

In Beccato! i giocatori si lanciano alla ricerca dei polli più rari per collezionarne le eccentriche uova! Che sia il sofisticato pollo *Orloff* o il ruspante *Gallus Domesticus Stultus* l'importante è fare i giusti segnali segreti ai compagni e soprattutto: *“non fare il pollo, non farti beccare!”*

CONTENUTO



28 Carte Pollo



33 Carte Segnale



28 Carte Uova



8 Carte Pollaio



1 Carta Pulcino



12 Carte Gilda

SCOPO DEL GIOCO

In Beccato! i giocatori formeranno delle Gilde (squadre) alla ricerca delle preziosissime ed eccentriche uova da collezionare. Per farlo dovranno, di turno in turno, dar via uno dei propri polli al giocatore successivo e riceverne uno da quello precedente nel tentativo di formare un tris di polli della stessa specie. E qui arriva il rischio... quando un giocatore avrà in mano il tris vincente dovrà farlo capire ai propri compagni di Gilda cercando, con la massima “disinvoltura”, di eseguire un segnale segreto pescato all'inizio del gioco o concordato con i propri compagni. La tensione è massima e i giocatori delle Gilde avversarie saranno li pronti a cercare di captare anche il minimo movimento per “beccarci” e rubarci sotto il naso le uova. Bluff, riflessi e tanta “nonchalance” saranno gli strumenti giusti per accaparrarsi la collezione di uova vincente!

PREPARAZIONE

1. Dividersi in squadre

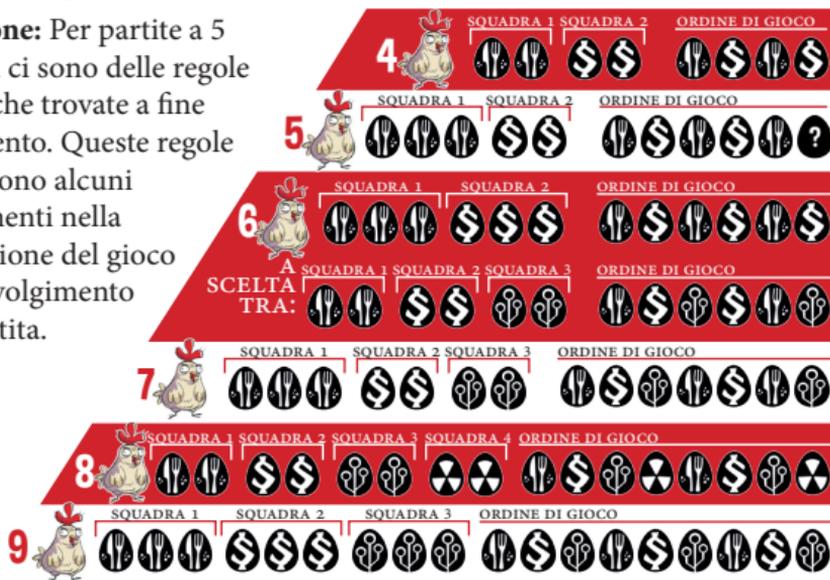
Per giocare una partita a Beccato! la prima cosa da fare è dividersi in squadre. A seconda del numero di giocatori, potete accordarvi e dividervi in squadre da 2 o 3 giocatori. Sedetevi attorno al tavolo alternandovi tra giocatori di squadre diverse (utilizzate lo schema qui a fianco). A questo punto, ogni giocatore prende una carta della propria gilda e la mette davanti a sé, in modo che tutti possano riconoscere facilmente di quale gilda fa parte.

Attenzione: Per partite a 5 giocatori ci sono delle regole speciali che trovate a fine regolamento. Queste regole introducono alcuni cambiamenti nella preparazione del gioco e nello svolgimento della partita.



Suggerimento del gallo

Se nel vostro pollaio regna il caos e non riuscite a decidere come dividervi in squadre, potete usare le carte gilda: prendete, per ogni gilda, un numero di carte gilda pari al numero di componenti che devono fare parte della squadra (es. squadra da 2, due carte gilda col \$), mescolatele e distribuitele, senza guardarle, ai giocatori. I giocatori si dividono in squadre a seconda della carta ricevuta.



2. Decidere un segnale segreto

Ogni squadra deve decidere un segnale segreto da utilizzare durante la partita per comunicare con gli altri compagni di squadra senza farsi "beccare" dagli avversari. Per farlo, mescolate tutte le carte segnale e date una carta ad ogni squadra. Tutti i giocatori della squadra guardano segretamente la carta: quello sarà il segnale segreto che dovranno utilizzare durante la partita per comunicare tra loro. Tutti i segnali segreti sono spiegati più avanti nel regolamento.

3. E ora le carte!

Prendete un numero di carte Pollaio pari al numero dei giocatori meno uno e mettetele al centro del tavolo. Prendete le carte pollo dello stesso tipo dei pollai, aggiungeteci le 4 carte del galletto "Serama" (immagine qui a lato) e formate un mazzo. Mescolate molto bene il mazzo e distribuite 3 carte ad ogni giocatore e 4 carte al mazziere: il mazzo **deve** esaurirsi. Tutte le carte pollo inutilizzate possono essere rimesse all'interno della scatola di Beccato!. Prendete tutte le carte uova, formate un mazzo, mescolatele e mettete una carta uovo a faccia in su su ogni pollaio, nel relativo spazio. Mettete il mazzo uova a faccia in giù al centro del tavolo. A fine preparazione, il gioco apparirà come nell'immagine qui sotto (es. partita a 6 giocatori).



Mano Sesto Giocatore



Mano del Mazziere



Mano Secondo Giocatore



Mazzo Uova



Mano Quinto Giocatore



Mano Quarto Giocatore



Mano Terzo Giocatore



Il mazzo polli era formato da:



+



+



+



+



+



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si inizia a giocare dal mazziere che sceglie una delle sue quattro carte e le passa al giocatore alla propria sinistra. Quel giocatore riceve la carta, la aggiunge alla sua mano e sceglie una delle sue quattro carte da passare al giocatore alla propria sinistra e così via. Il gioco prosegue finché:

- 1- un giocatore esclama **Coccodé**
- 2- **oppure** un giocatore esclama **Beccato**
- 3- **oppure** un giocatore esclama **Chicchirichi**

Dopodiché termina il round e se ne inizia uno nuovo. Il giocatore dopo il Mazziere diventa il nuovo Mazziere, raccoglie tutte le carte pollo e ne distribuisce 3 a tutti i giocatori e 4 a se stesso.

ESCLAMARE "COCCODE"

Appena un giocatore ha in mano 3 carte con lo stesso pollo (non vale il gallo "Serama") si trova nella possibilità di far esclamare coccodé ai suoi compagni di squadra e fare punti. Per farlo deve fare il segnale al proprio compagno di squadra, il quale, appena riconoscerà il segnale, dovrà esclamare "**Coccodé**". A quel punto, tutti i compagni di squadra del giocatore che ha esclamato Coccodé mostrano le loro carte.

- Se tra di loro c'è un giocatore che ha in mano 3 carte uguali non "Serama", la squadra avrà fatto un punto e pescherà la carta uovo dal pollaio corrispondente al pollo della mano vincente. Dopodiché si pesca una nuova carta uovo per rimpiazzare quella presa dalla squadra.
- Se nessuno dei giocatori della squadra ha 3 carte uguali non "Serama" in mano, il giocatore ha esclamato "**Coccodé**" per errore: in questo caso, ogni squadra avversaria pescherà una carta uovo coperta dal mazzo.

Esempio: *Nicola, Claudia e Cecilia giocano contro Simona, Federico e Mariano. Nicola passa una carta a Simona che, a sua volta, ne passa una a Claudia e così via: le carte girano di giocatore in giocatore. Nicola è convinto che Claudia gli abbia fatto l'occhiolino, il loro segnale segreto, quindi esclama "Coccodé". Claudia e Cecilia mostrano le carte: Claudia ha effettivamente tre Orloff in mano. La squadra di Nicola prende l'uovo dal pollaio Orloff e lo aggiunge ai suoi punti.*

Esempio: *Stessa partita del precedente esempio, nuovo round. Le carte girano e, ad un certo punto, Mariano esclama "Coccodé" convinto che Federico gli abbia fatto il loro segnale segreto (toccarsi l'orecchio sinistro). Simona, Federico e Mariano mostrano le carte ma nessuno ha una mano con tre polli uguali! Mariano si è confuso: Federico nel tentativo di bluffare si stava toccando l'orecchio destro anziché il sinistro. La squadra avversaria fa punto: Nicola pesca una carta dalla cima del mazzo uova e la aggiunge ai punti della sua squadra.*

ESCALAMARE "BECCATO"

I giocatori devono fare molta attenzione mentre comunicano ai loro compagni con il loro segnale segreto. Se un avversario riconosce il segnale e se ne accorge, può esclamare "**Beccato**" indicando il giocatore che possiede, secondo lui, la mano di carte con i 3 polli uguali. Quel giocatore rivela la sua mano:

- Se la mano è effettivamente di 3 polli uguali, la squadra del giocatore che ha esclamato "**Beccato**" fa punto e pesca una carta uovo a scelta di quelle disponibili sul pollaio o dalla cima del mazzo uova.

- Se la mano non è composta da 3 polli uguali, la squadra del giocatore che è stato falsamente "**Beccato**" fa punto e pesca una carta dalla cima del mazzo uova.

In ogni caso, il round termina e si prosegue con un nuovo round.

Esempio: Stessa partita del precedente esempio, nuovo round. Le carte girano e, ad un certo punto, Simona vede Cecilia che, distrattamente, lancia un occholino a Nicola. Siccome aveva già visto Claudia lanciare l'occholino, è convinta che sia il loro segnale segreto ed esclama "Beccata!". Cecilia mostra le carte e ha, effettivamente, 3 Padovane in mano. Simona pesca una carta uovo e la aggiunge ai punti della propria squadra.



Non essere un pollo: non farti beccare!

Come avrete capito dal regolamento il segnale segreto che ricevete ad inizio partita è molto molto importante. Se gli avversari capiscono quale segnale segreto state utilizzando, potranno "beccarvi" quasi sempre e vincere facilmente la partita. Come fare a non farvi beccare? Ecco alcuni consigli:

- 1- Spesso conviene non giocare le proprie carte subito dopo che il tuo compagno ti ha fatto il segnale. Far passare un po' di tempo tra il segnale e la giocata è sempre bene.
- 2- Bluffate. Fate segnali sbagliati ai vostri compagni, simulando di avere il tris in mano. Se fingete di farli di nascosto, i vostri avversari potrebbero abboccare e chiamare "Beccato" quando voi non avete nulla in mano, facendovi fare punto.
- 3- Più segnali fate (anche sbagliati) più sarà difficile capire quale segnale è quello vero.

ESCALAMARE "CHICCHIRICHI"

Se un giocatore, durante il suo turno, ha 4 carte "Serama" in mano, può esclamare **Chicchirichì** e rivelare la sua mano. In questo caso, pesca subito una carta dalla cima del mazzo uova e la aggiunge ai punti della sua squadra. Se il giocatore esclama Chicchirichì e non ha 4 Serama in mano, tutte le squadre avversarie pescano una carta Uovo. Dopodiché il round termina e si prosegue con un nuovo round.

Attenzione: *Non si può dichiarare "Coccodé" con i galli Serama, quindi 3 galli Serama non valgono nulla.*

Esempio: *Durante la partita Simona riceve una carta da Nicola. Controlla e ha 4 Serama in mano: esclama subito "Chicchirichì" e pesca una carta uovo per la sua squadra.*



TERMINE DELLA PARTITA

La prima squadra che arriva a 6 uova fa finire il gioco. Quindi si contano i punti: ogni uovo che riporta lo stesso simbolo di gilda della propria squadra vale 2 punti, altrimenti vale 1 punto. La squadra con più punti è la vincitrice. In caso di parità, la squadra con più uova della sua gilda vince la partita.

PARTITA A 5 GIOCATORI

Se giocate in 5 giocatori, giocherete con un pollo "immaginario". Quando preparate il mazzo polli, dovete prepararlo come se giocaste in 6 giocatori. Quando distribuite le carte, dovete distribuire una mano di 3 carte ad un giocatore immaginario che siede a destra dell'ultimo giocatore, come indicato nello schema dall'uovo con il simbolo "?". Queste carte rimarranno sul tavolo, a faccia in giù e nessun giocatore potrà vederle. Il giocatore prima del giocatore immaginario metterà la sua carta tra le carte posate sul tavolo e le mescolerà. Il giocatore dopo il giocatore immaginario pescherà una carta a caso dalle carte posate sul tavolo.

REGOLA AGGIUNTIVA - CAMBIO DI SEGNALE

Questa regola può essere aggiunta per permettere dei cambi di segnale durante la partita. La squadra che vuole cambiare il suo segnale si raduna e ne decide uno nuovo (o ne pesca uno nuovo). Per fare questo, una delle carte uovo raccolte durante la partita viene girata a faccia in giù e non varrà punti alla fine della partita. Se state giocando con la regola "Piramide di Uova", la carta girata non varrà punti e non permetterà di completare il bonus Gilda.

Presentiamo ora una serie di varianti che potete introdurre dopo aver giocato un po' di partite a Beccato!. Potete usare una sola regola aggiuntiva in una partita, più di una o tutte, come più preferite.

SEGNALE LIBERO

Con questa regola non utilizzerete più le carte Segnale, potete riporle nella scatola. Ad inizio partita, ogni squadra si radunerà per decidere quale segnale utilizzare: ogni squadra può decidere il segnale che più gli piace, basta che sia un segnale udibile o visibile (es. non è valido il piedino sotto il tavolo o un messaggio silenzioso tra cellulari). Cercate di scegliere un segnale non troppo ovvio né tuttavia troppo difficile da fare.

POLLI A CHIAMATA (consigliato per 4 o 5 giocatori)

Questa regola cambia la chiamata "Coccodé". Quando un giocatore fa "Coccodé" deve anche dire quale pollo ha in mano il suo compagno, specificandone il colore o, se lo ricorda, il nome. Se il giocatore chiama il colore del pollo che il suo compagno ha in mano, pesca una carta uovo come di consueto, altrimenti la pescano gli avversari.

Come si fa a capire quale pollo ha in mano il compagno? Se vi piace inserire un po' di intuizione nel gioco, potete intuire quali polli ha in mano il compagno controllando le vostre carte (che sicuramente non sono in mano al vostro compagno) e le carte che sono passate nei turni precedenti, oppure potete mettervi d'accordo, ad inizio partita, su più segnali da usare, un segnale per ogni pollo in gioco. Basterà ricordarsi a quale segnale corrisponde quale pollo e sarete in grado di chiamare il pollo giusto.

PIRAMIDE DI UOVA

In questa versione diventa molto importante chiamare il pollaio giusto. Durante la preparazione mettete la carta pulcino al centro del tavolo. Ogni squadra raccoglierà le carte uova durante la partita, disponendole a piramide (3 carte alla base, 2 in mezzo e 1 carta in cima). Le carte uovo vengono posizionate dalla base a salire. Si può iniziare sia da sinistra, che da destra, che dal centro, ma si può salire di un piano solo se sono presenti entrambe le carte sottostanti.

Esempio: *La squadra di Federico ottiene una carta cactus che vuole aggiungere alla propria piramide di punti. La carta può andare a sinistra (1) o a destra (2) della base della piramide oppure sopra (3) in quanto sono presenti entrambe le carte del livello sottostante.*



La prima squadra che completa la piramide di 6 carte fa finire la partita e si passa al conteggio dei punti. Prima di conteggiare, i giocatori della squadra avversaria devono usare le tre carte Gilda della propria Gilda per completare la piramide, inserendole negli spazi rimasti vuoti. Se le tre carte gilda non dovessero bastare per completare la piramide la squadra è automaticamente estromessa dal calcolo dei punti.

Come nelle partite normali, ogni uovo a fine partita vale 2 punti se riporta il simbolo della propria gilda, 1 punto altrimenti.

In più, c'è un bonus aggiuntivo "Livello". Se le carte di un piano sono tutte della stessa gilda e il piano è completo, il valore dell'intero piano viene moltiplicato x2. Ovviamente, la cima della piramide, essendo composta di una sola carta, ha sempre il bonus "Livello" attivo.

Le carte gilda inserite all'interno della piramide valgono 0 punti ma contano per il bonus aggiuntivo Livello.

Quindi a cosa serve la carta pulcino che abbiamo messo al centro del tavolo durante la preparazione? Se una squadra riesce a chiamare "Chicchirichi" e ha disponibile il pulcino come ultima chiamata della partita, può prenderlo e porlo sulla cima della piramide. Il pulcino vale 5 punti che, moltiplicato per il bonus gilda, da 10 punti!



Esempio: La squadra di Simona (gilda $\text{\$}$) chiude la partita e totalizza:

1° piano con bonus
livello: $(2+2+2) * 2 = 12$
2° piano $1+1 = 2$
3° piano con bonus
livello $5*2 = 10$
Totale: 24 punti



Esempio: La squadra di Nicola (gilda $\text{\textcircled{R}}$) chiude la partita e totalizza:

1° piano $2+0+1 = 3$
2° piano $2+0 = 2$
3° piano con bonus
livello: $2*2 = 4$
Totale: 9 punti



Esempio: La squadra di Federico (gilda $\text{\textcircled{Y}}$) chiude la partita e totalizza:

1° piano $2+1+1 = 4$
2° piano con bonus
livello: $(2+0) * 2 = 4$
3° piano 0
Totale: 8 punti



Appoggiare il gomito sinistro sul tavolo.



Appoggiare il gomito destro sul tavolo.



Toccarsi il naso con la mano sinistra.



Toccarsi il naso con la mano destra.



Alzare la mano sinistra.



Alzare la mano destra.



Toccarsi il mento con la mano sinistra.



Toccarsi il mento con la mano destra.



Parlare di giochi.



Parlare di sport.



Parlare di cibo.



Toccarsi la testa con la mano sinistra.



Toccarsi l'occhio destro.



Toccarsi l'occhio sinistro.



Picchiettare sul tavolo con la mano destra.



Picchiettare sul tavolo con la mano sinistra.



Parlare di spettacoli televisivi.



Tenere le carte in mano in modo che se ne vedano solo due.



Tenere le carte in mano in modo che se ne veda una sola.



Tenere le carte in mano in modo che la centrale sia a testa in giù.



Mugulare.



Canticchiare



Chiamare il proprio compagno di squadra per nome.



Toccarsi la testa con la mano destra.

PREPARAZIONE

- Dividersi in Squadre.
- Pescare un segnale o decidere il segnale.
- Mettere i pollai e le relative uova.

MANCHE DI GIOCO

- Il mazziere distribuisce 3 carte a tutti i giocatori e 4 carte a sé stesso.
- Il mazziere passa una carta al giocatore alla sua destra, che riceve e passa una carta alla sua destra e così via. Ci si interrompe quando:

- un giocatore esclama "Coccodé": in questo caso i suoi compagni mostrano la loro mano di carte e se uno di loro ha 3 carte in mano uguali (non Serama), la squadra guadagna una carta uovo dal pollaio.

In caso di chiamata sbagliata: gli avversari pescano una carta uovo.

- un giocatore esclama "Chicchirichi" e mostra la sua mano di 4 carte, tutti galli Serama. In questo caso, la sua squadra guadagna una carta uovo dal mazzo.

In caso di chiamata sbagliata: gli avversari pescano una carta uovo.

- un giocatore esclama "Beccato" indicando un avversario. L'avversario mostra la sua mano: se ha tre carte in mano uguali, il giocatore pesca una carta uovo dal mazzo.

In caso di chiamata errata: l'avversario chiamato pesca una carta uovo dal mazzo.

- Dopodiché la manche termina. Si raccolgono tutte le carte e il nuovo mazziere fa partire una nuova manche.
- Se una squadra raggiunge 6 uova, il gioco finisce e si contano i punti.



Una produzione Red Glove Edizioni - Prima Edizione - 2020

Red Glove di Dumas Federico

Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Roberta Marchetta & Giovanni Spadaro

Illustrazioni: Ferdinando Batistini

Produzione/Impaginazione: Federico Dumas

Revisione: Simona Lombardo, Mariano Sacco, Nicola Stefani

Gli autori vogliono ringraziare Gabriele Plutino, co-autore del gioco, Alessandra Cuccia, prima grande fan del gioco e tutti gli amici e familiari che li hanno aiutati durante tutta la creazione. Gli autori dedicano Beccato! alla piccola Clementina, il loro progetto più bello.

Attenzione: Red Glove vuole precisare che tutte le razze di polli all'interno di Beccato! sono razze realmente esistenti. Anche il rarissimo Gallus Domesticus Stultus. Chiunque riesca a trovarne un esemplare e ad inviarci una foto riceverà grandi onori e ringraziamenti!