



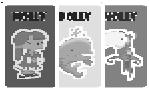
di Luigi Ferrini

Un gioco di destrezza e memoria per 3 - 8 giocatori da 7 anni in su

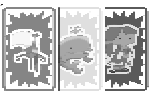
I tre amici della nostra storia si danno appuntamento tutte le mattine in riva al mare, per raccontarsi i loro sogni. C'è la bambina Molly, che vive sulla sua bella isola, c'è il suo loquace pappagallo Polly e c'è Moby Pick, la balena parlante. Nei loro sogni, i tre amici si scambiano spesso i ruoli: chi si chiama Molly, e chi Polly? E sullo sfondo c'è sabbia dorata, il mare blu o il rosso tramonto?

CONTENUTO

- 106 carte:
 - 72 carte sogno, con il disegno della bambina, del pappagallo oppure della balena, lo sfondo di colore giallo, rosso o blu, e il nome "Molly" oppure "Polly";



- 18 carte Sogno Importante: non riportano nessun nome, hanno sempre al centro uno dei tre amici e lo sfondo in uno dei tre colori, ma esso è a forma di esplosione;



- 15 carte azione, verdi;



- 1 carta Sveglia;



- queste regole.

SCOPO DEL GIOCO

Aiutare i nostri amici affinché i loro sogni si incontrino. A turno ciascuno dei giocatori scopre una carta con uno dei sogni; i giocatori tentano di appaiarlo con una delle carte che hanno coperte davanti a sé. Ma fate attenzione a interpretare i sogni! Essi a volte riaffiorano alla mente, ma più spesso si confondono, e a volte sono il contrario di quel che sembra! Chi alla fine del gioco avrà appaiato correttamente più sogni sarà il vincitore.

PREPARAZIONE

La Sveglia viene tolta e messa da parte. Si mischiano tutte le altre carte insieme, e se ne distribuiscono due, coperte, a ciascun giocatore. Ogni giocatore guarda le proprie carte, le memorizza e le pone coperte davanti a sé, separate. Chi riceve carte azione le scarta e ne pesca altre per sostituirle. Prendete 15 carte, coperte, e sopra queste carte mettete, coperta, la Sveglia; poi sopra, sempre coperto, il resto del mazzo. Tenete il mazzo così ottenuto a disposizione dei giocatori.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, oppure tirate a sorte. Si gioca a turno in senso orario. Cominciando dal giocatore iniziale, ogni giocatore al proprio turno prende il mazzo di gioco, pesca la prima carta, la pone al centro del tavolo e la scopre (in modo che sia facilmente visibile a tutti gli altri). Si possono verificare due casi:

- la carta scoperta è uno dei tre amici (cioè è un sogno o un Sogno Importante);
- la carta scoperta è una carta azione.

Scoprire uno dei tre amici

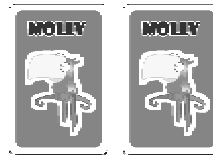
Se si scopre uno dei tre amici (la bambina, il pappagallo o la balena), il giocatore di turno declama ad alta voce la filastrocca

"Molly, Polly, Moby Pick". La declamazione deve avvenire con la dovuta calma e non frettolosamente; in caso di declamazione errata, essa va ripetuta.

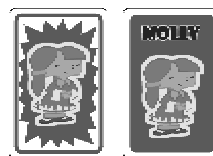
Durante il tempo di tale declamazione, gli altri giocatori con almeno una carta coperta davanti a sé, possono impossessarsi della carta scoperta. Il primo giocatore a **toccare** la carta, la prende. (Il giocatore di turno non può tentare di prendere la carta: egli deve limitarsi a declamare. Anche chi non ha carte coperte davanti a sé non può tentare di prendere la carta.)

Se un giocatore prende la carta, **deve** scoprire una delle carte coperte di fronte a sé, per formare una coppia.

- Se le due carte sono **identiche in tutto** (disegno, sfondo e nome), il giocatore prende entrambe le carte e le tiene da parte, impilandole **scoperte** nel suo mazzetto delle prese.



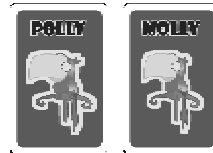
- Se nella presa sono coinvolte una o due **carte Sogno Importante**, ci si comporta nello stesso modo. Le carte Sogno Importante non hanno un nome, quindi il nome non è considerato nel confronto. Se la presa è valida (le carte hanno colore e disegno uguale), si aggiungono al mazzetto delle prese entrambe le carte.



- In tutti gli altri casi, le due carte sono **scartate** e il giocatore non fa prese.



- Regola speciale per quattro giocatori o meno:** se le due carte sono **uguali a meno del nome**, il giocatore impila una delle due carte nel mazzetto delle prese e scarta l'altra.



Se al termine della declamazione della filastrocca nessun giocatore ha preso la carta, il giocatore di turno prende la carta, la memorizza e la mette, coperta, a fianco di tutte le carte coperte che ha di fronte a sé. In ogni caso, il turno termina e il mazzo di gioco passa al nuovo giocatore di turno.

Scoprire una carta azione

Se si scopre una carta azione, se ne devono immediatamente applicare gli effetti, come di seguito specificato:



carta Confondi: il giocatore di turno può mischiare tra loro le carte coperte di un altro giocatore. Egli può spostare una carta alla volta, fino a un massimo di tre spostamenti.



carta Ricorda: ogni giocatore guarda le carte coperte che ha di fronte a sé, poi le rimette coperte senza spostarle.



carta Contrario: il giocatore di turno scopre immediatamente un'altra carta dal mazzo. Se la carta scoperta è ancora una carta azione, la si gioca normalmente in sostituzione della carta Contrario. Se invece il giocatore scopre uno dei tre amici si gioca come nel caso precedente, ma al contrario! Infatti, **solo** per questa nuova carta, si fanno prese se si fanno coppie di carte **diverse**. Se si fa una coppia di carte diverse in tutto (disegno, sfondo, nome) si prendono entrambe le carte. In tutti gli altri casi, le due carte sono **scartate** e il giocatore non fa prese. Nel caso di carte Sogno Importante, al solito il nome non è considerato nel confronto. I giocatori mettono nel proprio mazzetto le carte prese, come al solito.

Regola speciale per quattro giocatori o meno: se si fa una coppia di carte diverse per disegno e colore, ma con lo stesso nome, si prende una delle due carte, e si scarta l'altra.

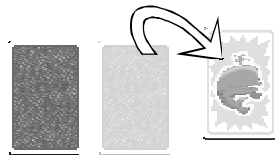
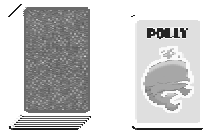
Dopo aver eseguito gli effetti della carta azione, il turno termina e il mazzo di gioco passa al nuovo giocatore di turno.

Suggerimento. Per non creare ostacolo alla visibilità della carta al centro del tavolo, ponete le carte scartate direttamente nella scatola.

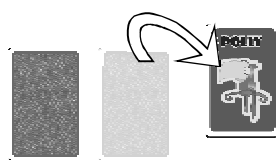
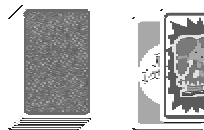
Restare senza carte

Se il giocatore di turno è senza carte coperte davanti a sé, all'inizio del proprio turno, prima di girare la carta del mazzo, pesca una carta per sé. La guarda e la pone coperta davanti a sé. Se è una carta azione, la scarta e ne pesca un'altra. Poi prosegue il suo turno come al solito.

Esempio. È il turno di Anna, che pesca la carta in cima al mazzo e la scopre al centro del tavolo. È una balena con uno sfondo giallo e la



È il turno di Barbara, che scopre dal mazzo una carta Contrario e ne gira subito un'altra: una carta Sogno Importante con la bambina e lo sfondo rosso. Mentre Barbara recita la filastrocca, Fabio tocca la carta e scopre una delle sue carte: un pappagallo con lo sfondo rosso e il nome "Polly". Purtroppo la carta non va bene perché ha lo sfondo in comune con quella girata da Barbara: Fabio scarta entrambe le carte.



È il turno di Ciro, che però è senza carte e quindi prima di tutto ne pesca per sé una dal mazzo. Quindi scopre dal mazzo un pappagallo con lo sfondo blu e il nome "Molly". Nessuno tocca la carta scoperta prima che Ciro abbia terminato di recitare la filastrocca, quindi egli memorizza la carta e la mette coperta a fianco di quella che ha davanti a sé.

scritta "Polly"; Anna inizia la filastrocca "Molly, Polly...". Sia Dino che Eva si allungano sul tavolo, ma Eva arriva per prima a toccare la carta. Eva tenta di ricordarsi con quale tra le carte che ha coperte davanti a sé può appaiarla, e scopre un Sogno Importante con la balena e lo sfondo giallo. La carta va bene! Eva prende entrambe le carte e le impila scoperte a formare il suo mazzetto delle prese.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina immediatamente quando si gira la Sveglia; il turno in corso non viene terminato. Si contano i punti: ogni carta Sogno Importante vale due punti, gli altri sogni un punto ciascuno. Vince chi ha fatto più punti. Se più giocatori pareggiano, vince tra loro chi ha preso più carte.

Moby Pick

Autore: Luigi Ferrini

Sviluppo: Domenico Di Giorgio

Illustrazioni: Alessandro Pierangelini

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 a Giulia Conte, Paola Lambertì, Roberto Duca, Silvano Sorrentino, Alessandro Mongelli, a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, 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