

per 2-4 giocatori da 8 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Settembre 2003



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Woolly Bully" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Obiettivo del Gioco

Ogni giocatore è un pastore che possiede un gregge di Pecore (nere, gialle, rosse o blu), che deve tenere nel proprio recinto, salvandole così dai lupi affamati.

Come Iniziare

Estraete le 9 tessere speciali seguenti, e tenetele da parte:



1 tessera Centro Villaggio (uguale da entrambe i lati), con al centro una fontana.

4 tessere con un “?” (con un “?” su un lato e un pastore che protegge quattro Pecore dall’altro).



4 tessere Pastore (uguali da entrambe i lati), con un pastore vicino ad una Pecora e un agnellino in braccio.

Mettere tutte le tessere restanti in un grosso sacchetto scuro, e mescolatele accuratamente.

Nota: quando ritirate il gioco, tenete le 9 tessere speciali già divise dalle altre, in modo da velocizzare la vostra prossima partita.

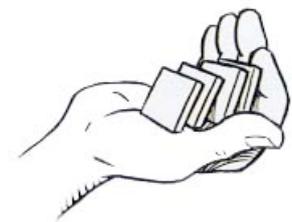
Preparazione

Piazzate la tessera Centro Villaggio al centro del tavolo. Distribuite una tessera “?” ad ogni giocatore (essi dovranno tenere la loro tessera sul lato che presenta il punto interrogativo, in modo da non rivelare il proprio colore).

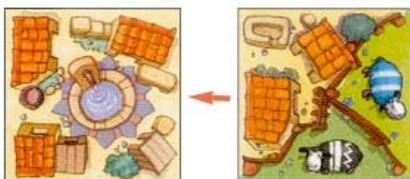
Per ora, piazzate le 4 tessere Pastore da parte.

Ogni giocatore pesca quattro tessere a caso dal sacchetto, senza farle vedere agli avversari.

Tenetele verticali nella mano (vedi illustrazione a lato), in modo da guardarle facilmente da entrambe i lati, e allo stesso tempo, nascondendole agli avversari.



Iniziare la Partita



Il giocatore che ha visitato più di recente la campagna, oppure che ci è vissuto più a lungo, inizierà la partita. Egli sceglierà una tessera dalla propria mano (sempre che questa abbia almeno un lato di tipo “Villaggio”), la piazzerà vicino alla tessera Centro Villaggio che si trova sul tavolo, e ne pescherà una nuova a caso dal sacchetto.

Se un giocatore non ha in mano una tessera con almeno un lato di tipo “Villaggio”, dovrà passare senza poter piazzare nulla.

Poi, il giocatore successivo (in senso orario), piazzerà una tessera in modo che almeno un suo lato combaci con un lato delle tessere già presenti sul tavolo, ed infine pescherà una nuova tessera dal sacchetto.

Ora toccherà al giocatore successivo, e così via in senso orario intorno al tavolo.



Pescata Multipla

Se un giocatore riesce a piazzare una tessera i cui lati combaciano con più lati delle tessere già presenti sul tavolo, potrà pescare una nuova tessera dal sacchetto per ogni lato adiacente che combacia. Nella situazione illustrata a sinistra, il giocatore possiede una tessera con due lati che combaciano, una con un lato del Centro Villaggio e l'altro con le Pecore gialle. Quindi, alla fine del suo turno, potrà pescare due tessere nuove invece di una.



Tessera dopo tessera, i giocatori creeranno i campi per il pascolo delle Pecore, le foreste, i villaggi, ecc.

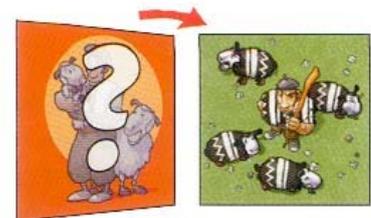
Dichiarare il Proprio Colore

In qualunque momento della partita, i giocatori possono svelare agli avversari il colore delle proprie Pecore (anche durante il turno di un avversario), scoprendo la loro tessera "?". Poi, il giocatore che si è rivelato, piazza questa tessera sul tavolo, pescando il corrispondente numero di nuove tessere dal sacchetto, in base ai lati corrispondenti.



Una tessera

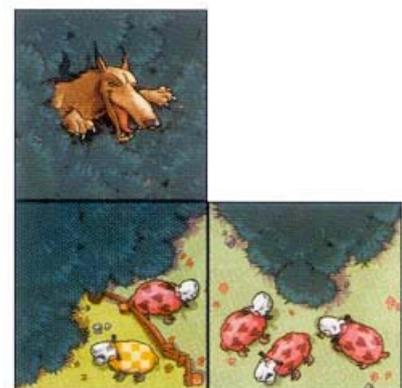
Quando un giocatore dichiara il proprio colore, può piazzare una tessera aggiuntiva della propria mano sul tavolo (come bonus). Infine, per ricordare agli avversari il suo colore, prenderà la tessera Pastore del suo colore e la terrà sul tavolo di fronte a se. Scegliendo di scoprire il proprio colore subito prima (oppure subito dopo) del suo turno, un giocatore potrebbe arrivare a piazzare tre tessere una dopo l'altra: prima piazza la sua tessera "?", poi la tessera bonus ed infine la tessera permessa per il turno di gioco.



Il Lupo

I campi vicino alle foreste sono sicuri, a meno che in quella foresta non ci sia una tessera Lupo. Una tessera Lupo può essere piazzata in qualunque foresta, tranne in una che contiene già una tessera Cacciatore. Un Lupo in una foresta è una minaccia per le Pecore che si trovano nei campi adiacenti a tale foresta. Quando due o più foreste si uniscono, e una di queste contiene un Lupo mentre l'altra contiene un Cacciatore, la tessera di quel Lupo dovrà essere coperta dalla tessera del Cacciatore, rendendo così sicuri i campi adiacenti a tale foresta. In una stessa foresta possono essere piazzate più tessere Lupo.

Alla fine della partita, le Pecore che si trovano in un campo minacciato da un Lupo, non daranno nessun punto vittoria al giocatore proprietario.



I Cacciatori

Una tessera Cacciatore può essere piazzata in una foresta sia per tenere lontano i Lupi (una tessera Lupo non può essere piazzata in una foresta che contiene già una tessera Cacciatore), che per spaventarli. Quando un Cacciatore viene piazzato sopra un Lupo (coprendolo), esso lo elimina dalla foresta. Per renderla sicura, ogni tessera Lupo presente in una foresta deve essere coperta da una tessera Cacciatore.



Nel gioco ci sono quattro tessere Cacciatore.

Giocare le Tessere Lupo e Cacciatore

Le tessere Lupo e/o Cacciatore possono essere giocate in qualunque momento, anche durante il turno di un avversario. Il giocatore che vuole piazzare una o più tessere Lupo/Cacciatore, dovrà dichiarare la sua scelta e il numero di tessere che giocherà, piazzandole poi nell'ordine indicato.

Per esempio, un giocatore dichiara di voler giocare una tessera Lupo e poi una tessera Cacciatore, quindi dovrà per prima cosa piazzare la tessera Lupo e solo dopo quella del Cacciatore. Poi, quel giocatore potrà pescare le nuove tessere in base ai lati combacianti alle tessere giocate, anche se non è il suo turno. Quindi la partita proseguirà come al solito, con il giocatore di turno in quel momento. Se un giocatore piazza una tessera Lupo/Cacciatore subito prima del suo turno, poi potrà eseguire il suo turno normalmente.

Scarsità di Pecore

Quando nel sacchetto non ci sono più tessere, i giocatori continueranno la partita con solo quelle che hanno in mano, indipendentemente da quante ne possiedono. Il piazzamento continuerà fino a che ogni giocatore sceglierà o non potrà più giocare tessere.

Fine della Partita

La partita termina quando tutti i giocatori non hanno più tessere in mano oppure quando non potranno più piazzarne di nuove sul tavolo.

Conteggio delle Pecore

Alla fine della partita, ogni giocatore totalizza 1 punto per ogni Pecora (del proprio colore) presente nel più grande e sicuro campo (senza la minaccia dei Lupi). Solo i recinti e/o le foreste delimitano i campi.

Un campo con uno o più lati aperti non è considerato campo chiuso. Le Pecore presenti nei campi più piccoli e non chiusi non sono conteggiate, tranne in caso di parità. I campi chiusi che sono adiacenti ad una foresta sono considerati solo se in quella foresta non ci sono dei Lupi.

Punti Bonus

Quando pensa di non poter migliorare la sua posizione oppure di non poter danneggiare quella degli avversari, un giocatore può decidere di non giocare più tessere. I giocatori più esperti che sanno quando fermarsi, riceveranno dei punti bonus:

- il primo giocatore a fermarsi (sia volontariamente che obbligatoriamente), riceve 6 punti vittoria come bonus.
- il secondo riceve 3 punti vittoria come bonus.
- il terzo riceve 1 solo punto vittoria come bonus.

Determinare il Vincitore

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria (per le Pecore e per i punti bonus) avrà vinto la partita. Se c'è un pareggio, considerate il secondo campo più grande, che sia chiuso e non minacciato dai Lupi, e se il pareggio sussiste, continuate a considerare con i campi sempre più piccoli. Se ad un certo punto, tutti i campi sono grandi uguali, allora la partita terminerà con un pareggio.

Pecore Veloci

I giocatori possono aumentare la velocità della partita applicando un limite sul tempo a disposizione per piazzare le proprie tessere.

Divertimento per 2 Giocatori

Per le partite con 2 giocatori, ognuno di essi dovrà prendere due colori di Pecore (meno mistero ma più tattica). In questo caso, per determinare il vincitore considerate le Pecore presenti nei campi più grandi di ogni colore, e per la determinazione della vittoria finale sommate i punteggi assieme.

Tattica di Gioco

Per infastidire gli avversari e guadagnare un vantaggio tattico, i giocatori possono cercare di chiudere i campi avversari fintanto che sono ancora piccoli, oppure piazzare un Lupo in una foresta adiacente, oppure ancora espandere questi campi fino al punto che non possano più essere recintati.

Le tessere possono essere anche piazzate in modo che non ci sia modo di agganciarne altre tessere adiacenti.