

Länder toppen!

Paesi a me!

Autore: Matthias Jünemann
Grafica: Lena Kappler
Redazione: Paul Kappler
Lena Kappler
Drei Hasen in der
Abendsonne GmbH

© 2016

Giocatori: 2-6
Età: dagli 8 anni
Durata del gioco: 30-45 min.

Materiale:

- 120 carte dei Paesi
- 8 jolly
- 6 strisce pieghevoli con 6 categorie
- istruzioni del gioco

Traduzione italiano:
Cristina Soriano



IDEA E OBIETTIVO DEL GIOCO

Obiettivo del gioco è riuscire a ottenere più carte possibile, piazzandole in modo strategico lungo le varie categorie delle strisce pieghevoli.

*Ma attenzione, questo non basta!
Per vincere bisogna poi distribuire queste carte in modo tale che alla fine del gioco valgano più punti possibile...*

CARTE DEI PAESI

Indicazioni importanti:

sulle carte dei Paesi è indicato il continente d'appartenenza del Paese in questione; la marcatura in rosso ci permette inoltre di visualizzarne immediatamente la posizione geografica.

*Ulteriori informazioni:
sulle stesse carte, sotto il nome del Paese sono riportati, a puro titolo informativo, pure il nome della capitale, il punto più alto, la densità degli abitanti, la bandiera e la denominazione in inglese.*

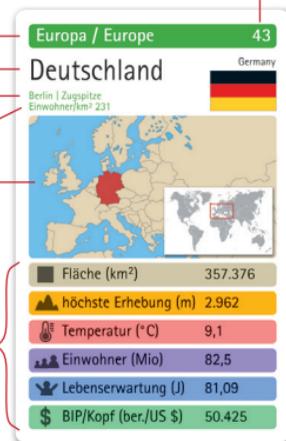
CATEGORIE

- Superficie (indicazione dei chilometri quadrati)
- punto più alto (metri sopra il livello del mare)
- temperatura media annua (°C misurati nelle rispettive capitali)
- numero di abitanti (espresso in milioni)
- aspettativa di vita (in anni)
- PIL medio a persona (in US \$, a persona, dati decalendarizzati)

Nel gioco, numero di carte relative al continente

Continente
Paese
Capitale/Montagna
Densità di abitanti
Cartina geografica

Categorie



Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve una striscia pieghevole; la pone davanti a sé in modo da poterne sfruttare i 12 spazi di collegamento, precisamente:

- 6 campi sopra la striscia
- 6 campi sotto la striscia.

Una volta mescolate assieme ai jolly, le carte dei Paesi vanno a formare un unico, grande mazzo coperto.

Il numero dei giocatori determina sia il numero dei giri da giocare, sia la quantità di carte che ogni giocatore riceve:

2 giocatori	10 carte	6 giri
3 giocatori	10 carte	4 giri
4 giocatori	8 carte	4 giri
5 giocatori	8 carte	3 giri
6 giocatori	7 carte	3 giri

Svolgimento del gioco

POSA DELLE CARTE

I giocatori a questo punto collegano le loro carte, coperte, alle rispettive voci delle loro strisce pieghevoli: –il valore più alto sopra, il valore più basso sotto la striscia pieghevole (vedi esempio a pagina 4).

A seconda del numero dei giocatori rimane libera una quantità variabile di punti di collegamento.

La bravura consiste nel collegare strategicamente le proprie carte, magari "sacrificandone" alcune.

SCOPRIRE LA CARTE

Quando tutti i giocatori hanno posato le proprie carte lungo le strisce, scopro-

no contemporaneamente la carta della 1^a categoria (da sinistra verso destra, cominciando da "Superficie"), sempre prima sopra, poi sotto la striscia (vedi figura).

PAESI A ME...

Chi ha piazzato il valore più alto o più basso di una determinata categoria vince tutte le carte dei Paesi di quella categoria che sono state collegate alle strisce sul tavolo - non i jolly! (vedi **JOLLY** pag. 6)

A seconda di come i giocatori hanno piazzato le proprie carte e di quanti posti hanno lasciato vuoti, ogni giocata vinta consisterà in una diversa quantità di carte guadagnate.

Esempio parte superiore della striscia:

In corrispondenza della voce "Superficie" il giocatore A ha piazzato "Bolivia, 1.098.581 km²", il giocatore B "Svezia, 447.420 km²", il giocatore C "Kazakistan, 2.724.900 km²", il giocatore D "Marocco, 446.550 km²".

Il valore più alto è quello del giocatore C, a cui quindi va la giocata (= tutte e quattro le carte).

Esempio parte inferiore della striscia:
In corrispondenza della voce "Abitanti" il giocatore A ha piazzato "Grecia, 11,0 Mio", il giocatore B "Belgio, 11,3 Mio", il giocatore C "Giamaica, 2,9 Mio" e il giocatore D "Kenia, 46,8 Mio".
Il giocatore C ha il valore più basso e quindi vince la giocata.

ASSEGNAZIONE DELLE CARTE VINTE

Una volta vinta la giocata, le carte così ottenute devono venir distribuite in modo appropriato. A questo proposito il giocatore in questione forma davanti a sé un mazzo coperto, e per ogni Continente, un mazzo scoperto. (vedi **PUNTEGGI** a pag. 6)

Il giocatore ha bisogno di avere davanti a sé spazio per max 8 mazzi (vedi fig. pag. 4)

- Almeno una delle carte ottenute va sul mazzo coperto.
- Almeno una delle carte ottenute va sul relativo mazzo Continenti, scoperto.

Le altre eventuali carte ottenute nella giocata vanno distribuite dal giocatore, a piacere, sui suoi mazzi.

Esempio:

Il giocatore C (dell'es. a pag. 4) potrebbe aggiungere le carte Belgio e Grecia al suo mazzo Europa, Kenia a quello dell'Africa e Giamaica al mazzo coperto. Allo stesso modo potrebbe però aggiungere la Giamaica al mazzo dell'America del Nord e le altre tre al mazzo coperto. Oppure il Belgio e la Grecia al mazzo dell'Europa e le altre due al mazzo coperto.

La scelta dipende dalla situazione durante il gioco e dalla tattica del giocatore.

Se vincendo una giocata un giocatore ottiene una sola carta (perché gli altri giocatori non hanno piazzato nessuna carta oppure soltanto un Jolly), può scegliere liberamente dove aggiungerla.

Raramente succede che più giocatori abbiano il valore più alto o più basso nella stessa categoria: in questo caso ad ogni giocatore andrà soltanto la sua carta Paese. Potrà scegliere liberamente dove aggiungerla.



Le restanti carte dei Paesi in questo caso non vanno a nessuno e vengono tolte dal gioco.

JOLLY

Se un giocatore si ritrova in mano uno o più Jolly, li utilizza esattamente come fossero carte Paesi.

Quando si scoprono le carte piazzate lungo la striscia pieghevole, però, bisogna ricordare che con un Jolly non si può vincere!

Dopo aver assegnato le carte al vincitore della giocata, il proprietario del Jolly se ne riappropria e lo aggiunge, scoperto, ad uno dei suoi mazzi di uno dei Continenti indicati sul Jolly stesso. Può capitare che ci sia bisogno di cominciare proprio con il Jolly un nuovo mazzo Continente.

Esempio: *In corrispondenza di "punto più alto" i giocatori X, Y e Z piazzano delle carte Paese, il giocatore J il suo Jolly "Europa-America del Sud".*

I giocatori X, Y e Z procederanno come sopra descritto, mentre il giocatore J riprende il suo Jolly che può aggiungere sopra il mazzo Europa o sopra quello



America del Sud (o, eventualmente, cominciare a formarne uno dei due).

GIRI

Non appena si finisce l'ultima giocata (parte inferiore della striscia pieghevole "PIL a persona", il giro si considera finito. Ora vengono prese delle nuove carte dal grande mazzo coperto, passate ai giocatori e si procede nuovamente con i piazzamenti delle stesse lungo i lati della striscia con le categorie. Tutti i giri successivi vengono giocati come finora.

In questo modo i mazzi dei giocatori crescono sempre di più!

Fine del gioco

Il gioco finisce quando sono stati giocati tutti i giri previsti (vedi pag. 3). A seconda del numero dei giocatori può avanzare un determinato numero di carte (solo nel caso di quattro giocatori si utilizzano tutte le carte).

PUNTEGGI E CONTEGGIO DEI VALORI

I punteggi vengono calcolati come segue:

1. Punti per mazzi dei Continenti

Ognuno conta le proprie carte dei Paesi,

dividendole a seconda del Continente di appartenenza (nell'ordine America del Nord, America del Sud, Europa, Africa, Asia, Oceania, Antartide) e ne comunica il numero.

I punti vanno soltanto a chi ha ottenuto più punti per ogni Continente, più precisamente un punto per ogni carta Paese o Jolly di un determinato mazzo dei Continenti.

Esempio: *Il giocatore A ha 12 carte Europa, il giocatore B 11 e il giocatore C 5. Al giocatore A vanno 12 punti, a B e C 0 punti!*

Nel caso in cui due o più giocatori abbiano, per lo stesso Continente, lo stesso punteggio che è anche il più alto, se ne divideranno il valore, se necessario arrotondandolo.

Esempi: *I giocatori A e B hanno entrambi 11 carte nella pila dei continenti Asia. Ognuno ottiene 6 punti (11 : 2 = 5,5 arrotondato: 6).*

I giocatori C, D ed E hanno ognuno 11 carte dello stesso continente. Ad ognuno di loro vanno 4 punti (11 : 3 = 3,66 arrotondato: 4).

2. Punti per i mazzi coperti

In seguito vengono contate le carte dei mazzi coperti: ogni carta vale un punto.

Questi punti vanno poi a sommarsi ai punti dei mazzi dei Continenti.

VINCITORE

Vincitore è il giocatore che ha sommato più punti!

Insomma: chi ha distribuito in modo strategico le carte vinte man mano durante il gioco può vincere, nonostante non sia colui che è in possesso del maggior numero di carte...

In caso di parità di punti vince colui che ha la carta Antartide. Non dovesse proprio essere presente questa carta vuol dire che ci saranno più vincitori.

Buon divertimento con "Paesi a me!"

VARIANTE PER UN GIOCO PIÙ VELOCE:

Si può giocare anche senza distribuire su mazzi diversi le carte vinte man mano, attribuendo loro valori diversi. Ciò significa che ogni giocatore accumula le carte vinte in un mazzo coperto e alla fine del gioco il vincitore è colui che ha il maggior numero di carte.

Attenzione:

La carta Paese "Antartide": su questa carta particolare non è indicato alcun valore alle voci "Abitanti", "Aspettativa di vita" e "PIL", per il semplice motivo che si tratta di una parte del globo che non è costantemente abitata dall'essere umano. Perciò questa carta non potrà essere associata alle relative categorie della striscia pieghevole.



Carta „Francia”

La superficie indicata s'intende senza i suoi territori d'oltremare.

Carta „Danimarca”

Soltanto la parte peninsulare del Paese (escluse le Isole Faroe e la Groenlandia).

Carta „Russia” e „Turchia”

Entrambi i Paesi appartengono tanto all'Asia quanto all'Europa. Le rispettive carte potranno quindi essere attri-

buite a scelta ad un Continente o all'altro.

Dicitura corretta:

1.000 milioni = 1 miliardo (come nel caso della Cina)

Altre indicazioni:

I dati relativi a superfici e abitanti sono stati arrotondati a poche posizioni decimali, motivo per cui potrebbero emergere delle piccole differenze tra i dati ufficiali relativi alla densità della popolazione. Nel caso di Paesi più piccoli sono stati invece utilizzate più posizioni decimali.

Fonti:

Dati estratti da wikipedia.de, climate-data.org, laenderdaten.de, die-geobine.de, data.worldbank.org, tradingeconomics.com, statista.com, factfish.com, countrymeters.info, lexis.de, umweltbundesamt.de, knoema.de, cia-world-factbook.com; Ultimo aggiornamento: 2018.

I dati relativi al Prodotto Interno Lordo (PIL) si riferiscono agli anni 2015-2018.

