



PORCA VACCA!

IL GIOCO DI CARTE

- MANUALE DEL ~~NUOVO~~ GIOCO -

INGREDIENTI CONTENUTO DELLA CONFEZIONE:

- QUESTO MANUALE E UN MAZZO DI 64 CARTE COSÌ DIVISE:
- 20 CARTE VERDI
 - 20 CARTE ROSSE
 - 20 CARTE NERE
 - 3 CARTE GIALLE
 - 1 CARTA BLU

AVETE IN MANO LA VOSTRA COPIA DI PORCA VACCA!, UN GIOCO DI CARTE SEMPLICE ED ESILARANTE PER UN GRUPPO DI 3-8 GIOCATORI!

L'OBIETTIVO DEL GIOCO È RIMANERE L'ULTIMO GIOCATORE IN PARTITA, ELIMINANDO TUTTI GLI AVVERSARI. UN GIOCATORE È ELIMINATO QUANDO, ALLA FINE DEL PROPRIO TURNO, NON HA MODO DI RIMANERE (CON MENO DI CINQUE CARTE!)

PREPARAZIONE DEL GIOCO

IL GIOCO È "PRONTO IN UN MINUTO"! MESCOLATE IL MAZZO DI CARTE E POSIZIONATELO AL CENTRO DELL'AREA DI GIOCO: A FIANCO DEL MAZZO VERRÀ CREATA LA PILA DEGLI SCARTI. L'ULTIMO AD AVER MANGIATO UNA BISTECCA GIOCA PER PRIMO, POI SI PROCEDE IN SENSO ORARIO!

TURNI DI GIOCO

OGNI GIOCATORE INIZIA IL PROPRIO TURNO PESCANDO UNA CARTA DAL MAZZO: SE SI TRATTA DI UNA CARTA VERDE, GIALLA O BLU APPLICA IMMEDIATAMENTE I SUOI EFFETTI, ALTRIMENTI LA AGGIUNGE ALLA PROPRIA MANO. A QUESTO PUNTO, PUÒ GIOCARE UN QUALSIASI NUMERO DI CARTE IN SUO POSSESSO. NON È CONSENTITO GIOCARE AL/UNA CARTA PRIMA DI PESCARRE DAL MAZZO, A MENO CHE NON SIA SPECIFICATO NEL PRESENTE MANUALE O SULLA CARTA STESSA. SE AL TERMINE DEL PROPRIO TURNO IL GIOCATORE HA CINQUE O PIÙ CARTE, È ELIMINATO! TUTTE LE SUE CARTE VANNO A UNIRSI ALLA PILA DEGLI SCARTI, E GLI ALTRI AVVERSARI PROSEGUONO LA PARTITA.

NOTA BENE: NEL DETERMINARE IL NUMERO DI CARTE IN POSSESSO DEL GIOCATORE, VANNO CONSIDERATE ANCHE LE CARTE PATATA BOLLENTE E MUCCA PAZZA POSTE DAVANTI A LUI, MENTRE LA CARTA RECINTO - CHE COMUNQUE VA SCARTATA AL TERMINE DEL TURNO - NON È CONTEGGIATA NEL TOTALE!



LE CARTE



SU OGNI CARTA È RIPORTATA UNA BREVE DESCRIZIONE DEL SUO EFFETTO E UNA INDICAZIONE SUL MODO DI UTILIZZO. LE CARTE VERDI, AD ESEMPIO, INFLUENZANO IMMEDIATAMENTE IL GIOCO: VANNO APPLICATE SUBITO APPENA PESCALE DAL MAZZO, QUINDI SONO POSIZIONATE A FACCIA IN SU SOPRA LA PILA DEGLI SCARTI. LE CARTE NERE SONO BONUS, CIÒ È AZIONI UTILIZZABILI DURANTE IL PROPRIO TURNO - COMPRESO QUELLO IN CUI SONO STATE PESCALE - PER AVVANTAGGIARSI OPPURE OSTACOLARE GLI AVVERSARI. POSSONO ESSERE USATE SOLO APPLICANDONE GLI EFFETTI: SE IL GIOCATORE NON HA MODO DI UTILIZZARE UNA CARTA NERA PER LO SCOPO RIPORTATO SULLA STESSA, NON PUÒ GIOCARLA O SCARTARLA!

ESEMPIO: NON È POSSIBILE USARE UNA GRIGLIATONA SE NON SI È IN POSSESSO ANCHE DI UNA PORCA VACCA, DI UN BUE O DI UN TORO DA POTER SCARTARE DALLA PROPRIA MANO! LE CARTE GIALLE E BLU DEVONO ESSERE TENUTE SCOPERTE SUL TAVOLO DA GIOCO, DAVANTI AL GIOCATORE (CHE LE POSSIEDE IN QUEL MOMENTO).

POSSONO ESSERE PASSATE DI MANO SOLO AL TERMINE DEL SECONDO TURNO DOPO AVERLE OTTENUTE.

LE CARTE ROSSE NON POSSONO ESSERE UTILIZZATE PER ALCUNO SCOPO, MA SOLO SCARTATE UTILIZZANDO UNA CARTA (CHE LO PERMETTE (AD ESEMPIO LA MACELLERIA O LA GRIGLIATONA). SE UN GIOCATORE HA NELLA PROPRIA MANO ENTRAMBE LE PORCA VACCA DI UNA RAZZA - INDICATA ANCHE DAL COLORE DEL SIMBOLO - PUÒ SCARTARLE INSIEME SOSTITUENDO LE CON UNA NUOVA CARTA PESCATO DAL MAZZO.

IL MAIALI-NO È UNA CARTA NERA UTILIZZABILE IN QUALUNQUE MOMENTO DEL GIOCO PER ANNULLARE L'EFFETTO DELL'ULTIMA CARTA NERA O VERDE APPENA GIOCATO DA UN AVVERSARIO. NON È POSSIBILE UTILIZZARLO PER ANNULLARE UNA CARTA GIOCATO DA SE STESSI NÈ GIOCARNE CONTEMPORANEAMENTE PIÙ DI UNO, MENTRE PUÒ ESSERE USATO PER CONTROBATTERE A UN MAIALI-NO PRECEDENTE, RIPRISTINANDO L'EFFETTO DELLA CARTA ANNULLATA. IL MAIALI-NO NON ANNULLA IL PASSAGGIO DI MANO DI UNA PATATA BOLLENTE O DI UNA MUCCA PAZZA, NÈ PUÒ BLOCCARE UN GIOCATORE (CHE STA SCARTANDO DUE PORCA VACCA DELLO STESSO COLORE (RAZZA)). ESSO OLPISE SEMPRE L'ULTIMA CARTA NERA O VERDE PRESENTE IN CIMA AGLI SCARTI E, (COME PER LE ALTRE CARTE NERE, NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO SE NON HA EFFETTO (SE NON C'È NESSUNA CARTA CHE PUÒ ESSERE RESA INEFFICACE).

NOTA BENE: LE CARTE ANNULLATE DAL MAIALI-NO RIMANGONO NEGLI SCARTI SENZA POSSIBILITÀ DI ESSERE RECUPERATE, ANCHE SE IL LORO EFFETTO È STATO INIBITO!



LA CARTA REVERSE INVERTE L'ORDINE DI TURNO DEI GIOCATORI. IL TURNO DEL GIOCATORE PRECEDENTE È A TUTTI GLI EFFETTI UN NUOVO ROUND, QUINDI SE - PER ESEMPIO - EGLI AVESSO OTTENUTO UNA PATATA BOLLENTE O UNA MUCCA PAZZA NEL ROUND PRECEDENTE, AL TERMINE DEL NUOVO TURNO POTREBBE GIÀ PASSARLE DI MANO!

LA CARTA DOPPIO (HEESEBURGER) OBBLIGA IL GIOCATORE SUCCESSIVO A PESCARRE DUE CARTE DAL MAZZO INVECE DI UNA: SE TALE GIOCATORE È IN POSSESSO A SUA VOLTA DI UN DOPPIO (HEESEBURGER), PUÒ UTILIZZARLO INVECE DI PESCARRE DAL MAZZO: IL SUO TURNO TERMINA IMMEDIATAMENTE E L'OBBLIGO DI PESCARRE DUE CARTE È TRASFERITO ALL'AVVERSARIO DOPO DI LUI.

SE IL GIOCATORE (CHE SUBISCE UN DOPPIO (HEESEBURGER) POSSIEDE SIA IL KETCHUP (CHE LA MAYONESE), PUÒ UTILIZZARLI INSIEME IMMEDIATAMENTE (PRIMA DI PESCARRE) PER RIBALTARE L'EFFETTO DEL DOPPIO (HEESEBURGER VERSO L'AVVERSARIO (CHE L'HA APPENA GIOCATO); QUEST'ULTIMO PESCA QUINDI DUE CARTE, MA IL TURNO PROSEGUE (CON IL GIOCATORE (CHE HA UTILIZZATO KETCHUP E MAYONESE!



UN ESEMPIO DI GIOCO

ALBERTO GIOCA UNA CARTA DOPPIO (HEESEBURGER) CONTRO BARBARA, (CHE È DI TURNO DOPO DI LUI). BARBARA DOVREBBE PESCARRE DUE CARTE, MA SE NELLA SUA MANO HA UN ALTRO DOPPIO (HEESEBURGER), PUÒ UTILIZZARLO E OBBLIGARE CLAUDIO, (CHE GIOCA DOPO DI LEI, A PESCARLE!

SIA BARBARA CHE CLAUDIO AVREBBERO POTUTO ANCHE ANNULLARE IL DOPPIO (HEESEBURGER) CON UN MAIALI-NO.

CLAUDIO INVECE POSSIEDE SIA LA MAYONESE (CHE IL KETCHUP), E LI COMBINA PER RESTITUIRE A BARBARA L'OBBLIGO DI PESCARRE DUE CARTE! MA ATTENZIONE... SE A QUESTO PUNTO BARBARA - O UN QUALSIASI GIOCATORE DIVERSO DA CLAUDIO - UTILIZZASSE UN MAIALI-NO, ANNULLEREBBE LA COMBINAZIONE DI KETCHUP E MAYONESE... E L'EFFETTO DEL DOPPIO (HEESEBURGER) TORNEREBBE ANCORA UNA VOLTA VERSO CLAUDIO!

...TUTTO (HIARO? :)



MODALITÀ TORNEO

IN CASO DI PIÙ PARTITE CONSECUTIVE, PER RIDURRE IL TEMPO DI INATTIVITÀ DEI GIOCATORI ELIMINATI, È POSSIBILE TENERE UNA TABELLA SU CUI INDICARE IL NUMERO DI ELIMINAZIONI SUBITE DA CIASCUNO. OGNI VOLTA CHE UN GIOCATORE VIENE ELIMINATO, SI AGGIORNA LA TABELLA, TUTTI I GIOCATORI SCARTANO LE LORO CARTE E SI INIZIA IMMEDIATAMENTE UNA NUOVA PARTITA. L'ULTIMO GIOCATORE A RIMANERE A ZERO ELIMINAZIONI È DECRETATO VINCITORE DEL TORNEO!

BUON DIVERTIMENTO CON PORCA VACCA!

PORCA VACCA! È UN GIOCO IDEATO E SVILUPPATO DA MATTEO "THEO" ROSSI CON LA PREZIOSA COLLABORAZIONE DI ANDREA "CAFFÈ" CAFIERO, LUCA "LUKE" CESANA, ALBERTO "RICO" APPENNINI, STEFANO "KANT" CANTU' E LUCA "PDOR" BRAMBILLA.

DESIGN E GRAFICA DI MATTEO ROSSI

NESSUN ANIMALE È STATO MALTRATTATO DURANTE LA REALIZZAZIONE DI QUESTO GIOCO. GIOCA A PORCA VACCA RESPONSABILMENTE!