Rolling Ranch

Regolamento

Rolling Ranch

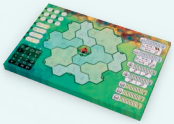
Un altro risveglio mattiniero nel ranch. Saltate giù dal letto come di consueto solo per accorgervi che il sole è già alto sull'orizzonte... Aspettate un attimo... il sole è già sorto?... L'orologio segna le 8! A quest'ora dovreste già essere a sbrigare le faccende quotidiane. Cos'è successo al gallo?

Uscite di casa per controllare, ma non appena mettete fuori il naso vi accorgete dello stato di devastazione in cui si trova il vostro ranch. Durante la notte una tempesta ha distrutto le staccionate dei recinti e gli animali sono scappati! Dovete subito recuperarli.

Auguratevi che non siano scappati troppo lontano. Sbrigatevi, riparate le staccionate dei recinti e recuperate i vostri animali dalla foresta vicina.

Componenti

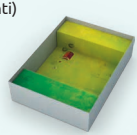
2 Dadi Animale



100 Fogli Ranch a 2 facce
(il retro raffigura una disposizione casuale dei recinti)

4 Matite

20 Carte Missione



1 Scatola
(usatela come superficie per il lancio dei dadi)

Panoramica di Gioco

Utilizzando la matita ed un Foglio Ranch i giocatori sfruttano i risultati del lancio dei Dadi Animale per recuperare gli animali e migliorare il loro ranch.

Ogni giocatore tenta di posizionare gli animali nel miglior modo possibile all'interno del ranch e costruisce una serie di edifici per ottenere vari bonus in grado di aiutarlo a raggiungere il punteggio più alto.

Ognuno gioca in contemporanea! Chi riuscirà a recuperare il maggior numero di animali e posizionarli al meglio per essere proclamato miglior allevatore?

Preparazione

Ogni giocatore prende un Foglio Ranch con il lato (A) a faccia in su. In alternativa, i giocatori possono scegliere di giocare con una disposizione dei recinti variabile ed utilizzare tutti il lato (B) del foglio.

Le Carte Missione vengono mescolate, ogni giocatore ne prende una, la guarda e la tiene coperta davanti a sé. Questa carta rimarrà segreta agli altri giocatori fino al termine della partita.

Posizionate entrambi i Dadi Animale al centro dell'area di gioco.

Svolgimento del Gioco

All'inizio di ogni round un giocatore lancia entrambi i dadi nella scatola del gioco. Nel primo round sarà colui che per ultimo è stato in campagna. Dopo aver visto il risultato, ogni giocatore in contemporanea sceglie una sola tra le seguenti tre azioni:

1. Recupera l'animale raffigurato sul dado **BLU** disegnandolo su uno degli spazi esagonali vuoti del proprio Foglio Ranch che contenga il numero riportato sul dado **GIALLO**.

2. Recupera l'animale raffigurato sul dado **GIALLO** disegnandolo su uno degli spazi esagonali vuoti del proprio Foglio Ranch che contenga il numero riportato sul dado **BLU**.

3. Raccoglie tutte le risorse raffigurate nell'angolo in alto a destra di entrambi i dadi e le segna sul proprio Foglio Ranch colorando le icone risorsa corrispondenti sull'edificio che intende costruire.

Nota: *Se entrambi i dadi non riportano risorse, il giocatore può comunque scegliere questa azione e non raccogliere alcuna risorsa anziché recuperare un animale.*

Quando raccoglie risorse, il giocatore può decidere di raccogliere tutte, solo una parte o nessuna delle risorse raffigurate sui dadi.

Quando recupera un animale, ogni giocatore può scegliere di disegnare nello spazio esagonale del recinto forme semplici per rappresentarlo (▽ = Gallina, ○ = Maiale, □ = Mucca).

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato un'azione, verificate se ha luogo l'accoppiamento. Se entrambi i dadi riportano un cuore nell'angolo in basso a destra gli animali si accoppiano, se possibile (vedi Accoppiamento più avanti).

I giocatori non possono sovrascrivere o cancellare ciò che hanno scritto sul Foglio Ranch. Tutto ciò che viene scritto con la matita è considerato permanente.

Iniziate un nuovo round, lanciando nuovamente entrambi i Dadi Animale (può lanciarli un giocatore qualsiasi o il giocatore successivo in senso orario a colui che ha lanciato i dadi nel round precedente).

Esempio:

Questo risultato consente ai giocatori di scegliere tra:

A. Disegnare una gallina in un qualsiasi spazio esagonale vuoto che contenga il numero 4.

B. Disegnare un maiale in un qualsiasi spazio esagonale vuoto che contenga il numero 6.

C. Raccogliere fino a 2 assi e 1 chiodo.

Recinti

I recinti sono raggruppamenti di spazi esagonali riportati sul Foglio Ranch di ogni giocatore. I recinti sono separati l'uno dall'altro dalle staccionate, indicate da linee verdi. I giocatori disegnano gli animali negli spazi esagonali vuoti di un recinto ogni volta che recuperano un animale o che ne ottengono uno per effetto dell'accoppiamento.

A fine partita il giocatore otterrà punti secondo quanto indicato nella tabella del punteggio riportata nell'angolo in basso a sinistra del Foglio Ranch.

Un recinto occupato da animali della stessa specie fornirà un punteggio più alto all'aumentare degli animali presenti, così come indicato nella tabella. Se il recinto, invece, è occupato da specie di animali diverse, fornirà solo un punto per ogni animale presente nel recinto. Gli edifici forniscono bonus speciali (vedi Edifici) ma non si considerano nel calcolo dei punteggi degli animali.

= recinto

= spazio esagonale del recinto

7			
1	1	2	3
2	2	4	6
3	4	7	10
4	7	11	15
5	11	16	21

tabella del punteggio degli animali

Se un giocatore, in qualunque momento della partita, ha completato tutti gli spazi di un recinto può segnare immediatamente il punteggio di quel recinto nell'esagono corrispondente (vedi Fine della Partita).

Accoppiamento

L'accoppiamento avviene alla fine di qualsiasi round in cui il risultato di entrambi i dadi riporti il simbolo del cuore.

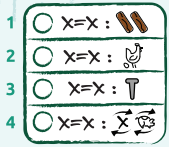
Tutti i recinti che contengono almeno due animali della stessa specie ottengono un nuovo animale (e uno solo) della stessa specie. Il nuovo animale deve essere disegnato in uno spazio esagonale vuoto dello stesso recinto in cui è stato generato. Se non ci sono spazi disponibili nel recinto in cui disegnare il nuovo animale, l'accoppiamento in quel recinto non avviene. Ogni recinto potrà quindi generare al massimo un nuovo animale per specie.

Edifici

Se un giocatore sceglie di raccogliere le risorse anziché recuperare un animale, assegna immediatamente le risorse raccolte ad uno o più edifici del proprio Foglio Ranch colorando le icone asse e/o chiodo a fianco del simbolo dell'edificio.

Quando tutte le risorse necessarie per un particolare edificio sono state colorate, la costruzione è completata ed il giocatore deve disegnare l'edificio appena costruito in un qualsiasi spazio esagonale vuoto del proprio Foglio Ranch. Esistono tre tipologie di edifici:

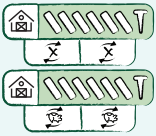
Fienile: dopo aver costruito un fienile il giocatore sceglie immediatamente, crocettandola, una delle due opzioni elencate sotto al simbolo del fienile appena costruito. Ogni opzione rappresenta un bonus che il giocatore può ricevere ogni volta che i Dadi Animale ottengono due numeri uguali. Utilizzare il bonus di un edificio è opzionale. Gli effetti possibili sono i seguenti:



1. Raccogliere fino a due icone asse.
2. Recuperare una gallina disegnandola in un qualsiasi spazio esagonale vuoto del proprio Foglio Ranch.
3. Raccogliere un'icona chiodo.
4. Al posto della normale azione disegnare un qualsiasi animale in un qualsiasi spazio esagonale vuoto del proprio Foglio Ranch.

Magazzino: Dopo aver costruito un magazzino il giocatore ottiene il bonus indicato sotto al simbolo del magazzino costruito. Questo bonus può essere utilizzato solamente nei round successivi e fino a due volte.

Per utilizzare il bonus del magazzino è necessario contrassegnare sul proprio Foglio Ranch il simbolo del bonus per indicare di averlo utilizzato, prima di effettuare l'azione. Se un giocatore costruisce entrambi i magazzini, può utilizzare il bonus di entrambi anche durante lo stesso round combinandoli. Inoltre, al termine della partita, ogni bonus magazzino non utilizzato varrà 1 punto.



Ogni icona permette al giocatore di disegnare uno degli animali raffigurati sul risultato dei dadi del round in un qualsiasi spazio del proprio Foglio Ranch.

Ogni icona permette al giocatore di disegnare un qualsiasi animale in uno spazio del proprio Foglio Ranch contenente uno dei numeri sul risultato dei dadi.

Al termine della partita, il giocatore riceve 1 punto per ogni spazio esagono (occupato o vuoto) presente nel recinto che contiene il magazzino.

Esempio:

Il magazzino si trova nel recinto "C", che è composto da 5 spazi esagono, il giocatore ottiene dunque 5 punti al termine della partita. Se il giocatore ha costruito 2 magazzini nel recinto "C", ottiene 5 punti per ogni magazzino per un totale di 10 punti.

Serra: Il giocatore ottiene 5/12/20 punti al termine della partita in base al numero di serre (1/2/3) costruite sul proprio Foglio Ranch.

Carte Missione

All'inizio della partita, ogni giocatore ottiene una Carta Missione segreta che contiene due obiettivi personali da raggiungere. Il giocatore può tentare di completarli entrambi, uno solo o nessuno. Per ogni obiettivo completato ottiene i relativi punti a fine partita.

	Punteggio	Obiettivo
4+ 4	4	Avere almeno quattro recinti interamente occupati da sole galline sul proprio Foglio Ranch. Il recinto può comunque contenere edifici.
4+ 5	5	Avere almeno quattro recinti interamente occupati da soli maiali sul proprio Foglio Ranch. Il recinto può comunque contenere edifici.
10+ 4	4	Avere almeno dieci galline sul proprio Foglio Ranch.
10+ 5	5	Avere almeno dieci maiali sul proprio Foglio Ranch.
8+ 6	6	Avere almeno otto mucche sul proprio Foglio Ranch.
6+ 7	7	Avere almeno sei edifici sul proprio Foglio Ranch.
4+ 4	4	Avere almeno quattro edifici sul proprio Foglio Ranch.

Fine della Partita

La partita termina alla fine del round in cui almeno un giocatore ha completato tutti i recinti sul proprio Foglio Ranch. I giocatori contano i punti ottenuti grazie ad animali, edifici e obiettivi e li segnano nelle aree del punteggio posizionate in alto a sinistra sul proprio Foglio Ranch. Vengono conteggiati sia i recinti completati che quelli non completati.

In caso di pareggio, vince il giocatore che ha completato per primo il suo Ranch. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore che ha il maggior numero di edifici. Se il pareggio persiste, la vittoria è condivisa da tutti i giocatori ancora in spareggio.

Regolamento Italiano

Questo regolamento è disponibile in forma digitale sul sito ufficiale di GateOnGames all'indirizzo:

https://www.gateongames.com/rolling-ranch/

Supporto

Per qualsiasi informazione contatta:

edizioni@gateongames.com

https://www.gateongames.com

Riconoscimenti

Game Design: Jordy Adan

Edizioni: ThunderGryph Games

Direzione: Gonzalo Aguirre Bisi

Revisione: Keith Matejka

Illustrazioni: Weberson Santiago

Grafica: Luis Francisco

Mockup: Erick Rafael Tosco

Adattamento: Daniel Oswaldo Tosco

Coordinamento: José David Ortega

Promozione: Luis Miguel González

Sito Web: www.thundergryph.com

Edizione italiana a cura di GateOnGames

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it: www.dungeondice.it

Sito Web: www.gateongames.com

© 2018 ThunderGryph Games, All rights reserved.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.