

BISON™

TUONO SULLA PRATERIA

Un Gioco di **WOLFGANG KRAMER & MICHAEL KIESLING**
per 2 – 4 giocatori da 10 anni in su



Contenuto

- 1.0 INTRODUZIONE
- 2.0 MATERIALI
- 3.0 INIZIARE A GIOCARE
- 4.0 SVOLGIMENTO GENERALE DI UNA PARTITA
- 5.0 VINCERE LA PARTITA
- 6.0 VARIANTI

1.0 Introduzione

Bison è un gioco da tavolo ambientato in quello che è oggi l'Idaho, nel nordovest degli USA, prima dell'arrivo dell'uomo bianco. Una terra di grande bellezza, con praterie, montagne, foreste, e fiumi impetuosi che scorrono tra canyon mozzafiato, ricchi di selvaggina. Qui, una tribù di Nativi Americani, i Nez Perce, conduce la propria vita in pace.

Essi vivono delle ricchezze della natura, coltivando piante e cacciando bisonti, tacchini e pescando salmoni. I preziosi territori di caccia e pesca sono la chiave della sopravvivenza durante i brutali inverni sulle Montagne Rocciose. Ma quando i salmoni cominciano a comparire nei fiumi Snake, Salmon e Columbia, i Nez Perce sono lì per catturarli!

In Bison, guidi il tuo orgoglioso gruppo di cacciatori nell'impresa di trovare i pascoli più fertili e i fiumi più pescosi prima che scenda la neve. Accantonando la maggior quantità di provviste per la tua gente prima di dover fare ritorno all'accampamento invernale, sarai riconosciuto come un grande guerriero ed uno spirito potente, guadagnerai riconoscenza... (e vincerai la partita)!

Per maggiori informazioni sui Nez Perce, visita il sito www.nezperce.org.

2.0 Materiali

Ogni copia di Bison contiene:

- ♣ 21 tessere terreno, incluso 3 tessere di partenza
- ♣ 32 cacciatori: cubetti in legno, nei colori blu, rosso, giallo e verde
- ♣ 12 cubetti segnapunti in blu, rosso, giallo e verde (della stessa dimensione dei cacciatori)
- ♣ 24 tende (teepees) nei colori blu, rosso, giallo e verde
- ♣ 24 canoe nei colori blu, rosso, giallo e verde
- ♣ 4 tabelloni dei giocatori
- ♣ 16 segnalini azione bianchi
- ♣ 1 totem
- ♣ 1 regolamento

Se uno di questi pezzi dovesse mancare o essere danneggiato, ci scusiamo per l'inconveniente. Vi preghiamo di contattarci nel caso aveste bisogno di pezzi sostitutivi. Mandate le richieste a:



Mayfair Games, Inc.
8060 Saint Louis Avenue
Skokie, IL 60076
USA
custserv@mayfairgames.com
1-847-677-6655



BISON™

2.1 Tessere Terreno

Userai le tessere terreno per creare il tabellone durante la partita. Ogni tessera ha 3 diverse aree terreno: prateria (verde), fiume (blu) e montagna (marrone). Il fiume separa sempre le aree prateria e montagna. Ogni tessera terreno mostra sempre 3 animali, in combinazione, tra bisonte, salmone, e tacchino. Il modo in cui giocherai le tue tessere determinerà i legami tra queste regioni e il modo in cui esse si sviluppano.



2.2 Cacciatori

Ogni giocatore riceve 11 cubetti di legno del colore prescelto. 8 dei tuoi cubi rappresentano i cacciatori del tuo gruppo. Usa gli altri 3 cubetti per tenere traccia delle scorte di cibo che hai raccolto. I tuoi cacciatori possono muoversi lungo il tabellone, costruire tende e canoe, cacciare e pescare salmone.



2.3 Tende (Teepees)

Ogni giocatore prende 6 teepee. Ogni tenda mostra un numero di rombi, pari al numero di cacciatori che la abitano. Avrai due tende da 1 rombo, due tende da 2 rombi una da 3 e una da 4 rombi. Puoi costruire tende per aumentare la tua influenza in una regione.



Il numero di rombi su un teepee indica quanti cacciatori vi vivono all'interno.

2.4 Canoe

Ogni giocatore riceve 6 canoe: 2 per 1 cacciatore, 2 per due, 1 per tre e 1 per quattro cacciatori. I simboli su ogni canoa mostrano il numero di cacciatori che la utilizzano. Con le canoe i giocatori aumentano la propria influenza sui fiumi.



Il numero di rombi su una canoa indica quanti cacciatori la stanno utilizzando.

2.5 Tabellone del Giocatore

Ogni giocatore ha il proprio tabellone. Esso raffigura tre barre per tenere traccia delle tue scorte di cibo. Sono inoltre elencate sul tabellone le azioni e i relativi costi. In ogni stagione potrai scegliere 4 delle 6 diverse azioni. Potrai compiere ogni azione solo una volta per stagione.

2.5.1 Barre della Scorta di Cibo

Userai 3 dei tuoi cubetti di legno per tracciare le tue scorte di cibo. Queste scorte possono essere utilizzate per pagare le azioni oppure scambiate al mercato. Alla fine della partita, il giocatore con la maggior scorta di cibo (bisonte, salmone e tacchino) vince!

2.5.2 Costi per Azione e Commercio

Il grafico dei costi commercio e Azione sul tuo tabellone, mostra la quantità di scorte di cibo (bisonte, salmone e/o tacchino) che devi pagare per un'azione. Il costo di un'azione varia dal numero di cacciatori coinvolti. Il costo deve essere pagato in qualsiasi combinazione di animali dalla tua scorta.

Scorte di Cibo

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Bisonte																
Tacchino																
Salmone																
Costi Commercio																
Costi Azione																
Le Diverse Azioni																



2.6 Segnalini Azione

Ogni giocatore riceve 4 segnalini bianchi. Questi sono usati per indicare quali azioni hai svolto durante la stagione in corso.



2.7 Totem

Il giocatore iniziale parte col simbolo del Totem. Ad ogni cambio di stagione il Totem è passato al nuovo giocatore iniziale, come promemoria del suo status.

3.0 Iniziare a Giocare

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

- Ψ 1 tabellone.
- Ψ 3 cubetti segnapunti. Piazza i tuoi cubi sopra gli spazi "10" della barra della scorta di cibo del tuo tabellone. Inizii la partita con 10 bisonti, 10 salmoni e 10 tacchini.
- Ψ 4 cacciatori, 1 tenda singola, 1 doppia, 1 canoa singola e 1 doppia. Queste sono le tue risorse iniziali.
- Ψ 4 segnalini azione bianchi.

Il tuo materiale all'inizio della partita



- Ψ Il resto del tuo materiale del gioco - cacciatori, teepee e canoe - è tenuto vicino all'area di gioco e rappresenta il "mercato". Puoi comprare materiale durante il gioco.

Il Mercato per 2 Giocatori



- Ψ Rimetti il materiale inutilizzato all'interno della scatola.
- Ψ Piazza le 3 tessere iniziali scoperte, unite tra di loro in modo che il disegno del Totem sia in centro. Questo rappresenta l'accampamento invernale del popolo dei Nez Perce. Da qui i tuoi cacciatori inizieranno la loro ricerca di cibo.
- Ψ Mescola le restanti 18 tessere e posale a faccia in giù, in una pila da cui pescare, nei pressi dell'area di gioco. Se ci sono 2 giocatori, rimuovi le prime 6 tessere e rimettile, senza guardarle, nella scatola. Se i giocatori sono 3, toglie le prime 3 tessere terreno e, in 4 giocatori, rimuovine 2.
- Ψ Il giocatore più giovane riceve il simbolo del Totem e dà inizio alla partita.



Posizionamento Iniziale

4.0 Svolgimento Generale della Partita

Bison si svolge in "stagioni". Il numero di stagioni dipende dal numero di giocatori:

- Ψ Con 2 giocatori il gioco dura 6 stagioni.
- Ψ Con 3 giocatori il gioco dura 5 stagioni.
- Ψ Con 4 giocatori il gioco dura 4 stagioni.

Ogni stagione è divisa in quattro fasi in questo ordine:

- Ψ Cambiare il Giocatore Iniziale
- Ψ Pescare una Tessera Terreno
- Ψ Completare 4 azioni
- Ψ Conteggiare i punti

4.1 Cambiare il Giocatore Iniziale

Durante la prima stagione il giocatore più giovane prende il simbolo del Totem ed è il giocatore iniziale. All'inizio di ogni stagione, dopo la prima, il simbolo del Totem è passato al giocatore alla sinistra dell'attuale giocatore iniziale. Quando possiedi il Totem sei il giocatore iniziale per quella stagione.

4.2 Pescare una Tessera Terreno

Partendo dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ogni giocatore pesca una tessera terreno dalla pila. Dovrai esaminare la tua tessera tenendola nascosta agli altri giocatori. Giocherai la tessera durante la terza fase della stagione.

4.3 Completare 4 azioni

In ordine di turno, ogni giocatore sceglie 4 azioni, una per una. Il giocatore iniziale sceglie un'azione per primo. Al tuo turno, annuncia l'azione scelta e piazza un segnalino azione bianco sullo spazio corrispondente del tuo tabellone. Decidi poi quanti cacciatori saranno coinvolti nell'azione e paga il controvalore in cibo, mostrato sulla Tabella dei costi sottostante.

Puoi prendere le tue azioni in qualsiasi ordine. Dopo che hai completato la tua azione, il successivo giocatore ne sceglie una e così via. Dopo che tutti hanno completato la loro prima azione, il giocatore iniziale sceglie la seconda ecc.

Le 6 possibili azioni sono:

- Ψ Piazzare la Tua Tessera Terreno e Mettere Cacciatori in Gioco
- Ψ Costruire o Ingrandire un Teepee
- Ψ Costruire o Ingrandire una Canoa
- Ψ Riunire Cacciatori
- Ψ Muovere Cacciatori di 1 Spazio Ciascuno
- Ψ Muovere Cacciatori da 1 a 3 spazi Ciascuno

Puoi svolgere ogni azione solo una volta durante ogni stagione. In ogni turno devi scegliere un'azione che non abbia già un segnalino azione su di essa.

Tabella dei Costi

Cacciatori	Costo in bisonti, salmoni e/o tacchini	Conseguenze
0	+1	Se scegli un'azione senza utilizzare cacciatori, ottieni di aggiungere un animale a tua scelta alla tua scorta. Sposta il segnalino di uno spazio verso destra su una barra della tua Scorta Cibo.
1	0	Se scegli un'azione con 1 cacciatore, non paghi nulla.
2	-2	Se scegli un'azione con 2 cacciatori, devi pagare due animali. Muovi un segnalino della tua barra cibo di due spazi verso sinistra o due segnalini di uno spazio verso sinistra.
3	-4	Se scegli un'azione con 3 cacciatori, devi pagare 4 animali. Muovi i tuoi segnalini per un totale di 4 spazi verso sinistra. Il costo può liberamente essere distribuito fra le tue Barre Cibo.
4	-7	Se scegli un'azione con 4 cacciatori, devi pagare 7 animali. Muovi i tuoi segnalini per un totale di 7 spazi verso sinistra. Il costo può liberamente essere distribuito fra le tue Barre Cibo.
5	-10	Se scegli un'azione con 5 cacciatori, devi pagare 10 animali. Muovi i tuoi segnalini per un totale di 10 spazi verso sinistra. Il costo può liberamente essere distribuito fra le tue Barre Cibo.

4.3.1 Le Azioni



Piazzare le Tue Tessere Terreno e Mettere in Gioco Cacciatori (Azione)

Una volta per ogni stagione *devi* piazzare la tua tessera terreno e aggiungere sul tabellone da 0 a 5 cacciatori. Devi giocare la tessera in modo che si allinei con le altre tessere già in tavola. Puoi piazzare la tua tessera in ogni direzione: *Non* sei obbligato a connettere i fiumi tra loro e le praterie possono essere piazzate vicino alle montagne.

Devi piazzare la tessera nella stagione in cui l'hai pescata. Spesso questa sarà la tua prima azione, ma ciò non è richiesto, dal momento che giocherai la tessera come una delle tue quattro azioni.

Importante: Tutte le tessere devono essere giocate in modo che la distanza dal segno del Totem non sia mai superiore a 3 tessere terreno!



Quando giochi una tessera terreno, puoi anche piazzare cacciatori del tuo gruppo su un'area di terreno di questa tessera. Questo è l'unico modo per aggiungere cacciatori sul tabellone! Più avanti nel gioco, tutti i giocatori (compreso te) possono muovere cacciatori sopra questa tessera. I cacciatori possono muoversi attraverso le aree occupate dai segnalini di un altro giocatore ma non possono terminare il proprio movimento lì. I cacciatori possono dividere le "regioni" più ampie (aree connesse, con lo stesso tipo di terreno) se sono su tessere terreno differenti.

Devi avere cacciatori di scorta se vuoi piazzarne sulla tessera. Naturalmente puoi reclutare altri cacciatori dal mercato, in ogni momento, ma solo se ce ne sono ancora disponibili nel tuo colore (vedi 4.3.3 Azioni Speciali).

Quando aggiungi cacciatori su una tessera, devi aggiungerli come un singolo gruppo in un'area di terreno della tessera appena giocata (prateria, fiume, o montagna)

Il numero di cacciatori aggiunti alla tessera determina le scorte di cibo che devi spendere. Il prezzo è evidenziato nello schema Tabella dei Costi

Esempio: Quando il giocatore verde mette in gioco 3 cacciatori deve pagare 4 animali. Se la Blu aggiunge 4 cacciatori al tabellone, ella paga 7 animali.



Costruire o Ingrandire un Teepee (Azione)

Puoi costruire tende solo su montagne o praterie. Inoltre, ci può essere un solo teepee per ogni area di terreno (sebbene una regione multi-spazio possa avere molti teepee). Qualsiasi numero di cacciatori può condividere un'area con un teepee.

Se vuoi costruire un teepee in un'area, devi avere cacciatori in quello spazio di terreno.

BISON™

1 cacciatore può essere sostituito da un teepee singolo; 2 cacciatori possono essere rimpiazzati da un doppio teepee; ecc. Scegli la dimensione della tenda (mostrata dai rombi) che vuoi costruire, e prendila dalla tua scorta (o comprala al mercato). Piazza la tenda vicino ai tuoi cacciatori. Paga il costo in animali mostrato dalla tabella, in base alla taglia del tuo teepee. Poi devi rimuovere un corrispondente numero di cacciatori dal tabellone e rimetterli nella tua scorta (si sono trasferiti all'interno della tenda).

Esempi:

			
<p>Posizione di partenza: Il giallo ha 3 cacciatori su uno spazio montagna. Può costruire un singolo, un doppio oppure un triplo teepee.</p>	<p>Se costruisce un singolo teepee per 1 cacciatore, non ci sono costi. Dalla sua dotazione piazza la sua singola tenda vicino ai cacciatori e ne rimette 1 nella sua riserva.</p>	<p>Se costruisce un doppio teepee per 2 cacciatori, deve pagare i 2 animali elencati nella tabella dei costi. Dalla sua riserva piazza la tenda doppia vicino ai suoi cacciatori e ne riporta 2 nella sua dotazione.</p>	<p>Se vuole piazzare un triplo teepee per 3 cacciatori, dovrà pagare 4 animali. Dalla sua riserva piazza la tenda tripla vicino ai suoi cacciatori, dal tabellone ne toglie 3 e li rimette nella sua dotazione.</p>

Più rombi (cacciatori) ha una tenda, più questa tenda vale. Puoi migliorare uno dei tuoi teepee se hai cacciatori nella stessa area. Paga il costo indicato dalla tabella e piazza i teepee più grandi, presi dalla tua dotazione, sul terreno. Poi rimuovi il vecchio teepee e l'appropriato numero di cacciatori, e rimetti loro nella tua scorta.

Importante: Come azione puoi sia *piazzare* sia *ingrandire* un teepee.

Esempi:

		
<p>Posizione di partenza: Il giallo ha un singolo teepee e due cacciatori su uno spazio montagna. Può ingrandire il suo teepee come segue:</p>	<p>1 cacciatore ingrandisce un singolo teepee in un doppio. Non ci sono spese elencate nella tabella dei costi. Egli piazza il doppio teepee, dalla sua dotazione personale, sul terreno, e rimette il singolo teepee e il cacciatore nella sua scorta.</p>	<p>2 cacciatori ingrandiscono un singolo teepee in un triplo. Il prezzo, nella tabella, è di 2 animali. Egli piazza il triplo teepee, dalla sua dotazione personale, sul terreno, e rimette il singolo teepee e i 2 cacciatori nella sua scorta.</p>

Importante: L'azione "Costruire o Ingrandire un Teepee" serve a due scopi:

- ❖ Puoi migliorare il tuo punteggio: una tenda singola ha più influenza in una regione che un qualsiasi numero di cacciatori. Un doppio teepee ha più influenza di un singolo teepee più cacciatori ecc. Guarda l'esempio di calcolo del punteggio alla fine del regolamento.
- ❖ Puoi riportare cacciatori nella tua dotazione, così da poterli riutilizzare nel prosieguo del gioco. Puoi anche prendere indietro i tuoi teepee più piccoli, quando li migliori facendoli diventare più grandi.



Piazzare o Ingrandire Canoe (Azione)

Puoi piazzare canoe solo sui fiumi. E' consentita 1 sola canoa per ogni spazio fiume della stessa tessera. Qualsiasi numero di tuoi cacciatori può essere piazzato sullo stesso spazio fiume della tua canoa. Devi avere cacciatori su uno spazio fiume se vuoi posare lì una canoa. 1 cacciatore può essere

rimpiazzato da una singola canoa, 2 cacciatori possono essere rimpiazzati da una doppia canoa ecc.

Il piazzamento delle canoe funziona come quello dei teepee: scegli una canoa dalla tua riserva (o scambiala al mercato) e piazzala vicino ai tuoi cacciatori su uno spazio fiume. Poi paga il prezzo cosiccome elencato nella tabella dei costi, e rimuovi l'appropriato numero di cacciatori da quell'area e riponili nella tua dotazione.

Esempi:

		
<p>Situazione Iniziale: Il giallo ha 2 cacciatori su uno spazio fiume. Qui può piazzare una canoa singola o una doppia.</p>	<p>Se piazza una canoa singola, prende indietro 1 cacciatore, e lo mette nella sua riserva. Non ci sono costi: vedere la relativa tabella.</p>	<p>Se piazza una canoa doppia, riprende nella sua dotazione entrambi i cacciatori. Il prezzo, nella tabella dei costi, è di 2 animali.</p>

Più una canoa possiede rombi (pescatori) maggiore è l'influenza che essa ha sul fiume. Se hai una canoa, puoi ingrandirla se hai cacciatori nel medesimo spazio fiume. Scegli una canoa più grande, paga il relativo prezzo, come mostrato dalla tabella dei costi, prendi indietro i cacciatori e riponili nella tua scorta. Quindi puoi rimpiazzare la canoa con una più grande dalla tua dotazione.

Importante: Come azione puoi sia *piazzare* che *ingrandire* una singola canoa.

Esempi:

<p>Posizione Iniziale: Il giallo ha una canoa singola e un cacciatore su uno spazio fiume. Può ingrandire la sua canoa come segue:</p>		<p>Un cacciatore accresce la canoa da singola a doppia. Non ci sono costi.</p>
--	--	--

Importante: L'azione "Piazzare oppure Ingrandire una Canoa" è usata per gli stessi scopi di quella "Piazzare o Ingrandire una Tenda". Puoi migliorare il tuo punteggio e riportare cacciatori nella tua dotazione, così da poterli usare di nuovo più avanti, nel corso della partita.

Muovere Cacciatori

Ci sono 3 diverse azioni che ti consentono di spostare i tuoi cacciatori: Riunire Cacciatori, Muovere Cacciatori di 1 Spazio Ciascuno, e Muovere Cacciatori da 1 a 3 Spazi Ciascuno. Le regole seguenti spiegano il movimento base dei cacciatori:

Ψ Ogni spazio di tessera terreno può avere qualsiasi numero di cacciatori più una tenda (prateria o montagna) o una canoa (fiume), ma solo di 1 giocatore.

- Ψ I cacciatori possono spostarsi attraverso spazi terreno occupati da un altro giocatore ma non vi si possono fermare!
- Ψ Ciascuna tessera terreno ha 3 spazi terreno: prateria, montagna e fiume. Spostarsi da uno spazio ad uno adiacente costa 1 punto movimento (es.: spostarsi da una prateria ad un fiume o da una montagna ad un fiume costa 1 punto movimento). Spostarsi da una montagna ad una prateria sulla stessa tessera terreno costa 2 punti movimento, poiché è necessario prima spostarsi nel fiume

BISON™

- Ψ Muovere verso lo spazio adiacente su un'altra tessera terreno costa 1 punto movimento.
- Ψ Le tende e le canoe non si possono muovere!
- Ψ Spostarsi su una tessera terreno adiacente è consentito solo attraverso i bordi e non dagli angoli. Muovere i cacciatori lungo un fiume è l'eccezione. I piccoli punti fiume, negli angoli delle tessere terreno non contano come spazi terreno. Il movimento dei cacciatori attraversa tali punti come se non esistessero.

Puoi muovere i cacciatori nei seguenti modi:



A. Riunire Cacciatori (Azione)

Quando riunisci cacciatori, puoi muoverne **fino a 5** dei tuoi, da qualsiasi parte del tabellone ad un singolo spazio che abbia già almeno 1 dei tuoi cacciatori. In altre parole, uno dei tuoi cacciatori, da qualsiasi parte del tabellone, richiede un incontro e fino a 5 degli altri tuoi cacciatori (cioè quelli dello stesso colore) si precipitano da lui.



Esempio:

Il cacciatore giallo, nello spazio montagna, chiede un incontro, e 2 cacciatori lo raggiungono. Secondo la tabella dei costi, il Giallo deve pagare 2 animali (sono usati 2 cacciatori). Il giallo ha riunito con quest'azione 3 cacciatori. Con la sua prossima azione potrebbe costruire, ad esempio, un singolo, un doppio o un triplo teepee, che gli darebbe il controllo di questa regione montana, del valore di 4 tacchini.



B. Muovere Cacciatori di 1 Spazio Ciascuno (Azione)

Con questa azione puoi muovere **fino a 5** dei tuoi cacciatori, 1 spazio ciascuno. Gli spazi di arrivo non devono contenere segnalini di altri giocatori.

Il costo dell'azione dipende dal numero di cacciatori che sposti, anche se si muovono insieme.



Esempio:

Il rosso sposta 4 cacciatori, ciascuno di 1 spazio. Secondo la tabella dei costi, essa deve pagare 7 animali. In alto a destra un cacciatore si sposta dalla prateria al fiume. Un altro cacciatore si sposta sullo stesso spazio fiume dalla montagna a sud. Sulla sinistra, un cacciatore si sposta verso l'adiacente spazio montagna. Al fondo, il quarto cacciatore si sposta sul fiume.



C. Muovere Cacciatori da 1 a 3 Spazi Ciascuno (Azione)

Con questa azione puoi muovere **fino a 5** dei tuoi cacciatori, da 1 a 3 spazi ciascuno. Gli spazi destinazione non possono contenere segnalini appartenenti ad altri giocatori. Questa azione è uguale a "Muovere Cacciatori di 1 Spazio Ciascuno" eccetto il fatto che i cacciatori possono adesso spostarsi fino a 3 spazi. Per esempio, potresti muovere un cacciatore solo di 2 spazi e due altri di 3 spazi ciascuno. Puoi anche spostarti **attraverso** spazi occupati da segnalini dei tuoi avversari

Esempio:

Il blu sposta 3 cacciatori, da 1 a 3 spazi ciascuno. Il cacciatore più in alto muove di 1 spazio sul fiume, poi di 1 spazio verso la montagna ed infine di 1 spazio sulla montagna adiacente. Il cacciatore sul fiume muove di due spazi e va sulla stessa montagna. Il cacciatore al fondo, nella prateria, si sposta di 1 spazio. Il blu adesso ha 3 cacciatori sullo stesso spazio di montagna e può costruire un teepee singolo, doppio oppure triplo, con la sua prossima azione.



4.3.2 Nesuna Azione

Puoi scegliere di prendere un'azione senza usare cacciatori. Devi comunque piazzare il tuo segnalino azione su uno spazio azione vuoto del tuo tabellone. In questo modo ricevi 1 animale a tua scelta da aggiungere alla tua scorta di cibo (cioè sposta il tuo segnalino di 1 spazio verso destra su una qualsiasi barra scorta). Poichè hai piazzato un segnalino su uno spazio azione, non potrai più effettuare quella azione durante questa stessa stagione.

4.3.3 Azioni Speciali

In ogni momento della partita, al mercato, puoi commerciare oppure scambiare animali. Puoi effettuare queste azioni speciali - in ogni momento e ogni volta che vuoi - senza dover piazzare un segnalino azione sul tuo tabellone.

Commerciare al Mercato

Puoi vendere i tuoi animali al mercato, per nuovi cacciatori, teepee o canoe.

- ♣ Un cacciatore costa 1 di ciascun animale. Le tue scorte di cibo si riducono di 1 bisonte, 1 salmone e 1 tacchino.
- ♣ Un teepee costa 1 di ciascun animale per rombo. Così una tenda tripla costa 9 animali: 3 bisonti, 3 salmoni e 3 tacchini.
- ♣ Una canoa costa 1 di ciascun animale per rombo. Così una canoa doppia costa 6 animali: 2 bisonti, 2 salmoni e 2 tacchini.

Prendi il/i cacciatori acquistati dal mercato e aggiungili alla tua scorta.

Scambiare Scorte di Cibo

Puoi sempre scambiare animali sul tuo tabellone ad un cambio di 3 a 1. Per esempio, se hai troppi bisonti, e non hai abbastanza salmoni, puoi ridurre la tua scorta di bisonti di 3 e aggiungere 1 alla tua scorta di salmone.

4.4 Conteggiare i punti

Alla fine di ogni stagione, quando l'ultimo giocatore completa la sua quarta azione, i punti sono così conteggiati:

Tutte le regioni sono conteggiate - prima tutte le regioni praterie, poi le regioni montagna e infine le aree di fiume. Il giocatore col teepee o la canoa col maggior numero di rombi in quella regione è quello che ha la maggior influenza. Se c'è una parità, si conta il secondo maggior teepee o canoa, ecc. Se c'è ancora parità, il giocatore che ha il maggior numero di cacciatori ha la maggior influenza.

Il giocatore con la più alta influenza in una regione segna (e aggiunge alla sua scorta di cibo) un numero di animali pari a quelli mostrati su tutti gli spazi di quella regione. Se due o più giocatori pareggiano la maggior influenza, questi ricevono ciascuno la metà di quel numero di animali, arrotondati per difetto. In questo caso non c'è premio per chi ha la seconda maggior influenza e tutti gli altri giocatori, invece, ottengono punti come se fossero terzi o quarti (vedi sotto).

Il giocatore con la seconda maggior influenza in una regione segna la metà del numero di animali (arrotondato per difetto) che compare in tutti gli spazi di quella regione. Se c'è una parità per la seconda posizione, quei giocatori ricevono ciascuno un numero di animali uguali a quelli mostrati sugli spazi attualmente occupati dai propri segnalini.

Il giocatore al terzo o quarto posto per influenza ottiene un numero di animali pari a quelli che compaiono sugli spazi attualmente occupati dai propri segnalini.

Se possiedi più di 15 animali dello stesso tipo, puoi immediatamente commerciarli o scambiarli al mercato, al tasso 3 a 1. Se hai ancora troppi animali, l'eccedenza è persa.

Esempio 1: Una regione prateria copre 5 spazi e ha 7 bisonti:

Spazi	Spazio 1	Spazio 2	Spazio 3	Spazio 4	Spazio 5
Cacciatori + Teepee					
Bisonti	1	1	3	0	2

BISON™

Il giallo ha la tenda più grande. Si classifica 1°. Il rosso è 2°, poiché ha 2 teepee singoli, mentre il verde ne ha solo uno. Il verde è 3° e il blu 4°. Il punteggio per quest'area è: Giallo 7 (7 bisonti), Rosso 3 (metà di 7 arrotondato per difetto), Verde 0 (non ci sono bisonti nel suo spazio 4) e Blu 2 (2 bisonti sul suo spazio 5).

Esempio 2: Stagione successiva, la regione di cui all'esempio 1, ora è così (7 bisonti):

Spazi	Spazio 1	Spazio 2	Spazio 3	Spazio 4	Spazio 5
Cacciatori + Teepee					
Bisonti	1	1	3	0	2

Il giallo e il verde dividono il 1° posto, così si salta la seconda posizione. Il rosso è 3° e il blu 4°. Giallo e verde ottengono ciascuno 3 bisonti (metà di 7 arrotondato per difetto), il rosso 4 (1 + 3 bisonti negli spazi 2 & 3) e il blu 2 (2 bisonti sul suo spazio 5).

Esempio 3: Il punteggio dopo il primo turno di una partita con 2 giocatori:

Terreno	Dimensione dell'Area	Numero di animali	Presenza	Rank 1	Punteggio Giallo	Punteggio Rosso
Prateria 1	2 Spazi	2 Bisonti	Rosso	Rosso	♦	2 Bisonti
Prateria 2	2 Spazi	2 Bisonti	Giallo + Rosso	Giallo + Rosso	1 Bisonte	1 Bisonte
Prateria 3	1 Spazio	0 Bisonti	Nessuno	♦	♦	♦
Prateria 4	1 Spazio	0 Bisonti	Nessuno	♦	♦	♦
Montagna 1	1 Spazio	1 Tacchini	Nessuno	♦	♦	♦
Montagna 2	4 Spazi	4 Tacchini	Giallo + Rosso	Giallo	4 Tacchini	2 Tacchini
Montagna 3	1 Spazio	2 Tacchini	Rosso	Rosso	♦	2 Tacchini
Fiume 1	3 Spazi	3 Salmoni	Giallo + Rosso	Giallo	3 Salmoni	1 Salmone
Fiume 2	2 Spazio	2 Salmoni	Nessuno	♦	♦	♦
Fiume 3	2 Spazi	2 Salmoni	Giallo + Rosso	Rosso	1 Salmone	2 Salmoni



Il Giallo segna 9 punti:

- 1 bisonte (Prateria 2)
- 4 tacchini (Montagna 2)
- 4 Salmoni (Fiume 1 + 3)

Il Rosso segna 10 punti:

- 3 bisonti (Prateria 1 + 2)
- 4 tacchini (Montagna 2 + 3)
- 3 Salmoni (Fiume 1 + 3)

Terminata l'attribuzione dei punti, rimuovi dal tuo tabellone i segnalini azione e rimettili nella tua scorta. La stagione successiva inizia dalla fase 4.1: "Cambiare il giocatore iniziale".

5.0 Vincere la Partita

La partita termina dopo la fase 4.3 dell'ultima stagione (quando la pila di tessere terreno è esaurita).

Il punteggio finale è attribuito in maniera quasi analoga a quella standard di ogni stagione. C'è però una sensibile differenza: nel punteggio finale le rimanenze di scorte di cibo non sono conteggiate! Prima di assegnare i punti, tutti i giocatori devono spostare i propri segnalini sullo spazio "0" della barra scorte di cibo.

Dopo l'ultimo round di assegnazione punti, il giocatore col più alto numero di animali (bisonti + salmoni + tacchini) vince la partita. Se c'è una parità, il giocatore col maggior numero di animali sulla sua barra cibo contenente la scorta più piccola, vince

Esempio:

Il Giallo ha 10 bisonti, 14 tacchini e 6 salmoni = 30 animali

Il Rosso ha 12 bisonti, 7 tacchini e 11 salmoni = 30 animali

Il Blu ha 9 bisonti, 9 tacchini e 11 salmoni = 29 animali

Giallo e Rosso sono in parità. Rosso vince poichè, in confronto al giallo, ha il maggior numero di animali nella sua scorta di cibo minore (7 tacchini contro 6 salmoni). La scorta minore di cibo del Blu è ignorata, visto che il suo punteggio totale di 29 animali è più basso sia del punteggio del Rosso che di quello del Giallo.

6.0 Varianti

6.1 Variante 1

Le azioni "Piazzare o Ingrandire una Tenda" e "Piazzare o Ingrandire una Canoa" sono estese come segue:



Esempio:
Il giallo sceglie un'azione:
4 cacciatori posano teepee o li ingrandiscono. Ciò costa 7 animali dalla sua scorta di cibo.

a) Montagna 1: 1 cacciatore fa diventare doppio un teepee singolo. Giallo rimette il teepee singolo ed il cacciatore nella sua dotazione.

b) Prateria 1: 1 cacciatore costruisce un teepee singolo. Il giallo rimette il cacciatore nella sua dotazione.

c) Prateria 2: 2 cacciatori piazzano un doppio teepee. Entrambi i cacciatori sono rimessi nella sua dotazione.

BISON™

Come azione, puoi costruire e ingrandire un teepee o una canoa, in più di un'area. Il costo dipende ancora dal numero di cacciatori utilizzati per tale azione. Le azioni si chiamano adesso: "Piazzare e Ingrandire Tende" e "Piazzare e Ingrandire Canoe".

6.2 Variante 2

Le regole della variante 1 sono ancora valide. Le azioni "Piazzare e Ingrandire Tende" e "Piazzare e Ingrandire Canoe" sono ampliate ancora una volta. Adesso puoi anche ridurre o rimuovere un teepee o una canoa. Le azioni adesso sono: "Piazzare, Ingrandire, Ridurre e Rimuovere Tende" e "Piazzare, Ingrandire, Ridurre e Rimuovere Canoe". Non è necessario avere la presenza di un cacciatore per ridurre o rimuovere una tenda o una canoa. Per ciascun rombo rimosso, prendi un cacciatore dalla tua scorta e piazzalo sull'area della tenda o della canoa ridotta.



<p>Esempio: Il giallo sceglie un'azione: 4 cacciatori sono coinvolti nel piazzare, ingrandire, ridurre e rimuovere tende. Ciò costa 7 animali dalla sua scorta di cibo.</p>	<p>a) Montagna 1: 1 cacciatore riduce la doppia tenda ad una singola. Il doppio teepee è sostituito da uno singolo più 1 cacciatore dalla sua riserva. Il doppio teepee è rimosso nella dotazione del giallo.</p>	<p>b) Prateria 1: 1 cacciatore rimuove la tenda singola. Il teepee singolo è sostituito da 1 cacciatore dalla sua dotazione. Il giocatore giallo rimette il teepee singolo nella sua riserva.</p>	<p>c) Prateria 2: 2 cacciatori costruiscono un teepee da due posti. Entrambi i cacciatori sono sostituiti da un teepee doppio, dalla sua riserva. I due cacciatori sono rimessi nella dotazione del giallo.</p>
--	---	---	---

Authors:
Production:
Graphic Design:
Layout:
Rules Editing:
English Language Development:

Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann, Henning Kröpke
Franz Vohwinkel
Lin Lütke-Glanemann
Michael Bruinsma

S. Coleman Charlton, Pete Fenlon, Will Niebling,
William Niebling, Alex Yeager

Traduzione Italiana: Fabrizio "Tpx" Autino
Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario

Many thanks to all playtesters.

Copyright © 2006 Phalanx Games bv and Mayfair Games, Inc. Published under license from Phalanx Games. "Bison" is a trademark of Phalanx Games bv and Mayfair Games, Inc. All rights reserved. Made in Germany.

