



RAMBA ZAMBA

Johannes Schmidauer-König



Mentre i lombrichi fanno il bagno nelle pozzanghere dimenticando completamente che le galline non sono esattamente loro amiche, le volpi vanno a caccia di galline. E ovviamente i cani non ne sono affatto entusiasti!

CONTENUTO

98 carte: 24 lombrichi (12 x ♀ e 12 x ♂), 20 galline (10 x ♀ e 10 x ♂), 16 volpi (8 x ♀ e 8 x ♂), 14 cani (7 x ♀ e 7 x ♂), 11 pagliai, 10 forconi, 3 contadini

OBIETTIVO DEL GIOCO

Chi per primo riesce a collezionare 5 carte dello stesso tipo di animale (ad esempio 5 lombrichi), vince la partita.

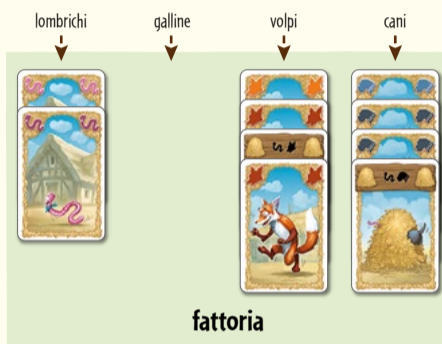
PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiate bene le carte e fatene un mazzo che metterete sul tavolo.

Vicino ad esso lasciate un po' di posto per gli scarti.

Ogni giocatore pesca tre carte dal mazzo e le tiene in mano in modo che gli altri giocatori non le possano vedere.

La porzione di tavolo davanti a voi è la vostra **fattoria** e lì dovete mettere le vostre carte.



Nelle fattorie raccogliete lombrichi, galline, volpi e cani, che disporrete divisi per colonne separate. Se possibile, cercherete di proteggere le colonne con un pagliaio. Per maggiore chiarezza assicuratevi che i lombrichi siano a sinistra, le galline a fianco ad essi sulla destra, poi a destra delle galline le volpi e ancora più a destra i cani. Quando aggiungete una nuova carta a una colonna, posizionatela sempre un po' spostata verso il basso in modo da poter vedere i simboli e il numero di carte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più giovane decide se iniziare o lasciare che inizi il giocatore più anziano.

Poi si procede in senso orario. Quando è il tuo turno, giochi una carta

o una coppia (maschio e femmina di una categoria di animali).

(Se si gioca in due si ha a disposizione un'altra azione - si veda sul retro).

Poi peschi dal mazzo in modo da avere in mano di nuovo 3 carte.

Se il mazzo è finito, mischiate le carte già scartate e mettetele coperte a formare un nuovo mazzo.



Giocare una o più carte

Scegli **una** delle tre carte che hai in mano. Poi mettila nella **tua** fattoria **oppure** nella fattoria di un giocatore che ti sta **a fianco**.

A seconda della carta che giochi succede quanto segue:



Lombrichi

I lombrichi vanno messi sempre nella **propria** fattoria. Se giochi un lombrico non succede nulla.



Galline

Se metti una gallina in una fattoria, il **padrone** (quindi tu o il giocatore vicino a te) **elimina subito 2 lombrichi** dalla propria fattoria.



Volpi

Se metti una volpe in una fattoria, il **padrone** (quindi tu o il giocatore vicino a te) **elimina subito 2 galline** dalla propria fattoria.



Cani

Se metti un cane in una fattoria, il **padrone** (quindi tu o il giocatore vicino a te) **elimina subito 2 volpi** dalla propria fattoria.

Attenzione:

1. Se in una fattoria non ci sono 2 animali dello stesso tipo, il proprietario elimina solo un animale o eventualmente nessuno.
2. Gli animali già presenti nella fattoria non possono cacciare gli animali che vengono aggiunti in seguito.

Tutte le carte che vengono tolte da una fattoria, devono essere messe sul mucchio degli scarti.



Esempio:

Rico mette una volpe nella fattoria di Barbara (1). Poiché nella fattoria c'è una gallina, questa verrà messa da Barbara sul mucchio degli scarti (2).

Adesso tocca a Barbara.

Gioca una volpe e la mette nella propria fattoria (3). Anche se nella fattoria c'è un cane, Barbara non deve eliminare la volpe!





Pagliaio

I pagliai proteggono gli animali che si trovano **sotto** di loro nella stessa colonna. Quindi metterai un pagliaio sempre nella tua fattoria. Ad esempio se un pagliaio si trova sulle tue galline, la volpe non potrà fargli niente.

Tuttavia puoi mettere un pagliaio solo sugli animali riportati nell'illustrazione della carta del pagliaio (ad esempio 🐷 e 🐔).

Se successivamente vengono aggiunte altre carte a questa colonna, queste **non** saranno protette e possono essere eliminate dalle altre carte.

Un pagliaio non può essere messo su un altro pagliaio.



Forcone

Con il forcone puoi eliminare **una** carta a tua scelta fra quelle in vista delle colonne della fattoria di un **vicino**. Metterai poi questa carta sul mucchio degli scarti insieme al forcone.

Con un forcone puoi eliminare anche un pagliaio. In questo modo gli animali tornano liberi e non sono più protetti.



Contadino

Il contadino si mette sempre sul mucchio degli scarti. Se si gioca questa carta, ogni giocatore (quindi anche tu) **deve** eliminare dalla sua fattoria fino a 2 cani non protetti da un pagliaio (se li ha).



Giocare una coppia

In genere puoi sempre mettere una sola carta in una fattoria. Però se hai in mano una coppia di un tipo di animali (un simbolo chiaro e uno scuro), puoi mettere **entrambe le carte insieme** nella corrispondente colonna della tua fattoria o di una vicina. Poi per **ognuna** delle due carte elimini (fino a) 2 carte del tipo di animale che queste cacciano (se sono galline i lombrichi, se sono volpi le galline, se sono cani le volpi).

Esempio: Ralf mette un gallo e una gallina nella fattoria di Lidia (1). Lidia toglie tre lombrichi che ha nella sua fattoria (2). Se avesse avuto 4 lombrichi, li avrebbe dovuti togliere tutti.



FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando nella fattoria di un giocatore si trovano 5 carte dello stesso tipo di animale. Questo giocatore vince!

GIOCARE IN DUE

Valgono le stesse regole del gioco di base con l'aggiunta della seguente possibilità di azione:

anziché giocare una carta o una coppia, puoi togliere **dalla tua fattoria** 2 carte di un gruppo di animali non protetti; così facendo avrai la possibilità di scegliere **una**

carta non protetta dalla fattoria dell'avversario e di eliminarla. Le carte tolte vengono scartate. Alla fine del turno **non** peschi alcuna carta.

Esempio: Lidia cede due lombrichi (1) ed elimina un cane dalla fattoria di Ralf (2). Non pesca nessuna carta.



Per una maggiore leggibilità si è scelto di usare la forma del maschile inclusivo che è da intendersi comprensivo di tutti i generi.



Autore: Johannes Schmidauer-König
Illustrazioni: Michael Menzel
Grafica: brodesign
Redazione: Frank Weiß
Regole di gioco: Cornelia Rist, Frank Weiß
Traduttore: Francesca Parenti
Game Factory: © 2021

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-spiele.com

