

Manitou

DOTAZIONE DEL GIOCO

4 set di 22 carte ciascuno nei quattro colori tribali;
7 carte ladro di pelli (contrassegnate da un “-10”);
15 carte bisonte (con valori 1, 2, 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 9, 10, 10, 11, 12 e 13);
1 regolamento.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie uno dei quattro colori tribali e prende il corrispondente set di carte che comprende:

1 carta tribù (che riporta il livello e la forza dei grandi guerrieri: Haupting / Capo, Medizinman / Stregone, Regenmacher / Uomo della Pioggia, Spaher / Scout e Squaw);
11 cacciatori (con forza variabile);
10 grandi guerrieri (2 per tipo).

In questo gioco la squaw è considerata un grande guerriero in considerazione anche del fatto che le donne sono, per loro natura, i grandi guerrieri del lavoro quotidiano.

Se si gioca in meno di quattro, i set in surplus vengono rimossi dal gioco.

Le carte “ladro di pelli” vengono messe in un mazzo a parte.

Le carte bisonte vanno separate secondo il dorso, mischiate e messe da parte in due mazzetti coperti separati (mandrie di bisonti grandi e piccole).

Il giocatore più anziano fa da mazziere per la prima battuta di caccia.

PREPARATIVI PER LA CACCIA

La partita si articola in tre battute di caccia. Per cominciare ognuna di queste il mazziere cala delle carte bisonte scoperte sul tavolo da gioco in gruppi separati, ma vicini tra loro, in modo da formare dei “territori di caccia”.

Il numero e il tipo di carte da piazzare in ogni territorio dipende dal numero di giocatori (vedi fig. pag 2).

- per 2 giocatori un territorio con una mandria grande ed una piccola e due territori con una mandria piccola;
- per 3 giocatori un territorio con una mandria grande e una piccola, un territorio con una mandria grande e un territorio con una mandria piccola;
- per 4 giocatori due territori con una mandria grande e una piccola e un territorio con una mandria piccola.

Ogni giocatore sceglie quindi 8 carte tra quelle a disposizione (cacciatori e grandi guerrieri) con le quali affronterà la caccia.

NOTA BENE: il mazziere prende solo 7 carte.

Traduzione a cura di Valerio Salvi



Le carte rimaste si tengono in riserva per le cacce successive e si pongono sotto la carta tribù. Scoprirete durante il gioco quale sia la combinazione di carte migliore; per la prima caccia vi consigliamo di utilizzare due cacciatori con un valore alto, due con valore basso e quattro grandi guerrieri di tipo diverso.

SVOLGIMENTO DELLA BATTUTA DI CACCIA

Ogni giocatore mischia le carte che ha scelto, le sistema in un mazzetto coperto davanti a se e pesca le prime tre, che rappresentano la sua mano di gioco. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia a giocare e gli altri seguono in senso orario.

Al proprio turno ogni giocatore cala una carta scoperta dalla sua mano e la pone sul lato più vicino a lui di uno dei tre territori di caccia (vedi fig. pag. 3).

Egli pesca quindi una carta dal suo mazzetto in modo da reintegrare la mano a tre carte. Se non vi fossero più carte da pescare, il giocatore continuerà la caccia con quelle che ha in mano. Il giocatore successivo farà lo stesso calando e pescando.

Se un giocatore dovesse calare una carta su un territorio dove ha già giocato, deve piazzarla in modo che anche le precedenti siano visibili.

Qualora su un territorio fossero presenti dei grandi guerrieri di giocatori diversi, sarà necessaria una prova di forza (vedi di seguito), la prova determinerà quale grande guerriero prenderà prigioniero l'altro.

E' possibile giocare un grande guerriero su un territorio dove se ne è già giocato un altro proprio; le due carte saranno a questo punto attaccabili soltanto attraverso un "sacrificio" (vedi di seguito). Un giocatore non può comunque piazzare più di due grandi guerrieri su un singolo territorio di caccia.

ATTENZIONE: grandi guerrieri e cacciatori di uno stesso giocatore, possono essere piazzati in un territorio di caccia in qualsiasi ordine e mantengono il loro valore anche quando sono sotto altre carte.

Dopo che tutti hanno calato sette carte, la caccia ha termine. Tutti quanti, escluso il mazziere (che aveva una carta in meno) rimettono la carta avanzata nella riserva sotto la carta tribù.

PROVA DI FORZA (2 GRANDI GUERRIERI NELLO STESSO TERRITORIO DI CACCIA)

Se un giocatore cala un grande guerriero in un territorio di caccia dove già ce n'è uno di un avversario, la carta più forte delle due batte l'altra. La carta sconfitta viene girata a faccia in giù, mentre l'altra resta scoperta.

Ogni carta guerriero mostra sul lato sinistro quali carte può battere (freccia verso il basso) e sul destro da quali carte viene sconfitta (freccia verso l'alto).

Sulla carta tribù c'è uno schema riassuntivo degli esiti delle prove di forza. Nelle indicazioni sulla carta tribù, a sinistra del nome del tipo di guerriero, si trovano gli avversari che lo battono e a destra quelli che vengono battuti da lui.

Esempio: lo stregone viene sconfitto da capi e scout, ma batte uomini della pioggia e squaw (vedi fig. a pag. 4).

ATTENZIONE: in ogni territorio di caccia possono restare scoperte le carte guerrieri di un solo giocatore.

Traduzione a cura di Valerio Salvi



Se un giocatore cala un guerriero uguale ad uno avversario presente nello stesso territorio di caccia, i due si annullano. Le due carte vengono considerate entrambe sconfitte e si girano a faccia sotto.
Se in un territorio di caccia sono presenti scoperti due guerrieri dello stesso giocatore, questi sono attaccabili solo attraverso un sacrificio.

SACRIFICIO

Per attaccare due guerrieri dello stesso avversario, si deve giocare un guerriero che sia uguale o più forte del guerriero che sta sopra (cioè quello giocato per secondo dall'avversario). In questo caso si girano a faccia sotto entrambe le carte, sia il vincitore che lo sconfitto.

A questo punto è possibile, al proprio turno, attaccare il guerriero rimasto con una semplice prova di forza (sempre che l'avversario non provveda a calare un'altra volta un secondo guerriero su quel territorio di caccia).

Esempio: Valerio ha protetto il suo uomo della pioggia calando un capo sullo stesso territorio di caccia; per poter attaccare l'uomo della pioggia, Raimondo deve prima sacrificare un suo guerriero, una squaw o un capo (che elimina quindi il capo di Valerio). Dopodiché l'uomo della pioggia di Valerio sarà attaccabile normalmente.

IL CONTEGGIO

Dopo che tutti hanno giocato sette carte, si calcola quale è stata la tribù più abile nella caccia.

1 CARTE LADRO DI PELLI

Per prima cosa si calcola quale giocatore ha raggiunto il più alto valore di forza con tutte le sue carte "cacciatore" giocate nel corso della mano. Questo giocatore prende una carta "ladro di pelli" (valore -10) e la piazza sulla pila, coperta, delle carte catturate vicino alla sua carta tribù.

In caso di parità tra due o più giocatori, ognuno di questi prende una carta "ladro di pelli".

Normalmente si utilizza una sola carta "ladro di pelli" per battuta di caccia, qualora in una partita si verificassero numerose parità e la carte non fossero sufficienti, si assegneranno comunque i 10 punti negativi ai giocatori segnandoli su un foglio di carta a parte.

2. CATTURA DEI BISONTI

Si valutano poi separatamente le situazioni nei diversi territori di caccia. Il giocatore con la squadra di cacciatori più forte del territorio (cioè la cui somma dei punti di forza è maggiore delle altre), prende la carta bisonte. Se ci sono due carte bisonte, prende quella con il valore maggiore; l'altra carta andrà al secondo classificato. Se in un territorio di caccia soltanto un giocatore ha calato carte, questo prenderà tutte le carte presenti sul territorio. Le carte prese si piazzano in mazzetto coperto vicino alla propria carta tribù.

PAREGGIO

Se si verifica un pareggio tra due o più giocatori sulla squadra più forte in un territorio di caccia, le carte bisonte presenti su quel territorio non si assegneranno e verranno eliminate dal gioco.

Se il pareggio si verifica per il secondo posto in classifica, verrà assegnata la carta solo al giocatore più forte e l'altra verrà rimossa dal gioco.

Se nessuno dovesse aver giocate carte su un territorio di caccia, le carte bisonte verranno rimosse dal gioco.

Traduzione a cura di Valerio Salvi



3 PRENDERE PRIGIONIERI

Il giocatore che ha uno o due guerrieri scoperti su un territorio di caccia cattura tutti i cacciatori e i guerrieri a facci in giù presenti su quel territorio. Se così facendo cattura anche delle carte proprie, le rimette nella sua riserva sotto la sua carta tribù. Ogni carta avversaria è invece considerata come un prigioniero e varrà 1 punto nel calcolo finale.

Cacciatori e guerrieri così catturati si mettono coperti nel mazzo delle prese (insieme ai bisonti).

Se alla fine di una caccia in un territorio non dovessero essere presenti guerrieri scoperti, ogni giocatore riprende le sue eventuali carte coperte presenti su quel territorio.

QUADRO GENERALE

Il fine ultimo del gioco è avere in uno o più territori una squadra di cacciatori abbastanza potente da catturare dei bisonti, evitando, nel contempo, di prendere la penalità del “ladro di pelli” per aver giocato carte troppo forti.

Ricordate inoltre che i prigionieri si fanno soltanto con i guerrieri.

Esempio di conteggio (vedi fig. a pag. 6): dopo l'assegnazione della carta “ladro di pelli” al giocatore che ha calato i cacciatori che assommano il maggior numero di punti forza, si valuta ogni singolo territorio di caccia. Nel territorio dell'esempio il giallo ha il punteggio più alto ($9+2=11$). Il giocatore giallo prende quindi la carta bisonte da 12 punti. Al secondo posto c'è il verde (ha 10 punti oltre ad un grande guerriero sconfitto) che quindi guadagna la carta bisonte da 5 punti. Il blu ha solo 9 punti ($5+4$) e resta quindi a mani vuote. Il rosso ha un grande guerriero scoperto e cattura quindi tutte le carte giocate dai suoi avversari e riprende le proprie.

NUOVA BATTUTA DI CACCIA

Dopo aver assegnato i punti per tutti i territori di caccia, il giocatore alla sinistra del precedente mazziere diventa a sua volta mazziere e sistema le carte bisonte come visto al punto “Preparativi per la Caccia”. Ogni giocatore sceglie quindi 8 carte dalla sua riserva (il mazziere ne prende solo 7) ed il giocatore alla sinistra del mazziere inizia a calare. Il gioco prosegue quindi come sopra indicato.

TERMINE DEL GIOCO

Alla fine della terza caccia, ognuno conta i punti accumulati nel mazzo delle prese vicino alla carta tribù. Ogni giocatore segna i punti fatti, ovvero:

- i punti indicati su ogni carta bisonte;
- 1 punto per ogni carta prigioniero;
- -10 punti per ogni carta “ladro di pelli”.

Vince chi ottiene il totale più alto.

Traduzione a cura di Valerio Salvi

