

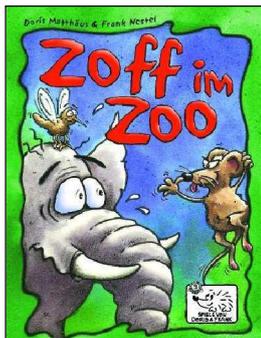
ZOFF IM ZOO – FRANK S ZOO

Giocatori: 4-7

Durata: 60 min.

CONTENUTO

60 carte: 4 zanzare, 1 jolly,
e 5 carte di 11 altri animali
1 libretto di regole



PANORAMICA DEL GIOCO

Questo gioco si svolge in parecchie mani. In ogni mano, i giocatori provano a sbarazzarsi per primi di tutte le loro carte. Il loro punteggio dipende dalla velocità alla quale si sbarazzano delle loro carte. Ci sono due modi di giocare: potete giocare tutte le mani allo stesso modo, o giocare ogni mano con un partner differente.

LE CARTE

Ogni carta mostra un animale in basso all'immagine e nei due angoli superiori. Nella parte superiore della carta si trova anche un riquadro che mostra tutti gli animali che superano l'animale rappresentato sulla carta.

Le foche sono superate dagli orsi polari e le balene. Gli elefanti superano le volpi, le volpi superano i porcospini, ma gli elefanti non superano i porcospini. Il minuscolo topo supera l'elefante!

LA PRIMA MANO

Scegliete un mazziere che mescola le carte e le distribuisce a tutti, a faccia in giù. Con 3 - 6 giocatori, ogni giocatore riceve lo stesso numero di carte. Con 7 giocatori, 4 giocatori ricevono 9 carte e 3 giocatori ne ricevono 8. I giocatori tengono le loro carte in mano, al riparo dagli sguardi. La mano si gioca in parecchi round. Durante ogni mano, i giocatori giocano a turno le loro carte.

INIZIO DEL ROUND

Il gioco comincia alla sinistra del mazziere. Questo giocatore gioca una o più carte della sua mano, a faccia in su, nel mezzo del tavolo. Se gioca una sola carta, può essere qualsiasi animale tranne il camaleonte (jolly). Se gioca parecchie carte, devono tutte rappresentare lo stesso animale, tranne se aggiunge il jolly o una zanzara. Queste carte diventano il primo set di animali che gli altri giocatori dovranno superare.

LE ZANZARE ED IL CAMALEONTE (JOLLY)

Il jolly può essere giocato con qualsiasi altra carta ed è considerato come l'animale rappresentato sull'altra carta. Il jolly non può essere giocato da solo. Una zanzara, solamente una, può essere giocata con uno o più elefanti, ed è considerata come un elefante. Così, un elefante ed un zanzara sono due elefanti! Parecchi zanzare non possono essere giocate insieme di questo modo.

Il jolly ed un zanzara sono due zanzare; non possono essere due elefanti. Un elefante, il jolly ed un zanzara sono tre elefanti.

GIOCARE LE CARTE

Dopo che il primo giocatore ha giocato, gli altri giocatori giocano il loro turno in senso orario. Ogni giocatore deve passare o deve giocare un insieme di carte che supera l'ultimo set di animali giocati. Ci sono

due modi di superare un set di animali: si può o giocare lo stesso numero di carte, ma di un animale di rango superiore, o si può giocare lo stesso animale, ma giocando una carta in più. Un giocatore può giocare **solamente** una carta in più del set precedente (che rappresenta lo stesso animale), quindi non può giocare un numero di carte più grande che rappresenti un animale di rango superiore.

Per esempio, dopo una foca, un giocatore può giocare due foche, ma non tre foche; o un orso polare, ma non due orsi polari.

PASSARE

Se un giocatore decide di passare, di non giocare nessuna carta, potrà sempre giocare di nuovo, più tardi in questo round.

FINE DI UN ROUND

Quando il gioco ritorna ad un giocatore il cui ultimo set di animali non è stato superato (in altri termini, se tutti gli altri giocatori sono passati dalla sua ultima giocata), questo giocatore prende tutte le carte in gioco, le piazza a faccia in giù davanti a lui, e gioca un nuovo round.

FINE DELLE CARTE

Quando un giocatore riesce a giocare la sua ultima carta, mette fine alla mano. Gli altri giocatori continuano a giocare finché uno solo di essi abbia ancora carte nella sua mano. I giocatori devono ricordarsi dell'ordine con quale hanno finito. Se un giocatore che non ha più carte deve iniziare una nuova mano, il giocatore alla sua sinistra inizia la mano.

FINE DELLA MANO

Quando non restano carte che ad un solo giocatore, la mano si conclude immediatamente.

PUNTEGGIO

Il primo giocatore a sbarazzarsi delle sue carte si merita un punto per ogni giocatore intorno al tavolo. Il secondo si merita un punto in meno, e così via. Il giocatore che ha ancora carte non si merita nessun punto.

Dunque, con cinque giocatori, il primo riceve 5 punti, il secondo ne riceve 4, il terzo ne riceve 3, il quarto ne riceve 2, e l'ultimo non riceve nessun punto.

MANI SEGUENTI

Dopo la prima mano, il gioco può svolgersi in due modi differenti. Per un gioco più semplice, continuate a giocare come avete fatto per la prima mano. Il giocatore al primo posto, nel punteggio, mescola le carte e comincia la seconda mano. Se dei giocatori sono a pari merito al primo posto, colui di questi giocatori che si trovava nella posizione più bassa prima dell'ultima mano prende il primo posto. Il giocatore che detiene il punteggio più basso inizia la nuova mano. Alla fine di ogni mano, i nuovi punti sono aggiunti ai vecchi per ottenere un nuovo totale di punti per ogni giocatore. La partita si conclude appena due giocatori hanno raggiunto **19 punti, o più**. A questo punto, il giocatore al primo posto è il vincitore. Per giocare il gioco avanzato dei partner, leggete le regole sotto.

CAMBIO DI PARTNER

A partire dalla seconda mano, i giocatori formano delle squadre secondo la loro posizione nella partita. Consultate la seguente tabella:



nr di giocatori	partner	solitario
4	1+3 2+4	-
5	1+4 2+5	3
6	1+4 2+5 3+6	-
7	1+5 2+6 3+7	4

Per esempio, in una partita con cinque giocatori, il giocatore al primo posto diventa il partner del giocatore al quarto posto, ed il giocatore in seconda posizione diventa il partner del giocatore in quinta posizione. Il giocatore nel mezzo, al terzo posto, gioca da solo.

In una squadra, il giocatore col punteggio più elevato è il partner senior, mentre il giocatore col punteggio meno elevato è il partner junior.

INIZIO DELLE MANI SEGUENTI

Il giocatore al primo posto mescola e dà le carte.

SCAMBIO DI CARTE

Dopo avere guardato le loro carte, i giocatori di ogni squadra si scambiano due carte. Per primo, il partner junior sceglie 2 carte dalla sua mano e le dà, a faccia in giù, al partner senior. Il partner senior sceglie poi 2 carte dalla sua mano e le dà, a faccia in giù, al partner junior. Il giocatore solitario sceglie 2 carte dalla sua mano e le posa davanti a lui, a faccia in giù: queste 2 carte contano come carte raccolte in gioco.

GIOCO DELLE CARTE

Dopo lo scambio di carte, il giocatore all'ultimo posto inizia la nuova mano. Ogni giocatore conserva le carte che prende, che abbia un partner o no. Il gioco delle carte è lo stesso della prima mano, ma con un'eccezione:

RICHIESTA DI AIUTO

Al suo turno, un partner junior può chiedere l'aiuto del partner senior. Lo fa giocando sul tavolo una o più carte che formano un sottoinsieme necessario per superare il set di animali del giocatore precedente. Chiede poi l'aiuto del suo partner senior. Quest'ultimo può giocare allora una o più carte che servono a completare l'insieme richiesto per superare il set del giocatore precedente. Se il partner senior rifiuta, il partner junior deve riprendere le sue carte ed il suo turno è finito. Se il partner senior accetta e l'insieme di carte così formate vince la mano, il partner junior prende le carte.

Se il set del giocatore precedente fossero due topi, il partner junior potrebbe giocare un porcospino e chiedere l'aiuto al partner senior, sperando in un altro porcospino.

Se il set del giocatore precedente fosse un elefante, il partner junior potrebbe giocare un zanzara sperando che il partner senior giochi un elefante.

FINE DELLA MANO

Come prima, la mano si conclude appena non restano carte che ad un solo giocatore.

PUNTEGGI

Il calcolo dei punti è differente in questa versione del gioco: le squadre segnano dei punti secondo la loro posizione alla fine della mano, ed i giocatori, individualmente, segnano dei punti secondo le carte che hanno raccolto.

PUNTEGGIO DI SQUADRA

Ogni giocatore segna i punti per le due posizioni dei partner della squadra. Un giocatore solo segna i punti per la sua posizione, più 4 punti.

In una partita con cinque giocatori, se i partner di una squadra finiscono una mano al primo e al quinto posto, segnano ciascuno 5 punti: $5+0=5$. Se l'altra squadra si è classificata al secondo e quarto posto, ogni partner segna 6 punti: $4+2=6$. Il giocatore solitario si classificherebbe allora al terzo posto, e si meriterebbe 7 punti: $3+4=7$.

PUNTEGGI INDIVIDUALI

Ogni giocatore può segnare anche dei punti in modo individuale, secondo le carte che ha raccolto. Questi punti non sono condivisi col partner, sono solamente per il giocatore che li guadagna.

Se un giocatore ha due leoni o più, segna un punto per ogni leone. Un leone solitario non ha nessuno valore. Se il giocatore che ha finito la mano con le carte in mano ha uno o parecchi leoni nella sua mano, perde un punto per ciascuno di essi. Ed ogni giocatore che non finisce la mano, con almeno un porcospino tra le carte che ha raccolto, deve perdere un punto.

PROSSIMO ROUND

I giocatori aggiungono i nuovi punteggi ai totali precedenti. Delle nuove squadre vengono formate, secondo la nuova classifica dei giocatori. Se due giocatori sono a pari merito, quello dei due che si trovava nella posizione peggiore nella mano precedente si merita la migliore posizione per questa mano.

Per esempio, Éric aveva un punto dopo la prima mano, e Simon ne aveva due. Supponendo che Simon e Éric abbiano ognuno 7 punti, Éric si classificherebbe davanti a Simon, poiché Éric si trovava nella peggiore delle due posizioni nella mano precedente.

FINE DELLA PARTITA

La partita si conclude quando due o più giocatori hanno accumulato almeno **19 punti**. Il giocatore al primo posto è il vincitore, utilizzate il metodo indicato prima in caso di pareggio. I giocatori possono scegliere un punteggio differente con il quale far finire la partita.

* REGOLE SPECIALI PER TRE GIOCATORI

Prima dell'inizio della partita, ritirate dal gioco una copia di ciascuna delle seguenti carte: leone, elefante e topo. Ritirate anche due copie di ciascuna delle altre carte. Lasciate il jolly nel gioco.

Date le carte. Scegliete un giocatore che inizierà la prima mano. Tutte le altre mani saranno iniziate dal giocatore col punteggio più basso.

Ogni giocatore gioca da solo, come indicato nelle regole normali. Alla fine di ogni mano, il giocatore al primo posto segna 3 punti ed il giocatore al secondo posto ne segna 2. Alla fine della prima mano, i giocatori segnano anche dei punti per i leoni ed i porcospini, secondo le regole standard.

La partita si conclude quando uno o più giocatori accumulano almeno **19 punti**. Il giocatore col più alto punteggio totale vince la partita.

© 1999 Doris Matthäus & Frank Nestel

Traduzione dal francese di Francis K. Lalumière

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 "ZOFF IM ZOO" sono detenuti dal legittimo proprietario.

