

ZIRKUS FLOHCATI

(Circus Fleacahti)

Pulci, Attrazioni Animalii!

Designer: Reiner Knizia

Giocatori: 3-5

Età: 7 +

Durata: ca. 15 minuti.

Publisher: AMIGO © 1998

Traduzione in italiano: MORPHEUS – MAGGIO
2005 – VER. 1.0.

MATERIALE

- 80 Carte Circo, con valori da 0-7 in dieci colori
- 9 Carte azione
- 1 Foglio di regole

CONCETTO DI GIOCO

L'oggetto del gioco è raccogliere molte carte Circo con valori alti per realizzare il risultato di punti maggiore. Nel corso del gioco, le carte con le attrazioni del Circo sono disposte in una fila al centro del tavolo. Nel suo turno, un giocatore sceglie e prende una carta dalla fila, o la mette nella sua mano, oppure forma un Tris di carte che valgono punti bonus. Prima di selezionare la sua carta il giocatore può, se lo desidera, pesca carte e le aggiunge alla fila per aumentare le sue probabilità di scelta. Comunque, se pesca una carta attrazione che è già stata scoperta nella fila, perde il diritto di prendere una carta. Il gioco finisce quando un giocatore riesce ad organizzare un Gala Show, con una carta Circo per ogni attrazione.

PREPARAZIONE

Le carte Circo mostrano dieci attrazioni diverse, ognuna in un colore diverso. In più ci sono tre tipi di carte Azione, con funzioni speciali. Le carte Circo e le carte Azione sono mescolate insieme e sono disposte coperte come mazzo delle pescate al centro del tavolo. Il giocatore più giovane inizia. Poi il gioco prosegue in senso orario.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nel suo turno il giocatore può pescare carte dal mazzo e disporle scoperte in una fila accanto al mazzo stesso. Un giocatore può pescare tante carte quante ne desidera, una alla volta. Comunque, se il giocatore scopre una carta Azione, o scopre un'Attrazione (colore) la quale è già presente nella fila, allora si deve fermare.

Perdere un turno

Quando un giocatore scopre una Attrazione (indipendentemente dal suo valore) la quale è già presente nella fila, la nuova carta è messa scoperta sul mazzo degli scarti, e il turno del giocatore finisce immediatamente. (Il giocatore non può pescare una carta, ne può formare un Tris, né può dichiarare un Gala Show)

Prendere una carta

Finché il suo turno non è fermato, un giocatore può scegliere una carta dalla fila e può prenderla nella sua mano. Se, all'inizio del suo turno, ci sono una o più carte già presenti nella fila, il giocatore può semplicemente prendere una di queste,

senza scoprire nessun'altra carta. Quando un giocatore prende una carta dalla fila questo finisce il suo turno, a meno che non dichiari che sta formando un Tris.

Formare un Tris

Durante il suo turno, un giocatore può formare un tris disponendo tre carte dello stesso valore scoperte davanti a lui. La carta presa dalla fila nel turno corrente può far parte del tris. Un giocatore può formare uno o più tris nello stesso turno. Alla fine del gioco, ogni Tris conta dieci punti bonus.

Esempio: Nel suo turno, Adrienne scopre il 6-Flohrellis e il 1-Kanonentfloh. Lei non desidera girare altre carte ora. Lei prende il 6-Flohrellis e dichiara che sta formando un Tris. Dalla sua mano cala un Tris di 3 davanti a lei, poi un secondo Tris di 6, incluse le carte che ha appena preso.

Le carte Azione

Se un giocatore scopre una carta Azione dal mazzo nel suo turno, allora deve seguire le istruzioni. Adesso, la carta Azione è scartata sul mazzo degli scarti. Una volta che l'azione è stata eseguita, il turno del giocatore è finito, a meno che lui non dichiari che sta formando un Tris.

Ci sono tre tipi di carte Azione:

1 Attraktion von einem Mitspieler fordern

Richiedere una carta Attrazione da un avversario

Il giocatore sceglie un avversario, che gli darà una carta. L'avversario sceglie quale delle sue carte dargli scoperta, di modo che tutti possano vederla.

Se un avversario non ha carte, non deve darne.

(Questo foglio di regole è disegnato per essere stampato fronte retro e ritagliato)

**1 Attraktion von einem Mitspieler ziehen ~
Pescare una attrazione da un avversario ~**

Il giocatore sceglie un avversario e pesca a caso dalla sua mano una carta. Il giocatore deve mostrare agli avversari la carta appena presa, prima di mettersela in mano. Se un avversario non ha carte non si possono pescare carte da lui.

Neue Attraktionen aufdecken, bis zum Tusch! 1 Attraktion nehmen ~

Scoprire nuove carte fino a scoprire un doppione, poi prenderne una ~

Il giocatore scopre ulteriori carte dal mazzo, piazzandole nella fila, fino a che non scopre una carta di colore uguale già presente nella fila. Così come al solito, questa nuova carta viene scartata nel mazzo relativo. Ora, il giocatore prende una delle carte presenti nella fila e la mette nella sua mano. Se il giocatore scopre un'altra carta Azione, allora la vecchia carta Azione viene superata dalla nuova. Il giocatore quindi dovrà seguire le istruzioni della nuova carta Azione. Se l'ultima carta pescata dal mazzo non rivela nessuna carta Attrazione, allora il giocatore non prende nessuna carta ed il gioco finisce immediatamente.

FINE DELLA PARTITA

Se un giocatore ha almeno una carta di ognuna delle dieci Attrazioni nella sua mano, egli può, alla fine del suo turno, dichiarare un **Gala Show**. Questo conclude il gioco, ed egli guadagna dieci punti bonus.

Se non è dichiarato nessun Gala Show, il gioco finisce nel turno del giocatore che ha pescato l'ultima carta dal mazzo. Questo giocatore può completare il suo turno normalmente.

PUNTEGGIO

Alla fine del gioco ogni giocatore conteggia il suo risultato. Per determinare il suo punteggio, un giocatore totalizza tutti i valori più alti di ogni Attrazione (colore) nella sua mano. Dove un giocatore ha più di una carta della stessa Attrazione (colore), le carte di valore più basso non contano.

*NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "CIRCUS FLOHCATI" sono detenuti dal legittimo proprietario.*



Inoltre, ogni Tris giocato davanti al giocatore vale 10 punti. I Tris nella mano di un giocatore non contano. Il giocatore che dichiara il Gala Show riceve 10 punti bonus addizionali. Altri giocatori che hanno sufficienti carte in mano da dichiarare Gala Show (ma non l'hanno fatto) non ricevono questo bonus.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince.

Esempio di punteggio:

Punteggio di Adrienne:

+6 +4 +4 [scarta un +2 per una doppia Attrazione]

+10 +10 [per due Tris]

Totale = 34 punti

Punteggio di Bernd:

+7 +3 +4 +3 +3 +5 [scarta un +1 per una doppia Attrazione]

+10 [per un Tris]

Totale = 35 punti

Punteggio di Cornelia:

+3 +5 +5 +5 +0 +7 +2 +4 +0 +1 [nessuna doppia Attrazione]

+10 [per un Tris]

+10 [per aver dichiarato un Gala Show]

Totale = 52 punti

