

Mister Bill™

di Tommaso & Filippo Percivale

Un gioco di combinazioni per 3 - 8 buongustai, da 7 anni in su

Nel ristorante di Mister Bill cuochi e camerieri hanno davvero un gran daffare! Passano le giornate a preparare e distribuire le portate tipiche delle cucine di mezzo mondo. I clienti vedono passare con l'acquolina in bocca piatti di sushi, omelette, e perfino delle gustose pizze... Ma gira voce che il padrone del ristorante, Mister Bill, sia il più esoso tra i ristoratori della città: e allora, chi vorrà mai pagare il suo salatissimo conto?

CONTENUTO

- il mazzo di gioco, composto di:

24 pietanze, di 6 tipi diversi (ogni pietanza compare 4 volte);



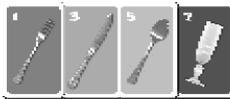
20 camerieri, di 5 tipi diversi (ogni cameriere compare 4 volte);



3 Mister Bill;



- 8 carte "squadra" in 4 diversi colori, numerate da 1 a 8;



- 19 carte segnapunti: 6 prima manche, in azzurro (2 x 1, 2, 4); 6 seconda manche, in verde (2 x 1, 2, 4); 7 terza manche, in rosso (1, 2, 3, 4, 5, 6, 8);



- queste regole.

VISIONE D'INSIEME E SCOPO DEL GIOCO

Una partita a Mister Bill dura tre manche. Nel corso delle prime due manche si gioca a squadre: all'inizio di ogni manche le squadre sono sorteggiate casualmente. Nella terza e ultima manche, invece, i giocatori giocheranno ognuno per conto proprio, facendo "squadra" a sé.

Lo scopo di ogni squadra è disfarsi delle carte in mano il più velocemente possibile, accoppiando carte uguali: più si è veloci, più punti si guadagnano. Dopo tre manche, il giocatore che avrà accumulato più punti sarà il vincitore.

PREPARAZIONE

Prendete le carte "squadra" con i numeri da 1 al numero di giocatori che partecipano alla partita, mescolatele e distribuitene casualmente una a ogni giocatore. *Esempio: con 5 giocatori, prendete e distribuite le carte dall'1 al 5.* Tutti piazzano la carta **scoperta** davanti a sé. Il colore di questa carta indica la squadra cui appartiene ogni giocatore. *Esempio. Andrea ed Emma ricevono entrambi una carta blu: essi appartengono entrambi alla squadra blu.* Riponete nella scatola le carte squadra avanzate poiché non serviranno. Con un numero dispari di giocatori, uno di loro giocherà da solo.

Uno dei giocatori fa da mazziere. Tenete le carte segnapunti a portata di mano: queste sono divise per manche. Nella prima manche si usano quelle azzurre, nella seconda manche quelle verdi e nella terza e ultima manche quelle rosse.

Il mazziere mescola il mazzo, e lo distribuisce **tutto** ai giocatori, una carta alla volta procedendo in senso orario, partendo dal giocatore alla sua sinistra. Può capitare quindi che alcuni giocatori ricevano una carta in più degli altri.

Ogni giocatore prende le carte e verifica subito la presenza di eventuali coppie di carte uguali. Non importa che siano carte pietanza, cameriere o Mister Bill, purché abbiano la stessa illustrazione (per identificare meglio le coppie potete confrontare anche le lettere negli angoli). Queste coppie **devono** essere scartate immediatamente. Le carte scartate escono dal gioco per l'intera manche. Terminati gli scarti, il giocatore con la carta squadra n. 1 inizia il gioco.

IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Ogni giocatore al proprio turno esegue le seguenti azioni nell'ordine indicato:

- Deve** pescare una carta dalla mano del giocatore alla sua destra. Il giocatore sceglie casualmente una delle carte coperte in mano al giocatore alla sua destra, e la aggiunge a quelle che ha in mano.
- Deve** scartare tutte le coppie di carte uguali che ha in mano. Se il giocatore ha in mano una o più coppie di carte uguali, deve scartarle. Al solito non importa che le carte siano pietanze, cameriere o Mister Bill, purché abbiano la stessa illustrazione e stessa lettera nel piatto nell'angolo. Attenzione: **non** si possono scartare tris di carte, ma solo coppie.
- Può** giocare una carta cameriere.

Il giocatore può decidere di giocare un (e un solo) cameriere, seguendone le indicazioni (vedi oltre). Dopo aver giocato il cameriere, mettendolo negli scarti, e aver seguito i suoi effetti,

tutti i giocatori **devono** scartare eventuali coppie. Questo scarto **non** avviene in contemporanea, ma procedendo come sempre in senso orario a partire dal giocatore di turno.

Il giocatore può consultarsi sul da farsi con il suo compagno di squadra in qualsiasi momento: non può però farlo in segreto, ma deve parlare in modo che tutti sentano! I compagni non possono però mettersi d'accordo su quali carte passarsi. Finita la sequenza di azioni, il turno termina e tocca al giocatore che segue.

Se uno dei giocatori, anche non di turno, termina le carte in seguito a una qualsiasi delle azioni, quel giocatore esce **immediatamente** dal gioco fino a fine manche. Egli passa la carta squadra al suo compagno: quest'ultimo terrà impilate entrambe le carte squadra dello stesso colore. *Così facendo è chiaro a tutti chi è ancora in gioco e chi no.* Se invece il giocatore è l'ultimo membro in gioco della sua squadra, allora scarta le carte squadra, e il mazziere assegna **subito** i punti a lui e al suo compagno (vedi oltre).

Le carte

Le carte sono divise in pietanze, camerieri e **Mister Bill**. *Pietanze.* Hanno il fondo colorato, e riportano al centro l'illustrazione di un piatto tipico.

Omelette Sushi Pizza Würst Hamburger Dessert



Camerieri. Sono caratterizzati dal fondo giallo, e da un simbolo disegnato nell'angolo, accanto alla lettera. Oltre a essere scartate in coppia (solo se hanno la stessa lettera nell'angolo!), potete

anche giocare queste carte da sole, mettendole direttamente negli scarti, ed eseguendo gli effetti indicati:



Il giocatore di turno scambia una sua carta a scelta con un altro giocatore a suo piacere.



Il giocatore di turno scambia tutte le sue carte con quelle di un altro giocatore a sua scelta.



Il giocatore di turno indica un altro giocatore e tutti, compreso lui, danno una propria carta a quel giocatore.



I giocatori che hanno in mano **Mister Bill** sono obbligati a mostrarlo a tutti, e poi a riprenderlo in mano.



Tutti passano contemporaneamente una delle proprie carte a uno dei vicini. Il giocatore di turno sceglie se le carte sono passate tutte a destra o tutte a sinistra.

Mister Bill. È caratterizzato da un disegno peculiare, e dal conto da pagare!



Conclusione della manche e punteggio

Ogni volta che un giocatore termina le proprie carte, esce dal gioco fino al termine della manche.

giocatore di una squadra esce dal gioco, entrambi i membri della squadra prendono la carta segnapunti col numero più alto ancora disponibile, e la tengono scoperta davanti a sé per tutta la partita. In caso di numero di giocatori dispari, il giocatore che gioca da solo prende la carta e rimuove dal gioco l'altra con lo stesso numero. La manche termina immediatamente non appena rimane in gioco una sola squadra: questa paga il conto, e fa in ogni caso 0 punti (non prende nessuna carta segnapunti!).

Una volta assegnati i punti, si recuperano tutte le carte da gioco. Eventuali carte segnapunti avanzate dalla manche in corso sono rimosse dal gioco. Il giocatore alla sinistra del mazziere diventa il nuovo mazziere, e provvede da capo a una nuova preparazione. Ricordate che in seguito alla nuova distribuzione delle carte squadra si possono avere squadre differenti dalle precedenti. La terza manche si gioca in singolo: non è necessario distribuire le carte squadra; inizia il giocatore con **meno** punti. In quest'ultima manche, ogni volta che un giocatore esce dal gioco prende subito la carta segnapunti col numero più alto ancora disponibile. L'ultimo giocatore a restare in gioco fa, al solito, zero punti!

Esempio. In una partita in cinque giocatori, Brigitta inizia il turno pescando da Andrea una carta: sfortunatamente per Brigitta, l'unica carta rimasta in mano ad Andrea è Mister Bill! Andrea finisce le carte; siccome Emma, in squadra con lui, ha già terminato le carte, essi prendono la carta segnapunti. Poiché la squadra di Andrea ed Emma è la prima a uscire, ognuno dei due prende la carta con 4 punti. Il gioco prosegue, e Brigitta continua il suo turno. Ella scarta una coppia di Mister Bill, gioca l'ultima carta che le è rimasta, il cameriere con la lettera "L", e obbliga Dario a mostrare il Mister Bill che ha in mano. Brigitta finisce le carte: poiché ella fa squadra a sé, esce e guadagna 2 punti, quelli per la seconda squadra che esce (prende una delle carte col 2 e rimuove dal gioco

l'altra). La squadra di Claudio e Dario è l'ultima rimasta in gioco, quindi la manche termina. Poiché sono ultimi, Claudio e Dario e guadagnano zero punti! (Le carte segnapunti con l'1 non sono assegnate e sono rimosse dal gioco.)

FINE DEL GIOCO

La partita termina alla fine della terza manche: il giocatore con più punti è il vincitore. Se due o più giocatori pareggiano, vince tra loro chi ha fatto più punti nell'ultima manche.

Mister Bill

Autori: Tommaso e Filippo Percivale

Sviluppo: Domenico Di Giorgio

Illustrazioni: Toni Cittadini

Art Director: Roberta Barletta

Editing regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Tutti i diritti riservati.

Un ringraziamento ad Andrea Angiolino, Beniamino Sidoti, Remo Chiosso, Conan Laurenzi, Consulta Giovanile di Acqui Terme; a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.

Per domande, commenti o suggerimenti:

www.davincigames.com - info@davincigames.com