

Regole del gioco

SCOPO DEL GIOCO

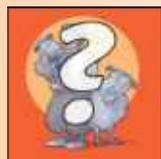
Ogni giocatore è il pastore di un gregge di pecore dello stesso colore (nero, giallo, rosso o blu), e dovrà costruire un recinto chiuso che dovrà comprendere il maggior numero delle sue pecore. Questo recinto dovrà essere anche al riparo dai lupi affamati.

SI APRE LA SCATOLA!

- Trovate innanzitutto le tessere che contengono le pedine presentate sotto, staccatele e mettetele nella sacchetta:



- Una pedina le cui 2 facce sono identiche, e rappresentano la piazza del villaggio, con la fontana al centro.



- 4 pedine che hanno su una faccia un "?", e sull'altra un pastore e 4 pecore che hanno il colore di ogni giocatore.



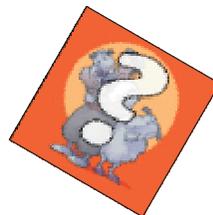
- 4 pedine indicatori, le cui 2 facce sono identiche, e rappresentano ognuno dei 4 colori delle pecore (un pastore accompagnato da un agnello e da una pecora).

- Mettete tutte le altre tessere nella sacchetta.

È consigliato rimettere le pedine nella loro rispettiva borsa alla fine della partita, per non perdere troppo tempo a cercarli la prossima volta.

SI PREPARA IL GIOCO!

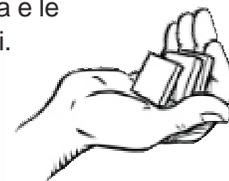
Un giocatore piazza la pedina "Piazza del villaggio" al centro del tavolo. Questo stesso giocatore distribuisce una pedina "?" ad ogni giocatore (la faccia "?" visibile).



2

Le 4 pedine "Indicatore" sono messe provvisoriamente da parte. Infine, ogni giocatore pesca a caso 4 pedine dalla grande sacca e le mette nella sua mano al riparo dallo sguardo degli altri giocatori.

Vi consigliamo di mettere la vostra mano a guscio, con il palmo verso il cielo e di disporre verticalmente le pedine, per poter consultare facilmente le 2 facce, e nascondendo agli altri giocatori il contenuto della vostra mano (vedere l'immagine a lato).



SI COMINCIA!

- Il giocatore che è stato recentemente in campagna, o se si gioca in campagna, quello che vi risiede da più tempo, sarà il primo giocatore. Sceglie una delle sue pedine che affianca da un lato alla pedina "Piazza del villaggio", purché la pedina in questione abbia almeno un lato villaggio in comune, poi pesca un'altra pedina dalla borsa (se il giocatore non ha "lati" villaggio su nessuna delle sue pedine, passa il suo turno senza pescare).



- Il giocatore seguente mette una delle sue pedine a fianco di una delle 2 pedine posate, da un lato corrispondente all'immagine di una già piazzata, poi pesca 1 pedina.



PESCATA MULTIPLA



Se un giocatore riesce a piazzare una pedina in modo che si affianchi a più pedine già posate, pescherà tante pedine quante sono le pedine affiancate da quella che ha appena giocato.

Poco a poco, apparirà un paesaggio con dei recinti, dei boschi, e dei piccoli villaggi ...

3



SVELARE IL PROPRIO COLORE

I giocatori sono liberi di svelare il colore del loro gregge quando lo desiderano.

In questo preciso momento il giocatore in questione volta la sua pedina "?" lato pastore e la posa a fianco di una pedina con il lato corrispondente (come un pedina normale), poi pesca normalmente la pedina alla quale ha diritto in seguito a questo piazzamento. Questo giocatore può ripiazzare immediatamente un'altra pedina e può pescare un'altra volta. Prende poi la pedina "Indicatore" del suo colore la piazza davanti a lui affinché gli altri giocatori possano ricordarsi il suo colore.



AL LUPO!

I recinti confinanti in parte dalla foresta sono validi, a meno che in questa foresta non si trovi una pedina "Lupo". Una Foresta è costituita da una o più pedine che hanno pezzi di foresta tutti affiancati gli uni con gli altri. Un "Lupo" la cui pedina è affiancata da una foresta, "minaccia" tutti i recinti a fianco a tutti i pezzi di foresta che la compongono.

Un recinto minacciato da un "Lupo" non vale più niente. Ci sono 4 pedine «Lupo» nel gioco.



IL "CACCIATORE" Il «Cacciatore» caccia i «Lupi».



- Può essere affiancato ad una foresta in maniera preventiva: nessun "Lupo" potrà essere affiancato ad una foresta custodita da un "Cacciatore".

- Se uno o più "Lupo" si trovano già in una foresta, occorre un "Cacciatore" per "Lupo" per Eliminarli.

Si dovrà sovrapporre un pedina "Cacciatore" su ogni pedina "Lupo" ricoprendola.

Ci sono 4 pedine Cacciatore nel gioco.



4

QUANDO GIOCARE « LUPI » E « CACCIATORI »?

Si può giocare una o più pedine "Lupo" e / o "Cacciatore" in ogni momento, a patto di annunciarne il tipo ed il numero della pedina ad alta voce, questo per fare cessare l'ordine nel quale i giocatori porranno le loro pedine (esempio: l'annuncio: " 1 lupo e 1 Cacciatore" vi permette di piazzare poi 1 pedina "Cacciatore" 1 pedina "Lupo" e di pescare le pedine alle quali avete diritto, anche al di fuori del vostro turno di gioco).

Scarsità di pecore!

Quando non c'è più niente da pescare, si continua a giocare finché tutti i giocatori pongono la loro ultima pedina. Così se alcuni giocatori hanno pescato più pedine degli altri, potranno continuare a piazzare delle pedine dopo che gli altri hanno finito.

Conteggio dei punti.

- Alla fine della partita, il giocatore che avrà costituito il recinto chiuso con il più grande numero di pecore all'interno del suo colore è dichiarato vincitore. Segna 1 punto per pecora che contiene questo recinto.

Gli altri recinti eventualmente costituiti non contano, serviranno solamente a fare cessare fra gli ex aequo lo stato di parità se necessario.

I recinti confinanti con in parte i bordi di foresta, sono presi in considerazione per il punteggio, a meno che non vi sia qualche "Lupo".

- I giocatori possono abbandonare la partita se pensano che non possano migliorare la loro situazione né rovinare quella degli altri.

I giocatori che avranno avuto la saggezza di abbandonare prima degli altri la partita si vedranno ricompensati.

- 1° : + 6 pt
- 2° : + 3 pt
- 3° : + 1 pt

Il primo giocatore che finisce, per abbandono o per mancanza di pedine, si vede attribuire 6 punti in più di quelli ottenuti sopra, il secondo 3 punti ed il terzo 1 punto.

5

La pecora e la tartaruga!

Con certi giocatori che sono lenti a piazzare le loro pedine, si potrà concordare di limitare la durata del turno di gioco con una clessidra.

Variante pecore bicolori :

In 2 giocatori, preferiranno prendere 2 colori di pecore ciascuno (meno mistero ma più tattica). Si conterà il più grande recinto di ogni animale.

Consigli tattici

Per infastidire un altro giocatore, si può provare a chiudere il suo recinto mentre è ancora piccolo, si può circondarlo con la foresta e metterci dei lupi, si può anche ingrandirlo talmente tanto che non potrà più chiuderlo. Si possono piazzare infine, delle pedine intorno affinché non ci siano o non restino più pedine che possano coincidere (è utile sapere che non esistono pedine che hanno sullo stesso lato la foresta e il villaggio).



Traduzione italiana: Morpheus. ver. 1.0



6

Un gioco di Philippe des Pallières (creato nel 1999).
Illustrazioni: Francois Bruel.
Layout: Caroline Ottavis.

© Asmodée Editions



Philippe des Pallières

