



Regole del Gioco

componenti:

72 carte (9 carte raffiguranti 8 animali diversi :

(pulcino , asino , capra , maiale , gallo, pecora, mucca , cavallo)

Due carte speciali (agricoltore e cane pastore)

1 campanello

Scopo del gioco:

I giocatori cercano di segnare più punti possibili ad ogni round scambiando carte in modo rapido e scaltro per arrivare ad avere in mano 9 carte della stessa specie.

Il giocatore che è riuscito a raggiungere il totale dei punti vince.

Preparazione:

Per il gioco base, non sono necessari l'agricoltore e il cane pastore, per cui possono essere lasciati nella scatola.

La campana è sistemata al centro del tavolo da gioco e matita e carta sono necessarie per segnare i punteggi.

Un giocatore distribuisce le carte.

A seconda del numero dei giocatori vengono scelte dal mazzo 9 carte uguali (dello stesso animale/punteggio) per ogni giocatore.

Le carte rimanenti non sono necessarie e possono essere lasciate nella scatola .

Un giocatore mescola le carte e serve 9 carte coperte ad ogni giocatore.

I giocatori prendono le loro carte e le sistemano come vogliono.

Suggerimento: Ogni giocatore sceglie una specie di cui cercherà di avere tutte le 9 carte , alcuni cercano di prendere quelle di cui hanno molte carte, altri quelle che hanno il punteggio più alto.

Naturalmente, si può cambiare durante il gioco e anche in base alle carte ricevute.

Quando tutti sono pronti il gioco comincia. Il giocatore che ha distribuito le carte da un colpo alla campana e grida: " Il mercato è aperto "

Come si gioca?

Tutti i giocatori scambiano simultaneamente le loro carte . I giocatori scelgono dalla propria mano da 1 a 4 carte animale dello stesso tipo e cercano di scambiarle con le carte di un altro giocatore. Queste carte devono essere tenute coperte in modo che gli altri giocatori vedono solo il retro delle carte.

Per esempio si può dire : "Uno, uno, uno! " oppure " tre, tre, tre! ", a seconda di quante carte volete scambiare.

Gli scambi possono avvenire tra tutti i giocatori, nello stesso momento, creando confusione tra tutte le offerte ed i continui aggiornamenti.

Quando un giocatore ha cambiato e ha ordinato le sue carte può ancora fare o accettare offerte.

Spetta a ciascun giocatore entrare o meno in uno scambio. Se nessun giocatore accetta il numero di carte offerte si può sempre fare offerte di un'altra quantità. Va tenuto conto che gli scambi devono essere sempre effettuati con lo stesso numero di carte e offrendo carte uguali fra loro.

Il gioco continua fino a quando un giocatore ha 9 carte, in mano, della stessa specie.

In questo caso il giocatore deve suonare la campana prima di qualsiasi altro e far terminare in questo modo il turno di gioco.

Valutazione e vincitori:

Il primo giocatore a far squillare il campanello mostra le sue 9 carte di un'unica specie.

Ottiene il punteggio indicato dalle carte, per esempio, 85 punti per le 9 mucche.

Se il giocatore non ha 9 carte uguali riceve 20 punti di penalità e il baratto ricomincia immediatamente.

Il giocatore che arriva, dopo diversi turni, a 500 punti vince la partita .

Per partite più brevi si può arrivare a 300 punti.

Partita con l'agricoltore e cane pastore:

Per giocare con le carte speciali, due giocatori ricevono una carta in più (così avranno 10 carte).

Si gioca allo stesso modo, solo che queste carte possono essere utilizzate come qualsiasi altro animale negli scambi, separatamente o insieme , nel rispetto della regola che non possono essere scambiate più di 4 carte contemporaneamente .

Le differenze sono che il cane pastore può essere usato come un jolly, quindi se hai 8 carte della stessa specie e il cane, è possibile terminare la partita in qualsiasi momento e ottenere i punti delle lettere.

Se si dispone di 9 carte dello stesso tipo e il cane pastore si ottiene il doppio dei punti delle lettere. Se, tuttavia , il giro è finito e si ha il cane da pastore in mano si ha una penalità di 20 punti.

Nota: se pensiamo che il round stia per finire, può essere una buona decisione quella di dar via il cane pastore, se si pensa che non si può vincere il round, ma attenzione, si può far vincere un altro.

L'agricoltore conta sempre 20 punti in meno.

Se lo hai in mano non puoi finire il round .

Se un giocatore ha , alla fine del turno entrambe le carte speciali ricevute 40 punti negativi .