

ALLES IM EIMER

Un gioco di: Stefan Dorra
Editore: Kosmos

CONTENUTO:

90 tessere secchio (da qui in poi secchi) in 5 colori differenti (18 per ogni colore)

Un mazzo composto da 110 carte in 5 differenti colori (22 per ogni colore, ogni colore rappresenta un diverso animale della fattoria)

REGOLE

SCOPO DEL GIOCO:

In questo gioco dovete proteggere la vostra piramide di secchi dalla furia degli animali imbizzarriti. Giocando le carte dalla propria mano, i giocatori, sceglieranno quali animali si imbizzarriscono e cominciano la loro furiosa carica verso le piramidi di secchi di ogni giocatore (il colore degli animali corrisponde al colore dei secchi che esso andrà a prendere di mira) e quali animali saranno chiamati a "difendere" la propria piramide dalla furia degli animali avversari. Chiunque venga a trovarsi senza carte animale in grado di difendere la propria piramide perderà un secchio del colore corrispondente agli animali in carica. Quando un secchio viene rimosso dalla piramide anche gli eventuali secchi ad esso appoggiati dovranno essere rimossi.

Al termine del gioco, colui che avrà di fronte a sé il maggior numero di secchi rimasti in piedi, sarà il vincitore.

PREPARAZIONE:

Ogni giocatore riceve 15 secchi, 3 per ogni colore. Gli eventuali secchi rimanenti sono riposti nella scatola e non vengono utilizzati durante la partita.

Scegliete il giocatore iniziale.

Il giocatore iniziale mescola le carte e ne distribuisce 12 ad ogni giocatore.

Le carte rimanenti formano il mazzo di pesca; questo viene posto al centro del tavolo.

IL GIOCO:

Costruire la piramide:

Prima di tutto il giocatore guarda le proprie carte e, sulla base degli animali in suo possesso, costruisce, al meglio, la propria piramide. Se si è particolarmente "forti" su un colore è buona norma posizionare i secchi corrispondenti sulla base della piramide. La piramide sarà composta da una struttura a 5 livelli (rispettivamente composti da 5,4,3,2,1 secchi) e dovrà essere disposta di fronte a sé.

Se non avete carte di un colore vi converrà mettere i rispettivi secchi sulla cima della piramide.

Dopo che tutti i giocatori hanno costruito la propria piramide il gioco comincia.

GIOCARE LE CARTE:

Il primo giocatore inizia con il proprio turno.

1) Al proprio turno il giocatore sceglie quali animali andranno ad attaccare la piramide del giocatore alla sua sinistra.

- Per fare ciò egli sceglie da 1 a 3 carte dello stesso colore dalla propria mano e le gioca, a faccia scoperta, di fronte a sé. (facendo ciò annuncia ad altra voce il valore della somma delle carte giocate).

- Dopo aver giocato le carte dalla sua mano, il giocatore, pesca UNA nuova carta dal mazzo.

Importante: Si pesca sempre e solo UNA nuova carta dal mazzo.

- Se il mazzo di pesca termina, questo si riforma rimescolando il mazzo degli scarti.

Qualora un giocatore si dimenticasse di pescare la nuova carta, non potrà più farlo in seguito, semplicemente giocherà il resto della partita con una mano composta da meno carte. ;-)

2) Il giocatore seguente in senso orario può tentare di difendere la sua piramide dalla carica degli animali in gioco. Per fare questo egli dovrà, a propria volta, giocare da 1 a 3 carte dello stesso animale la cui somma sia superiore a quella giocata dal giocatore che lo precede.

Esempio: Il giocatore iniziale gioca un cavallo 5. Il giocatore seguente gioca un cavallo da 3 ed uno da 7 ottenendo una somma di 10. (Poteva giocare anche solo il 7 in quanto, da solo, ha un valore più alto di 5)

3) Se il giocatore difende con successo la propria piramide:

- Pesca immediatamente UNA carta.

- Fa sì che il prossimo giocatore in senso orario debba, a sua volta, difendere la sua piramide. Il nuovo difensore deve quindi giocare carte (al massimo 3 carte) in modo che la somma di esse sia superiore alla somma del giocatore

precedente. In questo modo la somma necessaria a difendere la propria piramide andrà, via via, aumentando rendendo sempre più difficile difendere la propria piramide di secchi.

Se il giro tornerà al giocatore iniziale egli potrà aggiungere da 1 a 3 nuove carte a quelle già presenti di fronte a sé in modo da ottenere una somma più alta di quella dell'ultimo giocatore... il turno prosegue finché la carica degli animali non avrà successo ed uno (o più secchi) non saranno rimossi da una piramide.

Un giocatore che non può, o sceglie volutamente di non difendere la propria piramide deve rimuovere un secchio dello stesso colore delle carte animale che lo “travolgono”.

- Dopo avere rimosso un secchio, tutti i secchi che non sono appoggiati sopra altri due secchi devono essere rimossi a loro volta (questo può causare anche una rimozione a catena dei secchi).

- Fatto ciò, tutte le carte presenti scoperte sul tavolo vengono raccolte e vanno a formare il mazzo degli scarti. Il giocatore che è stato travolto diviene il nuovo primo giocatore e gioca un nuovo set di carte, da inizio ad un nuovo turno di gioco.

- Se il giocatore “travolto” non ha nessun secchio del colore delle carte presente nella propria piramide, deve rimuoverne uno di un colore a sua scelta.

Se una piramide viene rotta in due parti, una delle due deve essere rimossa. (questo può capitare qualora si debba rimuovere uno dei secchi posti nel centro di una delle tre righe inferiori).

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO:

Quando un giocatore perde il suo ultimo secchio, egli è fuori dal gioco. Un giocatore si considera ancora in gioco finché ha almeno un secchio di fronte a sé.

Il gioco termina quando:

- con 3-4 giocatori una piramide viene rimossa totalmente
- con 5-6 giocatori due piramidi vengono rimosse totalmente.

Il vincitore è colui che ha il maggior numero di secchi ancora presenti nella propria piramide.

Il gioco dura diversi turni (stabilite quanti prima di cominciare), sommate il punteggio dopo ogni turno per determinare il vincitore del gioco.

VARIANTE:

Una variante non ufficiale ma molto in voga è quella che consente di rispondere ad una carica giocando l'esatta somma giocata dal giocatore precedente; così facendo il giro cambierà senso (da orario ad antiorario o viceversa) ed il giocatore precedente sarà costretto a difendere la propria piramide.

ACCORTEZZE STRATEGICHE:

Il giocatore iniziale può adottare alcune tattiche...

a) Powerball: Può giocare 2 o 3 con valore molto alto.

b) Bluff: Gioca un animale del quale ha solamente una carta, in questo modo, se il giro tornerà a lui, perderà un solo secchio di un colore a propria scelta.

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.
Il presente regolamento tradotto è da considerarsi come un supporto non ufficiale per i giocatori italiani.
L'autore e gli editori non hanno nessuna responsabilità per eventuali errori o imprecisioni presenti in questa traduzione.

Traduzione a cura di
www.ilturnoinpiu.it

