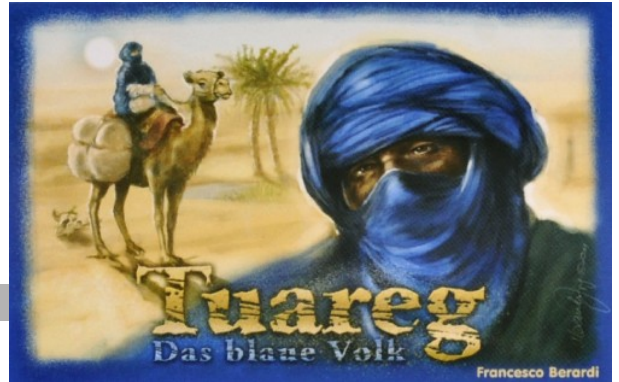


## TUAREG

Author: Francesco Berardi

Gioco di carte per 2-5 giocatori da 10 anni in su.  
Durata: 20 – 45 minuti



### Contenuto:

5 carte cammelli (2 or 3 camels)  
17 carte speciali: 5 asini, 5 covi, 3 ladri, 4 mappe  
44 merci: 8 acqua, 10 oro, 12 sale, 14 miglio  
1 regolamento

### Scopo del gioco:

Il gioco consiste in 2 manche in cui ogni giocatore cerca di ottenere la maggioranza di varie merci. Alla fine di ogni manche vengono guadagnati punti grazie alle maggioranze e alle carte speciali.

### Prima di iniziare:

- Procurarsi carta e penna.
- Ogni giocatore riceve 2 cammelli (3 in 2 giocatori).
- Disporre scoperte le carte speciali in questo modo:
  - **2 players:** 2 asini, 2 covi, 3 ladri, 3 mappe
  - **3 players:** 3 asini, 3 covi, 3 ladri, 2 mappe
  - **4 players:** 4 asini, 4 covi, 3 ladri, 3 mappe
  - **5 players:** 5 asini, 5 covi, 3 ladri, 4 mappe
- Mescolate le 44 carte merci.
- Scoprite 2 merci e ponetele al centro del tavolo (mercato).

*Note: Durante il gioco, merci uguali verranno messe in pila una sopra l'altra. Ci saranno quindi al massimo 4 pile di merci nel mercato.*

### Svolgimento:

- Inizia il più giovane.
- Durante il tuo turno puoi fare una delle seguenti azioni:
  - Pescare carte merci dal mazzo
  - Caricare un cammello con le merci in mano
  - Prendere una pila di merci dal mercato e caricare un cammello
  - Comprare una carta speciale
- Procedere in senso orario.

### Pescare carte merci dal mazzo e aggiungerle alla propria mano:

Sulle merci è indicato: il valore in denaro, il numero di merci di quell tipo e i punti vittoria assegnati a chi ha la maggioranza di quell tipo (ad esempio: per l'oro, ci sono 10 carte, costa 2 monete e assegna 5 punti vittoria).

- Pesca 3 carte dal mazzo e aggiungile alla tua mano. Poi cala una carta, che si aggiungerà al mercato.
- Alla fine del tuo turno devi avere al massimo 4 merci in mano. Aggiungi al mercato le carte in eccesso. Ad esempio: se hai 3 carte e ne peschi 3, dovrai aggiungerne 2 al mercato.

### Caricare un cammello con le merci in mano:

Ogni giocatore ha una carta con 2 cammelli (3 in 2 giocatori) e può caricare merci su ognuno di essi.

- Puoi caricare fino a 4 merci su ogni cammello, a faccia in su e in pila, in modo che la parte alta di ogni carta sia visibile. Durante il tuo turno puoi caricare **un solo** cammello. La merce disposta per ultima va posta sopra le altre carte eventualmente caricate in precedenza.

#### **Regole di caricamento:**

- Ogni cammello ha al massimo 4 carte.
- Un cammello può avere al massimo 2 tipi diversi di merce.
- Puoi effettuare un solo cambio di merce (ad esempio non puoi passare dall'oro al miglio e dal miglio all'oro).
- **Casi speciali – acqua e oro:** se un cammello ha l'acqua, potrà avere solo carte acqua. Un cammello può avere al massimo 2 ori.

#### **Prendere una pila di merci dal mercato e caricare un cammello:**

Puoi prendere fino a 4 merci dello stesso tipo e caricarle su un solo cammello rispettando le regole di caricamento descritte in precedenza.

***Nota:** le carte vanno direttamente sul cammello, non in mano al giocatore.*

#### **Comprare una carta speciale:**

- Puoi comprare una carta speciale pagando minimo 3 monete. Puoi usare merci dalla tua mano e/o dai tuoi cammelli, combinandoli a piacere. Dai cammelli puoi prendere solo le carte in cima (caricate per ultime e quindi completamente visibili).
- Se paghi 4 monete (ad esempio 2 ori) non ricevi resto.
- Poni le merci nella pila degli scarti.
- Prendi una carta speciale e ponila davanti a te scoperta. Puoi usarla ora o in un secondo momento. Puoi avere e usare più carte dello stesso tipo.

#### **Carte speciali:**

##### **Asino:**

E' un cammello in più, ma senza vincoli sul caricamento merci. L'unico limite è relativo al numero di merci: 4 al massimo, come per il cammello.

##### **Covo:**

Puoi nascondere nel covo una merce per turno, dalla mano o dalla cima di un cammello/asino. Metti la merce a faccia in giù sotto il covo (se la prendi dalla mano non mostrarla agli avversari). Puoi caricare al massimo 2 merci all'interno di un covo. Le merci restano nel covo fino alla fine della manche e non potranno essere più spostate.

Se peschi carte dal mazzo, dovrai sempre giocarne 1 nel mercato. Se dopo la pesca hai 6 carte, puoi giocarne una nel mercato e nascondere un'altra nel covo.

##### **Ladro:**

Puoi usare tutti i ladri che vuoi in aggiunta alla tua classica azione. Un ladro ruba una merce ad un avversario, dalla mano o dal cammello/asino. Se dalla mano, viene presa a caso e non mostrata agli altri. Se dal cammello/asino, può essere presa al solito quella in cima alla pila. La carta rubata viene messa sotto il ladro e non potrà essere più spostata fino alla fine della manche.

### **Mappa:**

La mappa fa guadagnare 2 punti vittoria.

### **Fine della prima manche:**

- Quando l'ultima merce è stata pescata dal mazzo, viene effettuato l'ultimo giro della prima manche.
- Ognuno, incluso chi ha pescato, effettua un ultimo turno. Pescare carte dal mazzo non è più possibile perché è vuoto.
- Mettete da parte le carte ancora in mano perché serviranno per la seconda manche.
- Girate le carte nascoste sotto il covo e il ladro (riponete le carte speciali nelle rispettive pile).
- Ogni giocatore raggruppa in base al tipo le merci presenti su cammelli, asini, covi e ladri. Il giocatore con più carte di un tipo guadagna il punteggio indicato sulla rispettiva carta. Ad esempio, chi ha la maggioranza di ori guadagna 5 punti: tale punteggio non va moltiplicato per il numero di ori in suo possesso. Se due o più giocatori hanno la maggioranza, ognuno di loro riceve un punteggio diminuito di 1. Ad esempio, una parità sull'oro vale 4 punti.
- Annotate sul foglio il punteggio della prima manche.
- Gli asini che hanno almeno una merce vengono rimessi nella rispettiva pila.

**Nota:** un asino senza merci è considerato inutilizzato, anche se ha ricevuto merci durante la manche.

- A partire dal giocatore alla sinistra di chi ha effettuato l'ultima pescata, ognuno decide se mantenere le carte speciali comprate, ma inutilizzate. Se decide di rimetterla nella rispettiva pila, guadagna 1 punto (ovviamente la mappa vale 2 punti). Le carte inutilizzate e mantenute restano davanti al giocatore per l'inizio della seconda manche.

### **Seconda manche:**

- Il mercato resta come era alla fine della prima manche.
- Le carte speciali utilizzate nella prima manche tornano ad essere disponibili.
- Le merci scoperte vengono mescolate a formare un nuovo mazzo.
- Le merci rimaste in mano inutilizzate alla fine della prima manche vengono riprese dai rispettivi giocatori.
- Inizia il giocatore alla sinistra di chi ha effettuato l'ultima pescata.

### **Fine del gioco:**

- Quando viene pescata l'ultima merce dal mazzo, inizia l'ultimo giro, come nella prima manche. Se puoi pescare solo 1 o 2 carte, non devi calarne nessuna nel mercato, ovviamente senza superare il limite di 4 in mano.
- Tutte le carte inutilizzate valgono 1 punto (la mappa 2).
- Il giocatore con più punti alla fine delle 2 manche vince. In caso di pareggio, vince chi ha in mano le carte di maggior valore.

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



**Associazione  
GIOCOVUNQUE**

[www.giocovunque.it](http://www.giocovunque.it)