



Toc! Toc! Toc!

Dal mondo di Geoffroy de Pennart



Dai 4 ai 104 anni
Da 2 a 4 giocatori

Contenuto del gioco

- 111 carte, di cui 31 carte «Invitato» e 80 carte «Toc!»
- 1 tabellone

Obiettivo del gioco

Vincere per primi cinque carte «Invitato».

Preparazione del gioco

Distribuite tutte le carte «Toc!» ai giocatori, che non devono guardarle, e disponete il tabellone al centro del tavolo. Preparate un mazzo con le carte «Invitato» coperte.



Giocatore 2

Giocatore 1



*Mazzo delle carte
«Invitato»*



Giocatore 3

Svolgimento del gioco

Il giocatore che imita meglio l'ululato del lupo comincia la partita. Se i giocatori non riescono a decretare un vincitore, inizia il più giovane.

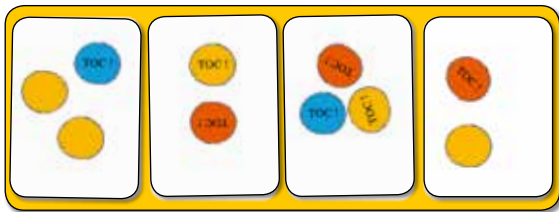
Il primo giocatore gira una carta «Toc!» del proprio mazzo e la posa, a faccia scoperta, su una casella a sua scelta del tabellone.

Attenzione! Il giocatore non deve guardare la carta prima di averla posata. Gli altri giocatori, procedendo in senso orario, fanno lo stesso. Tenete presente che è possibile posare la propria carta anche su un'altra carta, appoggiata precedentemente da un altro giocatore.

Nel momento esatto in cui sul tabellone appaiono 3 tondi contenenti la scritta «Toc!» dello stesso colore, il primo giocatore che dice «Chi è?» vince la mano e pesca una carta «Invitato».

Esempio 1

Nella sequenza compaiono 3 tondi «Toc!» di colore rosso. Il primo giocatore che dice «Chi è?» vince la mano e pesca una carta «Invitato».



Tutte le carte «Toc!» vengono tolte dal tabellone e il giocatore successivo inizia una nuova mano.

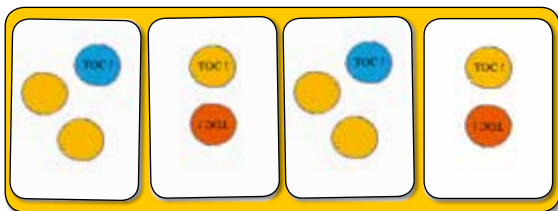
Attenzione! Il giocatore che dice «Chi è?» quando non ci sono 3 tondi con la scritta «Toc!» dello stesso colore sul tabellone deve rimettere nel mazzo una delle sue carte «Invitato». Le carte «Toc!» vengono poi tolte dal tabellone e il giocatore successivo inizia una nuova mano.

Se i giocatori finiscono le carte «Toc!» prima che sia terminata la partita, mischiate e ridistribuite le carte scartate.

Attenzione! Per poter dire «Chi è?» è necessario che sul tabellone ci siano **esattamente 3** (e non più di 3) tondi «Toc!» dello stesso colore.

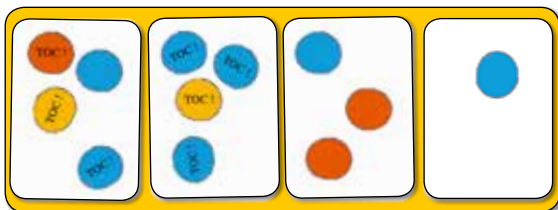
Esempio 2

Sul tabellone ci sono solo 2 tondi «Toc!» per colore (due rossi, due blu, due gialli); i giocatori non devono dire «Chi è?»



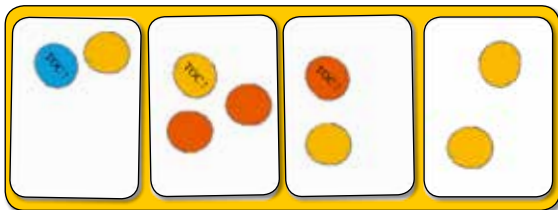
Esempio 3

Sul tabellone ci sono 4 tondi «Toc!» dello stesso colore; i giocatori non devono dire «Chi è?»



Esempio 4

Sul tabellone ci sono 3 tondi «Toc!» di colori diversi; i giocatori non devono dire «Chi è?»



LE CARTE SPECIALI

Le tre carte «Igor, il lupo»

Se un giocatore pesca una delle carte «Igor, il lupo» quando non ha ancora nessuna carta «Invitato», la rimette nel mazzo. Tocca poi al giocatore successivo.



Se un giocatore pesca una delle carte «Igor, il lupo» quando ha una o due carte «Invitato», deve rimettere tutti i suoi «Invitato» nel mazzo, compresa la carta «Igor, il lupo».



Se un giocatore pesca una delle carte «Igor, il lupo» quando ha tre o quattro carte «Invitato», tiene la carta «Igor, il lupo», che verrà considerata come una normale carta «Invitato»! Infatti, l'unione fa la forza: più gli invitati sono numerosi e meno temono il lupo!



La carta «Luca, il lupo sentimentale»

Se un giocatore pesca la carta «Luca, il lupo sentimentale», la tiene e conta «Luca» come un invitato. Se in seguito pescherà la carta «Igor, il lupo», quest'ultima si aggiungerà alle carte «Invitato», senza altri effetti, qualunque sia il numero delle carte «Invitato» che ha il giocatore.



La carta «I capretti duellanti»

Se un giocatore pesca la carta «I capretti duellanti» è molto fortunato: questa carta vale, infatti, come due «Invitato».

