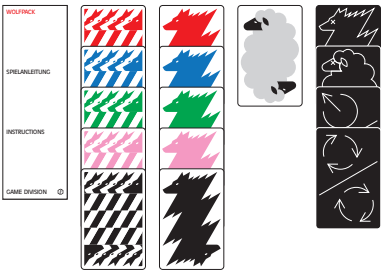
WOLFPACK

REGOLE DEL GIOCO IT

Un gioco avvincente
per 2-5 partecipanti
dai 10 anni in su

GAME DIVISION



CONTENUTO

a 1 Regole del gioco
b 5 carte branco (carte aiuto)
c 5 × 10 lupi (carte da gioco)
d 140 pecore (carte da gioco)
e 4 × 14 carte Action

SCOPO DEL GIOCO

Sbranare (raccogliere) il maggior numero possibile di pecore e di lupi di altri branchi.

PREPARAZIONE

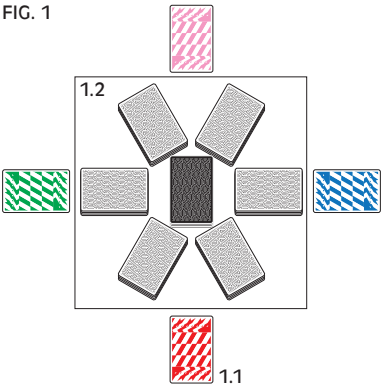
Ogni partecipante sceglie 1 carta branco con i suoi 10 lupi

e la pone davanti a sé scoperta.
⟶ FIG. 1.1

A seconda della durata di gioco desiderata, prendere da 14 a 28 pecore per giocatore. Mescolarle con cura ai lupi scelti.

Le carte da gioco inutilizzate devono essere tenute da parte.

FIG. 1

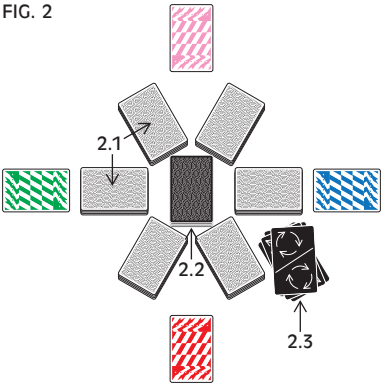


COLLOCAZIONE DEI MAZZI

Dalle carte da gioco mischiate, fare 6 mazzi perlopiù di uguali dimensioni e disporli in cerchio a faccia in giù, con il retro delle carte rivolto verso l'alto.

Al centro del cerchio, posizionare il mazzo delle carte Action con il retro verso l'alto. ⟶ FIG. 1.2

FIG. 2



PRONTI, VIA!

Ogni giocatore pesca 3 carte da gioco da uno o più mazzi disposti in cerchio. ⟶ FIG. 2.1 Queste carte devono essere tenute in mano in modo che gli altri non possano vederle.
Ora è tutto pronto.
Il giocatore più giovane inizia con una prima mossa a sua scelta.

MOSSE DI GIOCO

Pescare 1 carta da gioco.

o

Pescare 1 carta Action ⟶ FIG. 2.2 (vedi carte Action). Tenere le carte in mano o giocarle direttamente eseguendone le istruzioni.
⟶ FIG. 2.3

o

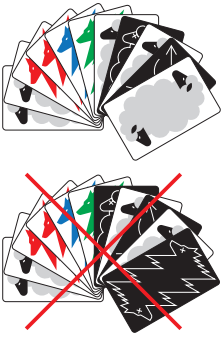
Giocare 1 carta Action tra quelle in proprio possesso. Eseguire quanto riportato sulla carta.

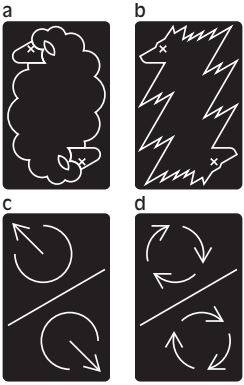
o

Quando si hanno 2 carte Action non utilizzabili, posarle tenendole coperte e prendere subito 1 nuova carta Action. Nota bene: in questo caso è necessario attendere il proprio prossimo turno per giocare la carta Action.

ATTENZIONE!
È possibile tenere in mano un numero illimitato di carte da gioco, ma non si possono avere più di 2 carte Action!
⟶ FIG. 3

FIG. 3





CARTE ACTION

Ci sono 4 tipi di carte Action. Giocandone una, si prefigurano gli scenari sotto descritti.

a Sbranare una pecora: si hanno in mano più lupi del proprio branco che lupi avversari? In tal caso è possibile sbranare le proprie pecore, posandole, scoperte, accanto alla propria carta branco.
1 pecora dà diritto a 1 punto.
⟶ FIG. 4

FIG. 4

b Sbranare un lupo: scoprire tutte le carte dei lupi avversari che si hanno in mano, posizionandole accanto alla propria carta branco.
1 lupo avversario dà 3 punti.
⟶ FIG. 5

FIG. 5

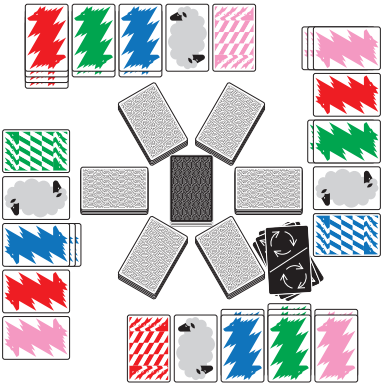
c Rubare una carta: pescare 1 carta da gioco o 1 carta Action da ognuno degli avversari.

d Scambiare le carte: ogni giocatore passa tutte le carte nella propria mano al giocatore che si trova alla sua destra o sinistra – il giocatore che fa la mossa determina la direzione dello scambio.

ATTENZIONE!

- Le carte delle pecore e dei lupi sbranati devono essere scoperte e posizionate davanti a sé. In questo modo tutti i partecipanti sanno quanti lupi sono ancora in gioco. ⟶ FIG. 6

FIG. 6



- Quando un giocatore sbrana delle pecore, gli altri possono chiedere di vedere le sue carte.
- Quando le carte Action finiscono, si procede a mescolare quelle già scartate per riutilizzarle.

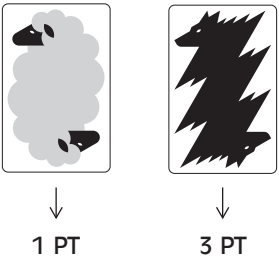
FINE DEL GIOCO

- Si viene esclusi, quando si scartano tutte le 10 carte lupo del proprio branco. La vittoria è tuttavia ancora possibile ed è quindi necessario conservare le proprie carte.
- Il gioco termina per tutti quando un giocatore riesce a mangiare tutti i lupi avversari oppure quando è stata pescata l'ultima carta da gioco.

PUNTEGGIO

Contare le pecore e i lupi avversari sbranati in proprio possesso:
1 pecora = 1 punto; 1 lupo = 3 punti
⟶ FIG. 7

FIG. 7



Ogni giocatore suddivide le proprie carte come segue:

le pecore vanno al giocatore di cui si detengono più carte lupo. ⟶ FIG. 8

FIG. 8

⟶ 4 PT

Se si possiede lo stesso numero di lupi di colori diversi (per es. 1 del branco rosso e 1 di quello blu), è necessario consegnare la stessa quantità di pecore a ognuno dei rispettivi due giocatori. Le pecore in più non sono conteggiate. ⟶ FIG. 9

FIG. 9

⟶ 2 PT
⟶ 2 PT

ATTENZIONE!

- Le carte Action e i lupi rimasti nelle proprie mani non si contano.
- I giocatori che non posseggono lupi, non possono conteggiare le proprie pecore. ⟶ FIG. 10

FIG. 10

⟶ 0 PT

VINCITORE

Vince chi ha accumulato il maggior punteggio.

Author: Tobias Angelo Kaufmann
Design: Erich Brechbühl

Version 1.2 / Mobile IT

© 2021 Game Division AG
Gewerbestrasse 6, CH-6417 Sattel
www.gamedivision.ch