

Yellowstone Park

Designed by Uwe Rosenberg
Published by Amigo, 2003

Giocatori: 2-5
Tempo: 45 minuti
Età: 8+

Traduzione: *Sargon*

Introduzione

Benvenuti in Yellowstone Park, la casa degli animali feroci e selvaggi. Geysir impressionanti spruzzano le loro fontane calde nel cielo blu. I giocatori viaggeranno attraverso il parco, che è disegnato sul tabellone. Ogni giocatore ha in mano le carte degli animali con differenti colori e numeri. Durante il gioco i giocatori provano a giocare le loro carte il più abilmente possibile sul tabellone per annullare i malus. Questo ovviamente non è così semplice.

Ogni volta che finisce il mazzo delle prese si ha una fase di conteggio dei punti. Alla fine del gioco, chiunque possiede meno malus vince..

Setup

Il tabellone viene piazzato nel centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un marcatore per il punteggio e lo piazza nello spazio largo con disegnato un "5" nel percorso del punteggio. Le carte vengono mischiate e ogni giocatore pesca una mano di 6 carte. Le rimanenti carte costituiscono il mazzo delle prese che viene posizionato coperto a lato del tabellone. La prima carte del mazzo delle prese viene scoperta e piazzata nella colonna centrale nella riga corrispondente (a numero di riga deve corrispondere il numero sulla carta pescata, NdT). Il giocatore più giovane inizia a giocare e il gioco prosegue in senso orario.

Carte degli Animali

Ci sono differenti tipi di animali nelle 56 carte. Ci sono 4 colori e numeri da 1 a 7. Ogni carta è doppia.



Il giocatore gioca una o due carte animali dalla propria mano nel tabellone di gioco. Le carte sono posizionate negli spazi che si creano con le intersezioni delle colonne e delle righe.

I numeri sulle carte corrispondono ai numeri sulle righe. Ogni carta ad esempio con un 4 potrà essere posizionata solo nella riga 4.

Differentemente dai numeri che sono determinati dalle righe, qualunque colore può essere posizionato in qualsiasi colonna. Ma appena una prima carta è stata messa in una colonna, solo il colore della carta posizionata potrà essere messo in quella colonna. Per esempio, se una carta gialla viene posizionata in una colonna, le altre carte che potranno essere messe in quella colonna dovranno essere dello stesso colore.



[N.B. Numeri nella riga]



[N.B. Colori nella colonna]

Quando tutte le carte animali di un colore vengono rimosse dalla colonna durante il gioco, un qualunque altro colore potrà essere messo nella colonna ora vuota.

Nota: Per esempio, se c'è una colonna verde, gli animali verdi potranno essere posizionati solo in questa colonna. Quando non ci saranno più spazi per posizionare animali verdi in questa colonna allora si potrà iniziare in una nuova e libera colonna.

Sequenza di Gioco

Il giocatore al suo turno può giocare 1 o 2 carte animale in successione dalla sua mano nel tabellone. Questa carta/e possono non rientrare nella matrice 3x3 già presente. Un giocatore prova a giocare solo carte animali nel tabellone che facciano parte di una matrice 3x3, così da non collezionare carte di penalità (vedere, Prendere Carte dal tabellone, sotto).

Che cos'è una matrice 3x3?

Una matrice 3x3 consiste in 9 spazi adiacenti 3 orizzontali x 3 verticali. Non importa se gli spazi contengono o meno carte animale.



Se c'è solo una carta nel tabellone, allora ci sono 9 possibilità per creare una matrice 3x3 (vedere esempio A). Se ci sono più carte piazzate nel tabellone, le possibilità di definire una matrice 3x3 si riducono (vedere esempio B fino a E).



Una matrice 3x3 viene detta definita solo se c'è una sola possibilità per la matrice 3x3 dopo il piazzamento di una carta (vedere le illustrazioni a sinistra e a destra).



Nota: Poiché ogni carta animale è doppia, le carte identiche possono essere disposte una sopra all'altra. Per esempio, se un Verde 6 è già stato posizionato nel tabellone la seconda carta sempre Verde 6 può essere messa sullo stesso spazio.

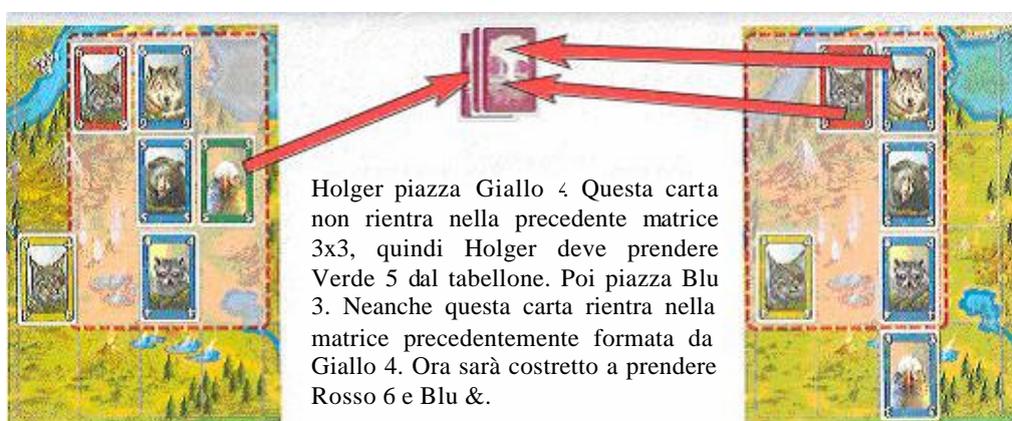


Prendere Carte Animale dal Tabellone

Accadrà frequentemente che un giocatore ha soltanto carte che non si inseriscono nella matrice 3x3. In questo caso pone una carta sul tabellone per formare una nuova matrice 3x3 e deve quindi raccogliere tutte le carte sul tabellone che si trovano fuori della nuova matrice.

Queste carte animale sono prese e conservate coperte in un mazzo di fronte al giocatore detto mazzo malus. [N.B. il punteggio si calcola succesivamente, sotto]

Nota: se un giocatore vuole giocare 2 carte animale, allora deve raccogliere tutte le carte richieste dopo il piazzamento della prima carta prima di piazzare la seconda.



Giocare 1 Carta

Se un giocatore gioca una sola carta animale ed ha ancora almeno una carta a disposizione, non può reintegrare la sua mano prendendo carte dal mazzo delle prese. Il suo turno finisce immediatamente e lo indica dichiarando altri giocatori "FATTO". A questo punto tocca al giocatore successivo.

Giocare 2 Carte

Se un giocatore gioca 2 carte animale ed ha almeno una carta in mano, può decidere o reintegrare fino ad avere 6 carte in mano oppure non reintegrare affatto. Qualunque cosa decida il turno passa al giocatore successivo.

Nota: Le regole cambiano quando si gioca in 2 o 3 giocatori:
Quando un giocatore piazza 2 carte, **deve** pescare carte dal mazzo delle prese fino ad averne 6. In pratica non può decidere di non rimpiazzare le carte.

Nessuna Carta in Mano

Se un giocatore non ha più carte in mano dopo averne giocate una o due, può scegliere:

- O mescolare il mazzo malus e prendere da qui 6 carte animale (le rimanenti rimangono coperte davanti a lui), oppure

- Pescare 6 carte dal mazzo delle prese.

Nota: Se un giocatore ha 5 o più carte nel suo mazzo malus, allora dovrà pescare 6 carte dal mazzo delle prese.

Bonus

Se un giocatore può coprire il penultimo spazio di una matrice 3x3, riceve punti bonus. Muove il suo segnalino punti di uno spazio verso lo 0, se invece copre l'ultimo spazio muove il proprio segnalino di 3 spazi verso lo 0. Un giocatore può spostare il proprio segnalino punteggio di 4 spazi verso lo 0 se riesce giocando 2 carte animale a chiudere una matrice (prima carta penultimo spazio, seconda carta ultimo spazio). Quando un segnalino è arrivato a 0 non può scendere ulteriormente ed eventuali bonus vengono persi.



Esempio: Christa piazza un Giallo 4 nella matrice 3x3. Questa carta copre l'ultimo spazio e quindi Christa riceve i suoi 3 punti di bonus. Il suo segnalino punteggio viene mosso verso lo zero di 3 spazi.

Ora Christa gioca una seconda carta che è sempre Giallo 4 e la gioca nello stesso spazio dove aveva precedentemente giocato la sua prima carta. Caso vuole che sia sempre l'ultimo spazio della matrice e quindi questa volta non riceve bonus (perché lo spazio era già occupato).

Punteggio

Ogni turno, se viene pescata l'ultima carta dal mazzo delle prese, il gioco si interrompe per calcolare i punteggi. Può succedere che il giocatore che ha pescato l'ultima carta dal mazzo delle prese non possa reintegrare la sua mano fino a 6 carte.

Per calcolare i punteggi, ogni giocatore conta le carte nel proprio mazzo malus (ponete da parte le vostre carte in mano). Ogni carta che si ha nel mazzo malus conta 1 punto di penalità. Poi le carte di tutti i mazzi malus vengono mischiate e piazzate coperte a formare un nuovo mazzo delle prese. Il gioco quindi continua con il giocatore successivo secondo ordine di gioco a quello che ha determinato il calcolo del punteggio.



Esempio: Uwe reintegra la sua mano pescando 3 carte. Ma dopo la seconda carta il mazzo delle prese finisce. Inizia una fase di calcolo del punteggio. Ogni giocatore mette da parte le carte che ha in mano e conta quante carte ci sono nel proprio mazzo malus. Uwe ha 5 carte nel suo mazzo malus quindi 5 punti di penalità, Christa ha 9 carte di penalità, Gesa ha 3 carte di penalità e Holger non ha carte di penalità.

I giocatori ora muovono il proprio segnalino punteggio: Uwe (blu) lo muove di 5 spazi, Christa (viola) lo muove di 9 spazi, Gesa (giallo) lo muove di 3 spazi e Holger (rosso) non lo muove affatto. Dopodiché le carte malus di tutti i giocatori vengono mischiate a formare un nuovo mazzo delle prese. Uwe non può prendere ora la carta che doveva prendere alla fine del suo turno, rimarrà con 5 carte per il momento. Il gioco riprende con Christa.

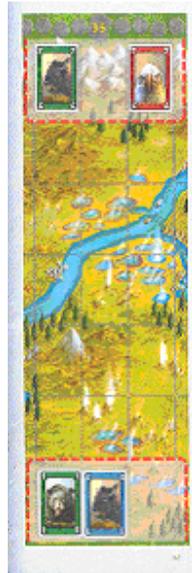
Vittoria

Il gioco finisce dopo che il segnalino di un giocatore ha superato la casella 35 nel percorso dei punteggi. Il vincitore è il giocatore che il proprio segnalino più vicino alla zero nel percorso. In caso di parità, tutti i giocatori in parità vincono.

Regole Alternative per 2 Giocatori

Aggiunta: all'inizio del gioco viene posizionato un segnalino punteggio neutrale in corrispondenza della casella col numero 7 appena fuori del tabellone. Ogni turno, se uno dei due giocatori pesca una carta dal proprio mazzo malus, il segnalino del giocatore neutrale viene mosso verso uno spazio verso 0. Quando il segnalino è sceso e indietreggiato oltre il numero 1 nel percorso dei punteggi, avviene una fase di calcolo dei punteggi. In questo modo la fase del calcolo dei punteggi può avvenire prima che finisca il mazzo delle prese. Dopo ogni fase di calcolo dei punteggi il segnalino del giocatore neutrale viene riposizionato sul 7.

Regole Avanzate



Oltre alla normale matrice 3x3 si può costruire una alternativa matrice chiamata "matrice sul bordo". Una matrice sul bordo consiste in 3 carte animale nella prima riga e 3 carte animale nella settima riga, formando quindi una matrice di 2x3. I sei spazi della matrice sul bordo devono essere in 3 colonne adiacenti.

Per i Bonus si agisce in questo modo: Se un giocatore riempie il quinto spazio della matrice sul bordo, riceve 1 punto bonus. Se un giocatore riempie il sesto spazio della matrice sul bordo riceve 3 punti bonus.

Esempi per Formare Matrici 3x3

Esempio A

Esempio B

Esempio C

Esempio D

Esempio E