

# Vello bee...!%

Un gioco di dadi per 2-6 esperti di pecore dai 10 anni in su,  
per accaparrarsi la lana migliore

Da quando Jacques, capo tosatore del gregge, ha ricevuto in regalo le nuove forbici "Pela 2010", le pecore lo temono più che mai. Vuole tosare in continuazione. Per questo motivo l'ariete capo, Roger, ha stabilito che d'ora in avanti tutte le pecore possono difendere il loro vello. Chi è bravo potrà restare caldo e coperto, chi sbaglia ci rimette la pelliccia. Potere alla lana! È in arrivo la stagione fredda...

## Contenuto e preparazione



Mescolare a faccia in su le 6 carte per puntare e distribuirne una per giocatore; quelle che avanzano vanno scartate. Mescolare le 60 carte da gioco e mettere il mazzo che si forma coperto al centro del tavolo. Ogni giocatore prende due gettoni lana e li mette di fronte a sé; quelli che avanzano vengono posti vicino al mazzo e saranno utilizzati come riserva. Ogni gettone lana vale un punto vittoria, ma può anche essere usato per migliorare il risultato dei dadi.

## Il gioco in breve

Ad ogni mano si punta e si lanciano i dadi per accaparrarsi le pecore più pregiate. Chi fa la puntata più alta (cioè pensa di poter ottenere di più dai suoi tiri di dadi) inizia a lanciare: se ha successo sceglie fra le carte migliori; se non raggiunge il punteggio che ha scelto, resta con un palmo di naso e gli altri giocatori possono papparsi quelle carte con risultati più bassi. Chi resta per ultimo può solo sperare che quelli che giocano prima di lui abbiano sparato troppo in alto; lui infatti non lancia i dadi, semplicemente prende tutto quello che rimane.

Attenzione, se avete un cane a guardia del gregge, non perderete pecore per strada, ma se ne avete più di uno... trovate un osso o saranno guai!

Alla fine si contano i punti, cioè le pecore e i gettoni lana: chi ne ha di più è il vincitore.

*Quelle che seguono sono le regole per 3 - 6 giocatori.  
Le regole per 2 giocatori sono a pagina 8.*

## Svolgimento del gioco

In ogni mano si fanno le seguenti 3 azioni, nell'ordine:

1) Scoprire le carte

2) Puntare

3) Lanciare i dadi

### 1) Scoprire le carte

Pescate dal mazzo una carta in più del numero dei giocatori e disponete le carte scoperte al centro del tavolo (eccezione se si gioca in 6: nell'ultima mano ci saranno solo 4 carte).



In una partita a 5 si dispongono in mezzo al tavolo 6 carte.

## 2) Puntare

Usando la mollettina ogni giocatore effettua segretamente la sua puntata sulla propria carta per puntare; poi tutti la scoprono assieme. La puntata determina l'ordine in cui verrà giocata la fase successiva: chi punta più alto gioca prima. In seguito ogni giocatore dovrà battere o eguagliare la propria puntata lanciando i dadi.



La puntata di Ileana è 20.

### Cosa succede se le puntate sono pari?

Se uno o più giocatori fanno la stessa puntata, il **numero pecora** decide l'ordine di turno fra loro. Chi ha un numero pecora più basso tira prima di chi ha un numero pecora più alto.



Retro della carta per puntare

numero pecora



Gregge

Fino a che non avete raccolto carte pecora dal centro del tavolo, il vostro numero pecora è sul retro della carta per puntare. Non appena raccogliete la vostra prima carta pecora, il vostro numero pecora diventa quello visibile sulla carta in cima al vostro **gregge** (vedi "Cosa fare con le carte raccolte").

### Cosa vuol dire puntare 26+?

Chi punta 26+ **mette uno dei propri gettoni lana nella riserva** e lancia per primo. Un giocatore che non ha gettoni lana non può puntare 26+.

Se più di un giocatore ha puntato 26+ ognuno di loro dovrà scartare un gettone lana. Poi la parità verrà risolta usando il numero pecora.

## 3) Lanciare i dadi

Comincia chi ha puntato di più, poi lancia chi ha fatto la seconda puntata più alta, e via via gli altri. Lanciando i dadi lo scopo è eguagliare o battere la propria puntata e chi ci riesce guadagna pecore dalla tavola (se ne restano) Nota: chi ha puntato 26+ deve almeno raggiungere 26.

Per farcela ci sono tre possibilità di lanciare i dadi:

### 1° tentativo

Si lanciano tutti e tre i dadi: se il tiro ha successo, missione compiuta! Si prendono **3** carte dalla tavola, a piacere, e si passa la mano.

### 2° tentativo

Se il 1° tentativo fallisce, si lascia sul tavolo uno dei tre dadi del primo lancio e si rilanciano gli altri due.

Se si raggiunge la puntata, si prendono 2 carte dalla tavola, a piacere, e si passa la mano.



Dario deve lanciare i dadi una seconda volta: lascia sul tavolo un 8 e ritira gli altri due.

3° tentativo Se anche il 2° tentativo fallisce, si lascia sul tavolo anche uno dei due dadi del secondo lancio e si rilancia l'ultimo rimasto.

Se finalmente si raggiunge la puntata effettuata, si prende 1 carta dalla tavola, a piacere, e si passa la mano.



Dario mette da parte il 9 dopo il secondo lancio. A questo punto lancia il dado giallo per la terza volta.

Se non si ha successo nemmeno dopo tre lanci, non si ottiene nessuna carta, si prende solo un gettone lana dalla riserva come premio di consolazione. Poi si passa la mano.

L'ultimo giocatore, non lancia i dadi e non ha nemmeno diritto al gettone di consolazione. Semplicemente raccoglie tutto quello che resta a centro tavola: se non sono rimaste carte, rimane a bocca asciutta.

### Come calcolare il vostro punteggio

- Sommate sempre **tutti e tre i dadi**
- Considerate ora il numero in alto a destra sulla carta pecora visibile del vostro gregge (vedi "Cosa fare con le carte raccolte"):
  - se si tratta di un bonus (numero positivo); **potete** - se volete! - aumentare il vostro risultato di quel valore;
  - se si tratta di un malus (numero negativo): **dovete** diminuire il vostro risultato di quel valore;
  - se si tratta di un osso: il risultato non cambia;



**ATTENZIONE!** Se dopo il **terzo** lancio il risultato è **inferiore a 14**, dovete prendere dal centro del tavolo **tutte le pecore nere visibili**, se ce ne sono. In questo caso guadagnate un gettone lana per consolazione. Per raggiungere 14 si possono usare bonus e gettoni lana.

## Cosa fare con le carte raccolte

Le carte che raccogliete man mano durante il gioco vanno impilate una sopra l'altra di fronte a voi. Questa pila è il vostro gregge. Se raccogliete più di una carta dal centro del tavolo nello stesso round prima di impilarle sopra il vostro gregge potete ordinarle come vi pare. Se volete sapere se avete già raccolto altre carte di un certo tipo, potete fare appello solo alla vostra memoria, infatti il gregge non può essere esaminato.



Gregge, cani pastore e osso.

- Soltanto il bonus o il malus sulla carta visibile in cima al vostro gregge va considerata quando calcolate il vostro punteggio.
- I cani da pastore vanno piazzati di fianco al vostro gregge, in modo che siano tutti visibili.
- Nel mazzo c'è una sola carta osso. Chi se la accaparra la tiene bene in vista a fianco del proprio gregge.
- Ci sono alcune carte pecora che in alto a destra, anziché il normale numero positivo o negativo, hanno raffigurato un osso. Quando un giocatore raccoglie una di queste carte dal centro del tavolo, in quel momento (e solo in quel momento) può, se vuole, rubare la carta osso al proprietario corrente (questo, naturalmente, se la carta osso è già in gioco). Avere la carta pecora con l'osso in cima al proprio gregge invece non significa proprio nulla.



La carta pecora in cima al gregge di Dario dà un bonus di +2: può usare questo bonus fino a che questa carta non viene coperta da altre.



Giulia raccoglie la carta pecora con l'osso dal tavolo e immediatamente ruba l'osso a Dario.

## Quando raccolgo cosa?

- Se avete diritto a raccogliere più carte di quelle rimaste in tavola, raccogliete solo quelle rimaste.
- Se non sono rimaste carte in tavola si salta il turno di chi ancora deve giocare e si inizia una nuova mano; chi viene saltato non ottiene gettoni lana.
- Se raggiungete o superate la vostra puntata, siete obbligati a prendere tutte le carte a cui avete diritto, anche se qualcuna non vi piace, ma ricordate che non siete costretti ad utilizzare né i gettoni lana, né il vostro eventuale bonus!

## Le carte speciali



### Carta pecora 3-7-0

Una sola di queste carte vale 3 punti. Due valgono invece  $2 \times 7 = 14$  punti. Con tre carte si ha tutto il gruppo che vale 0 punti (i 14 delle prime due carte vengono persi). Con una quarta carta si

inizia una nuova tripletta e quindi la quarta carta vale 3 punti, e così via.



### Carta pecora 0-0-7

Una sola di queste carte vale 0 punti. Anche due carte valgono 0 punti. Con tre carte si ha tutto il gruppo che vale  $3 \times 7 = 21$  punti. Con una

quarta carta si inizia una nuova tripletta e quindi la quarta carta vale 0 punti, e così via (ma i 21 punti delle prime 3 sono al sicuro).



### Cane da pastore

Se a fine partita avete esattamente un cane da pastore guadagnate 9 punti. Se non avete un cane da pastore, dovete scartare due carte pecora a scelta dal vostro gregge, ma non

pecore nere (negative) o pecore con punteggi speciali multipli (3-7-0 o 0-0-7). Se avete più cani da pastore di ogni altro giocatore perdete 5 punti. In caso di parità tutti i giocatori coinvolti perdono 5 punti.



### L'osso

L'osso fa contenti i cani.

Se avete l'osso alla fine del gioco ogni cane per voi vale **4 punti**. L'osso di per sé non

vale nulla, e se avete più cani di chiunque altro dovete comunque sottrarre 5 punti.

## Fine del gioco e vittoria

La partita termina quando finisce il mazzo e vengono raccolte le ultime carte.

Ognuno calcola i punti complessivi delle sue carte pecora (sia i punteggi normali positivi e negativi, che quelli speciali multipli) e aggiunge poi il numero dei suoi gettoni lana.

Il giocatore col totale più alto vince... e può star certo che la sua lana per questa volta è salva.

## Esempi

### Giulia prende una carta

**Gregge di Giulia**

1° lancio:  $12, 3, 10 - 3 = 22$   
Giulia tiene il 12 blu.

2° lancio:  $12, 7, 3, -3 = 19$   
Giulia tiene il 7 rosso.

3° lancio:  $12 + 7 + 7 - 3 + 1 = 24$

Giulia ha puntato 24. Col primo lancio ottiene 12, 10 e 3, per un totale di 25, ma in cima al suo gregge c'è un malus di 3 punti che si fa sentire: sottraendoli arriva a 22, che non sarebbe sufficiente a raggiungere la sua puntata nemmeno aggiungendo l'unico gettone lana che ha. Quindi lascia il 12 sul tavolo e rilancia gli altri due dadi ottenendo 7 e 3: ancora meno di prima, considerando il -3 ha soltanto 19 punti. È dunque forzata a mettere da parte il 7 e a ritirare l'ultimo dado, ottenendo un altro 7; sottraendo il malus e usando il suo gettone lana arriva esattamente al minimo di 24 punti che le serve per raggiungere la sua puntata. Poiché è il suo terzo lancio, prende una sola carta a sua scelta dal tavolo.

### Ileana usa bene il suo bonus

**Gregge e cane da pastore di Ileana**

Risultato dopo il 2° lancio:  $8 + 4 + 9 + 2 \text{ gettoni lana} + \text{Bonus } +1 = 24$

Carte in tavola nel turno di Ileana: 6, -4, 8

Ileana prende queste due carte pecora

Ileana ha puntato 24 e a questo punto vorrebbe prendere solo due carte; non vuole infatti la pecora nera e il cane da pastore. Col primo lancio realizza un 21. Potrebbe usare il bonus +1 e pagare due gettoni lana per raggiungere 24. Ma, in questo modo, dovrebbe prendere 3 carte. Perciò mette da parte un dado e lancia ancora. Di nuovo 21. Questa volta usa il bonus e paga ben volentieri i due gettoni. Poiché questo è il suo secondo lancio prende solo due carte, raggiungendo il suo scopo.

Leo vuole usare bene i suoi dadi, ma fa meno di 14



Gregge di Leo



Risultato dopo il 3° lancio

$$5 + 4 + 6 = 15$$



Totale = 13

Malus -2

Carte in tavola nel turno di Leo



Leo DEVE prendere entrambe le pecore nere

Tocca a Leo. Non vuole raggiungere la sua puntata prima del terzo lancio, altrimenti dovrebbe prendere una o addirittura due pecore nere. Perciò dopo il suo primo lancio mette da parte un 4. Al secondo realizza due 5 e deve tenerne uno. Aggiungendo il terzo ha fatto solo 13, visto che deve togliere un -2 dal 15 che ha realizzato. Non ha gettoni lana, e quindi realizza meno di 14, è perciò costretto a prendere entrambe le pecore nere. Disastro! Almeno può prendere un gettone lana dalla riserva.

Esempio di punteggio



Somma: 27



Somma: 0



Somma: 14



Somma: -10



Somma: -5



4 cani x 4 = 16

il maggior numero di cani

Punteggio totale = 42 Punti

## VELLO BÈÈ...LLO per 2 giocatori

Il gioco a 2 funziona come quello a 3 o più giocatori, con la seguente eccezione:

Anche se giocate per secondi – e quindi ultimi – se restano delle carte sul tavolo, per raccoglierle dovete raggiungere la vostra puntata. Se restano delle carte dopo che avete finito il turno, le raccoglie l'altro giocatore (il primo) anche se ha già preso delle carte durante il suo turno.

© 2007

Pubblicato da Zoch Verlag

Autore: Alessandro Zucchini • Venice Connection

Distribuito da **Giochi Uniti**

Via Dei Metalmeccanici, 16

55040 CAPEZZANO PIANORE (LU)