

# HICK HACK IN GACKELWACK

Un simpatico gioco di Stefan  
Dorra per 2-6 giocatori da 8 an-  
ni in su.

## SCOPO DEL GIOCO:

Polli, oche e papere e vari volatili non vedono l'ora di rimpinzarsi di mangime mentre le astute volpi hanno fiutato il prelibato profumo di questi teneri animali. Alla fine del gioco, il vincitore sarà colui che ha mangiato il pollame più remunerativo e i cereali più nutrienti.

## CONTENUTO:



 I paragrafi scritti in blu con il simbolo qui a lato indicano le va-  
riazioni alle regole per il gioco con solo 2-3 giocatori.

## PREPARAZIONE:

Piazzate i 6 cortili vicini l'uno all'altro al centro del tavolo. Mescolate insieme le Carte Pollame e le Carte Volpe. Distribuite 5 carte a ogni giocatore. Le rimanenti carte formeranno il mazzo di gioco coperto da cui pescare.

**2+3** Con 2 o 3 giocatori, verranno distribuite 6 carte invece di 5.

Rovesciate poi i 78 chicchi di grano nella scatola del gioco, meschiatele bene, e piazzate la scatola vicino ai cortili.

## IL GIOCO:

**1. Fase di Rifornamento:** in ogni cortile si produce nuovo grano! All'inizio di ogni round, tutti i cortili vengono riforniti di cibo. Un giocatore prende una manciata di chicchi di grano dalla scatola e ne lascia cadere, senza guardare, uno per ogni cortile. I chicchi che rimangono nella mano del giocatore vengono riposti di nuovo nella scatola.



2

Se il mazzo da cui pescare le carte si esaurisce, si mescola il mazzo degli scarti e lo si mette coperto, in modo da ottenere il nuovo mazzo di gioco.

## FINE DEL GIOCO:

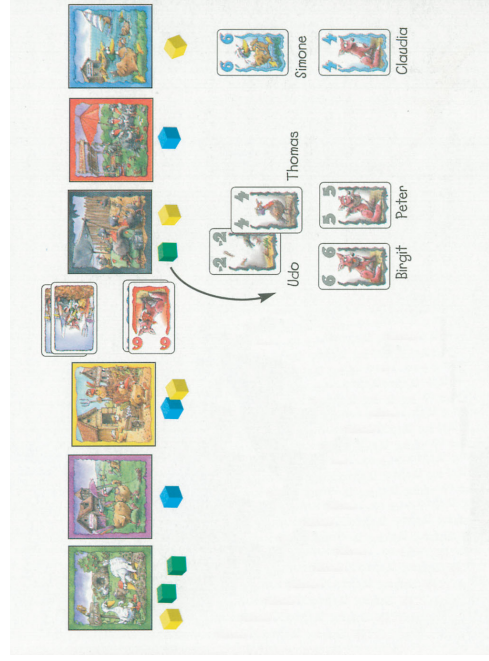
L'ultimo round inizia quando i cubetti nella scatola non sono più sufficienti per essere distribuiti su tutti i cortili. Gli ultimi cubetti vengono distribuiti sui cortili partendo da sinistra e proseguendo verso destra. Ogni giocatore ha la sua ultima possibilità per fare punti. Dopodiché la partita termina. Tutti i giocatori contano i punti dei propri cubetti di cereali (quelli gialli valgono 3 punti, i Blu 2 punti e i Verdi 1 punto) e le carte pollame catturate (il numero sulla carta indica il valore in punti della carta).

**Il giocatore che ha totalizzato più punti è il vincitore.**

Buon appetito!!



11



### INIZIA UN NUOVO ROUND:

Dopo che i vari bottini (i cereali ai polli, i polli alle volpi) sono stati assegnati, le carte giocate vanno messe nel mazzo degli scarti, vicino al mazzo coperto delle pescate. Ad ogni cortile viene assegnato un nuovo cubetto nella modalità già descritta. I cereali rimasti nei cortili dai precedenti round rimangono dove sono. Ogni giocatore pesca una nuova carta.

**2+3** Con due o tre giocatori, si pescano due carte.

I chicchi di grano hanno differenti valori nutrizionali in base al loro colore, e di conseguenza differenti valori in punti.



Giallo = valore nutrizionale 3 = 3 Punti a fine partita

Blu = valore nutrizionale 2 = 2 Punti a fine partita

Verde = valore nutrizionale 1 = 1 Punto a fine partita

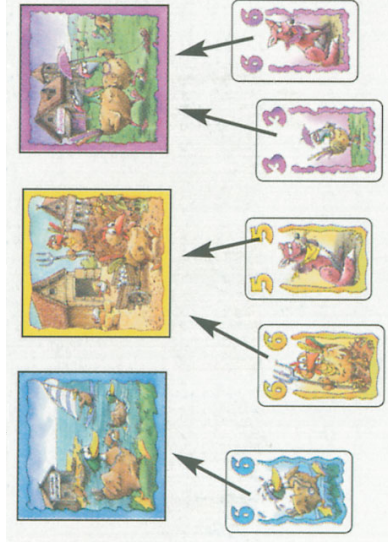
**2. Alla ricerca di cibo:** Quale stomaco sta brontolando? Sembrava proprio che polli e volpi siano piuttosto affamati! Alla ricerca di cibo per i propri animali, ogni giocatore seleziona una carta dalla sua mano e la piazza coperta davanti a sé.

**2+3** Con due o tre giocatori, vengono piazzate due carte coperte a testa. In questo caso, non è consentito piazzare un pollo e una volpe dello stesso colore.

Dopo di ciò, le carte vengono scoperte. Ora, ogni animale tenterà di procurarsi il cibo nell'appropriato cortile. I colori delle carte giocate determinano in quale cortile l'animale andrà in cerca di cibo.

Le papere (carte blu) si nutrono nel cortile blu.  
I polli (carte gialle) beccano nel cortile giallo.

I fagiani (carte viola) mangiano nel cortile viola.  
 Le faraone (carte rosse) mangiano nel cortile rosso.  
 I tacchini (carte grigie) si nutrono nel cortile grigio.  
 Le oche (carte verdi) mangiano nel cortile verde.



Anche le volpi cercano il cibo nei cortili del medesimo colore della carta.

### 3. Il pollame si avventa sulle granaglie:

#### A) Chi sta da solo, mangia da solo...

Ogni tipo di pollame che viene giocato su un cortile e che si trova da solo su quel cortile, mangia tutti i cereali che si trovano lì. I giocatori prendono i cubetti dal cortile e li piazzano di fronte a sé nella propria riserva.

*Esempio: L'oca di Claudia, il pollo di Peter, la faraona di Reinhold e il papero di Stefanie sono soli nei rispettivi cortili, quindi si mangiano*

#### C) Le volpi non dividono mai...

Le volpi sono molto egoiste: non vogliono mai spartirsi nulla. Se è presente in un cortile più di una volpe, solo una di loro si mangerà il pollame presente.  
 Un duello con il dado stabilirà quale volpe otterrà il prelibato bottino. Il duello si svolge esattamente come quello attuato dai volatili, secondo le modalità già descritte precedentemente.

*Esempio:*

*Claudia, Peter e Birgit hanno giocato tutti una carta Volpe. Simone ha giocato un'oca (valore +6).*

*Thomas ha giocato un tacchino (valore +4) e Udo ha giocato un' tacchino fifone (valore -2).*

*La volpe blu di Claudia mangia l'oca di Simone, quindi Claudia prende questa carta e la mette nella sua riserva.*

*Peter e Birgit devono duellare per determinare chi dei due si mangerà il tacchino di Thomas e quello fifone di Udo.*

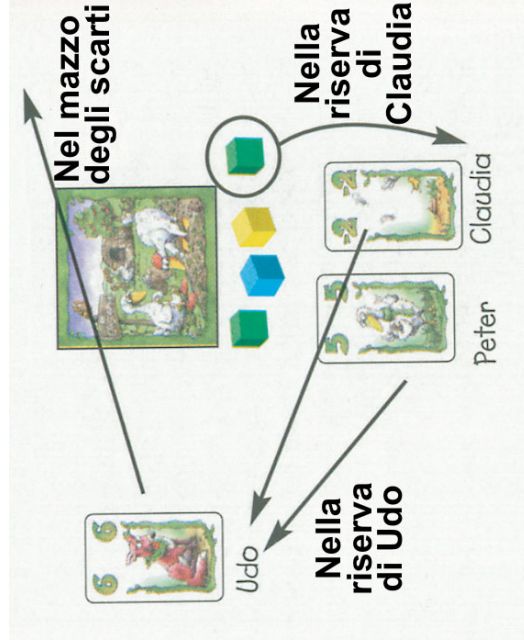
*Prima però, grazie al suo tacchino fifone, Udo ruba per sé il cubetto verde presente.*

*Tutti gli altri cubetti resteranno nel pollaio. Peter ottiene un 5 e Birgit un 2, quindi Peter vince il Duello (10 contro 8) e quindi a lui spettano le due carte.*

*(vedi immagine nella pagina seguente)*

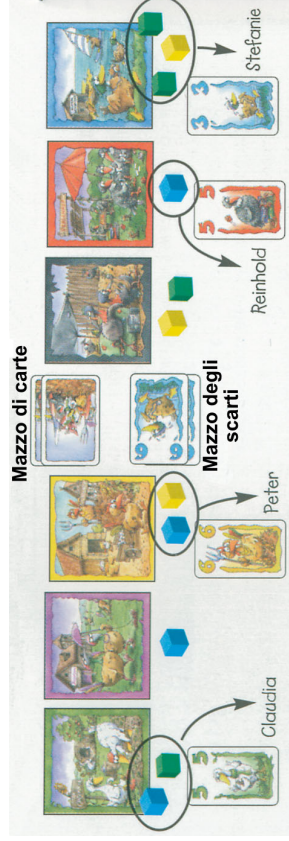
Se un volatile molto fifone (valore della carta: -2) si trova in un cortile con la volpe, quest'ultima rimane con un palmo di naso. Il giocatore della volpe comunque dovrà prendere la carta -2 che varrà come punti negativi per il suo punteggio; il giocatore del volatile fifone prenderà, se disponibile, il consueto cubetto verde. Il resto dei cubetti rimangono nel cortile. Le carte volpi giocate vengono messe nel mazzo degli scarti.

*Esempio: Udo prende l'oca di Peter e quella fifone di Claudia (valore della carta -2) poi mette la sua volpe nel mazzo degli scarti. Comun-que Claudia grazie alla sua oca fifona riesce a rubare un cubetto verde.*



8

*tutto il cibo che si trova lì. I cereali presenti nel cortile dei tacchini e in quello dei fagiani restano al loro posto, poiché nessuno ha giocato tacchini o fagiani.*



A questo punto, le carte pollame giocate vengono scartate e formeranno il mazzo degli scarti.

**B) Un pollo raramente arriva da solo...**

Può succedere che in uno stesso pollaio vengano giocate più carte pollame dello stesso tipo, senza che sia presente alcuna volpe. In quel cortile, i giocatori possono accordarsi sulla spartizione dei cubetti. Se ciò avviene, ognuno di loro riceve la quantità di cubetti stabilita secondo gli accordi presi. Se non si perviene ad un accordo, ci sarà un duello mediante il dado per stabilire a chi andranno i cubetti presenti nel cortile.

5

### Il Duello!

Ogni giocatore coinvolto nel duello lancia il dado e aggiunge il valore del dado a quello della propria carta che aveva giocato in quel cortile. Il giocatore con la somma più alta vince il duello e, di conseguenza, tutti i cubetti di cereale presenti. In caso di pareggio, i giocatori che hanno pareggiato ripetono il duello.

*Esempio: Claudia, Peter e Stefanie hanno giocato tutti una carta Oca in uno stesso pollaio. Durante la contrattazione essi non si accordano, quindi ci sarà un Duello. Claudia ottiene un 2, Peter un 3 e Stefanie un 4. Claudia e Peter hanno entrambi un totale di 8 ed essendo in parità dovranno continuare il Duello. Stefanie ha solo un totale di 7*

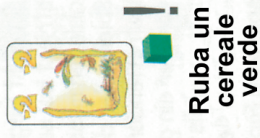
Claudia + = 8  
Peter + = 8  
Stefanie + = 7

Claudia + = 7  
Peter + = 6

*Claudia e Peter continuano il Duello. Entrambi ottengono un 1. Quindi, il 7 totale di Claudia è maggiore del 6 di Peter. Perciò Claudia potrà prendere tutti i cubetti dal cortile.*

### Attenzione al volatile fifone!

Ogni tipo di pollame annovera tra le sue fila un volatile sempre pronto a svignarsela (valore della carta: -2). Questo animale mangia solo se si trova in solitudine nel cortile. Se sono presenti altri volatili di qualsiasi specie o le volpi, fugge immediatamente, senza prendere parte alla eventuale spartizione o al duello. Ma è sfrontato abbastanza da rubare un cereale verde se il cereale è presente in quel cortile. Il giocatore proprietario del volatile fifone aggiunge il cereale rubato alla propria riserva.



**Ruba un cereale verde**

### 4. Le volpi si avventano sul pollame.

#### A) Dove non c'è nulla, le volpi non mangiano...

Le volpi non mangiano i cereali, ma pollame. Se le volpi arrivano in un cortile privo di pollame restano a bocca asciutta! Le carte volpe così giocate vengono subito scartate nel mazzo degli scarti. I cereali, comunque, rimangono nel cortile.

#### B) La volpe mangia con gusto...

Una volpe che arriva in un cortile privo di altre volpi, si mangia tutto il pollame che si trova lì. Il giocatore che ha giocato la volpe prende tutte le carte pollame che sono state giocate in quel cortile e le piazza nella propria riserva; esse verranno punti alla fine del gioco. I cereali rimangono invece nel cortile.