

Poop Poop

I contadini del vicinato si stanno preparando a concimare i campi, ma per riuscire nell'impresa hanno bisogno del contributo di tutti gli animali della fattoria. Come? Ogni animale dovrà solamente mangiare, bere e... fare la cacca, mentre i contadini avranno il compito di raccoglierle facendo attenzione a non farsele rubare dagli avversari.



UN GIOCO DI Cinzia Praticelli e Andrea Torresin • ILLUSTRAZIONI DI Cinzia Praticelli

SCOPO DEL GIOCO

Conquistare tutte le 5 carte cacca 1 dei 5 animali della fattoria 2.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Disponete le 20 carte cacca 5 in 5 mazzetti (uno per ogni diversa cacca) a disposizione sul tavolo di gioco. Mischiate bene le altre 52 carte 4 e distribuitene 5 a ogni giocatore, lasciando sul tavolo, coperto, il mazzo delle restanti carte. Inizia il giocatore che è andato per ultimo in bagno e il gioco poi prosegue in senso orario.



TURNO DI GIOCO

Il Giocatore di Turno (GdT) può fare una delle seguenti 3 azioni:

1) se ha un tris composto da un animale 2 cibo 5 e acqua 6 può produrre una cacca 1 (diversa da quelle che ha già):

- scarta le 3 carte, mettendole scoperte a fianco del mazzo
- prende la carta cacca 1 dal corrispondente mazzetto
- pesca dal mazzo 3 nuove carte

2) se ha una carta speciale la può giocare:

- se gioca la mosca 7 deve indicare l'avversario al quale intende rubare una carta cacca. Se l'avversario ha la carta spray 8 si difende dalla mosca e il turno di gioco termina, con entrambi i giocatori (sia il GdT sia l'avversario) che, dopo aver scartato la propria carta (mosca e spray), pescano una nuova carta ciascuno. Se invece l'avversario non può difendersi con lo spray, il GdT sceglie e gli ruba una carta cacca (diversa da quelle che ha) e poi pesca una nuova carta, dopo aver scartato la carta mosca
- se gioca lo spala-cacca 9 innesca una "tempesta di cacche" in cui i cumuli di cacca vengono spalati verso il proprio vicino, e così via. Il GdT deve indicare se le carte cacca ruotano in senso orario oppure antiorario. Se un giocatore (anche più di uno) ha la carta carriola 10 può giocarla per evitare di essere coinvolto nella tempesta e mantenere la propria dotazione di carte cacca. Il GdT pesca una nuova carta per compensare lo spala-cacca che viene scartato, e così fanno gli eventuali giocatori che hanno giocato la carta carriola
- se gioca la scopa 11 deve indicare l'avversario al quale spazzar via una carta cacca. Il GdT sceglie la carta cacca da eliminare e poi pesca una nuova carta, dopo aver scartato la carta scopa, mentre l'avversario non ha alcun modo di "difendersi"

3) se non può produrre una cacca né giocare una carta speciale, scarta 1 oppure 2 carte e ne pesca altrettante dal mazzo

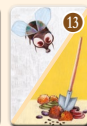


FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando un giocatore, il vincitore, conquista tutte le 5 diverse carte cacca 1.

NOTE

- La carta cibo/acqua 12 è un jolly che può essere usato indifferentemente come cibo o come acqua, a seconda della convenienza. Analogamente, la carta mosca/spala-cacca 13 è un jolly che può essere usato indifferentemente come mosca o come spala-cacca.
- Quando il mazzo termina si mischiano nuovamente tutte le carte scartate per ricomporlo.
- Quando si gioca in 5 o in 6 si suggerisce di non usare la carta scopa 11 per evitare partite troppo lunghe. Inoltre, non si può produrre una cacca se tutte le 4 carte cacca sono già nelle mani degli altri giocatori.



CONTENUTO:

- 72 carte
- 1 manuale istruzioni



Prodotto da:
CreativaMente srl
Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)

