

# BAUSQUITMIAO

**GIOCATORI:** 2-6


**ETÀ:** 6+

**CONTENUTO:**

- 1 plancia di gioco doppia
- 6 dadi colorati
- 6 pedoni colorati
- 19 dischetti di plastica
- 9 carte turno (dorso rosa)
- 6 carte posizione (dorso giallo)
- 1 foglio con adesivi

**IL GIOCO:** uno scienziato pazzo ha creato sei simpatici animaletti che si trasformano in continuazione e ora nella sua cucina si sta scatenando il finimondo! Gli animali corrono dappertutto senza sosta, dandosi da fare per mangiare tutto quello che trovano. Ma tra una corsa e una mangiata la rissa è assicurata ed il più piccolo deve stare attento a non farsi mordere!

**ADESIVI:** prima di iniziare a giocare applicare su ciascuna faccia di ogni dado colorato un adesivo in modo tale che su ogni dado ci siano due cani, due gatti e due topi. I dadi così formati rappresenteranno gli animali da muovere durante il gioco. Applicare tutti gli adesivi raffiguranti i cibi, le pozioni, il professore e il ratto mannaro sui dischetti di plastica. Applicare gli adesivi cacca sul retro dei dischetti raffiguranti i cibi.

**PREPARAZIONE:** posizionare sul tavolo la plancia dalla parte con i numeri gialli al centro. Posizionare le due pozioni  sulle caselle apposite. Scegliere un colore e prendere la pedina-dado e il pedone segnapunti di quel colore. Posizionare il pedone segnapunti sulla casella "0" del percorso-punteggio, intorno alla plancia di gioco. A turno, disporre sulla plancia tutti i cibi. I cibi non possono essere posizionati nelle caselle numerate, nelle caselle delle pozioni, o a contatto (anche diagonale) con altri cibi o pozioni.

**TRASFORMAZIONI:** Ogni volta che un giocatore si deve trasformare, prende la propria pedina-dado, la lancia, si trasforma nell'animale indicato nella faccia superiore e la riposiziona sulla casella occupata in precedenza.

**MOVIMENTO DEGLI ANIMALI:** gli animali muovono solo in orizzontale e in verticale. I cani sono gli animali più grossi e muovono di 5 caselle, i gatti, intermedi, muovono di 6 caselle e i topi, gli animali più piccoli, muovono di 7. Non è consentito muovere di meno. Lo stesso animale non può passare più di una volta sulla stessa casella in un turno.

**AZIONI DEGLI ANIMALI:** gli animali possono saltare, prendere, rubare e mordere.

Saltare: si salta in linea retta; si può saltare una casella in cui c'è un cibo, una pozione o un animale di taglia uguale o inferiore solo se c'è una casella libera per terminare il salto. Se ci sono due o più caselle adiacenti occupate, possono essere saltate tutte con un'unica mossa, a patto che non ci siano animali più grossi a bloccare il salto e che ci sia la casella libera per terminare il salto. Le caselle saltate non si contano e rappresentano mosse gratuite.

Prendere: se un animale salta un cibo che gli piace (o una pozione), il giocatore lo prende e lo pone davanti a sé. È possibile prendere più cibi o pozioni in un turno.

Rubare: se un animale salta una casella con un altro animale, gli ruba un cibo che gli piace oppure una pozione.

Mordere: se l'animale saltato è di taglia inferiore, il giocatore dà un bel morso e guadagna subito un punto. Il pedone segnapunti avanza immediatamente di una casella sul percorso punteggio. Se l'animale morso ha qualcosa che piace all'animale che lo ha saltato, questi glielo ruba.

Un animale non può saltare la stessa casella più di una volta per turno.

**INIZIO DELLA PARTITA:** ogni giocatore pesca una carta posizione (dorso giallo) si trasforma e pone la propria pedina-dado sulla casella PERIMETRALE (numero azzurro) corrispondente.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:** all'inizio di ogni turno si pesca una carta turno (dorso rosa). Al centro della carta è indicato chi si trasforma in quel turno: il disegno di un animale indica che solo quegli animali devono trasformarsi; il disegno di un animale barrato indica che si trasformano tutti tranne quegli animali.












Le frecce intorno alla figura dell'animale indicano il senso di gioco del turno (orario o antiorario), mentre il colore di sfondo indica chi gioca per primo. Se il colore estratto non appartiene a nessun giocatore, gioca per primo colui che aveva giocato per ultimo nel turno precedente, mantenendo comunque le altre indicazioni contenute nella carta. Se la carta di colore non in gioco viene estratta al primo turno, inizia il giocatore che si trova nella casella con il numero più basso. Dopo che tutti gli animali sono stati mossi il turno finisce e si pesca una nuova carta.

**Riassumendo:** al proprio turno ogni giocatore controlla se si deve trasformare, esegue l'eventuale trasformazione e poi muove.

**CARTE SPECIALI:** nel mazzo delle carte turno ci sono anche tre carte speciali; quando si scopre una di queste carte, nessun animale si trasforma e si applicano le seguenti regole:

Scienziato pazzo: lo scienziato pazzo rientra improvvisamente in cucina, si accorge del disastro e chiama gli animali al centro della stanza per una bella ramanzina, dopodiché torna ai propri esperimenti. Quando si scopre la carta tutti i giocatori pescano una carta posizione (dorso giallo) e mettono il proprio animaletto sulla casella CENTRALE (numero giallo) corrispondente. Quando tutti gli animali sono stati posizionati, si estrae una nuova carta turno e si continua il gioco normalmente.

Cacca: dalla stanza dello scienziato pazzo giunge il boato di un'esplosione e una nuvoletta al profumo di prugna invade la cucina; tutti gli animali sentono un irrefrenabile bisogno di fare la cacca. Ogni giocatore sceglie uno dei cibi in suo possesso e lo pone sulla plancia in una casella libera accanto al proprio animale (non in diagonale), girato dalla parte della cacca. Come tutti sanno, la cacca degli animaletti metamorfici è SCIVOLOSISSIMA! Quando un animale pesta una cacca non la salta, quindi conta regolarmente tale casella, ma scivola in avanti, fermandosi al primo ostacolo (animale, cibo, pozione, altra cacca o bordo plancia). La scivolata

	SALTA	PRENDE / RUBA	MORDE
			
			
			







**TURNO DI GIOCO**

- Primo di turno
- Senso di turno
- Trasformazioni

è a tutti gli effetti un movimento gratuito. Dopo la scivolata l'animale deve concludere regolarmente il proprio movimento, compiendo i passi restanti. Una volta pestata la cacca deve essere eliminata dal gioco.

**Ratto mannaro:** di nuovo un'esplosione! La cucina è invasa da una nuvoletta al profumo di gorgonzola: qualcosa è andato storto durante l'ultimo esperimento e tutti i poveri topini diventano dei forti ratti mannari! Nel turno successivo i topi possono mordere chiunque. Un ratto mannaro può essere saltato solo da un altro ratto mannaro. Il turno del ratto mannaro può essere indicato usando il dischetto di plastica. L'effetto del ratto mannaro finisce al termine del turno successivo. Se subito dopo la carta ratto mannaro vengono estratte altre carte speciali, queste hanno regolarmente effetto, ma non contano come turno, quindi il ratto mannaro rimane in vigore.

	SALTA	PRENDE / RUBA	MORDE
			

**POZIONI:** al centro della cucina lo scienziato pazzo ha dimenticato due pozioni che possono essere prese o rubate come se fossero cibi. La pozione può essere usata nel momento in cui ci si deve trasformare; l'animale che usa la pozione non lancia il dado ma sceglie cosa diventare. Una volta usata, la pozione è eliminata dal gioco.

**FINE DELLA PARTITA:** la partita si gioca su 2 manches. Ogni manche finisce quando non ci sono più carte turno da estrarre.

**PUNTI:** a fine manche ogni giocatore ottiene un punto per ogni cibo di cui è rimasto in possesso. I cibi che piacciono all'animale (nella forma in cui è a fine manche) valgono doppio. I giocatori avanzano i propri pedoni segnapunti sul percorso punteggio.

Le pozioni a fine manche non danno punti, ma possono essere utilizzate per trasformarsi nell'animale desiderato. Tra una manche e la successiva non è consentito mantenere niente, e tutto ritorna in gioco.

All'inizio di ogni manche, il giocatore con meno punti riceve la carta pozione. Se due o più giocatori si trovano a pari punti a fondo classifica la carta pozione non viene assegnata. Questa carta può essere usata come una pozione, ma non può essere rubata. La carta pozione non può essere usata per la trasformazione di fine manche.

**PARTITA IN DUE O TRE GIOCATORI:** nella partita in due giocatori, ogni giocatore muove tre animali, nella partita in tre ogni giocatore ne muove due. Cibi e pozioni sono in comune fra gli animali di una stessa squadra. Un giocatore non può comunque saltare un animale più grosso, anche se fa parte della sua squadra. L'animale il cui colore è indicato dalla carta muove per primo, dopodiché a turno gli altri giocatori muovono uno dei loro animali. Il turno passa da un giocatore all'altro finché non sono stati mossi tutti gli animali. Se un giocatore a fine manche ha animali di forme diverse, tutti i cibi che piacciono a tali animali valgono 2 punti.

## BAUSQUITMIAO RACE!!!

**IL GIOCO:** anche la cucina dello scienziato pazzo si trasforma! Sul retro della plancia di BauSquitMiao c'è la pista di gara per BauSquitMiao RACE!!! La corsa di animali più pazzo e divertente del mondo!

**PREPARAZIONE:** posizionare sul tavolo la plancia dalla parte con la pista di gara. Posizionare il proprio pedone segnapunti sulla casella "0" del percorso punteggio. Decidere di comune accordo da quale zona di partenza (numeri gialli o numeri azzurri) iniziare la gara. Posizionare le due pozioni nelle apposite caselle. A turno, disporre sulla plancia tutti i cibi. I cibi non possono essere posizionati nelle caselle numerate, nelle caselle delle pozioni, o a contatto (anche diagonale) con altri cibi o pozioni. I cibi non possono essere messi in caselle d'angolo, poiché mancherebbe la casella libera per poterli saltare.

**MOVIMENTO E AZIONI DEGLI ANIMALI:** gli animali possono muoversi solo nella zona di cucina rappresentante il percorso di gara: le caselle più scure non sono percorribili. I movimenti e le azioni avvengono esattamente come in BauSquitMiao. È consentito percorrere meno caselle rispetto al proprio movimento solo se la pista è bloccata. **N.B.:** gli animali saltano sempre in linea retta e possono farlo solo se c'è una casella libera per terminare il salto; può quindi capitare che in curva un animale blocchi anche un avversario più grosso.

**BONUS:** a differenza di BauSquitMiao, cibi e morsi non danno punti vittoria, ma caselle bonus: ogni volta che un animale morde, prende un cibo oppure lo ruba, avanza IMMEDIATAMENTE di una casella in più. Se avanzando grazie a un bonus, l'animale morde, prende o ruba ancora, tale nuovo bonus ha regolarmente effetto. Le pozioni non danno bonus.

**INIZIO DELLA PARTITA:** ogni giocatore pesca una carta posizione, si trasforma e pone il proprio animale sulla casella indicata dal numero estratto, nella zona di partenza scelta in precedenza.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:** il gioco si svolge tramite le carte turno come BauSquitMiao.

**CARTE SPECIALI:** anche in BauSquitMiao RACE!!! si usano le carte speciali, ma con le seguenti eccezioni:

**Scienziato pazzo:** lo scienziato pazzo rientra improvvisamente in cucina e si piazza con espressione minacciosa davanti all'animale in testa alla corsa. Nel turno successivo all'estrazione della carta, l'animale in testa non muove e nessun altro concorrente può superarlo (è possibile affiancarlo). Le trasformazioni avvengono normalmente. È possibile usare il dischetto di plastica raffigurante lo scienziato pazzo per bloccare fisicamente la strada.

**Cacca:** può essere posizionata solo nella casella dietro all'animale, se libera.

**FINE DELLA PARTITA:** la partita dura 2 manches. Quando il primo giocatore taglia il traguardo pone il proprio animale sulla casella d'arrivo numero 6, il secondo sul numero 5 e così via. Gli animali arrivati non si trasformano più. Quando tutti i giocatori sono arrivati la manche ha termine. Il primo classificato ottiene 6 punti, il secondo ne ottiene 5 e così via fino all'ultimo. Tali punti vanno segnati avanzando il pedone sul percorso punteggio. Il giocatore (o i giocatori) che a fine manche ha il maggior numero di cibi guadagna un punto.

Nella manche successiva gli animali percorrono il tragitto in senso inverso, ripartendo dalla casella e nella forma in cui si trovano. I cibi e le cacche presenti sul percorso restano dove sono, mentre gli altri vanno riposizionati. L'ultimo in classifica riceve la carta pozione.

## LA PIASTRELLA ROTTA:

Nella cucina dello Scienziato pazzo c'è una piastrella rotta. Tale piastrella ha una funzione puramente estetica. Chiunque volesse inventare una regola per l'utilizzo di questa casella è invitato a spedirla a [info@psgiochi.com](mailto:info@psgiochi.com); le più belle e divertenti saranno pubblicate.

**BAUSQUITMIAO / BAUSQUITMIAO RACE!!!** Copyright © 2005 Matteo Panara e Mario Sacchi <http://www.psgiochi.com/>

**Artwork e consulenza:** Angelo Porazzi <http://www.warangel.it/>