

HASP

Giocatori: 2-4
Età: 10+
Durata del gioco: 20 minuti

Contenuto:
28 carte, 5 pedine segnapunti, 1 blocco segnapunti, 6 fogli con il regolamento

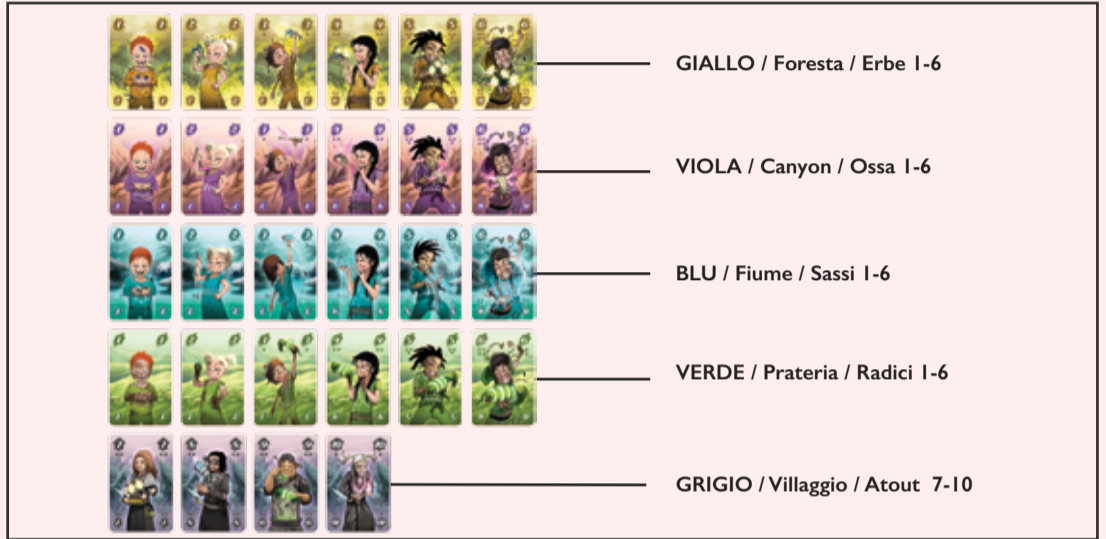
Autor: Dennis Kirps and Christian Kruchten // Illustrationen: Joseph Canouil

I bambini di Zura hanno il compito di trovare oggetti di valore che possono essere utili agli importanti adulti del villaggio: radici per il cuoco, piante per la donna di medicina, pietre preziose per l'inventore e ossa per il venerabile sciamano. Il giocatore giocherà carte con punti di forza e valori diversi. Ad ogni round il giocatore giocherà una carta e se la sua carta è quella vincente raccoglierà tutte le carte giocate dagli avversari (presa). In un gioco standard con 4 giocatori, si gioca in due squadre composte da due giocatori e dopo aver giocato 7 mani si valuta quale squadra ha vinto il round e poi se ne inizia uno nuovo. La prima squadra che raggiunge 12 punti vince la partita.

REGOLE DI BASE

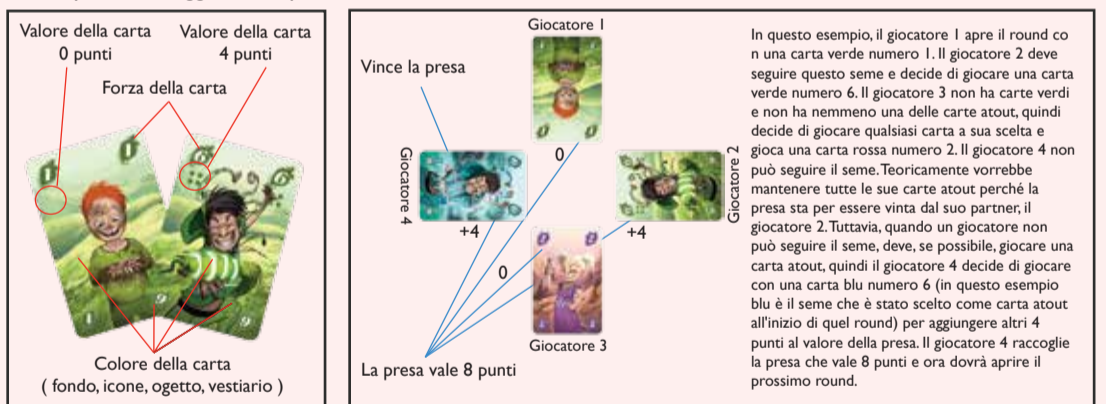
Le carte sono disposte in cinque diversi tipi (semi). Un seme si riferisce a tutte le carte appartenenti allo stesso gruppo (o colore) come segue: foresta, prateria, fiume, rocce e villaggio. Le carte del villaggio sono un seme di carte speciali per vari motivi:

- Le illustrazioni mostrano gli adulti invece dei bambini
- Il valore va da 7-10 piuttosto che 1-6 come per gli altri semi
- Questo seme di carte è sempre vincente, p.es., vincono sempre su tutte le carte degli altri 4 semi



Come nella maggior parte dei giochi di carte, un giocatore inizia una nuova mano con una carta a sua scelta e, in senso orario, ogni giocatore gioca la sua carta. Se un giocatore ha una o più carte dello stesso seme, deve seguire il seme della carta giocata, cioè giocare una carta di quello stesso seme. Se il giocatore non ha una carta dello stesso seme, deve giocare una carta del seme vincente (atout); se il giocatore non è in grado di giocare una carta dello stesso seme o del seme vincente, allora deve giocare una qualsiasi altra carta a sua scelta. Una volta che tutti i giocatori hanno giocato una carta, si controlla chi ha giocato la carta del seme vincente (atout), quel giocatore raccoglierà la presa (tutte le carte appena giocate) come ricompensa e le metterà a faccia in giù di fronte a lui insieme alle altre prese già vinte (o che vincerà).

Come valutare chi ha giocato la carta più forte? Se non è stata giocata alcuna carta del seme vincente (atout), i giocatori controllano il seme principale. Il seme principale è determinato dalla prima carta giocata in quella mano. La carta di quel seme con il valore più alto, si aggiudica la presa. Se una carta del seme vincente (atout) è stata giocata, allora il giocatore che ha giocato quella carta si aggiudica la presa. Se sono state giocate diverse carte del seme vincente (atout), allora, il giocatore che ha giocato la carta del seme vincente con il valore più alto si aggiudica la presa.



Il giocatore che si è aggiudicato la presa, inizia la nuova mano giocando una nuova carta. Il gioco continua fino a quando tutte le carte non sono state giocate (eccezioni in "Previsioni" qui sotto). Il round si conclude quando è stata giocata l'ultima mano.

Importante: I giocatori (avversari o compagni di squadra) non possono mai discutere le carte che hanno in mano o dare suggerimenti durante un turno di gioco.

COME SI GIOCA QUESTO GIOCO DI CARTE

Queste sono le regole per 4 giocatori. Se si gioca con meno giocatori, si prega di seguire le regole modificate che sono indicate alla fine. Ci sono diversi passaggi in un round completo di Hasp:

- 1/ Determinare il mazzier
- 2/ Annunciare il seme vincente (atout)
- 3/ Fare la previsione e giocare la prima carta
- 4/ Giocare il resto del round
- 5/ Determinare i vincitori del round

1) Determinare il mazzier

Quando si gioca con quattro giocatori, si giocherà in squadre di 2. Per determinare i compagni di squadra si consiglia di distribuire una carta a caso per ogni giocatore: i 2 giocatori con la carta dello stesso seme saranno compagni di squadra. Questi giocheranno come una squadra contro gli altri due (si può anche scegliere liberamente le squadre, soprattutto se si vuole mantenere il punteggio nel corso di più partite). I giocatori della stessa squadra devono sedersi l'uno di fronte all'altro. Il giocatore a cui è stata distribuita la seconda carta che ha determinato le squadre sarà anche il mazzier (se le squadre sono state scelte liberamente: si consiglia di distribuire carte ad ogni giocatore e il primo che riceverà una carta del villaggio sarà il mazzier).

2) Annunciare il seme vincente (atout)

Il mazzier mescola tutte le carte e distribuisce 3 carte ad ogni giocatore. Il giocatore alla sinistra del mazzier, guarda le sue tre carte e **annuncia un seme vincente (atout), o nessun seme vincente**. Ricordate: le carte villaggio sono sempre considerate come seme vincente, quindi anche se questo giocatore dice "nessun seme vincente", le carte villaggio saranno sempre seme vincente. Ciò significa che il giocatore deciderà se uno degli altri 4 semi (quelli con le carte che raffigurano i bambini) sarà **anche** considerato come seme vincente (atout) o meno.

3) Fare la previsione e giocare la prima carta

Una volta che il giocatore ha annunciato quale altro seme sarà anche considerato come seme vincente (atout) o se ha dichiarato "nessun seme vincente", il mazziere distribuirà altre 4 carte ad ogni giocatore.

Il giocatore a sinistra del mazziere metterà di nuovo un token al centro dell'area di gioco e inizierà la prima mano (il token ricorda che il round in corso per ora vale un punto). Prima di giocare la sua prima carta, il giocatore deciderà se fare una previsione o meno (passare). Una volta fatta una previsione (o aver passato), il giocatore giocherà la sua prima carta e poi il giocatore successivo, in senso orario, farà lo stesso: farà una previsione o passerà e poi giocherà una carta. E così via, fino a quando tutti i giocatori hanno fatto le loro previsioni (o passato) e giocato la loro prima carta. A questo punto la prima mano si conclude e il giocatore che ha giocato la carta più forte vince la presa. Questo giocatore inizierà la prossima mano. A partire dalla seconda mano, non sarà più possibile fare previsioni, quindi ogni giocatore ha una sola possibilità di fare una previsione per round, e questo solo durante la prima mano. Queste sono le previsioni che i giocatori possono fare:

- **Trovata minore:** Il giocatore ha le carte con il 7 e l'8 che mostra a tutti gli altri giocatori e in questo modo aggiunge 1 punto al piatto corrente

- **Trovata maggiore:** Il giocatore ha la carta con il 9 che mostra a tutti gli altri giocatori e così facendo aggiunge 1 punto al piatto corrente.

- **Trovato tutto*:** Il giocatore annuncia di aver "Trovato tutto" quando pensa che la sua squadra sarà in grado di vincere tutti le prese di questo round. In questo modo, saranno aggiunti 2 punti al piatto corrente.

- **Trovato nulla*:** Il giocatore annuncia di non aver "Trovato nulla" quando pensa che la sua squadra sarà in grado di perdere tutti le prese di questo turno. In questo modo, saranno aggiunti 2 punti al piatto corrente.

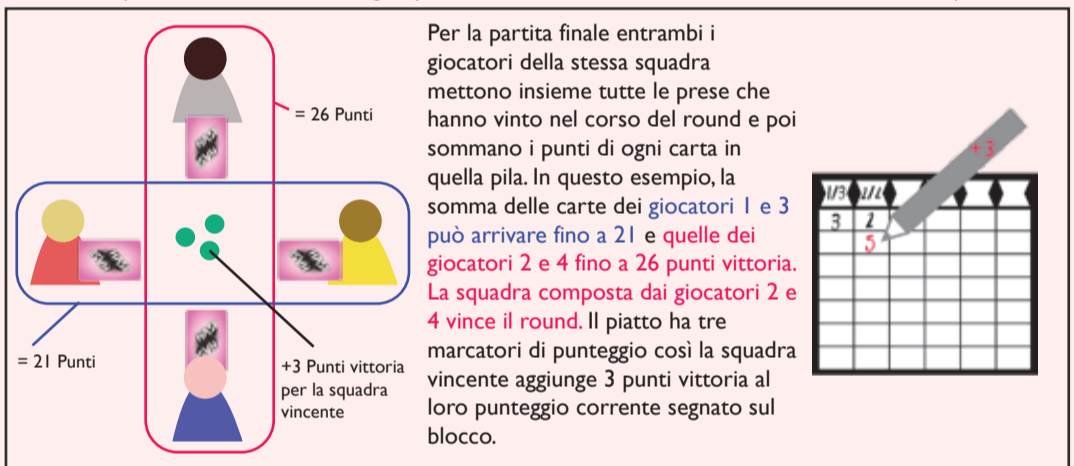
- **Passa:** Il giocatore non vuole rischiare di aggiungere punti al piatto se ritiene che la sua mano non sia abbastanza forte per vincere, quindi "passa" e non aggiunge punti.

Nota importante: Le previsioni "Trovato tutto" e "Trovato nulla" non possono essere dichiarate entrambe nello stesso round. Non appena un giocatore predice uno di questi due scenari, ha immediatamente escluso la possibilità per qualsiasi altro giocatore di fare la stessa o l'altra previsione. Per ogni previsione che i giocatori fanno, si aggiunge il numero di token indicati per ricordare a tutti i giocatori quanti punti vale il round in corso. Un round può valere al massimo 5 punti. 1 punto come valore base, più 1 punto per ciascuna delle opzioni "Trova maggiore" o "Trova minore", più 2 punti per "Trovato tutto" o "Trovato nulla".

4) Giocare il resto del round

Ora che le previsioni sono state fatte e il valore del round in corso è stato valutato, i giocatori giocano le mani rimanenti secondo le regole standard di cui sopra. Alla fine della 7a mano, entrambe le squadre valutano quanti punti hanno accumulato nelle prese raccolte. Chi ha ottenuto il maggior numero di punti, ottiene i punti vittoria pari al numero di token che si trovano al centro dell'area di gioco. Si consiglia di tenere il conto del punteggio usando il blocco segnapunti.

Eccezione: Se uno dei giocatori ha previsto "Trovato tutto" o "Trovato nulla", non è necessario controllare ognuna delle prese raccolte o il percorso. Il giocatore ha vinto se ha raccolto tutte le prese o nessuna. Inoltre il turno si conclude prematuramente se la squadra avversaria riesce a rovinare la previsione che era stata fatta dall'altra squadra: se la squadra A ha previsto "Trovato tutto", ma la squadra B vince anche una singola presa, il round si conclude immediatamente e la squadra B si aggiudica lo stesso numero di punti pari a quanti token si trovano al centro dell'area di gioco. Lo stesso vale per la previsione "Trovato nulla": se la squadra A prevede un "Trovato nulla" ma la squadra B riesce a far vincere alla squadra A anche solo una singola presa, il round si conclude immediatamente a favore della squadra B.



Per la partita finale entrambi i giocatori della stessa squadra mettono insieme tutte le prese che hanno vinto nel corso del round e poi sommano i punti di ogni carta in quella pila. In questo esempio, la somma delle carte dei giocatori 1 e 3 può arrivare fino a 21 e quelle dei giocatori 2 e 4 fino a 26 punti vittoria. La squadra composta dai giocatori 2 e 4 vince il round. Il piatto ha tre marcatori di punteggio così la squadra vincente aggiunge 3 punti vittoria al loro punteggio corrente segnato sul blocco.

5) Determinare il vincitore del round

Quando un round è stato completato, il gioco continua con il giocatore che ha annunciato il seme vincente (atout) nelle veci del nuovo mazziere e il giocatore alla sua sinistra dovrà annunciare il nuovo seme vincente (atout) e iniziare il nuovo round giocando la prima carta della nuova mano. Il gioco continua in questo modo fino a quando una delle due squadre ha raggiunto 12 punti ed è quindi la squadra vincente del gioco.

Regole per il gioco con 2 e 3 giocatori:

Tutte le regole rimangono invariate tranne che i giocatori non giocano più in squadre, ma ogni giocatore gioca da solo.

Queste sono le regole aggiuntive:

2 giocatori:

- Prima di mescolare le carte, mettete tutte le carte da 1 e 2 nella scatola, non avrete bisogno di queste carte.

- Distribuite 3 e poi 5 carte (invece di 4).

- Dopo aver distribuito le 8 carte ad ogni giocatore le 4 carte rimaste vanno messe da parte senza guardarle.

Non le userete durante questo round.

- In caso di parità di punti per prese collezionate alla fine del round, il giocatore che ha annunciato il seme vincente (atout) perde il round.

- Quando si inizia un nuovo round, aggiungete nuovamente al mazzo le 4 carte che erano state messe da parte, mescolate il mazzo e ricominciate da capo: distribuite 3 e poi 5 carte a ogni giocatore e mettete da parte le ultime 4 carte rimaste.

- Il gioco continua in questo modo fino a quando un giocatore raggiunge 12 punti.

3 giocatori:

- Prima di mescolare le carte, mettete tutte le carte da 1 nella scatola, non avrete bisogno di queste carte.

- Distribuite 7 carte ad ogni giocatore, la carta vincente non viene annunciata in una partita a 3 giocatori.

- Dopo aver distribuito le 7 carte ad ogni giocatore ne resteranno 3, mettetele da parte senza guardarle e rivelate la carta che si trova in cima, questa determina il seme vincente per il round. Se viene rivelata una carta del villaggio allora significa che durante questo turno si giocherà senza seme vincente aggiuntivo (le carte del villaggio secondo le regole originali, sono sempre considerate seme vincente). Le 3 carte rimaste non saranno più usate per questo round.

- Se due giocatori hanno lo stesso numero di punti per presa alla fine del turno, allora entrambi i giocatori si aggiudicheranno l'intero numero di punti vittoria.

- In caso di parità di punti per presa per tutti e 3 i giocatori e nessuna previsione è stata fatta, allora nessun giocatore si aggiudica alcun punto.

- Quando si inizia un nuovo round, rimettete nuovamente nel mazzo le 3 carte messe da parte in precedenza, mescolate il mazzo e ricominciate da capo: distribuite 7 carte a ogni giocatore, mettete da parte le 3 carte che restano e rivelate la carta in cima per determinare il seme vincente per il round.

- Il gioco continua in questo modo fino a quando un giocatore raggiunge 12 punti.

Designer del gioco: Christian Kruchten and Dennis Kirps

Illustrazioni: Joseph Canouil

Grafico: Karishma Kusurkar

Traduzione: Raffaella Endrizzi



Rua da Marcha
Gualteriana n° 636,
3.º Esq 4810-264
Guimarães, Portugal

Made in Taiwan

Tutti i diritti riservati ©2018 Agie Games Unip. Lda.