



PORCA MISERIA



di Zoltán Aczél

Giocatori: 3 - 8

Contenuto: 66 carte

Età: dai 8 anni in poi

1 istruzioni

Durata: 30 minuti ca.

per il gioco

IL GIOCO

Qui si tratta di essere il più veloce e di prendersi la carta con il portafortuna giusto. Però qual è il portafortuna giusto: il funghetto, il maialino o lo spazzacamino? Lo determina la cifra portafortuna personale. Obiettivo del gioco: prendere quante più carte possibili aiutandosi con un po' di fortuna e abilità.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le carte da gioco

Le tre carte obiettivo vengono disposte al centro del tavolo. Ogni giocatore deve poter arrivare ad ognuna delle tre carte con entrambe le mani. Le restanti 63 carte da gioco (carte simboliche e carte colpo) vengono mescolate bene tra loro e disposte sul tavolo. Ci si accorda su un giocatore che dia avvio al gioco.



carte obiettivo

carte simboliche

carte colpo

Le cifre portafortuna

Ora ogni giocatore riceve una o più cifre portafortuna. Il giocatore che inizia il gioco riceve la cifra „1“, il giocatore successivo proseguendo in senso orario riceve la cifra „2“ eccetera. Si continua a contare fino alla cifra „8“. A seconda del numero dei giocatori, un giocatore riceve una o addirittura tre cifre portafortuna alla volta. I giocatori conservano le loro cifre portafortuna per tutta la durata del gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il primo giocatore prende il mazzo di carte coperte e scopre la prima carta in cima in modo che tutti i giocatori possano vederla contemporaneamente.

Così si scoprono le carte:

affinché il giocatore che dà l'avvio al gioco non abbia nessun vantaggio rispetto agli altri, deve sempre afferrare la carta e girarla nella direzione opposta a lui. Quanto più è veloce nel movimento, quanto prima vedrà anche lui la carta scoperta.



La carta scoperta è o una carta simbolo o una carta colpo.

Il giro con una carta simbolo

Su una carta simbolo ci sono da uno a otto „funghetti portafortuna“ (blu), „maialini portafortuna“ (giallo) e „spazzacamini“ (rosso) in diverse combinazioni e nel colore della corrispettiva carta obiettivo.

Quando si scopre una carta simbolo, ogni giocatore deve trovare quanto più velocemente possibile, quante volte un simbolo compare sulla carta.

*Carta
simbolo
con*




*3 maialini
gialli*

*4 funghetti
blu*

*6 spazzacamini
rossi*



 Se il numero di simboli corrisponde alla cifra portafortuna di un giocatore, egli deve **prendersi** rapidissimamente la corrispettiva carta obiettivo.

Esempio 1: Adriana ha la cifra portafortuna „5“ e può prendersi la carta obiettivo „spazzacamino“. Corinna ha la cifra portafortuna „2“ e può prendersi la carta obiettivo „maialino portafortuna“. Davide ha la cifra portafortuna „4“ e può prendersi la carta obiettivo „funghetto portafortuna“.



Davide



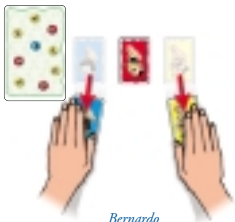
Adriana



Corinna

Se un giocatore ha la fortuna che più d'una delle sue cifre portafortuna corrisponda al numero di simboli su una carta simbolo, egli può **prendersi** anche più d'una carta obiettivo, se ci riesce.

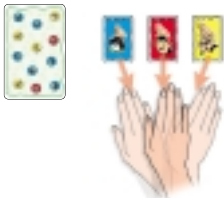
***Esempio 2:** Bernardo ha le cifre portafortuna „1“ e „5“. Sulla carta simbolo il maialino portafortuna compare cinque volte e il funghetto portafortuna una volta. Bernardo può prendersi le corrispettive carte obiettivo.*



Bernardo

Se **nessuna** delle cifre portafortuna di un giocatore corrisponde con il numero di simboli su una carta simbolo, allora il giocatore può **prendersi** una carta obiettivo qualsiasi.

***Esempio 3:** Corinna ha le cifre portafortuna „3“ e „7“. Sulla carta simbolo scoperta non c'è nessun simbolo che sia presente tre o sette volte. Corinna può prendersi una carta obiettivo qualsiasi purché sia abbastanza svelta.*



Corinna

Vincita

Per ogni carta che un giocatore prende, riceve in premio una carta dal mazzo. Le carte vinte vengono disposte davanti ai giocatori.

Perdita

Se un giocatore ha preso (toccato = preso) una carta che non gli era consentito prendere, per esempio se si è sbagliato a contare e quindi ha preso la carta obiettivo sbagliata, per ogni carta obiettivo sbagliata deve mettere tre carte della sua vincita nel jackpot.

Se un giocatore sinora ha vinto **meno di tre carte**, allora deve cedere una vincita intera.

Jackpot

Il jackpot è una raccolta di non più di cinque carte disposte al centro del tavolo vicino alle carte obiettivo. Se nel jackpot ci sono **più di cinque carte**, il giocatore che dà avvio al gioco rimette le carte in eccesso nel mazzo e mescola prima di scoprire la carta in cima. All'inizio del gioco **non** ci sono carte nel jackpot.

Fine del giro con una carta simbolo

Dopo che il primo giocatore ha consegnato per premio una carta del mazzo ad ogni giocatore che ha preso correttamente una carta obiettivo, le carte obiettivo vengono rimesse al centro del tavolo. Le carte simbolo scoperte e le carte che un giocatore deve cedere dalla sua vincita quando perde vanno nel jackpot.

Il giro con una carta colpo

Su una carta colpo è riportata l'immagine di un grande „fungo portafortuna“, di un grande „maiale portafortuna“ o di un grande „spazzacamino“.

Se si scopre una carta colpo si deve procedere rapidamente. Ogni giocatore tenta quanto più velocemente possibile di mettere entrambe le mani una dopo l'altra sulla corrispondente carta obiettivo oppure sulle mani degli altri giocatori che già sono lì. Così si forma un mazzo di mani. La carta obiettivo rimane al centro del tavolo.

Sandwich

Chi per primo riesce ad avere tra le sue mani **proprio una mano** di un altro giocatore („sandwich“) vince la carta colpo scoperta e il jackpot.

Esempio 4: il giocatore che dà l'avvio al gioco ha scoperto una carta colpo con il fungo. Adriana ha pescato tra le sue mani una mano di Bernardo. Lei ha vinto questo giro.



Se un giocatore non vuole o non può più mettere la mano sul mazzo di mani e non c'è ancora un sandwich, il giocatore con la prima mano in basso nel mazzo di mani vince la carta colpo scoperta e il jackpot.

Fine del giro con una carta colpo

Quando il giocatore che ha dato l'avvio al gioco ha consegnato la carta scoperta e il jackpot al vincitore, questo giro è terminato.

Cambio del primo giocatore

Quando uno dei due giri è terminato, il primo giocatore, quello che dà l'avvio al gioco, cambia. Il giocatore successivo in senso orario è il nuovo primo giocatore, il quale riceve il mazzo di carte ed esamina la quantità di carte nel jackpot (massimo cinque). Se sono più di cinque mescola le carte eccedenti nel mazzo, poi scopre la prima carta.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena le carte nel mazzo non sono più sufficienti per distribuire le vincite. In sostituzione delle carte mancanti i giocatori ricevono le carte obiettivo. Ognuno conta ora le carte vinte. Vince chi ha il maggior numero di carte.

VARIANTE PER ESPERTI

Ogni volta che cambia il primo giocatore, cambiano anche le cifre portafortuna di tutti i giocatori. Il primo giocatore ha sempre la cifra portafortuna „1“, il suo vicino di sinistra ha sempre la „2“ eccetera. In questa variante i giocatori devono sempre riadattarsi e non possono abituarsi ad una determinata cifra portafortuna.

Distribuzione delle cifre portafortuna:

Con 3 giocatori

Giocatore A: 1+4+7

Giocatore B: 2+5+8

Giocatore C: 3+6

Con 4 giocatori

Giocatore A: 1+5

Giocatore B: 2+6

Giocatore C: 3+7

Giocatore D: 4+8

Con 5 giocatori

Giocatore A: 1+6

Giocatore B: 2+7

Giocatore C: 3+8

Giocatore D: 4

Giocatore E: 5

Con 6 giocatori

Giocatore A: 1+7

Giocatore B: 2+8

Giocatore C: 3

Giocatore D: 4

Giocatore E: 5

Giocatore F: 6

Con 7 giocatori

Giocatore A: 1+8

Giocatore B: 2

Giocatore C: 3

Giocatore D: 4

Giocatore E: 5

Giocatore F: 6

Giocatore G: 7

Con 8 giocatori

Giocatore A: 1

Giocatore B: 2

Giocatore C: 3

Giocatore D: 4

Giocatore E: 5

Giocatore F: 6

Giocatore G: 7

Giocatore H: 8



Avete ancora domande? Vi aiutiamo volentieri!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM