

Il viaggio dell'Orsa.

[Bear went over the mountain]

Un gioco d'età prescolare di Brian Garthwaite

PNP - Prima edizione

Età: 4+

Giocatori: 2-4

Tempo: 10-20 minuti

Panoramica

È una bella giornata autunnale e Orsa vuole andare a fare una passeggiata per curiosare in giro. Ogni giocatore tratterà la propria escursione ricca di animali, alberi, colline e valli creando un paesaggio fatto di carte. Orsa sa cosa le piace: vincerà il giocatore con l'escursione più interessante!

Componenti

45 carte paesaggio;

18 carte punteggio;

1 regolamento;

Le carte Paesaggio: icone e simboli.

Tutte le carte paesaggio hanno una serie di simboli nella parte inferiore che riassumono quanto illustrato nella carta stessa. I simboli indicano cosa Orsa vede durante la sua escursione.

I simboli possibili sono: • **Animali, Uccelli:** Gufi (13), Picchi (13), Passeri (13); • **Animali, Piccoli mammiferi:** Scoiattoli (11), Conigli (11); • **Animali, Medi Mammiferi:** Castori (9), Volpi (9); • **Animali, Grandi Mammiferi:** Cervi (7), Orsi (5); • **Habitat:** Conifere (30), Latifoglie (30), Prati (30); • **Allitudini:** Monti (6 doppi; 12 singoli), Valli (5 doppi; 14 singoli).

Le carte Punteggio.

Indicano quali elementi di un'escursione serviranno a fornire punti.

Preparazione

Scegli **una serie di carte punteggio** a caso o tra i tuoi preferiti e ponile a faccia in su nel mezzo dell'area di gioco. Scegli 9 carte per 2 giocatori; 11 carte per 3 o 4 giocatori. Metti da parte il resto.

Mischia le carte Paesaggio in un unico mazzo, ponilo a faccia in giù e gira le prime 4 carte in modo che tutti i giocatori possano vederle e raggiungerle.

Come giocare

Inizia il giocatore che è andato in escursione più recentemente; in caso di pareggio, inizia il più giovane. Si può procedere in senso orario.

Nel tuo turno scegli una singola carta scoperta, sostituendola con un'altra dalla pila. Metti la tua carta di fronte a te, rivolta verso l'alto; aggiungi ogni nuova carta alla destra della precedente facendo coincidere la linea del terreno. Il gioco continua fino a quando tutti i giocatori hanno davanti a sé **una escursione lunga dieci carte**.

Punteggio

Quando tutti i giocatori hanno concluso la propria escursione di dieci carte Paesaggio, è il momento del conteggio dei punti.

Ogni giocatore confronta la propria escursione con le carte Punteggio: il giocatore che nella propria escursione ha avvistato più volte l'elemento di una carta Punteggio ottiene quella carta e con essa 1 punto; in caso di parità di avvistamenti i giocatori condividono la carta ottenendo un punto ciascuno. Il giocatore **con il punteggio totale più alto è il vincitore** (In caso di pareggio, vince il giocatore con il minor numero di carte punteggio condivise).

Le carte Animali vanno al giocatore con il maggior numero di animali singoli (es: Cervi) o appartenenti allo stesso gruppo (es: Grandi Mammiferi).

Le carte Habitat vanno al giocatore con l'area continua più lunga di quel tipo (es: foresta di conifere).

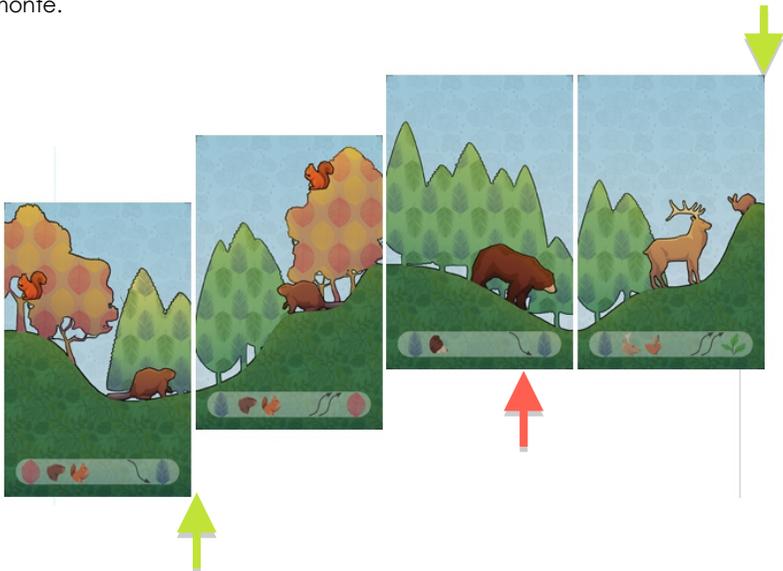
Le carte Altitudine vanno al giocatore che ha il monte più alto o la valle più profonda. L'Altitudine si calcola sempre da sinistra a destra, dal punto più basso a quello più alto per i monti, viceversa dal punto più alto a quello più basso per le valli.

ATTENZIONE, nel calcolare i monti, le discese contano come punteggio negativo; viceversa nel calcolare le valli i monti contano come punteggio negativo.

Es: questo monte ha un punteggio Altitudine totale di 3 e non di 4.

Frecce verdi: il punto più basso e quello più alto determinano l'inizio e la fine del conteggio punti Altitudine.

Freccia rossa: questa discesa deve essere sottratta al conteggio totale del monte.



Varianti

Le regole standard del gioco dovrebbero funzionare per la maggior parte dei bambini dai 4 anni in su, sebbene per i bimbi più piccoli si possa valutare di escludere le carte più difficili (Habitat e Altitudine) o, in generale, qualsiasi carta particolarmente problematica, senza che la qualità di gioco ne risenta. Per un gioco avanzato esistono due varianti.

Variante regole avanzate.

- Gioca con tutte le carte Punteggio quante il tuo gruppo desidera. Se è la prima volta, inizia con 11 carte Punteggio prese a caso.
- Invece di un mazzo di carte a faccia in su, distribuisce 10 carte a ciascun giocatore, mettendo da parte il resto, a faccia in giù. Tieni questa mano nascosta. Ogni giocatore seleziona una carta dalla propria mano e la depone a faccia in giù sul tavolo. Ognuno quindi passa simultaneamente le carte rimanenti al giocatore a sinistra. Continua fino a quando tutti hanno selezionato 4 carte.
- Quando ogni giocatore ha selezionato 4 carte, ognuno crea la propria escursione: scegli 3 di quelle carte e mettile a faccia in su sul tavolo. Riserva 1 carta a faccia in giù.
- Ripeti la pesca e la selezione delle carte finché non hai di nuovo 4 carte coperte. Scegli altre 3 carte selezionate da aggiungere alla tua escursione: puoi scegliere di aggiungerle a sinistra o a destra dell'escursione, ma le carte precedentemente posate non possono essere spostate.
- Ripeti ancora fino al completamento dell'escursione. Conta i punti con il metodo standard.

Variante gioco in solitario.

- Metti da parte le seguenti carte punteggio: Uccelli, Piccoli Mammiferi, Medi Mammiferi, Grandi Mammiferi, Orsi. Disponi le restanti carte punteggio, scoperte.
- Metti da parte le 5 carte paesaggio che mostrano orsi per il momento. Mischia il resto e pesca 5 carte: queste saranno le prime carte di una serie di 5 escursioni differenti. Disponile verticalmente, con spazio sufficiente per poterle espandere secondo le necessità.
- Dividi le rimanenti carte paesaggio in 5 pile, mischiando 1 carta orso in ciascuna. Impilali insieme, a faccia in giù, senza rimescolare.
- Pesca una carta dalla cima del mazzo, aggiungendola a una delle tue escursioni, se possibile. Si applicano le seguenti restrizioni: 1) Gli habitat devono combaciare ai bordi delle carte: da Latifoglia a Latifoglia, da Conifera a Conifera, da Prato a Prato. 2) Se non puoi piazzare una carta perché non c'è alcuna corrispondenza tra habitat, mettila in una pila degli scarti, a faccia in su. 3) Se peschi una carta Orso, devi giocarla e terminare subito una delle tue escursioni. Se possibile, gli habitat di bordo devono combaciare; se non è possibile si può optare per un'altra escursione aperta. Non è possibile aggiungere altre carte a questa escursione.

- Se hai iniziato una pila degli scarti, puoi selezionare la carta superiore (visibile) da posizionare al posto di una dal mazzo.
- Quando tutte le carte orso sono state pescate, tutte le escursioni sono state completate e il punteggio delle carte è stato assegnato il gioco termina. Devi calcolare il punteggio per ogni singola escursione, in base alle seguenti regole:
 - Ogni escursione deve ottenere una carta Punteggio Habitat o Altitudine (5 in totale quindi 1 per escursione.)
 - Ogni escursione deve ottenere almeno 1 carta Punteggio animale ma non più di 2. Puoi assegnare le carte Punteggio alla chiusura di ogni singola escursione, ma mantenere il conteggio dei punti fino alla fine. Ogni carta Punteggio vale 1 punto e il totale di tutti i punti delle 5 escursioni è il risultato che hai ottenuto ed indica che animale sei:
 1. <25 punti: uno scoiattolo nervoso;
 2. 25-34 punti: un coniglio cauto;
 3. 35-44 punti: un castoro operoso;
 4. 45-54: una volpe intelligente;
 5. >55: la grande Orsa.

Note

Qualora i pareggi frequenti fossero un problema, i giocatori in pareggio possono continuare le loro escursioni piazzando una carta aggiuntiva ciascuna e ricalcolando il punteggio.

Ringraziamenti.

Un grande ringraziamento a tutte le persone della BGG per la loro assistenza nel playtesting e per averlo dato alla luce: Jeff Black, Rachel Bruner, Chris Hansen, Niklas Hook, John Kean, Liam Kean, CL (GreenTea532), Jean-Claude Lebraud, Iffix Y. Santaph, Mike Smaragdakis, Marcel Stipetic e Paula T.

Regole della prima edizione

Questo lavoro è concesso in licenza in base alla licenza internazionale Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0. Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> o inviare una lettera a Creative Commons, casella postale 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Traduzione, sintesi e nuova grafica di gioco di Melocandito.