REGOLAMENTO

Divertimento selvaggio per 2-4 Giocatori 8 anni in su

Sei all'interno dell'Outback australiano, nel desolato deserto interno. Aiuta i ranger a prendersi cura degli animali! Nuovi animali devvo essere inseriti strategicamente nell'Outback. Ci sono un sacco di punti in ballo! Chi sarà in grado di guadagnare più punti posizionando al meglio gli animali?

SCOPO DEL GIOCO

In Australia Outback dovrai posizionare gli animali sulla tua plancia in modo da guadgnare più punti possibili. Gli animali danno più punti se sono posizionati vicino ad altri della stessa specie. Ma attenzione! Farai punti solo con i 3 animali più bassi di punteggio rimasti nel segnapunti verticale. Dovrai decidere quali animali spingere sul segnapunti orizzontale, sapendo che il punteggio ripartirà da 1.

CONTENUTO

2 Jeep

Gli animali arrivano nell'Outback a bordo di una jeep. Durante la partita, raccoglierai gli animali dalla Jeep per metterli sulla tua plancia Outback. Nel gioco sono contenute due Jeep: una grigia e una rossa Red Glove. Scegli tu quale utilizzare.

Come assemblare la Jeep:

4 Plance Outback

Il tuo Outback. Durante la partita, posizionerai gli animali negli spazi esagonali.

Questi numeri indicano quante facce dello stesso tipo devi avere sui dadi per poter posizionare un animale su quella riga.

90 Tessere Animale
Ci sono 18 Animali per ogni tipo.

Fronti:

Ornitorinco Canguro Koala

Emu Varano

Retri

20 Segnalini punteggio
Ci sono 4 segnalini per ogni animale
(1 Set per ogni giocatore).

1 Sacchetto

20 Tessere Bonus
Ci sono 4 tessere bonus per ogni animale
(1 set per ogni giocatore).

Nota: Ci sono altre 14 tessere Punteggio Bonus e 4 tessere Punteggi Negativi che verranno utilizzate solo nella versione PLUS. Troverete la spiegazione della versione PLUS alla fine di questo regolamento.

7 Dadi Animale (1 di questi dadi verrà utilizzato solo nella versione PLUS). Ogni animale compare una volta sul dado.

Ogni faccia del dado rappresenta un animale. La faccia con l'orma e il ? rappresenta un jolly.

1 1 Tessera Primo Giocatore

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Metti la Jeep nel mezzo del tavolo in modo che ogni giocatore possa raggiungerla facilmente. Metti tutte le **tessere animale** all'interno del **sacchetto** e mescolale.
Prendi 5 tessere dal sacchetto senza sceglierle e posizionale, a faccia in su, sui 5 spazi della Jeep.
Prendi 6 dadi e mettili al centro del tavolo. Il settimo rimarrà nella scatola.
Ogni giocatore prende una **plancia Outback**, 5 **segnalini punteggio** (uno per ogni animale) e 5 **tessere bonus** (una per ogni animale).

Ogni giocatore gira la propria plancia Outback sul lato che mostra gli spazi per le 5 tessere bonus, mette i 5 segnalini punteggio nelle 5 rientranze corrispondenti al -3 sul segnapunti verticale. Infine, ogni giocatore mette da parte le sue 5 tessere bonus: gli serviranno durante la partita.
Metti i restanti materiali all'interno della scatola: non ti serviranno per questa partita.
Ogni giocatore tira i dadi. Il giocatore che tira il più alto numero di animali uguali prende la tessera primo giocatore che terrà davanti a lui per tutta la partita e inizia a giocare.

COME GIOCARE

I giocatori giocano a turno in senso orario. Al tuo turno tirerai i dadi cercando di ottenere, come risultato, le facce degli animali presenti sulla Jeep, per poterli giocare poi nella tua plancia Outback: più facce con lo stesso animale otterrai più potrai posizionarlo in alto nella tua plancia Outback.

La Jeep è piena?
All'inizio del tuo turno, guarda la Jeep per vedere se sono disponibili 5 animali. Se non sono disponibili, pesca animali dal sacchetto (senza sceglierli) e posizionali negli spazi vuoti finché la Jeep non ha 5 animali.

Tirare i Dadi
Per ottenere uno o più animali presenti sulla Jeep, dovrai lanciare i dadi e cercare di ottenere le facce corrispondenti ad uno o più animali disponibili sulla Jeep. Tira i 6 dadi. Puoi tirare i dadi fino a 3 volte nel turno. Non sei costretto a rilanciare tutti i dadi, puoi tenere 1 o più dadi da parte e utilizzarli successivamente per prendere gli animali dalla Jeep. Puoi anche riprendere e rilanciare dei dadi che avevi messo da parte in rilanci precedenti.

Attenzione agli animali che sono sulla Jeep! Sono gli unici animali che potrai prendere nel tuo turno. Se, ad esempio, non sono presenti Canguri sulla Jeep, non avrà senso collezionare dadi rappresentanti Canguri.

Posizionare gli animali nella tua plancia Outback
Dopo aver tirato 3 volte i dadi (o meno se ti sei sentito soddisfatto al primo o al secondo tiro) potrai prendere gli animali sulla Jeep. Scegli uno spazio libero sulla tua plancia Outback dove mettere l'animale: per poterlo posizionare dovrai usare un numero di dadi con quell'animale pari al numero riportato a destra della riga dello spazio che hai scelto. Per esempio, se vuoi mettere un Koala in uno spazio della riga da 3 dadi, dovrai avere almeno 3 dadi raffiguranti un Koala.
Puoi combinare i dadi come vuoi per ottenere più animali diversi o anche più animali dello stesso tipo. Per esempio, se hai tirato 6 Koala, potrai prendere 1 Koala (se disponibile) dalla Jeep e posizionarlo sulla riga da 6 dadi, oppure 2 Koala dalla Jeep (se disponibili) e posizionarli uno sulla riga da 4 dadi e uno sulla riga da 2 dadi. Tuttavia ricordati che il numero minimo di dadi per poter posizionare un animale è 2 e, quindi, potrai posizionare al massimo 3 animali in un turno. Durante il tuo turno cercherai quindi, attraverso i lanci, di ottimizzare i dadi per utilizzarne il più possibile.

Jolly
Se tiri un Jolly puoi utilizzarlo come un animale che desideri, ma deve essere sempre in un gruppo con almeno un dado rappresentante quell'animale. Per esempio, se metti insieme un Jolly e un Koala, puoi far valere il gruppo come 2 Koala, ma due Jolly da soli non valgono niente.

Esempio:
Al suo primo tentativo, Simona tira 3 Koala, 1 Canguro, 1 Ornitorinco e 1 Jolly. Decide di tenere i 3 Koala e il Jolly, e li mette da parte. Ritira i due dadi rimanenti ottenendo un Jolly e un Emu. E' soddisfatta del risultato e decide di non eseguire il suo terzo tiro. Divide i dadi in due gruppi. Un gruppo con 3 Koala e 1 Jolly = 4 Koala e un gruppo con 1 Emu e 1 Jolly = 2 Emu. Posiziona quindi l'emu sullo spazio più a sinistra della prima riga e il koala sullo spazio più a destra della terza riga. Tenerli lontani gli permetterà di avere abbastanza spazio nei prossimi turni per posizionare altri emu e koala vicini tra loro.

Nessun animale corrispondente?
Se dopo 3 tiri non sei riuscito ad ottenere l'animale o gli animali che desideravi, incorrerai in una penalità. Pesca una tessera dal sacchetto e posizionala, a faccia in giù, su un qualsiasi spazio libero del tuo Outback. D'ora in avanti quello spazio è bloccato e non verrà più occupato da un animale. Alla fine della partita, perderai 2 punti per ogni spazio bloccato nel tuo Outback.

Punteggio
A fine turno otterrai punti per ogni nuovo animale che sei stato in grado di posizionare nel tuo Outback. Ogni nuovo animale vale 1 punto. Inoltre, se questo animale è stato giocato adiacente ad un gruppo di animali dello stesso tipo, riceverai un punto addizionale per ogni animale del gruppo. Segna questi punti spostando il segnalino corrispondente all'animale sul segnapunti.

Esempio:
Fabio è riuscito a mettere due tessere animale nel suo Outback. Ha posizionato un varano vicino ad un gruppo di altri varani e un ornitorinco vicino ad un gruppo di ornitorinchi.
Fabio muove subito il segnalino dei Varani di 2 posizioni: 2 punti, 1 punto per il nuovo varano e 1 punto per l'altro varano adiacente già presente nel suo Outback.
Inoltre, Fabio muove il segnalino Ornitorinco di 4 posizioni: 1 punto per il nuovo Ornitorinco, 2 punti per il gruppo toccato sopra (formato da 2 ornitorinchi) e 1 punto per il gruppo di sotto. Da notare che per l'ornitorinco solitario non riceve alcun punto. Se, nei prossimi turni, riuscirà a giocare un Ornitorinco nel punto A o nel punto B, otterrà 6 punti aggiuntivi.

Il Segnapunti
Il segnapunti è diviso in due parti, una sulla sinistra (verticale) e una in alto (orizzontale). Si inizia a segnare i punti sul segnapunti verticale. Quando il segnapunti raggiunge la fine del segnapunti verticale, continua sul segnapunti orizzontale. Il segnapunti orizzontale ricomincia da 1 punto, ma questo non deve metterti in allarme. alla fine del gioco, il segnapunti verticale da punti solo per **i 3 animali con il risultato più basso**, ovvero i 3 animali il cui segnalino è rimasto più in basso sul segnapunti. Ciò significa che è spesso bene avere 2 animali sul segnapunti orizzontale.

Nota:
- Quando ricevi punti da un animale per la prima volta, muovi il segnalino corrispondente da uno degli incavi -3 direttamente all'incavo 1. Ignora eventuali altri incavi -3.
- Una volta che il tuo segnalino raggiunge la fine del segnapunti orizzontale, lascialo lì. Perderai eventuali punti aggiuntivi.

Tessere Bonus
Non appena riesci ad avere almeno 3 animali dello stesso tipo nel tuo Outback, prenderai immediatamente la relativa tessera bonus e la posizionerai nello spazio libero più a

sinistra del tracciato riportato sulla tua plancia Outback. La prima tessera guadagnata in questo modo, ti darà un punto, la seconda due punti, la terza 3 punti, la quarta 4 punti e la quinta 5 punti. Muovi immediatamente il segnalino animale corrispondente in avanti sul segnapunti di tanti spazi quanti i punti che hai guadagnato.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore occupa l'ultimo spazio libero sulla sua plancia Outback. A partire da quel giocatore, tutti i giocatori giocano un altro turno fino ad arrivare al giocatore in possesso del segnalino Primo Giocatore. Il giocatore con il segnalino Primo Giocatore non gioca un altro turno. Il gioco finisce in quel momento.

Chi ha vinto?
Ogni giocatore conta i propri punti. Per calcolare il tuo punteggio, somma i punti delle posizioni dei segnalini nel segnapunti orizzontale con i punti delle posizioni dei 3 segnalini più bassi nel segnapunti verticale.
Da questo totale, sottrai 2 punti per ogni spazio bloccato nel tuo Outback (spazi occupati da tessere a faccia in giù). Hai calcolato così il tuo punteggio.
Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore con più tessere Bonus vince la partita. In caso di ulteriore pareggio, i contendendi condivideranno la vittoria.

FINE DEL GIOCO ALTERNATIVA

Continuate a giocare finché tutti i giocatori non hanno occupato tutti gli spazi disponibili sulla loro plancia Outback. Ogni giocatore che finisce la sua plancia Outback, smette di giocare e aspetta la fine della partita. Quando tutti hanno finito di giocare, si contano i punti normalmente.

Esempio:
Federico riceve i punti per gli ultimi 3 segnalini sul segnapunti verticale come segue:

-3 Punti per i Koala
2 Punti per i Varani
5 Punti per gli Emu

Sfortuntamente, non riceve alcun punto per i Canguri, perché il loro segnalino non è tra gli ultimi 3 del segnapunti verticale e non ha raggiunto il segnapunti orizzontale.
Sul segnapunti orizzontale Federico ha solo gli Ornitorinchi, per i quali riceve 8 punti.

-3 + 2 + 5 + 8 = 12 Punti

Dato che ha una tessera a faccia in giù sulla sua plancia, Federico deve sottrarre 2 punti.

*Il punteggio di Sabrina è pari a **10 punti.***

AUSTRALIA OUTBACK PLUS

Per questa variante, cambiano alcune regole.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

In questa versione avrai bisogno:
- le tessere Punteggio Bonus
- il settimo dado
- eventualmente le 4 tessere Punteggio Negativo se decidete di giocare con quelle

In questa versione non avrai più bisogno di
- le tessere Bonus del gioco base.

Preparate il gioco come descritto nella versione base, tranne per il fatto che le tessere Bonus rimangono all'interno della confezione e non verranno utilizzate e che le plance dei giocatori devono mostrare il lato con i numeri fino a 7. Mettete le 14 Tessere Punteggio Bonus al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederle.

COME GIOCARE

Giocate come descritto nel gioco base, ma tirate 7 dadi al posto di 6. Il bonus per il terzo animale non si applica più in questa versione. Al suo posto, alla fine di ogni turno, dovrai controllare se puoi prendere una delle tessere Punteggio Bonus poste al centro del tavolo. Per riceve una delle tessere, devi aver raggiunto l'obiettivo della tessera. Se l'hai fatto, puoi prendere la tessera Punteggio Bonus corrispondente e piazzarla a faccia in giù di fronte a te.

Nota: Se vuoi, puoi giocare con meno tessere Punteggio Bonus. In questo caso, gira a faccia in giù tutte le tessere Punteggio Bonus, mescolale e prendine 5 a caso. Gira a faccia in su le tessere selezionate in modo che siano visibili a tutti i giocatori. Puoi rimettere le rimanenti tessere Punteggio Bonus nella scatola.

Nota: C'è solo una tessera Punteggio Bonus per ogni tipo. Una volta presa da un giocatore, nessun altro giocatore può prendere più quella tessera.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce come nella versione base. Somma i punti dai segnapunti e dagli spazi bloccati come di consueto. Dopodiché, mostra le tessere Punteggio Bonus che hai guadagnato durante la partita e aggiungi i punti riportati su di esse al tuo punteggio. Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di parità, il giocaotre con più tessere Punteggio Bonus è il vincitore. In caso di ulteriore parità, i giocatori condivideranno la vittoria.

Preparazione per 3 giocatori

© 2018 Red Glove
Illustrazioni: Claus Stephan, Martin Hoffmann, Ferdinando Battistini
Autore: Micheal Kiesling
Grafica: Sabine Kondirolli, HUCH!, Federico Dumas
Direttore di Produzione: Tina Landwehr

Produttore + Distributore per l'Italia:
Red Glove di Dumas Federico
Via Carriona 259b
54033 Carrara (MS), Italia
www.redglove.eu

Edizione originale:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, Germania

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

TESSERE PUNTEGGIO BONUS

Il primo giocatore ad occupare **con gli animali** la riga indicata sulla tessera Punteggio Bonus, guadagna la tessera Punteggio Bonus stessa. Se sono presenti tessere a faccia in giù nella riga (tessere senza animali), il giocatore non ottiene la tessera Punteggio Bonus.

Il primo giocatore a portare 2 segnalini animali dal segnapunti verticale al segnapunti orizzontale guadagna questa tessera Punteggio Bonus.

Il primo giocatore ad avere 5 animali di un tipo sulla sua plancia Outback (non devono essere per forza adiacenti) guadagna la relativa tessera Punteggio Bonus.

Il primo giocatore a completare la sua Plancia Outback riceve questa tessera Punteggio Bonus.

Non appena un giocatore non ha più segnalini animale negli incavi iniziali (-3 punti) guadagna questa tessera Punteggio Bonus.

VARIANTE CON TESSERE PUNTEGGIO NEGATIVO

Prima di iniziare a giocare, mescola le 4 tessere Punteggio Negativo e prendine una a caso. Puoi rimettere le altre 3 all'interno della scatola: non verranno usate in questa partita. Questa tessera rappresenta la penalità che i giocatori riceveranno se posizioneranno una o più tessere a faccia in giù sulla loro plancia Outback. Gioca come descritto in Australia Outback Plus. Quando calcolerai il punteggio per le tessere negative, non dovrai più semplicemente sottrarre 2 punti per ogni tessera, ma dovrai seguire una regola più stringente! A seconda della tessera Punteggio Negativo utilizzata in questa partita, riceverai il seguente punteggio negativo:

Per ogni spazio bloccato sulla tua plancia Outback riceverai una penalità di 3 punti.

Per ogni spazio bloccato sulla tua plancia Outback, riverai una penalità pari al valore della riga corrispondente. Per esempio, se hai una tessera a faccia in giù nella 4° riga riceverai una penalità di -5 punti

In queste due tessere, entrano in gioco le tessere adiacenti alla tessera a faccia in giù. Ogni animale adiacente ti darà una penalità come indicato sulla tessera. Per esempio, se uno spazio bloccato è circondato da un Koala, un Canguro, e due Ornitorinchi, riceverai un totale di -9 punti (con la prima tessera in gioco) o -13 punti (con la seconda tessera in gioco).