Esempio di un turno con 6 giocatori:

Il tavolo mostra: elefante 3 e elefante 4, cane 3, gatto 2 e gatto 2.

I giocatori giocano: gatto 1, cane 2, gatto 3, gatto 4, topo 3 e topo 3.

Il viola ha giocato il cane 2 e riceve la carta aiuto "Cane", poiché in questo turno non è stato giocato nessun altro cane.

Il rosso ha giocato gatto 4 e riceve la carta aiuto "Gatto", poiché in questo turno è la carta gatto più alta che sia stata giocata.

Blu e Verde scuro hanno giocato entrambi topo 3. Poiché in questo turno non sono state giocate altre carte topo questa carta aiuto non viene data a nessuno.

Nessuno ha giocato l'elefante, e quindi anche questa carta aiuto non viene data a nessuno.

Il giocatore con la carta aiuto "Cane" riceve 5 carte gatto, che aggiunge al suo mucchietto delle carte punti. Il giocatore con la carta aiuto "Gatto" riceve le due carte topo e le posiziona sul suo mucchietto delle carte punti.

Cane 2 viene posizionato con le altre carte sul tavolo.
Le seguenti carte animali restano sul tavolo per il prossimo turno:
cane 2, cane 3, elefante 3 ed elefante 4.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco termina quando I giocatori hanno giocato tutte le carte che avevano in mano e gli animali scacciati sono stati tutti distribuiti. Qualsiasi animale ancora sul tavolo non viene considerato per il punteggio.

Ogni giocatore somma i valori delle proprie carte accumulate. Vince chi fa il punteggio più alto. In caso di parità vince chi ha il valore delle carte elefante sommate più alto.

Autor: Detlef Wendt **Illustration:** Alexander Jung und Fiore GmbH

© 2015 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany. All rights reserved.
www.abacusspiele.de

JUMBO & CO

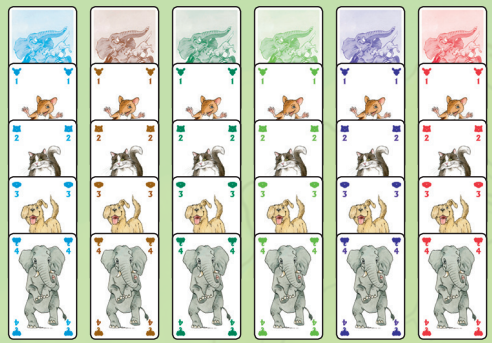
Un selvaggia caccia alle carte 3-6 giocatori, 8+ anni

MATERIALE

104 carte da gioco

4 carte di inizio con il retro in bianco e nero

96 carte animali
6 Sätze mit 16 Karten
Rückseiten in den Spielerfarben
blu
marrone
verde scuro
verde chiaro
viola
rosso



4 carte aiuto
Con fronte e retro identico

Istruzioni

IDEA DEL GIOCO

Si deve cercare di accumulare il maggior numero possibile di punti vittoria. Si giocano le proprie carte animali per scacciare altri animali. Conviene guardare il gioco dal punto di vista dell'avversario. Naturalmente tutti vogliono la preda più grande, ma spesso è meglio accontentarsi.

PREPARAZIONE

Ciascun giocatore riceve un set di carte di 16 animali di un colore. Un set è composto da elefanti, cani, gatti, e topi, ognuno con I valori da 1 a 4.

Posizionate le 4 carte aiuto sul tavolo per usarle in seguito, in modo che siano facilmente accessibili da ogni giocatore.

Carta aiuto „gatto“
Il gatto scaccia il topo

Carta aiuto „cane“
Il cane scaccia il gatto

Carta aiuto „elefante“
L'elefante scaccia il cane

Carta aiuto „topo“
Il topo scaccia l'elefante

All'inizio del gioco posizionate le 4 carte di inizio scoperte al centro del tavolo.

topo 1

gatto 2

cane 3

elefante 4

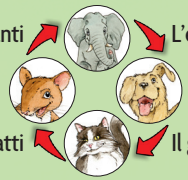
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in 16 turni. Ad ogni turno ciascun giocatore gioca una carta animale. Poi, guardando l'animale giocato si controlla chi è riuscito a scacciare altri animali.

Chi scaccia chi?

Questo schema riassume la regola:

Il topo scaccia tutti gli elefanti



L'elefante scaccia tutti I cani

Il cane scaccia tutti I gatti

Il gatto scaccia tutti I topi

1. Carte da gioco

Tutti i giocatori scelgono contemporaneamente una delle carte che hanno in mano e la mettono a faccia in giù sul tavolo. Poi mostrano la carte e con l'animale che hanno scelto, scacciano gli animali di altri giocatori per cercare di fare più punti possibile.

2. Distribuire carte aiuto

Dopo aver rivelato la propria carta animale giocata, si guarda quale carta aiuto riceverà ognuno.

Le carte aiuto vengono date ai giocatori che sono riusciti a scacciare un altro animale con la carta che hanno giocato.

- Se un giocatore è l'unico a giocare una carta di una specie animale, riceve la carta aiuto corrispondente.
- Se diversi giocatori hanno giocato la stessa carta animale, ma con valori diversi, il giocatore che ha giocato la carta più alta riceve la carta aiuto.
- Se diversi giocatori hanno giocato la stessa carta animale con lo stesso valore, nessuno riceve carte aiuto. In compenso la carta aiuto la riceve chi ha giocato come unico la carta del valore successivo.

Esempio: *I giocatori giocano un cane 3 verde chiaro, un cane 3 marrone e un cane 1 rosso. Verde e marrone sono i valori più alti ma hanno giocato lo stesso valore. Colui che ha giocato il cane 1 rosso si aggiudicherà la carta aiuto.*

- Se nessuno ha giocato una carta animale di una specie particolare, nessuno riceverà la carta aiuto corrispondente.

3. Scacciare

I giocatori con una carta aiuto ricevono tutte le carte della specie scacciata. Ricevono sia le carte sul tavolo che quelle corrispondenti usate dai giocatori in quel turno. Ogni carta vale i punti segnati su di essa. Ogni giocatore posiziona le proprie carte punteggio in un mucchietto coperto davanti a sé. Tutti gli altri giocatori restano a mani vuote.

Nota: *il reciproco scacciare animali accade contemporaneamente. Gli animali giocati possono scacciare altri animali e possono essere a loro volta scacciati.*

Alla fine del turno si devono riporre le carte aiuto al loro posto, al centro del tavolo.

Gli animali non scacciati vanno riposizionati sul tavolo. Possono essere carte che erano sul tavolo precedentemente, oppure animali di questo turno che però non sono stati scacciati. Le carte sul tavolo possono essere scacciate al turno successivo.

Nota: *Gli animali giocati non tornano nelle mani dei giocatori. O finiscono tra i punti vittoria di un altro giocatore, o vengono riposizionati sul tavolo per il prossimo turno.*

Riempire nuovamente il tavolo

Può accadere che in un turno vengano scacciati tutti gli animali e che quindi il tavolo resti vuoto. In questo caso, ogni giocatore sceglie una carta animale da quelle che ha in mano e la mette a faccia in giù davanti a sé. Poi vengono rivelate le carte di tutti e posizionate sul tavolo per il turno seguente. In questo turno, non vengono scacciati animali; gli animali appena posizionati possono essere scacciati al turno successivo.