

ZIEGEN KRIEGEN

(Conquista il tuo gregge di capre !!)

Autore: Günter Burkhardt

Casa Editrice: Amigo (2007)

Da 3 a 6 Giocatori – Età dagli 8 Anni in Su – Durata 15 minuti circa

CONTENUTO

- 50 Carte Capra con simboli da 1 a 5
- 12 Carte Collina con valori da 1 a 8
- 1 Pedina in Legno raffigurante una Capra

SCOPO DEL GIOCO

Una partita ha una durata di 8 turni, al termine della quale, ogni sfidante cercherà di conquistarsi il maggior numero di capre. Su ogni carta, viene raffigurata un numero variabile di Teste di Capra, le quali alla fine di ogni round saranno conteggiate per indicare il numero di capi che andranno a costituire il proprio gregge. In contemporanea, si andrà a creare una zona collinare grazie all'apposito mazzo, che al termine della partita fungerà da “counter” per determinarne il vincitore. Infatti, se uno o più giocatori, supereranno il suddetto limite, saranno dichiarati sconfitti, mentre chi si avvicinerà il più possibile senza superarlo, sarà dichiarato Vincitore.

PREPARAZIONE

Mescolate le Carte, distribuitene 8 ad ogni partecipante, esse andranno a costituire la propria mano iniziale; le restanti, non saranno più necessarie sino alla prossima partita e quindi potrete riporle nella scatola. Mescolate, le Carte Collina e piazzate il mazzo coperto nel centro del tavolo, posizionandovi accanto la Pedina di Legno. Terminate tutte le precedenti fasi, si potrà dare il via alla partita.

SVOLGIMENTO

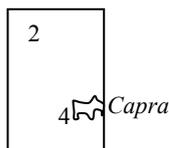
Il giocatore più giovane, inizia per primo. In senso orario, ognuno dei partecipanti, gioca una carta scoperta, scegliendola dalla propria mano. Chi giocherà quella di valore più basso, avrà il diritto di pescare una carta dal mazzo Collina e piazzarla nel centro del tavolo. Il giocatore che durante il round, avrà invece giocato la carta con il valore più alto, si aggiudicherà la mano, recuperando tutte le carte in tavola e ponendole a faccia coperta accanto a se (le carte vinte non potranno essere viste dagli avversari durante tutto lo svolgimento del match).

Quando, un giocatore piazza la 1° Carta Collina, egli colloca la Pedina in Legno su uno dei due valori riportati sulla stessa. La seconda, terza e quarta Carta Collina, dovranno essere sempre piazzate in corrispondenza dell'angolo destro rispetto a quella precedente.

Nel dettaglio: quando ci si appresta a piazzare la seconda Carta Collina, essa dovrà essere posta in modo tale da unire l'angolo in corrispondenza della Pedina. Così facendo, il giocatore avrà la possibilità di scegliere quale dei due valori dovrà essere accostato a quello precedente.

Nell'esempio sottostante, il giocatore nel posizionare la 2° Carta rispetto alla 1°, potrà scegliere se accostarvi il valore 3 oppure 7, rispettando sempre la suddetta regola di corrispondenza. In questo modo, si potrà incrementare il limite a 7 oppure ad 11. Una volta terminata questa fase, la pedina viene spostata sulla nuova carta indicando il nuovo valore scelto.

1° Carta Collina

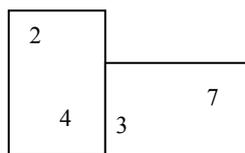


2° Carta Collina



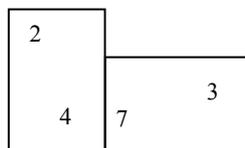
Due possibilità:

①



Somma 7 (4 + 3)

②



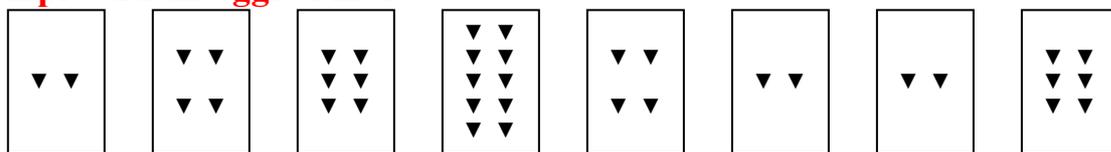
Somma 11 (4 + 7)

La terza Carta, si andrà ad aggiungere alla prima ed alla seconda, allargando la collina. La quarta completerà la costruzione. Una collina è composta da 4 carte, determinando il limite massimo che un giocatore non dovrà superare per aggiudicarsi la partita.

FINE DEL GIOCO

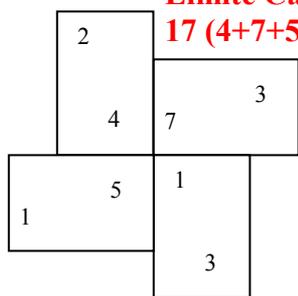
La partita termina dopo l'ottavo turno di gioco (in corrispondenza dell'ottava carta giocata). Ogni giocatore, sommerà il numero di teste guadagnate durante i vari round e lo raffronterà con il limite indicato dalla somma delle 4 Carte Collina. Coloro che supereranno detto limite avranno perso, mentre chi si sarà avvicinato il più possibile al suo limite sarà dichiarato Vincitore. In caso di pareggio, ci saranno più Vincitori; mentre, se tutti i partecipanti supereranno il limite, saranno dichiarati sconfitti. Inoltre, si potrebbe creare la situazione che un singolo giocatore, venga dichiarato vincitore anche senza aver guadagnato alcuna carta, a patto che tutti i suoi avversari abbiano passato il limite previsto.

Esempio di Punteggio Finale



1 + 2 + 3 + 5 + 2 + 1 + 1 + 3 = 18 Capre

Limite Capre
17 (4+7+5+1)



Marion ha 18 capre,
Hubi ha 17 capre,
Dennis ha 12 capre,
Philippaha 4 capre.

Marion è eliminata poichè ha superato il limite massimo.
Hubi vince poichè ha recuperato più capre di tutti gli altri senza superare il limite indicato dalle carte collina.

VARIANTE

Si potranno giocare tanti round quanti sono i giocatori in gara. Dopo ogni round, i giocatori segnano i punti guadagnati su di un pezzo di carta, in base al numero di raffigurazioni presenti sulle carte capra, fatto salvo che nessuno ne abbia superato il limite, in caso contrario non ne totalizzeranno alcuno. Se un giocatore durante uno o più round, non si sarà aggiudicato alcuna carta, al termine dello stesso i suoi punti saranno i medesimi di quelli indicati sulla Carta Collina (in corrispondenza della Pedina). Il vincitore sarà chi si sarà aggiudicato il maggior numero di Punti.