

Wie Waldi



da 2 a 4 giocatori, dai 7 anni in su

OBIETTIVO

Non è facile per questo lungo bassotto trovare una copertina adatta. Dato che tutti i bassotti si assomigliano, è facile perdere le tracce di uno in particolare.

I giocatori giocano le loro carte contemporaneamente, il più velocemente possibile, per comporre e completare i bassotti.

Tuttavia, fintanto che non viene giocata la carta “coda” (con il gatto oppure senza), non è possibile stabilire chi è il proprietario del bassotto! Al termine di ciascun round, i giocatori vengono premiati per come hanno giocato e ricevono degli ossi.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

120 carte (4 set con dorsi di colore differente)

ciascun set è composto da:

7 teste di bassotto

16 parti intermedie

4 code senza il gatto

3 code con il gatto

24 segnalini

20 ossi (nei seguenti colori e valori)

10 ossi di bronzo (valore 1)

4 ossi di argento (valore 2)

6 ossi d'oro (valore 3)



Prima di cominciare la prima partita, è necessario rimuovere con attenzione gli ossi dal loro telaio.

PREPARAZIONE

🦴 Piazzare gli ossi in una riserva comune in modo tale che sia facilmente raggiungibile da tutti.

🦴 Dividere le carte in base al colore del dorso. Ciascun giocatore riceve un set completo di 30 carte.

🦴 Ciascun giocatore prende inoltre 6 segnalini e li piazza nella propria area di gioco.



Riporre nella scatola le carte ed i segnalini inutilizzati.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita a WIE WALDI! si svolge in tre round. Al termine di ciascun round, vengono assegnati i bassotti completati ai rispettivi proprietari e i giocatori calcolano il loro punteggio intermedio.



Ai vostri posti - pronti - Wuff!

All'inizio di ciascun round ogni giocatore mescola il suo set di carte senza guardarle e le dispone in tre mazzi coperti formati da 10 carte ciascuno. I mazzi vengono disposti sul tavolo uno accanto all'altro. Il giocatore con lo sguardo da bassotto più leale da il via, »Wuff!«

Giocare le carte

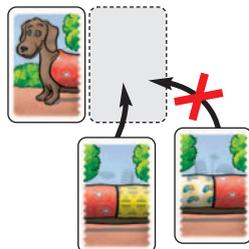
Non appena viene dato il via, tutti i giocatori prendono contemporaneamente una carta da uno dei loro tre mazzi. I giocatori pescano le carte una alla volta alla ricerca di quella giusta da poter piazzare sul tavolo. Se un giocatore non può oppure non vuole giocare una carta, può rimetterla sotto il mazzo da dove l'ha presa.

Sulle carte sono raffigurate tre parti diverse del bassotto: la testa, la coda e la parte intermedia. Le code e le parti intermedie possono essere giocate soltanto sui bassotti già in gioco. Per mettere in gioco un nuovo bassotto, è necessario giocare una testa. Una carta testa non può essere aggiunta ad un bassotto già in gioco. Non appena un giocatore gioca la testa di un bassotto, è possibile aggiungere alla testa le parti intermedie e la coda.

Nello stesso istante possono esserci in gioco più bassotti. Ogni giocatore può aggiungere carte ai bassotti già in gioco. Una carta può essere aggiunta ad un bassotto in gioco, se coincidono i due colori delle copertine del cane raffigurate sulle due carte.

Una carta giocata non può più essere rimossa, spostata oppure sostituita con un'altra carta.

Per poter pescare e giocare una carta di un altro mazzo, un giocatore può rimettere la carta che ha in mano sotto il mazzo da dove l'ha presa, ma non è consentito scambiare le carte tra due mazzi oppure spostare una carta da un mazzo all'altro.



La testa del bassotto

Quando un giocatore pesca una carta con la testa di un bassotto, può giocarla e piazzarla in qualsiasi punto del tavolo. La carta dovrebbe comunque essere giocata in modo tale che ci sia spazio a sufficienza per poterci aggiungere altre carte accanto.

Nota: è ovvio che non è possibile giocare una testa accanto ad un'altra testa. Waldi è un cane con il pedigree, non un esperimento di laboratorio!

Parti intermedie del bassotto

La carta che raffigura la parte intermedia del bassotto può essere giocata accanto ad una testa oppure accanto ad un'altra parte intermedia se i colori delle due copertine coincidono.

Nota: la copertina addosso al cane, raffigurata sulla carta, è divisa in due colori. Esiste tuttavia un solo modo per piazzare correttamente la carta poiché non è ammesso piazzare la carta sottosopra. Gli alberi e la strada disegnati sulla carta servono come guida per stabilire quale è il verso corretto della carta.

La coda del bassotto

La carta con la coda può essere giocata immediatamente accanto ad una testa oppure accanto ad una parte intermedia se i colori delle due copertine coincidono.

Esistono carte coda con il gatto e carte coda senza il gatto. La coda serve per stabilire a chi appartiene il bassotto:

Un bassotto che ha **la coda senza il gatto** appartiene a chi ha giocato la carta della **testa**

Un bassotto che ha **la coda con il gatto** appartiene a chi ha giocato la carta della **coda**.

Un bassotto è completo quando gli viene aggiunta la coda. A questo bassotto non è più possibile aggiungere altre carte! Tra la testa e la coda possono esserci un numero qualsiasi di parti intermedie.

Per indicare che il bassotto è completo e per far spazio ad altri nuovi bassotti, il giocatore che ha giocato la coda riunisce tutte le carte che formano il bassotto in un mazzo, lo mette da parte e ci piazza sopra uno dei suoi segnalini. Il mazzo resta ai margini del tavolo fino alla fine del round.



FINE DEL ROUND E PUNTEGGIO INTERMEDIO

Quando un giocatore piazza il suo ultimo segnalino sul mazzo di un bassotto completo, chiama la fine del round dicendo »Stop!« Gli avversari devono immediatamente scartare la carta che hanno in mano. A questo punto non è più possibile giocare altre carte!

I bassotti completati vengono assegnati ai rispettivi proprietari:

-  Se la coda del bassotto non ha il gatto, il bassotto appartiene al giocatore che ha giocato la testa
-  Se la coda del bassotto ha il gatto, il bassotto appartiene al giocatore che ha giocato la coda.

Il colore del dorso della carta con la testa e quello della carta con la coda serve per stabilire chi ha giocato quella determinata carta. Il proprietario di ciascun bassotto riceve il mazzo di carte che formano il bassotto completo e lo piazza nella propria area di gioco.

Nota: i bassotti senza coda restano al centro del tavolo poiché non appartengono a nessuno.

Una volta stabilito il proprietario di tutti i bassotti completi, avviene il calcolo del punteggio intermedio. I giocatori contano il totale delle carte presenti nei mazzi di tutti i bassotti che si sono aggiudicati e ricevono come premio gli ossi:

-  Il giocatore con il maggior numero di carte riceve un osso d'oro
-  Il secondo giocatore con il maggior numero di carte riceve un osso d'argento
-  Il terzo giocatore con il maggior numero di carte riceve un osso di bronzo

Nota: soltanto in quattro giocatori, colui che ha il minor numero di carte rispetto a tutti, non riceve niente. Con 2 e 3 giocatori, tutti i giocatori ricevono un osso.

-  Inoltre, coloro che hanno esaurito tutte le carte di almeno uno dei loro tre mazzi, ricevono un osso di bronzo.

Nota: un giocatore può cambiare il “taglio” dei suoi ossi in qualunque momento.

Successivamente i giocatori riprendono in mano tutte le carte appartenenti ai loro set e ciascuno di loro riceve nuovamente 6 segnalini.

Inizia un nuovo round che si svolge come spiegato precedentemente..

CONCLUSIONE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO FINALE

Dopo il terzo round, la partita termina.

Ciascun giocatore somma il valore totale dei suoi ossi secondo questi punteggi:

ciascun osso di bronzo 1 punto 

ciascun osso d'argento 2 punti 

ciascun osso d'oro 3 punti 

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.

Note aggiuntive:

È sempre consigliabile cercare di piazzare sul tavolo il più velocemente possibile, il maggior numero di teste. Così facendo ci sono maggiori possibilità che anche gli avversari aggiungano carte al nostro bassotto, poiché vogliono terminare il prima possibile uno dei loro mazzi e ottenere quindi l'osso di bronzo oppure perché hanno semplicemente perso le tracce dei loro cani.

Non c'è limite alla lunghezza che può avere un bassotto. La coda può essere aggiunta anche subito dopo la testa. Inoltre possono esserci un numero qualunque di parti intermedie tra la testa e la coda. Importante è che il colore delle copertine coincida sempre. Ma attenzione a non far crescere troppo il proprio cane prima di aggiungere la coda e completarlo perché gli avversari potrebbero cercare di “rubarcelo” utilizzando uno dei loro gatti.

Autore: Oliver Igelhaut, **Illustrazioni:** Christof Tisch **Traduzione italiana curata da:** Michele Mura
(michelemura@libero.it) **La Tana dei Goblin**
(www.goblins.net)



© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG D-63303 Dreieich
Tutti i diritti riservati – Made in Germany
www.abacusspiele.de

