

Contenuto

1 blocchetto e 2 dadi

I giocatori si avvicendano a lanciare i dadi. Se un giocatore lancia due numeri, può marcare soltanto una casella sul foglio. Se invece lancia **un numero e una mucca (o addirittura due mucche)**, può marcare **due** caselle, il che è spesso di vantaggio.

Alla fine del gioco si accreditano dei punti per tre cose:

- 1.) **Per i pascoli di bordo:** ognuno dei quattro pascoli di bordo (pascolo settentrionale, pascolo orientale, pascolo meridionale, pascolo occidentale) è composto delle 8 caselle al bordo del tabellone, incluse le due caselle angolari. Le caselle dei pascoli di bordo possono essere individuati facilmente grazie ai prati in verde scuro e i numeri bianchi.
- 2.) **Per il possesso di abbeveratoi:** sul possesso di un abbeveratoio decidono le caselle direttamente confinanti in senso orizzontale o verticale (non in obliquo!) con il rispettivo abbeveratoio.
- 3.) **Per i terreni:** se 5 o più caselle di un giocatore sono collegati in senso orizzontale e/o verticale, queste sono considerate un terreno (dei collegamenti in senso obliquo non valgono!). **Nota:** anche le caselle di bordo possono far parte di un terreno.



Preparativi

Il blocchetto va posto al centro tavolo. Inoltre bisogna preparare una penna. Poi si decide chi gioca le croci e chi i cerchi. Infine si sorteggia chi comincia. Staccate il primo foglio del blocchetto (la tabella punteggi) e ponetelo di lato, in modo ben visibile. Conservatelo anche per le future partite.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno prende i due dadi e li lancia. Lui ha due tentativi. Dopo il primo lancio può rilanciare i dadi che vuole – uno, entrambi o nessuno. Poi il giocatore deve marcare una o due caselle sul foglio. Per fare ciò esistono le tre seguenti possibilità:

Lancio di due mucche

Il giocatore deve marcare sul foglio **esattamente due** caselle con le mucche (libere) a suo piacere. **Avvertenza:** se è rimasta libera una sola casella con la mucca, il giocatore marca soltanto quest'unica casella.

Lancio di due numeri

Il giocatore deve marcare sul foglio **esattamente una casella** che corrisponde a uno dei due numeri. Il giocatore può scegliere liberamente quale casella corrispondente (ancora libera) marcare. **Avvertenza:** se non vi è nessuna casella corrispondente libera, il giocatore non marca nulla. Che sfortuna!

Lancio di una mucca e un numero

Il giocatore deve marcare sul foglio **minimo una casella**, o una casella con la mucca, o una casella con il numero lanciato. Il giocatore può scegliere liberamente quale delle due cose vuole marcare, la mucca o il numero. Se vuole (e se possibile), il giocatore può anche utilizzare entrambe le cose, mucca e numero lanciato, e dunque marcare due caselle corrispondenti, a patto che le due caselle, cioè mucca e numero lanciato, **abbiano precisamente una casella di spazio** tra di loro, in senso verticale, orizzontale o in obliquo.

Nota: è permesso che vi sia un abbeveratoio tra le due caselle marcate.



Esempio:

Sinistra: Tim ha lanciato una mucca e un 3. Tra le due caselle marcate vi è precisamente una casella di spazio (in senso verticale).

Destra: Tim ha lanciato una mucca e un 4. Tra le due caselle marcate vi è precisamente una casella di spazio (in obliquo). L'abbeveratoio viene saltato.



Dopo aver marcato la casella o le due caselle, il turno passa all'altro giocatore. Il gioco prosegue nel modo appena descritto.

Attenzione: le caselle con gli abbeveratoi non possono mai essere marcate. Gli abbeveratoi possono eventualmente separare dei terreni.

Fine del gioco

Il gioco termina se dopo l'azione di un giocatore non vi è più nessuna casella con una mucca libera **oppure** se in tutto sono rimasti soltanto **5 caselle numeriche libere**. Ora si passa alla valutazione.

Valutazione

- ➔ Per ogni pascolo di bordo (nord, est, sud, ovest) si ottengono 3 punti. I punti vanno accreditati al giocatore che nel rispettivo pascolo di bordo ha marcato più caselle dell'altro giocatore.
- ➔ Un abbeveratoio grande riporta **4 punti**, uno piccolo **2 punti**. I punti vanno accreditati al giocatore che ha marcato più caselle direttamente confinanti con il rispettivo abbeveratoio (in senso orizzontale o verticale – non in obliquo!).
- ➔ Chi ha raggiunto un terreno continuo di minimo 5 caselle, ottiene **2 punti**. Per minimo 10 caselle si ottengono 5 punti, per minimo 15 caselle si ottengono 12 punti, e per minimo 20 caselle ne sono 20 punti. **Nota:** se un giocatore ha vari terreni, allora riceve dei punti per ciascuno di questi terreni.



Esempio:

Sara (croci) ha la maggioranza nel pascolo meridionale (= 3 punti). Lei possiede l'abbeveratoio grande in alto (= 4 punti) e l'abbeveratoio piccolo in fondo (= 2 punti). Per il suo terreno (18 caselle) ottiene 12 punti. In totale, Sara ha raggiunto **21 punti**. Tim (cerchi) ha la maggioranza nel pascolo settentrionale e in quello occidentale (3 punti ciascuno) e possiede l'abbeveratoio grande a sinistra (= 4 punti). Per i suoi due terreni ottiene 2 e 5 punti. In tutto, Tim ha dunque raggiunto **17 punti**.

Tabella punteggi

| | | |
|------------------|-----------------|-----------------|
| pascoli di bordo | ciascuno | 3 punti |
| abbeveratoi | piccoli | 2 punti |
| | grandi | 4 punti |
| terreni | a partire da 5 | 2 punti |
| | a partire da 10 | 5 punti |
| | a partire da 15 | 12 punti |
| | a partire da 20 | 20 punti |

Variante da esperti

Lo svolgimento del gioco rimane completamente invariato, cioè **proprio così** come descritto in alto. Non appena sul blocchetto vi sono in tutto **9 mucche** marcate, si passa a una valutazione intermedia. In essa si valutano soltanto le **caselle doppie**.

- ➔ Sempre ed esattamente **due** caselle (non più) di un giocatore che sono adiacenti in senso orizzontale o verticale formano **una** casella doppia. Per ogni casella doppia, il giocatore ottiene 2 punti. Dopo la valutazione intermedia, il gioco prosegue come il solito. Alla fine del gioco non si ottengono più dei punti per le caselle doppie.



2 caselle doppie differenti

