

# ROADKILL

OUCH! BANG! ZACK! PAF! ZONK!

RÈGLES DU JEU • SPIELREGELN • GAME RULES



REGLAS DE JUEGO • SPELREGELS • REGOLE DEL GIOCO

HELVETIQ



ENGLISH

# ROADKILL

Game Author: **Martin Nedergaard Andersen**  
Graphics & illustration: **Lucas Guidetti Perez**



8-99



2-5



30'

## CONTENTS



5 Game Boards



20 Tokens



110 Cards

## TYPE OF GAME

**Fast tactical game • Family game • Party game**

## GOAL OF THE GAME

**The game is played over 3 rounds. At the end of each round, you want to have the fewest dead animals and trucks on your road and in your hand to win more points than your opponents. The player with the most points at the end wins the game.**

# PREPARATION

## Roads

Each player gets a road placed in front of him.

## Cards

Sort the cards depending on the number of players. On the back of the cards is a number. If there are 2 players, use only the cards with a 2 on the back. If there are 3 players, use the cards with a 2 and the cards with a 3 on the back, and so on. Place the extra cards back in the box.

Shuffle the cards and deal 6 cards to each player. Place the remaining cards face down in a draw pile in the middle of the players.

## Point tokens

Shuffle the tokens and place them face down.



# THE GAME

The game is played over 3 rounds. The youngest player starts the first round, then players take turns playing clockwise. For the second and third rounds, the player who came last in the previous round starts.

On his turn, a player has to put a card on either his road or on another player's road, then takes a card from the draw pile to always have 6 cards in his hand. How to play the cards is explained below. A player who cannot play any of his cards loses his turn, but this almost never happens.

The round ends when one road is full of cards (there are 8 card spaces on a road) or when the last card is drawn from the draw pile, whichever happens first. The player who played the last card to end the round must still draw a card from the draw pile to keep 6 cards in his hand.

When the round ends, players count the number of dead animals and truck cards on their road and in their hand. The player with the lowest number of these cards draws as many point tokens as there are players. He then chooses the token with the highest value possible and passes the remaining tokens to the player who had the second lowest number of dead animals and trucks, and so on until all players have picked a token.

In case of a tie between several players for the number of dead animals and trucks, these players count the number of live animals on their roads and in their hands. The player with the highest number of live animals wins the tie-breaker (he will choose the point tokens before the players he is tied with).

At the end of the third round, players add up the values of their 3 tokens. The player with the highest score wins the game.



**Total:**  
2 Roadkills  
2 Trucks

## THE CARDS

There are 7 different types of cards: live animals, dead animals, veterinarian, honk, truck, sweeper and street sign.



### Live animals (no tire tracks):

Use this card to occupy an empty space on a road (even on another player's road) or to cover a dead animal of the same kind.



### Dead animals (with tire tracks):

Use this card to occupy an empty space on a road (even on a player's own road) or to cover a live animal of the same kind.

**Important: each kind of animal can appear only one time on each side (separated by the yellow line) of a player's road. Animals under trucks don't count.**



**Veterinarian:** Play this card on a dead animal card that has a live animal card underneath it. The vet and the dead animal are then discarded, revealing the live animal.



**Honk:** Use this card to "scare" a live animal card that has a dead animal card underneath it. The honk and the live animal cards are then discarded, revealing the dead animal card.



**Truck:** Play this card on top of a dead animal card. No other cards can then be played on top of the truck card, and a truck can never be removed during the round.



**Sweeper:** Use a sweeper card to remove all dead animals from one side of a road. However, only dead animals with no other cards underneath them can be removed (so a dead animal on top of a live animal card can't be removed).



**Warning sign:** Use a warning sign card to occupy an empty space on a road (yours or another player's road). This space is now taken. No other cards can be played on top of a warning sign, and it can't be removed.

ESPAÑOL

# ROADKILL

Un juego de: **Martin Nedergaard Andersen**  
Diseño e ilustración: **Lucas Guidetti Perez**



8-99



2-5



30'

## CONTENIDO



**x5** Tableros de juego



**x20** Fichas de puntos



**x110** Cartas

## TIPO DE JUEGO

**Juego de estrategia y rapidez • Juego Familiar • Juego para fiestas**

## OBJETIVO DEL JUEGO

**El juego se desarrolla en tres rondas. Al final de cada ronda, el objetivo es tener el menor número de animales atropellados y/o camiones en su tablero de juego (carretera) y así ganar puntos. El jugador con el mayor número de puntos al terminar la partida será el ganador.**

# PREPARACIÓN

## Tablero de juego (Carretera)

Cada jugador recibe una carretera que tendrá enfrente, sobre la mesa.

## Cartas

Repartir las cartas dependiendo del número de jugadores. En el dorso de las cartas están los números. Si son dos jugadores, sólo utilice las cartas con el número 2 en el dorso. Si son 3 jugadores, sólo utilice las cartas con los números 2 y 3, y así sucesivamente. Barajar las cartas y repartir 6 cartas a cada jugador. Disponer el resto de las cartas en una pila hacia abajo en el centro de la mesa.

## Fichas

Mezclar las fichas y disponerlas con los números hacia abajo sobre la mesa.





## EL JUEGO

El juego se desarrolla en 3 rondas. El jugador más joven comienza la partida, y continúa el siguiente en el sentido de las agujas del reloj. En la segunda y tercera ronda, será el perdedor de la ronda precedente quien comience.

En su turno el jugador deberá poner una carta ya sea en su carretera o en la carretera de alguno de sus adversarios, y después tomar una carta de la pila. Se deben tener siempre 6 cartas en la mano.

Más adelante se explica cómo jugar las cartas. El jugador que no puede poner ninguna de sus cartas pierde su turno, pero esto casi nunca sucede.

La ronda termina una vez la carretera está completa (hay espacio para 8 cartas en la carretera) o cuando las cartas de la pila se acaban, lo que ocurra primero. Al final de la ronda todos los jugadores deben tener 6 cartas en la mano.

Al final de cada ronda los jugadores cuentan los animales atropellados y camiones que tienen en su carretera y en la mano. El jugador con el menor número de dichas cartas tomará tantas fichas como jugadores. Luego escogerá la ficha con mayor valor y pasará las fichas restantes al jugador que obtuvo el segundo lugar (en menor número de camiones y animales atropellados). Así sucesivamente hasta que cada jugador obtenga una ficha de puntos.

En caso de un empate de cartas con animales atropellados y camiones entre dos jugadores, los jugadores contarán la cantidad de animales vivos para el desempate. El jugador con el mayor número de animales vivos ganará en este caso (podrá escoger ficha antes que el otro jugador).

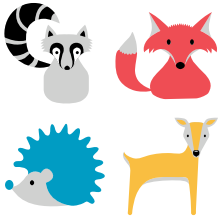
Al terminar la tercera ronda los jugadores contarán sus fichas de puntos. El jugador con el mayor puntaje gana la partida.



**Total:**  
2 Animales atropellados  
2 Camiones

## COMO JUGAR CADA CARTA

Hay 7 tipos de cartas diferentes: los animales vivos, los animales atropellados, el veterinario, la bocina, el camión, el carro de limpieza y la señal de tránsito.



### Los animales vivos (sin marcas de neumático):

Pueden ser puestos sobre su propia carretera, (incluso la carretera del adversario) o encima de un animal atropellado del mismo tipo.



### Los animales atropellados (con marcas de neumático):

Sólo pueden ser puestos en un espacio (incluso en su propia carretera) o sobre un animal vivo del mismo tipo.

**Importante:** cada animal solo puede estar una vez a cada lado (separado por la línea amarilla) de la carretera. Los animales que están bajo un camión ya no cuentan.



**Veterinario:** Sólo puede ponerse sobre un animal atropellado que tiene un animal vivo por debajo. Después se descarta el veterinario y el animal atropellado, y queda sólo el animal vivo que estaba por debajo.



**Bocina:** Use esta carta para ahuyentar al animal vivo que tiene un animal atropellado debajo. En este caso se descartan la bocina y el animal vivo, dejando solo la carta del animal atropellado.



**Camión:** Ponga esta carta sobre un animal atropellado. Ninguna otra carta puede ser puesta sobre el Camión, esta carta no podrá ser removida durante toda la ronda.



**Carro de limpieza:** Use la carta del carro de limpieza para remover todos los animales muertos a un lado de la carretera. Sin embargo, sólo los animales atropellados sin cartas debajo de ellos podrán ser removidos (un animal atropellado sobre un animal vivo no podrá ser removido).



**Señal de tránsito:** Use una carta de Señal de tránsito para ocupar un espacio vacío (en su propia carretera o en la carretera de un adversario). La señal de tránsito ocupará este espacio durante toda la ronda y no se podrán poner otras cartas sobre ésta, ni se la podrá quitar.

NEDERLANDS

# ROADKILL

Een spel door: **Martin Nedergaard Andersen**  
Afbeeldingen en Illustraties: **Lucas Guidetti Perez**



8-99



2-5



30'

## INHOUD



5 Spelborden



20 Tegels



110 Kaarten

## TYPE SPEL

**Snel tactisch spel • Familiespel • Feestspel**

## DOEL VAN HET SPEL

**Het spel wordt gespeeld over een verloop van drie rondes. Aan het eind van elke ronde is het de bedoeling dat je minder dode dieren en vrachtwagens op je weg en in je hand hebt dan je tegenstanders. De speler met de meeste punten aan het einde wint het spel.**

## VOORBEREIDING

### Wegen

Elke speler plaatst een weg voor zich.

### Kaarten

Sorteer de kaarten op basis van het aantal spelers. Op de achterkant van elke kaart staat een nummer. Wanneer er 2 spelers zijn, gebruik dan alleen de kaarten met een 2 op de achterkant. Zijn er 3 spelers, gebruik dan de kaarten met een 2 en een 3 op de achterkant, enzovoorts. Plaats de overgebleven kaarten terug in de doos.

Schud de kaarten en deel 6 kaarten aan elke speler uit. Plaats de rest van de kaarten met de voorkant naar beneden op een stapel in het midden van de tafel.

### Puntentegels

Schud de tegels en plaats ze met de voorkant naar beneden op tafel.



## HET SPEL

Het spel wordt gespeeld over een verloop van 3 rondes. De jongste speler begint de eerste ronde, daarna spelen de spelers om beurten met de richting van de klok mee. Voor de tweede en derde ronde geldt dat de speler die als laatste eindigde in de voorgaande ronde begint.

In zijn beurt moet de speler een kaart op zijn eigen weg of de weg van een andere speler plaatsen, en vervolgens een kaart van de stapel nemen zodat de speler weer 6 kaarten in zijn hand heeft. Hoe de kaarten worden geplaatst wordt hieronder uitgelegd. Een speler die geen kaarten meer kan leggen verliest zijn beurt, maar dit komt zelden voor.

De ronde eindigt wanneer een weg helemaal vol ligt met kaarten (er bevinden zich 8 lege plekken voor kaarten op een weg) of wanneer de laatste kaart van de stapel is gepakt. De speler die de laatste kaart heeft gespeeld en zo de ronde beëindigde moet nog steeds een kaart van de stapel pakken om er zo 6 in zijn hand te houden.

Wanneer de ronde eindigt tellen de spelers het aantal dode dieren en vrachtwagenkaarten op hun weg en in hun hand. De speler met het laagste aantal van deze kaarten kiest hetzelfde aantal punttegels als dat er spelers zijn. Hij kiest vervolgens de tegel met de hoogst mogelijke waarde en geeft de overgebleven tegels door aan de speler die het op één na laagste aantal dode dieren en vrachtwagens had, enzovoorts tot alle spelers een tegel hebben gekozen.

Wanneer twee spelers hetzelfde aantal dode dieren en vrachtwagens hebben, tellen deze spelers het aantal levende dieren op hun wegen en in hun handen. De speler met het hoogste aantal levende dieren wint (hij kiest een punttegels voordat de speler waarmee hij gelijk stond aan de beurt is).

Aan het eind van de 3e ronde tellen de spelers het aantal dat staat weergegeven op hun drie punttegels op. De speler met de hoogste score wint het spel.

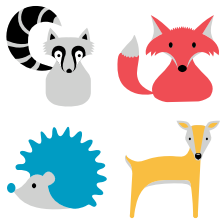


**Totaal:**  
2 Overreden dieren  
2 Vrachtwagens

## HOE WORDEN KAARTEN GEPLAATST



Er zijn 7 verschillende type kaarten: levende dieren, dode dieren, dierenarts, toeter, vrachtwagen, schoonmaker en waarschuwingsbord.



### Levende dieren (zonder bandensporen):

Gebruik deze kaart om een lege plek op een weg (zelfs op de weg van een andere speler) te bezetten of om een dood dier van dezelfde soort te bedekken.



### Dode dieren (met bandensporen):

Gebruik deze kaart om een lege plek op een weg (zelfs op de weg van een andere speler) te bezetten of om een levend dier van dezelfde soort te bedekken.

**Belangrijk: elk dier mag maar één keer voorkomen aan elke kant (gescheiden door de gele lijn) van de weg van een speler. Dieren onder vrachtwagens tellen niet mee.**



**Dierenarts:** Kan alleen worden geplaatst op een dode dierenkaart waar een levende dierenkaart onder ligt. De dierenarts en het dode dier worden dan verwijderd, waardoor het levende dier tevoorschijn komt.



**Toeter:** Gebruik deze kaart om levende dieren die boven op een dode dierenkaart liggen af te schrikken. De toeter en het levende dier worden verwijderd, waardoor het dode dier tevoorschijn komt (de toeter heeft het levende dier weggejaagd).



**Vrachtwagen:** Plaats deze kaart op een dode dierenkaart. Er kunnen geen andere kaarten worden geplaatst op de vrachtwagenkaart, en een vrachtwagen kan nooit worden verwijderd tijdens een ronde.



**Schoonmaker:** Gebruik een schoonmakerkaart om alle dode dieren aan één kant van je eigen weg te verwijderen. Máár, alleen dode dieren waar geen andere kaarten onder liggen kunnen worden verwijderd (dus een dood dier boven op een levende dierenkaart kan niet worden verwijderd).



**Waarschuwingsbord:** Gebruik het waarschuwingsbord om een lege plek op de weg (die van jezelf of van een andere speler) te bezetten. Deze plek is nu bezet. Geen andere kaarten kunnen op het waarschuwingsbord worden geplaatst en deze kan ook niet worden verwijderd.

FRANÇAIS

# ROADKILL

Un jeu de **Martin Nedergaard Andersen**  
Graphisme et illustrations de **Lucas Guidetti Perez**



8-99



2-5



30'

## CONTENU



5 plateaux de jeu



20 jetons



110 cartes

## TYPE DE JEU

**Rapide et tactique • Jeu familial • Jeu d'ambiance**

## BUT DU JEU

**Le jeu se déroule en trois manches. À la fin de chaque manche, la personne ayant le moins d'animaux morts et de camions sur sa route et dans sa main, remporte plus de points que les autres joueurs. La personne ayant le plus de points gagne la partie.**

# PRÉPARATION

## Routes

Chaque joueur dispose un plateau devant lui.

## Cartes

Trier les cartes de jeu en fonction du numéro figurant au dos.

Si la partie se déroule avec deux joueurs, utilisez uniquement les cartes portant le numéro 2 au dos. Pour trois joueurs, utilisez les cartes portant les numéros 2 et 3 au dos, et ainsi de suite.

Les cartes restantes ne seront pas utilisées et doivent être mises de côté.

Mélangez les cartes et distribuez-en six à chaque joueur. Créez une pile à faces cachées avec les cartes non distribuées et placez-la à portée de main de tous les joueurs.

## Jetons

Mélangez les jetons et placez-les face cachée sur la table.





## LE JEU

Le jeu se déroule en trois manches.

Le plus jeune commence à jouer lors de la première manche et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors des deuxième et troisième manches, le joueur ayant perdu la manche précédente commence.

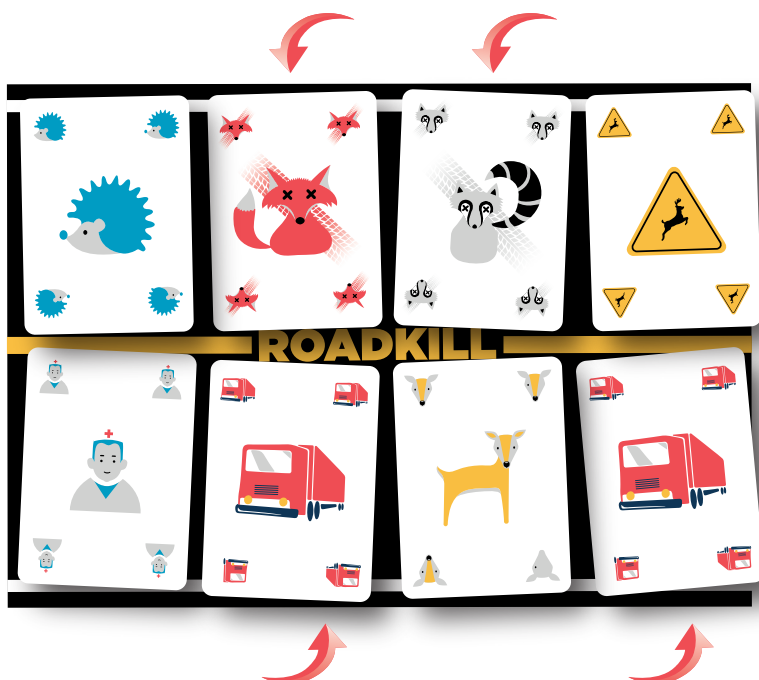
À son tour, un joueur doit poser une carte sur sa route ou celle d'un adversaire et prendre une nouvelle carte du sommet de la pile. La façon de jouer les cartes est expliquée ci-dessous. Un joueur qui ne peut jouer aucune de ses cartes passe son tour, mais cela se produit très rarement.

La manche se termine lorsque l'une des routes est entièrement recouverte de cartes (il y a 8 emplacements de carte sur la route) ou lorsque la dernière carte de la pile est tirée. Le joueur ayant joué la carte terminant la manche doit tout de même tirer une carte du sommet de la pile pour avoir 6 cartes en main au moment du décompte.

Lorsque la manche se termine, les joueurs comptent le nombre de cartes représentant des animaux morts ou des camions sur leur route et dans leur main. Le joueur avec le total le plus bas tire autant de jetons que de joueurs. Il choisit le jeton avec la plus haute valeur possible et passe les jetons restants au joueur avec le second total le plus bas et ainsi de suite.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs pour le nombre d'animaux morts et de camions, ces joueurs comptent alors le nombre d'animaux vivants sur leur route et dans leur main. Le joueur avec le plus grand nombre d'animaux vivants gagne la partie (il pourra choisir son jeton avant les joueurs à égalité). En cas d'égalité après ce dernier décompte, les joueurs effectuent un tirage au sort, mais cela se produit très rarement.

À la fin de la troisième manche, les joueurs additionnent la valeur de leurs trois jetons. Le joueur avec le plus haut score gagne la partie.



**Total:**  
2 animaux morts  
2 camions

## COMMENT JOUER LES CARTES

Il existe sept différents types de cartes; animaux vivants, animaux morts, le vétérinaire, le klaxon, le camion, la nettoyeuse, le panneau de signalisation.



### Animaux vivants (pas de traces de freinage)

Utilisez cette carte pour occuper un espace vide sur une route (la vôtre ou celle d'un adversaire) ou pour recouvrir un animal mort de la même espèce.



### Animaux morts (avec traces de freinage)

Utilisez cette carte pour occuper un espace libre sur une route (la vôtre ou celle d'un adversaire) ou pour recouvrir un animal vivant de la même espèce.

**Important: chaque animal ne peut apparaître qu'une seule fois sur chaque côté d'une route (les côtés sont séparés par la ligne jaune). Les animaux recouverts par un camion ne comptent pas dans ce décompte.**



**Le vétérinaire:** jouez cette carte sur un animal mort qui recouvre un animal vivant. Alors, le vétérinaire et l'animal mort sont défaussés révélant l'animal vivant.



**Le klaxon:** jouez cette carte pour «effrayer» un animal vivant recouvrant un animal mort pour le faire fuir. Alors, le klaxon et l'animal vivant sont défaussés révélant l'animal mort.



**Le camion:** jouez cette carte au-dessus d'un animal mort. Aucune autre carte ne pourra enlever le camion ou le recouvrir jusqu'à la fin de la manche.



**La nettoyeuse:** utilisez cette carte pour enlever tous les animaux morts d'un côté d'une route. Seuls les animaux morts ne recouvrant aucune carte peuvent être enlevés (un animal mort au-dessus d'un animal vivant restera en place).



**Le panneau:** utilisez un panneau de signalisation pour occuper un espace vide sur une des routes (la vôtre ou celle d'un adversaire). Aucune autre carte ne pourra recouvrir ou enlever le panneau jusqu'à la fin de la manche.

DEUTSCH

# ROADKILL

Ein Spiel von **Martin Nedergaard Andersen**  
Grafikdesign von **Lucas Guidetti Perez**



8-99



2-5



30'

## INHALT



5 Spielbretter



20 Spielsteine



110 Karten

## SPIELART

**Schnelles Taktikspiel • Familienspiel • Partyspiel**

## ZIEL DES SPIELS

**Das Spiel wird in drei Runden gespielt. Am Ende jeder Runde ist es Ihr Ziel, so wenig tote Tiere und Lastwagen auf Ihrer Straße und als Spielkarten in der Hand zu haben wie möglich, um mehr Punkte als Ihre Gegner zu sammeln. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende gewinnt das Spiel.**

# VORBEREITUNG

## Straßen

Jeder Spieler hat eine Straße vor sich.

## Karten

Die Zuteilung der Karten an alle Mitspieler ist von der Anzahl der Spieler abhängig. Auf der Rückseite der Karten ist eine Zahl markiert. Spielen Sie zu zweit, dann verwenden Sie bitte nur die Karten mit einer 2 auf der Rückseite. Spielen Sie zu dritt, verwenden Sie die Karten mit einer 2 und die Karten mit einer 3 auf der Rückseite usw. Legen Sie die anderen Karten in die Schachtel zurück.

Die Karten werden gemischt und 6 Karten an jeden Spieler verteilt. Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel (zum späteren Ziehen von weiteren Karten) in der Mitte des Spieltisches platziert.

## Spielsteine

Mischen Sie die Spielsteine und legen Sie diese mit der Vorderseite nach unten.



## SPIEL

Das Spiel wird in drei Runden gespielt. Der jüngste Spieler beginnt die erste Runde, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Für die zweite und dritte Runde beginnt der Spieler, der die Runde zuvor verloren hat.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss eine Karte entweder auf seine eigene Straße oder auf die eines anderen Spielers setzen. Danach nimmt er eine Karte vom Stapel in der Mitte (Nachziehstapel). Jeder Spieler muss immer 6 Karten in der Hand haben. Wie die Karten zu gebrauchen sind, wird unten erklärt. Ein Spieler, der keine seiner Karten spielen kann, setzt aus (dies geschieht aber fast nie).

Die Runde endet, wenn eine Straße voller Karten ist (es gibt 8 Kartenplätze auf einer Straße) oder wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde. Der letzte Spieler, der eine Karte setzt, um die Runde zu beenden, muss noch eine weitere Karte vom Nachziehstapel ziehen, damit er auch 6 Karten in der Hand hat.

Wenn die Runde endet, zählen alle Spieler die Anzahl der toten Tiere und Lastwagen auf ihrer Straße und in ihrer Hand. Der Spieler mit der geringsten Anzahl solcher Karten zieht so viele Spielsteine, wie Spieler beteiligt sind, und behält den Stein mit den meisten Punkten für sich. Danach gibt er dem zweitbesten Spieler die Spielsteine weiter, und dieser wählt ebenso, bis am Ende alle Spieler einen Spielstein gewählt haben.

Im Falle eines Unentschiedens zwischen mehreren Spielern, da sie die gleiche Anzahl toter Tiere und Lastwagen haben, müssen diese Spieler die Zahl der lebenden Tiere auf ihren Straßen und in der Hand zählen. Der Spieler mit der höchsten Anzahl lebender Tiere gewinnt die Runde. Am Ende der 3. Runde zählen die Spieler die Werte ihrer Spielsteine zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.



**Total:**  
2 tote Tiere  
2 Lastwagen

# KARTENERKLÄRUNG

Es gibt 7 verschiedene Arten von Karten: lebende Tiere, tote Tiere, Tierarzt, Hupen, Lastwagen, Kehmaschine und Straßenschild.



## Lebende Tiere (keine Reifenspuren auf der Karte)

Benutzen Sie diese Karte, um einen leeren Raum auf einer Straße zu besetzen (auf Ihrer Straße oder auf derjenigen eines Mitspielers), oder legen Sie diese Karte auf ein totes Tier der gleichen Art (dadurch wird das Tier reanimiert).



## Tote Tiere (mit Reifenspuren)

Benutzen Sie diese Karte, um einen leeren Raum auf einer Straße zu besetzen (auf Ihrer Straße oder auf derjenigen eines Mitspielers), oder um ein lebendes Tier der gleichen Art zu decken.

**Wichtig: Jedes Tier darf nur einmal auf jeder Seite der Straße vorhanden sein. Tiere unter Lastwagen zählen nicht.**



**Tierarzt:** Spielen Sie diese Karte auf eine Karte mit einem toten Tier, unter der eine mit einem lebenden Tier liegt. Der Tierarzt und das tote Tier werden dann verworfen, das lebende Tier erscheint.



**Hupe:** Benutzen Sie diese Karte, um das lebende Tier zu »erschrecken«, wenn ein totes Tier darunter liegt. Das Hupen und das lebende Tier werden dann verworfen, das tote Tier erscheint.



**Lastwagen:** Legen Sie diese Karte auf ein totes Tier. Somit kann das Tier nicht reanimiert werden. Auf Lastwagen können keine anderen Karten platziert werden. Die Fahrzeugkarte bleibt also eine ganze Runde lang auf der Straße.



**Kehrmaschine:** Die Kehmaschine verwenden Sie, um alle toten Tiere von einer Straßenseite zu entfernen. Allerdings können tote Tiere nur entfernt werden, wenn keine anderen Karten darunter liegen.



**Straßenschild:** Ein Straßenschild verwenden Sie, um einen leeren Raum auf Ihrer eigenen Straße oder derjenigen eines anderen Spielers zu besetzen. Auf ein Straßenschild darf keine andere Karte abgelegt werden, und das Schild darf während der ganzen Runde nicht entfernt werden.

ITALIANO

# ROADKILL

Gioco di: **Martin Nedergaard Andersen**  
Grafica e illustrazioni: **Lucas Guidetti Perez**



8-99



2-5



30'

## CONTENUTO



5 Strade



20 Gettoni



110 Carte

## TIPO DI GIOCO

**Gioco per famiglia • Gioco di velocità e tattica • Gioco per feste**

## SCOPO DEL GIOCO

**Il gioco dura tre round. Alla fine di ogni round, la persona che ha in mano e sulla propria strada il numero minore di animali morti e di camion, totalizza più punti rispetto agli altri giocatori. La persona con il maggior numero di punti alla fine dei tre round vince la partita.**

## PREPARAZIONE

### Strade

Ogni giocatore ha davanti a sé una strada

### Carte da gioco

Utilizzare le carte in base al numero dei giocatori. Se si gioca in due, usare solo carte con il numero 2 sul retro. Se invece si è in 3, mischiare le carte con i numeri 2 e 3 sul retro, e così via. Le carte rimanenti non saranno utilizzate per la partita e devono essere messe da parte.

Mischiare le carte e distribuire 6 carte per ogni giocatore. Porre le carte rimanenti in un mazzo a faccia in giù e posizionarle al centro del tavolo da gioco.

### Gettoni

Mescolare i gettoni tenendoli faccia in giù.





## GIOCO

Il gioco dura tre round. Il giocatore più giovane inizia il primo round, dopodiché il gioco si svolge in senso orario. Nel secondo e terzo round iniziano quelli che avevano meno punti nel round precedente.

Quando arriva il proprio turno, il giocatore deve mettere una carta sulla propria strada o su quella dell'avversario. Poi ne pesca una nuova dalla pila in modo da avere sempre 6 carte in mano. Se il giocatore non riesce a giocare nessuna delle sue carte, lascia la precedenza al suo avversario. Tuttavia questo succede molto raramente. Il significato e l'utilizzo delle carte sono spiegati nella prossima pagina.

Il round finisce quando una strada è completamente coperta (ci sono 8 carte posizionate sulla strada) o quando viene tirata l'ultima carta della pila. Il giocatore che ha giocato per ultimo una carta, deve pescarne ancora un'altra in modo da avere sempre 6 carte in mano.

Quando il round finisce, i giocatori contano il numero delle carte che raffigurano gli animali morti e i camion sulla loro strada e in mano. Il giocatore con il totale più basso di queste carte pesca per primo i gettoni (il numero dei gettoni in gioco equivale al numero dei giocatori). Quindi, ne sceglie uno con il valore più alto (in pratica sono i punteggi) e passa i gettoni all'altro giocatore arrivato come secondo e così via.

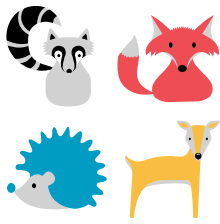
In caso di parità tra più giocatori (il numero di carte con animali morti e camion è uguale), bisogna contare il numero di animali vivi che si trovano sulla loro strada e in mano. Il giocatore con il maggior numero di animali viventi vince (può scegliere il suo gettone per primo). In caso di parità anche dopo questo conteggio, i giocatori pareggiano, anche se questo accade molto raramente.

Alla fine del terzo round, i giocatori sommano il valore dei loro tre gettoni. Quello con il punteggio più alto vince la partita.



## SIGNIFICATO DELLE CARTE

Ci sono sette tipi diversi di carte: animali vivi, animali morti, veterinario, clacson, camion, macchina pulitrice e segnale stradale.



### **Animali vivi (senza il segno della frenata):**

Utilizza questa carta per riempire uno spazio libero sulla strada (la propria o di un avversario) o per coprire un animale morto della stessa specie (così esso verrà rianimato).



### **Animali morti (con il segno della frenata):**

Utilizza questa carta per riempire uno spazio libero sulla strada (la propria o di un avversario) o per coprire un animale vivo della stessa specie.

**Importante:** Ogni animale può apparire solo una volta su ciascun lato della strada (i lati sono separati dalla linea gialla). Gli animali coperti da un camion non contano in questo conteggio.



**Veterinario:** Metti questa carta su un animale morto, se questo copre uno vivo. Le carte del veterinario e dell'animale morto verranno scartate, rivelando l'animale vivo.



**Clacson:** Se sotto l'animale vivo c'è la carta dell'animale morto, utilizza il clacson per spaventare l'animale in modo che questo scappi, lasciando in superficie l'animale morto.



**Camion:** Metti questa carta sopra a un animale morto. Nessun'altra carta potrà rimuovere il veicolo fino alla fine del round.



**Macchina pulitrice:** Utilizza questa carta per rimuovere tutti gli animali morti da un lato della strada. Possono essere rimossi solo gli animali morti che, sotto, non abbiano altre carte.



**Segnale stradale:** Utilizza questa carta per occupare uno spazio vuoto su una delle strade (la tua o dell'avversario). Nessun'altra carta potrà coprire o rimuovere il segnale fino alla fine del round.





**HELVETIQ**