

1 LA TARMA IMBROGLIONA

Autori: **Emely & Lukas Brand**
Illustrazione & Grafica: **Rolf Vogt**
Redazione: **Claudia Geigenmüller**

Numero di giocatori: **3 - 5**
Età: **a partire da 7 anni**
Durata del gioco: **15-25 minuti**

Materiale

- 72 carte da gioco:
- 20 carte attività (5x ragno, zanzara, scarafaggio, formica)
- 43 carte numerate
- 8 tarne imbroglione
- 1 pidocchio sorvegliante
- Regole del gioco



Tarma
imbrogliona



Pidocchio
sorvegliante



Carte
numerate



Carte attività

Obiettivo del gioco

Durante i giochi è vietato imbrogliare. Ma non in questo gioco! In questo gioco è necessario sbarazzarsi per primo di tutte le proprie carte scartandole in modo intelligente ed imbrogliando con astuzia.

Preparazione del gioco

Il giocatore più grande riceve il pidocchio sorvegliante e la scopre davanti a se. Mischia bene le altre carte e distribuisce coperte otto carte ad ogni giocatore. Prendetele in mano e deponete le altre carte al centro come mazzetto. Scoprite la carta superiore del mazzetto coperto e deponetela accanto scoperta come mazzetto scoperto. Se questa carta è una carta attività, l'azione non deve essere svolta. Vale il valore numerico.

La partita

Si gioca uno dopo l'altro. Inizia il giocatore con il pidocchio sorvegliante. Quando tocca a te, deponi una delle tue carte sul mazzetto scoperto. Il motto dovrà pertanto essere: La carta deve essere di un numero **superiore** o **inferiore** rispetto alla carte del mazzetto scoperto. **Esempio:** Su una carta con il numero 2 puoi scartare una carta con il numero 1 o 3. Eccezioni sono costituite dal numero 1 e dal numero 5. Su una carta con il numero 1 puoi scartare un 2 o un 5 e su un 5 puoi scartare un 4 oppure un 1.

Non hai una carta adatta? Allora prendi una carta dal mazzetto coperto. Il gioco passa quindi al giocatore successivo.

Imbrogliare

Con destrezza potete far sparire singole carte (indifferentemente se la tarma imbrogliona, la carta attività o la carta numerata) facendole cadere ad es. sotto il tavolo, dietro la spalla o nascondendole sotto la manica ... **È consentito tutto ciò che diverte!**

Ma anche per imbrogliare esistono delle regole:

- La mano della carta deve essere tenuta sempre sopra il tavolo.
- Non deve essere fatta sparire mai contemporaneamente più di una carta.
- Quando un giocatore viene scoperto ad imbrogliare, durante il periodo del chiarimento non è consentito imbrogliare.
- L'ultima carta non deve essere mai nascosta.

Pidocchio sorvegliante



Se sei in possesso di questa carta, in questo giro sei tu il pidocchio sorvegliante. Giochi normalmente anche tu, ma tieni costantemente in occhio i tuoi compagni di gioco. Perché questi cercheranno di far sparire di nascosto delle carte. In qualità di pidocchio sorvegliante dovrei giocare sempre senza mai imbrogliare. Se scopri uno dei giocatori sul fatto, devi urlare: „Beccato!“.

Beccato!

Se il giocatore con la carta del pidocchio sorvegliante ti ha beccato sul fatto, il gioco viene brevemente interrotto per un chiarimento.

Sei stato accusato giustamente? Allora devi riprendere immediatamente la carta che volevi nascondere e ricevi dal giocatore sorvegliante una delle sue carte. Ricevi inoltre anche la carta con il pidocchio sorvegliante. A questo punto dovrai stare attento tu agli altri!

Sei stato accusato ingiustamente? Allora il sorvegliante deve prendere una carta dal mazzetto coperto. Inoltre continua ad avere la funzione di sorvegliante.

Non è consentito fare la spia sugli altri giocatori!

Tarma imbrogliona



La tarma imbrogliona non può essere scartata e non può essere regalata. Ci si può liberare di lei solo nascondendola con astuzia! **Eccezione:** Il giocatore con il pidocchio sorvegliante può scartare la tarma imbrogliona sul mazzetto scoperto. Suggerimento: Cercate di scartare quanto prima la tarma!

Carte attività

... vengono scartate secondo le regole di scarto.



Ragno

Colui che scarta un ragno, successivamente può regalare subito **una delle sue carte** (ma non la tarma imbrogliana) ad un qualsiasi giocatore.



Zanzara

Quando si scarta la zanzara, **tutti**, escluso il giocatore attivo, battono **nel più breve tempo possibile** con il palmo della mano **sulla carta della zanzara**. Il giocatore più lento riceverà quindi da ogni giocatore una carta (ma non la tarma imbrogliana).



Scarafaggio

Quando viene scartato uno scarafaggio, **tutti** i giocatori tentano **contemporaneamente** di scartare **una carta numerata con lo stesso valore**. Solo il più veloce a scartare può lasciare la sua carta a terra. Se nessuno è in grado di scartare, si continua a giocare normalmente.



Formica

Quando si scarta una formica, tutti i giocatori ad eccezione del giocatore attivo devono prendere una carta dal mazzetto coperto.

Se il mazzetto coperto è finito, viene mischiato il mazzetto scoperto ed utilizzato come mazzetto coperto.

Fine del giro

Il giro finisce quando un giocatore non ha più alcuna carta in mano.

Punteggio

Ogni carta numerata conta 1 punto di sottrazione, ogni carta attività 5 punti di sottrazione ed ogni tarma imbrogliana 10 punti di sottrazione. Nel giro successivo il giocatore che si trova a sinistra accanto al giocatore che ha iniziato il gioco il giro precedente, riceve la carta del pidocchio sorvegliante.

Fine del gioco

Il gioco viene giocato per tanti giri quanto il numero dei giocatori. La partita viene vinta da colui che alla fine della partita ha meno punti di sottrazione!