

# african PARK



20'

AUTORI



6+



2-4

Stefania Nicolini  
& Marco Canetta

## Scopo del gioco

In **African Park** ogni giocatore è un ranger responsabile di una riserva naturale africana e ha compito di ripopolarla, radunando in essa animali selvaggi.

Ad ogni turno di gioco egli deve accogliere un nuovo esemplare nella propria riserva nel miglior modo possibile, tenendo conto delle varie esigenze dell'animale e di quelle degli altri "ospiti" eventualmente presenti nella riserva.

Potendo scegliere, i rangers preferiranno accogliere quegli animali che diano più prestigio alla propria riserva senza creare tuttavia problemi agli altri "ospiti". Quindi il ranger preferirà prendere con sé un ingombrante ma pacifico elefante e lasciare agli altri un vorace e aggressivo coccodrillo.

Gli animali ben accolti forniranno punti, gli animali posizionati in un'area non abbastanza estesa si deprimeranno e non forniranno punti, gli animali non accolti nella riserva o mangiati da altri animali faranno perdere punti.

Il vincitore sarà colui che, alla fine della partita, avrà saputo accogliere e distribuire al meglio gli animali nelle varie aree e, di conseguenza, ottenuto il punteggio più alto.

## Contenuto della Scatola

80 carte così suddivise:

- 68 carte animali
- 12 carte territorio

## Credits

Illustrazioni: **Davide Tosello**

Artwork: **Paula Simonetti**

*Ringraziamenti: Alessandra e Iacopo.*

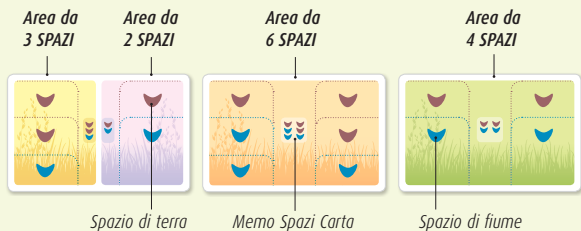
## Descrizione delle Carte

### Le carte territorio

Le **carte territorio** rappresentano le differenti zone della riserva naturale. La riserva naturale è suddivisa in 4 aree recintate di dimensioni diverse (un'area da 2 spazi, un'area da 3 spazi, un'area da 4 spazi e un'area da 6 spazi per un totale di 15 spazi). Gli spazi all'interno dell'area sono identificati da simboli blu

🐾 o marroni 🐾. **Ogni spazio è destinato ad ospitare 1 solo animale.**

Gli spazi blu 🐟 sono attraversati da fiumi e possono essere occupati da qualsiasi animale; in particolare costituiscono habitat ideale per gli animali acquatici. Gli spazi marroni 🦎 sono spazi esclusivamente di terra e **non possono accogliere animali acquatici**. Le carte territorio sono di 3 tipi:



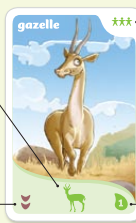
Sui 2 lati delle carte sono rappresentate aree composte in modo differente.

## Le carte animale

Le **carte animale** rappresentano gli animali che saranno ospitati nella riserva. Si presentano nel seguente modo:

**Sagoma dell'animale**  
ha un colore identificativo del gruppo di appartenenza dell'animale.

**Numero minimo di spazi** dell'area in cui può essere posizionato l'animale.



**Numero di giocatori.**  
Questa carta può essere utilizzata solo in partite in cui siano presenti almeno 3 giocatori.

**Valore (in punti)** della carta animale.

Gli animali sono divisi in 4 gruppi, identificati da un colore diverso:



**Carnivori**



**Erbivori**



**Pachidermi**



**Acquatici**

## Preparativi

Il giocatore più giovane è nominato **Ranger Capo** e sarà il primo di turno; seguiranno gli altri in senso orario.

## Disposizione della riserva naturale

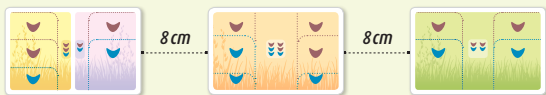
Prima di iniziare la partita i giocatori devono preparare la loro riserva. La riserva dovrà essere formata da 1 carta da 6 spazi, 1 carta da 4 spazi e 1 carta da 2 e 3 spazi.

Le carte territorio vengono divise in 3 mazzetti a seconda del numero di spazi da cui sono composte (il mazzo delle carte territorio da 6 spazi, quello da 4, e quello da 3 e da 2 spazi). I 3 mazzi così formati vengono mescolati singolarmente.

A partire dal Ranger Capo, ciascun giocatore pesca una singola carta da ogni mazzo. Dopo aver pescato le 3 carte territorio, il giocatore ne guarderà entrambi i lati. In funzione della sua strategia di gioco, deciderà quale lato della carta utilizzare. Una volta disposte sulla riserva (e quindi sul tavolo da gioco), le carte non potranno più essere girate sull'altro lato.

Nelle partite con 2 o 3 giocatori le carte territorio non utilizzate sono scartate e riposte nella scatola.

Le carte sono posizionate dai giocatori davanti a loro affiancate e leggermente staccate (8cm approssimativamente) l'una dall'altra, come riportato:



## Disposizione del mazzo delle carte animale

Il numero delle carte animali che deve essere utilizzato in ciascuna partita dipende dal numero dei giocatori. **In una partita con 4 giocatori si utilizzano tutte le carte animale.** In una partita con 2 o 3 giocatori verrà utilizzato un mazzo ridotto (le carte scartate sono riposte nella scatola).

Il mazzo delle **carte animali** è preparato seguendo le indicazioni riportate nella tabella qui a destra, aiutandosi con il colore del dorso delle carte (verde, viola e arancione) e i simboli riportati in alto a destra sulle carte.

\* *Esempio:*

Se i giocatori in gara sono 3 verranno utilizzate tutte le 57 carte animale che riportano in alto a destra i simboli **▲▲** e **▲▲▲**, mentre le carte riportanti il simbolo **▲▲▲▲** saranno scartate e riposte nella scatola.

NUMERO GIOCATORI	CARTE DA UTILIZZARE	CARTE ANIMALE
2		42
3		57
4		68

*I dorsi hanno un colore diverso in accordo al numero di giocatori.*

Il mazzo delle carte animale è mescolato e posizionato **coperto** al centro del tavolo di gioco (l'immagine dell'animale non deve essere visibile).

## Svolgimento della partita

La partita si svolge in turni. Il Ranger Capo estrae dal mazzo un numero di **carte animali** pari al numero di giocatori e le mostra a tutti ponendole scoperte al centro del tavolo di gioco.

A partire dal Ranger Capo, in senso orario, ogni giocatore deve prendere un animale, tra quelli appena scoperti, e cercare di posizionarlo nella propria riserva. Alla fine del turno, dopo che tutti i giocatori hanno preso e posizionato (o cercato di posizionare) la carta animale, il Ranger Capo cede il suo titolo al giocatore alla sua sinistra che sarà il nuovo Ranger Capo per il successivo turno di gioco.

**La partita ha termine** quando, alla fine di un turno, si verifica una delle seguenti condizioni:

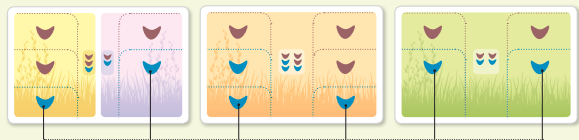
- tutti e 15 gli spazi di almeno un giocatore sono occupati,
- il mazzo delle carte animali è esaurito.

Al termine della partita si procede al conteggio dei punti.

## Posizionamento delle Carte Animale

### a. Disposizione delle Carte

Gli animali possono essere posizionati in uno degli spazi liberi disponibili della riserva, identificati dai simboli (blu o marrone) disponibili più in basso su ciascuna carta territorio. All'inizio del gioco nella riserva naturale ci sono 6 spazi disponibili come mostrato in figura:



Spazi disponibili nella riserva naturale all'inizio del gioco (spazi più in basso).

Il posizionamento degli animali negli spazi all'interno dell'area avviene collocando la carta animale sulla carta territorio, in modo da coprire il simbolo, blu o marrone, rappresentante lo spazio stesso. L'occupazione dell'area avviene a partire dallo spazio più basso e procedendo in ordine verso quello più alto. Quando un animale occupa uno spazio, il nuovo spazio disponibile diventa lo spazio (se c'è) sopra la carta animale.

La carta animale, quando è collocata in una colonna dove siano già presenti altri animali, deve essere posizionata sopra alle altre carte animale, lasciandone però ben visibile la parte inferiore.

\* Esempio:

Nuovo spazio disponibile sopra la carta ippopotamo.

1 L'ippopotamo è collocato sul fiume (spazio blu) nell'area da 3 spazi. La carta copre completamente il simbolo blu.



**POSIZIONAMENTO**  
Una riga di punti blu o marrone aiuta a posizionare correttamente le carte.

② La zebra è collocata nello spazio di terra (marrone) dell'area da 3 spazi. Anche se la carta copre in alto il simbolo marrone ma lascia scoperta in basso la sagoma dell'ippopotamo



Il nuovo spazio disponibile diventa lo spazio sopra la zebra.

③ Al turno successivo, una zebra è collocata nello spazio marrone disponibile e si completa l'area di 3 spazi.

Quando tutti i simboli degli spazi sono coperti da una carta animale significa che l'area è completa e non può più ospitare altri animali.



④ Nell'area di 2 spazi è collocato un leopardo.

Lo spazio di terra diventa il nuovo spazio disponibile

## b. Regole comuni

Il posizionamento delle **Carte Animale** deve tener conto delle seguenti regole:

- Gli animali devono essere collocati in un'area con un numero di spazi uguale o maggiore a quello indicato sulla carta animale stessa (*ad esempio, lo gnu può essere posizionato in un'area con 4 o 6 spazi*).
- Un animale può essere anche posizionato in un'area **con uno spazio in meno** rispetto a quello indicato sulla carta. In questo caso, a causa del poco spazio disponibile, l'animale soffre (**animale depresso**) e il suo valore in punti diventa **zero** (*ad esempio, lo gnu può essere posizionato in un'area da 3 spazi*).
- In nessun caso un animale può essere posizionato in un'area più piccola rispetto a quelle sopra descritte (*ad esempio, lo gnu non può essere posizionato in un'area da 2 spazi*).
- Il **posizionamento è obbligatorio**. Se nella riserva vi è almeno uno spazio in

cui l'animale può essere posizionato senza violare le regole (sia generali che di ciascun gruppo di animali), il giocatore è obbligato a posizionarlo. Può accadere che si debba posizionare un cocodrillo, un leone o un leopardo in un'area in cui siano già presenti erbivori, con conseguenze nefaste per questi ultimi...

## c. Regole specifiche

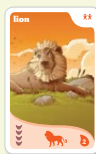
Ciascun **gruppo** di animali ha delle regole particolari:

### CARNIVORI

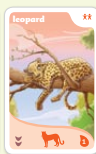
• Possono essere posizionati nella stessa area **solamente carnivori dello stesso tipo.**

✱ *Esempio: un leone con un altro leone, un leopardo con un altro leopardo, ma non un leone con un leopardo (litigherebbero se si trovasse nella stessa area).*

• **Mangiano tutti gli erbivori** nella loro area.



leone



leopardo

### ERBIVORI

• Sono **mangiati dai carnivori e dal cocodrillo** quando sono suati nella loro stessa area.

• Non è possibile posizionare un animale erbivoro in un'area dove siano già presenti dei carnivori o dei cocodrilli (l'erbivoro sarebbe mangiato).

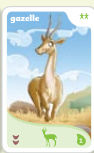
• Se più erbivori dello stesso tipo sono collocati nella stessa area, formano **un branco**. Il branco dà dei punti aggiuntivi alla fine del gioco, come indicato dalla tabella posta qui sulla destra a seconda del numero degli animali uguali posseduti.



gnu



zebra



gazzella



giraffa

+ 1 punto  
2 UGUALI



+ 2 punti  
3 UGUALI



+ 4 punti  
4 UGUALI



+ 7 punti  
5 UGUALI



+ 12 punti  
6 UGUALI



## PACHIDERMI

- Possono essere posizionati nella stessa area solamente **pachidermi dello stesso tipo** (rinoceronte e rinoceronte bianco sono considerati dello stesso tipo e possono pertanto convivere nella stessa area).
- I pachidermi hanno bisogno di spazio: perciò nella stessa area non possono convivere più di un certo numero, come descritto da questa tabella:



elefante rinoceronte rinoceronte b.

### NUMERO MASSIMO DI PACHIDERMI CHE POSSONO CONVIVERE INSIEME

Nell'area da 3 spazi può essere collocato 1 solo pachiderma (depresso). Nell'area da 4 al massimo 2 pachidermi, nell'area da 6 al massimo 3 pachidermi.

Area di 3  
1 PACHIDERMA   (DEPRESSO)

Area di 4  
2 PACHIDERMI  

Area di 6  
3 PACHIDERMI  

## ACQUATICI

- Possono essere posizionati nella stessa area solamente animali acquatici dello stesso tipo.
- **Gli animali acquatici possono essere posizionati solamente negli spazi fiume.**
- Il coccodrillo mangia tutti gli erbivori presenti nella sua area.



ippopotamo coccodrillo

## Impossibilità di collocare un animale (animali morti)

Nel corso della partita può accadere che non sia possibile collocare un animale in nessuna area nella riserva.

In questo caso l'animale non viene posizionato e perciò muore. La relativa carta rimarrà coperta davanti al giocatore (nel "cimitero"). Alla fine della partita il valore degli animali morti verrà sottratto dal punteggio.



## Erbivori mangiati

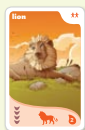
Può accadere che uno o più erbivori siano mangiati da un carnivoro o da un coccodrillo. Questo avviene quando un animale carnivoro o un coccodrillo sono posizionati in un'area in cui siano già presenti uno o più erbivori.

La carta dell'erbivoro mangiato viene tolta dalla riserva e rimane coperta davanti al giocatore (nel "cimitero").

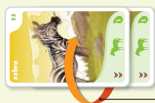
Gli animali mangiati lasciano degli spazi liberi nell'area. Se ci sono degli animali sopravvissuti nella stessa colonna degli erbivori mangiati, le carte degli **animali sopravvissuti vengono spostate verso il basso in modo da coprire gli spazi vuoti**, che si siano eventualmente creati.

\* *Esempio:*

❶ Il giocatore è costretto a collocare un leone nell'area da 6 spazi.



CIMITERO



❷ Il leone appena inserito mangia le zebre già presenti nell'area; le zebre vengono rimosse e posizionate **coperte** davanti al giocatore nel "Cimitero".

❸ La carta leone è tralata verso il basso fino allo spazio di fiume che è diventato disponibile.

## Conteggio dei punti

Alla fine della partita vengono contati i punti sommando i valori riportati sulle carte animale e calcolando eventuali bonus o malus. Il vincitore sarà il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti. In caso di parità il vincitore sarà il giocatore con il numero **minore di animali morti nel "Cimitero"**.

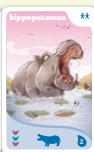
\* *Esempio del conteggio finale dei punti al termine di un partita è riportato nella pagina seguente.*

DESCRIZIONE	PUNTI VITTORIA	ESEMPIO: LO GNU
Animali regolarmente posizionati	<b>Punteggio indicato sulla carta</b>	Prende 2 punti se è collocato in un'area di 4 o più spazi
Animali "depressi"	<b>0 punti</b>	È depresso quando è collocato in un'area di 3 spazi.
Branco di erbivori regolarmente collocati	<b>punti aggiuntivi</b>	Dipende della dimensione del branco (si veda pag.8)
Branco di erbivori "depressi"	<b>0 punti aggiuntivi</b>	Branco di gnu in un'area di 3 spazi
Erbivori mangiati e altri animali morti	<b>Il punteggio è negativo</b>	Lo gnu morto dà -2 punti nel conteggio finale

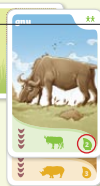
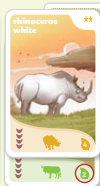
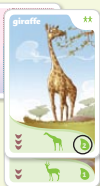
### CIMITERO

#### LEGENDA

- Animali depressi (valgono 0 punti)
- Animali in branco (punti bonus)



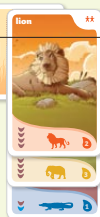
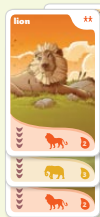
**ANIMALI MORTI  
O MANGIATI**  
-2 giraffa  
-1 gazzella  
-2 ippopotamo  
-----  
**-5 Totale**



**AREA DA 4 SPAZI**  
4 rinoceronte b.  
2 gnu  
2 gnu  
1 punto bonus  
3 rinoceronte  
-----  
**12 Totale**

**AREA DA 3 SPAZI**  
0 elefante  
1 gazzella  
2 ippopotamo  
-----  
**3 Totale**

**AREA DA 2 SPAZI**  
0 giraffa  
1 gazzella  
-----  
**1 Totale**



**AREA DA 6 SPAZI**  
2 leone  
3 elefante  
2 leone  
2 leone  
3 elefante  
1 coccodrillo  
-----  
**13 Totale**

**TOTALE 24 PUNTI**