

il gioco della fattoria

Chi sarà il fattore più veloce ad “accaparrarsi” gli animali disseminati da un capo all’altro della fattoria? Non farti ingannare dal nome: questo gioco non è “roba da bambini” ma un mix di strategia, cattiveria (scoprirai che a volte è più opportuno ostacolare gli avversari che pensare solo a sé stessi) e, naturalmente, un po’ di fortuna.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 5 ai 99 anni purché almeno uno sappia leggere).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 60 gettoni di diversa colorazione (11 per ogni giocatore e 5 viola per uso “condiviso”), 40 carte caselle “animale”, 40 carte “evento”, un dado e questo foglio di istruzioni.

Scegliere il livello di gioco che si vuole adottare per la singola partita (vedere oltre), mischiare e poi disporre coperte a “scacchiera” le carte caselle “animale” con il logo rivolto verso l’alto per un totale di:

- 9 righe e 3 colonne se a sfidarsi sono 2 giocatori e consegnare a ognuno 6 carte “evento”;
- 8 righe e 4 colonne se a sfidarsi sono 3 giocatori e consegnare a ognuno 5 carte “evento”;
- 8 righe e 5 colonne se a sfidarsi sono 4 giocatori e consegnare a ognuno 4 carte “evento”;
- 6 righe e 6 colonne se a sfidarsi sono 5 giocatori e consegnare a ognuno 3 carte “evento”.

Rimuovere dal gioco le eventuali carte “animale” rimanenti e scoprire tutte quelle disposte, poi formare un mazzo coperto con quelle “evento” non distribuite, infine consegnare ad ogni giocatore tutti i suoi gettoni e abilitare tanti gettoni viola “condivisi” quanti sono i giocatori (eventuali residui vanno rimossi dal gioco).

COME SI GIOCA

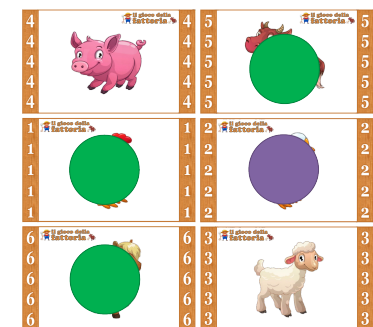
A turno ogni giocatore può scegliere se usare una delle sue carte “evento” a propria scelta o “alla cieca” la prima del relativo mazzo (posizionandole quindi in fondo al relativo mazzo dopo l’uso) o lanciare il dado e in base al valore ottenuto posizionare un proprio gettone su una carta casella “animale” libera contrassegnata dallo stesso valore (se disponibile).

Vince il giocatore che per primo riesce a posizionare su tutte le carte caselle di una colonna un proprio gettone o, in alternativa, anche sulle carte caselle “a fianco” (no se in diagonale) se opta per utilizzare due o più colonne, purché alla fine con i propri gettoni (ed eventualmente anche con l’aiuto di quelli viola che sono ad uso “condiviso”) abbia contrassegnato un intero “percorso” che parte da una carta casella della prima riga fino ad un’altra dell’ultima riga.

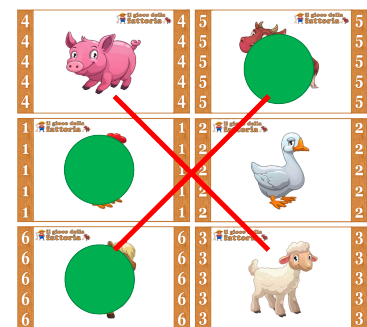
Esempi:



colonna unica usando solo gettoni del proprio colore



colonna doppia usando gettoni del proprio colore ed uno viola “condiviso”



percorso non valido

Per rendere il gioco più avvincente è possibile aggiungere la seguente variante (decidendo se adottarla prima di iniziare la partita): le carte caselle “animale” non vanno subito scoperte e di conseguenza, quando si deve posizionare un proprio gettone in base al valore ottenuto con il dado, si scopre la carta casella prescelta ma il gettone lo si può posizionare solo se su essa è raffigurato il valore corrispondente a quello ottenuto, diversamente la carta casella va coperta nuovamente e per quel turno il giocatore non può posizionare alcun gettone.

Buon divertimento.