

Un gioco di Julien Sents

Illustrazioni di Maria Storaies

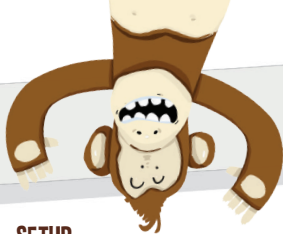
Traduzioni di Simone Serrao

OCCHIO ALLA SCIMMIA!

regolamento

L'obiettivo del gioco è vincere il maggior numero di carte. Trova la Scimmia o fai in modo che gli altri sbagliano, identificandoti come Scimmia.





CONTENTS : 48 carte azione, 2 dadi,
1 regolamento

SETUP

Per ognuno dei sei colori, formate un mazzo che contenga un numero di carte pari al numero dei giocatori. Ogni mazzo deve contenere una carta "tu sei la scimmia" per una partita da 4 a 6 giocatori, e due carte "tu sei la scimmia" per partite a 7 o 8 giocatori. Rimettete le carte inutilizzate nella scatola.

Per esempio, se giocano sei persone, ogni mazzo deve contenere 5 carte azione e 1 carta "tu sei la scimmia". I sei mazzi creati vengono posizionati al centro del tavolo.

Inizia chi imita meglio una scimmia...



COME SI GIOCA

Per semplicità, il giocatore con la carta "tu sei la scimmia" sarà chiamato Scimmia, gli altri con le carte Azione saranno chiamati "Non-Scimmie".

OCCHIO ALLA SCIMMIA! si gioca in 6 turni.

Il Primo Giocatore, pesca un mazzo di carte (una per ogni giocatore) e ha tre secondi per decidere se prendere per sè la carta Scimmia o una delle carte Azione. Dopo mescola le rimanenti carte e le distribuisce coperte agli altri partecipanti. Ognuno ora possiede una carta a faccia in giù.

Il Primo Giocatore lancia quindi i dadi per determinare l'azione che tutti i giocatori dovranno fare.

Il dado nero rappresenta le decine, il dado bianco le unità.

Ogni giocatore osserva la carta per capire quale azione è richiesta e, quando tutti i giocatori sono pronti, il Primo Giocatore inizia il conto alla rovescia da 3 a 0. Finito il conteggio, ogni giocatore deve fare l'Azione riportata sulla carta (mimando, cantando, etc.), mentre la Scimmia deve imitare quello che fanno gli altri più velocemente possibile, per fare in modo di non essere scoperta.

Il Primo Giocatore decide quando stoppare l'Azione in corso (30 secondi massimo). Una volta completata l'Azione, i giocatori alzano le loro mani. Il Primo Giocatore conta nuovamente da 3 a 0 e al termine del conteggio ogni giocatore indica con la propria mano il giocatore che ha identificato come Scimmia. Il giocatore Scimmia fa lo stesso, per evitare di essere "beccato". Quindi la Scimmia (o le Scimmie) rivelano la loro identità e si procede con l'assegnazione dei punti.



PUNTEGGIO

Ogni carta rappresenta 1 punto.

Punteggio per una Non-Scimmia:

- La Non-Scimmia guadagna la sua carta se indovina chi è la Scimmia in una partita da 4 a 6 giocatori, oppure se ne indovina una delle due in una partita a 7 o 8 giocatori.

- La Non-Scimmia perde la sua carta se non indovina chi è la Scimmia. In questo caso, la sua carta viene messa in una pila comune in mezzo al tavolo.

(La carta viene scartata a meno che tutti i giocatori non abbiano sbagliato a indovinare la Scimmia, in quel caso la carta va alla Scimmia).

Punteggio per la Scimmia:

1. In una partita con una sola Scimmia (4, 5, 6 giocatori): vince tutte le carte della pila comune e tiene la propria carta. Se tutti i giocatori hanno scoperto la Scimmia, perde la sua carta.

2. In una partita con due Scimmie (7, 8 giocatori): la Scimmia che viene indicata dalla maggior parte dei giocatori dà la sua carta all'altra Scimmia (in caso di parità si tengono la propria carta).

Fatto questo, si dividono le carte della pila comune (in caso di numero di carte dispari, quelle che non si riescono a dividere vengono tolte dal gioco).

NUOVO TURNO

Il Primo Giocatore decide chi sarà il nuovo Primo Giocatore, scegliendo qualcuno che ancora non ha ricoperto quel ruolo. Egli prende un nuovo mazzo e il nuovo turno può cominciare.

Se tutti i giocatori hanno già guidato un turno di gioco, si sceglie casualmente il nuovo Primo Giocatore. Se non riuscite a scegliere in modo casuale, il primo che sale sulla sedia e fa l'urlo di Tarzan diventa automaticamente il Primo Giocatore.

FINE DELLA PARTITA

Una volta completati 6 Turni di gioco la partita è finita. Il Giocatore che ha collezionato più carte è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di carte Scimmia vince la partita. Se i giocatori si trovano ancora in una situazione di pareggio, condividono la vittoria e si mimano a vicenda!

REGOLE PER 9 o PIU' GIOCATORI: Versione a Squadre

Create da 4 a 8 squadre da 2 giocatori. In caso di numero dispari, un giocatore parteciperà da solo.

Ogni squadra riceve una carta. Tutte le regole normalmente applicate nelle partite "in solitaria" vengono utilizzate senza modifiche.