

Coloretto AMAZONAS

da 2 a 4 giocatori, da 8 anni in su, durata 20 minuti.

OBIETTIVO

I giocatori sono consumati esploratori del bacino amazzonico a caccia di nuove specie di animali. Tuttavia in questa rapida ed emozionante competizione gli esploratori, sempre alla ricerca di animali sconosciuti, cacciano utilizzando soltanto telecamere e lenti d'ingrandimento! Grazie all'incredibile numero di specie che vivono nel bacino amazzonico, i giocatori faranno rapidamente molte nuove scoperte. Con il passare del tempo però le stesse scoperte verranno fatte più volte e quindi diverranno inutili. Alla fine della partita, i giocatori otterranno punti solo per gli animali veramente rari e sconosciuti. Il giocatore con il maggior numero di punti, vincerà la partita!

CONTENUTO DELLA SCATOLA

90 carte animale (5 per ciascuno dei 18 diversi animali)

16 carte colonna

4 carte bonus

1 carte protezione

1 carta riassunto



Il gioco per due:

PREPARAZIONE

- * Ciascun giocatore prende una carta colonna per ogni colore e le piazza davanti a se nel seguente ordine: **Blu - Viola - Marrone - Verde** (faccia in su, l'una accanto all'altra).
- * Le carte colonna restanti e la carta protezione non vengono utilizzate e possono essere riposte nella scatola.
- * Piazzare da un lato la carta riassunto insieme alle carte bonus.
- * Mescolare le carte animale e piazzare il mazzo al centro del tavolo.
- * Ciascun giocatore pesca 3 carte dal mazzo degli animali e queste carte rappresentano la mano iniziale del giocatore.
- * Utilizzando un metodo qualsiasi, viene scelto il giocatore iniziale.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

I giocatori si alternano a giocare partendo dal giocatore iniziale. Durante il proprio turno, il giocatore deve svolgere una delle seguenti azioni:

A. giocare una carta
oppure

B. dare una carta all'avversario

Una volta eseguita una di queste due azioni, il giocatore pesca una carta animale dal mazzo e la aggiunge alla sua mano.

La partita prosegue con il turno dell'avversario.

Le due azioni in dettaglio:

A. Giocare una carta

Il giocatore gioca una carta dalla sua mano e la piazza faccia in su sopra la sua carta colonna dello stesso colore della carta appena giocata.

Nota: i giocatori piazzano la carte giocate in modo tale che siano parzialmente sovrapposte le une sulle altre. In questo modo ciascun giocatore può controllare quali e quante carte ha giocato il proprio avversario.

Su ciascuna carta colonna è indicato il numero massimo di carte animale che si possono giocare sopra.

Esempio: sulla colonna verde un giocatore può giocare al massimo 6 carte.

Colonna piena

Quando una colonna di un giocatore raggiunge il numero massimo di carte consentite (dello stesso colore della carta colonna) la colonna è considerata piena. Il giocatore prende queste carte e forma un mazzo che piazza faccia in giù nella propria area di gioco (davanti a sé). La carta colonna resta davanti al giocatore e quest'ultimo può ricominciare a piazzare carte animale sulla colonna in questione. In questo modo è possibile che un giocatore raccolga più volte carte animale dello stesso colore.

Esempio: Anna gioca la 5a carta animale sulla colonna blu. La colonna blu di Anna è piena e pertanto Anna prende le 5 carte animale presenti sulla colonna piena e le mette coperte davanti alla propria area di gioco.



Bonus: Il primo giocatore che riempie una colonna di un colore, riceve e piazza davanti a se la carta bonus di quello stesso colore. Un giocatore che riempie una colonna di un colore non riceve la carta bonus se questa è già stata assegnata.



Animali doppi

Un giocatore può piazzare su una colonna lo stesso animale due volte. Tuttavia, quando questo avviene, il giocatore deve scartare entrambi le carte le quali vengono piazzate faccia in su come scarti accanto al mazzo degli animali.

Esempio: Roberto gioca una carta rana marrone sulla colonna marrone. Sfortunatamente, egli ha già giocato una rana su quella colonna e quindi deve scartare tutte e due le rane e metterle nel mazzo degli scarti.

Nota: anche quando una colonna diventa piena, se l'ultima carta è uguale ad una già presente sulla colonna, il giocatore è obbligato a scartare comunque l'ultima carta giocata insieme all'altra uguale.

Esempio: Roberto gioca un formichiere verde come 6a carta sulla sua colonna verde. Normalmente la colonna sarebbe piena ma avendo già giocato una carta formichiere sulla stessa colonna, Roberto è costretto a scartare entrambi i formichiere. Sulla colonna restano soltanto 4 carte e quindi la colonna non è più piena.

B. Dare una carta all'avversario

Anziché giocare una carta e piazzarla su una colonna, il giocatore può scegliere una carta dalla propria mano e darla al suo avversario. L'avversario può accettare la carta oppure rifiutarla.

Accettare la carta

L'avversario prende la carta e la piazza immediatamente sulla sua colonna dello stesso colore. Se così facendo la colonna diventa piena, l'avversario prende tutte le carte sulla colonna e ne forma un mazzo coperto da piazzare nella propria area di gioco. In questo modo, come già descritto in precedenza, l'avversario può anche guadagnare la carta bonus relativa. Inoltre, come già detto, se lo stesso animale è già stato giocato su quella colonna, l'avversario deve scartare le due carte uguali.

Rifiutare la carta

Se l'avversario non vuole prendere la carta, può rifiutarla. Quando un giocatore rifiuta la carta che gli viene data dall'avversario, deve scartare anche una carta a sua scelta presa da una colonna adiacente a quella dello stesso colore della carta rifiutata.

Esempio: Anna da a Roberto una carta camaleonte marrone. Roberto decide di rifiutare la carta poiché sulla colonna marrone ha già piazzato un camaleonte e quindi deve scartare una carta viola oppure verde da una delle rispettive colonne. Egli non può scartare una carta blu poiché la colonna blu non è adiacente a quella marrone. Roberto decide infine di scartare insieme al camaleonte un tucano viola.

Un giocatore non può rifiutare se non ci sono carte sulle due colonne adiacenti a quella dello stesso colore della carta da rifiutare.

Esempio: Roberto da ad Anna una rana verde. Anna non vuole prendere la rana poiché sulla sua colonna verde c'è n'è già una. Anna però non possiede carte sulla colonna marrone (che si trova adiacente alla colonna verde) e pertanto non può decidere di rifiutare la carta. Anna possiede due carte su ciascuna delle due colonne blu e viola ma non essendo queste due colonne adiacenti a quella verde, Anna non può scartare la carta da una di queste due colonne. Anna deve prendere la rana verde ed è inoltre costretta a scartare la rana appena presa e quella già presente sulla colonna verde.

Consiglio: un giocatore deve considerare l'azione B quando ha in mano una carta che non può utilizzare e specialmente quando questa azione ostacola l'avversario.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- * un giocatore piazza nella sua area di gioco il terzo mazzo coperto oppure
- * si esaurisce il mazzo degli animali

I giocatori scartano le carte che hanno ancora in mano e si procede con il calcolo dei punti.

PUNTEGGIO

I giocatori ottengono punti come indicato sulla carta riassunto per ciascuna delle proprie colonne.

Esempio: Anna ottiene 1 punto per 1 carta animale marrone e 10 punti per 4 carte animale verde.

I giocatori inoltre ottengono altri punti come indicato sulla carta riassunto per ciascuno dei mazzi che hanno formato nella propria area di gioco.

Esempio: Roberto riceve 21 punti per un mazzo che ha nella propria area di gioco composto da 6 carte verdi.

I giocatori sommano infine i punti ottenuti dalle colonne, dai mazzi faccia in giù e dalle eventuali carte bonus guadagnate. Il giocatore con il maggior numero di punti, vince la partita!

ALTRE REGOLE IMPORTANTI:

- * Un giocatore può rifiutare la carta soltanto quando nella colonna di quel colore ha già lo stesso animale. Altrimenti non può rifiutare ma deve prendere la carta.
- * Un giocatore non può rifiutare una carta che ha giocato lui stesso e quindi se si tratta di un duplicato, deve scartare la carta appena giocata e il suo doppione.
- * I mazzi faccia in giù che si trovano nelle rispettive aree di gioco, fino a che la partita non termina e quindi vengono utilizzati per il calcolo dei punti, non svolgono più un ruolo attivo. Le carte che si trovano in questi mazzi non possono essere scartate e non è neppure possibile guardare le carte all'interno di questi mazzi.

* Quando un giocatore piazza nella sua area di gioco il terzo mazzo, anche se si tratta di mazzi di colore diverso, la partita termina.

VARIANTE PER TRE E QUATTRO GIOCATORI

Con l'eccezione delle seguenti modifiche le regole sono le stesse delle partite a due giocatori:

Dopo che il giocatore iniziale ha svolto il suo primo turno, la partita procede in senso orario.

Quando un giocatore riceve una carta da un avversario (sia che l'accetti oppure la rifiuti), prende la carta protezione e la piazza davanti a sé. Il successivo giocatore che riceve da un avversario una carta, prende a sua volta la carta protezione e così via. Fintanto che un giocatore possiede la carta protezione, non può ricevere carte dagli avversari.

Con 4 giocatori, la partita termina quando si esaurisce il mazzo degli animali oppure quando un giocatore piazza nella sua area di gioco 2 mazzi coperti.

Ulteriori informazioni e varianti al sito Internet: www.spiele-aus-timbuktu.de

Autore e grafica: Michael Schacht

Traduzione italiana curata da Michele Mura (michelemura@libero.it)

La Tana dei Goblin (www.goblins.net)

© 2005 ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

Tutti i diritti riservati. Made in Germany.

www.abacusspiele.de