

TRAPPER

Alla conquista del bottino nel selvaggio Canada
un gioco per 2 - 4 Trappers a partire da 10 anni di età
di Wolfgang Kramer and Michael Kiesling

Componenti del gioco:

64 tessere Bottino (36 Animali, 18 Canoe, 5 Erbe, 5 Funghi)



4 Angoli



4 segnalini "Trapper"



64 carte Trapper in 4 colori



2 carte Sommario

1 segnalino Apertura
per la variante tattica



51 Monete così suddivise: 23 di valore 1, 8 di valore 5, 9 di valore 10, 7 di valore 20, 4 di valore 50



17 tessere Bonus

6x "Il maggior numero di specie animali" del valore da 1 a 6

11x "Le canoe che valgono di più" del valore di

16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34 e 36



Scopo del gioco:

I giocatori si caleranno nel ruolo di Trapper e andranno a caccia nelle foreste del Canada alla ricerca di un ricco bottino. Caceranno animali, raccoglieranno erbe e funghi e porteranno le loro merci al mercato sulle loro canoe per venderle. Vince alla fine del gioco chi possiede più denaro.

Preparazione del gioco:

Mescolare le **64 tessere Bottino** e posizzionarle coperte sul tavolo formando 8 righe da 8 tessere ciascuna. Lasciare un po di spazio tra le tessere in modo da poterle poi prendere più facilmente. Quindi posizionate i **4 Angoli** ai quattro spigoli del piano di gioco e rimuovete le quattro tessere Bottino al centro dell'area di gioco e riponetele, senza vederle, nella scatola. Inserite i **4 Trapper** nello spazio rimasto libero, a prescindere dal numero dei giocatori. Tutte le tessere Bottino adiacenti ai Trapper vengono scoperte e orientate in modo che la farfalla raffigurata sulla tessera sia rivolta nella stessa direzione della farfalla presente su uno degli angoli.



Mescolare coperte tutte le **carte Trapper**. Distribuirne 6 ad ogni giocatore. Le carte rimanenti formano un mazzo di pesca coperto. Suddividere le **tessere Bonus** tra “il maggior numero di specie di animali” e “le canoe che valgono di più” e posizzionarle in una riserva insieme alle **Monete d'oro**.

Svolgimento del gioco:

Il gioco procede in senso orario. Inizia il giocatore più giovane. Il giocatore di turno gioca una dopo l'altra, una o più carte **Trapper** di **un colore**, allo scopo di conquistare una o più tessere Bottino che si trovano nell'area di gioco e di muovere il Trapper di questo colore. Al termine del turno, il giocatore aggiunge alle carte che ha in mano **2 carte Trapper**, a prescindere da quante carte Trapper aveva giocato prima. Invece di giocare le carte Trapper e prendere le tessere Bottino, si può anche passare e prendere subito 2 carte Trapper dalla cima del mazzo coperto.

Le tessere Bottino catturate vengono posizionate di fronte al giocatore come **tessere singole** o tessere che formano una **serie**. Si forma una **serie** quando:

- Accanto ad una canoa ci sono uno o più animali tra quelli raffigurati sulla canoa stessa.
- Accanto ad una canoa c'è una tessera funghi e/o una tessera erbe.
- Accanto ad una canoa c'è una combinazione di animali, di funghi ed erbe.

Le tessere **singole** sono:

- Una canoa senza tessere (relativo animale, erbe o funghi)
- Un animale senza la corrispondente canoa
- Funghi o erbe senza canoa

Sistemare davanti a se sul tavolo, da una parte le tessere singole e dall'altra parte le tessere che possono formare una serie una accanto all'altra.

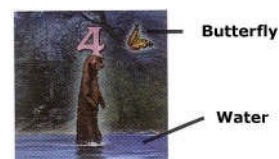
Il giocatore che possiede una canoa e il **numero esatto** di animali raffigurato sopra di essa con eventualmente funghi e erbe, scambia **subito** il proprio Bottino con le Monete d'oro.

I Trapper e le carte Trapper

Il colore di una carta Trapper determina il Trapper che verrà mosso, con il quale il giocatore conquista il Bottino. Ogni giocatore può utilizzare un Trapper qualsiasi.

Le tessere Bottino

Le tessere Bottino sono in tutto 64. Ogni tessera Bottino mostra in basso un corso d'acqua e su uno degli angoli una farfalla. L'acqua impedisce al Trapper l'accesso ad una tessera; la farfalla indica in che direzione deve essere orientata la tessera dopo essere stata scoperta.



Canoe

Animali, erbe e funghi possono essere portati al mercato solo su una determinata canoa. Mentre le erbe e i funghi possono essere trasportati con una canoa qualsiasi, per ciascun tipo di animale si possono utilizzare solo tre specifiche canoe, sulle quali possono essere trasportati rispettivamente uno, due o tre animali. Non appena si raggiunge il numero di animali indicato sulla canoa, questa viene **subito** scambiata con le Monete d'oro.

Animali

Ci sono 6 tessere per ogni animale. Il visone, la lince, l'alce, l'orso bruno, il lupo e il salmone valgono rispettivamente: 1, 2, 2, 3, 3 e 4.

Funghi ed Erbe

Anche sui funghi e sulle erbe si trovano rispettivamente i numeri da 1 a 5 che indicano il valore della tessera. Vengono posti accanto ad una canoa ma solo finché per questa non è stato ancora raggiunto il numero di animali indicato. Perciò deve mancare almeno un animale perché i funghi e le erbe possano essere poste accanto ad una canoa. Inoltre, ogni canoa può avere accanto solo **una** tessera funghi e solo **una** tessera erbe.

Le tessere Bottino nel tuo display

Le tessere Bottino in possesso del giocatore costituiscono il display, questo può contenere qualsiasi numero di tessere singole o in serie.

Tutte le tessere in relazione tra loro **devono essere immediatamente** poste una accanto all'altra:

- Una canoa deve essere posta vicino al relativo animale o a funghi ed erbe già presenti.
- Un animale deve essere posto accanto alla relativa canoa.
- Funghi ed erbe devono essere posti accanto ad una qualsiasi canoa.

Le tessere Bottino poste accanto ad una canoa **non possono** essere spostate o cambiate!



Tessere singole: il giocatore ha 2 lupi nella canoa, ma non ha nessun lupo, erbe e funghi. Gli orsi non vanno bene per la canoa.



Serie: funghi ed erbe devono essere subito posti accanto ad una canoa. La canoa con 1 lince forma una serie insieme ai funghi ed alle erbe.

Una canoa mostra sempre uno, due, o tre animali di **uno** stesso tipo. Questo stabilisce quale animale può essere trasportato sulla canoa. Il numero di animali raffigurato su una canoa determina il numero di tessere animali che possono essere poste accanto alla canoa.



La canoa con 3 orsi deve essere portata al mercato quando nella stessa si trovano esattamente 3 orsi. Fino a quel momento è possibile aggiungere a questa canoa funghi ed erbe (una tessera per ogni tipo).

Giocare carte Trapper e prendere tessere Bottino

Dopo aver giocato una carta Trapper, il giocatore prende una delle tessere Bottino che confina direttamente (adiacente a sinistra, a destra, sopra, sotto, mai in diagonale) con il Trapper dello **stesso colore** della carta giocata, purché l'accesso alla tessera Bottino non sia bloccato dall'acqua; porre poi davanti a se la tessera scoperta.

In questa posizione il Trapper verde non può prendere la tessera, poiché l'accesso è bloccato dall'acqua.

Fa eccezione a questa regola il caso in cui un Trapper è isolato (vedi sotto “un Trapper è isolato”)



Posizionare poi il Trapper sulla casella rimasta libera. Le tessere Bottino adiacenti al Trapper, in orizzontale e in verticale vengono scoperte e orientate in modo che le farfalle presenti sulle tessere siano rivolte verso la farfalla presente sull'angolo.

Più tessere per turno

Si possono giocare una dopo l'altra più carte **di uno stesso colore**, allo scopo di prendere altre tessere Bottino. Durante un turno si può muovere quindi **un solo Trapper**.

Cambio colore

Al posto di una carta **del colore richiesto**, si possono giocare anche **due carte di un altro colore**. Se ad esempio si desidera muovere il Trapper blu, ma non si possiedono carte blu, si possono giocare al posto della carta blu anche due carte di un altro colore, ad esempio il beige. Se si desidera muovere ancora il Trapper, si possono di nuovo giocare due carte beige o anche due carte verdi o due carte viola.

Fine del turno

Quando si desidera terminare il proprio turno, il giocatore prende le prime **due carte Trapper** del mazzo coperto. A questo punto il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Le carte Trapper giocate formano un mazzo di carte scartate scoperte. Se il mazzo di carte Trapper coperto è terminato, il mazzo delle carte scartate viene mescolato e utilizzato come nuovo mazzo coperto.

Un Trapper è isolato

Un Trapper è isolato quando non può spostarsi su nessuna tessera Bottino che lo circonda. In questo caso, dopo aver giocato una carta Trapper del Trapper isolato, è possibile prendere **qualsiasi tessera Bottino**. Poi il Trapper viene spostato sulla casella liberata. Le tessere Bottino adiacenti e coperte vengono scoperte e orientate. Se si desidera, si possono giocare altre carte dello stesso Trapper.

Esempio di un turno



Il giocatore di turno gioca una carta Trapper verde.

L'orso da 4 è bloccato dall'acqua.

Il percorso verso i **Funghi da 5** è libero.

Il giocatore prende i **Funghi** e muove il Trapper verde sulla casella liberata.



Dopo che lo stesso giocatore ha scoperto e orientato tutte le tessere Bottino adiacenti, gioca una seconda carta Trapper verde.

Prende la **canoa orso da 3** e muove il Trapper verde sulla casella liberata.

Il giocatore scopre e orienta di nuovo le tessere Bottino adiacenti. Il Trapper verde è ora **isolato** poiché l'accesso alle due tessere adiacenti è bloccato dall'acqua. Con il Trapper verde ora è possibile prendere qualsiasi tessera Bottino scoperta.



Poiché il giocatore di turno non possiede più carte verdi, gioca due carte blu, prende **l'orso da 4** e muove il Trapper verde sulla casella liberata.



Dopo aver scoperto e orientato le tessere Bottino coperte adiacenti, il giocatore conclude il suo turno anche se **l'orso da 2** andrebbe bene per il suo display. Purtroppo possiede solo una carta Trapper beige. Prende le prime due carte Trapper dal mazzo coperto. Poi il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Conteggiare una Canoa

Se accanto ad una canoa ci sono tante **tessere animali** quante ne sono indicate sulla tessera, questa viene immediatamente conteggiata. Accanto a questa canoa non possono essere posizionate altre tessere Bottino. Vengono sommati tutti i valori, anche quelli dei funghi e delle erbe eventualmente adiacenti. Il giocatore riceve dalla banca il **doppio della somma**. Le Monete d'oro vengono poste **scoperte** davanti al giocatore ben visibili a tutti.



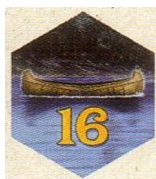
La canoa **orso da 3** viene subito conteggiata dopo che il giocatore ha preso il terzo orso e lo ha posto accanto alla sua canoa. Il valore della canoa è $4+1+5+1+2=13$. Questo valore viene raddoppiato e il giocatore riceve dalla banca 26 Monete d'oro.



La canoa **visone da 3** viene subito conteggiata dopo che il giocatore ha preso un visone e lo ha posto accanto alla sua canoa. Non può più aggiungere tessere Bottino, che siano visone, funghi o erbe. Il giocatore riceve dalla banca 6 Monete d'oro (3×2).

Dopo aver conteggiato la canoa, le tessere Bottino vengono posizionate sotto la canoa. Le tessere rimangono al giocatore, ma vengono messe da parte, perché le canoe già conteggiate non possono essere più utilizzate. Queste tessere verranno usate per il bonus “il maggior numero di specie animali”.

Le tessere Bonus



La canoa che vale di più

Se il valore di una canoa piena dopo il raddoppio è **16 o superiore**, il giocatore riceve una tessera bonus indicante lo stesso numero, che posizionerà scoperta davanti a lui. Se la tessera bonus non è disponibile, perché già in possesso di un altro giocatore, il giocatore riceve la tessera con il numero immediatamente inferiore. Se anche questa tessera non è disponibile, non ci sarà alcun bonus per il giocatore.



Il maggior numero di specie animali

Il giocatore di turno può, **in qualsiasi momento**, rimettere nella scatola tutte o una parte delle sue canoe già conteggiate con le relative tessere Bottino e scambiarle con una tessera bonus “il maggior numero di specie animali”. Le canoe idonee a questo scambio devono mostrare **diversi** tipi di animali. Per ogni turno si può scambiare **una** sola tessera bonus “il maggior numero di specie animali”. Il numero presente nella tessera bonus indica quante canoe con animali diversi si possono dare in cambio di una tessera bonus. Se si aspetta troppo a scambiare le canoe con la tessera bonus, può succedere che non si ricevano più tessere dello stesso valore o solo tessere di valore inferiore. Al termine del gioco si possono possedere più tessere bonus “il maggior numero di specie animali”.

Esempio

Un giocatore possiede 5 canoe già conteggiate: la canoa orso da 2, la canoa orso da 1, la canoa alce da 3, la canoa salmone da 2, la canoa visone da 1. Rimette nella scatola le quattro canoe con le relative tessere Bottino e riceve in cambio la tessera bonus “il maggior numero di specie animali” da 4. Gli è rimasta ora soltanto una canoa orso piena, non importa se orso da 1 o orso da 2. Al turno **successivo**, il giocatore può scambiare questa canoa con la tessera bonus da 1 se è ancora disponibile, o conquistare altre specie animali, per ottenere un bonus più alto.

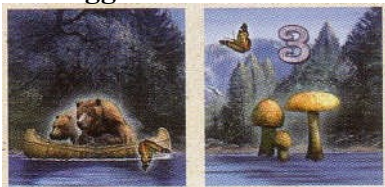
Situazione di gioco

Per avere una migliore visione generale della situazione di gioco, il giocatore dovrebbe non appena ciò sia possibile, cambiare tutte le sue Monete d'oro con Monete d'oro di valore superiore.

Fine del gioco

Se un giocatore ritiene di non poter più fare una mossa utile, termina da solo il gioco, scartando le carte Trapper della sua mano. Tutti gli altri giocatori continuano a giocare finché ogni giocatore ritiene di non poter più fare una mossa utile.

Conteggio



La serie di tutte le **canoe incomplete** di fronte al giocatore fanno guadagnare il numero presente sulla tessera Bottino.

La canoa **orso da 2** con i funghi, fanno guadagnare 3 Monete d'oro.



Le tessere Bottino singole danno un punteggio negativo. Il giocatore deve pagare tante Monete d'oro pari al numero presente sulla tessera Bottino, o nel caso di canoe il numero di animali che la tessera mostra.

Il giocatore deve pagare 6 Monete d'oro per le due tessere (canoa 3 + orso 3).

Nota: le tessere canoa non sono mai incluse in un conteggio positivo, ma solo quando il conteggio è negativo.

Conteggio tessere Bonus

Alla fine vengono conteggiate le tessere bonus. I due tipi di tessera bonus sono conteggiati allo stesso modo: il giocatore che possiede la tessera più alta riceve **12 Monete d'oro**, la seconda tessera più alta riceve **8 Monete d'oro**, la terza tessera più alta riceve **5 Monete d'oro**, la quarta tessera più alta riceve **3 Monete d'oro**, la quinta tessera più alta riceve **2 Monete d'oro**.

Il numero di Monete d'oro che si ricevono è indicato sugli angoli.

Nota: per le tessere bonus di valore inferiore, spesso il giocatore non riceve nessuna Moneta d'oro.

Il giocatore con il maggior numero di Monete d'oro vince la partita.

Variante per giocatori giovani

Per semplificare il gioco, si può giocare senza tessere bonus. Inoltre si può eliminare la regola del blocco delle tessere Bottino a causa dell'acqua. In questo modo un Trapper può prendere tutte le tessere Bottino adiacenti, anche quando il lato acqua è rivolto verso di lui. In questo caso le tessere Bottino, dopo essere state scoperte, non devono più essere orientate verso la farfalla.

Variante tattica

Nella variante tattica si apre un'asta per acquisire il diritto di prendere le tessere Bottino. All'inizio del gioco ogni giocatore riceve **8 carte**. Il giocatore di turno riceve il segnalino Apertura. Chi possiede questo segnalino può subito passare e prendere le prime **4 carte** dal mazzo coperto o può indicare **un colore del Trapper e un numero** (1 o superiore).

Questo determina:

- Il Trapper con il quale si può prendere una tessera Bottino e
- Il numero di carte che un giocatore deve scartare per prendere una singola tessera Bottino.

Il numero indicato dal Primo giocatore non ha nulla a che fare con il numero presente sulla tessera Bottino.

Dopo aver stabilito l'offerta iniziale, il turno passa al giocatore alla sua sinistra. Questo può passare o indicare un numero più alto. Il colore del Trapper indicato dal giocatore che ha aperto il gioco non può essere cambiato. In questo modo l'offerta continua, anche più volte, finché tutti i giocatori tranne uno non hanno passato. Questo giocatore deve ora giocare carte della quantità e del colore richiesto (o coppie di carte di altri colori). Dopo aver scartato le carte, il giocatore prende una tessera Bottino adiacente al Trapper dello stesso colore, muove il Trapper sulla casella liberata, scopre le tessere Bottino adiacenti e le orienta.

Ora il turno è di nuovo al giocatore con il **segnalino Apertura**, a prescindere dal giocatore che ha preso la tessera Bottino, che ha ancora la possibilità di passare e di prendere le prime 4 carte dal mazzo o di indicare un numero. Se fa di nuovo un'offerta (indica un numero) ci sarà una nuova asta e qualcuno prenderà una tessera Bottino con il Trapper dello stesso colore. Le aste continueranno finché il giocatore che possiede il segnalino Apertura passa definitivamente e prende 4 carte. Il colore del Trapper scelto all'inizio non può essere cambiato. Un solo Trapper può prendere la tessera Bottino durante il turno di un giocatore. L'asta termina dopo che il giocatore che possiede il segnalino Apertura prende 4 carte; il segnalino Apertura passerà al giocatore alla sua sinistra.

Un giocatore non può intervenire nell'asta in corso, se ha passato; può farlo nel suo prossimo turno.

Nota: solo il giocatore che è in possesso del segnalino Apertura, quando dichiara che il suo turno è terminato, può prendere 4 carte.

Esempio di un turno con 3 giocatori

Il giocatore A possiede il segnalino di Apertura. Indica il colore beige e il numero 2. Il giocatore B passa. Il giocatore C rilancia a 3. Il giocatore A rilancia a 4. Il giocatore C rilancia a 5. Dopo che il giocatore A ha passato, il giocatore C mette 3 carte Trapper beige, 2 verdi e 2 blu nel mazzo di carte scoperte e prende una tessera Bottino adiacente al Trapper beige. Sposta il Trapper sulla casella liberata, scopre tutte le tessere Bottino adiacenti e le orienta.

Dato che il giocatore A non ha terminato il suo turno, prendendo 4 carte Trapper, è ancora di turno. Deve continuare a giocare con il colore beige e indica il numero 1. Il giocatore B rilancia a 3. I giocatori C e A passano. Il giocatore B gioca le carte richieste, prende una tessera Bottino adiacente al Trapper beige, muove il Trapper sulla casella liberata, ecc.

Il giocatore A non ha ancora concluso il gioco prendendo 4 carte quindi è ancora di turno; indica il numero 1. Dato che i giocatori B e C passano, gioca una carta Trapper beige e prende una tessera Bottino. E' di nuovo il turno del giocatore A, che indica ancora il numero 1. I giocatori B e C passano, il giocatore A gioca una carta Trapper beige e prende una tessera Bottino. Il giocatore A conclude il suo turno e prende 4 carte Trapper dal mazzo coperto. Passa il segnalino Apertura al giocatore B che apre con una offerta la nuova asta (colore e numero).

