



Auf der Pirsch

in cerca di preda

Un gioco di Günter Burkhardt per 3-4 giocatori da 8 anni in su, durata 30 minuti
(traduzione di startspieler)



Introduzione

In epoca preistorica i cacciatori seguivano le impronte degli animali per catturarli. Nel gioco, i giocatori fanno prese per prendere carte raffiguranti orsi, lupi, cinghiali e mufloni. Nei primi tre turni di gioco il numero di prese è prestabilito, mentre nel quarto e ultimo turno ogni giocatore può tentare di farne il maggior numero possibile.



Componenti

52 carte di gioco divise in:



48 carte animale



4 carte «briscola»



Valore

Impronte



Preparazione

Separare le carte animale dalle carte «briscola». Le carte animale vengono utilizzate tutte in 4 giocatori, mentre in 3 vanno rimosse le carte di valore 1, 6 e 12.

Mischiare le carte animale e distribuirne 12 coperte a ogni giocatore. Le 4 carte briscola, una volta mischiate, vanno poste sul tavolo di gioco scoperte una sopra l'altra in maniera parzialmente sovrapposta, indicando così il colore «briscola» per ciascuno dei turni di gioco (partendo da quella in cima). Procurarsi carta e penna per annotare i punti vittoria di ogni giocatore.



La partita si svolge in 4 turni. Il giocatore iniziale è quello con la carta muflone di valore 10, mentre nei turni successivi inizia il giocatore con più punti vittoria. Un turno consiste in 12 round. Alla fine del primo, secondo e terzo turno di gioco i giocatori annotano i loro punti vittoria, ossia il numero di impronte di animali presenti sulle carte.

Nei primi 3 turni di gioco i giocatori possono fare soltanto **3 prese** (in 4 giocatori) o **4 prese** (in 3 giocatori).

Le carte vinte sono la mano di gioco dei giocatori per il turno successivo (le carte **non** vengono nuovamente mischiate e distribuite).

Nel 4° turno di gioco ciascun giocatore tenta di fare più prese possibili, ed è importante catturare animali (= carte), non cercare le loro impronte (che in questo turno non daranno punti).

Giocare carte:

Il gioco si svolge in senso orario e ciascun giocatore gioca una sola carta per round. Il giocatore che fa la presa, continua giocando la carta successiva. Le carte di maggior valore hanno il numero agli angoli più alto. Le prese vinte vengono piazzate a faccia in giù vicino al rispettivo giocatore.

Seguire il colore:

■ il colore della prima carta giocata determina «il colore della presa», ossia il colore che gli altri giocatori sono obbligati a seguire; la carta di valore più alto si aggiudica la presa.

■ Se un giocatore non ha una carta del colore da seguire, deve giocare una di differente e se gioca una briscola (fare riferimento alla briscola definita a inizio partita per il turno di gioco in corso) prende su qualsiasi carta giocata in precedenza. La carta «briscola» più alta prende sulle altre.

Numero determinato di prese:

Quando un giocatore ha già vinto le prese predeterminate, non può fare altre prese in quel turno.

Le carte giocate da quel giocatore a quel punto non sono valutate, ma egli è comunque tenuto a seguire le regole indicate per il colore.

Un giocatore non è obbligato a seguire il colore della carta giocata da un giocatore che ha già vinto il numero di prese prefissate, ma è il primo giocatore che ancora deve fare le sue prese, giocando per primo, a determinare il colore da seguire.



Punti vittoria per impronte e animali catturati

Dopo il primo, secondo e terzo turno di gioco, ciascun giocatore conta il numero di impronte sulle proprie carte. Questa somma è moltiplicata per il numero di impronte differenti.

Esempio: 5 impronte di orso, 4 di lupo e 3 di cinghiale danno $12 \times 3 = 36$ punti vittoria.

Nel quarto e ultimo turno di gioco, dove il numero di prese non è prefissato, le impronte non hanno significato. I giocatori ricevono i seguenti punti vittoria dalle carte, che vanno sommati ma non moltiplicati:

carta Lupo = 1 punto

carta Muflone = 2 punti

carta Cinghiale = 3 punti

carta Orso = 4 punti



Fine del gioco

Il gioco termina dopo il quarto turno. Tutti i punti vittoria annotati dopo ogni turno vengono sommati. Il giocatore con il punteggio massimo è il vincitore.



Varianti di gioco (da aggiungere insieme o separate al gioco base)

rifiutare una carta: se un giocatore ha solo una carta in mano del colore della presa, può «rifiutarla», piazzandola scoperta di fronte a lui, giocando invece un'altra carta. Ogni giocatore può avere soltanto una carta rifiutata di fronte e deve comunque essere giocata in un secondo tempo seguendo le regole, liberando la possibilità di rifiutare una successiva carta.

donare una presa: un giocatore può «donare» una presa ad un giocatore che ancora non abbia vinto tutte le prese prestabilite, ma il destinatario può anche rifiutarsi. Per far questo deve avere in mano una carta con un valore più basso di tutte le carte della presa e questa deve essere dello stesso colore di una delle carte della presa (può utilizzare anche la carta di fronte a lui, ma in quel caso va ripresa in mano). La presa non può essere «donata» al giocatore che ha giocato la carta di valore 1.

La presa rifiutata deve essere ripresa dal «donatore»; il giocatore che mantiene la presa gioca la carta successiva.