

# I CATTIVISSIMI!

...gli errori si pagano cari!



**Giocatori:** 2-6  
**Età:** dagli 8 anni in su  
**Durata:** 15-25 minuti

**Autore:** Jacques Zeimet  
**Illustratore:** Rolf Vogt  
**Grafica:** Johann Rüttinger

**Contenuto:**  
• 110 carte  
• Regolamento

**Revisione:** Kathi Kappler  
©2018  
Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

## Introduzione

Ci sono 7 furfanti che giocano a carte seduti nel retro di un losco locale. C'è chi conta, chi sussurra, chi borbotta al telefono, chi gioca con la pistola e chi sta zitto... Solo il giocatore più attento, quello che penserà più velocemente di tutti gli altri e che saprà tacere al momento giusto, vincerà la partita!

## Preparazione del gioco

Tutte le carte vengono mescolate e distribuite a faccia in giù in egual numero ai giocatori. Le carte avanzate vengono riposte nella scatola. Ogni giocatore tiene quindi il proprio mazzo, a faccia in giù, in una mano. Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

## Svolgimento del gioco

Ogni giocatore, nel proprio turno, scopre la prima carta del proprio mazzo rivolgendo l'immagine verso gli altri giocatori e la colloca a faccia in su al centro del tavolo\*.



Quando la carta giocata è un **Furfante**, il giocatore dice "uno" il più velocemente possibile. Se anche il giocatore successivo scopre una carta Furfante, procede dicendo "due". Quello che segue dice "tre" e si continua così fino a "sette". Arrivati a sette Furfanti si inizia a contare a ritroso fino a "uno", poi di nuovo aumentando fino a "sette", e così via.



Quando la carta giocata è un **Doppio Furfante**, il giocatore dice i due numeri consecutivi e il giocatore successivo salta il proprio turno. Ad esempio, se si è arrivati a contare fino a "quattro", girando questa carta bisogna dire "cinque, sei!". Il giocatore successivo salta il proprio turno.



Quando la carta giocata è un **Cellulare**, il giocatore si porta la mano alla bocca e si schiarisce la voce pronunciando "coff" invece di dire il numero successivo. Questo accade perché la telefonata lo ha distratto dal gioco e il furfante cerca di nascondere così la sua disattenzione.



Quando la carta giocata è un **Doppio Cellulare**, il giocatore deve schiarirsi la voce due volte (una per ogni furfante). Il giocatore successivo salta il proprio turno.



Quando la carta giocata è una **Pistola**, il giocatore, invece di dire il numero successivo, rimane zitto: un furfante con una pistola puntata in fronte non dice un bel niente.

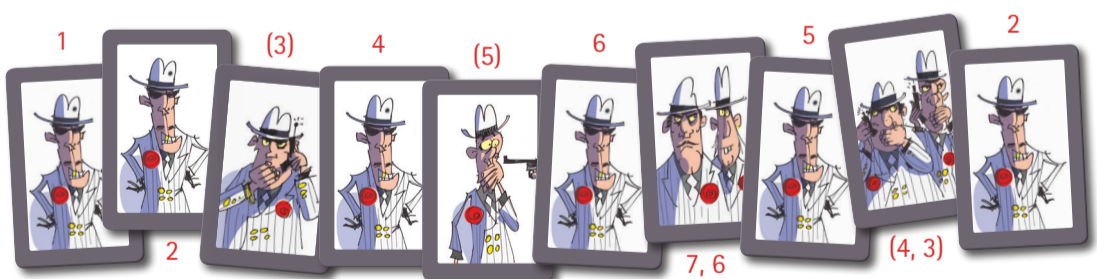
\*Tutte le carte giocate vanno collocate a faccia in su nella pila degli scarti al centro del tavolo.



**IMPORTANTE!** Anche i furfanti che compaiono sulle carte Cellulare, Doppio Cellulare e Pistola vengono contati. Quindi, per ogni furfante scoperto bisogna continuare a contare mentalmente procedendo (o retrocedendo) di un numero, come se fosse stata scoperta una carta Furfante o Doppio Furfante.

## Esempio:

Il giocatore A scopre una carta **Furfante** e dice **1**. Il giocatore B scopre una carta **Furfante** e dice **2**. Il giocatore C scopre una carta **Cellulare**, si schiarisce la voce e pronuncia: "coff" (il conto è ora a **3**). Il giocatore D scopre una carta **Furfante** e dice **4**. Il giocatore A scopre una carta **Pistola** e tace (il conto è ora a **5**). Il giocatore B scopre una carta **Furfante** e dice **6**. Il giocatore C scopre una carta **Doppio Furfante** e dice **7, 6**. Il giocatore D salta il proprio turno. Il giocatore A scopre una carta **Furfante** e dice **5**. Il giocatore B scopre una carta **Doppio Cellulare**, si schiarisce la voce e pronuncia: "coff", "coff" (il conto è ora a **4, 3**). Il giocatore C salta il proprio turno. Il giocatore D scopre una carta **Furfante** e dice **2**.



Questa immagine mostra le carte dell'esempio e la corretta sequenza numerica.

**Attenzione:** Chi sbaglia o esita per più di 3 secondi deve prendere tutte le carte al centro del tavolo e aggiungerle in fondo al proprio mazzo. Quel giocatore comincia il round successivo.

## Si considerano errori:

- Sbagliare numero
- Sbagliare esclamazione
- Sbagliare parola
- Esitare per più di 3 secondi
- Scoprire una carta quando bisogna saltare il proprio turno

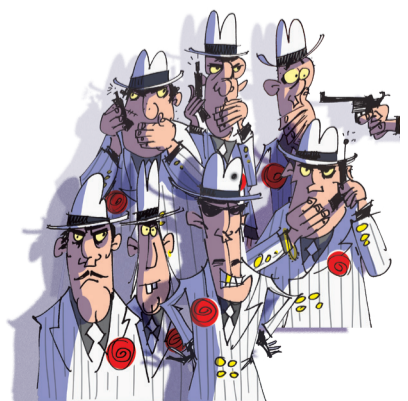
Se un giocatore è accusato di avere sbagliato numero, è necessario contare le carte nella pila degli scarti per determinare quale sia il numero corretto.

Se il numero è effettivamente errato, il giocatore che ha sbagliato deve prendere la pila degli scarti al centro del tavolo, aggiungerla in fondo al proprio mazzo e cominciare un nuovo round scoprendo la prima carta del proprio mazzo.

Se il numero è corretto, sarà il giocatore ad avere mosso l'accusa a dover prendere la pila degli scarti al centro del tavolo, aggiungerla in fondo al proprio mazzo e cominciare un nuovo round.

Se il numero è corretto e ad aver mosso l'accusa sono più giocatori, la pila degli scarti viene divisa in modo equo fra tutti loro.

Chi riceve l'ultima carta comincia un nuovo round.





### La regola malvagia!

Giocate tutto il primo round con l'esclamazione "coff" per tutte le carte Cellulare. Quando questa è ben impressa nella mente dei giocatori, nei round successivi entra in scena la regola malvagia: il primo giocatore di ogni round che scopre una carta Cellulare o Doppio Cellulare decide una nuova esclamazione, o una nuova parola\*, che deve essere pronunciata per ogni carta Cellulare e Doppio Cellulare scoperta per il resto di questo round.

### \*Sperimentate esclamazioni, parole o brevi espressioni!

Ad esempio:

- prrr, cucù, ahia
- avanti, perdi, 3/4
- otto, unduetre
- Mani in alto!, A chi tocca?, Io non ne so nulla!

Oppure si possono scegliere parole appartenenti ad una medesima categoria, ad esempio: paesi, nomi, animali/versi di animali, suonerie...

### Ancora più malvagio:

Se il giocatore che comincia un round fa un errore quando scopre la sua prima carta, riceverà come punizione la prima carta del mazzo di ogni altro giocatore e le metterà tutte in fondo al proprio mazzo.

### Conclusione del gioco e vincitore

Il gioco termina non appena un giocatore finisce il proprio mazzo. È lui il vincitore!

**Variante per i più piccoli:** Si gioca senza le carte "doppie".

©2018 / Drei Hasen  
in der Abendsonne GmbH,  
D-91486 Uehlfeld, Germany  
Mühlenstraße 10  
www.dreihasenspiele.de



### Edizione italiana:

Traduzione e Revisione: Alice Amadei e Aurora Casaro  
Supervisione: Massimo Bianchini  
Adattamento Grafico: Serena Caggiati

### Asmodee Italia Srl

Via Martiri di Cervarolo 1/B  
42015 Correggio (RE) - Italy  
www.asmodee.it  
info@asmodee.it

