

WITCH & PIG

BRUTTE, SPORCHE E CATTIVE

Un gioco dagli 8 anni in su
da 3 a 6 giocatori

**Fino a 12
giocatori con
2 mazzili**

CONTENUTO:

40 Carte Iettatrice

18 Carte Azione

6 Maiali del Potere

PREPARAZIONE

Mescolate le carte e distribuitene 6 ad ogni giocatore (6 sarà SEMPRE il numero di carte MASSIMO che si possono tenere in mano). Mettete le restanti carte a faccia in giù al centro del tavolo di gioco in modo da formare un mazzo.

Distribuite un MAIALE DEL POTERE ad ogni giocatore che lo custodirà affianco a se.

Inizierà la partita il giocatore che senza dubbio risulterà essere il meno fortunato del gruppo (il metro di giudizio decidetelo voi!) e si proseguirà il gioco in senso orario.

TURNO DI GIOCO

Le operazioni da compiere durante il proprio turno possono essere due:

-giocare una carta (facoltativo)

-pescare una carta al termine del proprio turno (obbligatorio)

Una volta pescata la carta dal mazzo il vostro turno finisce automaticamente e non sarà più possibile giocare carte, a questo punto il turno passa al giocatore alla vostra sinistra, a meno che non abbiate giocato una Carta Iettatrice, in questo caso la mano passa al giocatore che ha ricevuto la iattura (anche se questo ha giocato una carta riflettente o di schivata) e si prosegue in senso orario.

Nel caso in cui abbiate già 6 carte in mano e volete pescare una nuova carta, sarete costretti a giocarne prima una. Nel rarissimo caso in cui non possiate giocare nessuna delle 6 carte che avete in mano, sarete costretti comunque a scartarne una prima di pescarne una nuova.

Nel caso in cui non ci siano più carte da pescare, prendete tutte le carte della pila degli scarti, mischiatele e rimettetele al centro del tavolo in modo da formare un mazzo coperto.

ATTENZIONE! Potete giocare una sola carta durante il vostro turno, che sia Iettatrice o Azione.

ATTENZIONE! Non potete rimanere senza carte in mano, quindi: se ne avete solamente una non potete giocarla ma sarete costretti a pescare una carta dal mazzo e il vostro turno finisce qui.

USCIRE DAL GIOCO

Uscite dal gioco quando non avete più il vostro Maiale del Potere (questo aspetto lo vedremo tra poco) e non avete le carte sufficienti per poter rispondere ad una iattura o ad una carta azione. Oppure quando riuscite a rispondere ad una iattura o ad una carta azione ma rimanete senza carte in mano, anche se avete ancora il Maiale del Potere.

VINCERE LA PARTITA

Vince l'ultimo giocatore che rimane in partita con o senza il Maiale del Potere.

DESCRIZIONE DELLE CARTE E LORO UTILIZZO

CARTE IETTATRICI:

Esistono 7 tipi diverse di Iettatrici:

4 di Valore 1

2 di Valore 2

1 di Valore 3

Il Valore della Carta Iettatrice indica il Valore dell'attacco ma anche il Valore delle carte da scartare da parte di chi ha ricevuto la iattura. Potete giocare le Carte Iettatrici nei confronti di un avversario a vostra scelta (la vittima della iattura sarà il prossimo giocatore di turno). Quando giocate una carta iettatrice (salvo casi speciali si può giocare solo una iettatrice per turno) dovete dire a gran voce il nome della iattura che lanciate, il giocatore che la subisce dovrà scartare carte di valore pari o superiore al valore della carta lanciata e subirà la descrizione della iattura stessa, oppure potrà rispondere con una Carta Azione o con il Maiale del Potere (questo aspetto lo vedremo tra poco). A questo punto, solo dopo che il vostro avversario ha risposto alla vostra iattura, in uno dei modi descritti, potete pescare la carta e il vostro turno finisce. Nel caso in cui la vostra vittima non può rispondere alla iattura in nessun modo, esce dal gioco e il turno proseguirà dal giocatore alla vostra sinistra.



CASI SPECIALI

Se avete nella vostra mano 2 carte de LE MAGHE SIAMESI, potete giocarle insieme così il loro valore si somma e lancerete una iattura di valore 4.



CARTE AZIONE:



LA FORFORA MAGICA: se ricevete una iattura, potete giocare La Forfora Magica per riflettere la iattura nei confronti di chi ve l'ha lanciata, che non potrà utilizzare un'altra carta azione per difendersi, dovrà scartare carte di valore pari o superiore al valore della carta lanciata e subirà la descrizione della iattura stessa, oppure potrà sacrificare il proprio Maiale del Potere! (questo aspetto lo vedremo tra poco)
Anche giocando questa carta diventerete comunque voi il prossimo giocatore di turno.

AGLIO, OLIO E PEPERONCINO: se ricevete una iattura, potete giocare Aglio, Olio e Peperoncino per schivare la iattura che non sortirà nessun effetto su di voi. Anche giocando questa carta diventerete comunque voi il prossimo giocatore di turno.



LA CICORIA MARCIA: se ricevete una iattura, potete giocare La Cicoria Marcia per riflettere la iattura su tutti i vostri avversari che non potranno utilizzare un'altra carta azione per difendersi e dovranno scartare carte di valore pari o superiore al valore della carta lanciata, subendo la descrizione della iattura stessa, oppure potranno sacrificare il proprio Maiale del Potere! (questo aspetto lo vedremo tra poco).
Anche giocando questa carta diventerete comunque voi il prossimo giocatore di turno.

ZAMPE DI GALLINA: potete giocarla quando è il vostro turno. Tutti gli avversari saranno obbligati a scartare una delle loro carte senza potersi difendere. Quando giocate questa carta, i vostri avversari non possono rispondere sacrificando il Maiale del Potere.



IL BASTONE DELL'ONNISCENZA: potete giocarla quando è il vostro turno prima di pescare la carta dal mazzo. In questo caso potrete guardare le prime 5, scegliere quale prendere e rimettere le altre al proprio posto.

IL RE MENAGRAMO: potete giocarla quando è il vostro turno. Scegliete quale dei vostri avversari vi dovrà dare obbligatoriamente una carta a sua scelta che finirà nella vostra mano.



IL MAIALE DEL POTERE E IL SUO UTILIZZO

Oltre ad essere la vostra fonte di energia, Il Maiale del Potere sarà anche il vostro salvagente. Nel caso in cui vi verrà lanciata una iattura, potrete decidere di non rispondere ad essa sacrificando il Maiale del Potere, che andrà messo al centro del tavolo di gioco e non subirete gli effetti della descrizione della iattura.

Anche sacrificando il Maiale del Potere diventerete comunque voi il prossimo giocatore di turno. **ATTENZIONE!** Ogni giocatore possiede un solo maiale e una volta sacrificato non sarà possibile recuperarlo.

PENALITA'

ATTENZIONE! Quando vi viene lanciata una iattura, dovete eseguire la descrizione della iattura stessa. (Es. Se subite la iattura de LA BEATA QUINTA, dovete sorridere fino a quando non subirete un'altra iattura) Se non lo fate, la vostra penalità consiste nello scartare una carta dalla vostra mano (non potete scartare il Maiale del Potere), in questo caso siete esonerati dall'eseguire la descrizione della iattura stessa.



Gioco e illustrazioni di Giampaolo Razzino
Impaginazione grafica di Ilaria Bernardini

Little Rocket Games è un marchio registrato di proprietà di Centro Hi-Fi SRL

Prodotto e Distribuito da Centro Hi-Fi SRL Via A. Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM)



ATTENZIONE! Non adatto per bambini sotto 3 anni di età poiché sono presenti pezzi piccoli che potrebbero essere ingeriti.
Conservare queste informazioni ad uso futuro.

