# Pickomino

Un gioco di dadi di Reiner Knizia per 2-7 scommettitori strilloni.

I vermi arrosto sono una delizia per gli uccelli. Da una parte questo è dovuto al fatto che i vermi sono il piatto preferito dai polli. Dall'altra, la prerogativa per il barbecue di vermi non è di nessun altro che di Johnny il Rosticciere del Gallo. Suo zio Sam originario della città dei polli (Chickentown), Kentucky, ha avuto l'idea di aprire una rosticceria di vermi ad ogni angolo della città. Johnny non ha esitato a mettere in pratica questa idea e fin dai loro primi giorni come padroni del barbecue di vermi, le loro grigliate di arrosti non hanno avuto nessuna carenza di clienti ansiosi ed affamati. Ed i clienti continuano ad arrivare. Da tutte le parti, il popolo dei polli ha avviato una raccolta di vermi e provvede a darli a Johnny. Cosa prendere: Vermi al Curry, Vermi arrosto oppure Vermi di Francoforte, polli di tutti i tipi stanno in piedi in fila per assaggiare una di queste specialità. Per Johnny ed il suo nuovo affare, le seguenti prospettive: da cacciatore di vermi a milionario!

CONTENUTO:
- a 16 Tessere di vermi arrosto con valori da 21 a 36;
- a 8 Dadi con sei simboli (numerati da 1 a 5 ed un verme);
- a Questo libretto di regole.

**Fig. 1**:

OBIETTIVO DEL GIOCO: Il vincitore sarà il giocatore con la maggioranza di vermi nelle sue grinfie alla fine del gioco.


TRADUZIONE CURATA DA MORPHEUS – VER. 1.0 – MAGGIO 2005

PREPARAZIONE:

Piazzare le 16 tessere di vermi arrosto uno accanto all'altro in fila al centro del tavolo, in ordine crescente. Questa fila forma la griglia del barbecue. Il giocatore più giovane inizia tirando i dadi.

**Fig. 2:**

Il numero sulla porzione di vermi arrosto mostra quanti punti vale (cioè la somma dei dadi ottenuti); il giocatore ha bisogno di ottenere altrettanti punti con i dadi alla fine del suo turno per prendere una porzione di verme.

In ogni porzione di vermi arrosto, ci sono da uno a quattro vermi stampati.

GIOCARE:

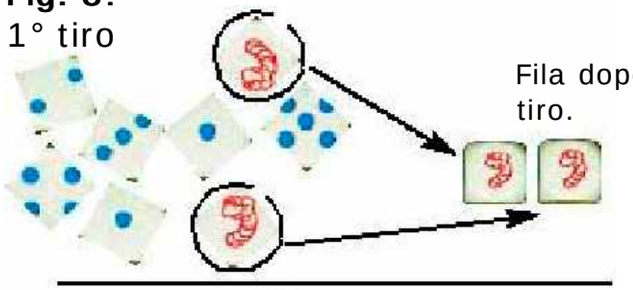
Il primo giocatore inizia il gioco e poi si prosegue in senso orario. Il giocatore nel suo turno prova a prendere un verme arrosto o a strapparne uno ad un avversario. Per fare questo, tira gli 8 dadi tutti insieme. Ora egli sceglie uno dei numeri tirati con i dadi, e prende tutti i dadi con quel numero (oppure tutti i vermi), e li piazza di fronte a sé. Comunque è autorizzato a prendere solamente un simbolo che ancora non ha raccolto in precedenza. I simboli di tutti i dadi raccolti vengono tenuti insieme, così che tutti i giocatori possano conoscerne la somma.


TRADUZIONE CURATA DA MICRETHEUS – VER. 1.0 – MAGGIO 2005

Ogni verme raccolto vale 5 punti.

**Fig. 3**:

1° tiro

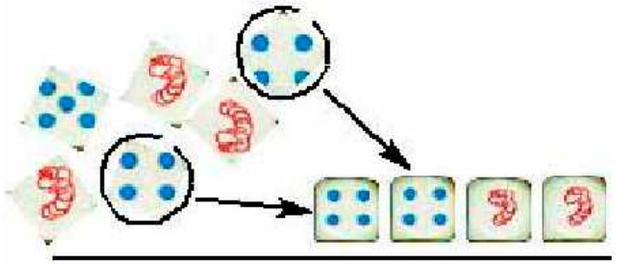


Fila dopo il primo tiro.

Dal suo primo tiro di dadi, Jonathan sceglie i vermi e li mette di fronte a lui.

2° tiro

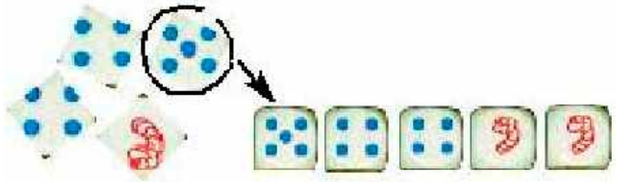
Fila dopo il secondo tiro



Tira poi i sei dadi rimanenti. Questa volta sceglie i due "4" e li mette vicino ai due vermi raccolti nel primo tiro di dadi. Egli ora ha un risultato di 18 (2 x verme + 2 x 4 = 18). Non può raccogliere i tre vermi che ha tirato, perché possiede già due vermi dal suo tiro di dadi precedente.

3° tiro

Fila dopo il terzo tiro



Jonathan tira di nuovo i quattro dadi rimanenti. Questa volta ottiene due 4, un 5 ed un verme. Egli non ha altra alternativa che prendere il 5 da questo tiro, dato che ha già raccolto gli altri simboli. Il suo risultato attuale ora è di 23. Se sceglie di continuare a tirare i dadi, ha bisogno di ottenere almeno un 1,2, o un 3, dato che già possiede i 4, 5, e i vermi.

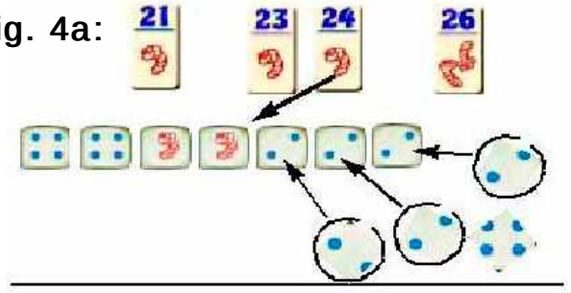

TRADUZIONE CURATA DA MORPHEUS – VER. 1.0 – MAGGIO 2005

OTTENERE UNA PORZIONE DI VERME ARROSTO:

Appena un giocatore raccoglie tutti gli 8 dadi o tutti i 6 simboli sui dadi il suo turno è finito. Egli può finire anche il suo turno prima se lo desidera. Questo ha senso comunque, solamente se può prendere una tessera di verme dalla griglia o da un altro giocatore.

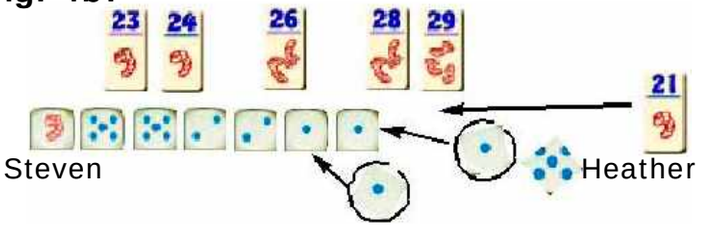
Se i dadi raccolti includono almeno un simbolo di verme e la somma è pari o maggiore al numero di una tessera di verme arrosto visibile, allora il giocatore può prenderlo. Se la tessera è sulla griglia, può prenderla da là (vedere figura 4a). Altrimenti, se il verme arrosto è visibile di fronte ad un altro giocatore, egli può sottrarla all'avversario (vedere figura 4b). I giocatori possono sottrarre una tessera verme da un altro giocatore solamente se avete la somma esatta. Se la somma dei suoi dadi raccolti è la stessa di quella che è presente sulla tessera verme visibile nella sua pila, o se non è sulla griglia, il giocatore prende un'altra tessera dalla griglia che ha un valore più basso, se disponibile (vedere figura 4c + d). Questo si applica anche nel caso in cui un giocatore non si accorga che un avversario ha la tessera verme con il numero da lui raggiunto (vedere figura 4e).

**Fig. 4a:**




Jonathan deve prendere i tre "2" dal suo terzo tiro di dadi, dato che lui ha già ha raccolto i "4". Poi finisce il suo turno col risultato di 24 e, con questo, prende il verme arrosto numero 24 dalla griglia.

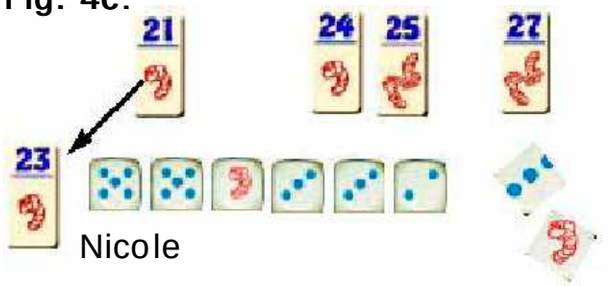
**Fig. 4b:**




Steven finisce il suo turno, e prende la tessera 21 che si trova scoperta di fronte a Heather.


TRADUZIONE CURATA DA MORPHEUS - VER. 1.0 - MAGGIO 2005

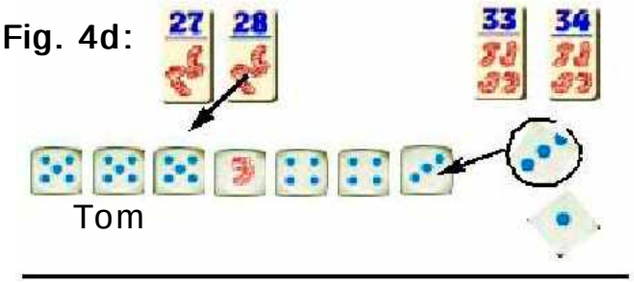
**Fig. 4c:**




Nicole ha ottenuto un punteggio di 23 e termina il suo turno. Lei prende la prossima tessera più bassa dalla griglia (21), in quanto il 23 è già visibile di fronte a lei ed il 22 è stato preso e messo al sicuro da un altro giocatore.

---

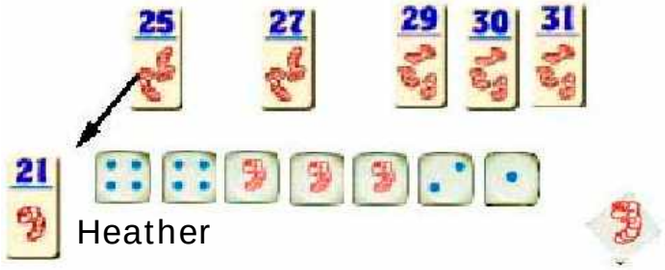
**Fig. 4d:**




Tom termina il suo turno con un risultato di 31 e prende la tessera col 28 dalla griglia. Questo perché le tessere numerate 31, 30 e 29 non sono visibili al momento.

---

**Fig. 4e:**



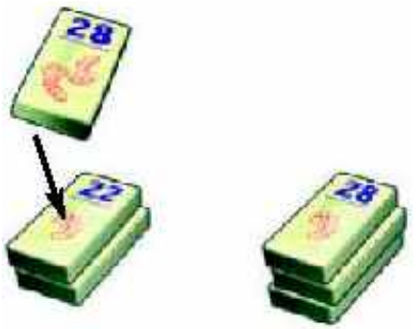

Heather ottiene un risultato di 26, quando lei finisce il suo turno. Lei trascura la tessera verme 26 che è scoperta di fronte a Jonathan. Perciò, prende il 25 dalla griglia.

Jonathan


TRADUZIONE CURATA DA MORPHEUS – VER. 1.0 – MAGGIO 2005
TRADUZIONE CURATA DA MORPHEUS – VER. 1.0 – MAGGIO 2005

PRENDERE UNA TESSERA DI VERME ARROSTO E COSTRUIRE UNA PILA:
Quando un giocatore prende una tessera di verme arrosto la mette a faccia in su di fronte a sé. Ogni nuova tessera raccolta è messa a faccia in su in cima all'ultima, in modo che si formi una pila. Questo vuole dire che c'è sempre solo una tessera visibile che si trova di fronte ad un giocatore. Questa tessera visibile è la sola che può essere sottratta agli altri giocatori. Le tessere verme coperte sono "al sicuro" (vedere figura 5).

**Fig. 5:**




Nicole può prendere la tessera con il numero 28. Lei lo mette a faccia in su sulla sua pila. Tutte le porzioni sottostanti sono "al sicuro" per il momento.

TURNI SENZA SUCCESSO:
Un turno è andato male quando un giocatore ottiene un tiro di dadi che ha solamente numeri e vermi che lui ha già raccolto (vedere figura 6a). Il giocatore smette di tirare i dadi per questo turno. Il tentativo è andato a vuoto anche se, alla fine del turno del giocatore, egli non fosse stato capace di raccogliere alcun verme(i) (vedere figura 6b). Lo stesso si applica se il giocatore non è capace di raggiungere il risultato di una tessera verme visibile (vedere figura 6c). Dopo un tentativo fallito, non solo il giocatore non prende alcuna tessera verme, ma deve anche restituire quella che lui ha raccolto in precedenza e che si trova in cima alla sua pila di tessere (se ne ha una), e metterla di nuovo sulla griglia (vedere capitolo "Restituire una tessera di verme arrosto"). Il prossimo giocatore inizia il turno.


TRADUZIONE CURATA DA MORPHEUS - VER. 1.0 - MAGGIO 2005

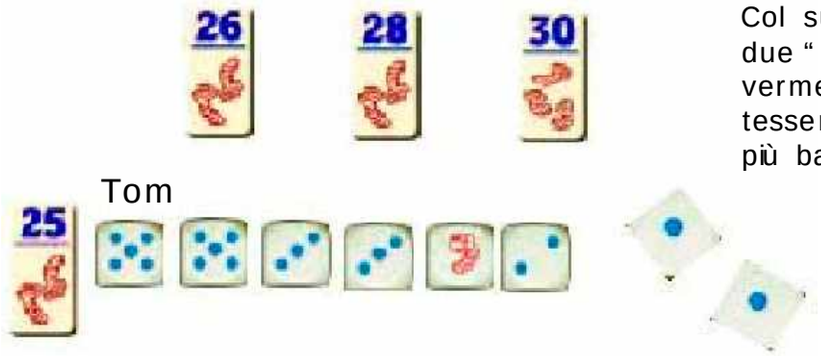
**Fig. 6a:** Nicole

Con il suo 4° tiro di dadi, Nicole ottiene solamente simboli che lei già ha raccolto.

**Fig. 6b:** Heather

Heather ottiene due "5" nel suo terzo tiro. Sebbene abbia un risultato di 31 e la porzione 31 è visibile, non può prendere alcuna tessera verme perché non è riuscita a ottenere alcun dado col simbolo del verme.

**Fig. 6c:**




Col suo ultimo tiro di dadi, Tom ottiene due "1" e un risultato di 25. La tessera verme col 25 è già sua e non c'è nessuna tessera verme sulla griglia con il valore più basso. Tom è davvero sfortunato!

RESTITUIRE UNA TESSERA DI VERME ARROSTO:

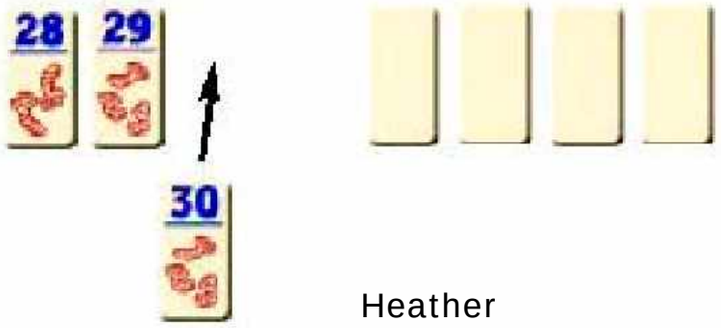
Quando un giocatore ha bisogno di restituire una tessera verme, egli mette di nuovo la tessera a faccia in su sulla griglia. Poi, gira a faccia in giù la tessera verme disponibile con il valore più alto sulla griglia. Questa tessera non sarà più disponibile per il resto della partita e può essere lasciata a faccia in giù (vedere figura 7a). Se la tessera restituita ha il numero più alto sulla griglia, allora rimane a faccia in su (vedere figura 7b).


TRADUZIONE CURATA DA MORPHEUS – VER. 1.0 – MAGGIO 2005

**Fig. 7a:**

Tom deve restituire la sua tessera verme arrosto visibile. Dal momento che il 34 è la tessera più alta sulla griglia, egli la gira a faccia in giù .

**Fig. 7b:**




Heather deve restituire la tessera con il 30. Siccome questa tessera ora è la più alta sulla griglia, rimarrà a faccia in su. In questo caso nessuna tessera verme sarà girata a faccia in giù .

FINE DELLA PARTITA E RISULTATO FINALE:

Il gioco finisce appena non ci sono più tessere vermi visibili a faccia in su sulla griglia. Ora, ogni giocatore somma i propri vermi che sono sulle loro tessere di vermi arrosto. Il giocatore con più vermi ha vinto il gioco. Se c'è un pareggio, il giocatore che ha la tessera verme con il valore più alto (quella col numero più alto) ha vinto il gioco.

VARIANTE

(5-7 giocatori):

Se volete accorciare il gioco, potete usare la seguente variante: la tessera restituita è messa a faccia in giù , anche se ha il numero più alto sulla griglia.



TRADUZIONE CURATA DA MORPHEUS - VER. 1.0 - MAGGIO 2005