

APACHE

da 2 a 5 giocatori
da 8 anni in su



OBIETTIVO

Ciascun giocatore controlla una piccola tribù indiana composta da Cacciatori, Fanciulle, Guerrieri e Capi. Gli indiani vogliono reclamare la maggior quantità possibile di bottino. Quindi, per esempio, il Cacciatore insegue i bufali mentre la Fanciulla raccoglie collane. Coloro che manterranno il sangue freddo e aspetteranno il momento giusto per conquistare più carte bottino insieme, avranno più possibilità di vincere la partita.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

20 carte tribù (1 Capo, 1 Guerriero, 1 Fanciulla e 1 Cacciatore per ciascuno dei 5 colori)

114 carte prateria:

45 carte indiano (2 Capi, 2 Guerrieri, 2 Fanciulle e 3 Cacciatori per ciascuno dei 5 colori)

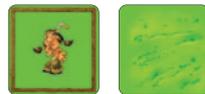
69 carte bottino (33 bufali, 9 totem, 9 tomahawk - ascia da guerra indiana, 9 collane e 9 tende)

1 tabellone Pow-Wow

regolamento

PREPARAZIONE

 Formare due mazzi distinti con le carte tribù e le carte prateria. Sul dorso delle carte tribù è raffigurato un indiano mentre su quello delle carte prateria è raffigurata una prateria.



 Ciascun giocatore sceglie un colore e riceve le 4 carte tribù corrispondenti. Questa mano di 4 carte dello stesso colore è composta da un Capo, una Fanciulla, un Guerriero e un Cacciatore. Il tipo di bottino che ogni carta può reclamare è indicato sugli angoli superiori della carta e sullo sfondo del disegno.



Nota: se ci sono meno di 5 giocatori, riporre nella scatola le carte tribù dei colori inutilizzati.

 Piazzare al centro del tavolo tutte le carte prateria a faccia in giù, sparpagiarle e mescolarle. Le carte prateria resteranno disposte in questo modo per tutta la durata della partita.

 Creare uno spazio libero al centro del tavolo in mezzo alle carte prateria e piazzarci all'interno il tabellone Pow-Wow. Pow-Wow è un termine indiano che significa assemblea.

 Inizia il giocatore con la vista più acuta. (Consigliamo questo testo per verificarlo)

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Scoprire carte prateria

La partita si svolge in senso orario. I giocatori effettuano il proprio turno scoprendo una delle carte prateria che si trova al centro del tavolo.

Nota: Per evitare che il giocatore di turno sia ingiustamente avvantaggiato rispetto agli avversari, deve voltare la carta prateria tenendo il dorso rivolto dalla sua parte.

Esistono due tipi di carta prateria: carte indiano e carte bottino.



Le **carte indiano** raffigurano un indiano del colore di un giocatore



mentre le **carte bottino** raffigurano un bufalo o una collana o un tomahawk o un totem oppure una tenda. I giocatori utilizzano le loro carte tribù per reclamare queste carte.

Nota: Se ci sono meno di 5 giocatori, durante la partita verranno naturalmente scoperte anche carte indiano dei colori inutilizzati. Queste carte verranno semplicemente lasciate a faccia in su sopra il tavolo.

Ogni volta che viene scoperta una carta prateria, qualsiasi giocatore può utilizzare una delle sue carte tribù per reclamare il bottino. Se nessuno decide di giocare carte tribù, la partita prosegue in questo modo e i giocatori continuano a scoprire carte prateria fintanto che qualcuno decide di giocare una carta tribù interrompendo questa fase.

Reclamare il bottino

Per poter reclamare il bottino, i giocatori devono utilizzare le loro carte tribù e piazzarle il più velocemente possibile sul tabellone Pow-Wow che si trova al centro del tavolo. Un giocatore può giocare una carta tribù soltanto se la carta indiano corrispondente è già stata scoperta e quindi si trova a faccia in su sopra il tavolo. Inoltre la carta tribù giocata deve essere in grado di reclamare almeno una carta bottino.

Gli indiani e il loro bottino



La **Fanciulla** è giovane e bella e raccoglie **tutte le collane**.



Il **Guerriero** è forte e potente e raccoglie **tutti i tomahawks**.



Il **Cacciatore** è agile e rapido e raccoglie **tutti i bufali**.



Il **Capo** è anziano e scaltro e cattura prigionieri. Egli può reclamare il bottino soltanto se c'è almeno un totem scoperto e un qualunque altro indiano maschio scoperto. Egli raccoglie **tutti i totem** ed una carta **indiano maschio** a sua scelta.

Nota: Se ci sono meno di 5 giocatori, il Capo può catturare anche una carta indiano di un colore che non appartiene a nessun giocatore.



Tutti gli indiani possono inoltre decidere di raccogliere **tutte le tende** anziché il loro bottino "abituale".

Esempio: Sul tavolo ci sono scoperte le seguenti carte: un Cacciatore rosso, una tenda e un bufalo. Il giocatore rosso gioca il Cacciatore dalla sua mano e lo piazza sul tabellone Pow-Wow. Egli può reclamare 2 carte: la carta indiano su cui è raffigurato il suo cacciatore e la tenda **oppure** l'indiano e il bufalo. Egli non può reclamare sia la tenda che il bufalo.

Il giocatore prende la carta indiano che si trova sul tavolo insieme alla carta bottino reclamata e le piazza a faccia in giù davanti a sé. Questo è il mazzo delle vincite. Infine il giocatore riprende in mano la carta tribù giocata.

Se ci sono sul tavolo due carte indiano identiche - per esempio due Cacciatori dello stesso colore - quando viene giocata sul tabellone Pow-Wow la carta tribù corrispondente, il giocatore può utilizzare soltanto una delle due carte indiano per reclamare il bottino e la seconda carta indiano resta sul tavolo.

Quando viene scoperta una carta prateria, è possibile giocare soltanto una carta tribù. Quindi, ad esempio, non è possibile giocare sia il Cacciatore che la Fanciulla.

Più giocatori desiderano reclamare il bottino

Se più giocatori decidono contemporaneamente di giocare carte tribù dalla propria mano, il bottino viene reclamato per primo da chi è stato più veloce a piazzare la carta sopra il tabellone Pow-Wow. Il giocatore la cui carta si trova in fondo alla pila di carte sopra il tabellone Pow-Wow decide per primo cosa reclamare. Successivamente decide cosa reclamare il secondo giocatore più veloce (ovvero il giocatore con la seconda carta tribù più in basso) e così di seguito.

Quando è il turno di un giocatore per reclamare il bottino, se non ci sono più carte reclamabili perché chi è venuto prima ha raccolto le ultime carte bottino per quel giocatore, non raccoglie niente e riprende semplicemente in mano la sua carta tribù.

Dopo aver reclamato il bottino

Quando tutti i giocatori hanno ripreso in mano le loro carte tribù, si riprende a scoprire carte prateria iniziando dall'ultimo giocatore che ha giocato la carta tribù.

Esempio: Un giocatore ha appena scoperto una carta prateria: il Capo rosso. Il giocatore giallo e quello viola si accorgono del pericolo che stanno correndo i propri cacciatori poiché ci sono molte carte totem scoperte sul tavolo. I due giocatori allora giocano rapidamente i propri cacciatori sul tabellone Pow-Wow e il giallo è un po' più rapido rispetto al viola e la sua carta tribù è la prima ad essere piazzata sul tabellone. Il giocatore rosso è il più lento e la sua carta tribù finisce in cima alla pila. Il giocatore giallo reclama per primo il bottino. Egli prende il suo cacciatore insieme ad una carta bufalo e le aggiunge al suo mazzo delle vincite. Il viola reclama il suo cacciatore insieme ad una carta tenda e le aggiunge al suo mazzo delle vincite. Adesso è il turno del Capo rosso. L'unica carta indiano rimasta sul tabellone è una Fanciulla che non può essere catturata dal Capo. Il giocatore rosso, sebbene ci siano sul tavolo carte totem, non può reclamare niente. Tutti i giocatori riprendono in mano le proprie carte tribù ed infine il giocatore rosso scopre una nuova carta prateria poiché il suo Capo è stata l'ultima carta tribù giocata.



Punizione!

Se un giocatore gioca una carta tribù che non può utilizzare per reclamare il bottino, è costretto a scartare le prime due carte che si trovano in cima al suo mazzo delle vincite. Queste carte vengono rimosse dal gioco. Se nel suo mazzo delle vincite non ci sono carte a sufficienza, egli ne scarta quante ne ha. Infine riprende in mano la carta tribù giocata.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

Quando viene scoperta l'ultima carta prateria, i giocatori hanno l'ultima possibilità per provare a reclamare il bottino, dopodiché la partita termina.

Ciascun giocatore conta le carte che si trovano nel proprio mazzo delle vincite. Vince la partita il giocatore con il maggior numero di carte. In caso di parità, gli orgogliosi Apache si dividono gli onori della vittoria!

REGOLE OPZIONALI che espandono il gioco base.
Tutte le regole opzionali possono essere combinate insieme in un modo qualunque.

Sentiero di guerra



Quando un giocatore reclama **tomahawks** con il suo Guerriero, egli scende sul sentiero di guerra ed attacca tutti gli altri giocatori. Egli riceve un **bufalo** dal mazzo delle vincite di ogni avversario. Se un giocatore non ha carte bufalo non perde nessuna carta.
In una partita a due giocatori, il Guerriero ottiene invece 2 bufali.

Nota: Se si utilizza la variante "Sentiero di guerra", per poterle trovare più rapidamente, si suggerisce di piazzare le carte bufalo in fondo al mazzo delle vincite.

Matrimonio



Quando sul tavolo c'è almeno una carta **tenda** a faccia in su, una **Fanciulla** può decidere di sposare un **indiano maschio** a sua scelta. Allo stesso modo, un indiano maschio può decidere di sposare una Fanciulla a sua scelta. Possono giocare la carta tribù sia il giocatore dello stesso colore della Fanciulla che si trova sul tavolo, sia il giocatore dello stesso colore dell'indiano maschio che si trova sul tavolo. Il giocatore che gioca la sua carta tribù più velocemente reclama tutte le tende, la propria carta indiano (Fanciulla o indiano maschio) e lo sposo (o la sposa). Tutte le carte vengono infine aggiunte al proprio mazzo delle vincite. I giocatori possono comunque continuare a reclamare le tende nel solito modo, ovvero senza sposarsi.

Divisione del bottino



Se ci sono meno di 5 giocatori, ci sono carte indiano che non appartengono ad alcun giocatore. Questi indiani, per potersi dividere il bottino, formano delle alleanze con **indiani identici** appartenenti ai giocatori. Se, per esempio, un giocatore reclama il bottino con il suo Cacciatore, tutti i cacciatori che non appartengono a nessun giocatore, si alleano con lui e il giocatore ottiene come bonus anche **tutte** queste carte indiano e le aggiunge tutte al proprio mazzo delle vincite.

Eccezione: Gli indiani che non appartengono ad alcun giocatore, **non** formano alleanze quando vengono catturati come prigionieri - oppure quando si sposano se si utilizza la variante "Matrimonio"!

Esempio: Un Capo blu e due Capi gialli si trovano a faccia in su sopra il tavolo; queste carte non appartengono a nessun giocatore. Viene scoperto un Capo rosso e il giocatore rosso gioca la carta tribù corrispondente sopra il tabellone. Egli prende un Guerriero verde come prigioniero. Il giocatore rosso ottiene quindi la possibilità di reclamare tutti e 4 i Capi, tutti i totem così come il Guerriero verde. Egli tuttavia, non può reclamare anche altri Guerrieri che non appartengono a nessuno poiché è la carta Capo che sta reclamando il bottino ed in questo caso questi indiani, non formano alleanze.



Autore: Stefan Dorra

Illustrazioni: Studio Mattigatti di Ciccoli Lorenzo,

Impaginazione: Lorenzo Ciccoli, Colori: Andrea Tenzoni

Traduzione italiana: Michele Mura (michelemura@libero.it)

Revisione: Marina Montali (marinamontali@yahoo.it)

La Tana dei Goblin (www.goblins.net)



© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tutti diritti riservati. Made in Germany. www.abacusspiele.de

