Hens

Un gioco di Giampaolo Razzino, per 1-4 giocatori da 10 anni in su

Componenti



72 Carte Galline
Divise in 8 razze contrassegnate da un colore:
(12 marroni, 12 blu, 10 rosse, 10 viola,
8 grigie, 8 gialle, 6 nere, 6 verdi)
4 Segnalini Gallo
10 Carte Obiettivi di Punteggio
4 Carte Aiuto Giocatore
1 Blocchetto Segnapunti

Distribuzione Uova e Medaglie sulle Carte

	1	2	3	4	5	6	
Padovana (12) Wyandotte (12)	2	1	1	1	1	2	
Sebright Breed (10) Barnevelder (10)	2	2	1	1	2	2	
Sultan (8) Faverolles (8)	3	2	1	1	2	3	1
Cemani (6) Modern Game (6)	3	2	2	2	2	3	2

Contornate in rosso le carte che si ripetono due volte nel mazzo Galline.

Panoramica & Obiettivo

In Hens vestirai i panni di un allevatore di galline!
Ad ogni turno, posizionerai una nuova carta Gallina all'interno della tua aia, cercando di renderla la più proficua e armoniosa possibile. Le regole di posizionamento sono poche e semplici, ma riuscire a creare grandi gruppi della stessa razza non sarà affatto così.
A fine partita, otterrai punti dalle Uova per il tuo gruppo galline più grande, per il tuo segnalino Gallo e per gli Obiettivi di Punteggio comuni, diversi ad ogni partita, completati. Non dimenticare le Medaglie, alcune galline rare te ne forniranno e potrebbero essere decisive per la vittoria finale. L'allevatore che crea la migliore esposizione di galline, vince!

Nota: un gruppo di galline è composto da carte Gallina contigue della stessa razza posizionate ortogonalmente (destra/sinistra, sopra/sotto) l'una all'altra, non in diagonale.

Setup

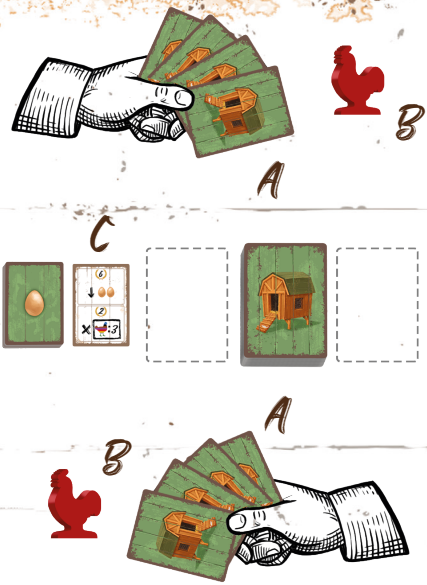
Per una partita a 4 giocatori utilizzate tutto il mazzo Galline.
Per una partita a 3 giocatori togliete dal mazzo una razza da 10 Galline.
Per una partita a 2 giocatori togliete dal mazzo due razze: una da 12 e una da 10 Galline.

A Dopo aver mischiato il mazzo di carte Galline, distribuisci 4 carte coperte ad ogni giocatore, poi posizionalo al centro dell'area di gioco, a formare il mazzo di pesca.

B Distribuisci un Segnalino Gallo ad ogni giocatore.

C Pesca una carta a caso, oppure sceglietela di comune accordo, dal mazzo Obiettivi di Punteggio, questa mostrerà le possibilità extra di punteggio per la partita in corso e varrà per tutti i giocatori.

Il giocatore che per ultimo è entrato in un pollaio è il primo giocatore e si prosegue in senso orario. In caso non ci sia nessuno ad essere entrato in un pollaio, scegliete casualmente.



Esempio setup per due giocatori.



Turno di Gioco

Durante il proprio turno, ogni giocatore ha tre azioni da effettuare nel seguente ordine:

1. Pescare due carte.
2. Giocare una carta gallina nell'aia.
3. Scartare una carta Gallina nella propria pila degli scarti.



1 PESCARE DUE CARTE

Pesca una carta per volta, puoi decidere di pescare o dal mazzo Galline (*entrambe o una carta*) o da una qualunque pila degli scarti degli altri giocatori (*entrambe o una carta*) prendendo sempre la carta in cima alle pile degli scarti.

Nota: durante il primo turno di ogni giocatore, non è possibile pescare dalle pile degli scarti degli altri giocatori.

Importante: non puoi mai pescare dalla tua pila degli scarti.

Nota: Puoi consultare qualunque pila degli scarti in qualsiasi momento ma non devi mai cambiare l'ordine delle carte nelle pile.

2 GIOCARE UNA CARTA GALLINA NELL'AIA

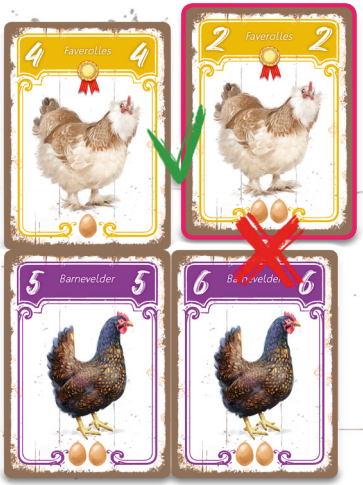
Le carte Gallina ti permettono di creare la tua Aia.
Ogni giocatore comporrà la propria aia di **12 carte**, posizionandole per formare una griglia di **3X4** o **4X3** (file X colonne), **non è possibile** posizionarle in altro modo.
Le carte Gallina vanno posizionate **ortogonalmente** l'una con l'altra, **non** in diagonale.
È obbligatorio posizionare una carta Gallina **sempre** vicina ad una qualsiasi altra giocata in un qualsiasi turno precedente.

Ogni carta Gallina deve seguire due semplici regole per essere posizionata:

1. Se la carta Gallina è della **stessa** razza di quella adiacente, puoi metterla vicina indipendentemente dal suo numero.

2. Se la carta Gallina invece è di razza **differente**, il suo numero (*quello segnato in alto a destra e sinistra*) deve essere inferiore o superiore di **1** alle carte Galline adiacenti.

Nota: ogni lato di ogni carta Gallina posizionata deve sempre rispettare queste due regole.



Esempio: la carta Gallina non può essere posizionata, corrisponde per razza accanto ma il numero non è minore di 1 di quella sottostante.



Esempio: la carta Gallina può essere posizionata, corrisponde per razza accanto e il numero è minore di 1 di quella sottostante.

Se non puoi o non vuoi posizionare una carta Gallina, giocherai una carta **coperta**, sempre vicina ad una carta precedentemente giocata, come carta Pollaio.
Ogni carta Pollaio **conterà -1** durante il conteggio dei punti.
Accanto ad un pollaio può essere posizionata qualsiasi razza di gallina di qualsiasi numero.
Importante: se la carta posizionata ha un lato adiacente anche ad un'altra carta Gallina, questo lato deve rispettare comunque le due regole di posizionamento.
Nota: è possibile posizionare più pollai uno accanto all'altro.



3 SCARTARE UNA CARTA GALLINA

Dopo aver giocato una carta Gallina nella tua aia, devi obbligatoriamente scartarne una, mettendola in cima alla tua pila degli scarti a faccia in su, non puoi mai rimanere né con più, né con meno, di quattro carte Gallina in mano alla fine del tuo turno.

Segnalino Gallo

Una volta che tutti i giocatori hanno posizionato la loro sesta carta Gallina, posizioneranno tutti contemporaneamente il segnalino Gallo all'interno della propria aia, sopra una carta Gallina precedentemente giocata.
ATTENZIONE! Cercate di non posizionare il segnalino Gallo sul gruppo galline che pensate possa essere il più grande a fine partita ma su un gruppo più piccolo.
A fine partita, oltre a ottenere punti per il gruppo galline più grande, si otterranno eventualmente punti anche per il gruppo galline dove è posizionato il segnalino Gallo, a patto che questo non sia il più grande.
Infatti, in caso di parità tra il gruppo più grande e il gruppo dove è posizionato il segnalino Gallo, si otterranno punti solo per quello dove è posizionato il segnalino Gallo.

Esempio: *hai un gruppo contiguo di 5 galline senza segnalino Gallo che produce 8 uova (quindi 8 PV) e un gruppo di 5 galline con il segnalino Gallo che produce 6 uova (quindi 6 PV), otterrai solo i punti per il gruppo che contiene il segnalino Gallo.*



Fine del Gioco

La partita termina nel momento in cui tutti i giocatori hanno posizionato la loro dodicesima carta e completato la griglia 3X4 o 4X3. A questo punto si effettua il calcolo dei punti.
Il giocatore con più PV vince. In caso di parità tra due o più giocatori, vince chi ha il gruppo gallina contiguo più grande. Se il pareggio persiste, vince chi ha il secondo gruppo gallina contiguo più grande. Se c'è ancora un pareggio, vince chi ha il maggior numero di medaglie presenti nell'aia.
Se questo non risolve la parità, la vittoria è condivisa.



Calcolo dei Punti

Il calcolo dei punti si divide in sei passaggi, utilizza il blocchetto segnapunti per tenere traccia del punteggio.

I GRUPPO CONTIGUO DI GALLINE PIÙ GRANDE

Si contano le uova per determinare i punti. Se c'è parità di numero di carte tra due gruppi contigui, conteggerai sempre il gruppo che produce più uova. 1 Uovo = 1 PV. Non si ottengono punti per galline all'interno dell'aia della stessa razza ma non adiacente al gruppo.

2 SEGNALINO GALLO

Ottieni punti per il gruppo di galline contiguo in cui è posizionato il segnalino Gallo, a patto che non venga posizionato sul gruppo galline più grande, in questo caso otterrai punti solo per questo gruppo, anche se contiene meno uova di un gruppo con lo stesso numero di carte Gallina ma con più uova. Si contano le uova per determinare i punti. 1 Uovo = 1 PV.

3 MEDAGLIE

Vengono conteggiate tutte le medaglie presenti nell'aia, non è importante che facciano parte di uno specifico gruppo di galline. Ogni tre Medaglie si ottengono 2 punti. 3 Medaglie = 2 PV.

4 POLLAI

Ogni Pollaio presente nell'aia toglie un punto dal totale. 1 Pollaio = -1 PV.

5 PRIMO OBIETTIVO DI PUNTEGGIO

Se completato, ottieni i punti specificati sul primo obiettivo della carta (*parte superiore della carta*), alcuni obiettivi possono togliere punti per determinati posizionamenti all'interno dell'aia.

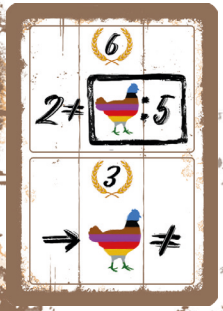
6 SECONDO OBIETTIVO DI PUNTEGGIO

Se completato, ottieni i punti specificati sul secondo obiettivo della carta (*parte inferiore della carta*), alcuni obiettivi possono togliere punti per determinati posizionamenti all'interno dell'aia.

Carte Obiettivi di Punteggio

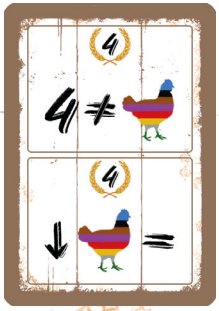
Queste carte possono fornire punti extra alla fine del gioco, cambiano ad ogni partita e valgono per **tutti** i giocatori. Possono richiedere uno o più gruppi galline di una specifica dimensione, regole di posizionamento per fila o colonna, ma possono anche **togliere** punti per determinati posizionamenti all'interno dell'aia.

Nota: ogni obiettivo può essere conteggiato una sola volta, salvo diversamente specificato sulla carta stessa.



Obiettivo superiore:
6 PV per 2 gruppi diversi che contengano almeno 5 galline.

Obiettivo inferiore:
3 PV per una **fila** di carte Gallina che contenga galline tutte di razze differenti.

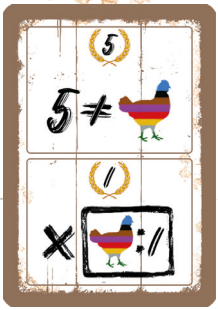


Obiettivo superiore:
4 PV per almeno 4 diverse razze di galline presenti nell'aia.

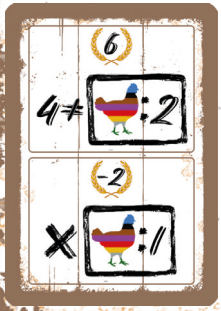
Obiettivo inferiore:
4 PV per una **colonna** di carte Gallina che contenga esclusivamente galline tutte della stessa razza.



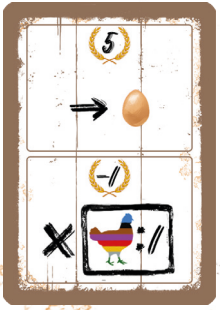
Obiettivo superiore:
4 PV per almeno 3 gruppi diversi che contengano almeno 2 galline.
Obiettivo inferiore:
-2 PV per ogni gallina singola (*che non appartiene ad un gruppo*) presente nell'aia.



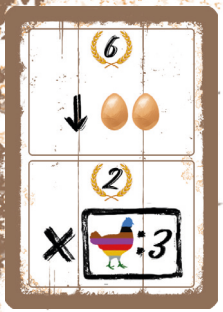
Obiettivo superiore:
5 PV per almeno 5 diverse razze di galline presenti nell'aia.
Obiettivo inferiore:
1 PV per ogni gallina singola (*che non appartiene ad un gruppo*) presente nell'aia.



Obiettivo superiore:
6 PV per almeno 4 gruppi diversi che contengano almeno 2 galline.
Obiettivo inferiore:
-2 PV per ogni gallina singola (*che non appartiene ad un gruppo*) presente nell'aia.



Obiettivo superiore:
5 PV per una **fila** di carte Gallina che producano tutte **solamente** 1 Uovo.
Obiettivo inferiore:
-1 PV per ogni gallina singola (*che non appartiene ad un gruppo*) presente nell'aia.



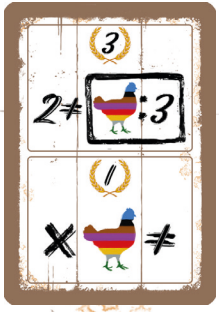
Obiettivo superiore:
6 PV per una colonna di carte Gallina che producano tutte 2 Uova.
Obiettivo inferiore:
2 PV per ogni gruppo che contenga almeno 3 galline (*valgono più gruppi della stessa razza non adiacenti*).



Obiettivo superiore:
-1 PV per ogni carta Gallina che sia adiacente ad un pollaio (*la stessa carta Gallina può essere conteggiata per più pollai*).
Obiettivo inferiore:
5 PV per ogni gruppo che contenga almeno 6 galline.



Obiettivo superiore:
-2 PV per ogni carta Gallina che sia adiacente ad un pollaio (*la stessa carta Gallina può essere conteggiata per più pollai*).
Obiettivo inferiore:
2 PV per ogni gruppo che contenga almeno 2 galline.



Obiettivo superiore:
3 PV per almeno 2 gruppi diversi che contengano almeno 3 galline.
Obiettivo inferiore:
1 PV per ogni diversa razza di gallina presente nell'aia.

Solitario

Modifiche al Setup:

Utilizza esattamente la metà del mazzo Galline, togliendo da questo una razza da 12, una da 10, una da 8 e una da 6. Mischia il mazzo e posizionalo al centro del tavolo, poi pesca 4 carte Gallina, 1 segnalino Gallo e una carta Obiettivi di Punteggio, come al solito.

Modifiche al Turno di Gioco:

Pesca la prima carta dal mazzo e decidi immediatamente se tenerla in mano o scartarla, poi pescane una seconda e fai la scelta inversa *(quindi, se scarti la prima carta, la seconda dovrai tenerla obbligatoriamente in mano)*. Concludi il turno piazzando una carta Gallina nell'aia. Come di consueto, piazza il segnalino Gallo dopo la sesta carta Gallina.

Nota: non potrai mai pescare dalla pila degli scarti.

Fine del Gioco:

Il gioco termina, come al solito, dopo che è stata posizionata la dodicesima carta. Passa al calcolo dei punti e controlla sulla tabella come è andata!

0-8	Galline in fuga.
9-16	Allevatore improvvisato.
17-24	Ben fatto, pulcino!
25+	Perfetto avicoltore.

LITTLE ROCKET GAMES

Team Little Rocket Games
Giampaolo Razzino: sviluppo, gestione del progetto, produzione
Alessandra Canini: gestione del progetto, marketing, revisione
Marco Salogni: illustrazioni, graphic design
Zemilio: gestione del progetto, direzione artistica
Alfonso Romano: gestione dei playtest

Prodotto e distribuito da: Little Rocket Games Via A. Fausti 38/40, 00062 Bracciano (RM) ©2022 Little Rocket Games Tutti i diritti riservati.