

PORCA VACCA!

IL GIOCO DI CARTE



- MANUALE DEL ~~Gioco~~ Gioco -

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 E' 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!

~~INGREDIENTI~~ CONTENUTO

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

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 ALCUNA 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 E' 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 PESCATE DAL MAZZO, QUINDI SONO POSIZIONATE A FACCIA IN SU SOPRA LA PILA DEGLI SCARTI.



LE CARTE NERE SONO BONUS, (IOÈ AZIONI UTILIZZABILI DURANTE IL PROPRIO TURNO (COMPRESO QUELLO IN CUI SONO STATE PESCATE) 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).

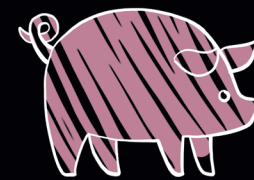
POSSONO ESSERE PASSATE DI MANO SOLO AL TERMINE DEL SECONDO TURNO DOPO AVERLE OTTENUTE.

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 SOSTITUENDOLE 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 GIOCATA DA UN AVVERSARIO.

NON È POSSIBILE UTILIZZARLO PER ANNULLARE UNA CARTA GIOCATA 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 (HE STA SCARTANDO DUE **PORCA VACCA** DELLO STESSO COLORE (RAZZA).

ESSO COLPISCE 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 AVESSSE 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 PESCARE DUE CARTE DAL MAZZO INVECE DI UNA.

SE TALE GIOCATORE È IN POSSESSO A SUA VOLTA DI UN **DOPPIO (HEESEBURGER)**, PUÒ UTILIZZARLO INVECE DI PESCARE DAL MAZZO: IL SUO TURNO TERMINA IMMEDIATAMENTE E L'OBLIGO DI PESCARE DUE CARTE È TRASFERITO ALL'AVVERSAIO DOPO DI LUI.

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

UN ESEMPIO DI GIOCO

ALBERTO GIOCA UNA CARTA **DOPPIO (HEESEBURGER)** CONTRO **BARBARA**, (HE È DI TURNO DOPO DI LUI.

BARBARA DOVREBBE PESCARE DUE CARTE, MA SE NELLA SUA MANO HA UN ALTRO **DOPPIO (HEESEBURGER)**, PUÒ UTILIZZARLO E OBBLIGARE **CLAUDIO**, (HE GIOCA DOPO DI LEI, A PESCARLE!

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

CLAUDIO INVECE POSSIEDE SIA LA **MAYONESE** (HE IL **KETCHUP**, E LI COMBINA PER RESTITUIRE A **BARBARA** L'OBLIGO DI PESCARE DUE CARTE!

MA ATTENZIONE...

...SE A QUESTO PUNTO **BARBARA** (O UN QUALSIASI ALTRO 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 PIU' PARTITE CONSECUTIVE, PER RIDURRE IL TEMPO DI INATTIVITÀ DEI GIOCATORI ELIMINATI, E' POSSIBILE TENERE UNA TABELLA SU (VI INDICARE IL NUMERO DI ELIMINAZIONI SUBITE DA CIASCUNO).

OGNI VOLTA (HE 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!

E' UN GIOCO IDEATO E SVILUPPATO DA **MATTEO THEO ROSSI**

(CON LA PREZIOSA COLLABORAZIONE DI

ANDREA CAFE (AFIERO)
LUCA LUKE (ESANA)
ALBERTO (RICCO) (APPENNINI)
STEFANO KANT (ANTU')
LUCA PDOR (BRAMBILLA)

DESIGN E GRAFICA DI **MATTEO ROSSI**

NESSUN ANIMALE E' STATO MALTRATTATO DURANTE LA REALIZZAZIONE DI QUESTO GIOCO.

GIOCA A **PORCA VACCA** RESPONSABILMENTE!



tambù partner

PORCA VACCA! E' STATO REALIZZATO IN COLLABORAZIONE CON

TAMBU' SRL
VIA CRISTOFORO COLOMBO 10
20900 MONZA (MB)

PRODOTTO IN ITALIA

