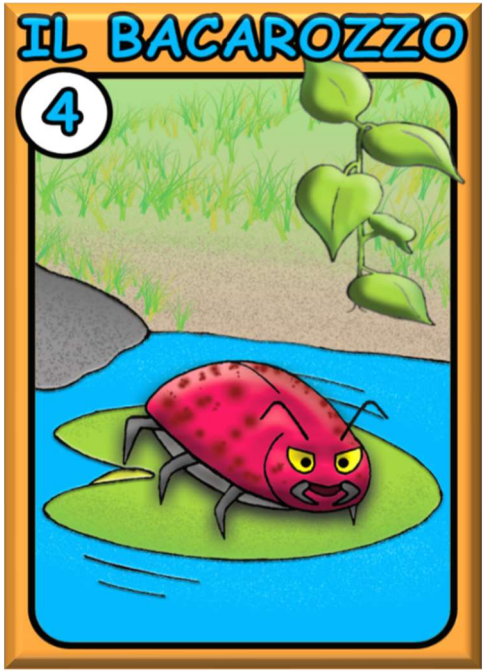
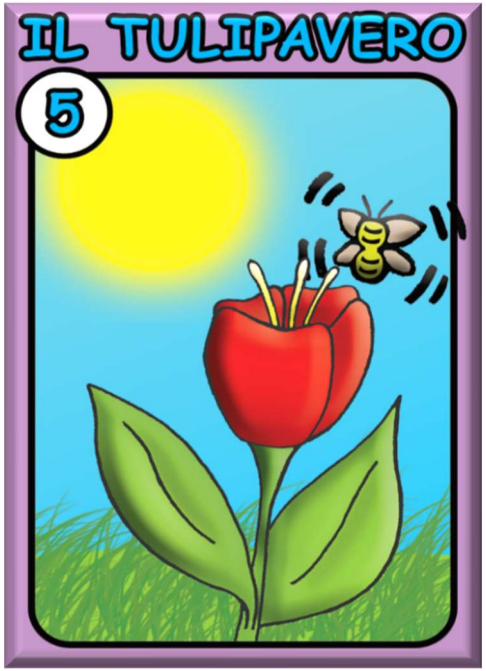










Formato 63 x 88

Stampare questo foglio 5 volte.

Se si vuole anche il retro delle carte, stampare altrettante volte il foglio successivo.

Con un taglierino, eliminare la parte bianca superiore e quella di sinistra del foglio corrente, poi fare la stessa cosa specularmente con il foglio successivo.

Incollare i due fogli insieme.

Successivamente all'asciugatura della colla, tagliare le carte.


SCOVA
SCACCIA
SCHIACCIA


SCOVA
SCACCIA
SCHIACCIA


SCOVA
SCACCIA
SCHIACCIA


SCOVA
SCACCIA
SCHIACCIA


SCOVA
SCACCIA
SCHIACCIA

SCOVA, SCACCIA, SCHIACCIA

CANIDE	1
PENNUTO	2
ACQUATICO	3
BACAROZZO	4
TULIPAVERO	5

REGOLE

Da 3 a 5 giocatori – durata 10 minuti

Tutti i partecipanti ricevono un set di 5 carte composto da: Canide, Pennuto, Acquatico, Bacarozzo e Tulipavero.
I giocatori scelgono contemporaneamente una carta e la pongono coperta davanti a loro stessi.
Si chiamano, uno alla volta e nell'ordine indicato in tabella, gli animali indicati. Se uno o più giocatori hanno scelto quel determinato animale, girano la carta a faccia in su. A questo punto si possono verificare 2 scenari:

- Più giocatori hanno scelto la medesima carta. Tutti la lasciano scoperta davanti a sé senza fare nulla.
- Un solo giocatore ha scelto l'animale chiamato. Egli può "scovare, scacciare o schiacciare", chiamando a sua volta uno degli altri animali che lo seguono nella tabella.

Tutti coloro che vengono evocati sono eliminati dal round, altrimenti non succede nulla. In entrambi i casi il chiamante lascia la carta scoperta davanti a sé.

Si riprende con le chiamate di gruppo.
Il round finisce quando tutti gli animali, per effetto di uno dei due tipi di chiamata descritti, vengono rivelati.
Tutti coloro che sono sopravvissuti a ricerca, scacciata o schiacciata guadagnano un punto partita. Inoltre sommano i valori indicati sulle carte visibili che sono riusciti a conservare davanti a sé e chi ottiene una totale maggiore guadagna un ulteriore punto partita.
Se è invece sopravvissuto un solo giocatore, poiché è riuscito ad eliminare tutti gli altri, esso guadagna direttamente 3 punti.
Vince il primo che accumula 5 punti partita. In caso di parità, la vittoria è condivisa.

NOTA: Utilizzare dei segnapunti a piacimento: tappi di bottiglia, graffette, ecc.