

Jackal & High

„Salve, sono Jackal — il mio fiuto è imbattibile. Grazie ad un durissimo addestramento!”
„Piacere! Mi chiamo High. Sono famoso per il mio incredibile istinto per la caccia!”
„Perché allora non proviamo a fare una piccola gara per vedere chi si aggiudica il branco più grande?!”
„Oh, temo proprio che non ha nessuna possibilità di battermi, perciò: d'accordo ...!”



Scopo del gioco

Con i dadi, i giocatori devono provare a raggiungere **esattamente** i valori delle carte branco sul tavolo. Chi ottiene il maggior numero di impronte di zampe, vince il titolo di capobranco della savana!

Materiale del gioco

36 carte da gioco, di cui:

27 carte branco (i numeri da 1 a 7, doppi; i numeri da 9 a 21)

4 carte Take2

4 carte Lucky8

1 carta valle degli avvoltoi

15 dadi a otto facce



dadi



esposizione



mazzo



valle degli avvoltoi

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve 3 dadi di un colore. Dopodiché, dalle carte ben mischiate, una carta **branco** va messa, scoperta, sulla carta valle degli avvoltoi. Le carte rimanenti, cioè il mazzo di carte coperte, va messo sul tavolo.

Mettere in tavola le carte

Prima di **ogni** girone (un girone consiste di 3 giri), vanno prese delle carte dal mazzo ed **esposte**, scoperte e una di fianco all'altra, in mezzo al tavolo, finché il numero di carte non sia **uno in più** di quello dei **giocatori**.

Su ogni carta Take2 esposta, va messa un'**ulteriore carta**, scoprendola. In caso fosse di nuovo una **Take2**, ci si mette un'altra carta ancora, finché, come ultima carta scoperta, non ci sia una carta da gioco normale o una Lucky8. Per poter vedere bene tutte le carte, è meglio posizionare le carte che stanno una sopra l'altra, in modo leggermente spostato. Fra le carte esposte deve esserci al massimo una Lucky8. Se, giocando le carte, venissero scoperte altre Lucky8, devono essere **tolte dal gioco**.

Tirare il dado e posizionarlo

Si gioca uno dopo l'altro, in senso orario, iniziando dal primo giocatore. Un girone è fatto di, al massimo, **tre giri di dadi** e finisce non appena tutti i giocatori avranno **posizionato tutti i loro dadi sulle carte**. Su ogni carta possono essere messi un numero qualsiasi di dadi degli altri giocatori. **Ogni** dado posizionato rimane al suo posto **fino alla fine del girone**.

Tutti i propri dadi sulla stessa carta vanno sommati. Non devono mai **superare il valore di questa carta**, né un dado **da solo**, né **la somma** di tutti i propri dadi. Chi, per questo motivo, **non può posizionare nessun dado, deve** mettere uno dei suoi dadi sulla **valle degli avvoltoi**. In nessun altro caso, i dadi possono essere posizionati sulla valle degli avvoltoi!



PERMESSO: Nessun giocatore supera il valore delle carte.



VIETATO: La somma dei dadi di **Uli** è più alta del valore delle carte.

Giro I:

Il giocatore tira i suoi tre dadi e mette uno, due o tre dadi sulle carte. Chi posiziona tutti e tre i dadi, dopo **non ne ha più**. **Non partecipa ai seguenti giri** (e viene semplicemente saltato).



Esempio: Marlene e Tobi hanno, ciascuno, posizionato un dado. Anita due. Uli e Katrin, che hanno posizionato, ciascuno, tutti e tre i dadi, non partecipano ai prossimi giri.

Giro 2:

Il giocatore tira tutti i suoi dadi che non ha posizionato nel giro precedente. Poi posiziona almeno uno di questi dadi su una carta branco. Chi (dopo il primo giro) ha **un solo dado**, lo tira **fino a tre volte** e lo posiziona, al più tardi, dopo l'ultimo tiro. Chi ha già posizionato tutti i suoi dadi, **non partecipa al TERZO giro** (e viene semplicemente saltato).



Esempio: Nei tre tentativi con il suo ultimo dado, Anita non è fortunata. Il 7 che ha tirato per ultimo, non può posizionarlo su nessuna carta, senza superare il valore di essa. Perciò deve mettere il suo dado sulla valle degli avvoltoi. Tobi posiziona due dadi, Marlene uno dei due. Ora solo a Marlene rimane un dado per il terzo giro.

Giro 3:

Il giocatore che adesso ha ancora un dado, può tirarlo **fino a tre volte**. Dopo il primo e secondo tiro può decidere se tirare il dado un'altra volta o se posizionarlo. Al più tardi dopo il terzo giro, lo deve posizionare. In caso non potesse posizionarlo su una carta branco esposta, lo deve mettere sulla valle degli avvoltoi.

Fine di un girone

Un girone finisce non appena tutti i giocatori hanno posizionato i loro 3 dadi. (Questo può accadere anche dopo il primo o secondo tiro di dadi.)

Si va nella valle degli avvoltoi

Ora, ogni giocatore mette i propri dadi che **sommati non raggiungono esattamente** il valore della carta occupata, **sulla valle degli avvoltoi**.



*Esempio: Il 7 di **Marlene** non raggiunge il valore della carta della Lucky8. Perciò il suo dado va messo sulla valle degli avvoltoi.*

Vincere delle carte branco

Solo soletto ...

Ogni giocatore ottiene le carte branco sulle quali sono posizionati solo i suoi dadi. Una carta Take2 la ottiene colui che vince la carta branco che è posizionata sopra ad essa.



*Esempio: **Tobi** ottiene la carta branco 5.*

Gara di dadi

Se su una carta sono posizionati diversi dadi di **più giocatori**, essi fanno a **gara con i dadi** per decidere a chi va quella carta:

Ognuno tira i propri dadi che ha posizionato sulla carta. Chi tira il numero più alto, vince la carta. In caso di pareggio vince colui che ha tirato con il minor numero di dadi. In caso di ugual numero di dadi, i giocatori "in gara" tirano i dadi fino a quando uno dei due tira il numero più alto.



*Esempio: **Marlene** e **Uli** raggiungono, facendo a gara per la carta branco 6 (inclusa la carta Take2) entrambi il numero 7. Vince **Marlene**, perché ha gareggiato con un solo dado.*

Chi vince una **Lucky8**, ottiene **tutte** le carte esposte che non sono state vinte da nessun altro giocatore. (Questo non vale per la valle degli avvoltoi!)



Esempio: Chi vince la gara di dado per la Lucky8 (Katrin, Anita o Uli), ottiene le altre carte esposte (1, 3 e 4).

Creare un branco

Ogni giocatore mette il suo mazzo di carte **branco** vinte, scoperto, davanti a sé. Le carte che ottiene in seguito, vanno messe **sopra** il mazzo. In caso si ottenessero più carte branco in un girone, possono essere messe sul proprio mazzo in qualunque ordine. Le carte **Take2** vanno messe in un mazzo **separato** da questo **mazzo di carte branco**, davanti a sé. Le carte Lucky8 vinte vanno tolte immediatamente dal gioco.

Giocare per la valle degli avvoltoi

Prima di iniziare un nuovo girone, si gioca per la valle degli avvoltoi: Se ci sono dadi di un solo giocatore sulla valle degli avvoltoi, ci sono due possibilità:

- Il giocatore riceve la carta branco esposta.
- Se non c'è nessuna carta branco, il giocatore deve mettere la prima (dall'alto) carta del suo **mazzo di carte branco** sulla valle degli avvoltoi.

Se ci sono dadi di più giocatori sulla valle degli avvoltoi, questi giocatori tirano **una volta** i loro dadi **che si trovano su questa carta:**

- Chi tira il **numero più alto**, riceve la carta branco sulla valle degli avvoltoi – se c'è.
- Chi tira il **numero più basso**, deve mettere, scoperta, la prima carta del suo mazzo di carte branco sulla valle degli avvoltoi.

In caso il giocatore che ha tirato il numero più basso, non avesse nessuna carta branco, la valle degli avvoltoi rimane vuota. In caso di pareggio, valgono le regole della gara di dadi per le carte branco. (Chi ha partecipato al pareggio con meno dadi, **non perde nessuna**, cioè, **vince una carta**).



Esempio: Anita batte Marlene giocando per la valle degli avvoltoi e si prende la carta branco. La carta branco (6) che Marlene aveva appena vinto, finisce sulla valle degli avvoltoi. (Se Marlene, gareggiando, avesse vinto, la valle degli avvoltoi sarebbe rimasta vuota, perché Anita non ha nessuna carta branco.)

Inizio di un nuovo girone

Alle carte esposte vanno, man mano, **aggiunte** delle carte dal mazzo. (Come descritto sotto “Mettere in tavola le carte”). Ogni giocatore si riprende i suoi 3 dadi. Il primo a tirare i dadi è il giocatore alla sinistra del giocatore che ha iniziato il girone precedente.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando alle carte esposte, all'inizio del girone, non possono più essere aggiunte tutte le carte necessarie. Ogni giocatore conta le impronte di zampe sulle sue carte. Chi ha più impronte di zampe, ha il branco più grande ed è il vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore con la carta singola più alta.

Autore: Andreas Schmidt
Illustrazione: Benedikt Beck
Traduzione: Monja Reichert
Art.Nr.: 60 110 5028

Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Str. 54 a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

