

# ***EINFACH TIERISCH!***

by Reiner Knizia.

Basato sulla traduzione inglese di *Einfach Tierisch!* di Bobby Warren

## **Contenuto**

55 carte Topo di 5 diversi colori (11 per colore)

16 carte Animali

- Carte Positive (bordo verde)
  - numerate da 1 a 10 (sfondo verde/giallo)  
(1 = 1 punto, 4 = 4 punti, etc.)
  - Carte Animali Speciali (sfondo blu chiaro)  
raddoppia il valore di un Animale
- Carte Negatives (bordo nero)
  - *Pleitegeier* (sfondo blu chiaro)  
dimezza il valore di un Animale
  - *Kredithais* (with yellow/green background)  
vale -5 punti
  - *Pechvogels* (with yellow/green background)  
ruba un animale

## **Sommario**

### ***Gioco***

I giocatori puntano per ottenere carte Animali positive, e per evitare di avere carte Animali negative, usando le loro carte Topo.

Un round di puntate finisce quando tutti i giocatori passano. Un giocatore può aumentare la sua puntata quante volte desidera, fintanto che resti più alta di quelle degli altri.

### ***Scopo***

Il giocatore con il più alto valore di carte animali, che abbia più topi di almeno un altro giocatore, vince la partita.

### ***Carte Topo***

Le carte Topo si usano per prendere o rifiutare le carte Animali.

### ***Carte Animali***

*Domspatz*, *Dalai Lama*, e *Skihase* (2x)

Raddoppiano il valore totale delle carte Animali di un giocatore.

*Pleitegeier* (½)

Dimezzano il valore totale delle carte Animali di un giocatore

*Kredithais* (-5)

Riducono di 5 punti il valore totale delle carte Animali di un giocatore.

*Pechvogels* (un quadratino spuntato)

Chi la possiede deve scartare una carta Animale a sua scelta. Se questa è la prima carta avuta da un giocatore, egli dovrà scartare la successiva. Sia la carta *Pechvogels* che l'Animale rubato (scartato) vengono rimossi dal gioco.

## **Preparazione**

Ciascun giocatore riceve le 11 carte Topo del suo colore che formano la sua mano. Mischiare le 16 carte Animali e formare una pila coperta. Scegliere un giocatore che inizia. Quest'ultimo girerà la prima carta Animale dalla pila coperta e darà inizio al primo round. Al massimo ci saranno 15 round.

## **Puntare**

Nel suo turno un giocatore può fare due cose:

### ***Giocare carte Topo***

Un giocatore può giocare una o più carte Topo dalla sua mano. Le carte si giocano scoperte dinanzi al giocatore. Il valore totale va annunciato ad alta voce. Finché aumentano le puntate il gioco procede in senso orario attorno al tavolo. Non si possono fare cambi riprendendo in mano le carte (o usando altri mezzi illeciti).

### ***Passare***

Un giocatore può passare, non gioca alcuna carta Topo, e quindi si chiama fuori dalle puntate per quel dato animale. Le carte Topo giocate da lui prima che passasse vengono riprese nella sua mano.

### **Fine del Round**

#### ***Carte Animali Positive***

Dopo che tutti tranne un giocatore hanno passato, il vincitore dell'asta prende la carta Animale e la mette scoperta sul tavolo. L'asta viene pagata scartando le carte Topo usate (che sono rimosse dal gioco). Se tutti i giocatori passano senza nemmeno una puntata, l'ultimo giocatore che aveva la possibilità di puntare riceve gratis la carta all'asta per quel round.

#### ***Carte Animali Negative***

Ora il primo giocatore a passare prende la carta e la mette scoperta sul tavolo. Se il giocatore aveva puntato carte Topo prima di passare, può riprenderle in mano. Gli altri giocatori devono scartare le loro puntate.

### **Nuovo Round**

Il giocatore che ha vinto l'asta precedente inizia il nuovo round, e pesca un'altra carta Animale. Il gioco procede poi come sopra.

### **Fine della Partita**

Quattro delle sedici carte Animali hanno uno sfondo blu chiaro [*Domspatz, Dalai Lama, Skihase e Pleitegeier*]. La partita termina immediatamente appena viene pescata la quarta carta blu chiaro. Quest'ultima carta e le altre coperte non hanno alcun valore o effetto su alcun giocatore.

Ora si contano i Topi rimasti a ciascun giocatore. Il giocatore o i giocatori con il minor valore di Topi è/sono fuori dalla partita e non possono vincere.

Poi si sommano i valori delle Carte Animali in proprio possesso, applicando i moltiplicatori. Il giocatore col totale più alto vince. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha il più alto valore di Topi. Se si è ancora in parità, vincono tutti quelli col valore più alto.