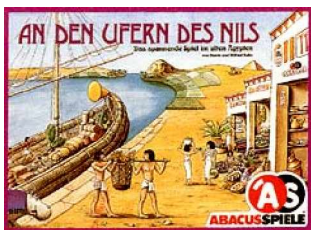


AN DEN UFERN DES NILS



SCOPO DEL GIOCO

I giocatori devono provare, *tenendo conto del flusso e del riflusso del Nilo*, a seminare, raccogliere e vendere i loro raccolti. Il giocatore con più punti vittoria vince.

MATERIALE

Mappa di gioco: la barca serve a piazzare le piante vendute ed i nuovi semi (acquistabili anche da qui ndt), l'altra riva del Nilo serve a mettere le carte acqua utilizzate, il cerchio diviso in 3 parti serve per il flusso ed il riflusso, in ogni riva del fiume si trovano delle zone di campi di 2, 3, 4 e 5 caselle. Il mercato con 4 righe di 3, 4, 4 e 5 caselle, e ancora sopra, il quadro di conteggio dei punti con 30 caselle, in basso invece, ci sono due caselle per la posa delle carte deserte scartate.

30 carte deserto (giallo);

45 carte acqua (blue);

75 piante in 5 colori (5 lino, 4 grano, 3 uva, 2 cipolla, 1 melanzana). Da una parte, trovate la pianta matura e dell'altra, i semi di questa pianta.

5 carte riassunto di un turno;

5 pedine;

3 strisce (per nascondere), da utilizzare in partite con meno di 5 giocatori.

1 obelisco ;

1 pedina per segnare il flusso ed il riflusso.

1 Ippopotamo in legno per il primo giocatore.

PREPARAZIONE

Secondo il numero di giocatori, delle file di campi devono essere ricoperte dalle strisce.

2 giocatori: 2 file da 2 ed una fila da 3 sono ricoperte.

3 giocatori: 2 file da 2 sono ricoperte.

4 giocatori: 1 fila da 2 è ricoperta.

5 giocatori: nessuna copertura.

Ogni giocatore riceve la pedina e le 15 piante del suo colore. Le piante sono girate della parte "seme".

Tutti le pedine sono piazzate sulla prima casella del punteggio. L'obelisco è posto sull'ultima casella. La piccola pedina è piazzata sul cerchio nella casella Flut (flusso).

Mescolare a faccia in giù le carte deserto. Piazzarne a scelta tre su dei campi adiacenti al deserto, con 1 o 2 palme. Ciascuno riceve due carte deserto che utilizzerà da jolly. Le carte deserto rimanenti sono messe a faccia in giù su una delle due caselle in basso.

Le carte acqua sono mescolate a faccia in giù, con l'onda verso l'alto, e distribuite equamente tra i giocatori, il resto è ritirato definitivamente dal gioco (con 2 o 4 giocatori). I giocatori non possono guardare le loro carte; devono formare due pile, faccia in giù, di dimensione pressappoco identica

davanti a loro. Il giocatore più vecchio è il primo giocatore e prende l'ippopotamo.

SVOLGIMENTO

Ogni giocatore, in senso orario, piazza due piante di sua scelta, con la faccia "seme" verso l'alto, nella barca. Poi, ciascuno piazza una carta acqua su un campo libero. È importante quando piazzate le carte acqua che due principii siano seguiti. In primo luogo, le carte acqua devono essere poste sempre esternamente al fiume; cioè, nessun campo può trovarsi mai fra il fiume e una carta acqua. Secondo, i simboli dell'onda sulla carta devono abbinarsi al simbolo nel fiume per la prima carta in una fila, o il simbolo sulla carta vicino ad esso per tutte le carte successive in quella fila. Vicino ad un'onda (Nilo o altra carta), può essere posta solamente una sola onda. Vicino ad un'onda doppia, può essere messa solamente un'altra onda doppia. Vicino ad una carta senza onda, non si può piazzare niente. Una sola carta per campo.

Il primo giocatore piazza allora una pianta di sua scelta ed un seme di sua scelta sui campi di sua scelta. Gli altri giocatori fanno lo stesso in senso orario. I campi dove si trova dell'acqua o del deserto non possono ricevere piante. Due piante massimo per campo, sono ammesse. Un giocatore non può avere due delle sue piante in un stesso campo.

Il gioco si svolge in turni che sono divise in 4 fasi:

- 1) flusso e riflusso.
- 2) azioni.
- 3) cambio del primo giocatore.
- 4) conteggio.

1) FLUSSO E RIFLUSSO

Solo il primo giocatore fa questa fase.

FLUSSO

Quando l'indicatore si trova su Flut, il primo giocatore deve piazzare una dopo l'altro due carte acqua seguendo le normali regole. Il giocatore fa la scelta tra 3 carte: le prime 2 in alto dai suoi mazzi e quella che scopre dopo che ha piazzato la sua prima carta. Le piante ricoperte dall'acqua sono messe nella barca. Se una carta acqua viene piazzata in un campo con il deserto, la carta deserto viene girata e si applica l'avvenimento corrispondente. Il primo giocatore prende poi la carta deserto, la piazza davanti a se e potrà servirsene in seguito come jolly. Il flusso si ferma quando un giocatore non può piazzare più carte acqua; la pedina viene spostata verso Ebbe 1 (riflusso 1). Se il primo giocatore può porre solamente una carta, il riflusso comincerà col prossimo primo giocatore. Se il primo giocatore non può porre nessuna carta, sposta la pedina verso Ebbe 1 e gioca subito il riflusso.

RIFLUSSO

Quando l'evidenziatore si trova su Ebbe 1 o Ebbe 2, il primo giocatore ritira due carte acqua dai campi. Le carte sono girate subito e gli avvenimenti applicati. Le carte sono poi scartate. Il riflusso si conclude quando non ci sono più carte acqua da ritirare o che il flusso ritorna a causa della freccia (vedere avvenimento). Se il primo giocatore non può ritirare che una carta, la pedina è messa su Flut ed il

AN DEN UFERN DES NILS

prossimo primo giocatore giocherà il flusso. Se non può giocare nessuna carta, sposta la pedina verso Flut e gioca subito il flusso.

2) AZIONI

In questa fase, ogni giocatore ha 3 punti azione (PA) a sua disposizione. Utilizzando le carte deserto come jolly, si può avere un punto supplementare per carta. Non c'è limite al numero di jolly utilizzabili. I deserti utilizzati così vengono scartati e gli avvenimenti non hanno nessuna conseguenza. Un giocatore spende tutti i suoi punti prima che il successivo giocatore possa giocare. L'ordine e la frequenza delle azioni è libero. Si può non spendere tutti i propri punti in un round, ma non si possono custodire per un round seguente.

Per le piante: una pianta non può essere attivata solo una volta per fase; non si può piantare e raccogliere nello stesso round.

Seminare: piazzare una delle proprie piante in un campo con la faccia "semi" verso l'alto. Questo costa 1 PA se il campo è vuoto, e 2 PA se c'è già una pianta di un altro giocatore. Le regole di piazzamento sono le stesse che al momento della fase iniziale di piazzamento.

Crescere: girare una pianta dalla parte "semi" verso la parte pianta matura. Questo costa 1 PA se il campo è vuoto e 2 PA se c'è già una pianta di un altro giocatore.

Raccogliere: prendere una delle proprie piante mature e porla in una casella mercato. Questo costa 1 PA se il campo è vuoto e 2 PA se c'è già una pianta di un altro giocatore.

Il numero di palme nel campo indica la qualità ed il valore della pianta. Una pianta di valore 4 può essere posta in una delle 4 file del mercato, una di valore 3 nelle tre file di destra, una di valore 2 nelle due file di destra, una di valore 1 nella fila il più a destra. Una pianta deve essere piazzata nella casella vuota più alta di una fila e vicino ad un'altra pianta o in prima posizione. Se ci sono già altre piante, la pianta piazzata non può essere identica alle due piante precedenti. *Esempio pag. 7: non si può piazzare il grano o la melanzana ma si può piazzare il lino, la cipolla o anche l'uva perché è lontano 3 caselle.*

Acquistare dei semi: per 1 PA, si può prendere un seme del proprio colore nella barca e lo si può mettere davanti a se.

Acquistare un jolly: per 1 PA, si può acquistare una carta deserto come jolly. Una sola per giocatore per fase.

3) CAMBIAMENTO DEL PRIMO GIOCATORE

Quando tutti i giocatori hanno giocato, il vecchio primo giocatore dà l'obelisco al suo vicino di sinistra che diventa il nuovo primo giocatore.

4) CONTEGGIO

Il nuovo primo giocatore guarda se almeno una delle file del mercato è piena. In questo caso, tutte le file piene vanno ad essere conteggiate una ad una. In ogni fila, 6 punti di vittoria possono essere attribuiti ad un massimo di 3 giocatori. Le piante marcite occupano una casella del mercato, ma non contano per la determinazione della maggioranza.

Se un giocatore è solo su una fila del mercato, prende 6 punti.

Se presenti 2 giocatori, il giocatore con più piante riceve 4 punti ed il secondo 2 punti.

Se presenti 3 giocatori, 3 punti al primo, 2 punti al secondo e 1 punto al terzo.

Se c'è parità sul numero di piante, è il giocatore che ha piazzato l'ultima pianta (anche marcita) che lo favorisce.

Per ogni pianta marcita, il giocatore deve conteggiare un punto vittoria negativo.

Esempi: Rosso, blu, rosso, blu, verde: il blu riceve 3 punti perché è egli che ha piazzato l'ultima pianta, il rosso riceve 2 punti ed il verde 1 punto.

Rosso, verde, giallo marcito, blu, bianco: il bianco riceve 3 punti perché è egli che ha piazzato l'ultima pianta, il blu riceve 2 punti perché ha piazzato per penultimo, il giallo non conta perché è marcita, il verde riceve dunque 1 punto ed il rosso niente. Giallo riceve in meno 1 punto a causa della pianta marcita.

Blu marcito, blu marcito, rosso: siccome i due blu sono marciti, il rosso riceve i 6 punti.

Per ogni punto vittoria, l'indicatore di ogni giocatore è spostato di altrettante caselle sulla pista di conteggio dei punti. I punti negativi non sono ritirati, si resta sul posto. Le piante vendute sono poste nella barca e possono essere acquistate come semi al prossimo turno. Si effettua le vendite mercato per mercato, ma si mettono tutte le piante nella barca dopo la vendita dell'ultimo mercato, allo stesso tempo.

Così, prima del conteggio dei punti, se si trovano ancora piante nella barca, sono ritirate definitivamente dal gioco. Inoltre, per ogni colore ritirato, dunque 5 massimo, l'obelisco è arretrato di altrettante caselle.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si ferma quando, dopo che il conteggio è stato effettuato in tutti i mercati, l'obelisco ed uno o parecchie pedine dei giocatori si trovano sulla stessa casella o si sono incontrati. Il giocatore più avanti sulla pista dei punti vince. In caso di parità, è il giocatore che ha perso meno piante che vince.

AVVENIMENTI

Quando si trova una freccia sulla carta avvenimento, in più oltre l'effetto, bisogna spostare l'indicatore di una casella sul cerchio di flusso e riflusso.

Palme (marcire): se ci sono delle palme dietro la carta, delle piante marciscono. Il numero di palme indica in quali file del mercato le piante marciscono. Con 4 palme, il primo giocatore può scegliere una delle 4 file. Con 3 palme, le tre file di destra. Con 2 palme, le 2 file di destra. Con 1 palma, la fila di destra con 5 caselle.

Nella fila scelta, due piante sono colpite. Le piante sono girate dalla parte semi e sono rovinare. Le piante rovinare sono girate di 45° e sono marcite completamente. Le piante marcite non possono marcire di più. Le piante marcite contano un punto negativo al momento del conteggio. È possibile scegliere all'occorrenza una fila vuota.

AN DEN UFERN DES NILS

Deserto: un carta deserto è presa dal mazzo. È piazzata in un campo della stessa fila nella quale la carta acqua è appena stata ritirata. Le piante colpite di questo campo sono messe nella barca.

Ippopotamo: nella regole base, ciò non ha nessuno effetto. Si può decidere tuttavia di giocare la variante qui di seguito descritta.

VARIANTI

Ippopotamo:

Se una carta Ippopotamo viene girata, allora si effettua una fase supplementare con i giocatori che hanno a disposizione 3 PA in più. Ciascuno prende in mano (a pugno chiuso) un numero di proprie piante scelte. Ciascuno apre la mano allo stesso tempo ed aggiunga a questo numero il numero di piante del suo colore nella barca. Quello che ha il numero più alto vince. In caso di parità, il giocatore con più piante in mano vince. Se ancora c'è parità, nessuno vince.

Il giocatore che ha vinto mette tutte le piante della sua mano nella barca. Contrariamente alla regola normale, il vincitore gioca subito i suoi 3 PA, non jolly, poi il giocatore iniziale riprende il gioco.

Determinazione del primo giocatore:

Ogni giocatore prende all'inizio della partita un numero di piante di sua scelta in mano. Tutti aprono la loro mano allo stesso tempo. Il giocatore col più grande numero è il primo giocatore. In caso di parità, si rifa il collocamento. Tutte le piante puntate sono piazzate nella barca. Facendo questa variante, i giocatori non piazzano più le 2 piante iniziali nella barca.

Acquisto di semi:

Un giocatore può acquistare dei semi di un altro giocatore che sono nella barca. Ciò costa 2 PA per seme. Questo permette ad un giocatore di rallentare la fine della partita.

Jolly:

I giocatori possono accordarsi sul' uso del jolly, che può essere usato anche per "rianimare" i segnalini di frutta; *Esempio:* un segnalino frutta che è stato girato con il lato seme può diventare di nuovo maturo. Una volta guastato però, i segnalini frutta non possono più essere rianimati.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "AN DEN UFERN DES NILS" sono detenuti dal legittimo proprietario.