

Tanz der Hornochsen!

Von Wolfgang Kramer

(La Danza dei Tori!)

Amigo 2004
di Wolfgang Kramer
Traduzione italiana di **Morpheus**

Giocatori: 2-8
Età: da 8 anni
Durata: circa 45 minuti

Idea del Gioco

In questo colorato gioco da tavolo, dovete provare a piazzare le tessere numerate nelle file corrette. Facendo questo, dovete evitare gli sterchi delle mucche e le teste di toro perché vi danno dei punti di penalità. Colui che ottiene dei punti di penalità sposta la sua pedina sulla pista del punteggio verso il mucchio di letame. Il vincitore è il giocatore che ha meno penalità quando il gioco finisce, dunque quello che si trova più lontano dal mucchio di letame.

Materiale di Gioco



99 tessere, numerati da 1 a 99



8 pedine in otto colori differenti



8 schermi dei giocatori in otto colori differenti

Preparazione

Il tabellone va piazzato al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie una pedina e lo schermo dello stesso colore. Ognuno piazza il suo schermo davanti a se. Le pedine si piazzano sullo spazio di partenza della pista del punteggio. I schermi e le pedine dei giocatori non in gioco vanno rimessi nella scatola.

Tutte le 99 tessere si mettono coperte, si mischiano bene, e si piazzano accanto al tabellone per essere raggiunte facilmente da tutti i giocatori. Questa sarà la riserva. Adesso, ogni giocatore prende sei tessere dalla riserva e le piazza dietro al proprio schermo senza farle vedere agli avversari. Una alla volta, quattro tessere dalla riserva sono girate e piazzate sul primo spazio delle prime quattro file sul tabellone.



Importante: File che hanno una tessera sul loro spazio di partenza sono chiamate **file attive**. File che non contengono tessere sono inattive. Ci sono sempre quattro file attive nel gioco.



Traduzione curata da Morpheus – ver. 1.0 – dicembre 2005

Svolgimento del Gioco (Gli chiediamo di Ballare)

La partita è divisa in round. Primo, si giocano le tessere. Poi, si piazzano sul tabellone, e c'è la possibilità che vengano assegnati dei punti penalità. Poi inizia un nuovo round.

Come si giocano le tessere?

Tutti i giocatori scelgono simultaneamente una tessera da dietro il loro schermo e la piazzano coperta davanti a loro sul tavolo. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto una tessera si scoprono. Chi di loro ha giocato la tessera con il numero più basso, la piazza in una delle file attive sul tabellone. Poi il giocatore con il secondo numero più basso piazza la sua tessera e così via, fino al giocatore che ha giocato la tessera con il valore più alto. Queste nuove tessere sono sempre piazzate sul prossimo spazio libero di una fila.

In quale fila piazzare la tessera?

Ciascuna tessera si mette sempre in una fila, ed una sola. Si applicano le tre seguenti regole:

Regola 1: "Valore del numero crescente"

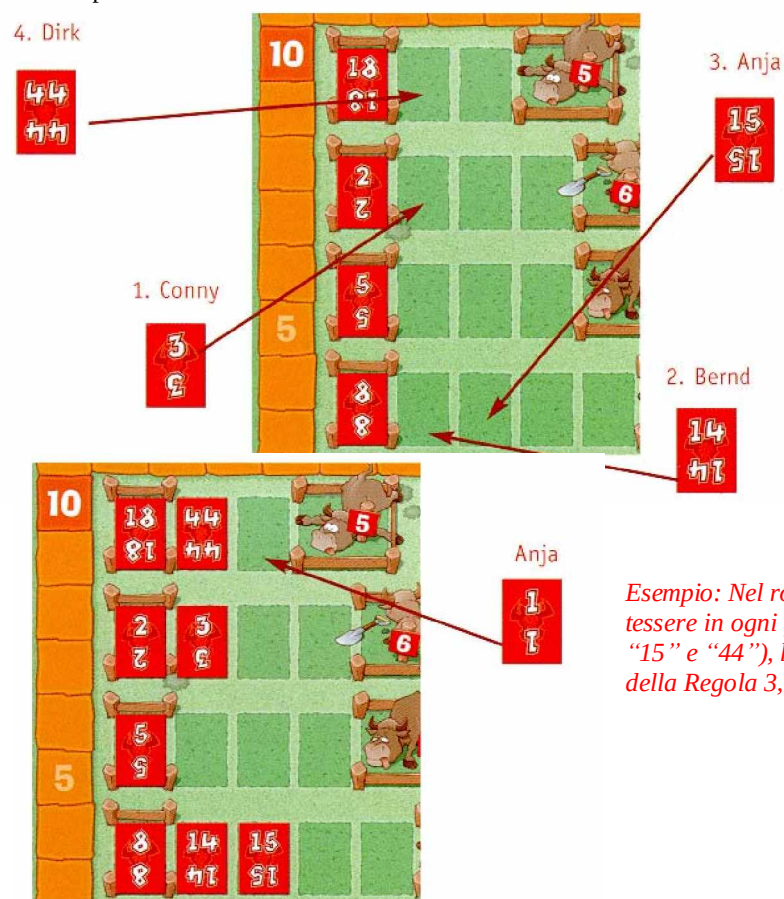
Il numero sulla tessera giocata deve essere più alto del numero sulla tessera che è stata piazzata precedentemente in quella fila.

Regola 2: "Differenza minima"

La tessera deve sempre essere piazzata nella fila dove ci sarà la differenza più piccola (minima) tra la tessera da posare e quella già piazzata per ultima in una qualsiasi delle file attive. Tutte le quattro file attive devono essere prima esaminate per poter decidere la minima differenza.

Regola 3: "Il numero più basso"

Chiunque gioca una tessera il cui numero è inferiore ad ogni ultimo numero di ogni fila attiva, deve piazzarla nella fila con l'ultimo numero più elevato.



Esempio: Anja ha giocato la "15", Bernd la "14", Conny la "3", e Dirk la "44". La "3" è il numero più basso, così Conny piazza la sua tessera in una fila per prima. Per effetto della Regola 1, Conny può soltanto piazzare la "3" nella fila dove la "2" è attualmente l'ultima tessera. Adesso Bernd deve piazzare la sua "14". Basandosi soltanto sulla Regola 1, egli può piazzarla dopo la "3", la "5", oppure la "8". Comunque, la Regola 2 richiede che essa venga piazzata dopo la "8" poiché la differenza tra la "8" e la "14" è più piccola che tra la "3" e la "14" o la "5" e la "14". In seguito, Anja piazza la sua "15" dopo la "14" e, infine, Dirk piazza la sua "44" dopo la "18".

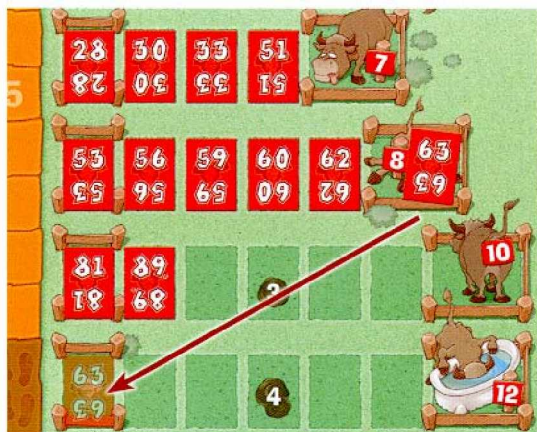
Esempio: Nel round seguente, Anja piazza la "1". Dato che le ultime tessere in ogni fila delle quattro file attive sono tutte più alte ("3", "5", "15" e "44"), le Regole 1 e 2 non possono essere applicate. Per effetto della Regola 3, poi, Anja deve piazzare la sua "1" dopo la "44".

Come sono assegnate le penalità?

Se un giocatore piazza una tessera sullo spazio della *testa di toro* alla fine di una fila, quella fila è completa e quel giocatore deve eseguire le seguenti azioni nel seguente ordine:

1. Egli ottiene tanti punti penalità quanti indicati sullo spazio della testa di toro e muove la sua pedina in avanti sulla pista del punteggio di altrettanti spazi.
2. Poi prende la tessera appena giocata sullo spazio della testa di toro e la piazza sul primo spazio libero della prossima fila.
3. Infine prende tutte le tessere rimaste nella fila appena completata e ne sceglie una o due da piazzare dietro il suo schermo. Il resto delle tessere vengono rimesse coperte nella scatola.

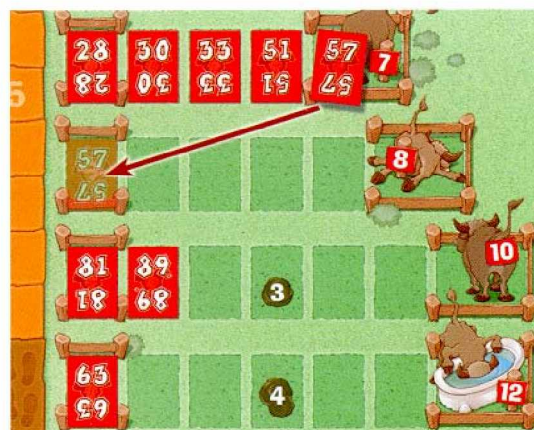




Esempio: Bernd ha giocato la tessera "63" sullo spazio della testa di toro che mostra un "8". Egli ottiene otto punti di penalità e muove la sua pedina di otto spazi in avanti verso il Mucchio di Sterco. Poi egli prende la "63" e la piazza nello spazio direttamente sotto la tessera "81", all'inizio della fila seguente non occupata. Poi prende il resto delle tessere da quella fila completa ("53", "56", "59", "60", e "62"), le guarda, sceglie segretamente la "56" da mettere dietro il suo schermo, e piazza il resto delle altre coperte nella scatola.

La prossima fila libera potrebbe essere una fila che è stata attiva precedentemente. Vedere l'illustrazione nelle regole tedesche.

Nota: Se deve essere attivata una fila e tutte le file sotto questa, della parte sinistra del tabellone sono attive, allora la tessera deve essere piazzata sul primo spazio della prima fila della parte destra del tabellone. Allo stesso modo, se una nuova fila deve essere attivata sulla parte destra del tabellone, e tutte le file sotto questa fila nella parte destra del tabellone sono attive, allora la tessera dovrà essere piazzata sul primo spazio della prima fila libera nella parte sinistra del tabellone.



Le caselle "Torta" Sterco di Mucca

Ogni volta che un giocatore deve piazzare la sua tessera su una casella *sterco di mucca*, ottiene altrettanti punti penalità quanti indicati dalla casella, ed avanza la sua pedina sulla pista del punteggio. Nessuna altra azione viene effettuata.

Che cosa possono fare ancora i giocatori nel round?

Un giocatore può acquistare tessere

Prima di giocare una tessera, un giocatore può comprare da 1 a 3 tessere dalla riserva. Ogni tessera acquistata costa un punto di penalità, così, il giocatore deve muovere la sua pedina in avanti di uno, due o tre spazi sulla pista del punteggio, in funzione di quante tessere ha acquistato.

Nota: Un giocatore può avere al massimo nove tessere dietro il proprio schermo. Un giocatore deve fare tutti gli acquisti che egli desidera fare in un round tutti in una volta (es. non può comprare una tessera, e poi decidere di acquistarne un'altra, etc.). I giocatori che decidono di acquistare tessere, devono dichiararlo, anche il numero totale delle tessere che desiderano acquistare, e poi effettuano l'acquisto. Chiunque dichiara per primo che desidera fare un acquisto, allora sarà il primo a farlo. Se più giocatori dichiarano simultaneamente di voler acquistare tessere, il primo giocatore che può acquistare è il giocatore che ha più punti penalità sulla pista del punteggio. Alcune tessere possono essere acquistate purché le tessere scelte non siano state ancora rivelate.

Un giocatore ottiene sei nuove tessere gratis

Se un giocatore termina un round senza tessere dietro il suo schermo (egli dovrebbe alzare il suo schermo per dimostrare che non ne ha più) ed inoltre non ottiene una tessera dal tabellone perché egli è stato forzato a giocare la sua tessera su uno spazio di testa di toro, egli pesca sei nuove tessere dalla riserva senza penalità e le piazza dietro lo schermo senza farle vedere ai propri avversari. Se ci sono meno di sei tessere nella riserva, egli ottiene quelle rimaste.

Spazi Doppia Giocata



Se la fila con i spazi Doppia Giocata sono attivi ed almeno uno degli spazi è libero, tutti i giocatori simultaneamente devono scegliere due tessere da giocare! Il piazzamento delle tessere sul tabellone di gioco si effettua come al solito.

Un giocatore che ha una tessera soltanto dietro il suo schermo quando le caselle doppia giocata sono attive, deve acquistare almeno una tessera per poter sceglierne due da giocare. Quando una tessera è stata giocata su ogni casella di questa fila, eccetto la casella *testa di toro*, ogni giocatore sceglie solamente una tessera da giocare.

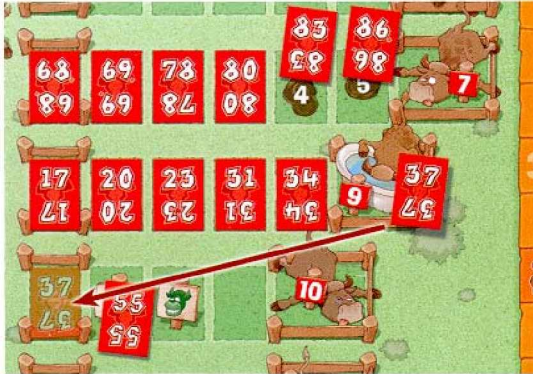
Nota: La fila con le caselle doppia giocata può diventare attiva più di una volta.





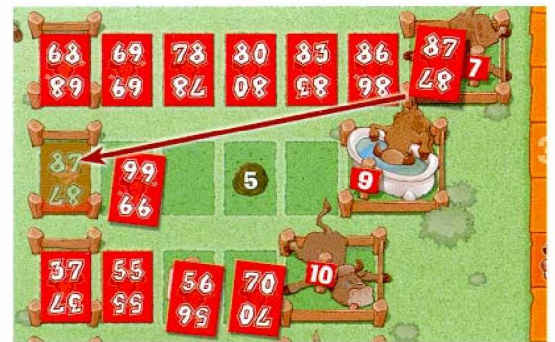
Le Mucche Felici

Se almeno una delle file attive ha una *mucca felice* visibile, i giocatori guadagnano punti positivi invece di punti penalità. Il giocatore che guadagna dei punti così, arretra di altrettanti punti la sua pedina. Se un pedina torna, alla casella di partenza, i punti positivi in eccesso non sono contati. Appena tutte le mucche felici attive sono coperte dal posizionamento delle tessere nelle file attive, i giocatori ricominciano immediatamente ad ottenere dei punti penalità.



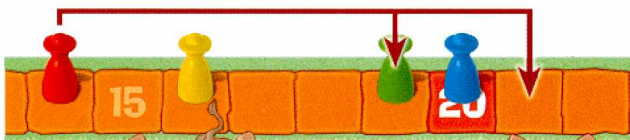
Esempio: Anja ha giocato il "55", Bernd il "37", Conny l'"86", e Dirk l'"83". Bernd deve piazzare il "37" sullo spazio Testa di Toro dopo il "34". Egli ottiene nove punti penalità. Poi piazza il "37" nella fila libera direttamente sotto il "17", prende il "20" ed il "23" e li mette dietro il suo schermo, e mette le tessere rimanenti della fila nella scatola. Piazzando il "37" nella nuova fila, la Mucca Felice si attiva ed inizia immediatamente a dare punti positivi. Adesso Anja piazza il "55" dopo il "37", Dirk piazza l'"83" sulla "Torta" di Sterco di Mucca dopo l'"80" e guadagna quattro punti positivi. Conny lo segue con l'"86" e guadagna cinque punti positivi per lo spazio della prossima casella della "Torta" di Sterco di Mucca.

Esempio: Nel round seguente, Anja gioca il "70", Bernd il "56", Conny l'"87", e Dirk il "99". Bernd copre la seconda Mucca Felice con il "56". Come risultato, non ci sono più Mucche Felici libere nella file attive, e quindi ci sono attivi in gioco di nuovo i punti penalità. Anja piazza il "70" dopo il "56". Conny deve piazzare l'"87" sullo spazio Testa di Toro dopo l'"86" ed ottiene sette punti penalità. Poi, essa piazza l'"87" nella prossima fila libera sotto il "68", poi prende soltanto il "78" dalla fila e lo mette dietro il suo schermo, e rimette il resto delle tessere nella scatola. Dirk termina quel round piazzando il "99" dopo l'"87".

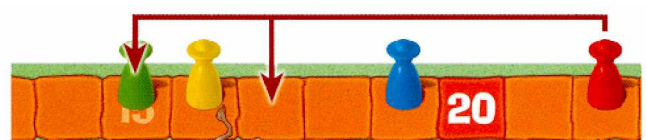


La Pista del Punteggio

Questa pista indica il punteggio dei giocatori. Soltanto una pedina può stare su ogni spazio, ad eccezione dello spazio di partenza. Se un giocatore deve terminare il suo movimento su uno spazio dove già è presente un'altra pedina, **egli deve continuare a muovere**, finché non trova **uno** spazio libero. Questo si applica sia per i punti di penalità che per i punti positivi.



Il Rosso ottiene cinque punti penalità e normalmente dovrebbe finire il suo movimento sullo spazio con sopra la pedina Verde. Dato che questo spazio è occupato, egli deve continuare a muovere in avanti al primo spazio libero, dopo la pedina Blu.



Il Rosso ottiene sette punti positivi e normalmente dovrebbe terminare il suo movimento nello spazio con la pedina Verde. Dato che questo spazio è già occupato, egli deve invertire la direzione e muovere verso la casella di partenza fino al primo spazio libero, dopo la pedina gialla.

Nota: Queste regole si applicano anche durante l'acquisto delle tessere. Così, l'ordine di acquisto ed il numero delle tessere acquistate può avere un effetto significativo sul movimento che ne risulta sulla pista del punteggio.

L'Occhio di Bue osserva per voi



Ci sono due caselle speciali *Occhio di Bue* sulla pista del punteggio. Non appena una qualunque pedina (es. quella con maggiore penalità) muove sopra o passa sopra la casella *Occhio di Bue*, il prossimo round di scelta delle tessere avverrà a tessere scoperte ed in ordine. Il giocatore col minor numero di punti penalità deve scegliere la sua prima tessera e metterla a faccia in su, poi il giocatore con il secondo minor numero di punti fa lo stesso e così via, fino al giocatore con il maggior numero di punti penalità, cioè il giocatore che ha mosso sulla casella o ha passato la casella *Occhio di Bue*, che seleziona la sua tessera. Egli può così vedere tutti i numeri scelti da tutti gli altri giocatori. Poi, le tessere sono piazzate sul tabellone seguendo le normali regole.



Speciali situazioni per l'Occhio di Bue

Può succedere che la pedina più lontana avanzi lungo la pista del punteggio fermandosi o passando sulla casella *Occhio di Bue*, poi la passi tornando indietro guadagnando punti positivi, poi muovere sopra o passarci sopra di nuovo. Se capita questo, accade un altro round di selezione delle tessere scoperte (ma soltanto se nessun'altra pedina ha già raggiunto o passato la casella *Occhio di Bue*, cioè una casella Occhio di Bue è attivata soltanto quando una pedina la raggiunge o la passa, e non ci sono altre pedine attualmente sopra o passate – a meno che entrambe non siano passate o abbiano raggiunto la casella nello stesso round). Se la fila con la casella Doppia Giocata è attiva, i giocatori devono scegliere due tessere scoperte nel round di scelta delle tessere scoperte.

Il round delle tessere scoperte può anche essere provocato dall'acquisto delle tessere stesse. Un giocatore che non ha ancora selezionato una tessera, può ancora acquistare tessere dalla riserva quando gli altri giocatori hanno già selezionato e rivelato a faccia in su la loro tessera. Se c'è più di un giocatore ancora sullo spazio di partenza e, così, nessun ordine può essere definito per quei giocatori, ognuno di loro sceglie e rivela la propria tessera simultaneamente. I giocatori restanti scelgono e rivelano come descritto sopra.

Fine della Partita

Il gioco termina alla fine del round nel quale si verifica una delle seguenti situazioni:

- Un giocatore raggiunge o supera con la sua pedina la casella *Mucchio di Sterco* (casella 60).
- Un giocatore non ha più tessere perché è stato costretto a recuperarne almeno una dopo averla piazzata su una *Testa di Toro* e non ci sono più nella riserva.

Eccezione: Se l'ultima tessera è stata acquistata dalla riserva e gli altri giocatori in questo round pensano ancora di acquistare tessere, le tessere necessarie sono prese tra quelle precedentemente posate nella scatola. Nel prossimo round, nessuna tessera può essere acquistata, a meno che non ci sia un round di Doppia Giocata quando un giocatore con una sola tessera deve acquistare una tessera affinché possa giocare due.

Il vincitore è il giocatore con il minor numero di punti penalità sulla pista del punteggio, ossia, il giocatore che la pedina più vicina alla casella di partenza. Il giocatore con il maggior numero di punti penalità perde. Se più di un giocatore passa o supera il Mucchio di Sterco all'ultimo round, colui che lo supera ed avanza di più (caselle) perde.

