

LUPO CAMUFFATO

gioco di carte collaborativo con traditore

Autore: Renato Millions

Illustratore: Chiara Fabbri Colabich



REGOLAMENTO



Descrizione delle carte:

Carta RUOLO:

cani da pastore, lupo camuffato



Carte GIOCO:

- 10 PECORELLE soffici e indifese
- 3 PECORE NERE ispide ma muscolose!
Possono sconfiggere un lupo se si trovano 2 contro 1 nello stesso recinto.
Da sole, però, sono indifese.

- Il PASTORE:
è anziano ma forte, può mettere in fuga due lupi.

- 2 LUPI:
ogni lupo può catturare tutte le pecore con cui si troverà insieme, a meno che non sia fermato dal pastore o da due pecore nere.

Preparazione:

Si assegnano i ruoli nascosti, distribuendo casualmente una carta ruolo ad ogni giocatore.

Si crea il mazzo delle carte gioco a seconda del numero dei giocatori (guarda la tabella). Il primo giocatore sarà chi ha accarezzato un cane per ultimo, quindi si procede a turno e in senso orario.

n° giocatori	n° cani pastori	n° lupi camuffati	n° pecore bianche da togliere dal mazzo	Carte per giocatore
3	2	1	1	5
4	3	1	0	3
5	3	2	1	3

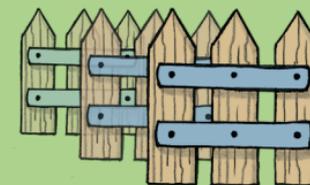


Come si gioca:

Immaginate che sul tavolo di gioco ci siano TRE RECINTI.

Ogni recinto può ospitare UN MASSIMO DI 6 CARTE!

Le carte nella nel recinto saranno allineate (non impilate) in ordine di arrivo.



Ciclo di gioco:

- 1) Round di posizionamento: ogni giocatore, a turno e in senso orario, sceglie una carta dalla sua mano e la mette a faccia in giù in una delle recinzioni disponibili.
- 2) Snooping round: dopo ogni round di piazzamento, ogni giocatore, in ordine di turno, può guardare una delle carte nei recinti, senza mostrarla a nessun altro, per poi rimetterla nella stessa posizione. La stessa carta può essere spiata più volte.
- 3) Alla fine dell'ultimo round, ogni giocatore a sua volta può guardare una delle carte nei recinti e rimetterla IN QUALSIASI RECINTO, compreso quello di origine (la regola delle 6 carte per recinto non si applica durante questo round finale). Questa carta verrà girata di 90 gradi dalla posizione verticale per identificarla e non potrà più essere spostata dagli altri giocatori.

4) Showdown: tutti i ruoli e le carte sul tavolo sono rivelati.

Considerate ogni recinto separatamente e calcolate quante pecore sono rimaste alla mercé dei lupi.

Variante per 5 giocatori:

Dopo aver ricevuto la carta di ruolo, tutti i giocatori chiudono gli occhi e iniziano a contare fino a cinque insieme, lentamente e ad alta voce. Al 3, i due giocatori con il ruolo di lupo camuffato aprono gli occhi per un momento, in modo da riconoscersi, e poi chiudono di nuovo gli occhi. Al 5, tutti i giocatori aprono gli occhi. In questo modo i due lupi potranno collaborare segretamente durante il gioco.

Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2,
Palazzo Canova, 5° piano
via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia

tambù partner



WOLF in DISGUISE

Collaborative card game with traitor

Author: Renato Millioni

Illustrator: Chiara Fabbri Colabich



RULEBOOK



Card Description:

ROLE cards:

shepherd dog, wolf in disguise



GAME cards:

- 10 fleecy and defenseless WHITE SHEEP
- 3 bristly but beefy BLACK SHEEP!

They will defeat a wolf if they are 2 against 1 in the same fence.

Alone, however, they are helpless

- The SHEPHERD:

he is old but strong, he can put two wolves on the run

- 2 WOLVES:

every wolf will catch all the sheep it can reach, unless stopped by the shepherd or by two black sheep

Set Up:

Assign hidden roles to players, by randomly dealing each player one role card.

Create the deck of playing cards based on the number of players (see table).

The player who most recently fondled a dog goes first, then the game proceeds in turns and clockwise.



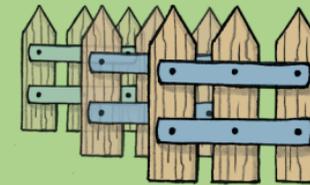
# of players	# of dogs	# of wolves	# of white sheep to be removed from the deck	Cards per player
3	2	1	1	5
4	3	1	0	3
5	3	2	1	3

How to play:

Imagine that on the game table there are THREE FENCES.

Each fence can accommodate A MAXIMUM OF 6 CARDS!

The cards in the fence will be lined up (not stacked) in order of arrival.



Game flow:

- 1) Placing round: each player, in turn and clockwise, chooses one card from his or her hand and puts it facedown in one of the available fences.
- 2) Snooping round: after each placing round, each player in turn can look at one of the cards in the fences, without showing it to anyone else, and then put it back in the same position. The same card can be viewed several times.
- 3) At the end of the final round, each player in turn can look at one of the cards in the fences and put it back **IN ANY FENCE** including the one of origin (the 6-cards-per-fence rule does not apply during this final round). This card will be turned 90 degrees from the upright position to identify it and cannot be moved again by the other players.

4) Showdown: all roles and cards on the table are revealed.

Consider each enclosure separately and calculate how many sheep are left at the mercy of wolves.

Variation for 5 players:

After receiving the role card, all players close their eyes and start counting to five together, slowly and out loud. On the count of 3, the two players with the role of wolf in disguise open their eyes for a moment, so as to recognize each other, and then close their eyes again. On the count of 5, all players open their eyes. In this way the two wolves will be able to cooperate covertly during the game.

Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2,
Palazzo Canova, 5° piano
via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia

tambù partner

