

Foxy

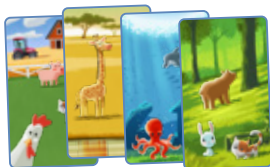


REGOLAMENTO

Foxy



COMPONENTI



48 carte in 4 ambienti diversi
(campagna, savana, mare e foresta)



1 carta Volpe



1 carta fumetto
(non viene utilizzata
nel gioco)



1 plancetta
plastificata
Conteggio
animali / Scheda
riassuntiva



5 plancette
plastificate



5 pennarelli
cancellabili



Questo
regolamento

OBIETTIVO DEL GIOCO

Foxy è un gioco di memoria adatto a tutti, nel quale dovrete prestare attenzione ai vari animali che compariranno sulle carte rivelate, cercando di ricordare quanti ne avete visti dello stesso tipo fino a quel momento... sarete furbi come una volpe?

PREPARAZIONE

1. Distribuite un pennarello e una plancetta plastificata a ogni giocatore. È possibile giocare anche in più di 5 persone, utilizzando più di una scatola o semplicemente scaricando e stampando le plancette aggiuntive disponibili al link indicato alla fine di questo regolamento.
2. Mescolate assieme tutte le 48 carte, tenendo fuori la carta Volpe, poi prendetene 19 tenendole coperte e rimettete le restanti 29 carte nella scatola. Aggiungete la carta Volpe, mescolate questo mazzo di 20 carte e posizionate al centro del tavolo, mantenendolo a faccia in giù.
3. Posizionate la plancetta, dalla parte della Scheda riassuntiva, sul tavolo.



ANATOMIA DELLE CARTE: ogni carta raffigura fino a 2 animali unici dell'ambiente che rappresenta, e in alcuni casi anche 1 gatto (che può apparire in tutti e 4 gli ambienti).

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

All'inizio di ogni turno, un giocatore qualsiasi rivela la prima carta del mazzo di gioco posizionandola scoperta al centro del tavolo, in modo che sia visibile a tutti. Con il criterio spiegato di seguito, ciascun giocatore deve scrivere il numero Stima sulla propria plancetta, senza farlo vedere agli altri giocatori, nel riquadro corrispondente al turno in corso.

Ogni plancetta contiene infatti 20 riquadri numerati, corrispondenti ai 20 turni di gioco e quindi alle 20 carte da rivelare: il numero Stima va scritto nel riquadro libero che riporta il numero di carte rivelate fino a quel momento. È consigliabile verificare ad alta voce quale sia il numero del turno in corso (e quindi il riquadro relativo) con il resto dei giocatori, così da essere sicuri che nessuno abbia accidentalmente saltato un riquadro/turno.

Dopo che tutti i giocatori hanno scritto segretamente il numero Stima sulla propria plancetta, il gioco prosegue rivelando una nuova carta dal mazzo, che viene posizionata scoperta al centro del tavolo **sopra alla precedente**. Proseguite in questo modo finché non avrete rivelato tutte le 20 carte del mazzo.



IL NUMERO STIMA

Ogni carta contiene da 1 a 3 animali. A ogni turno, dovete stimare il **numero totale di animali dello stesso tipo** di quelli raffigurati sulla carta, presenti su tutte le carte rivelate fino a quel momento, inclusa quella appena pescata.

Se, ad esempio, la carta rivelata in questo turno contiene 2 animali, dovete stimare quanti animali di entrambi i tipi sono apparsi finora e sommarli. Questa stima corrisponde appunto al **numero Stima**, che dovete scrivere nel riquadro del turno in corso.

Ogni numero Stima vi darà punti a fine partita soltanto se la stima è **uguale o inferiore** rispetto al numero di animali effettivamente presenti nelle carte rivelate fino a quel momento.

Nel caso non siate sicuri della vostra stima potete decidere di essere prudenti e scrivere un valore più basso, ma ovviamente più il numero scritto sarà vicino al numero esatto e più punti otterrete.



ESEMPIO 1: la carta rivelata in questo turno raffigura un orso e un gatto. Dovete dunque provare a ricordare il numero totale di orsi e gatti apparsi finora, inclusi quelli sulla carta appena pescata.

Se ricordate di aver visto 3 orsi e 2 gatti, potrete scrivere il numero 5 nel riquadro corrispondente, oppure, se siete in dubbio, decidere di essere prudenti e scrivere un numero più basso.



LA CARTA VOLPE

Quando viene rivelata la carta Volpe dovete stimare il numero di animali **diversi** visti fino a quel momento. La Volpe **non** è inclusa in questo conteggio.



ESEMPIO 2: la carta rivelata in questo turno raffigura la volpe. Se ricordate di aver visto 7 animali diversi finora, potrete scrivere il numero 7 nel riquadro del turno in corso. Anche in questo caso, potete scegliere di essere prudenti e scrivere un numero più basso.



AZIONI PROIBITE

- Non è consentito per nessun motivo guardare le carte sotto l'ultima appena rivelata.
- Non è consentito scrivere altre informazioni oltre al numero Stima. Ad esempio, non potete scrivere 5+3 oppure aggiungere note che vi aiutino a ricordare gli animali visti nel turno.

SCOMMETTERE SUL NUMERO STIMA ESATTO

Ogni giocatore, una sola volta nel corso della partita, può decidere di **cerchiare** il numero Stima che ha appena scritto. Durante il conteggio finale dei punti, nel caso in cui questa stima sia assolutamente esatta, otterrà il **doppio** dei punti per quel turno. Se invece la stima non è esatta, che sia superiore o inferiore, quel giocatore non otterrà alcun punto per quel turno.

FINE DELLA PARTITA

Dopo aver rivelato tutte le 20 carte del mazzo di gioco, la partita termina. Per calcolare il punteggio, un giocatore qualsiasi prende il mazzo di carte rivelate e, **senza cambiarne l'ordine**, lo gira al contrario.

Girando una carta alla volta, verificate insieme quanti animali di quelli rappresentati su quella carta erano stati visti fino a quel momento, inclusi quelli sulla carta stessa.

Per semplificare questa verifica potete girare la placchetta dalla parte Conteggio animali: ogni volta che girate una carta, per ogni animale presente su di essa mettete una **X** col pennarello sul tracciato corrispondente, così da avere sempre sott'occhio il numero esatto degli animali visti fino a quel momento.

ESEMPIO 3: l'ultima carta appena girata mostra un maiale, un gatto e una gallina. Aggiungete quindi una **X** sui tre tracciati corrispondenti; a questo punto vi basterà contare il numero di **X** sui tre tracciati per sapere qual era il valore massimo del numero Stima per quel turno, che in questo caso è 5.



	X	X							
	X								
	X	X							

Dopo ciascuna verifica, ogni giocatore controlla il numero

Stima che ha scritto nel riquadro corrispondente al numero di carte rivelate fino a quel momento:

- se ha scritto un numero Stima **uguale** o **inferiore** a quello esatto, ottiene tanti punti **pari** a quelli indicati dal il numero Stima che ha scritto (dunque più la stima si avvicina al numero esatto, più punti ottiene);
- se il numero Stima è **cerchiato** e la stima è assolutamente esatta, ottiene il **doppio** dei punti (è possibile una sola volta a testa per partita);
- se ha scritto un numero Stima **superiore** a quello esatto, **non** ottiene alcun punto e cancella il numero Stima con una **X**.

Al termine della verifica, ogni giocatore somma i punti ottenuti e chi totalizza il punteggio totale più alto vince la partita. In caso di pareggio, il vincitore è chi ha ottenuto più punti cerchiando un numero (vedi "Scommettere sul numero Stima esatto"). In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore con meno numeri cancellati.

ESEMPIO 4: proseguendo con l'esempio precedente, il numero Stima esatto di questo turno è 5.

- Jack durante la partita aveva scritto **3**, magari per andare sul sicuro, quindi ottiene **3** punti; il suo numero Stima è inferiore a quello esatto.
- Margherita aveva scritto **5**, quindi ottiene **5** punti; il suo numero Stima è pari a quello esatto.
- Jo aveva scritto **6**, perciò il suo numero Stima è superiore a quello esatto, quindi ottiene **0** punti.
- Mario infine aveva scritto **4** cercando la cifra e puntando al raddoppio, ma in questo caso il suo numero Stima non coincide con quello esatto, perciò ottiene **0** punti. Se invece avesse scritto **5**, il numero Stima esatto, avrebbe ottenuto il doppio dei punti, cioè **10**.

VARIANTI

All'inizio della partita, è possibile decidere di usare una o più delle seguenti varianti.

- Quando viene rivelata la carta Volpe, invece che il numero di animali diversi visti fino a quel momento, i giocatori devono stimare quale tipo di animale è stato visto più volte fino a quel momento, stimandone il totale.
Ad esempio: se un giocatore pensa di aver visto 6 gatti, 6 orsi, 4 delfini e 3 maiali, il suo numero Stima sarà 6.
- Quando viene rivelata la carta Volpe, invece che il numero di animali diversi visti fino a quel momento, i giocatori devono stimare quante volte era presente un solo animale nelle carte precedenti.
Ad esempio: se un giocatore pensa di aver visto 5 carte con 1 solo animale prima della volpe, il suo numero Stima sarà 5.
- Quando viene rivelata la carta Volpe, la si considera come fosse un singolo gatto. Quindi, invece che il numero di animali diversi, bisogna stimare il numero di gatti visti fino a quel momento.
- Si ottengono punti soltanto per le stime assolutamente esatte; nessun punto viene ottenuto se il numero Stima è più basso di quello esatto (modalità difficile).
- A ogni turno, l'ultimo giocatore a scrivere il numero Stima nel riquadro del turno deve dire ad alta voce il numero che ha appena scritto (modalità semplice).



GIOCARE IN PIÙ DI 5 PERSONE E MODALITÀ SOLITARIO

Poiché tutti agiscono in simultanea, non esiste un reale limite massimo di giocatori, fintanto che tutti riescono a vedere la carta rivelata (il che può avvenire anche a distanza grazie a una webcam). Per **giocare in più di 5** è sufficiente far avere a ogni giocatore coinvolto una plancetta su cui scrivere i propri numeri Stima: potete farlo unendo due o più scatole, oppure scaricando il pdf stampabile della plancetta tramite il QRcode a lato



(o andando su <https://www.gateongames.com/foxy/board>). In **modalità solitario**, per vincere, il totale dei numeri Stima del giocatore non dovrà discostarsi da quello dei numeri Stima esatti di più di **5 punti** totali. *Ad esempio: se scrivete 5 ma il numero Stima esatto per quel turno era 7, vi siete discostati di 2 punti, quindi ve ne restano solo 3 prima di fallire.*

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Ringrazio il gruppo Fappy Brain, il gruppo della Tana dei Goblin di Rimini, Martino Chiacchiera, Guido Albini, Marta Ciaccasassi, Daniele Tascini, Gabriele Mari, Giacomo Di Fabio, Andrea Bellavista, Gabriele Bubola, Andrea Mezzotero, Filippo Landini, Ciro Faccioli e Sara Drilli, Chiara Gherardi, Lorenzo Gherardi e Martina Gherardi per avermi aiutato nei test e nello sviluppo del gioco, anche se forse alcuni di loro non lo sanno.

RICONOSCIMENTI

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com — edizioni@gateongames.com

Autore: David Spada

Illustratore: Stefano Tartarotti

Responsabile sviluppo: Christian Giove

Supervisione: Mario Cortese

Grafica: Margherita Cagnola

Revisione: Francesca Gherardi, Giacomo Maltagliati, Sara Gianotto, Sollenda Cacini

Risorse aggiuntive: ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

Foxy © 2021 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.



GOO
GATEONGAMES


DUNGEONDICE.IT

Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?

