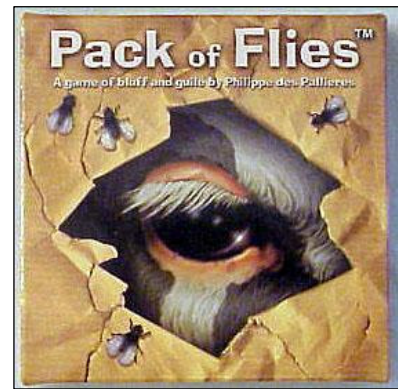


# Pack of Flies (Pugno di mosche)

Pro Ludo, 2003

Un gioco di Phillippe Pallières

da 2 a 5 giocatori da 8 anni in su



Nel piccolo villaggio di Thiercelieux ci sono molte vacche e, dove ci sono vacche, ci sono mosche. Il granaio di Maurice è vicino alla casa di Philippe. Quando Philippe lavora alla sua finestra aperta, le mosche l'importunano.

Quindi, decise di cercare vendetta, ed ha creato un gioco che garantisca tempi duri per le mosche...

## MATERIALE DI GIOCO

- 25 mosche nere
- 1 furba mosca blu (Mireille\*)
- 6 carte cibo
- 3 carte pericolo
- 3 carte speciali

\*Mireille, una canzone di Dick Annegarn 1975, Polydor Francia.

## SCOPO DEL GIOCO

Le carte sono messe in gioco una alla volta. Quando una carta è in gioco, i giocatori tentano di vincerla. Ogni giocatore, offre segretamente un numero di mosche nascondendole nella propria mano. Allo stesso tempo, deve indovinare il numero totale di mosche offerto dagli altri giocatori. Il giocatore con più punti alla fine vince.

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve 5 mosche nere e le prende nella sua mano sinistra. Con meno di 5 giocatori, le mosche nere in eccedenza sono messe nella scatola. La furba mosca blu è messa nella scatola chiusa. Le dodici carte sono mischiate e messe in un mazzo al centro del tavolo.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### *Svolgimento di un turno*

1. La carta in cima al mazzo delle pescate viene girata;
2. I giocatori scelgono segretamente il numero di mosche che andranno ad offrire;
3. I giocatori indovinano il numero totale di mosche offerte;
4. Le mani vengono aperte e le mosche sono rivelate;
5. La carta viene data al vincitore;
6. Possibile guadagno di mosche.

**1.** La carta in cima al mazzo viene girata a faccia in su per essere offerta.

**2.** Ogni giocatore, sceglie segretamente un numero di mosche dalla propria mano sinistra (può anche decidere di non scegliere mosche) e le mette nella sua mano destra. Mette poi la sua mano destra e chiusa al centro del tavolo.



**3.** Ogni giocatore annuncia la sua dichiarazione della somma **totale** di tutte le mosche offerte, da tutti i giocatori, **incluse le proprie**. È possibile che molti giocatori possano indovinare il numero totale di mosche.

Nel primo round, il giocatore più leggero inizia. Nei round seguenti, il vincitore della carta precedente è il giocatore iniziale. Dopo che il primo giocatore ha fatto la sua dichiarazione, gli giocatori possono annunciare la loro dichiarazione senza seguire un ordine stabilito. Se nessuno dei giocatori fa volontariamente la propria dichiarazione, allora i giocatori **devono** fare le loro dichiarazioni in senso orario dall'ultimo giocatore in poi.

**4.** Una volta che tutti i giocatori hanno fatto la loro dichiarazione (**dichiarando un solo numero**), tutti i giocatori aprono la mano e rivelano il numero di mosche che loro hanno offerto.

### CHI VINCE LA CARTA?

**5.** Il giocatore che ha indovinato il numero esatto di mosche offerto da tutti i giocatori (ricordiamo: lui compreso), vince la carta. Se nessuno ha indovinato, il giocatore che ci è andato più vicino ad indovinare vince la carta. In caso di pareggio tra giocatori che si sono avvicinati ad indovinare, vince chi ha offerto più mosche. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore che ha dichiarato per primo. A secondo del tipo di carta (vedere sotto), il giocatore che ha vinto la carta, o la mette di fronte a lui o di fronte ad un altro giocatore oppure esegue la sua abilità speciale.

### QUELLO CHE ACCADE CON LE MOSCHE OFFERTO DAI GIOCATORI

**6.** Le mosche offerte sono perse e messe nella riserva al centro del tavolo. I giocatori che hanno indovinato il numero esatto di mosche offerte, vincono una mosca, anche se loro non hanno offerto alcuna mosca.

Se più di un giocatore dovesse indovinare il numero esatto di mosche offerte, allora ognuno di loro ottiene una mosca dalla riserva. Se non ci sono abbastanza mosche nella riserva per tutti questi giocatori, i giocatori prendono la loro mosca nell'ordine nel quale hanno fatto la loro dichiarazione.

**Nota:** La riserva è formata dalle mosche che i giocatori perdono durante il gioco, non dalle mosche non usate che sono state messe via nella scatola all'inizio.

Bisogna stare attenti a non sprecare troppo rapidamente le 5 mosche con le quali si è partiti all'inizio del gioco, per una o più delle 12 carte. Anche se un giocatore ha finito le mosche, può continuare giocare. Diviene soltanto un po' più difficile bluffare.

### FINE DEL GIOCO

Appena un giocatore vince la dodicesima (ed ultima) carta, il gioco finisce.

I giocatori sommano i loro punti vittoria.

- ogni giocatore aggiunge i valori delle schede positive che ha vinto.
- da questa somma, sottrae il valore delle schede negative dategli dagli altri giocatori.
- aggiunge poi 1 punto per ogni mosca che gli è rimasta alla fine del gioco.

Il giocatore con più punti vince.

### DESCRIZIONE DELLE CARTE

#### Carte Cibo (+)!

Queste carte sono positive e vengono messe a faccia in su di fronte al giocatore che le vince.

- Gocce di Sudore: (+1)
- Uovo fritto con piselli: (+2)
- Pane con Marmellata: (+2)
- Formaggio Camembert: (+3)
- Testa di vacca: (+3)
- Sterco di vacca: (+4)

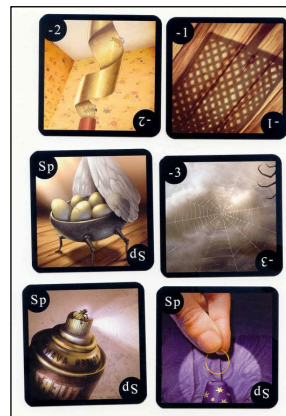


### Carte Pericolo (-)!

Queste carte sono negative e fanno perdere punti.

Un giocatore che vince una di queste carte, la piazza davanti ad un giocatore di sua scelta.

- Schiacciamosche: (-1)
- Carta moschicida: (-2)
- Ragno: (-3)



### Carte speciali (Sp)

Un giocatore che vince una carta di questo tipo, può eseguire la sua abilità speciale.

- **Mosche Baby:** Il vincitore di questa carta ottiene tante mosche dalla riserva quanti sono i giocatori. Il giocatore che è arrivato secondo per vincere la carta ottiene una mosca in meno dalla riserva, il giocatore che è arrivato terzo prende due mosche di meno, etc.... se la riserva si esaurisce, peccato!
- **Mireille, la furba mosca blu:** Il vincitore di questa carta trova la mosca blu. Quando questo giocatore include la mosca blu nella sua offerta, lui può, dopo che il numero totale di mosche offerte è determinato, può incantare la mosca blu e riprenderla nella sua mano sinistra, riducendo così il numero totale di mosche offerto di 1. Lui può incantare due volte la furba mosca blu in tutto il gioco [NdT: Io credo che possa essere offerta una terza volta ma non può più essere richiamata – viene rimessa poi nella scatola, non nella riserva] Se non si usa l'abilità della mosca, la si perde in ogni modo (è rimessa nella scatola).
- **Insetticida:** Se si usa questa carta, il proprietario può eliminare mosche offerte da un altro giocatore, nei round seguenti. Lui deve giocare la carta dopo che tutti i giocatori hanno annunciato le loro dichiarazioni per il numero totale di mosche offerto, ma prima che il numero di mosche sia rivelato. Quando lui gioca la carta, dice "Psssssch" e punta la mano di un altro giocatore. Questo giocatore lascia cadere le mosche che lui aveva offerto dalla sua mano destra. Le mosche morte sono messe nella riserva (la furba mosca blu viene riposta nella scatola). Questa azione cambia di fatto il numero totale di mosche offerto. L'Insetticida contiene un numero diverso di cariche. Con 2 giocatori, contiene una carica; con 3 giocatori: 2 cariche; con 4 giocatori: 3 cariche; con 5 giocatori: 4 cariche. L'Insetticida può essere riempito di nuovo nello stesso round oppure più tardi. Ossia, il giocatore può usare l'Insetticida per eliminare le mosche offerte da più di un giocatore nello stesso round, finché lui ha cariche sufficienti per poterlo fare.



### *Esempio di gioco con 4 giocatori*

Elvira, Claudia, Max e Filippo siedono in questo ordine al tavolo.

#### *Esempio 1*

1. La carta Pane e Marmellata (+2) è scoperta.
2. Elvira comincia (lei è la più leggera). Offre segretamente 1 mosca, Claudia 2 Max 2 e Filippo non offre niente.
3. Elvira dichiara 2, Claudia 3 Max 4 e Filippo dichiara 3.
4. I giocatori si aprono le loro mani destre (Voilà!): 5 mosche!

#### *Chi vince la carta?*

5. Max vince la carta perché la sua dichiarazione si è avvicinata di più. Mette la carta faccia in su di fronte a lui. Max è felice!
6. Non ottiene una mosca dalla riserva, comunque, perché non ha indovinato il totale esatto.

#### *Esempio 2*

1. La carta Schiacciamosche (-1) è scoperta.
2. Max che ha vinto l'ultima carta inizia, e fa la sua offerta, con 0 mosche nella sua mano destra, Filippo offre 2, Elvira 0 e Claudia 1.
3. Max dichiara 1 mosca, Filippo 4, Elvira 3, e Claudia indovina 3.
4. I giocatori aprono le mani destre (Voilà!): 3 mosche.

#### *Chi vince la carta?*

5. Claudia ed Elvira, ambedue hanno indovinato il numero esatto di mosche, ma Claudia ha offerto più di Elvira, così lei riceve la carta. Siccome è una carta negativa, la mette di fronte a Max. Max borbotta.
6. Elvira e Claudia, ottengono 1 mosca dalla riserva, perché hanno indovinato il totale corretto.

#### *Esempio 3*

All'inizio di questo round, ci sono 6 mosche nella riserva.

1. La carta Mosche Baby (Sp) è scoperta.
2. Claudia offre 0 mosche, Max e Filippo offrono 0 mosche, ed Elvira offre 2.
3. Claudia dichiara 1, Max 0, Filippo dichiara 1, ed Elvira 2.
4. I giocatori aprono le loro mani: 2 mosche in totale.

#### *Chi vince la carta?*

5. Elvira vince la carta e può usare la sua abilità. Delle 8 mosche nella riserva (6 all'inizio del round e più 2 dopo che sono state espletate le offerte) lei può prendere 4 mosche (dal momento che questa è una partita in 4). Claudia ha indovinato lo stesso numero come Filippo ma Claudia ha fatto la sua dichiarazione per prima, così lei diventa seconda e può prendere 3 mosche dalla riserva. Filippo, diventa terzo, è può prendere 2 mosche, ma ne trova solamente una. Max non trova mosche perché la riserva ora è vuota. Max diventa irascibile.
6. Elvira può anche prendere una mosca supplementare dalla riserva perché ha indovinato il numero esatto, ma non trova mosche perché la riserva è vuota.

#### *Esempio 4*

Nel round precedente, Claudia ha vinto Mireille, la furba mosca blu.

1. La carta Formaggio di Camembert (+3) è scoperta.
2. Claudia offre una mosca nera e Mireille per un'offerta di totale di mosche 2. Max, Filippo ed Elvira offrono ognuno 1 mosca.
3. Claudia dichiara 4 mosche, Filippo si sbriga e dichiara 5, Elvira anche dichiara 5, e Max poi dichiara 6.
4. I giocatori aprono le mani: 5 mosche in totale.

#### *Chi vince la carta?*



5. Filippo ed Elvira hanno indovinato l'esatto numero ed hanno anche offerto lo stesso numero di mosche. Comunque, Filippo ha fatto la sua dichiarazione prima di Elvira, così lui vincerebbe la carta. Però, Claudia decide di incantare di nuovo la furba mosca blu nella sua mano, così il totale diventa di solamente 4 mosche.

Fatto questo, Claudia vince la carta.

6. Claudia ottiene anche una mosca nera dalla riserva

### *Esempio 5*

Filippo ha vinto la carta Insetticida nel round precedente.

1. La carta Uovo Fritto sui piselli (+2) è scoperta.

2. Filippo offre 0 mosche, Elvira 1, Max 2 e Claudia 0.

3. Filippo dichiara 1 mosca, Elvira dichiara 2, Max dichiara 4 e Claudia dichiara 3 mosche. Prima che i giocatori si aprano le mani, Filippo grida "Fermi!" e poi dice "Psssssch!" puntando Max prima e Claudia poi. Max lascia cadere le mosche dalla sua mano e le mette nella riserva. Claudia sorride, mentre mostra la sua offerta di 0 mosche, questo vuole dire quel Filippo ha sprecato così una della sue cariche dell'Insetticida.

4. Filippo ed Elvira aprono le mani: La somma di mosche offerte è 1.

### *Chi vince la carta?*

5. Filippo ha vinto ancora la carta.

6. Vince anche una mosca. Filippo ha ancora una carica d'Insetticida per il prossimo turno, Claudia è meglio che stia attenta!

## **RIEPILOGO DELLE CARTE**

### Carte cibo (+)

- Gocce di Sudore: (+1)
- Uovo fritto su piselli: (+2)
- Pane e Marmellata: (+2)
- Formaggio Camembert: (+3)
- Testa di vacca: (+3)
- Sterco di Vacca: (+4)

### Carte pericolo (-)

- Schiacciamosche: (-1)
- Carta moschicida: (-2)
- Ragno: (-3)

### Schede speciali (Sp)

- Mosche Bambino: I giocatori possono vincere mosche (vedi le regole pagina 8 ed esempio pagina 12).

- Mireille, la furba mosca blu: Una mosca che puoi riprendere nella Tua mano sinistra, (vedi regole pagina 8 ed esempio pagina 13).

- Insetticida: Il giocatore può eliminare le mosche di altri giocatori (vedi regole pagina 9 ed esempio pagina 14).

**TRADUZIONE CURATA DA GNOCCARELLO PER LA TANA DEI GOBLIN**

*Dicembre 2004*

