

“Gang di Maiali” - un family game di Stefan Dorra, pubblicato dalla Hans-im-Glück
Durata 30 minuti per 2-5 giocatori da 8 anni in su.
Traduzione di Startspieler – v. 1.0

Componenti e preparazione:

1 tabellone, 15 fattori in legno (3 ciascuno nei colori blu, giallo, verde, rosso e nero), 5 fattorie, 25 sacchi di fieno in legno, 5 gettoni "ordine di turno" e 100 tessere animale esagonali (96 animali divisi in 16 per ciascuno dei 6 tipi di animale + 4 sacchi di fieno).

Piazzare il tabellone in mezzo al tavolo e i 25 segnalini sacchi di fieno e i 5 gettoni ordine di turno a faccia in su di fianco.

Ciascuno giocatore prende due fattori (in 4-5 giocatori) o 3 fattori (in 2-3 giocatori) e una fattoria di un colore a scelta. Mischiare a faccia in giù le 100 tessere animale esagonali e formare varie pile di fianco al tabellone.

Come nell'immagine di seguito, le prime 25 tessere animale vengono piazzate sul tabellone:



Gameplay:

Il gioco si svolge in quattro round, ciascuno diviso in queste fasi:

- piazzare tessere animali
- piazzare fattori
- prendere tessere animali
- piazzare tessere animali nella fattoria
- foraggiamento

A. Piazzare tessere animale

All'inizio di ciascun round i giocatori piazzano le 25 tessere animale a faccia in giù. Le 100 tessere animale sono sufficienti per 4 rounds.

B. Piazzare i fattori

Inizia il giocatore più giovane, rilevando una tessera animale sul tabellone. Poi decide se piazzare un suo fattore sull'animale o meno, quindi il turno passa all'altro giocatore in senso orario.

Quando viene piazzato l'ultimo fattore di un giocatore, questi prende immediatamente il gettone con il numero più basso disponibile (ordine di turno). Questo giocatore non può più effettuare azioni e non può più rivelare tessere animale in questa fase, venendo saltato nel turno. Quando resta un solo giocatore che ha uno o più fattori restanti, egli continua a rivelare tessere animale una dopo l'altra. Dopo ha l'opportunità di piazzare un fattore. Il suo ultimo fattore va piazzato prima di rivelare l'ultima tessera animale. Se accade che un giocatore ha ancora fattori da piazzare ma sono state rivelate tutte le tessere animale, egli non può più piazzare i suoi fattori in questa fase. Dopo che l'ultimissimo fattore viene piazzato, qualsiasi tessera animale rimasta coperta viene rivelata.

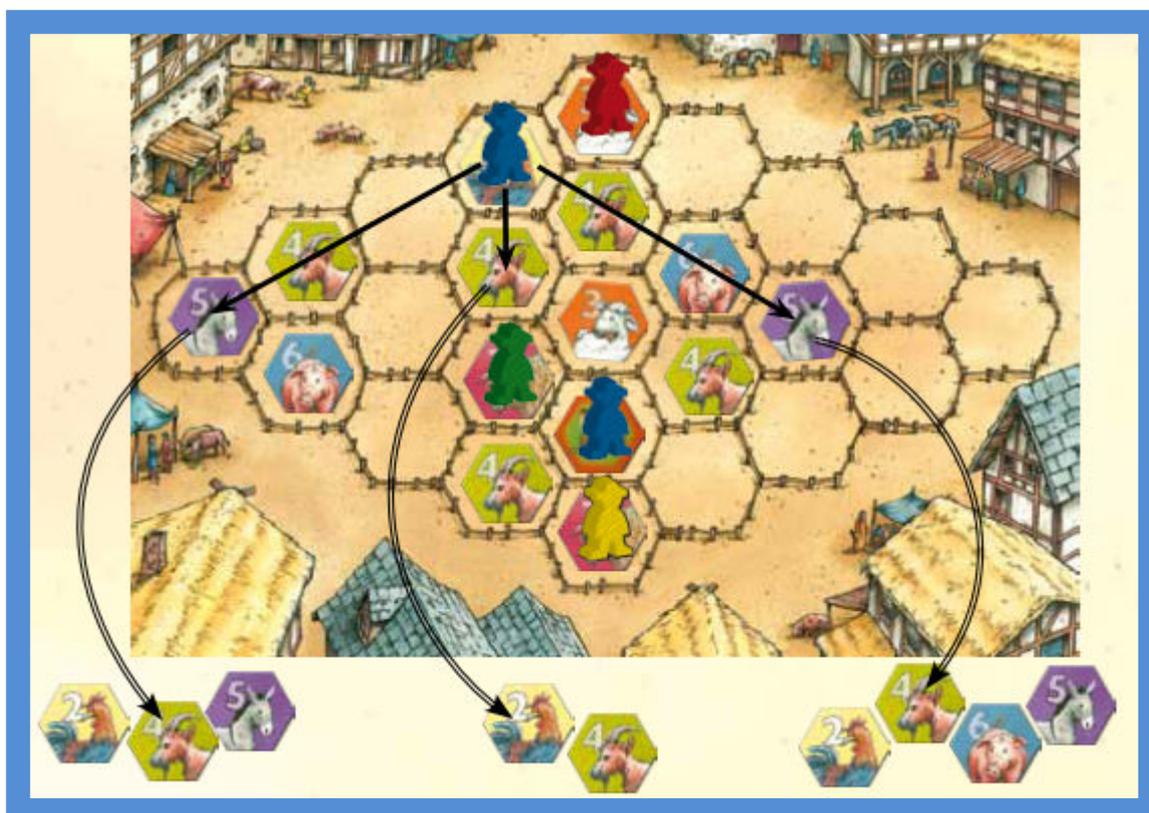
C. prendere tessere animale

Inizia il giocatore con il gettone numero 1 (ordine di turno): egli seleziona uno dei suoi fattori e raccoglie tutti gli animali presenti nella riga che parte dal fattore. Poi gli altri giocatori eseguono la stessa azione rispettando il turno indicato sul gettone (dal numero più basso al più alto) finché il turno non ritorna al giocatore "numero 1", che seleziona un secondo fattore e raccoglie altri animali con le stesse modalità. In partite con 2/3 giocatori vi è anche un terzo turno di raccolta di animali. **Nella raccolta si rispettano le seguenti regole:**

- Il giocatore prende la tessera animale sotto al suo fattore.
- prende tutte le tessere animale ancora non prese nella fila di sua scelta che parte dal suo fattore.
- Una fila finisce col bordo dell'area di gioco o appena prima di qualsiasi altro fattore o all'ultima tessera animale in questa fila.
- uno spazio vuoto non finisce la fila.
- il giocatore riprende i fattori nella propria riserva personale.

Le tessere animale prese dai giocatori vengono piazzate a faccia in su davanti ai proprietari (gli stessi animali in colonna uno dietro l'altro) mentre quelli rimasti sul tabellone vengono rimossi dal gioco e riposti nella scatola. In questo modo finisce questa fase.

Esempio:



Tre giocatori hanno già preso animali con i loro primi fattori. Il Rosso ha preso 2 polli, 1 asino e 1 mucca. Il Giallo ha preso 1 pollo, 1 asino e 1 maiale, mentre il Verde ha preso 1 pollo, 1 pecora e 1 mucca. **Il Blu** ora ha tre differenti file che partono dal suo fattore tra cui scegliere: la prima con 1 pollo, 1 capra e un asino; la seconda con 1 pollo e 1 capra; la terza con 1 pollo, 1 capra, 1 maiale e 1 asino.

D. Piazzare le tessere animale nella fattoria

Ora i giocatori possono piazzare gli animali nelle loro fattorie con le seguenti regole:

- **Gruppo di 4:** Il giocatore ha preso 4 tessere animale della stessa specie (ad esempio 4 asini); piazza 1 asino nella sua fattoria e i restanti 3 nella scatola. Se possiede altri asini ma in numero insufficiente per formare gruppi da quattro, questi restano dove sono.
- **Gruppo di 6:** il giocatore ha preso almeno 1 tessera per ogni tipo di animale; piazza la mucca nella sua fattoria e i 5 restanti animali nella scatola.
- Un animale non può essere duplicato, ossia utilizzato sia in un gruppo da 4 animali che in un gruppo da 6.
- Un giocatore non deve inserire per forza gli animali in un gruppo ma può semplicemente lasciarli dove sono. Può essere utile per...
... il giocatore ha 4 maiali e vuole raggrupparli all'ultimo turno (vedi **Premio Maiali**).
... il giocatore spera in un animale, ad esempio con un numero basso, che può essere utilizzato più tardi in un gruppo da 6.

Soltanto animali nella fattoria fanno guadagnare punti alla fine del gioco. Un asino nella fattoria, ad esempio, vale 5 punti.

Premio Maiali all'ultimo round: nel quarto e ultimo round della partita, un giocatore che ha 4 maiali davanti a se, ne piazza 2 nella sua fattoria e altri due nella scatola. Se ne ha 8 ben 4 vanno nella fattoria, con 12 maiali ne guadagna 6, etc.

E. Foraggiamento

Tutti i giocatori devono dar da mangiare a tutti i propri animali che NON sono nella fattoria. Ogni animale ha bisogno di un segnalino sacco di fieno. Se il giocatore ne è sprovvisto, deve vendere uno o più animali: un animale vale tanti sacchi di fieno quanto indicato sulla sua tessera (ad esempio un maiale vale 6 sacchi).

Una tessera con un sacco di fieno invece, può essere utilizzata per sfamare tutti gli animali di un giocatore in una volta, per poi essere scartata nella scatola e rimossa. Comunque un giocatore può utilizzare invece i segnalini sacco di fieno e mantenere la tessera con il sacco di fieno. Una volta sfamati gli animali, il round termina.

Rounds seguenti

Tutti i rounds successivi al primo sono identici tranne per queste eccezioni:

A. Piazzare tessere animale (come al solito)

B. Piazzare fattori

Ora il primo giocatore è quello con il gettone "1". Dopo che questo giocatore ha rivelato un animale e eventualmente piazzato un fattore, **tutti i giocatori** ripongono i gettoni ordine di turno nella riserva. Il gioco continua in senso orario.

C. D ed E. (come al solito)

Fine gioco:

Dopo che tutti i giocatori hanno ultimato tutte le 5 fasi descritte nel quarto e ultimo round (incluso rifocillare i loro animali restanti) ogni giocatore può:

Trasformare 4 tessere animale qualsiasi in un gruppo da 4 e piazzare la tessera di valore più basso nella sua fattoria (*esempio: se un giocatore ha 2 bestiame e 2 capre, piazza una capra nella fattoria e ripone nella scatola le altre tre tessere*).

Se un giocatore ha 8 o più animali, può fare 2 o più gruppi da 4. Animali e sacchi di fieno inutilizzabili vengono riposti nella scatola.

Punteggio Finale

Ciascun giocatore conta i punti degli animali nella sua fattoria, sommando i numeri indicati in ogni tessera. Il giocatore con più punti è il vincitore, in caso di parità vince il giocatore con più maiali. In caso di ulteriore parità ci sono più vincitori.

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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

