

Mice!

un gioco di carte e bluff
da 3 a 6 giocatori, dagli 8 anni in su

I giocatori devono catturare gli animali di maggior valore. Per ottenere questo obiettivo devono cacciarli con altri animali. Gli animali dei giocatori cacciano e vengono cacciati, come accade nel mondo reale: i cani cacciano i gatti, i gatti cacciano i topi, e così via...

CONTENUTO

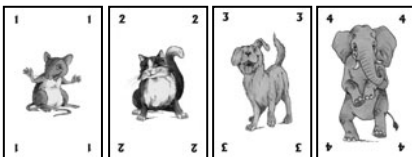
- 1 regolamento
- 104 carte:
 - 6 set di carte animale (16 carte per 6 colori)
 - 4 carte animale con il dorso bianco e nero
 - 4 carte aiuto (uguali davanti e dietro)

PREPARAZIONE

Ciascun giocatore riceve in mano un set di 16 carte tutte con il dorso dello stesso colore. Ogni set è composto dalle stesse carte: elefanti, cani, gatti e topi, ciascuna con un valore da 1 a 4.



Piazzare scoperte, al centro del tavolo, le 4 carte bianche e nere (topo 1, gatto 2, cane 3 ed elefante 4) come carte di partenza.



Piazzare le 4 carte aiuto in modo che siano ben visibili da tutti i giocatori.



Nota: In generale i giocatori avranno bisogno delle carte aiuto soltanto per le prime partite. Successivamente conosceranno bene il gioco e potranno farne a meno.

OBBIETTIVO

Al termine della partita il giocatore che avrà catturato gli animali con il punteggio più alto, sarà il vincitore.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il gioco si svolge nell'arco di diversi round. Durante ciascun round tutti i

giocatori scoprono nello **stesso momento** una carta.

Successivamente i giocatori controllano quali animali sono cacciatori e quali prede ed inoltre chi vince la caccia per quelle prede. I giocatori prendono le carte animale che vincono e le conservano faccia in giù davanti alla propria area di gioco, in quanto verranno utilizzate a fine partita per calcolare il punteggio. Poi comincia un nuovo round.

Per assicurarsi di aver compreso il meccanismo, vi suggeriamo di leggere e seguire con attenzione le regole durante il primo round di gioco.

SCEGLIERE UNA CARTA E PIAZZARLA COPERTA

Ciascun giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la piazza coperta davanti a sé (nella sua area di gioco). Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato la loro scelta, scoprono simultaneamente le carte scelte. Le carte scelte vengono lasciate sul tavolo per la fase successiva.

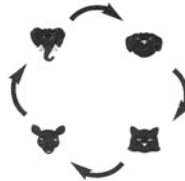
LA CACCIA

I giocatori determinano gli animali che cacciano e chi sono le loro prede.

1. IL CICLO DELLA CACCIA

Ciascun animale nel ciclo caccia un animale ed è preda di un altro:

l'elefante caccia
tutti i cani,
il cane caccia
tutti i gatti,
il gatto caccia
tutti i topi,
il topo caccia
tutti gli elefanti.



I giocatori possono utilizzare le carte aiuto come promemoria.

Nota: negli angoli delle carte aiuto c'è il simbolo dell'animale che determina il successo della caccia. Il giocatore che gioca il cane con il valore più alto, riceve quindi la carta aiuto del gatto con il simbolo del cane ai quattro angoli.

I giocatori piazzano gli animali che non vengono cacciati al centro del tavolo. Queste carte verranno utilizzate durante il round successivo e non vengono più utilizzate nel round in corso. Naturalmente gli animali non possono cacciarsi da soli.

Nota: tutte le altre carte, incluse le carte aiuto restano davanti ai giocatori.

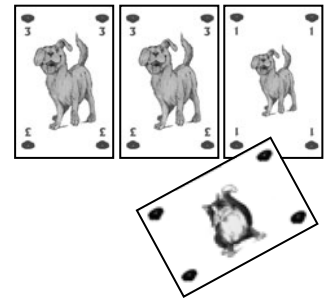
Nota: può accadere che più di un giocatore giochi un tipo di animale che dispone di prede da poter cacciare. Dato che **soltanto 1 animale** per tipo riesce a cacciare con successo, i giocatori devono determinare chi si aggiudica la preda:

2. IL PIÙ FORTE PREVALE

Quando viene giocato più di un animale per tipo, soltanto quello con il **valore più alto** caccia con successo la sua preda.

Se più giocatori si trovano in una situazione di parità per il valore più alto, nessuno di questi animali riesce a cacciare con successo, ma è l'animale con il **secondo valore più alto** che si aggiudica la preda. Se sussiste ancora una situazione di parità oppure non c'è un animale con il secondo valore più alto, quel tipo di animale non caccia e i giocatori piazzano queste carte al centro del tavolo.

Esempio: i giocatori scoprono le carte: cane 3, cane 3 e cane 1. Cane 3 è la carte con il valore più alto, ma di questo tipo ce ne sono due. La carta con il secondo valore più alto è cane 1 che in questo caso caccia con successo il gatto e prende la relativa carta aiuto.



CATTURARE GLI ANIMALI

Una volta che i giocatori hanno determinato quali sono gli animali che cacciano e quali le loro prede, i giocatori vincenti prendono le carte animale che si sono aggiudicati.

Ciascun giocatore in possesso di una carta aiuto, prende dal tavolo **tutte** le carte animale del tipo raffigurato sulla carta aiuto. I giocatori piazzano le carte vinte a faccia coperta nella propria area di gioco. Tutti gli altri giocatori non ottengono niente!

Nota: durante la caccia tenete sempre in mente l'ordine: elefante, cane, gatto, topo, elefante.

Infine tutti i giocatori rimettono a posto le carte aiuto per poterle utilizzare nel round seguente.

Tutti gli animali dello stesso tipo vengono sempre catturati da **un unico cacciatore** ovvero il giocatore che ha giocato l'animale uscito vittorioso dalla caccia per quella preda.

In fondo al regolamento c'è l'esempio di un round di gioco completo.

IL TAVOLO È VUOTO?

Talvolta accade che tutte le carte sul tavolo vengono cacciate nello stesso round e sul tavolo non ci sono carte per il round successivo.

In questo caso ciascun giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la piazza coperta al centro del tavolo. Una volta che tutti hanno piazzato, le carte vengono rivelate e vengono lasciate a faccia scoperta come carte iniziali del prossimo round.

La caccia non avviene in questo round ma nel prossimo, che adesso può iniziare regolarmente.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA E CALCOLO PUNTEGGIO

La partita termina quando i giocatori hanno finito tutte le carte della loro mano.

Le carte rimaste al centro del tavolo non appartengono a nessuno e vengono rimosse dal gioco.

Ciascun giocatore somma il **valore** delle carte che ha vinto. Il giocatore con il totale maggiore vince la partita! Se più giocatori si trovano in parità vince chi ha ottenuto il punteggio più alto sommando soltanto le carte topo. In caso di ulteriore parità i giocatori si dividono equamente gli onori della vittoria.

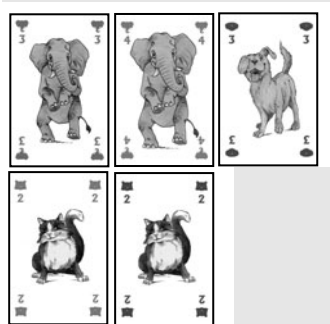


Note importanti:

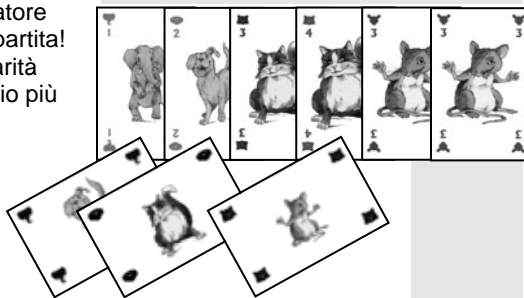
- Gli animali cacciati sono a loro volta cacciatori. L'animale che un giocatore utilizza per cacciare altri animali può essere pertanto cacciato da un altro animale.
- Il giocatore che si è aggiudicato la caccia, prende tutti gli animali cacciati, sia quelli presenti al centro del tavolo sia quelli eventualmente giocati dagli avversari.
- I giocatori conservano coperte, davanti alla propria area di gioco, le carte animale conquistate. Il tipo delle carte vinte è sempre diverso da quello della carta giocata.
- Le carte giocate non vengono riprese in mano dai giocatori ma vengono sempre catturate da altri avversari oppure restano al centro del tavolo per il round successivo.

ESEMPIO DI UN ROUND DI GIOCO:

Al centro del tavolo ci sono le seguenti carte: elefante 3 e 4, cane 3 e 2 X gatto 2:



I giocatori giocano elefante 1, cane 2, gatto 3 e 4 e 2 X topo 3



Soltanto un giocatore ha giocato l'elefante: egli prende la carta aiuto del cane.



Soltanto un giocatore ha giocato il cane: egli prende la carta aiuto del gatto.



Due giocatori hanno giocato la carta del gatto. Il giocatore con il gatto 4 (il valore più alto) vince e prende la carta aiuto del topo.



Anche altri due giocatori hanno giocato la carta del topo ma in questo caso, essendo di pari valore, nessuno caccia con successo l'elefante e la relativa carta aiuto non viene presa.

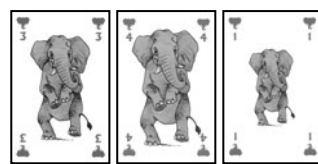
Il giocatore con la carta aiuto del cane prende le due carte cane (2 e 3)

Il giocatore con la carta aiuto del gatto prende tutti e quattro i gatti (2, 2, 3 e 4)

Il giocatore con la carta aiuto del topo prende le due carte topo (3 e 3)

La carta elefante 1 viene spostata al centro del tavolo per il round successivo.

Pertanto, nel round successivo, al centro del tavolo sono disponibili le seguenti carte: elefante 3, elefante 4 ed elefante 1



I giocatori restituiscono le carte aiuto ed inizia un nuovo round.

Autore: Detlef Wendt
Sviluppo: Grünspan-Spiele
Illustrazioni: Alexander Jung

Traduzione: Michele Mura
michelemura@libero.it
www.goblins.net

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG Dreieich.
Tutti i diritti riservati Made in Germany
www.abacusspiele.de

Distribuito in Austria da:
Platnik & Söhne, Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien

Distribuito in Svizzera da:
Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A,
CH-8820 Wädenswil