

Le carte

Ci sono **42 ungulati** in tutto (gnu, zebra, antilope), che vogliono tutti passare **da una parte** del fiume africano Mara **all'altra** – la cosa è pericolosa perché ovunque sono in agguato leoni e coccodrilli. Soltanto (ed esclusivamente!) con l'aiuto degli elefanti è possibile attraversare il fiume. Appena **almeno 3 ungulati** si trovano in uno dei 5 punti in tutto del fiume possono essere portati in sicurezza da un elefante oltre il fiume, conferendo così punti vincenti.



gnu zebra antilope

42 ungulati (14 carte ciascuno con gnu, zebra e antilope) In alto al centro della carta ci sono i punti vincenti (2-5) conferiti da un animale quando attraversa il fiume. Nell'angolo della carta ci sono i rispettivi numeri in ordine (1-42).

Nota: L'animale raffigurato in piccolo sotto il numero ordinale serve solo per una migliore visione d'insieme.

40 pedine

10 in ciascuno dei colori rosso, arancione, nero, blu



7 elefanti



3 leoni



6 coccodrilli normali



1 super-coccodrillo



Preparazione del gioco

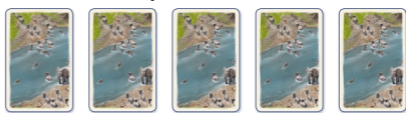
Ciascun giocatore riceve le **10 pedine** di un colore, che posa davanti a sé. Si mischiano e si distribuiscono tutte le 59 carte. Ciascun giocatore riceve **5 carte**, che prende in mano. **Importante:** Nessuno può avere in mano dei leoni. Se a qualcuno dovesse essere stato distribuito un leone (o più), lo restituisce ricevendo in cambio un'altra carta dal mazzo. Tutte le carte rimanenti (inclusi i tre leoni) vengono mischiate di nuovo. Di queste carte se ne prendono **5** che vengono posate **coperte** una accanto all'altra al centro del tavolo – sono i **5 punti del fiume** (nessuno sa quali animali vi si trovano nascosti – vietato sbirciare!).

Tutte le carte che rimangono vanno a formare il mazzo di pesca vicino ai punti del fiume.

Mazzo



5 punti del fiume



Nello svolgimento del gioco gli ungulati saranno sistemati in un punto del fiume (e soltanto in questo!)

Svolgimento del gioco

Inizia il vicino di sinistra del giocatore che ha dato le carte. Chi è di turno, **deve** o **A** giocare un ungulato (nel fortunato caso particolare anche due) oppure **B** mettere giù **un solo elefante** o **un solo coccodrillo**. Quindi pesca una carta (nel caso particolare anche due), in modo da avere di nuovo in mano **5 carte** al termine della sua mossa. È tutto. Tocca al giocatore successivo. Si continua a giocare in cerchio in senso orario nel modo descritto.

Molto importante: I 3 leoni non vengono mai messi giù. Essi devono essere impiegati subito quando li si pesca dal mazzo (vedi "I 3 leoni").

Azione A: Giocare un ungulato (caso particolare "Giocare 2 ungulati": vedi sotto) Il giocatore opta per un ungulato che ha in mano e lo posa **a faccia in su** in uno dei cinque punti del fiume. Rimane a sua libera scelta il punto del fiume in cui sistemare il suo ungulato – può essere un punto del fiume completamente libero o un punto del fiume in cui ci sono già altri ungulati di un qualsiasi giocatore.

Gli ungulati sistemati vengono sempre segnati **subito** con una **pedina** del giocatore, mettendo la pedina sul numero ordinale nell'angolo della cartina in alto a sinistra.

→ Se nel punto del fiume in questione non c'è ancora **nessun altro ungulato**, il giocatore vi sistema il suo ungulato come il primo ungulato. Il numero ordinale del primo ungulato a trovarsi su un punto d'acqua, può essere a piacere.



Caterina sistema uno gnu con numero ordinale 16 come primo ungulato in un punto del fiume e segna la cartina con una delle sue pedine rosse.

→ Se in un punto del fiume ci sono già **uno o più ungulati**, il giocatore deve sistemare il suo ungulato **alla fine** di quella fila. Per risparmiare spazio, le carte vengono sempre posate un poco sfalsate una sopra l'altra.

Molto importante: I numeri ordinali di una fila di ungulati devono **sempre aumentare** dall'interno verso l'esterno. Si può quindi sistemare un ungulato in una fila soltanto quando il suo numero ordinale è maggiore del numero ordinale dell'ungulato che si trova per ora all'esterno.



Dopo alcuni giri di gioco ci sono già ungulati in quattro punti del fiume. Bruno è di turno: sistema il suo gnu dal numero ordinale 25 nel punto centrale del fiume e lo segna con una delle sue pedine blu.

Attenzione: Una fila può essere composta da ungulati (a piacere) di diversi giocatori o anche da ungulati (a piacere) di un singolo giocatore. Fintanto che i numeri ordinali

diventano sempre più alti, non c'è **alcuna limitazione** relativamente alla posizione degli animali e ogni fila può diventare **lunga quanto si vuole**.

→ **Caso particolare “Giocare 2 ungulati”**: Se un giocatore ha la fortuna di tenere in mano **due ungulati** i cui numeri ordinali sono **immediatamente successivi** (es.: 7-8 o 22-23 o 35-36), può posare **entrambi gli animali** in una volta. Lo stesso vale per il caso che tra i due numeri ordinali vi sia **esattamente un numero di distanza** (es.: 4-6 o 12-14 o 39-41). Il giocatore sistema allora entrambi gli animali, come già descritto, in un punto del fiume a sua scelta – non può metterli in due punti diversi del fiume. Questo fortunato caso particolare è l'unica possibilità di giocare due carte alla volta, altrimenti si gioca sempre soltanto una singola carta.



Lino ha in mano la 33 e la 35. Può mettere entrambe le carte alla volta su un punto d'acqua e lo segna con le sue pedine nere.

Azione B: Giocare un solo elefante o un solo coccodrillo

Si possono usare coccodrilli ed elefanti sempre soltanto su **un solo** punto del fiume. Il giocatore mostra la carta, dice chiaramente ad alta voce **per quale punto del fiume** deve valere e la mette quindi coperta al margine del tavolo (non se ne avrà più bisogno). Poi compie l'azione nel punto del fiume in questione (e soltanto in questo!):



L'elefante porta **tutti** gli ungulati del punto del fiume in questione oltre il fiume. Devono essere **almeno tre** ungulati (o più a piacere). Ogni giocatore posa coperti accanto a sé i suoi ungulati portati oltre il fiume (è sempre consentito darvi in seguito uno sguardo). I punti vincenti che vi sono indicati sopra sono quindi certi per lui. I giocatori in questione ricevono indietro anche le pedine e d'ora in avanti possono riutilizzarle.

Molto importante: Non si può **mai** impiegare un elefante su un punto del fiume nel quale siano presenti meno di tre ungulati. **Attenzione**: L'impiego di un elefante è l'unica possibilità di portare ungulati oltre il fiume e ottenere punti vincenti.



Il super-coccodrillo divora tutti gli ungulati del punto del fiume in questione – tutti gli ungulati presenti fino a quel momento vengono messi coperti al margine del tavolo (non ce ne sarà più bisogno). Ai giocatori vengono rese le pedine che d'ora in poi possono essere riutilizzate.

Molto importante: Non si può mai impiegare il super-coccodrillo in un punto d'acqua in cui non sia presente alcun ungulato – il coccodrillo deve mangiare.



Un coccodrillo normale mangia o **il primo animale** (e soltanto questo!) del punto del fiume in questione o **tutti** gli ungulati della specie indicata nell'angolo superiore della carta del coccodrillo. Se vi è indicato uno gnu, per esempio, il coccodrillo mangia tutti gli gnu del punto del fiume interessato (tutti gli gnu qui presenti vengono messi coperti al margine del tavolo e non ce ne sarà più bisogno). Le pedine ritornano ai giocatori e sono riutilizzabili da adesso in poi. Tutti gli altri ungulati restano nel punto del fiume. Il giocatore può scegliere liberamente se il coccodrillo vuole mangiare **o** il primo ungulato della fila (quello con il numero ordinale più basso di questa fila) o tutti gli animali della specie raffigurata.

Molto importante: Non si può **mai** impiegare un coccodrillo normale in un punto del fiume in cui non sia presente alcun ungulato – il coccodrillo deve mangiare.

I 3 leoni

Quando un giocatore **al termine della sua mossa** nel riportare a 5 le carte in mano pesca un leone **dal mazzo**, il gioco viene **subito** interrotto brevemente. Il giocatore **deve** ora impiegare subito il leone e posarlo **scoperto** su uno dei 5 punti del fiume. **Attenzione**: Il leone (per quanto possibile) deve essere messo su un punto del fiume in cui è presente almeno un (qualsiasi) ungulato. Se ci sono ungulati in più punti del fiume, il giocatore può scegliersi una di queste file. Se non sono presenti ungulati in nessun punto del fiume, mette il leone in uno qualsiasi dei punti del fiume. Adesso succedono due cose:

- Il leone mangia **tutti** gli ungulati della fila in questione. Gli ungulati della fila interessata vengono posati coperti al margine del tavolo (e non saranno più necessari). I giocatori ricevono indietro le pedine e possono riutilizzarle da adesso in poi.



- D'ora in poi il punto del fiume non si può più passare. Il leone rimane lì **scoperto** per il resto del gioco. Qui non si possono più sistemare ungulati.



Si prosegue quindi il gioco: il giocatore pesca dal mazzo un'altra carta in sostituzione del leone – fino a quando avrà infine di nuovo in mano cinque carte. **Attenzione**: Tutti i giocatori devono insieme fare ben attenzione che al termine della sua mossa il singolo giocatore riporti di nuovo a 5 le carte in mano e usi eventualmente subito i leoni. È possibile che un giocatore peschi più leoni di seguito e li usi come descritto.

Fine del gioco e conta

Se nel corso del gioco si finisce il mazzo, si continua a giocare del tutto normalmente senza poter pescare ancora – d'ora in poi i giocatori hanno meno di 5 carte in mano. **Il gioco termina subito** quando tocca a un giocatore che non può più giocare come da regola alcuna carta (in rari casi può anche succedere quando il mazzo non è ancora finito).

Attenzione: Non è permesso rinunciare a una mossa. Chi può giocare regolarmente una carta lo deve fare (anche quando la carta lo danneggia o aiuta altri giocatori).

Tutte le carte che sono ancora in mano ai giocatori alla fine del gioco non hanno alcuna importanza e vengono messe da parte. Lo stesso vale per tutte le carte ancora presenti nei punti del fiume. Ciascun giocatore somma ora i punti vincenti di tutti i suoi ungulati portati oltre il fiume. I punti vengono segnati su un foglio. Si giocano due manche come descritto. Chi avrà allora più punti in tutto sarà il vincitore.

Caso particolare “Pedine finite”: Se dovesse verificarsi il caso estremamente raro (quand'anche fosse, ipotizzabile soltanto giocando a due), che un giocatore non abbia più nessuna pedina, si servirà provvisoriamente di pedine di un colore che non è in gioco.