

Si sommano, dunque, i valori numerici dei Cacciatori piazzati dai giocatori.

Il giocatore con la somma più alta ha nella sua tribù un ladro di pelli e deve scartare una **Tessera Bottino Tipi o Bisonte**, fra quelle che possiede, come penalità. Solo nel caso in cui non avesse né una Tessera Tipi né una Tessera Bisonte, allora gli è permesso di scartare un'altra tessera a sua scelta. In caso di parità tra due o più giocatori, ognuno di questi paga la sua penalità, scartando una Tessera Bottino Tipi o Bisonte. Se il giocatore non ha alcuna Tessera Bottino, allora non avrà neanche la penalità. Le Tessere Bottino così scartate vengono tolte dal gioco e non tornano nel sacchetto. **Nota: solamente dopo la prima battuta di caccia, quando i giocatori non hanno ancora le Tessere Bottino, il ladro di pelli dovrà pagare la penalità scartando una delle Tessere Bottino appena ottenute.**

## 2. Valutazione dei tre territori di caccia

Ora si valutano tutti e tre i territori di caccia, uno per volta, partendo da quello di sinistra, nel seguente modo:

A) Il giocatore proprietario del **Grande Guerriero** rimasto scoperto sul territorio ha la **prima opzione di scelta**. Egli prende una Tessera Bottino dal territorio di caccia corrispondente e la piazza scoperta davanti a sé.

B) Il giocatore che ha il valore numerico più alto di Cacciatori su quel territorio ha la **seconda opzione di scelta**. Egli prende due Tessere Bottino anziché una. In caso di parità, i giocatori non ottengono nulla e sarà il giocatore con il secondo valore numerico più alto (se c'è) a prendere le due Tessere Bottino.

C) Il giocatore con il secondo valore numerico più alto di Cacciatori prende le eventuali Tessere Bottino rimaste. In caso di parità, i giocatori non ottengono nulla e sarà il giocatore con il terzo valore numerico più alto (se c'è) a prendere la o le Tessere Bottino rimaste.

Se nessuno ha giocato carte su un territorio di caccia, le Tessere Bottino presenti si eliminano dal gioco.

## Nuova battuta di caccia

Dopo aver distribuito le Tessere Bottino, tutte le carte utilizzate vengono scartate e inizia la seconda battuta di caccia. Le carte sono sufficienti a ricoprire il fabbisogno di due battute di caccia. Dopo la fine della seconda e quarta battuta di caccia, ogni giocatore ottiene nuovamente il suo set di carte completo. I giocatori, quindi, dovranno intraprendere la seconda e la quarta battuta di caccia senza le carte utilizzate nella prima e nella terza. Il giocatore alla sinistra del mazziere diventa il nuovo mazziere e la nuova battuta di caccia inizia seguendo le consuete regole.

## Le Tessere Bottino

Ci sono 5 differenti Tessere Bottino. Quando un giocatore ne ottiene una, la pone scoperta davanti a sé.



**Tipi/Bisonti:** sono necessari per vincere, perché danno ai giocatori la maggior parte di punti vittoria alla fine del gioco.

Ogni coppia di Tipi/Bisonti dà 1 punto vittoria. Il numero riportato sulle Tessere indica la quantità di Tipi o Bisonti contenute in quelle

Tessere.

Esempio: Alex ha una Tessera Tipi da 3, una da 1, una Bisonte da 3 e una Bisonte da 2. Egli ha 4 punti vittoria. Se avesse avuto un Tipi o un Bisonte in più avrebbe 5 punti vittoria.



**Totem:** il giocatore che per primo prende questa Tessera, prende anche il cilindro marrone, che piazza davanti a sé, e lo mantiene fino a quando un altro giocatore non ottiene il suo stesso numero di Tessere Totem. Quest'ultimo manterrà il Totem finché non sarà a sua volta raggiunto. Il giocatore che possiede il Totem sarà in grado di piazzare la sua ottava carta dopo che tutti gli altri giocatori hanno piazzato la loro ultima carta. Non potete usufruire del potere del Totem se siete l'ultimo giocatore (7 carte in mano). **Alla fine del gioco, il giocatore con il cilindro del Totem davanti a sé ottiene 1 punto vittoria.**



**Cavallo:** vale lo stesso concetto del Totem. Il giocatore che ha il cilindro bianco del Cavallo può spostare una sua carta Cacciatore da un territorio di caccia a un altro, dopo che tutti i giocatori hanno piazzato le loro carte (anche dopo il giocatore che eventualmente ha giocato per ultimo grazie al Totem). **Alla fine del gioco, il giocatore con il cilindro del Cavallo davanti a sé ottiene 1 punto vittoria.**



**Tomahawk:** ogni Tessera Tomahawk posseduta aumenta il valore di qualsiasi proprio cacciatore di 1 punto. Ciò significa che ogni Cacciatore varrà un punto in più di quanto riportato sulla carta. Il Tomahawk non conta quando si stabilisce chi è il ladro di pelli. **Alla fine del gioco, il giocatore che ha più Tessere Tomahawk ottiene 1 punto vittoria.**

Esempio: Mario ha tre Cacciatori, che valgono 5, 3 e 7. Egli ha anche 2 Tessere Tomahawk, così i suoi Cacciatori varranno rispettivamente 7, 5 e 9.

## Fine del gioco

Il gioco dura il numero di battute di caccia definito dal numero di giocatori. Alla fine dell'ultima battuta, il giocatore con il maggior punteggio vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di punti ottenuti dalle Tessere Bottino Tipi. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di Tessere Bottino.

**Autore:** Gunter Burkhardt

**Illustrazioni:** Corrado Mastantuono (front card);

Mauro Laurenti (back cards e tiles)

**Layout:** Mariano Iannelli

**Adattamento Italiano:** Alessandro Lanzuisi

**Traduzioni:** Samantha Bidi

**E-mail:** info@whatsyourgame.it

www.whatsyourgame.it

© 2005 Gunter Burkhardt

© 2005 What's Your Game? s.r.l

# MBIGU MANITOU

Nei periodi di caccia, le grandi tribù si affrontano per stabilire chi fra di loro gode di maggior prestigio. La posta in palio è alta: bisonti, tipi, cavalli e il sacro totem. Colui che giocherà con maggior abilità e astuzia i propri cacciatori e grandi guerrieri sarà il vincitore...con l'aiuto di Manitou!

## Materiale di gioco

- 5 set di 18 carte in cinque diversi colori (ogni set ha rappresentata sul dorso una scena di vita indiana che non ha effetti sul gioco);
- 60 Tessere Bottino, che raffigurano Bisonti, Tipi, Cavalli, Totem e Tomahawk;
- Un cilindro bianco in legno (che rappresenta il Cavallo);
- Un cilindro marrone in legno (che rappresenta il Totem);
- Un sacchetto di tela;
- Un regolamento.

## Preparazione

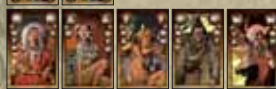
Ogni giocatore sceglie uno dei cinque set di carte, a seconda del colore e della scena tribale riportata sul retro. Ogni set comprende:



- 1 Carta Tribù (che riassume il livello di forza dei Grandi Guerrieri);



- 10 Cacciatori (con forza variabile da 1 a 10);



- 7 Grandi Guerrieri (2 Capi Indiani, 2 Squaw, 1 Uomo della Pieggiola, 1 Scout e 1 Stregone).

Se si gioca in meno di cinque giocatori, i set in più vengono rimossi dal gioco. Tutte le tessere vengono mescolate e messe nel sacchetto, da cui possono essere pescate a caso. I due cilindri in legno vengono per ora messi da parte, pronti per poi essere utilizzati durante il gioco.

Il giocatore più anziano fa da mazziere per la prima battuta di caccia.

### Il gioco

La partita si articola in diverse battute di caccia, a seconda del numero di giocatori.

In 2 e 4 giocatori: quattro battute di caccia.

In 3 giocatori: tre battute di caccia.

In 5 giocatori: cinque battute di caccia.

Ogni battuta di caccia inizia con il mazziere che estrae le Tessere Bottino e le piazza scoperte sul tavolo in tre gruppi distintamente separati fra loro, in modo che formino tre territori di caccia.

Il numero di Tessere Bottino da piazzare in ogni territorio dipende dal numero di giocatori, secondo il seguente schema:



A questo punto, ogni giocatore sceglie fra le proprie carte quelle con le quali affronterà la battuta di caccia. Il primo giocatore, che è colui che siede alla sinistra del mazziere, sceglie 9 carte dal proprio mazzo, l'ultimo giocatore (il mazziere) ne sceglie 7, mentre tutti gli altri ne scelgono 8.

**Attenzione:** in una partita a 2 giocatori, il primo giocatore sceglie 8 carte e l'altro 7.

**Nota:** per una partita più rapida e meno tattica, anziché sceglierle, potete pescare casualmente le carte con cui iniziare la battuta di caccia.

Le carte rimaste verranno utilizzate per la caccia successiva e vanno piazzate sotto la rispettiva Carta Tribù.

Scoprirete durante il gioco quali saranno le combinazioni di carte migliori con le quali giocare.

### La battuta di caccia

Ogni giocatore mescola le carte che ha scelto, le sistema in un mazzetto coperto davanti a sé e pesca le prime tre, che rappresentano la sua mano di gioco. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia a giocare e gli altri seguono in senso orario.

● Al proprio turno, ogni giocatore gioca una carta scoperta dalla sua mano e la piazza sul lato più vicino a lui di uno dei tre territori di caccia. Per maggiore chiarezza, i giocatori dovrebbero piazzare le proprie carte sui tre territori di caccia in modo che risulti sempre evidente a chi appartengono quelle carte (vedi esempio a lato).

● Poi, ogni giocatore pesca una carta dal suo mazzetto in modo da reintegrare la mano a tre carte. Qualora non vi fossero più carte da pescare, il giocatore continuerà la caccia con quelle che ha in mano. Il giocatore successivo eseguirà lo stesso turno, giocando una carta su un territorio di caccia e reintegrando la mano.

● Se un giocatore dovesse giocare una carta su un territorio dove sono già presenti le proprie carte, egli dovrà piazzarla in modo che anche le precedenti restino visibili.

● Se su un territorio vengono giocati più Grandi Guerrieri appartenenti a giocatori diversi, allora sarà necessaria una "prova di forza" (vedere paragrafo successivo).

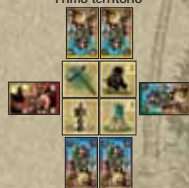
● È possibile giocare un Grande Guerriero su un territorio dove ne è già presente un altro proprio. Le due carte saranno a questo punto attaccabili soltanto attraverso un "sacrificio" (vedere paragrafo "Sacrificio").

Un giocatore non può comunque piazzare più di due propri Grandi Guerrieri su un singolo territorio di caccia!

**Attenzione:** i giocatori possono piazzare i propri Grandi Guerrieri e Cacciatori in qualsiasi ordine nei vari territori di caccia; il loro valore resta inalterato, anche quando si trovano sotto altre carte.

● Dopo che tutti hanno giocato sette carte, la battuta di caccia ha termine. Al primo giocatore, dunque, avanzeranno due carte non giocate, l'ultimo giocatore non avrà alcuna carta e ai restanti giocatori avanzerà una carta non giocata. Tutte le carte non giocate tornano sotto le rispettive Carte Tribù e saranno di nuovo disponibili per le successive battute di caccia.

### Primo territorio



### Secondo territorio



### Terzo territorio



### Prova di forza

Se un giocatore piazza un Grande Guerriero in un territorio di caccia dove è già presente un Grande Guerriero avversario, la carta più forte delle due batte l'altra. La carta sconfitta viene girata a faccia in giù, mentre l'altra resta scoperta. Ogni carta dei Grandi Guerrieri mostra sul lato sinistro quali carte può battere (freccia verso il basso) e sul destro da quali carte viene sconfitta (freccia verso l'alto).

**Esempio:** lo Stregone viene sconfitto dal Capo Indiano e dallo Scout, ma batte l'Uomo della Piovra e la Squaw.



Sulla Carta Tribù è raffigurato uno schema riassuntivo delle prove di forza. Nelle indicazioni sulla Carta Tribù, a sinistra del nome del Grande Guerriero si trovano gli avversari che lo sconfiggono e a destra quelli che vengono battuti da lui.

**Attenzione:** in ogni territorio di caccia, solo la carta Grande Guerriero di un unico giocatore può restare scoperta e quindi vincere!

● Se un giocatore piazza un Grande Guerriero identico a quello avversario che si trova nello stesso territorio di caccia, i due Grandi Guerrieri si annullano a vicenda. Le due carte vengono considerate entrambe sconfitte e si girano a faccia in giù.

● Se nel medesimo territorio di caccia sono presenti scoperti due Grandi Guerrieri dello stesso giocatore, questi sono attaccabili solo attraverso un "sacrificio".

### Sacrificio

Per attaccare due Grandi Guerrieri dello stesso avversario, si deve giocare un Grande Guerriero che sia uguale o più forte del Grande Guerriero che sta sopra (cioè quello giocato per secondo dall'avversario). In questo caso si girano a faccia in giù entrambe le carte, sia il vincitore che lo sconfitto.

A questo punto è possibile, al proprio turno, attaccare il Grande Guerriero rimasto scoperto con una semplice prova di forza (sempre che l'avversario non provveda a calare un'altra volta un secondo Grande Guerriero su quel territorio di caccia).

**Esempio:** Alex ha protetto il suo Scout piazzando un Capo Indiano sullo stesso territorio di caccia; per poter attaccare lo Scout, Mario deve prima sacrificare un suo Guerriero (una Squaw o un Capo Indiano) che elimini il Capo Indiano di Alex. Dopodiché lo Scout di Alex sarà di nuovo attaccabile normalmente.

### Risultato della battuta di caccia

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato sette carte, si calcola qual è stata la tribù più abile nella caccia.

### 1. Ladro di pelli

Per prima cosa, si calcola quale giocatore ha raggiunto il più alto valore di forza con tutte le sue carte "Cacciatori" giocate in tutti e tre i territori di caccia, nel corso della battuta di caccia appena conclusa.