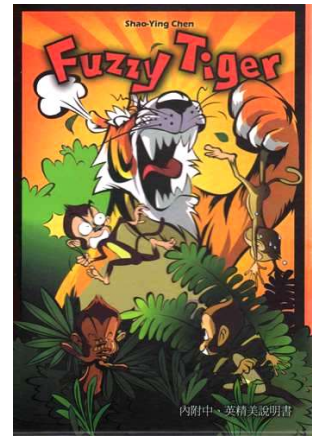


# Fuzzy Tiger

Autore: Shao-Ying Chen

Da 2 a 5 giocatori

15-30 minuti



Delle scimmie competitive cercano di trovare un capo e si lanciano in sfide pericolose quanto improbabili: la scimmia che riuscirà a strappare più baffi dalla faccia di una tigre mentre questa dorme, sarà scelto come nuovo capo! Notoriamente le scimmie sono agili ed abili, ma non esitano ad usare qualunque mezzuccio per arrivare il più vicino possibile alla faccia della tigre incolumi, spingendo, lottando e lanciando anche sassi. Sempre stando attente a non andare troppo avanti... Se la tigre si sveglia si arrabbierà molto e le scimmie non si salveranno con qualche trucchetto improvvisato. Riuscirai a sfuggire agli artigli della tigre e diventare l'intelligente e coraggioso Re delle Scimmie?

## Componenti

1 segnalino arancione per indicare lo stato di sonno della tigre. Questo segnalino verrà chiamato, segnalino tigre.

1 segnalino disco nero per indicare quanto manca al termine della partita. Questo segnalino verrà chiamato, segnalino tempo.

10 segnalini giocatore, 2 per ogni colore, uno per indicare il punteggio e l'altro per indicare il danno di ogni giocatore.

5 segnalini scimmia, uno per ogni giocatore, utilizzati per indicare la posizione di ogni giocatore.

45 carte azione, in set di 9 carte, uno per giocatore.

## Descrizione del tabellone di gioco

Il tabellone consiste in 4 percorsi, da sinistra a destra sono: il punteggio (i baffi), il danno, la distanza, il sonno della tigre.

1. Il percorso più a sinistra è il percorso dei punti vittoria, ossia dei baffi presi. Usate qui un segnalino giocatore dei colori in gioco per indicare i punti vittoria di ogni giocatore.
2. Il percorso a destra di quello dei punti vittoria, è il percorso del danno. Usate qui il secondo segnalino giocatore dei colori in gioco per indicare il danno inferto alle scimmie.

3. Il percorso più a destra è il percorso del sonno della tigre, ossia quanto profondamente la tigre sta dormendo (da 6 a 1). Usate qui il segnalino tigre, quando il segnalino si trova sul valore 1 la tigre si sveglia immediatamente: questo vuol dire che il segnalino tigre va dal valore più alto a quello più basso.
4. Il percorso a sinistra di quello del sonno della tigre, è il percorso della distanza. Il percorso della distanza consiste in 7 spazi numerati da 0 a 6, questo valore indica la distanza tra le scimmie e la tigre.
5. A distanza 1 possono essere strappati 2 baffi della tigre (ossia 2 punti). Quando strappi un baffo avanza di uno spazio il segnalino tigre nel percorso del sonno della tigre, uno per ogni baffo preso.
6. A distanza 2 può essere strappato 1 baffo della tigre (ossia 1 punto), ricordarsi di avanzare il segnalino tigre di uno spazio nel percorso del sonno della tigre.
7. Negli spazi da 1 a 4 ci può essere una sola scimmia. Se una scimmia deve entrare in uno spazio tra 1 e 4 già occupato le scimmie si spingono. Le spinte vengono spiegate più avanti.
8. Gli spazi 0, 5 e 6 del percorso della distanza non hanno limite di numero di scimmie.

## Preparazione al Gioco

1. Ogni giocatore sceglie un colore e prende il set di carte, il segnalino scimmia e i due segnalini giocatore del colore scelto. I set di carte, le scimmie e i segnalini giocatore che non vengono utilizzati, sono riposti nella scatola.
2. Il set è composto da 9 carte azione. Queste 9 carte azione sono la mano del giocatore all'inizio della partita. Piazzate poi i segnalini giocatore, uno nel percorso dei punti vittoria sullo spazio 0 e l'altro sul percorso del danno sempre sullo spazio 0.
3. Piazzare i segnalini scimmia dei giocatori in gioco sullo spazio 6 del percorso distanza. Questi segnalini sono i giocatori.
4. Piazzare il segnalino tigre nel percorso del sonno della tigre, nello spazio 6.
5. Piazzare il segnalino tempo nell'immagine della tigre sopra il percorso dei punti vittoria.

## Giocare

1. **Giocare una carta** Ogni giocatore sceglie segretamente una propria carta azione e la pone davanti a se coperta. Quando tutti i giocatori hanno giocato una carta, queste vengono girate e scoperte, quindi vengono effettuate le azioni indicate dalle carte. I giocatori effettuano il proprio turno seguendo il numero posto in alto nella carta giocata, partendo dal più basso fino al più alto.

**Attenzione:** il turno **non** gira in senso orario, ma secondo il numero della carta giocata!

*Se due o più giocatori hanno giocato una carta con lo stesso numero e la carta azione è di quelle che non possono essere usate nello stesso momento da più di un giocatore, allora nessun giocatore potrà fare quell'azione. Questo equivale a perdere un turno di gioco (le carte azione 1, 3 e 9 sono un'eccezione).*

**2. Fare una azione** Ogni giocatore effettua un'azione seguendo le regole scritte più avanti. Se la tigre si sveglia, il gioco va in pausa (per ogni dettaglio sulla pausa andare alla sezione *La Tigre è Sveglia*).

Se la tigre non si è svegliata e se i giocatori hanno tutti completato le loro azioni, i giocatori scartano scoperte le carte azione giocate e si ripete la sequenza del turno: i giocatori scelgono una carta segretamente, la piazzano davanti a se, le carte vengono scoperte e quindi si effettuano le azioni, i turni si susseguono finché la tigre non si sveglia.

**Quando è il turno di un giocatore, questi legge ed esegue le istruzioni sulla carta giocata, svolgendo tutte le fasi descritte sotto, in sequenza. Una volta che ha completato le istruzioni e le fasi, tocca al giocatore successivo.**

**1. Muovere avanti e spingere (un'altra scimmia)** Il giocatore deve agire seguendo le indicazioni sulla parte in basso della carta azione, da sinistra a destra. Se il movimento finisce in uno spazio da 1 a 4 e in quello spazio c'è già un'altra scimmia, allora la scimmia appena arrivata spinge quella presente. Per le regole sulla spinta vedere di avanti.

- *Quando un giocatore muove nello spazio 0 oppure più avanti dello spazio 0, si deve comunque fermare nello spazio 0, non può procedere oltre. A questo punto il giocatore deve verificare se la tigre si è svegliata. Se la tigre non si è svegliata allora il giocatore posiziona la propria scimmia nello spazio 5 e non vengono segnati punti vittoria.*

**2. Verificare se la tigre si sveglia** Verificare se il segnalino tigre è sceso sotto il valore 1. Se il segnalino tigre è sceso sotto il valore 1, allora la tigre si sveglia e seguite le regole nella sezione *La Tigre è Sveglia*. Se la tigre non si sveglia, continuare a svolgere le seguenti fasi proseguendo con "Strappare i Baffi".

**3. Strappare i Baffi** Verificare la posizione della propria scimmia. Se questa si trova nello spazio 2, allora muovere il proprio segnalino giocatore nel percorso dei punti vittoria di uno spazio verso l'alto e muovere il segnalino tigre di uno spazio verso l'alto. Se la propria scimmia si trova nello spazio 1, allora muovere il proprio segnalino giocatore nel percorso dei punti vittoria di due spazi verso l'alto e muovere il

segnalino tigre di due spazi verso l'alto. Prendere baffi è obbligatorio a meno che una scimmia non si trovi negli spazi 0, 5 o 6, oppure non si sia giocata la carta azione 2 (in questo caso non si prendono baffi).

- *Il percorso del sonno della tigre va dal valore più alto a quello più basso, quindi, per esempio, se il segnalino tigre si trova nello spazio 5 e lo si deve muovere di 2 spazi verso l'alto, il segnalino tigre si troverà nello spazio 3.*

**4. Verificare ancora la tigre** Una volta che sono stati strappati, verificare ancora se la tigre si sveglia o meno. Se la tigre si sveglia seguite le regole nella sezione *La Tigre è Sveglia*. Se la tigre non si sveglia, continuare con la fase 5 seguente "Tornare Indietro".

**5. Tornare Indietro** Verificare ora la posizione delle scimmie. La scimmia che si trova nello spazio 2 deve essere retrocessa allo spazio 5, la scimmia che si trova nello spazio 1 deve essere retrocessa fino allo spazio 6. Se ci sono scimmie nello spazio 0, devono essere retrocesse allo spazio 5. Retrocedere è obbligatorio a meno che non si sia giocata la carta azione 1.

**Nota 1:** le istruzioni delle carte devono essere seguite così come riportate da sinistra a destra, senza modifiche. Se si chiede di avanzare di 3 spazi, si **deve** avanzare di 3 spazi, non di meno né di più.

**Eccezione:** se si va oltre lo spazio 0 fermarsi allo spazio 0 e applicare le regole sopra descritte.

**Nota 2:** le carte azione giocate non tornano a disposizione del giocatore (neanche dopo la pausa dovuta alla tigre che si sveglia) finché questo non ha giocato la carta azione 9.

**Nota 3:** Quando si compie l'azione delle carte 1, 3 o 8, se il movimento dei giocatori termina sullo spazio 1 o 2 simultaneamente sul percorso della distanza, il giocatore che occupa lo spazio 1 dovrebbe effettuare la fase sopra menzionata (fase 5) per primo, e poi il giocatore sullo spazio 2 fa la fase precedente (fase 5).

## Spingere

Se, seguendo le istruzioni della carta giocata, un giocatore si deve muovere in uno degli spazi 1-4 del percorso della distanza e quello spazio è già occupato da un altro giocatore, allora il giocatore che occupava lo spazio verrà spostato in avanti di 1 spazio. Se lo spazio in cui viene spinta la scimmia è occupato da un'altra scimmia, allora la scimmia che stava sullo spazio verrà spinta a sua volta in avanti di 1. Continuare a spingere le scimmie finché non ci siano più scimmie da spingere. Lo spazio 0 può contenere un qualunque numero di scimmie. Non è possibile essere spinti fuori dallo spazio 0.

- Se un giocatore viene spinto nello spazio 0 prima di eseguire la propria carta azione e se, dopo le azioni del giocatore che ha spinto, la tigre non è sveglia, allora il giocatore spinto deve riposizionare

la propria scimmia nello spazio 5, immediatamente. Quando sarà il turno di quel giocatore, partirà normalmente dallo spazio 5.

- Se un giocatore viene spinto negli spazi 2 o 1, quel giocatore non effettuerà subito una fase di Prendere i baffi e di Tornare Indietro. Queste fasi si effettuano solo durante il proprio turno e dopo aver seguito le istruzioni sulla carta giocata.
- Un giocatore che è “Al Riparo” (vedere le carte azione) può essere normalmente spinto.

### La Tigre è Sveglia!

1. Se alla fine di un'azione del giocatore o dopo una fase Prendere i Baffi, il segnalino tigre si trova sotto il valore 1, la tigre si sveglia. La tigre morde la **scimmia più vicina a lei che non sia “Al Riparo”**. Questo vuol dire che la scimmia che occupa lo spazio con il valore più basso verrà morsa e prenderà 2 punti danno. Muovere il relativo segnalino di 2 spazi in avanti nell'apposito percorso del danno.
2. Se non ci sono scimmie negli spazi 0-4 o sono tutte “Al Riparo”, nessuna scimmia viene morsa.
3. Se c'è una sola scimmia nello spazio più lontano dalla tigre, quando questa si sveglia, quella scimmia verrà derisa dalle altre e prenderà 1 punto di danno per la vergogna. Muovere il relativo segnalino di 1 spazio in avanti nell'apposito percorso.
4. Se ci sono più scimmie nello spazio più lontano dalla tigre, quando questa si sveglia, quelle scimmie verranno derise dalle altre, ma non prenderanno danno.
5. Dopo che si è registrato il danno, **tutte le altre carte giocate non verranno utilizzate** (eccetto la numero 9). Le carte non utilizzate verranno scartate senza effetto.
6. Infine, le scimmie andranno in cerca di un'altra tigre che dorme per continuare la sfida! Piazzare tutte le scimmie nello spazio 6, piazzare il segnalino tigre nello spazio 6 e **muovere di uno spazio verso il basso il segnalino del tempo** (quando la prima tigre si sveglia, posizionare il segnalino tempo nello spazio 15).

### Fine della Partita

1. Quando il segnalino dei punti vittoria di un giocatore si trova in uno spazio con un valore uguale o maggiore dello spazio in cui si trova il segnalino tempo, il gioco finirà completamente dopo che tutte le carte azione giocate sono state utilizzate se la Tigre è Sveglia! In questo momento, la partita terminerà dopo che sarà completato il calcolo dei danni.
2. Il giocatore che ha il più alto numero di danni, **viene considerato sconfitto** a prescindere dai suoi punti vittoria. Gli altri giocatori sottraggono i loro punti danno dai punti vittoria. Chi ha la differenza di punti più alta, vince la partita.

3. Se c'è un pareggio, il giocatore tra quelli in parità che ha la propria scimmia più vicina alla tigre, vince. In caso di ulteriore parità tutti quelli in parità (dopo il primo tie break) sono vincitori.

## Varianti di gioco

I giocatori possono decidere con quali carte azione giocare la partita, scartando alcune. L'importante è stabilirlo all'inizio della partita. Seguire comunque le seguenti regole:

1. Tutti i giocatori devono avere lo stesso numero di carte.
2. Deve essere inclusa la carta azione 9.
3. Quando si gioca in 3 giocatori, si può decidere di scartare 2 carte, in 4 giocatori di scartarne 1.

## Le Carte

<b>1. Al Riparo</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Questa carta può essere giocata simultaneamente da più giocatori.</li><li>2. Quando viene giocata da un solo giocatore, questi avanza di 1 nel percorso della distanza. Se viene giocata da più giocatori, questi non potranno muovere.</li><li>3. I giocatori che giocano questa carta sdraiano il proprio segnalino scimmie sul percorso per indicare che la loro scimmia è "Al Riparo". Una scimmia resterà "Al Riparo" per tutto il turno e finché non viene giocata un'altra carta azione.</li><li>4. Se dopo aver mosso grazie a questa carta, un giocatore si trova nello spazio 2 o 1 del percorso distanza, allora potrà effettuare la fase Prendere i Baffi. Solo se la scimmia si trova nello spazio 0, dovrà essere retrocessa secondo le regole sopra descritte.<ul style="list-style-type: none"><li>• Se la tigre si sveglia mentre una scimmia è "Al Riparo" questa non potrà essere morsa.</li></ul></li></ol>
<b>2. Ipnosi</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Muovere di uno spazio in avanti.</li><li>2. Riportare il segnalino tigre allo spazio 6.</li><li>3. Se dopo aver mosso grazie a questa carta, un giocatore si trova nello spazio 2 o 1 del percorso distanza, NON potrà effettuare la fase Prendere i Baffi.</li></ol>
<b>3. Lanciare Pietre</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Questa carta può essere giocata simultaneamente da più giocatori.</li><li>2. Quando viene giocata da un solo giocatore, questi avanza di 2 nel percorso della distanza. Se viene giocata da più giocatori, questi non potranno muovere.</li><li>3. Se dopo aver mosso grazie a questa carta, un giocatore si trova nello spazio 2 o 1 del percorso distanza, allora potrà effettuare la fase Prendere i Baffi.</li><li>4. Muovere il segnalino tigre di 2 spazi in avanti (gli effetti di più carte sono cumulativi).</li></ol>
<b>4. Liana</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Muovere la propria scimmia avanti di 2 spazi oppure posizionarla direttamente nello spazio numero 3.</li><li>2. Se dopo aver mosso grazie a questa carta, un giocatore si trova nello spazio 2 o 1 del percorso distanza, allora potrà effettuare la fase Prendere i Baffi.</li></ol>
<b>5. Camminare</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Muovere la propria scimmia in avanti di 1 o 2 spazi.</li><li>2. Se dopo aver mosso grazie a questa carta, un giocatore si trova nello spazio 2 o 1 del percorso distanza, allora potrà effettuare la fase Prendere i Baffi.</li></ol>



<b>6. Corriere</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muovere la propria scimmia in avanti di 3 spazi.</li> <li>2. Se dopo aver mosso grazie a questa carta, un giocatore si trova nello spazio 2 o 1 del percorso distanza, allora potrà effettuare la fase Prendere i Baffi.</li> </ol>
<b>7. Carica!</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muovere la propria scimmia in avanti di 4 spazi.</li> <li>2. Se dopo aver mosso grazie a questa carta, un giocatore si trova nello spazio 2 o 1 del percorso distanza, allora potrà effettuare la fase Prendere i Baffi.</li> <li>3. Muovere il segnalino tigre di 1 spazio in avanti.</li> </ol>
<b>8. Lazo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scambiare la propria posizione con quella di un altro giocatore.</li> <li>2. Se scambiando la posizione la scimmia si trova nello spazio 2 o 1 del percorso distanza, allora potrà effettuare la fase Prendere i Baffi e seguirà le regole della fase Tornare Indietro.</li> </ol>
<b>9. Pensare</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Questa carta può essere giocata simultaneamente da più giocatori.</li> <li>2. Riprendere tutte le carte azione giocate, inclusa la carta Pensare.</li> </ol>

## ESEMPIO DI GIOCO A

### A-1

La scimmia gialla è a distanza 4, la scimmia viola e quella verde sono a distanza 5. Il segnalino tigre è sul 4. Dopo aver selezionato le carte azione e rivelate simultaneamente, i giocatori si apprestano a svolgere le azioni seguendo l'ordine dei valori sulle carte stesse.

### A-2

Il verde ha giocato una carta 2, la sua scimmia avanza fino allo spazio 3 e quindi muove il segnalino tigre fino allo spazio 2.

### A-3

Quindi tocca al giallo che ha giocato una carta 4. La sua scimmia raggiunge lo spazio 2 e quindi il giocatore prende 1 punto. Il segnalino tigre avanza di 1 e arriva al valore 1, la tigre ancora non si sveglia. Quindi il giallo retrocede la sua scimmia allo spazio 5.

### A-4

Per ultima agisce il viola con la sua carta 6. La sua scimmia arriva allo spazio 2 e prende 1 punto, ma ora il segnalino tigre viene spostato ad un valore inferiore a 1 e quindi la Tigre si sveglia! Il giocatore più vicino è il viola e prende 2 punti di danno. Sposta quindi il suo segnalino del danno di 2 spazi in avanti. La scimmia più lontana dalla tigre è quella gialla che quindi viene chiamata codarda e prende 1 punto di danno. Il giallo sposta quindi il suo segnalino del danno di 1 spazio in avanti. A questo punto i giocatori riportano le loro scimmie sullo spazio 6, il segnalino tigre sullo spazio 6 e fanno scendere di 1 il segnalino tempo.

## ESEMPIO DI GIOCO B

### B-1

Il viola si trova a distanza 2, a 3 c'è il rosso, sul 4 si trova il marrone, quindi sul 5 c'è il giallo ed infine sul 6 c'è il verde. Il segnalino tigre si trova sul 2. Dopo aver selezionato le carte azione e rivelate, i giocatori si apprestano a svolgere le azioni seguendo l'ordine dei valori sulle carte stesse.

### B-2

Per primi agiscono il rosso ed il viola che hanno giocato la carta 1. Questa è una carta che possono giocare più giocatori senza far perdere loro il turno. Poiché più di un giocatore ha giocato la carta 1 nessuno di questi può muovere, ma entrambi si mettono "Al Riparo". I giocatori rosso e viola sdraiano la propria scimmia sul tabellone. Se la tigre si sveglierà, non potrà morderli. Il viola pur rimanendo fermo è a distanza 2 e quindi prende regolarmente 1 punto e sposta il segnalino tigre sul valore 1. Anche se si trova sullo spazio 2, il viola non retrocede: questo è un effetto della carta 1.

### B-3

Il prossimo a giocare è il marrone che ha girato la carta azione 2. Il marrone muove avanti di uno la propria scimmia, ma lo spazio 3 è occupato dal rosso che quindi viene spostato (anche se è "Al Riparo!") in avanti di uno per lasciar posto al marrone. Ora il rosso si trova nello spazio 2 dove però c'è anche il viola che quindi viene spostato in avanti di 1. Gli spostamenti sono finiti visti che nello spazio 1 non c'era nessuno. Il segnalino tigre viene riportato al valore 6 come indicato sulla carta. Notare che il rosso e il viola non prendono punti pur trovandosi negli spazi 2 e 1, questo perché è il turno del marrone, non del viola o del rosso.

### B-4

Il prossimo a giocare è il verde che ha girato la carta azione 7. Per questo muove la sua scimmia di 4 spazi fino allo spazio 2, spingendo il rosso che spinge poi il viola. La carta 7 fa avanzare di 1 il segnalino tigre, ma il verde è nello spazio 2 questo vuol dire che il verde prende 1 punto, ma anche che il segnalino tigre avanza di un altro passo, per un totale di 2. Ora il segnalino tigre si trova sul 4.

### B-4.2

A questo punto il verde che si trova sul 2, retrocede fino allo spazio 5. Nello stesso momento però, anche il viola retrocede visto che si trova sullo 0. Il viola viene posizionato nello spazio 5, come da regola "Tornare indietro".

### B-5

Per ultimo muove il giallo che ha giocato la carta azione 8. Il giallo decide di scambiarsi di posto col rosso che si trova sullo spazio 1. A questo punto il giallo è sullo spazio 1 (e il rosso sul 5), questo vuol dire che prende 2 punti vittoria, quindi retrocede allo spazio 6 e avanza il segnalino tigre di 2 spazi in avanti (fino al valore 2).