

# PickADilly



da 3 a 7 giocatori, dai 7 anni in su

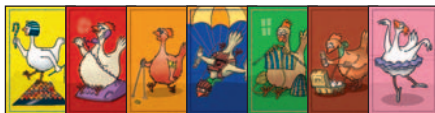
## OBBIETTIVO

Il rumore e la confusione aumenta quando arriva il contadino con il mangime per i polli e come spesso accade, una gallina riuscirà a mangiare più delle altre. Naturalmente, quando una gallina è ben nutrita, produce più uova e quando il gallo è in sua compagnia, la gallina produce un uovo in più! Vince la partita il proprietario della gallina che depone per prima 12 uova!

## CONTENUTO DELLA SCATOLA

8 tessere pollo:

7 galline di colore diverso e  
1 gallo

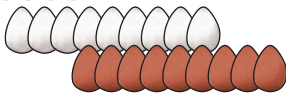


7 dischi cibo



42 uova

28 uova bianche (di valore 1)  
14 uova marroni (di valore 5)

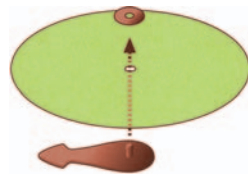


1 riassunto

1 regolamento

*Nota: prima di cominciare la prima partita, è necessario costruire attentamente i sette dischi cibo. Innanzitutto rimuovere i dischi dalla loro cornice.*

*Attaccare successivamente le lancette sui dischi per mezzo dei due connettori in modo che girino liberamente ma che comunque non possano muoversi accidentalmente.*



## PREPARAZIONE



Ciascun giocatore riceve un disco cibo e una tessera gallina. I giocatori piazzano la tessera gallina nella propria area di gioco (l'area davanti a sé).

Riporre nella scatola del gioco le tessere e i dischi cibo inutilizzati.



Viene scelta la gallina che avrà accanto il gallo all'inizio della partita. Il giocatore proprietario di questa gallina prende la tessera gallo e la piazza accanto alla tessera della propria gallina.



Dividere le uova per colore (valore) e piazzarle al centro del tavolo.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita di Pick a Dilly si svolge in più round. Ciascun round si divide in due fasi:

1. dare da mangiare
2. deporre le uova

Un round inizia dando da mangiare ai polli. In base a quante volte riceve da mangiare una gallina, deporrà 1 o più uova oppure nessuna! Quando i giocatori danno da mangiare al gallo, questo si sposta da una gallina all'altra.

### 1. Dare da mangiare

Ciascun giocatore deve decidere a chi dare da mangiare. Una volta effettuata la scelta, il giocatore sposta la lancetta del disco cibo di conseguenza. Un giocatore può dar da mangiare alla sua gallina, a quella di un avversario oppure al gallo ma può dare da mangiare soltanto ad un pollo per ogni round! Quando tutti i giocatori hanno preparato il proprio disco cibo con la loro scelta, la rivelano contemporaneamente. A questo punto i giocatori verificano quante volte ciascuna gallina ha ricevuto del cibo e di quanto si sposta il gallo.

Quando ci sono meno di sette giocatori, se un giocatore dà da mangiare ad una gallina non in gioco, egli dà da mangiare alla propria gallina e la lancetta del suo disco cibo viene spostata di conseguenza.

### 2. Deporre le uova

Il numero di uova che depone una gallina varia in base a quanti giocatori gli hanno dato da mangiare e dalla posizione del gallo:



La gallina non riceve cibo da nessun giocatore: depone 1 uovo.



La gallina riceve cibo da un giocatore: non depone uova.



La gallina riceve cibo da 2 giocatori: depone 2 uova.



La gallina riceve cibo da 3 o più giocatori depone 3 uova.



*Nota: il modo più semplice per assegnare le uova deposte da ciascuna gallina consiste nel partire dalla gallina che si trova accanto al gallo e proseguire in senso orario. L'uovo extra per la vicinanza del gallo viene assegnato alla fine.*

Dopo che tutte le galline hanno deposto le loro uova, il gallo inizia il suo movimento. Per ciascun giocatore che ha dato da mangiare al gallo, questo si sposta in senso orario da una gallina all'altra. Quando il gallo termina il suo movimento, la gallina che si trova accanto ad esso, depone un uovo extra.



*Nota: se il gallo non si è mosso perché nessun giocatore gli ha dato da mangiare, depone un uovo extra la gallina che si trova attualmente accanto ad esso.*

Ciascun giocatore prende dalla riserva le uova deposte dalla sua gallina e le piazza visibili davanti a sé, nella propria area di gioco. Ogni volta che un giocatore ottiene 5 uova, le scambia per 1 uovo marrone (di valore 5).

Alla fine di questa seconda fase, i giocatori iniziano un nuovo round.

## CONCLUSIONE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina non appena una gallina ha deposto 12 uova o più. Il vincitore della partita è il giocatore la cui gallina ha deposto il maggior numero di uova. In caso di parità, vince il giocatore proprietario della gallina che si trova accanto al gallo (oppure è più vicina ad esso in senso orario). Se le galline sono particolarmente produttive, può accadere che non ci siano abbastanza uova nella riserva. In questo caso i giocatori devono tenere traccia delle uova utilizzando carta e matita.

*Esempio: i giocatori hanno scelto a quale pollo dare da mangiare e mostrano contemporaneamente i loro dischi cibo. Il giocatore giallo ha dato da mangiare alla sua gallina. Egli ha preso questa*



*decisione perché si aspettava che anche altri giocatori dessero da mangiare alla sua gallina ed infatti così è avvenuto: anche il giocatore verde ha dato da mangiare alla gallina gialla. La gallina gialla depone quindi 2 uova. Nessun giocatore ha dato da mangiare alla gallina rossa e pertanto depone 1 uovo. Il giocatore blu ha dato da mangiare alla sua gallina ma nessun altro ha preso la stessa decisione e purtroppo la gallina blu non depone uova. Il giocatore rosso è l'unico che ha dato da mangiare alla gallina verde e anche essa non depone uova. Tuttavia, dato che nessuno ha dato da mangiare al gallo, il gallo resta dove si trova e cioè accanto alla gallina verde che depone 1 uovo extra per un totale di 1 uovo.*

**Autore:** Hartmut Kommerell **Illustrazioni:** Christof Tisch **Traduzione italiana:** Michele Mura

© 2005 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG  
63303 Dreieich  
Tutti i diritti riservati  
Made in Germany  
[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

