

FAUNA



Per 2-6 giocatori dai 10 anni in su

L'avreste mai detto? La giraffa può superare i cinque metri di altezza, e il caimano jacarè segna solo 60 chili sulla bilancia. Ma quanto è lunga la coda dell'orso polare? E dove vive esattamente la rana botton d'oro?

Queste e molte altre curiosità attendono i giocatori di FAUNA. Ma siamo onesti: non si può mica sapere tutto, specialmente se stiamo parlando di 360 animali di terra, mare e cielo! Per questo si fanno punti anche quando si sbaglia, ma solo di poco. Attenzione però: se rischiate troppo nel piazzare i vostri segnalini, potete perderli anche molto in fretta!

CONTENUTO

- 1 tabellone
- 180 schede con 360 animali
- 1 portaschede di cartone
- 36 segnalini (cubetti) nei 6 colori dei giocatori
- 6 segnapunti (dischetti) nei 6 colori dei giocatori
- 30 cubetti neri per il conteggio dei punti
- 1 pedina "primo giocatore" a forma di leone
- 1 libretto con informazioni su tutti gli animali presenti nel gioco
- queste regole

PREPARAZIONE

Piazzate il **tabellone** al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore e prende i **6 segnalini** e il **segnapunti** corrispondente. Ognuno piazza il proprio segnapunti vicino alla casella numero 1 della cornice segnapunti che corre lungo il bordo del tabellone. Tenete i **cubetti neri** a disposizione accanto al tabellone.

Riempite il **portaschede** con le **schede** degli animali. Vi consigliamo di riempire tutto il portaschede, anche se per una partita a FAUNA servono da 10 a 15 schede circa.

Il giocatore che ha in casa l'animale più esotico è nominato primo giocatore del primo turno: egli prende il **leone del primo giocatore** e il portaschede.



LE SCHEDE ANIMALE

All'inizio della partita i giocatori decidono se vogliono giocare con gli animali più facili (schede con il bordo verde), o con gli animali più esotici (schede con il bordo nero). Naturalmente è possibile anche mischiare le due categorie. Il portascchede viene quindi riempito.

La **metà superiore** di ogni scheda mostra una serie di informazioni che i giocatori conoscono prima di piazzare i propri segnalini:

- Classe animale
- Nome / Nome scientifico
- Illustrazione dell'animale
- Numero di zone in cui l'animale vive allo stato selvatico
- Misure che possono essere valutate:
 - peso
 - lunghezza (testa e corpo – senza la coda)
 - lunghezza totale (compresa la coda)
 - altezza (dell'animale in piedi)
 - lunghezza della coda

Tutte queste informazioni sono visibili quando la scheda è inserita nel portascchede.

La **metà inferiore** di ogni scheda mostra la classificazione zoologica e i dati da indovinare per quell'animale:

- Zone in cui l'animale vive allo stato selvatico
- Mappa del mondo per trovare più rapidamente tali zone
- Valori medi per le misure richieste

La metà inferiore della scheda rimane nascosta mentre si piazzano i segnalini. La scheda viene mostrata per intero solo al momento del calcolo dei punti, quando viene estratta dal portascchede.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni turno i giocatori cercano di indovinare l'area di diffusione e le misure di un animale. A turno, i giocatori piazzano i propri segnalini sulla mappa del mondo o su una delle scale di misura. Alla fine di ciascun turno, i giocatori fanno punti per le valutazioni esatte, mentre per i segnalini piazzati in modo sbagliato i giocatori non ricevono nulla. Vince il giocatore che alla fine della partita ha totalizzato il maggior numero di punti!



Numero di zone e misure da valutare



Zone da indovinare

Valori delle misure da indovinare

IL GIOCO

Il gioco si svolge a turni. Ogni turno è composto di tre fasi, in quest'ordine:

- I. **Piazzare i segnalini**
- II. **Calcolo dei punti**
- III. **Cambio del primo giocatore e inizio di un nuovo turno**

I. Piazzare i segnalini

Tutti i giocatori guardano attentamente il primo animale che compare nel portascchede, e pensano a dove vogliono piazzare i propri segnalini. In questa fase chiunque può prendere il portascchede: la scheda però non può essere estratta!

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, **ogni giocatore deve piazzare uno dei propri segnalini** sul tabellone: può piazzare su una zona libera oppure su una casella libera di una delle scale di misura.

Piazzare su una zona

Si può piazzare un proprio segnalino su una zona di terra o di mare purché sia libera; non deve cioè essere occupata da un altro segnalino, né proprio, né di un avversario.

Le zone di mare sono evidenziate con una cornice attorno al nome.

Attenzione: le zone di mare comprendono anche le isole che si trovano in esse, a meno che queste non siano indicate specificamente come zona di terra a se stante!

Mississippi, Messico, America Centrale e Guyana sono zone di terra.

I Caraibi sono una zona di mare, e comprendono anche tutte le isole qui situate.

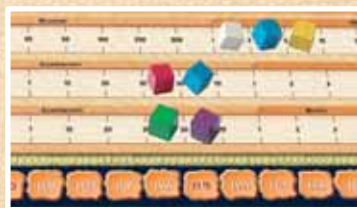


Il giocatore rosso vuole piazzare un altro dei suoi segnalini in una zona di terra. Mississippi, Messico e Montagne Rocciose sono già occupate da altri segnalini. Perciò il giocatore rosso deve scegliere un'altra zona dove piazzare il suo segnalino.

Piazzare su una scala di misura

Si può piazzare un proprio segnalino su una casella di una scala di misura in cui non si trovi già un altro segnalino, proprio o altrui.

Attenzione: per alcuni animali non vengono usate tutte le scale. Nella metà superiore delle schede si vede quali sono le misure da indovinare.



Dopo che ogni giocatore ha piazzato un segnalino, sempre cominciando dal primo giocatore, ognuno al suo turno **può piazzare un altro segnalino** oppure **passare**.

Piazzare altri segnalini

Al proprio turno, un giocatore può piazzare uno dei propri segnalini su una zona libera o su una casella libera di una scala di misura. Nel corso dello stesso turno, un giocatore può piazzare anche più segnalini sulla stessa scala (naturalmente su caselle diverse!).

Passare

Se un giocatore passa, perché non vuole o non può più piazzare segnalini, la sua fase di piazzamento di questo turno termina. Non può più piazzare segnalini in questo turno. Quando tutti i giocatori passano, si procede al calcolo dei punti.

II. Calcolo dei punti

Tirate fuori dal portascade la scheda dell'animale! Prima si contano i punti per le zone, poi quelli per le scale di misura.

Calcolo dei punti per le zone

Come aiuto nel calcolo dei punti per le zone potete usare gli appositi **cubetti neri**. Piazzate un cubetto nero su ogni zona elencata nella parte inferiore della scheda, per indicare che è esatta. Dopo aver contato i punti, togliete i cubetti neri dal tabellone.

Per ogni segnalino piazzato su una zona **esatta** i giocatori guadagnano dei punti.

Se l'animale vive in 16 zone o meno, guadagnano punti anche i segnalini piazzati nelle zone **adiacenti** a quelle esatte. I punti guadagnati vanno immediatamente segnati sul segnapunti attorno al tabellone.

| Punteggio | | |
|-----------|----------|-----------|
| ZONE | | |
| Quantità | Esatto | Adiacente |
| 1 | 12 Punti | 8 Punti |
| 2 | 10 Punti | 5 Punti |
| 3 - 4 | 8 Punti | 4 Punti |
| 5 - 8 | 6 Punti | 2 Punti |
| 9 - 16 | 4 Punti | 1 Punto |
| 17 + | 3 Punti | 0 Punti |

| PESO / LUNGHEZZA | |
|------------------|-----------|
| Esatto | Adiacente |
| 7 Punti | 3 Punti |

Tabella dei punteggi

Il numero di punti guadagnati dipende dalla quantità di zone in cui l'animale vive allo stato selvatico.

Esempio: Se un animale vive in 7 zone, si guadagnano 6 punti per un segnalino piazzato in una zona esatta, e 2 punti per uno piazzato in una zona adiacente a una esatta.

Zone adiacenti: due zone sono adiacenti se hanno un confine in comune. Zone di terra e zone di mare sono adiacenti se si toccano. Alcune zone di mare sono adiacenti con la parte opposta del tabellone.



Le Montagne Rocciose e le Grandi Pianure sono adiacenti.



La zona di mare dei Caraibi e la zona di terra Guyana sono adiacenti.



La Melanesia e il Pacifico Centrale sono adiacenti.

Dopo il calcolo dei punti per le zone si procede al calcolo dei punti per le scale di misura.

Calcolo dei punti per le scale di misura

I giocatori guadagnano punti per ogni segnalino piazzato su una casella **esatta** sulle scale di misura. Anche in questo caso ci sono punti anche per i segnalini nelle caselle **adiacenti** a quelle esatte. I punti vanno immediatamente segnati sul segnapunti.

Su ogni scala si guadagnano sempre 7 punti per un segnalino piazzato su una casella esatta, e 3 punti per un segnalino piazzato su una casella adiacente a una esatta.



La zebra di Grevy pesa tra i 350 e i 430 kg. Perciò la casella tra 200 e 500 kg è esatta. Il rosso fa 7 punti col suo segnalino. Il blu e il verde sono adiacenti e fanno 3 punti ciascuno. Il segnalino verde sulla casella tra 1 e 2 tonnellate non fa punti.

Segnalini piazzati in modo errato

I giocatori riprendono i segnalini che hanno fatto punti. I segnalini piazzati che non hanno fatto punti vengono **scartati e messi in un mucchietto accanto al tabellone**. Torneranno a disposizione dei giocatori in seguito (vedi oltre).

III. Cambio del primo giocatore e inizio di un nuovo turno

Se alla fine del calcolo dei punti nessun giocatore ha ancora raggiunto o superato il punteggio necessario alla vittoria, il leone del primo giocatore passa al giocatore successivo in senso orario. Ogni giocatore riprende **uno** dei propri segnalini – se ce ne sono – dal mucchietto accanto al tabellone.

Se un giocatore ha **meno di 3 segnalini** davanti a sé, allora ne riprende fino ad averne 3 da piazzare nel turno seguente.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando alla fine di un turno un giocatore ha raggiunto o superato il punteggio necessario:

- **In 2 o 3 giocatori: 120 punti**
- **In 4 o 5 giocatori: 100 punti**
- **In 6 giocatori: 80 punti**

Il giocatore con più punti alla fine di questo turno è il vincitore!

In caso di parità tra più giocatori, ci sono più vincitori.

Nota: tutte le informazioni sulle schede degli animali provengono da varie fonti su Internet e da testi specifici di zoologia. Alcune fonti possono riportare valori diversi. Sulle schede sono stati utilizzati i valori medi tra le diverse fonti.





FAUNA

Autore: Friedemann Friese

Illustrazioni: Peter Braun, Alexander Jung

Design originale: Volker A. Maas

Versione italiana: Roberta Barletta, Gianmaria Perugini

Design versione italiana: Daniele Barletta (Typo)

© MMVIII HUCH! & friends

Copyright © MMX daVinci Editrice per la versione italiana.

Tutti i diritti riservati.

daVinci Editrice S.r.l.

dV Giochi

Via Bozza, 8

I- 06073, Corciano (PG)

www.dvgiochi.com

info@dvgiochi.com



Un ringraziamento speciale a David Ranucci per le preziose consulenze fornite.



HUCH! & friends
HUCH!