



## REGOLAMENTO

Copyright © 2005 Matteo Panara e Mario Sacchi

<http://www.psgiochi.com/>

### AMBIENTAZIONE

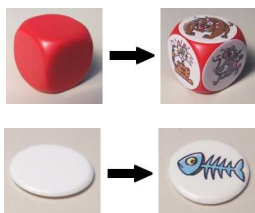


Nella cucina di uno scienziato pazzo si sta scatenando il finimondo! I suoi sei animalletti domestici si trasformano in continuazione e corrono dappertutto senza sosta, dandosi da fare per mangiare tutto quello che trovano. Ma tra una corsa e una mangiata la rissa è assicurata ed il più piccolo deve stare attento a non farsi mordere!

### SCOPO DEL GIOCO

Cerca di mangiare più cibi possibili e di mordere gli animalletti più piccoli; i morsi danno punti vittoria immediatamente, mentre i cibi alla fine della partita. Vince il giocatore che al termine della partita ha più punti vittoria.

### ASSEMBLAGGIO



Prima di iniziare a giocare applica gli adesivi sui dadi e sui segnalini. Applica su ogni dado sei adesivi in modo tale che ci siano due cani, due gatti e due topi. Applica gli adesivi dei cibi, delle pozioni, del professore e del ratto mannaro sui dischetti di plastica. Applica gli adesivi della cacca sul retro dei dischetti con i cibi.

### PREPARAZIONE



Posiziona i due segnalini pozione sulle apposite caselle e i cibi in modo casuale nella cucina. Non puoi posizionare i cibi a contatto tra di loro (neanche in diagonale) né a contatto con le pozioni e nemmeno sulle caselle numerate.

Mischia le sei carte turno insieme alle tre carte speciali. Le carte turno hanno la figura di un animalletto al centro e sono a dorso rosa; le tre carte speciali sono il “Ratto mannaro”, lo “Scienziato pazzo” e la “Cacca”.



Scegli un colore e prendi il pedone e il dado del colore scelto; il dado rappresenta l'animaletto che si muove in cucina, mentre il pedone è utilizzato per segnare i punti sul percorso intorno alla plancia. Posiziona il pedone segnepunti sulla casella zero.

## INIZIO DEL GIOCO



Ogni giocatore pesca una carta posizione (dorso giallo), lancia il proprio dado e lo posiziona sulla casella della plancia con il numero **blu** corrispondente. Un giocatore qualsiasi gira la prima carta turno e la partita ha inizio.



Il colore di sfondo della carta indica quale animaletto deve giocare per primo in questo turno; le frecce intorno alla figura centrale indicano il senso del turno e la figura al centro indica chi si deve trasformare; nel caso di una figura barrata, si trasformano tutti tranne l'animaletto barrato.

**N.B.:** gli animaletti non si trasformano tutti insieme, ma ogni giocatore effettua la sua eventuale trasformazione solo dopo che i giocatori precedenti hanno mosso.

## FASI DI GIOCO



**Trasformazione:** la prima cosa da fare è controllare se devi trasformarti oppure no; la trasformazione avviene lanciando il dado. Se hai un segnalino pozione puoi decidere di usarlo al posto di tirare il dado e di trasformarti in ciò che desideri.































**Movimento:** gli animaletti si muovono solo in orizzontale e in verticale, mai in diagonale. I cani sono i più grossi e forti, ma sono anche i più lenti e muovono di 5 caselle; i gatti muovono di 6; i topi, che sono i più piccoli e generalmente scappano, muovono di 7 caselle. Gli animaletti non possono muovere meno.

**Saltare:** quando un animaletto incontra un segnalino cibo o pozione lungo la propria strada, può saltarlo; il salto avviene in linea retta ed è possibile solo se al di là del segnalino saltato c'è una casella libera su cui atterrare. Puoi saltare anche gli altri animaletti, **a patto che non siano più grossi di te**. Puoi saltare anche file di animaletti e segnalini. Le caselle saltate non vengono contate. Ai fini del movimento, il salto conta sempre e solo 1 casella.

**Raccogliere:** quando salti una o più caselle devi raccogliere tutto quello che ti piace (consulta la tabella seguente); è sempre possibile saltare ciò che non piace, ma in tal caso non lo si raccoglie.

**Rubare:** quando salti un animaletto, gli rubi un cibo che ti piace oppure una pozione. Se non ne possiede non gli rubi nulla.

**Mordere:** quando salti un animaletto più piccolo, lo mordi e avanzi subito il pedone di un punto sul percorso segnapunti.

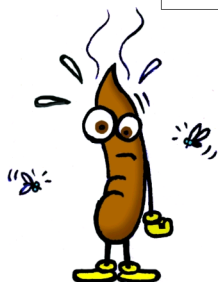
|                                                                                   | SALTA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | PRENDE / RUBA                                                                                                                                                          | MORDE                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |        |   |   |
|  |                                                                                         |   |                                                                                      |
|  |                                                                                                                                                                         |   |                                                                                                                                                                         |

**LE CARTE SPECIALI** Le carte speciali non sono da considerarsi turni; sono semplicemente degli effetti speciali che avvengono fuori turno.



**Ratto mannaro:** dal laboratorio dello scienziato pazzo giunge il suono roboante di un'esplosione! Qualcosa è andato storto durante l'ultimo esperimento e la cucina è invasa da una nuvoletta al profumo di gorgonzola: tutti i poveri topini diventano dei forti ratti mannari! Nel turno successivo i topi sono gli animaletti più forti di tutti e possono mordere chiunque. Un ratto mannaro può essere saltato e morso solo da un altro ratto mannaro. L'effetto del ratto mannaro finisce al termine del turno successivo. Se subito dopo la carta ratto mannaro vengono estratte altre carte speciali, queste hanno regolarmente effetto, ma non contano come turno, quindi il ratto mannaro rimane in vigore.

|                                                                                     | SALTA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | PRENDE / RUBA                                                                                                                                                            | MORDE                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |        |   |    |



**Cacca:** di nuovo un'esplosione! Una nuvoletta al profumo di prugna invade la cucina; tutti gli animaletti sentono un irrefrenabile bisogno di fare la cacca. Ogni giocatore sceglie uno dei cibi in suo possesso, lo gira sul lato con la cacca e lo pone sulla plancia in una casella libera accanto al proprio animaletto (non in diagonale). Come tutti sanno, la cacca è scivolosissima! Quando un

animaletto incontra il segnalino di una cacca, **non lo salta**, ma lo pesta e scivola **in avanti**, fermandosi al primo ostacolo (animaletto, cibo, pozione, altra cacca o bordo plancia). La scivolata è un movimento gratuito. Dopo la scivolata l'animaletto deve concludere regolarmente il proprio movimento, compiendo i passi restanti. Una volta pestata, la cacca deve essere eliminata dal gioco.



**Scienziato pazzo:** lo scienziato pazzo rientra improvvisamente in cucina, si accorge del disastro e chiama gli animaletti al centro della stanza per una bella ramanzina, dopodiché torna ai propri esperimenti. Ogni giocatore pesca una carta posizione (dorso giallo) e mette il proprio animaletto sulla casella **gialla** corrispondente al centro della cucina, pronto per essere strigliato dallo scienziato. Quando tutti gli animaletti sono stati posizionati, lo scienziato li sgrida per bene e poi torna ai propri esperimenti: si estrae una nuova carta turno il gioco continua normalmente.

## FINE PARTITA

La partita si gioca su 2 manche. Ogni manche finisce quando non ci sono più carte turno da estrarre.

$$\begin{array}{l}
 \text{🐷} + \text{🍌}^1 + \text{🌿}^1 + \text{🦴}^2 = 4 \\
 \text{🐷} + \text{🍌}^1 + \text{🦴}^1 = 3 \\
 \text{🐷} + \text{🍌}^2 + \text{🌿}^1 = 5
 \end{array}$$

A fine manche i giocatori ottengono un punto per ogni cibo che possiedono. I cibi che piacciono all'animaletto (nella forma in cui è a fine manche) valgono doppio. I giocatori avanzano i propri pedoni segnapunti sul percorso punteggio. Le pozioni a fine manche non danno punti, ma possono essere utilizzate per trasformarsi nell'animaletto desiderato.

Tra una manche e la successiva non è consentito tenere niente, e tutto ritorna in gioco. Gli eventuali segnalini rimasti sulla plancia restano dove sono, anche se si tratta di cacca; i segnalini scartati e i quelli collezionati devono essere riposizionati come se si stesse iniziando una nuova partita.

**LA CARTA POZIONE** All'inizio di ogni manche, il giocatore con meno punti riceve la carta pozione.



Se due o più giocatori si trovano a pari punti a fondo classifica la carta pozione non viene assegnata. Questa carta può essere usata come una pozione, ma non può essere rubata. La carta pozione non può essere usata per la trasformazione di fine manche.

**2 o 3 GIOCATORI** nella partita in due giocatori, ognuno muove tre animaletti, nella partita in tre ognuno ne muove due. Cibi e pozioni sono in comune fra gli animaletti di una stessa squadra. Se salti un animaletto più piccolo che appartiene alla tua squadra, **non lo mordi**. Non puoi comunque saltare un animaletto più grosso, anche se fa parte della tua squadra.

L'animaletto del colore indicato dalla carta deve muovere per primo, dopodiché a turno gli altri giocatori ne muovono uno dei propri. Il turno passa da un giocatore all'altro finché non sono stati mossi tutti gli animaletti. Se un giocatore a fine manche ha animaletti di forme diverse, tutti i cibi che piacciono loro valgono doppio.

# BauSquitMiao RACE!!!

**IL GIOCO** Anche la cucina dello scienziato pazzo si trasforma! Sul retro della plancia di BauSquitMiao c'è la pista di gara per BauSquitMiao RACE!!! La corsa di animaletti più pazza e divertente del mondo!

**SCOPO DEL GIOCO** Come in tutte le corse devi cercare di tagliare per primo il traguardo.

**PREPARAZIONE** posiziona sul tavolo la plancia dalla parte con la pista di gara. Posiziona il pedone segnapunti sulla casella zero del percorso punteggiato. I giocatori decidono di comune accordo da quale zona di partenza (numeri gialli o numeri azzurri) iniziare la gara. Posiziona le due pozioni nelle apposite caselle.



A turno i giocatori dispongono sulla plancia tutti i cibi. I cibi non possono essere posizionati nelle caselle numerate, nelle caselle delle pozioni, o a contatto (anche diagonale) con altri cibi o pozioni. I cibi **non possono essere messi in caselle d'angolo**, poiché mancherebbe la casella libera per poterli saltare.

## INIZIO PARTITA

ogni giocatore pesca una carta posizione, si trasforma e pone il proprio animale sulla casella indicata dal numero estratto, nella zona di partenza scelta in precedenza.

## MOVIMENTO

Gli animali possono muoversi solo nella zona di cucina rappresentante il percorso di gara: le caselle più scure non sono percorribili. I movimenti e le azioni avvengono esattamente come in BauSquitMiao. È consentito percorrere meno caselle rispetto al proprio movimento solo se la pista è bloccata.

**N.B.:** gli animali **saltano** sempre in linea retta e possono farlo solo se c'è una casella libera per terminare il salto; può quindi capitare che in curva un animale blocchi anche un avversario più grosso.

## BONUS

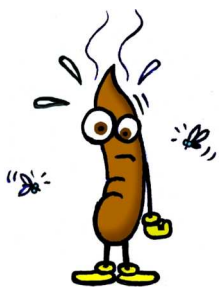
a differenza di BauSquitMiao, cibi e morsi non danno punti vittoria, ma caselle bonus: ogni volta che un animale morde, prende un cibo oppure lo ruba, avanza **immediatamente** di una casella in più.

Se avanzando grazie a un bonus, l'animale morde, prende o ruba ancora, tale nuovo bonus ha regolarmente effetto. Le pozioni non danno bonus.

## SVOLGIMENTO

il gioco si svolge tramite le carte turno come BauSquitMiao.

**LE CARTE SPECIALI** anche in BauSquitMiao RACE!!! si usano le carte speciali, ma con le seguenti eccezioni:



**Cacca:** può essere posizionata solo nella casella dietro all'animaletto, se libera.



**Scienziato pazzo:** lo scienziato pazzo rientra improvvisamente in cucina e si piazza con espressione minacciosa davanti all'animaletto in testa alla corsa. Nel turno successivo all'estrazione della carta, l'animale in testa non muove e nessun altro concorrente può superarlo (è possibile affiancarlo). È possibile usare il dischetto di plastica raffigurante lo scienziato pazzo per bloccare fisicamente la strada.

**N.B.:** le trasformazioni avvengono normalmente per tutti.



## FINE PARTITA

la partita dura 2 manche. Quando il primo giocatore taglia il traguardo pone il proprio animaletto sulla casella d'arrivo numero 6, il secondo sul numero 5 e così via. Gli animaletti arrivati non si trasformano più. Quando tutti i giocatori sono arrivati la manche ha termine.

Il primo classificato ottiene 6 punti, il secondo ne ottiene 5 e così via fino all'ultimo. Tali punti vanno segnati avanzando il pedone sul percorso punteggiato. Il giocatore (o i giocatori) che a fine manche ha il maggior numero di segnalini cibo guadagna un punto.

Nella manche successiva gli animaletti percorrono il tragitto in senso inverso, ripartendo dalla casella e nella forma in cui si trovano. I cibi e le cacche presenti sul percorso restano dove sono, mentre gli altri vanno riposizionati. L'ultimo in classifica riceve la carta pozione.

