

## Fliegenklatschen

una veloce gioco d'azione  
da 2 a 8 giocatori, dai 7 anni in su

### OBBIETTIVO

I giocatori, procedendo in senso orario, scoprono le carte. Armati di uno schiaccia-mosche, cercano contemporaneamente di schiacciare le mosche di maggior valore.

Al termine della partita, il giocatore che ha catturato le mosche di maggior valore è il vincitore.



### CONTENUTO

1 regolamento  
112 carte:

96 carte mosca  
(16 per ciascuno dei 6 colori:  
rosso, giallo,  
verde, blu, viola e  
arancio; per ogni  
colore 2 da 1 e 5  
e 4 da 2, 3 e 4)  
16 schiaccia-mosche



### PREPARAZIONE

Mescolare bene le carte e disporle in un mazzo a faccia in giù.

*Nota: se i giocatori desiderano ridurre la durata della partita possono, senza guardarle, eliminare dal mazzo un certo numero di carte.*

Dividere le carte equamente tra i giocatori formando dei piccoli mazzi faccia in giù. Non è importante se qualcuno riceve 1 o 2 carte in più.

**Nota: I giocatori devono gestire il proprio mazzo senza guardare le carte!**

Ciascun giocatore colloca il proprio mazzo davanti a sé (nella sua area di gioco).

### SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore più veloce inizia (altrimenti scegliere un altro metodo per determinare chi inizia la partita).

#### SCOPRIRE LE CARTE

Durante il proprio turno, ciascun giocatore scopre la prima carta in cima al suo mazzo.

La carta deve essere piazzata verso il centro del tavolo, lontano dalla propria area di gioco, senza quindi avere la possibilità di vederla in anticipo. Sebbene gli avversari possano vedere la carta prima che questa venga piazzata, il giocatore dovrebbe essere molto veloce per evitare di offrire questo vantaggio agli altri giocatori.

#### È UNA MOSCA?

Quando il giocatore scopre una carta mosca, la piazza scoperta al centro del tavolo insieme alle altre carte già presenti.

Le carte non possono essere piazzate in modo da coprire altre carte. Tutte le carte devono essere sempre ben visibili.

#### È UNO SCHIACCIA-MOSCHE?

Quando il giocatore scopre una carta schiaccia-mosche, **tutti** i giocatori provano a schiacciare le mosche.

Successivamente, il giocatore rimuove dal gioco lo schiaccia-mosche e ripone la carta nella scatola.

#### 5 CARTE DI COLORE DIVERSO = SCHIACCIA-MOSCHE

Quando sul tavolo sono presenti quattro mosche di colore diverso, ed il giocatore scopre una carta mosca di un **quinto colore**, i giocatori provano a schiacciare le mosche come se fosse stata pescata direttamente la carta schiaccia-mosche.

Successivamente, il giocatore rimuove dalla partita la carta mosca del quinto colore e la rimette nella scatola.

*Esempio: sul tavolo sono presenti 9 carte mosca: 5 rosse, 2 gialle, 1 verde ed 1 viola. Il giocatore scopre una carta mosca di colore blu. Dopo che tutti i giocatori hanno terminato di schiacciare le mosche, il giocatore rimuove dal gioco la carta mosca di colore blu e la ripone nella scatola.*

#### SCHIACCIARE LE MOSCHE!

Per schiacciare una mosca, il giocatore deve piazzare la mano aperta su **una** carta e lasciarla sopra. I giocatori possono utilizzare entrambe le mani e quindi possono catturare due mosche insieme!



**Eccezione:** con 5 o più giocatori ciascun giocatore può utilizzare una sola mano.

In ogni caso, i giocatori possono schiacciare soltanto le mosche del colore **prevalente** tra tutte le carte presenti al momento sul tavolo. Se ci sono due o più colori prevalenti, i giocatori possono schiacciare le mosche di questi colori come se ciascuno fosse quello prevalente.

*Esempio: ci sono 9 mosche scoperte sul tavolo: 3 rosse, 3 verdi, 2 blu e 1 viola. I giocatori possono schiacciare soltanto le mosche rosse e verdi.*

*I numeri stampati sulle carte mosca vengono utilizzati per calcolare il punteggio a fine partita.*

Dopo che tutti i giocatori hanno terminato di schiacciare le mosche, i giocatori controllano se le mosche schiacciate sono del colore ammesso.

Se un giocatore ha schiacciato una mosca di un colore ammesso, ha vinto la carta e la piazza con la faccia coperta davanti a sé. I giocatori devono prestare attenzione a non confondere le carte vinte con quelle del mazzo da cui pescano in quanto le carte vinte verranno utilizzate per calcolare il punteggio.

Se un giocatore schiaccia una mosca di un colore non ammesso, la carta mosca rimane sul tavolo e il giocatore, come penalità, deve prendere l'ultima carta mosca vinta e rimetterla in fondo al mazzo da dove pesca. Se il giocatore non ha ancora vinto carte, è fortunato in quanto non riceve alcuna penalità per il suo errore.



Se più giocatori schiacciano la stessa mosca, questa viene vinta da chi ha piazzato la mano più in basso di tutti.

#### CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore scopre l'ultima carta del suo mazzo.

#### PUNTEGGIO

Ciascun giocatore somma i valori delle carte mosca conquistate. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

Se più giocatori si trovano in parità, vince chi ha conquistato il maggior numero di mosche. Se sussiste ancora la parità, i giocatori possono dividersi equamente gli onori oppure giocare un round extra.



**Autore:** Christian Heuser

**Illustrazioni:** Georg von Westphalen

**Traduzione:** Michele Mura

michelemura@libero.it – www.goblins.net

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG Dreieich.

Tutti i diritti riservati Made in Germany  
www.abacusspiele.de

*Distribuito in Austria da:*

Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien

*Distribuito in Svizzera da:*

Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil