

# RAMBA ZAMBA

Johannes Schmidauer-König



Il cane caccia la volpe, la volpe rincorre la gallina e la gallina mangia il lombrico!  
Nemmeno i pagliai sono più nascondigli sicuri. Chi sarà il primo contadino a radunare  
5 animali della stessa specie e dimostrarsi il miglior padrone della fattoria?

## CONTENUTO

**98 carte:** 24 lombrichi (12 maschi e 12 femmine), 20 galline (di cui 10 galli),  
16 volpi (8 maschi e 8 femmine), 14 cani (7 maschi e 7 femmine), 11 pagliai, 10 forconi, 3 contadini

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo a collezionare 5 carte della stessa specie di animale (ad esempio 5 lombrichi).

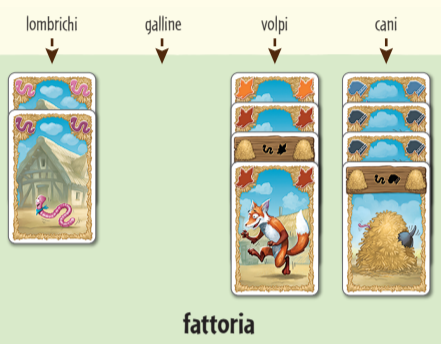
## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiate le carte e fatene un unico mazzo che posizionerete sul tavolo.

Vicino ad esso lasciate uno spazio per il monte degli scarti.

Distribuite **tre carte** a ogni giocatore, che le tiene in mano senza farle vedere agli altri.

La porzione di tavolo davanti a voi è la vostra **fattoria**, dove radunerete i vostri animali.



Nelle fattorie mettete lombrichi, galline, volpi e cani, che disporrete divisi per **colonne separate**.  
Se possibile, cercherete di proteggere gli animali con un pagliaio. Assicuratevi che i lombrichi siano a sinistra, le galline al loro fianco sulla destra, poi a destra delle galline le volpi e infine i cani.  
Quando aggiungete una nuova carta a una colonna, posizionatela sempre un po' spostata verso il basso in modo da poter vedere i simboli e il numero di carte.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più giovane decide se iniziare o lasciare che inizi il giocatore più anziano.

Poi si procede in senso orario. Quando è il tuo turno, devi **giocare** una carta o una coppia: maschio e femmina di uno stesso animale.

(Se si gioca in due si ha a disposizione un'altra azione, come indicato sul retro)

Alla fine del turno devi **pescare** dal mazzo in modo da avere in mano di nuovo 3 carte.

Se il mazzo è finito, mischiate le carte dal monte degli scarti e mettetele coperte a formare un nuovo mazzo.



### Giocare una o più carte

Scegli **una** delle tre carte che hai in mano.  
Poi mettila nella **tua** fattoria **oppure** nella fattoria di un giocatore **avversario**.

A seconda della carta che giochi accade quanto segue:

-  **Lombrichi**  
I lombrichi vanno messi sempre nella **propria** fattoria. Se giochi un lombrico non succede nulla.
-  **Galline**  
Se metti una gallina in una fattoria, il **padrone** (quindi tu o un avversario) **deve eliminare subito 2 lombrichi** dalla propria fattoria.
-  **Volpi**  
Se metti una volpe in una fattoria, il **padrone** (quindi tu o un avversario) **deve eliminare subito 2 galline** dalla propria fattoria.
-  **Cani**  
Se metti un cane in una fattoria, il **padrone** (quindi tu o un avversario) **deve eliminare subito 2 volpi** dalla propria fattoria.

#### Attenzione:

1. Se in una fattoria non ci sono 2 animali dello stesso tipo, il proprietario elimina solo un animale o eventualmente nessuno.
2. Gli animali già presenti nella fattoria non possono cacciare gli animali che vengono aggiunti in seguito.

Tutte le carte che vengono tolte da una fattoria devono essere messe sul monte degli scarti.



#### Esempio:

Gabriele mette una volpe nella fattoria di Valentina **1**. Poiché nella fattoria c'è una gallina, questa verrà messa da Valentina sul monte degli scarti **2**.



Adesso tocca a Valentina, che gioca una volpe e la mette nella propria fattoria **3**. Anche se nella fattoria c'è un cane, Valentina non deve eliminare la volpe!





### Pagliaio

I pagliai proteggono tutti gli animali che si trovano **sotto** di loro nella stessa colonna. Se, ad esempio, sopra le tue galline c'è un pagliaio, la volpe non potrà farle scappare.

**Attenzione:** puoi mettere un pagliaio solo sugli animali riportati nell'illustrazione della carta del pagliaio (ad esempio  e .

Se successivamente vengono aggiunte altre carte a questa colonna, queste nuove carte **non** saranno protette e possono essere normalmente eliminate dalle altre carte che verranno giocate.

Un pagliaio **non** può essere messo **sopra un altro pagliaio**.



### Forcone

Con il forcone puoi fare due azioni:

- eliminare **una carta** a tua scelta tra quelle non protette nella fattoria di un avversario, che metterai poi sul monte degli scarti insieme al forcone
- eliminare **un pagliaio** a tua scelta tra quelli nella fattoria di un avversario. Così facendo tutti gli animali sotto quel pagliaio non sono più protetti.



### Contadino

La carta del contadino si mette sempre sul monte degli scarti. Quando si gioca questa carta ogni giocatore (quindi anche tu) **deve** eliminare dalla propria fattoria fino a 2 cani che non sono protetti da un pagliaio (se ne ha).



### Giocare una coppia

In genere puoi sempre giocare una sola carta. Tuttavia se hai in mano una **coppia**, maschio e femmina, di uno stesso animale (un simbolo chiaro e uno scuro), puoi mettere **entrambe le carte** insieme nella corrispondente colonna di una qualsiasi fattoria. Poi, per **ognuna** delle due carte, elimini due carte dell'animale che viene cacciato (se ad esempio si mettono 2 volpi vengono eliminate fino a 4 galline).

**Esempio:** Andrea mette un gallo e una gallina nella fattoria di Chiara **1**, che toglie i suoi tre lombrichi **2**. Se avesse avuto 4 lombrichi, li avrebbe dovuti togliere tutti.



## FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando un giocatore riesce ad avere nella propria fattoria **5 carte dello stesso animale**. Questo giocatore vince la partita!

## GIOCARE IN DUE

Valgono le stesse regole del gioco base, ma con la possibilità di una nuova azione.

**Anziché** giocare una carta o una coppia, puoi togliere **dalla tua fattoria** 2 carte di un gruppo di animali non protetti allo scopo di eliminare **una carta** non protetta **dalla fattoria del tuo avversario**.

Tutte le tre carte vengono messe sul monte degli scarti. Alla fine del turno **non** peschi alcuna carta.

**Esempio:** Chiara cede due lombrichi **1** per eliminare un cane dalla fattoria di Andrea **2**. Non pesca poi nessuna carta.



Su licenza di:  
Carletto AG brand  
www.gamefactory-spiele.com  
Moosacherstrasse 14  
CH-8820 Wädenswil  
© Game Factory 2021



Autore: Johannes Schmidauer-König  
Illustrazioni: Michael Menzel  
Grafica: brodesign  
Redazione: Frank Weiß, Cornelia Rist  
Game Factory: © 2021

Importato da:  
CreativaMente srl  
Via A. Volta, 69  
20863 Concorezzo (MB)  
www.creativamente.eu



LUDO ERGO SUM