



Jérôme Bodin

Pauline Berdal

Gregge FUORILEGGE

Mirko il pastore è esausto. Nella valle regna il caos più totale!

Le pecore fanno ciò che vogliono e amano gironzolare. Il momento della tosatura si avvicina e Mirko deve trovare un modo per radunarle... e in fretta! Servirsi dei cani da pastore del villaggio sembra il modo migliore.

Sfruttate al meglio le abilità dei cani per tenere a bada le pecore!

CONTENUTO



14 carte Cane da pastore



5 Rotelle segnapunti



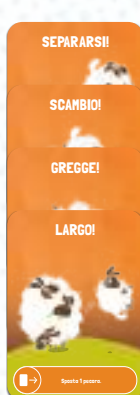
10 carte Cuccia vuota



2 carte Jolly



28 carte Pecora



10 carte Azione

OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince il primo giocatore a raggiungere i 20 punti.

PREPARAZIONE

1. Preparate il mazzo Pecore

- Mescolate insieme tutte le carte *Pecora*, *Jolly* e *Azione*.
- Date sei carte a ciascun giocatore.

2. Distribuite le carte Cane da Pastore e Cuccia vuota

- Distribuite due carte *Cuccia vuota* a ciascun giocatore, poi rimettete le restanti nella scatola.
- Mescolate le carte *Cane da pastore*, poi datene una a ciascun giocatore.

Consegnate una Rotella segnapunti a ciascun giocatore. Il giocatore con il "beee" più convincente inizia.

FLUSSO DI GIOCO

Gregge Fuorilegge si svolge su più round. Ogni round si compone di due fasi:

- giocare le Pecore,
- inviare i Cani.



Giocare le Pecore

Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la gioca al centro del tavolo. Può scegliere una carta *Pecora*, *Azione* o *Jolly*. Quando ciascun giocatore ha giocato cinque carte, la fase "Giocare le Pecore" termina. Se non diversamente indicato, la sesta carta non viene mai giocata.

Carte Pecora

Una carta *Pecora* può essere giocata **IN SOLITARIA**, cioè da sola, o può essere aggiunta a una o più carte già presenti sul tavolo per formare un **GREGGE** di pecore. Potete aggiungere una carta Pecora a qualsiasi **GREGGE**, a prescindere dai numeri o colori che lo compongono.

Numero della carta

Colore della carta



Pecora **SOLITARIA**



GREGGE di pecore

Carte Jolly

Una carta *Jolly* è una carta *Pecora* che assume il numero e il colore desiderati quando vengono svelati i cani da pastore

Carte Azione

Le carte *Azione* vi permettono di spostare le pecore sul tavolo. Quando giocate una carta *Azione*, applicatene immediatamente l'effetto, poi scartatela.

Nota: Scartate direttamente la carta *Azione* senza risolverla se non è possibile applicarne gli effetti.



Inviare i Cani

Ogni giocatore deve posizionare davanti a sé due carte a faccia in giù. **Usate le carte Cuccia vuota se non volete giocare immediatamente tutti i vostri cani. Non vorrete mica svelare la vostra strategia!**

Tutti i giocatori rivelano poi contemporaneamente le loro carte.

Nota: Durante il primo turno i giocatori avranno soltanto un cane da pastore perciò dovranno giocare una o due carte *Cuccia vuota*.

Ogni cane da pastore ha i propri requisiti per recuperare delle pecore. Le abilità dei cani da pastore vanno risolte considerandone il Valore Iniziativa in **ordine crescente**. Ad esempio, un cane da pastore con un Valore Iniziativa pari a 50 va risolto prima di un cane da pastore con un Valore Iniziativa pari a 55.



1

50

2

1 punto

3

2 punti

4

4 punti

Raccogli un gregge formato da soli numeri pari.

Giulia gioca Parosso. Ha il Valore Iniziativa più basso quindi gioca per prima. Può decidere di recuperare il gregge 2 o il gregge 3 (che le fa guadagnare più punti).

Nota: Scartate la carta *Cane da pastore* senza raccogliere alcuna pecora se non ne vengono soddisfatti i requisiti.

Scartate poi tutte le carte *Cane da pastore* giocate durante il round. Ogni carta *Pecora* o *Jolly* raccolta vale **un punto**. Ogni giocatore segna i punti guadagnati sulla propria Rotella segnapunti.

PREPARAZIONE DEL PROSSIMO ROUND

Mescolate nuovamente tutte le carte *Pecora*, *Azione* e *Jolly*, poi distribuitene sei a ciascun giocatore.

Ogni giocatore riporta il proprio numero di carte *Cuccia vuota* a due, poi pesca una nuova carta *Cane da pastore*, a meno che non ne abbia già due in mano.

Nota: se non ci sono abbastanza carte *Cane da pastore* per tutti i giocatori, rimescolate quelle scartate e posizionatele sotto il mazzo di pesca prima di procedere nuovamente con la distribuzione.

Il giocatore con il punteggio più alto inizia il round successivo. In caso di pareggio, inizia il giocatore che ha guadagnato più punti durante il round precedente.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore raggiunge 20 o più punti, concludete il round in corso e poi la partita termina. Vince il giocatore (o i giocatori) con il punteggio più alto.

Nota: per modulare la lunghezza del gioco, sentitevi liberi di impostare la soglia dei punti da raggiungere su 10 o su 30 punti.



Distributore esclusivo
per l'Italia:
Cranio Creations
Via E. Romagnoli 1,
20146 Milano IT

www.craniocreations.it

© & © Gigamic 2023



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux FRANCIA
www.gigamic.com

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto - Traduttore Italiano: Giulia Rasente
Adattamento Grafico: Mirko Treccani - Revisione: Simona Greco, Marco Rava