

studiogiochi

SAVANA

*un ruggente gioco di carte
per 2/4 giocatori dai 7 anni*

La natura è governata da un equilibrio perfetto: l'animale più forte vince sul più debole, ma un gruppo di animali deboli può rendere la vita difficile anche al re della Savana!

Contenuto

un mazzo di 105 carte:

- 4 carte Ruolo – retro verde
- 100 carte Animale (gazzelle, giraffe, elefanti e leoni) – retro giallo
- 1 carta Alba – retro giallo

Preparazione

Mescolare le 4 carte Ruolo e distribuirne una coperta a ciascun giocatore.

I giocatori guardano la propria carta Ruolo, senza farla vedere agli avversari. Con 2 o 3 giocatori le carte Ruolo in

regole del gioco Savana

eccedenza vengono scartate coperte. Mescolare le carte Animale (includendo la carta Alba) e distribuirne 5 coperte a ciascun giocatore; mettere il mazzo restante coperto al centro del tavolo.

Scopo del gioco

Ogni giocatore rappresenta un animale della Savana. Gli animali hanno diversa forza (il valore delle carte), ma il mazzo di gioco contiene, in misura proporzionale, un numero di carte maggiore per gli animali più deboli.

Lo scopo è far prevalere il proprio animale.

Il gioco

Scelto il primo giocatore, si gioca a turno in senso orario.

Il giocatore di turno deve effettuare una delle due seguenti azioni:

- cala dalla propria mano 2 carte Animale scoperte (possono rappresentare lo stesso animale o due animali diversi); queste carte vengono messe al centro del tavolo,

in modo da formare 4 file diverse, una per ciascun animale, che cresceranno via via;

oppure

- cala dalla propria mano una carta Animale coperta, che andrà a formare una ulteriore 5° fila (fatta di carte coperte). Fatta la mossa, il giocatore ripesca dal mazzo tante carte quante ne ha giocate, in modo da averne sempre in mano 5 (*esempio n. 1*).

Non appena è stata calata la 3ª carta nella fila delle carte coperte, la mano si interrompe; le carte coperte vengono svelate e piazzate nelle corrispondenti file di carte animale scoperte. Ora si conta il valore di ciascun animale, ossia per ciascun animale si somma semplicemente il valore di ciascuna carta.

Per esempio: 5 carte gazzella valgono 20, perché ciascuna gazzella vale 4; 3 carte giraffa valgono invece 15 (5x3), mentre 2 leoni valgono 14 (2x7) (esempio 2a).

La mano è vinta dall'animale con il valore totale più alto; in caso di pareggio, vale il maggiore numero di carte.

Per esempio: 6 gazzelle (24 punti con 6 carte) battono 4 elefanti (24 punti con 4 carte) ma perdono con 5 giraffe (25 punti) (esempio 2b).

Stabilito l'animale più forte, tutte le carte giocate vengono raggruppate a formare un mazzetto, con l'animale vincitore visibile in cima; questo mazzetto verrà tenuto da parte, insieme con quelli degli altri animali che verranno a formarsi. Mano dopo mano i nuovi mazzetti vengono aggiunti a quelli delle precedenti vittorie degli stessi animali.

Assegnate le carte all'animale vincitore, la partita riprende col giocatore successivo che inizia una nuova mano calando normalmente due carte scoperte o una coperta; poi la mano procederà come la precedente.

La carta Alba

Il gioco inizia di notte: la carta Alba indica il sorgere del sole e viene mescolata assieme a tutte le carte Animale; chi la riceve, la gioca - se vuole - come qualsiasi altra carta Animale.

Non appena la carta Alba viene resa visibile, sorge il sole e tutti i giocatori devono svelare la propria carta Ruolo; questo può avvenire appena la carta Alba è giocata (se era stata giocata scoperta), oppure quando si svelano le 3 carte coperte (se era stata giocata coperta).

Il momento del sorgere del sole non sarà dunque fisso, ma varierà di partita in partita in ragione dell'apparire della carta Alba. La partita potrebbe anche finire senza che arrivi l'alba: in questo caso i giocatori scoprono il proprio animale/ruolo al termine dell'ultima mano.

Attenzione! La carta Alba non ha alcun valore ai fini del punteggio e, una volta giocata o svelata, viene eliminata dal gioco (*esempio 3*).

Fine del gioco

Quando finisce il mazzo, si continua la mano in corso con le carte a disposizione, senza ripescare. Al termine della mano la partita è finita.

Se un giocatore esaurisce le proprie carte prima della conclusione della mano (cioè prima che venga calata la 3^a carta coperta), la partita finisce e la mano in corso non viene attribuita a nessun animale.

Ora si contano le carte del mazzetto di ciascun animale (cioè, tutte le carte dei vari turni in cui ogni animale è risultato più forte) e il giocatore che rappresenta l'animale con più carte è il vincitore (*esempio 4*).

Se ha più carte un animale che non è rappresentato da nessun giocatore, vince chi ha l'animale con più carte fra quelli in gioco.