

SCOPO DEL GIOCO

In Dolly Crush sarete alle prese con un gregge di pecore scatenate: dovrete riportarne il maggior numero all'ovile con l'aiuto del vostro cane pastore. In che modo? Scambiando di posto due pecore adiacenti dovrete cercare di allineare tre o più pecore dello stesso tipo per poterle prendere. Vince il giocatore che alla fine del gioco ha collezionato più pecore degli altri.

CONTENUTO

16 carte Cane divise in 4 diverse Razze, una per giocatore:



100 carte Pecora divise in 5 tipi differenti:



Ogni Pecora può essere Bianca o Nera, indipendentemente dal tipo (quando si parla di di Pecore dello stesso tipo non ci si riferisce mai al loro colore).

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Dividete le carte Cane dalle carte Pecora. Ogni giocatore sceglie la sua razza di cane preferito e prende il rispettivo mazzetto di 4 carte.

- Mescolate le carte Pecora e formate un mazzo (il mazzo Pecore), poi disponetelo sul tavolo a faccia in giù.

- Pescando una carta alla volta,

disponetele visibili sul tavolo, una accanto all'altra, per formare una griglia di carte 3x5 come in figura (vedi pagina 2, figura 1). La griglia dovrebbe essere simile a questa.





1. Controllate se nel Gregge si sono allineate tre o più carte Pecora dello stesso tipo (indipendentemente dal colore) in orizzontale o in verticale (figura 2). In caso fossero presenti, toglietele dal Gregge (figura 3) e rimpiazzatele con nuove carte dal mazzo Pecore (figura 4), poi rimescolate quelle tolte dentro il mazzo Pecore.

Ripetete questa operazione nel caso si fossero di nuovo allineate tre o più Pecore dello stesso tipo, altrimenti siete pronti per giocare!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In Dolly Crush si gioca a turni, un giocatore per volta, in senso orario. Comincia il giocatore che imita meglio il verso della pecora.

Il giocatore sceglie una delle quattro carte Cane a sua disposizione e la mostra a tutti i giocatori. Sulle carte Cane sono presenti uno o più simboli ☹️: ogni simbolo rappresenta una mossa di scambio. La mossa di scambio consiste nel cambiare di posto due carte Pecora vicine

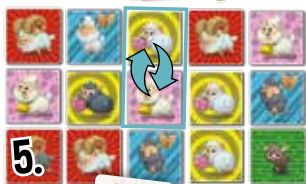


fra loro nella griglia, sia in orizzontale che in verticale (figura 5).

NOTA: E' consentito anche scambiare di posto la stessa carta più volte, ma non è consentito eseguire meno mosse di quelle indicate dalla carta Cane giocata.

Al termine del numero di mosse consentito dalla carta Cane scelta, se il giocatore è riuscito ad allineare fra di loro 3 o più carte dello stesso tipo (indipendentemente dal colore), prende tutte le carte delle combinazioni realizzate e le mette da parte in un mazzetto coperto con la carta Cane utilizzata (Figura 6). Queste Pecore gli varranno 1 punto per ciascuna Pecora Bianca e 2 punti per ciascuna Pecora Nera alla fine della partita.

NOTA: Una carta può far parte di più allineamenti, come mostrato qui accanto (figura 7). In questo caso il giocatore prenderà 8 Carte Pecora in totale.



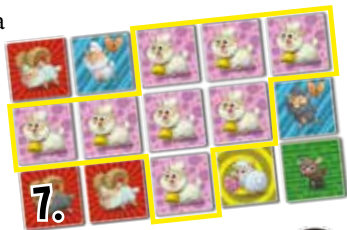
5.



1 scambio



6.



7.



Infine il giocatore rimpiazza gli spazi vuoti del Gregge con nuove carte Pecora prese dal mazzo Pecore (Figura 8).

Se nell'operazione si dovessero allineare tre o più Pecore dello stesso tipo, le sostituisce con altre carte dal mazzo come spiegato nella fase **PREPARAZIONE DEL GIOCO**, e infine passa il turno al giocatore alla propria sinistra.

FINE DEL GIOCO

Il gioco prosegue fino a quando tutte le carte Cane sono state giocate, precisamente 4 turni per ciascun giocatore, oppure fino all'esaurimento delle carte Pecora.

Al termine della partita ogni giocatore prende il mazzo delle carte Pecora guadagnate e comincia a contare: 1 punto per ciascuna pecora bianca, 2 punti per ciascuna pecora nera. Le carte cane non valgono punti. Il giocatore con il numero maggiore di punti vince la partita.

$$\begin{array}{cccccccc}
 \text{[Red Sheep]} & + & \text{[Pink Sheep]} & + & \text{[Red Sheep]} & + & \text{[Red Sheep]} & + & \text{[Red Sheep]} & + & \text{[Pink Sheep]} & + & \text{[Pink Sheep]} & + & \text{[Pink Sheep]} & = & 9 \text{ PUNTI!} \\
 1 & & 1 & & 2 & & 1 & & 1 & & 1 & & 1 & & 1 & &
 \end{array}$$

punto punto punti punto punto punto punto punto

$$\begin{array}{cccccccc}
 \text{[Black Sheep]} & + & \text{[White Sheep]} & + & \text{[White Sheep]} & + & \text{[Black Sheep]} & + & \text{[Blue Sheep]} & + & \text{[Blue Sheep]} & + & \text{[Blue Sheep]} & = & 11 \text{ PUNTI!} \\
 2 & & 1 & & 1 & & 2 & & 1 & & 2 & & 2 & &
 \end{array}$$

punti punto punto punti punto punti punti



Una produzione Red Glove Edizioni - Prima Edizione - 2017

Red Glove di Dumas Federico

Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Christian Giove
 Direzione Produzione: Federico Dumas
 Grafica e Impaginazione: Fabio Lupetti

Illustrazioni: Ferdinando Batistini
 Revisione: Simona Lombardo

L'autore ringrazia tutti gli amici arruffati e lanosi che lo hanno playtestato e la sua amata pecorella molisana, Daisy.

Attenzione: Red Glove ci tiene a comunicare che al termine di ogni combinazione nessuna pecora è esplosa. Sono tornate tutte felici al proprio ovile.