



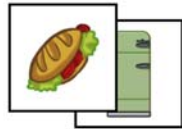
1

Un gioco di destrezza e colpo d'occhio per 3-6 musicisti a... sei zampe, da 5 anni in su!

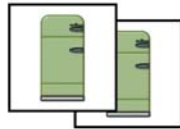
Regno Unito, qualche anno fa: in un umido scantinato, un gruppo pop prova e riprova le proprie canzoni. I musicisti sono talmente presi, che si sono attrezzati con una piccola dispensa, per evitare addirittura di fare pause per andare a mangiare fuori. Ma quando è notte, dalle crepe del muro escono degli scarafaggi beat che vanno all'attacco della dispensa... se il batterista non rientra a fermarli!

CONTENUTO

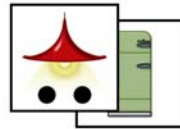
- 100 tessere divise in:



91 cibi

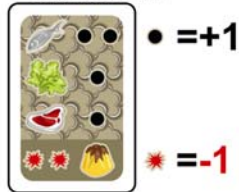


5 rifugi



4 lampadine

- 28 carte divise in:



21 carte «gusto»

La carta gusto mostra ad ogni giocatore i propri **tre cibi preferiti**, più **un cibo sgradito** con i rispettivi valori in punti



6 «Beccato!»

valori -2, -3 e -4



1 «Ingordo!»

valore -4

- 1 sacchetto;
- queste regole.

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori sono dei simpatici scarafaggi musicisti che devono accaparrarsi quanti più avanzi di cibo possibile, secondo i propri gusti. Ma attenzione: quando si accenderà la luce, solo il colpo d'occhio e la prontezza di riflessi vi faranno raggiungere un rifugio sicuro!

PREPARAZIONE

Riponete nella scatola alcuni rifugi, in modo che sul tavolo ce ne siano **uno in meno** dei giocatori. Ad es. con cinque giocatori, usate solo 4 rifugi. Mettete sul tavolo **tutte** le altre tessere, girate dal lato col frigorifero. Mescolate tutte le tessere senza capovolgerle, senza sparpagliarle troppo, e senza fare caso ad eventuali accavallamenti. Ponete l'«Ingordo!» da parte. Mettete i sei «Beccato!» in un mazzetto coperto. Ogni giocatore riceve una carta gusto, coperta.

IL GIOCO

Il gioco non si svolge in turni: tutti i giocatori giocano contemporaneamente. Il gioco si svolge su tre manche.

PRIMA MANCHE

Il proprietario del gioco dà il «Via!»: ognuno guarda la propria carta gusto, la memorizza e la rimette coperta.

Tutti i giocatori cominciano freneticamente a cercare tra le tessere i propri cibi preferiti. I giocatori possono usare **una sola mano**. Ogni giocatore può voltare quante tessere vuole, una per volta, e mettere davanti a sé i cibi che sceglie. Se un giocatore non prende la tessera che gira, deve rimetterla coperta. I cibi presi non possono essere rimessi al centro del tavolo. I cibi presi **non** possono essere toccati dagli altri giocatori.

Quando un giocatore gira una **lampadina** deve gridare «luce!»; se non se ne accorge, può farlo anche un altro giocatore. Chi ha gridato «luce!» mette davanti a sé la lampadina. A questo punto ogni giocatore deve cercare velocemente un **rifugio** (tessera con frigorifero su entrambi i lati): una volta trovato e messo davanti a sé, si ferma ed esclama «salvo!».

Poiché i rifugi sono uno in meno dei giocatori, un giocatore rimarrà senza rifugio: egli riceve un «Beccato!», che pesca a caso dal mazzetto. La manche termina.

MANCHE SUCCESSIVE

Tutti i rifugi sono **rimessi** insieme alle tessere rimaste sul tavolo. I giocatori tengono le altre tessere prese davanti a loro. Le tessere al centro vengono voltate a faccia in giù e rimescolate. Il gioco prosegue come nella prima manche.

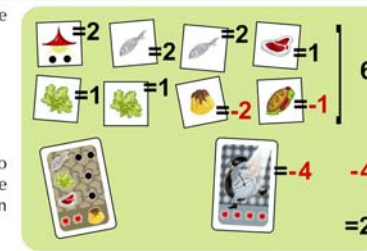
Attenzione: i giocatori non possono guardare la propria carta gusto!

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo tre manche. Ogni giocatore calcola il proprio punteggio:

- ogni **lampadina**: 2 punti;
- ogni **cibo preferito**: 1 o 2 punti;
- ogni **cibo sgradito**: -2 punti;
- ogni **altro cibo**: -1 punto;
- ogni «Beccato!»: -2, -3 o -4 punti;
- **Ingordigia!**: chi ha fatto indigestione prendendo **più cibi in assoluto**, riceve l'«Ingordo!» che **toglie 4 punti**. In caso di parità l'Ingordo non si assegna.

Vince il giocatore con più punti.



Esempio



Autore: Eligio Cazzato
Sviluppo: Domenico Di Giorgio
Grafica: Gianpaolo Derossi
Art Director: Roberta Barletta
Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



©2005 daVinci Editrice S.r.l.
 Via T. Tittoni, 3
 I-06131 - Perugia - Italy
 Tutti i diritti riservati.

Un ringraziamento a Graziana De Vitis, Stefano De Fazi, Dario Iacononi; a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.

Per domande, commenti o suggerimenti: www.davincigames.com - info@davincigames.com