

Petri

di Jürgen Heel

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Giocatori:

da 2 a 5

Età:

a partire da 6 anni

Durata:

circa 20 minuti

Contenuto:

25 carte figurate

1 dado dei pesci

1 dado dei colori

1 istruzione di
gioco

Fischers Fritz organizza una gara di pesca con i suoi amici. Chi prenderà più pesci? Ogni pescatore dovrà fare attenzione a non pescare delle scarpe vecchie. Contemporaneamente dovrà fare attenzione ai pesci che ha già pescato, perché i suoi cari amici potrebbero rubarglieli. Chi ha più cervello e un po' di fortuna potrà pescare il maggior numero di pesci, vincendo il gioco.



PREPARAZIONE

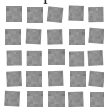
Mischiare tutte e 25 le carte figurate e distribuirle sul tavolo con l'immagine rivolta verso il basso. Questo è il mare. In questa posizione le carte non dovranno toccarsi. Dare i due dadi al giocatore più giovane.

ANDAMENTO DEL GIOCO

Il giocatore di turno tira i due dadi. Sul dado dei pesci sono rappresentati quattro pesci diversi, sul dado dei colori sono rappresentati quattro colori diversi. Tramite i dadi si decide quali pesci dovranno essere pescati da un determinato giocatore.

Esempio 1: Il dado dei pesci mostra la propria faccia con la „seppia“ e il dado dei colori mostra la propria faccia „verde“, quindi il giocatore dovrà pescare la seppia verde.

Posizione di partenza:



Dado dei pesci Dado dei colori





Chi ha centrato il pesce può pescare di nuovo.



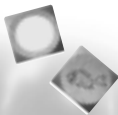
Quando si cede la mano, il nuovo giocatore può anche utilizzare l'ultimo risultato di lancio di dadi del suo predecessore.

In questo caso per pescare si intende che il giocatore che è di turno scopre una carta a piacere e la lascia scoperta sul tavolo.

Se tale carta coincide con il risultato del suo lancio di dadi, la preleva dal „mare“ e la ripone, coperta, vicino a sé. Può continuare a tirare i dadi e a pescare fino a quando non scopre una carta che non coincide con il risultato del suo lancio di dadi.

Quando ciò accade, cede la mano. Ora tocca al giocatore successivo in senso orario. Egli potrà utilizzare l'ultimo risultato di lancio di dadi del suo predecessore e cercare di nuovo lo stesso pesce, oppure lanciare di nuovo i dadi.

Attenzione: tutte le carte „pescate“ devono venire poste in fila, coperte, vicino al giocatore che le ha pescate. Non è permesso modificarne la sequenza. Inoltre non è permesso a nessuno, nemmeno al possessore,



riguardarle o modificarne la posizione nella sequenza.

Il jolly

Su ambedue i dadi sono presenti dei *jolly*. Sul dado dei pesci essi sono le due stelle marine, mentre sul dado dei colori sono le due facce bianche. Al posto del jolly sarà possibile utilizzare un pesce a piacere oppure un colore a piacere.

Esempio 2: Il dado dei pesci mostra la propria faccia jolly e il dado dei colori mostra il colore „rosso“, quindi il giocatore pesca giusto pescando qualunque pesce che sia rosso. Se al contrario il dado dei colori mostra il jolly e il dado dei pesci mostra il „pesce palla“, andrà bene un pesce palla, di qualunque colore esso sia.

Se ambedue i dadi mostrano il jolly, andranno bene tutti i pesci presenti nel mare

Sfruttamento degli altri

I giocatori possono pescare non solo nel mare, ma anche nelle file degli altri giocatori.

Jolly dei colori:



faccia bianca

Jolly dei pesci:



Stella marina



E' possibile pescare anche nelle file degli altri giocatori.



Esempio 3: Paolo ha lanciato i dadi e deve pescare un „pesce palla verde“. Ritiene che Pietro abbia tale pesce. Se alzando una delle carte di Pietro trova il pesce palla verde, può mettere la carta nella propria fila e continuare a pescare. Se invece non solleva la carta giusta, deve cedere la mano.

Se si pensa di avere già nella propria fila il pesce necessario, è possibile pescare anche nella propria fila.

Attenzione: quando il lancio dei dadi ha dato due jolly, è possibile pescare solo nel mare.

Alla fine del gioco le scarpe valgono una penalità ciascuna.



Le scarpe vecchie

Se un giocatore scopre una scarpa vecchia nel mare o nelle file degli altri giocatori, la deve prendere e inserire nella propria fila. Anche in questo caso cede la mano. Al termine del gioco ogni scarpa vecchia vale una penalità per il giocatore che la possiede.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando un giocatore ha pescato l'ultima carta dal mare. Ora si devono scoprire tutte le file. Per ogni scarpa della propria fila si dovrà togliere un punto, cioè sottrarre un pesce. Il vincitore è colui che ora ha davanti a sé il maggior numero di pesci.

In caso di parità, il vincitore sarà il giocatore che ha pescato il minor numero di scarpe vecchie.

Il gioco è terminato quando un giocatore ha pescato l'ultima carta dal mare.



I pesci valgono sempre un punto.
Le scarpe valgono sempre una penalità



VARIANTE

Prima dell'inizio del gioco si scopre un pesce. Tale tipo di pesce e il colore che ha varranno alla fine 2 punti in più. Lo stesso pesce uguale a quello che è stato scoperto conta addirittura 4 punti.



Altre domande? Vi aiuteremo volentieri!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVIII