



OINK!

Un gioco "bestiale" di riflessi veloci 2-6 giocatori - età 6+

Vincere il mucchietto degli scarti

Il primo giocatore che fa il verso giusto dell'animale dopo aver colpito il mucchietto degli scarti, vince il medesimo mucchietto degli scarti. Con queste carte inizierà a formare il suo mucchietto per i punti. Se a fare il verso corretto sono più giocatori, si aggiudicherà il punto chi ha colpito per primo.

Consiglio: colpire è la cosa più importante, anche se non sei il giocatore più veloce; magari farai il verso giusto per primo.

Fine della mano

La mano finisce quando un giocatore si aggiudica il mucchietto degli scarti. Lo stesso giocatore darà inizio alla mano successiva.

Fare errori

Se fai un errore, devi subito mimare una scimmia e, con la tua mano che usi per colpire, grattarti la testa e dire "Oo-Oo-Ah-Ah" una volta, come una scimmia. Nel frattempo il gioco continua normalmente.

Variante: in alternativa, un errore può essere punito obbligando un giocatore a dar via una delle proprie carte dal mucchietto dei propri punti, e infilarla in fondo al mucchietto degli scarti attivo. Se non ha ancora nessun mucchietto di punteggi allora deve proprio mimare la scimmia.

Finire le carte

Se finisci le carte durante una mano, salterai il turno fino alla fine della mano giocata. Resti comunque in gioco e puoi colpire e fare il verso di un animale per cercare di vincere il mucchietto degli scarti.

FINE DEL GIOCO

Se uno o più giocatori non ha più carte alla fine di una mano, il gioco finisce.

Se durante una mano finiscono tutte le carte, il gioco finisce. In questo caso, nessuno riceve le carte del mucchietto degli scarti.

PUNTI

Alla fine, tutti i giocatori allineano i propri mucchietti dei punti uno accanto all'altro e verificano quale sia il mucchietto più alto (con più carte). Il proprietario di quel mucchietto sarà il vincitore. Se alcuni mucchietti sembrano uguali, si possono contare direttamente le carte. In caso di parità i giocatori si dividono la vittoria.

Autore: Inon Kohn

Illustrazione: Michael Menzel

© 2014 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany. All rights reserved.
www.abacusspiele.de



MATERIALE

90 carte

14x cane, gatto, mucca, asino, pecora, pulcino (2 per ogni valore 0-6 per ciascun animale)



6x maiale (valore 7)



IDEA DEL GIOCO

In OINK! I giocatori, quando compaiono due animali dello stesso tipo, devono colpire più veloci del fulmine il mucchietto delle carte scartate. Accompagnando il gesto al verso dell'animale giusto, vincono tutte le carte al centro del tavolo. Attenzione però: ogni tanto si fa avanti il maiale sfacciato con un vociferante "Oink!"

SET-UP DEL GIOCO

Mescolare le 90 carte e distribuirle coperte ed in egual numero ai giocatori.

Con 4 giocatori, avvanzeranno 2 carte, da riporre nella scatola senza essere guardate.

Non si possono guardare le proprie carte; si tengono coperte davanti a sé in un mucchietto. Al centro del tavolo va lasciato uno spazio libero per gli scarti che si accumuleranno durante il gioco. Questo spazio deve essere facile da raggiungere per tutti i giocatori.



Set up per 4 giocatori

Le mani

Prima che inizi il gioco, decidere che mano usare per girare le proprie carte. L'altra mano serve per colpire il mucchietto degli scarti. Se non si sta colpendo lo spazio per gli scarti, quella mano non dovrebbe essere appoggiata sul tavolo.

Consiglio: si possono concordare altre regole su come tenere le mani durante il gioco. L'importante è giocare per divertirsi!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in più mani e si gioca in senso orario.

Inizia il giocatore più giovane.

Scoprire le carte

Al proprio turno, si gira la carta in cima al proprio mucchietto. La carta deve essere messa subito a faccia in su sullo spazio per gli scarti in mezzo al tavolo, in modo da coprire bene le carte sottostanti.

Per non essere avvantaggiati, si deve girare la carta in modo da mostrarla prima agli altri, come nel disegno a fianco.

Consiglio: più velocemente si gira la carta e prima la si potrà vedere.



Dopo aver messo la carta sul mucchietto degli scarti, toccherà al prossimo giocatore in senso orario. Continuare così fino a quando uno o più giocatori colpiranno il centro del tavolo per uno dei motivi elencati a seguire.

2

Colpire

2 animali dello stesso tipo

Appena i giocatori realizzano che la carta messa in cima al mucchietto degli scarti è uguale alla precedente, devono colpire con la mano piatta sul mucchio degli scarti il più velocemente possibile. Inoltre devono fare il verso dell'animale corrispondente.

In questo caso, i numeri presenti sulle due carte uguali non hanno alcuna importanza.



Un totale di 7

Appena i giocatori si accorgono che il totale delle due carte in cima equivale a 7 punti, devono colpire con la mano piatta sul mucchio degli scarti il più velocemente possibile. Inoltre devono fare il verso del maiale "Oink!".



Nota: nel caso raro in cui le due carte in cima oltre ad avere lo stesso animale, sommate insieme danno un totale di 7 punti, i giocatori devono fare il verso dell'animale raffigurato!

Maiale

Quando compare un maiale in cima al mucchietto degli scarti, i giocatori devono colpire sul mucchio degli scarti il più velocemente possibile. Devono fare anche il verso del maiale "Oink!". In questo caso, la carta sottostante non ha nessuna importanza, può essere anche diversa.



3