



ZOO PARTY



di David Parlett

Giocatori: 2 - 5 persone

Età: a partire dai 6 anni

Durata: 20 minuti ca.

Inhalt: 56 carte di animali con le cifre da 1 a 7
(scimmie, elefanti, giraffe, panda,
leoni, pappagalli, pinguini e gatti)

8 carte di guardiani dello zoo

1 foglio di istruzioni per il gioco



IL gioco

Gli animali si sono ripartiti in tutto lo zoo. Ogni giocatore deve prendere in mano quanti più animali può. Quanto più è alta la cifra su una carta di animale, tanto più alto è il punteggio. Però tutti dovrebbero stare attenti ai gatti neri perché non fanno parte dello zoo e quindi portano solo punti negativi. Vince il giocatore che ha in mano gli animali più preziosi.

Preparazione del gioco

Prima si separano le carte dei guardiani dalle carte degli animali e si mettono da parte. Si mescolano dunque le 56 carte degli animali. Ogni giocatore ha in mano sette carte che non dovrebbe mostrare agli altri giocatori. Le carte restanti vengono disposte sul tavolo a seconda del numero di giocatori conforme al seguente schema:

-  con due giocatori: in un rettangolo di 6 x 7 carte
-  con tre giocatori: in un rettangolo di 5 x 7 carte
-  con quattro giocatori: in un rettangolo di 4 x 7 carte
-  con cinque giocatori: in un quadrato di 5 x 5 carte. Ogni giocatore riceve sei carte in mano, la carta del gatto con la cifra «4» è esclusa dal gioco.

Le carte sul tavolo sono lo zoo. Inizia il giocatore che per ultimo è stato in uno zoo.

Svolgimento del gioco

Chi è di turno prende una carta di animale **coperta** dallo zoo e mette al suo posto un'altra carta **scoperta**.

La carta che il giocatore mette nello zoo deve distinguersi da **tutte** le altre carte di animali che sono già state scoperte orizzontali o verticali nella stessa fila.





Si può mettere il leone perché sia nella fila verticale che in quella orizzontale non c'è nessun altro leone.



Non si può mettere il pinguino perché nella fila orizzontale c'è già un pinguino.

 Un giocatore può mettere nello zoo anche la carta che ha appena preso.

«7» e «1»

Se un giocatore mette nello zoo un animale con la cifra «7», il giocatore ha un buono. Può prendere subito un'altra carta di animale dallo zoo e rimettercene un'altra.



Se un giocatore mette nello zoo un animale con la cifra «1», deve saltare un giro non appena è di nuovo il suo turno. Come segnale che deve saltare un giro mette le sue carte coperte davanti a sé sul tavolo.



I guardiani dello zoo

I guardiani dello zoo svolgono un ruolo in tre situazioni di gioco:

-  Il giocatore non ha in mano nessuna carta di animale che entri nel buco nello zoo. In questo caso non mette nel buco nessuna delle carte che ha in mano ma un guardiano. Con questa azione il giocatore ha in mano una carta in più di prima, aumenta quindi il pericolo di ricevere alla fine punti in meno a causa di animali doppi.



-  Invece di prendere dallo zoo una carta di animale, un giocatore può anche scambiare un guardiano con una carta di animale adatta che ha in mano. Il guardiano sarà rimesso nel mazzo dei guardiani. In questo modo il giocatore ha in mano una carta in meno. Questa azione si considera un giro normale.



-  Può accadere che un giocatore desideri mettere in un buco una carta di animale, ma verticale ovvero orizzontale rispetto agli altri animali. In questo caso il giocatore mette un animale qualsiasi nel buco e sopra un guardiano. Questo guardiano rimane nello zoo fino alla fine del gioco.





In una fila possono stare anche diversi guardiani.

Gli animali in mano

Alla fine del gioco ogni giocatore dovrebbe avere in mano possibilmente solo un animale di ogni specie. La carta con la cifra più alta di ogni specie animale raccolta (escluso il gatto) conta positivamente, le altre carte della stessa specie animale contano negativamente. Un'eccezione è data dai gatti: dato che non sono veri e propri animali da zoo, ogni gatto in mano conta negativamente.

Five del gioco

Il gioco è terminato quando tutte le carte nello zoo sono scoperte o quando l'ultimo guardiano è entrato nello zoo. Ora si calcolano i punteggi. Prima si contano gli animali con i punti positivi. Dal punteggio complessivo risultante si detraggono i numeri delle specie animali di cui il giocatore ha in mano diversi esemplari e i numeri sulle carte dei gatti. Vince il giocatore con il punteggio più alto. Nel caso di parità vince il giocatore che ha in mano più carte da «7». Se anche qui c'è parità vince il giocatore che ha in mano più carte da «6».

Esempio per un conteggio conclusivo

Alla fine Adamo ha nel suo zoo i panda da «5» e da «3», il pappagallo da «7», l'elefante da «2», la giraffa da «6» e da «1» e il gatto da «4». Positivi sono i punti del panda «5», del pappagallo «7», dell'elefante «2» e della giraffa «6», che sommati danno 20 punti positivi. Sono punti negativi il panda da «3», la giraffa doppia da «1» e il gatto da «4», che insieme sono 8 punti negativi. Adamo ha in tutto 12 punti positivi.

Variante per esperti

Chi è di turno deve fare attenzione che gli animali che vengono messi nello zoo si distinguano dagli altri animali anche nella fila diagonale.



Il leone entra nello zoo.

L'elefante non entra nello zoo perché c'è già un elefante in linea diagonale.



Avete ancora domande? Vi aiutiamo volentieri!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM