



VARIANTE 1 AL REGOLAMENTO

Rispetto alle regole del gioco base, la variante al regolamento modifica solo il capitolo a pagina 4 "Svolgimento della partita". Tutte le altre parti del regolamento rimangono invariate.

INTRODUZIONE

La variante al regolamento è basata sul concetto di AREA DI ATTESA. Essa è un'area (immaginaria) di 4 spazi di fiume (blu) situata idealmente a centro tavolo (accanto al mazzo delle carte animale), in cui verranno posizionate le carte animale in attesa di essere prese dai giocatori. L' AREA DI ATTESA non è rappresentata quindi da una vera e propria carta territorio.

All'AREA DI ATTESA si applicano le regole per il posizionamento degli animali valide per tutte le altre aree. Quindi, ne consegue che nell'AREA DI ATTESA:

- possono trovarsi al massimo 4 animali (in quanto l'area è costituita da 4 spazi),
- non possono trovarsi contemporaneamente carnivori di tipo differente (cioè vi possono essere solo leoni o solo leopardi),
- non possono trovarsi contemporaneamente acquatici di tipo differente (cioè vi possono essere solo coccodrilli o solo ippopotami),
- non possono trovarsi contemporaneamente pachidermi di tipo differente (cioè vi possono essere solo elefanti o solo rinoceronti),
- non possono trovarsi contemporaneamente erbivori e carnivori o coccodrilli (cioè vi possono essere solo coccodrilli e/o carnivori o solo erbivori),
- non possono trovarsi contemporaneamente più di 2 pachidermi (in quanto l'area ha 4 spazi).

LA PREPARAZIONE

La preparazione dei territori si svolge come nelle regole originali.

Unica differenza è che al centro del tavolo, accanto al mazzo delle carte animale (coperto), viene disposta 1 carta animale scoperta, che rappresenta il primo animale nell'AREA DI ATTESA.

IL TURNO DI GIOCO

Inizia il Ranger Capo. Gli altri giocatori seguiranno (in senso orario).

All'inizio del proprio turno, il giocatore pesca una carta dal mazzo (il NUOVO animale).

Poi egli DEVE effettuare una delle 3 azioni seguenti:

1- **TENERE IL NUOVO ANIMALE.** Egli dispone il nuovo animale nella propria riserva. Il giocatore può compiere questa azione SOLO SE l'animale può essere piazzato nella riserva. Non può quindi tenere l'animale e porlo nel "cimitero".

2- **POSIZIONARE IL NUOVO ANIMALE NELL'AREA DI ATTESA.** Egli dispone il nuovo animale nell'area di attesa, seguendo le regole di posizionamento degli animali, riassunte in precedenza. Se il nuovo animale non può essere posizionato nell'area di attesa, l'azione non può essere compiuta.

african PARK

3- SVUOTARE L'AREA DI ATTESA. Il giocatore prende tutti gli animali presenti nell'area di attesa e li dispone (seguendo l'ordine che preferisce) nella propria riserva. Il NUOVO animale, invece, va nell'area di attesa.

Dopo che il giocatore ha compiuto l'azione scelta, il turno passa al giocatore alla sua destra.

Esempio.

Nell'area di attesa vi sono 2 leopardi e 1 cocodrillo.

Il giocatore di turno prende la prima carta dal mazzo delle carte animale: è un ippopotamo.

Egli controlla la sua riserva e nota che non vi sono spazi di fiume liberi per l'ippopotamo. L'azione 1 non può quindi essere scelta (il giocatore non può porre il nuovo animale direttamente nel "cimitero").

Controlla allora l'area di attesa, che avrebbe ancora uno spazio libero, in quanto ospita solo 3 animali. Però in essa vi è già un cocodrillo e l'ippopotamo non può stare insieme ad esso. Quindi l'azione 2 non può essere scelta.

Il giocatore deve quindi effettuare l'azione 3. Prende i due leopardi e il cocodrillo e cerca di posizionarli nella propria riserva (o nel proprio "cimitero") e lascia l'ippopotamo da solo nell'area di attesa.