

ROBERTO
FRAGA

STIVO



REGOLE

ULY & POLLY

CONTENUTO DEL GIOCO

- 1 pedina di legno
- 17 tessere
- 20 gettoni

INTRODUZIONE

Polly, il cane da pastore, si sta grattando le orecchie mentre pensa: **"Dove si sarà nascosto Uly? Un momento fa era qui!"**

ULY & POLLY è un gioco semi-cooperativo in cui, in ogni round, un giocatore gioca contro tutti gli altri. Questo impersonifica Uly, il piccolo lupo birichino che ama nascondersi nel gregge di pecore.



Tutti gli altri giocatori collaborano muovendo Polly, il cane da pastore che cerca di scoprire dove si nasconde il lupo.

Ogni volta che un giocatore ha successo nel ruolo che impersona durante il gioco, vince un gettone Premio. Vince il giocatore che, alla fine della partita, possiede il maggior numero di gettoni Premio!



SCOPO DEL GIOCO

Vincere il maggior numero possibile di gettoni Premio. A seconda del proprio ruolo, per vincere i gettoni Premio è necessario:

- **aiutare il cane da pastore** a trovare il lupo nascosto tra le pecore, oppure
- **giocare come lupo**, nascondendosi per non farsi trovare dal cane da pastore.



PREPARAZIONE

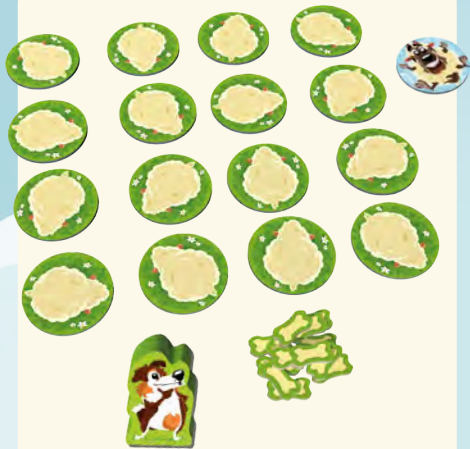
1. Prendi la tessera Lupo e mettila a faccia in su sul tavolo vicino ai giocatori.



2. Prendi le 16 tessere Pecora e mettile a faccia in giù in modo da comporre una griglia 4 x 4. Questa rappresenta il gregge di pecore (area di gioco).

3. Posiziona i 20 gettoni Premio e il Cane da pastore vicino al gregge.

4. L'ultimo giocatore che ha visto una pecora sarà il lupo durante il primo round. Prenderà quindi il gettone Lupo.




REGOLE DEL GIOCO

La partita si svolge in più round.

A ogni round, il lupo che si nasconde tra le pecore viene impersonato da un giocatore diverso.


Tutti gli altri giocatori collaborano per aiutare il cane da pastore a trovare il lupo.


 Il giocatore che impersona il lupo deve chiedere agli altri giocatori di chiudere gli occhi. Quindi toglie segretamente una delle 16 tessere Pecora e la sostituisce con la tessera Lupo, che mette a faccia in giù.



Gli altri giocatori non devono capire quale tessera è stata sostituita!

Per questo, il giocatore che impersona il lupo può ruotare leggermente le altre tessere Pecora, per confondere gli avversari. La tessera Pecora rimossa non sarà più necessaria per il resto del round e viene quindi rimessa nella scatola.

 Una volta eseguita questa operazione, il giocatore che impersona il lupo deve dire: "**Non mi troverete!**".

 Gli altri giocatori possono riaprire gli occhi.

I giocatori che muovono il Cane da pastore decidono insieme la tessera Pecora dalla quale iniziare e mettono il Cane da pastore su di essa senza girarla.





Turno del Lupo:

sceglie 2 tessere, adiacenti o poste in diagonale, e le scambia tra loro. Queste due tessere vengono quindi scambiate di posto.

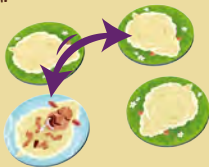
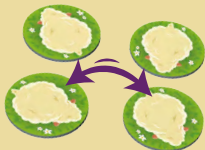
Regole di scambio delle tessere

- Il giocatore deve scambiare di posto 2 tessere e non può saltare il turno.

- Non può scegliere la tessera su cui è posto il Cane da pastore.

- Il giocatore non è obbligato a scambiare la tessera sotto cui è nascosto il lupo, ma può scambiare altre 2 tessere per tentare di confondere gli avversari.

- È possibile scambiare di posto una tessera già girata con una non ancora girata (vedi Turno del Cane da pastore).





Turno del Cane da pastore:

Durante il primo turno del Cane da pastore, il giocatore a sinistra del Lupo muove il Cane da pastore su una tessera Pecora adiacente, anche in diagonale.

Tuttavia, non può saltare oltre una tessera. Non si possono scavalcare le pecore!

Durante i turni seguenti, i giocatori che muovono il Cane da pastore si alternano in senso orario.



Esempio: in questa situazione, Polly può muovere su una delle 8 tessere indicate.

Quando il Cane da pastore finisce su una tessera Pecora già girata, non accade nulla ed è il turno del Lupo.



Quando il Cane da pastore finisce su una tessera Pecora ancora nascosta, il giocatore la gira a faccia in su.

 **Se il lupo è nascosto sotto questa tessera: BRAVO! Hai trovato il lupo!**

Tutti i giocatori che muovono il Cane da pastore vincono un gettone Premio, che prendono dalla pila. È la fine del round.


 **Se il lupo non è nascosto sotto la tessera Pecora, bisogna continuare a cercarlo!**

Il giocatore lascia la tessera girata e ci mette sopra il Cane da pastore perché possa continuare la ricerca. È quindi il turno del lupo.


I giocatori che muovono il Cane da pastore e quello che impersona il Lupo proseguono a turno fino al termine del round.

FINE DEL ROUND

Un round finisce non appena si verifica uno di questi due eventi:

 **I giocatori che muovono il Cane da pastore trovano il lupo sotto una tessera Pecora, compresa l'ottava tessera che girano.**


In questo caso, i giocatori che aiutano il Cane da pastore vincono il round e ottengono tutti un gettone Premio grazie al loro duro lavoro. Congratulazioni, nessuno riesce a sfuggirvi!

 **I giocatori che muovono il Cane da pastore girano l'ottava tessera Pecora senza trovare il lupo.**

Significa che il lupo è riuscito a fuggire! In questo caso, il lupo vince il round e il giocatore che lo impersona ottiene una tessera Premio. Ben fatto, sei un campione di nascondino!

NUOVO ROUND


- Il giocatore che impersonerà il lupo nel round successivo sarà colui che siede alla sinistra dell'attuale lupo. Questo giocatore prende la tessera Lupo e la mette a faccia in su davanti a sé.
- Tutti gli altri giocatori aiutano il Cane da pastore. Prendono quindi dalla scatola la tessera Pecora scartata in precedenza e creano un nuovo gregge con le 16 tessere Pecora poste a faccia in giù.
- Il giocatore che impersona il lupo inizia il nuovo round.

 Si dovranno giocare tanti round quanti sono necessari per terminare la partita.



FINE DELLA PARTITA

 **Con 2 o 3 giocatori**, la partita termina quando ogni giocatore ha impersonato il Lupo due volte.

 **Con 4 o 5 giocatori**, la partita termina quando tutti i giocatori hanno impersonato una volta il Lupo.

Ogni giocatore conta i propri gettoni Premio. Vince la partita chi ne possiede di più.

In caso di pareggio, i giocatori a pari merito condividono la vittoria.



© 2021 Blue Orange Edition. Uly & Polly e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu