

SERENGETI



Un gioco per 3-5 giocatori, da 8 anni in su
Durata: 30 minuti

PANORAMICA

Una volta all'anno i mercanti si riuniscono nel Grande Mercato di Timbuktù per vendere le proprie merci. Sono particolarmente interessanti le incisioni artistiche delle tribù Nuba, Masai, Bantu, Nandi, Toga e Samburu. Dopo l'apertura del mercato il denaro passa freneticamente da una mano all'altra in seguito ai numerosi scambi che avvengono. Chi trasformerà il suo capitale iniziale nella collezione più preziosa di incisioni tribali?

OBIETTIVO

Ottenere la collezione di incisioni tribali più preziosa.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

30 carte, 65 gettoni ed il regolamento

PREPARAZIONE

Mescolare il mazzo di carte e piazzarlo a faccia in giù sul tavolo. Distribuire a ciascun giocatore 10 gettoni. Piazzare i restanti gettoni sul tavolo e formare la "banca". Determinare il giocatore iniziale.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita dura 15 round e ciascun round è diviso in 2 fasi:

- A) Pescare carte
- B) Mettere all'asta carte

A) Pescare carte

Durante ciascun round formare un lotto composto da un numero variabile di carte pescate a caso dal mazzo e piazzarle a faccia in su. Nel primo round pescare 1 carta, nel secondo round pescare 2 carte, nel terzo round pescare 3 carte e al quarto round ricominciare pescando di nuovo 1 carta e così via continuando secondo questo modello: 1 – 2 – 3 – 1 – 2 – 3 – ecc...

B) Mettere all'asta carte

Il lotto completo di carte (vedi sopra) viene messo all'asta. Il giocatore iniziale apre l'asta facendo la prima offerta. Il gioco prosegue in senso orario e al proprio turno ciascun giocatore deve fare un'offerta maggiore oppure non offrire per l'asta in corso (passare). L'asta prosegue fino a che tutti i giocatori eccetto uno passano.

Il lotto di carte viene assegnato al maggior offerente. Egli paga la sua ultima offerta in gettoni, prende tutte le carte messe all'asta e le piazza a faccia in su davanti a sé.

Se un giocatore decide di non partecipare del tutto all'asta (ovvero passa quando è il suo primo turno di offerta), riceve dalla banca 2 gettoni. Se nella banca non ci sono gettoni a sufficienza, egli prende tutti quelli disponibili (1 oppure nessuno).

Se nessun giocatore offre, il giocatore iniziale riceve gratuitamente l'intero lotto di carte messo all'asta.

Importante: Se il vincitore dell'asta non ha gettoni a sufficienza per pagare la sua offerta deve scartare una delle proprie carte (se ne ha almeno una), il lotto viene messo nuovamente all'asta ed egli non può più parteciparvi.

Importante: Durante tutta la partita i giocatori devono tenere nascosti i propri gettoni.

Chi ottiene il denaro?

Ci sono due elementi che stabiliscono chi riceve il denaro con cui è stato pagato il lotto messo all'asta: l'importo dell'offerta vincente e i numeri presenti sulle carte vinte dai giocatori nelle precedenti aste. Le carte in mano al giocatore che ha vinto l'asta, comprese quelle del lotto corrente, non vengono mai prese in considerazione. Il giocatore che ha vinto l'asta non può in nessun caso ricevere il denaro che ha offerto.

- Ogni giocatore che ha almeno una carta il cui valore corrisponde all'importo dell'offerta vincente, può incassare una parte del denaro pagato da chi si è aggiudicato l'asta.
- Se soltanto un giocatore ha una carta il cui valore corrisponde al valore dell'offerta vincente riceve l'importo totale.
Esempio: Anna vince l'asta per il lotto con un'offerta pari a 7 gettoni. Soltanto Massimo ha una carta con il valore 7 e Anna gli paga 7 gettoni.

- Se più giocatori hanno almeno una carta il cui valore corrisponde all'importo dell'offerta vincente, il denaro viene distribuito tra questi giocatori tenendo conto del numero di carte possedute da ciascun giocatore. Ciascuna di queste carte ha un valore in denaro pari all'importo totale dell'offerta vincente diviso il numero totale di carte.
Esempio: Riccardo vince l'asta per il lotto con un'offerta pari a 9 gettoni. Anna, Massimo e Cristiano hanno una carta ciascuno di valore 9. Riccardo paga 3 gettoni ad Anna, 3 a Massimo e 3 a Cristiano (9 diviso 3 = 3).
Esempio: Riccardo vince l'asta per il lotto con un'offerta pari a 6 gettoni. Anna ha 2 carte con 6 mentre Cristiano ha soltanto 1 carta con 6. Riccardo paga ad Anna 4 gettoni e a Cristiano 2 gettoni (ogni carta vale 2 gettoni; 6 diviso 3 = 2 gettoni).
- Se nessun giocatore ha almeno una carta il cui valore corrisponde all'importo dell'offerta vincente, il denaro viene distribuito equamente tra tutti i giocatori. Questa situazione si verifica soprattutto all'inizio della partita quando i giocatori hanno poche carte in mano.
Esempio: Anna vince l'asta per il lotto con un'offerta pari a 5 gettoni. Nessun giocatore ha una carta di valore 5 e pertanto i gettoni vengono divisi in parti uguali tra tutti gli avversari.

Offerte a due cifre

Se l'offerta vincente è un numero composto da 2 cifre, ai fini della distribuzione del denaro, si considera soltanto la "seconda" cifra ovvero quella delle unità. Esempio: se l'offerta vale 14 si considera soltanto il 4, se l'offerta vale 10 si considera soltanto lo 0, ecc...

Esempio: Cristiano vince l'asta per il lotto con un'offerta pari a 12 gettoni. Massimo è l'unico giocatore ad avere una carta il cui valore corrisponde a 2. Cristiano paga a Massimo 12 gettoni.

Nota

Se l'offerta non è divisibile equamente (e questo accade spesso), arrotondate per difetto e distribuite comunque ai giocatori la stessa cifra (vedi "Chi ottiene il denaro?"). I gettoni in eccesso vengono rimessi nella banca.

Esempio: Anna deve pagare la sua offerta vincente di 13 gettoni a Massimo e Cristiano che hanno ciascuno una carta il cui valore corrisponde a 3. Massimo e Cristiano ricevono entrambi 6 gettoni e il gettone restante viene rimesso in banca.

Limitazioni durante l'asta

Un giocatore non può mai fare un'offerta il cui valore corrisponde ad una delle carte che ha ottenuto durante la partita! In caso di offerte a due cifre si considera la cifra delle unità. Se un giocatore lancia un'offerta vietata deve pagare alla banca un gettone (se ne ha almeno uno), anche se si corregge immediatamente. Un'offerta vietata non è valida ed il giocatore deve farne un'altra oppure passare.

Esempio: Anna ha ottenuto carte con i numeri 4 e 6 pertanto non può lanciare offerte pari a 4, 6, 14 o 16 gettoni.

Il round successivo

Il vincitore dell'asta diventa il giocatore iniziale del round successivo e si riparte con le due fasi del round: pescare carte e asta.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina non appena un giocatore si aggiudica l'asta per l'ultimo lotto (ovvero finisce il mazzo) e ciascun giocatore determina il proprio punteggio.

Ogni giocatore calcola i suoi punti per ogni colore ottenuto secondo questa tabella:

- 1 carta = 1 punto
- 2 carte = 3 punti
- 3 carte = 6 punti
- 4 carte = 10 punti
- 5 carte = 15 punti
- Il giocatore che ha il maggior numero di gettoni ottiene 3 punti. Se più giocatori sono in parità per il maggior numero di gettoni, ognuno di loro riceve 3 punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di carte; in caso di ulteriore parità vince il giocatore con il maggior numero di gettoni.

Autore: **Michael Schacht**

Illustrazioni: **Franck Dion**



Traduzione italiana: **Michele Mura** (michelemura@libero.it)

Revisione: **Marina Montali** (marinamontali@yahoo.it)

La Tana dei Goblin (www.goblins.net)

© 2006 Michael Schacht, ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tutti i diritti riservati. Made in Germany.

www.abacusspiele.de