

oBieTTivo DeL GioCo

In The Chicken Job ogni giocatore è un pollo rapinatore, membro di una banda che non si fida di nessuno, nemmeno dei propri complici. Dopo ogni colpo il boss divide il bottino: gioielli, contanti, attrezzi... e poliziotti pronti a rovinarti la festa.

Scegliere quando accontentarsi e quando rischiare è l'unico talento che conta.

Alla fine della partita vince il pollo che ha raccolto più **PeCKoKS**.

CoNTeNuTo

80 carte Refurtiva 18 carte Attrezzi 47 carte Tesori 15 carte Polizia 9 carte Personaggio



2 carte Duello 1 carta Sedere 1 carta Colpo 5 carte Riepilogo



PrePaRazione

- Mescolate il mazzo delle carte Refurtiva e posizionate al centro del tavolo. Accanto lasciate spazio per la pila degli scarti.
- Mescolate le carte Personaggio e distribuitene una coperta a ogni giocatore. Ogni giocatore può guardare la propria carta, ma deve tenerla segreta fino alla fine della partita.
- Posizionate la carta Colpo e la carta Sedere fuori dall'area di gioco: entreranno in gioco solo in situazioni specifiche.
- Determinate il primo Boss: chi per ultimo ha "preso in prestito" qualcosa diventa il primo Boss.



SVoLGiMeNto DeL GioCo

La partita è divisa in round. Ogni round rappresenta la spartizione del bottino di una rapina ed è diviso in 2 fasi.

FaSe Di DiViSione

- Il Boss pesca 8 carte dal mazzo Refurtiva e le guarda senza mostrarle agli altri giocatori.
- Divide le 8 carte in un numero di mazzetti pari al numero di giocatori e li dispone sul Tavolo. Il numero di carte di ogni mazzetto può essere variabile.
- Delle 8 carte nei mazzetti, esattamente 2 devono essere collocate a faccia in giù. Le restanti 6 carte devono essere visibili.

FaSe Di ScELTa

A partire dal giocatore alla sinistra del Boss e procedendo in senso orario, ogni giocatore:

- sceglie un mazzetto dal Tavolo e scopre eventuali carte a faccia in giù;
- risolve immediatamente gli effetti delle **carte Polizia**, poi quelli degli **Attrezzi istantanei**;
- aggiunge le carte rimanenti al proprio **Bottino**.

Il Boss prende l'ultimo mazzetto rimasto.

Fine DeL Round

Al termine del round, il ruolo di **Boss** passa al giocatore alla sua sinistra.

Il gioco prosegue fino all'esaurimento del mazzo Refurtiva.

VarIante Per 2 GioCaToRi

- Il Boss divide le 8 carte Refurtiva in 3 mazzetti.
- L'altro giocatore sceglie un mazzetto per sé. Sceglie poi un secondo mazzetto che viene scartato.
- Il Boss riceve il mazzetto rimanente.

Le ZoNe Di GioCo

La **Zona del Bottino** è lo spazio sul tavolo di fronte a ogni giocatore. Qui accumulerete ben visibili le carte Refurtiva.

Il **Tavolo** è lo spazio centrale dove il Boss divide la Refurtiva durante i round.

EsEmPio Di GioCo



In questo esempio per 3 giocatori, il **Boss** ha pescato 8 carte e le ha divise in 3 mazzetti da 1, 3 e 4 carte. Ha messo una carta coperta nel mazzetto da 1 e una in quello da 4. È possibile mettere le carte coperte nello stesso mazzetto.

FiNe Partita e PuNteGGio

Quando il **mazzo Refurtiva** è esaurito, la partita termina. Ogni giocatore calcola i **PeCKoKS** nel proprio Bottino nel seguente ordine:

3 Somma il valore di tutte le carte Tesoro convertendolo in **PeCKoKS**.

1/1/1 Con i Tesori forma Tris (3 carte di valore uguale e categoria diversa) e Scale (3 carte della stessa categoria con valori 1, 2 e 3).

Ognuna vale 5 **PeCKoKS** aggiuntivi.

1/2/3 Un Tesoro può essere compreso in un solo tris o una sola scala.

Aggiunge 15 **PeCKoKS** per ogni coppia Cassaforte-Chiave.

7 7 7 Aggiunge 20 **PeCKoKS** per ogni tre carte Slot 7. Questa combinazione non è un tris.

Rivela quindi la propria carta Personaggio e aggiunge il relativo bonus.

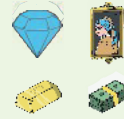
In caso di parità, **vince il giocatore con meno carte Tesoro**.



Esempio di punteggio:
Tesori: **10 PeCKoKS**.
Scala: **5 PeCKoKS**.
Slot7: 2 carte Slot 7 +
carta jolly **20 PeCKoKS**.
Personaggio: **5 PeCKoKS**.

Totale 40 PeCKoKS.

CaRte TeSoRi



Tesori 1-2-3 (36 carte): valgono 1, 2 o 3 **PeCKoKS** e appartengono a quattro categorie: Diamanti, Quadri, Lingotti e Banconote. 3 carte per ogni valore.



Cassaforte (3 carte): vale 15 **PeCKoKS** se aperta da una chiave. Una cassaforte può essere abbinata a una sola chiave.



Slot 7 (5 carte): colleziona 3 Slot 7 per ottenere 20 **PeCKoKS**.



Pantera rosa (2 carte): vale 10 **PeCKoKS**.



Jolly (1 carta): sostituisce un Tesoro di qualsiasi categoria e valore o una Slot 7.

CaRte aTTReZZi



Chiave (2 carte): apre una cassaforte a fine partita.



Pausa Donut (4 carte): annulla l'effetto di una carta **Agente** presente nel mazzetto scelto. Per poter essere utilizzata, la carta Pausa Donut deve essere già presente nel Bottino del giocatore.



Magnete (4 carte) **Attrezzo istantaneo**: recupera una carta Refurtiva a tua scelta dalla pila degli scarti. Il Magnete viene eliminato dopo l'uso. Riponetelo nella scatola.



Pistola (8 carte) **Attrezzo istantaneo**: scegli una carta Refurtiva dal Bottino di un altro giocatore. Quel giocatore mescola a faccia in giù le carte **Duello** e te ne fa pescare una, se peschi **Colpo**, ottieni la carta scelta.

La Pistola viene eliminata dopo l'uso. Riponetela nella scatola.

CaRte PoLiZia

Le carte Polizia hanno effetto immediato quando vengono raccolte all'interno dei mazzetti, dopo di che vengono scartate.



Agente (9 carte): scarta tutti i Tesori presenti nel mazzetto che lo contiene. Può essere neutralizzato da una carta Pausa Donut già presente nel Bottino del giocatore.



Segugio (4 carte): scarta tutti gli Attrezzi presenti nel mazzetto che la contiene.

In aggiunta: scarta un Attrezzo dal Bottino.



Commissario (2 carte): scarta tutti i Tesori e gli Attrezzi presenti nel mazzetto che lo contiene.

In aggiunta: scarta un Tesoro e un Attrezzo dal Bottino.

CaRte PeRSoNaGGio

A fine partita ogni giocatore rivela la propria carta Personaggio e applica il relativo bonus:



MoNSieur BReRa

I quadri valgono doppio.



SauL D. MoNeY

Le banconote valgono doppio.



FiN NaNCY

I lingotti valgono doppio.



MiSS RuBiNa

I diamanti valgono doppio.



DoLce ViTo

Ogni scala vale doppio.



MaRLa KaRX

Ogni tris vale doppio.



aLexiSMoRe

Ogni pantera rosa vale doppio.



JaCKie PoT

Ogni combinazione di 3 Slot 7 vale 10 punti in più.



LuCio LiBre

Ogni cassaforte aperta vale 10 punti in più.

**Buona FoRTuNa...
e NoN FaRTi BeCCaRe!**



Un gioco ideato
e sviluppato da:



Illustrazione
e Grafica:



Edizione a cura di: Magali Blanc, Luigi Di Paola e Marco Arcari
Art direction: Mirko Mastrocinque

