



ESPRESSO FISHING



Un gioco di dadi per veri pescatori

per 2 - 5 giocatori dagli 8 anni in su • di Davide Rigolone

La pesca è un hobby per cui è richiesta resistenza. È quindi buona cosa avere uno o due caffè nello zaino per darsi la carica giusta. Questi permettono, se bevuti nel momento giusto, di non farsi sfuggire i pesci migliori. E un po' di fortuna con i dadi può portare anche alla vittoria! Allora, buona pesca!

Contenuti

- 29 pesci (28x blu, 1x giallo)
- 6 dadi (2x rossi, 3x blu, 1x bianco)
- 10 segnalini neri
- 1 regolamento

Scopo del gioco

Lo scopo del giocatore è di non addormentarsi mentre sta pescando, in modo da catturare il maggior numero di pesci possibile. Ma attenzione: Il pesce giallo può significare vittoria in caso di parità!

Preparazione del gioco

- Tutti i pesci vengono messi nella parte inferiore della scatola. Questa rappresenta lo stagno, e viene posizionata al centro del tavolo. In una partita da due o tre giocatori, verranno utilizzati solo 19 pesci (18x blu, 1x giallo).
- Ogni giocatore riceve 2 caffè, sotto forma di segnalini neri.
- I 6 dadi vengono tenuti a portata di mano.



Svolgimento del gioco

- Viene deciso il giocatore iniziale, e poi si prosegue in senso orario.
- Il giocatore di turno, lancia i 3 dadi blu e i 2 dadi rossi.
- Dopo il lancio, il giocatore ha la possibilità di rilanciare ogni dado ancora una volta, per migliorarne i risultati.
- Una volta terminato il lancio dei dadi, a seconda della combinazione ottenuta si può ottenere uno dei seguenti:
 - il pesce ha abboccato!, OPPURE
 - c'è la possibilità di rubare un pesce.
- Dopodiché tocca al giocatore successivo.

Il pesce ha abboccato!

Per questo risultato, il giocatore ha bisogno di almeno un verme, un amo e un'onda tra i risultati dei dadi. Ci sono tre tipi di onda:

- **Onda semplice** – vale 1.
- **Onda doppia** – vale 2.
- **Onda vuota** – vale 0,5.

Il numero di ami va moltiplicato con il numero delle onde. Il colore dei dadi non ha alcuna importanza in questo caso. Il risultato della moltiplicazione indica quante volte il giocatore può tirare il dado bianco e pescare. Nota: Nel caso in cui la moltiplicazione risulti in un numero non intero, si arrotonda per difetto.

Esempio:

Il primo lancio di Sabrina dà:



Ora Sabrina ha la possibilità di ritirare una volta ogni dado per migliorare il risultato. Per pescare ha bisogno di un verme. Ritira quindi un dado rosso e ha fortuna.

Con il verme ha la possibilità di pescare 2 volte, ma decide di migliorare ulteriormente il risultato dei dadi. Lancia il dado blu con l'onda vuota. Purtroppo ha sfortuna e riottiene un'onda vuota. Il risultato di questo dado è fissato ormai, perché ogni dado può essere rilanciato una volta sola. Non è ancora soddisfatta del risultato e quindi rilancia il dado blu con l'onda semplice. Ha fortuna e ottiene un'onda doppia.

Decide di terminare il lancio dei dadi, e il suo risultato finale è:



Questo significa che potrà tirare il dado bianco 3 volte. (1 amo moltiplicato per 3,5 onde = 3,5, che arrotondato dà 3)

Il giocatore può quindi tirare il dado bianco, per pescare.

I risultati possibili sono:



un pesce: il giocatore può prendere un pesce dallo stagno.



due pesci: il giocatore può prendere due pesci dallo stagno, ma solo se ha ottenuto un verme con un dado rosso. In caso contrario potrà prendere un solo pesce. *Nota:* È consigliato lasciare intatta la combinazione dei dadi fino alla fine del turno del giocatore.



una scarpa: che sfortuna! Il giocatore non può prendere nessun pesce.



Z-Z-Z: Addormentato! Il giocatore non può più tirare il dado. Il suo turno finisce subito. Per non addormentarsi, il giocatore può decidere di bere un caffè prima di iniziare a lanciare il dado bianco. Per fare questo, deve utilizzare un segnalino nero che viene messo da parte. Se beve un caffè,

tutti i dadi  contano come il dado .

Il giocatore non prende alcun pesce, ma può ritirare il dado bianco, nel caso in cui la sua combinazione di dadi lo permette.

Rubare un pesce!

Alcune combinazioni di dadi permettono al giocatore di rubare dei pesci già pescati agli avversari:

3 + 2 simboli uguali:

Esempio:



Il giocatore può rubare un pesce ad un avversario.

4 simboli uguali:

Esempio:



Il giocatore può rubare due pesci, o tutti da uno stesso avversario, oppure un pesce da uno e un pesce da un altro.

5 simboli uguali:

Il giocatore può rubare 3 pesci, o tutti da uno stesso giocatore, o suddivisi tra più avversari.

Combinazione speciale = 3 simboli uguali sui dadi blu + 2 simboli uguali sui dadi rossi:

Il giocatore può scegliere tra:

- prendere un segnalino nero da un avversario o da quelli che sono stati già usati OPPURE

- spostare un pesce. Può scegliere tra
 - a) prendere un pesce dallo stagno e darlo ad un giocatore - anche a sé stesso,
 - b) prendere un pesce ad un giocatore e darlo ad un altro - anche a sé stesso, oppure
 - c) prendere un pesce ad un avversario e rimetterlo nello stagno.

Spostare un pesce può determinare per un giocatore, specialmente verso la fine della partita, la vittoria, anche se non dovesse aver raccolto il maggior numero di pesci.

Esempio:

Dieter ha raccolto 9 pesci, Michael 8, Sabrina 6 e Manuel 5, tra cui anche il pesce giallo. Tocca a Sabrina, che ottiene una combinazione speciale, con 3 ami sui dadi blu e 2 vermi sui dadi rossi. Decide di dare l'ultimo pesce nello stagno a Michael. Così Dieter e Michael hanno lo stesso numero di pesci blu. Questo vuol dire che entrambi vengono eliminati e quindi vince Sabrina, che dopo Dieter e Michael ha il maggior numero di pesci (vedi "fine del gioco").

Consiglio: Ogni volta che un pesce viene preso dallo stagno o viene rubato, è consigliabile scegliere il pesce giallo, poiché esso può essere decisivo per la vittoria (vedi "fine del gioco").

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena l'ultimo pesce viene preso dallo stagno. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di pesci. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha anche il pesce giallo. Se nessuno dei due giocatori con il punteggio più alto ha il pesce giallo, entrambi vengono eliminati dalla conta dei punti e vince il giocatore che subito dopo di loro possiede il maggior numero di pesci. In caso di un ulteriore pareggio si procede come descritto sopra.

Esempio di pareggio: *Si gioca in cinque.*

2 giocatori hanno entrambi 10 pesci blu e vengono quindi eliminati. Gli altri 3 giocatori hanno ognuno 3 pesci, un altro pareggio. Ma in questo caso vince quello che tra loro possiede il pesce giallo.

Se avete ancora domande o consigli su "Espresso Fishing", si prega di rivolgersi a:

**Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 • Wien
www.piatnik.com**

Attenzione! Non adatto ai bambini sotto i 3 anni. Contiene piccoli pezzi che possono essere ingoiati. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare l'indirizzo.