

Ciottoli

Le carte sulle quali sono disegnati dei ciottoli implicano una delle cose seguenti:

1. Tre restrizioni sulla stessa carta
2. Un obbligo ed una restrizione sulla stessa carta
3. Un conteggio rapido come indicato qui sotto



Questa carta significa che dovete determinare qual è l'animale il più rappresentato tra tutti quelli visibili nell'area di gioco. Una parte di un animale conta come un animale intero. Il primo giocatore che da la risposta giusta a voce alta vince una tegola di sua scelta in mezzo a le tegole restanti.

Questa carta significa che dovete determinare qual è l'animale il meno rappresentato in mezzo a tutti quelli in vista nell'area di gioco. Una parte di un animale conta come uno intero. Il primo giocatore che da la risposta giusta a voce alta vince una tegola di sua scelta in mezzo a le tegole restanti.

Variante più complessa

Questa variante si gioca senza le carte Speciali.

Si rigirano due carte contemporaneamente invece di una sola. I criteri delle due carte dovranno essere rispettati. Come al solito nel gioco, se nessuna tegola non può essere presa per colpa dei criteri, le due carte vengono scartate e si rigirano altre nuove due carte. Quando restano quindi per quella specifica variante quattro tegole o meno, o si decide di diffondere le quindici tegole utili (*prima parte del gioco*) oppure la partita giunge alla fine (*seconda parte del gioco*).

Si ringrazia V. Van Loock per la traduzione in italiano.



Auteur/Ein Spiel von/Autore: Valéry Fourcade
Illustrateur/Illustrationen von/Illustratore: Tomek Larek
Conception graphique/Konzept Graphik von/Disegno grafico: Jaroslav Basalyga
Adaptation/Umsetzung von/Adattamento: Elisabeth Duchaine-Baillargeon



Illustrations originales de/Ursprüngliche Illustrationen von Trefl A/
Illustrazioni originali di: Trefl S.A.
© 2017 MJ Games

Galapa Go



Règles | Regeln | Regole



Galapa go

Un jeu de logique et d'observation rapide!

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans

Contenu

30 tuiles
55 cartes
6 jetons

L'histoire

Un groupe de scientifiques vient de découvrir une mystérieuse petite île dans l'océan indien. Cette île abrite des espèces mutantes et vous devez capturer des spécimens afin d'étudier ces mutations. Il vous faudra faire attention car ces animaux doivent être attrapés en suivant des critères très précis. Ce ne sera pas facile, mais votre sens de l'observation et vos réflexes vous aideront.

But du jeu

Être le joueur qui a capturé le plus d'animaux.

Tuiles et cartes

Tuiles

Les tuiles représentent soit:

Un animal complet (*un lion, une girafe, un crocodile, un gorille ou un éléphant*).

Ou

Un animal mutant composé de deux animaux différents (*par exemple, un corps de crocodile et la tête d'un lion ou le corps d'un gorille et la tête d'un éléphant*).

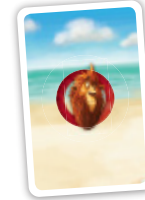
Sur chaque tuile est également représenté un poisson rouge ou bleu.

Cartes

Les cartes indiquent une ou plusieurs restrictions ou une ou plusieurs obligations.

Les cercles **rouges** indiquent les restrictions. Si une carte a plus d'une restriction, toutes doivent être respectées.

Exemples:



Cette carte indique que vous ne pouvez pas capturer un animal qui est entièrement ou partiellement un lion.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises:

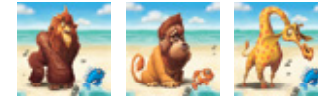


Ces tuiles peuvent être prises:



Cette carte indique que vous ne pouvez pas capturer un gorille, entier ou partiel. Vous ne pouvez pas non plus prendre une tuile où est représenté un poisson bleu.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises:



Ces tuiles peuvent être prises:



Les cercles **verts** indiquent les obligations. Si une carte a plus d'une obligation, toutes doivent être respectées.

Exemples:

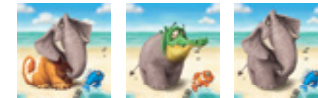


Cette carte indique que vous ne pouvez capturer que les éléphants qui sont entiers ou partiels.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises:



Ces tuiles peuvent être prises:



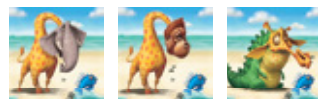


Cette carte indique que vous ne pouvez prendre que les tuiles où sont représentés des girafes, entières ou partielles, **ET** un poisson bleu.

Ces tuiles ne peuvent **PAS** être prises:



Ces tuiles peuvent être prises:



Cette carte indique que vous ne pouvez prendre que les mélanges gorille et lion.



Cartes spéciales

Des galets sont représentés en bas à droite sur certaines cartes. Ces cartes spéciales augmentent la difficulté en requérant du calcul rapide et plus d'observation. On peut jouer avec ou sans elles. Si tous les joueurs sont d'accord pour les inclure, elles doivent être mélangées avec les autres cartes au début de la partie. Voir la section «Galets» à la fin des règles pour en apprendre plus sur ces cartes.

Mise en place

Chaque joueur prend un jeton de couleur. Placez 15 tuiles face visible dans n'importe quelle direction au centre de l'aire de jeu. Mélangez les cartes, en incluant les cartes spéciales si vous décidez de les utiliser, et placez-les en pile face cachée autour de l'aire de jeux. Décidez quel sera le premier joueur à retourner une carte. Ce joueur est appelé «le joueur actif».

Déroulement d'une partie

Il retourne rapidement la première carte et la place de façon à être vue en même temps par tous les joueurs. Cette carte indique quels animaux doivent être capturés et/ou quels animaux ne doivent pas l'être.

Le tour de jeu commence dès que la carte est retournée. Aussitôt, tous les joueurs tentent de poser rapidement leur jeton sur une tuile libre respectant ces critères. Une fois le jeton posé, il ne peut plus être retiré ou déplacé.

Dans certains cas, il est possible qu'aucun animal ne corresponde aux critères imposés. Dans ce cas, une fois que les joueurs reconnaissent qu'il n'y a pas d'animal approprié, le joueur actif retourne la carte suivante.

Le tour de jeu prend fin quand tous les jetons ont soit été joués, soit ne peuvent pas l'être. On vérifie si les joueurs ne se sont pas trompés. Ceux qui n'ont pas commis d'erreur prennent la tuile située sous le jeton qu'ils viennent de jouer et la posent devant eux. Dans le cas où un joueur s'est trompé, il perd une tuile gagnée précédemment (*) et la met à la défausse. La carte qui vient d'être retournée est ensuite mise à la défausse. Le joueur situé à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. C'est à lui de retourner une nouvelle carte.

Les tuiles s'amenuisent au fur et à mesure et il faudra faire preuve de rapidité pour éviter de revenir les mains vides. Dès qu'il reste une ou aucune tuile, on place les 15 autres tuiles et on continue à jouer comme précédemment.

(*) Il ne perd pas de tuile s'il n'en possède pas.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'il reste une ou aucune tuile. Le joueur ayant le plus grand nombre de tuiles gagne la partie. En cas d'égalité, c'est, parmi le ou les ex-æquo, le joueur ayant le plus de poissons bleus qui est le gagnant.

Précisions

Si au cours de la partie, il ne reste plus de cartes à retourner, on reforme un paquet en mélangeant les cartes mises à la défausse.

Si deux joueurs ou plus posent leur jeton sur la même tuile, seul le joueur qui a posé son jeton en premier peut le laisser. Les autres doivent reprendre leur jeton et peuvent le placer sur une autre tuile s'ils le veulent.

Galets

Les cartes sur lesquelles sont dessinés des galets impliquent une des choses suivantes:

1. Trois restrictions sur la même carte
2. Une obligation et une restriction sur la même carte
3. Un comptage rapide comme indiqué ci-dessous



Cette carte veut dire que vous devez déterminer quel est l'animal le plus représenté parmi tous ceux visibles sur l'aire de jeu. Une partie d'un animal compte comme un. Le premier joueur qui donne la bonne réponse à voix haute gagne une tuile de son choix parmi celles restantes.

Cette carte veut dire que vous devez déterminer quel est l'animal le moins représenté parmi tous ceux visibles sur l'aire de jeu. Une partie d'un animal compte comme un. Le premier joueur qui donne la bonne réponse à voix haute gagne une tuile de son choix parmi celles restantes.

Variante plus complexe

Cette variante se joue sans les cartes Spéciales.

On retourne deux cartes en même temps au lieu d'une seule. Les critères des deux cartes doivent être respectés. Comme d'habitude, si aucune tuile ne peut être prise du fait des critères, les deux cartes sont défaussées et on en retourne deux autres. Quand il reste quatre tuiles ou moins, soit on étale les quinze dernières tuiles (*première partie du jeu*), soit la partie prend fin (*seconde partie du jeu*).

Galapa go

Ein schnelles Logik- und Beobachtungsspiel.

Für 2 bis 6 Spieler, ab 6 Jahren.

Inhalt

30 Tier Plättchen
55 Auftragskarten
6 Spielsteine

Die Geschichte

Eine Gruppe WissenschaftlerInnen hat eine mysteriöse kleine Insel im indischen Ozean entdeckt. Diese Insel beherbergt einige sonderbare Tierkreuzungen und diese sollen für Forschungszwecke eingefangen werden. Dabei gilt es genau hinzuschauen, die Tiere dürfen nur nach bestimmten Kriterien eingefangen werden. Das ist nicht einfach, daher sind gute Beobachtungsgabe und schnelle Reflexe hier sehr hilfreich.

Spielziel

Fange die meisten Tiere!

Plättchen und Karten

Plättchen

Die Plättchen zeigen entweder:

Ein vollständiges Tier (*einen Löwen, eine Giraffe, einen Gorilla oder einen Elefanten*)
Oder
Eine Kreuzung aus zwei verschiedenen Tieren (*beispielsweise: Krokodilkörper mit Löwenkopf oder Gorillakörper mit Elefantenkopf*).

Auf jedem Plättchen ist auch entweder ein roter oder ein blauer Fisch abgebildet.

Karten

Die Karten zeigen eine oder mehrere Einschränkungen oder eine oder mehrere Forderungen.

Die **roten** Kreise zeigen Einschränkungen. Wenn eine Karte mehrere Einschränkungen hat, müssen alle respektiert werden.

Beispiele:



Diese Karte zeigt, dass man keine Tiere einfangen darf, welche ganz oder teilweise Löwe sind.

Diese Plättchen dürfen NICHT genommen werden:



Diese Plättchen dürfen genommen werden:



Diese Karte zeigt, dass kein Gorilla gefangen werden darf, weder ganz noch teilweise. Ausserdem dürfen keine Karten mit einem blauen Fisch genommen werden.

Diese Plättchen dürfen NICHT genommen werden:

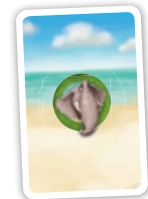


Diese Plättchen dürfen genommen werden:



Die **grünen** Kreise zeigen eine Forderung. Wenn eine Karte mehrere Forderungen stellt, müssen alle berücksichtigt werden.

Beispiele:

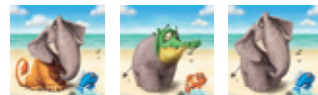


Diese Karte zeigt, dass nur Elefanten gefangen werden dürfen, ganze oder teilweise.

Diese Plättchen dürfen NICHT genommen werden:



Diese Plättchen dürfen genommen werden:



Diese Karte zeigt, dass nur Plättchen mit Giraffen, ganz oder teilweise, genommen werden dürfen UND mit einem blauen Fisch.

Diese Plättchen dürfen NICHT genommen werden:



Diese Plättchen dürfen genommen werden:



Diese Karte zeigt, dass nur Kreuzungen zwischen Gorilla und Löwe erlaubt sind.



Spezialkarten

Auf einigen Karten hat es unten rechts Kieselsteine. Diese speziellen Karten erhöhen den Schwierigkeitsgrad mit Tierzählungen und komplexeren Bedingungen. Es kann mit oder ohne diese Karten gespielt werden. Wenn alle SpielerInnen einverstanden sind, sollten diese Karten mit den anderen Karten gemischt werden. Unter «Kieselsteine» am Ende der Regeln werden die Karten genauer erklärt.

Spielvorbereitung

Jede/r Spielende nimmt einen farbigen Spielstein. 15 Plättchen werden offen in die Mitte der Spielfläche gelegt. Die Karten werden gemischt, inklusive der Spezialkarten, wenn sie im Spiel sind, und als Stapel verdeckt am Rand der Spielfläche abgelegt. Entscheidet euch, wer als erstes eine Karte vom Stapel aufdecken darf. Diese/r Spielende wird «aktiver Spieler» genannt.

Ablauf einer Spielrunde

Der aktive Spieler dreht schnell eine Karte um, so dass die Karte gleichzeitig für alle SpielerInnen sichtbar wird. Diese Karte zeigt, welche Tiere gefangen werden müssen und / oder welche nicht erlaubt sind.

Sobald die Karte umgedreht ist, geht es los. Alle SpielerInnen versuchen schnell ihren Spielstein auf ein freies Plättchen zu legen, welches die Bedingungen erfüllt. Einmal gesetzt, darf der Spielstein nicht umgesetzt oder zurückgenommen werden.

Es kann vorkommen, dass es keine Tiere gibt, die den Bedingungen der Karte entsprechen. In diesem Fall dreht der aktive Spieler die nächste Karte um, wenn sich alle SpielerInnen einig sind, dass es keine gültigen Tiere gibt.

Sobald ein Spielstein gesetzt wurde, und die anderen Spieler sich entschieden haben auch zu setzen oder nicht, endet die Runde. Die gesetzten Spielsteine werden überprüft. Wenn richtig gesetzt, erhalten die SpielerInnen ihren Spielstein und das darunter liegende Plättchen, welches sie vor sich ablegen. Wenn falsch gesetzt, darf nur der Spielstein genommen werden und ein bereits gewonnenes Plättchen (*) muss abgelegt werden. Die/der Spielende links vom aktiven Spieler wird neuer aktiver Spieler. Es ist an ihm die nächste Karte umzudrehen.

Die Tiere werden so nach und nach eingesammelt. Sobald nur noch ein oder gar keine Tiere im Spiel sind, werden die anderen 15 Plättchen dazugelegt und es wird wie gewohnt weitergespielt.

(*) Sofern vorhanden.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn es nur noch ein oder gar keine Tiere mehr auf der Spielfläche hat. Der/die Spielende mit den meisten Plättchen gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer mehr blaue Fische gesammelt hat.

Hinweise

Wenn es einmal keine Karten mehr zum Aufdecken hat, wird der Ablagestapel einfach gemischt und bildet den neuen Kartenstapel.

Wenn zwei Spieler auf dasselbe Plättchen gelegt haben, muss der zuletzt gespielte Spielstein wieder zurück genommen werden. Dieser darf erneut gesetzt werden.

Kieselsteine

Karten mit Kieselsteinen haben eine der folgenden Bedeutungen:

1. Drei Einschränkungen auf einer Karte
2. Eine Forderung und eine Einschränkung auf derselben Karte
3. Eine der folgenden schnellen Tierzählungen



Diese Karte verlangt, dass das Tier, welches am häufigsten ganz oder teilweise sichtbar ist, genannt wird. Teile von Tieren zählen jeweils als ein ganzes Tier. Wer als erstes laut das richtige Tier nennt, darf sich aus den restlichen Plättchen eins aussuchen.

Diese Karte verlangt, dass das Tier, welches am wenigsten ganz oder teilweise sichtbar ist, genannt wird. Teile von Tieren zählen jeweils als ein ganzes Tier. Wer als erstes laut das richtige Tier nennt, darf sich aus den restlichen Plättchen eins aussuchen.

Komplexe Variante

Diese Variante spielt ohne Karten mit Kieselsteinen.

Es werden jeweils zwei anstatt einer Karte aufgedeckt. Die Bedingungen beider Karten müssen stimmen. Wenn kein Tier passt, werden beide abgelegt und zwei neue Karten aufgedeckt. Wenn nur noch vier oder weniger Plättchen übrig sind, werden entweder die nächsten 15 Plättchen dazugelegt (erster Teil des Spiels), oder die Partie ist zu Ende (zweiter Teil des Spiels).

Deutsche Übersetzung: Team Delirium Ludens, CH-2502 Biel / Bienne

Galapa go

Un gioco di logica e di osservazione veloce!

Per 2 a 6 giocatori, a partire di anni 6

Contenuto

30 tegole
55 carte
6 gettoni

La storia

Un gruppo di scientifici ha appena scoperto una piccola isola misteriosa nel cuore dell'Oceano indiano. Questa piccola isola serve da rifugio a diverse specie mutanti e dovete catturarne dei esemplari al fine di studiarne le mutazioni. Dovrete prestare attenzione perché questi animali devono essere catturati secondo criteri molto precisi, non sarà facile, ma il vostro senso di osservazione così come i vostri riflessi Vi aiuteranno.

Scopo del gioco

Essere il giocatore che a catturato più animali.

Tegole e carte

Tegole

Le tegole rappresentano:

Un animale completo (*un leone, una giraffa, un coccodrillo, un gorilla o un elefante*).

Oppure

Un animale mutante composto da due animali diversi (*per esempio un corpo di coccodrillo e la testa di un leone oppure un gorilla e la testa di un elefante*).

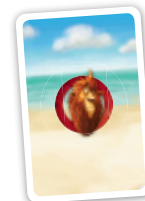
Su ogni tegola viene rappresentato anche un pesce rosso o blu.

Carte

Le carte hanno una o più restrizioni o uno o più obblighi.

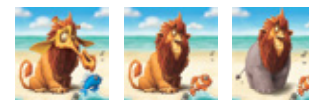
I cerchi **rossi** indicano le restrizioni. Se una carta ha più di una restrizione, tutte quante devono essere rispettate.

Esempi:

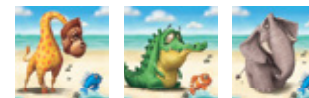


Questa carta indica che Voi non potete catturare un animale che rappresenta parzialmente o per intero un leone.

Queste tegole **NON** possono essere prese:

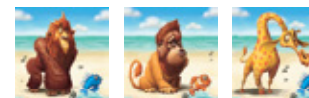


Queste tegole devono essere prese:

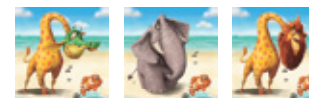


Questa carta indica che non potete catturare un gorilla né intero né parziale. Non potete neanche prendere una tegola dove è rappresentato un pesce blu.

Queste tegole **NON** possono essere prese:

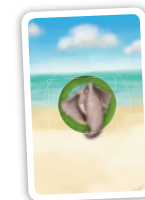


Queste tegole possono essere prese:



I cerchi **verdi** indicano gli obblighi. Se una carta ha più di un obbligo, tutti quanti devono essere rispettati.

Esempi:

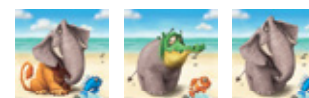


Questa carta indica che potete catturare soltanto gli elefanti che sono interi o parziali.

Queste tegole **NON** possono essere prese:



Queste tegole possono essere prese:





Questa carta indica che potete prendere soltanto le tegole dove vengono rappresentate giraffe intere o parziali ED ANCHE un pesce blu.

Queste tegole NON possono essere prese:



Queste tegole possono essere prese::



Questa carta indica che potete prendere soltanto mix gorilla e leone.



Carte speciali

Dei ciottoli sono rappresentati in basso a destra su alcune carte. Queste carte speciali aumentano la difficoltà richiedendo calcoli rapidi e molta osservazione. Si può decidere di giocare con o senza di loro. Se tutti i giocatori si accordano di includerle dovranno essere mescolate con le altre carte all'inizio della partita. Vedere la sezione "Ciottoli" alla fine delle regole per saperne di più.

Impostazione del gioco

Ogni giocatore prende un gettone di colore. Piazzate 15 tegole a faccia in su in qualsiasi direzione al centro dell'area di gioco. Mescolate le carte includendo le carte speciali se si è deciso di includerle nel gioco e piazzatele in mazzo a faccia coperta attorno all'area di gioco. Decidete chi sarà il primo giocatore a girare una carta. Questo giocatore viene definito con il nome "Giocatore attivo".

Svolgimento della partita

Il "giocatore attivo" scelto gira rapidamente la prima carta e la posta in modo da essere in vista contemporaneamente da tutti i giocatori. Questa carta indica quali animali devono essere catturati e/o quali animali non lo devono essere.

Il "giocatore attivo" scelto gira rapidamente la prima carta e la posta in modo da essere in vista contemporaneamente da tutti i giocatori. Questa carta indica quali animali devono essere catturati e/o quali animali non lo devono essere.

Il giro del gioco comincia non appena la carta viene girata. Non appena fatto tutti i giocatori tentano di posizionare rapidamente i loro gettoni su una tegola libera rispettandone i suoi criteri. Una volta il gettone posizionato non potrà più essere ritirato o spostato.

In alcuni casi è possibile che alcuni animali non corrispondano ai criteri imposti. In tal caso una volta che i giocatori riconoscono che non ci sono animali appropriati, il "giocatore attivo" rigira la carta successiva.

Il giro del gioco finisce quando tutti i gettoni sono stati giocati, oppure non lo possono essere. Si verifica se i giocatori non abbiano fatto errori. Quelli che non hanno fatto errori prendono una tegola situata sotto al gettone che hanno appena giocato e la posizionano davanti a se. Nel caso del giocatore che ha commesso un errore lui perde una tegola vinta precedentemente (*) e la scarta. La carta che è appena stata rigirata viene poi scartata. Il giocatore situato alla sinistra del "giocatore attivo" diventa il nuovo "giocatore attivo", tocca a lui girare una nuova carta.

Queste tegole diminuiscono mano a mano e bisognerà fare prova di rapidità per evitare di restare a mani vuote. Appena rimane una sola tegola o più nessuna tegola si piazzano le 15 altre seguenti tegole e si continua a giocare come prima.

(*) Non perde la tegola se non ne ha.

Fine della partita

La partita finisce quando resta una sola tegola oppure nessuna. Il giocatore in possesso del numero più alto di tegole vince la partita. In caso di pareggio vince il giocatore che possiede il più alto numero di pesci blu.

Precisazioni

Se nel corso del gioco non restano più carte da girare, si riforma un mazzo nuovo utilizzando le carte precedentemente scartate.

Se due giocatori o più posano i loro gettoni sulla stessa tegola, soltanto il giocatore che lo ha fatto per primo può lasciarlo. Gli altri devono riprendere i loro gettone e possono posizionarlo su un'altra tegola se vogliono.