

Ru-Ra-Re

Prendete oggi ciò che volete!



Reinhard
Staube



Giocatori: 2-4

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 20 minuti

Il re parla: „Prendete oggi ciò che volete!“ e ogni giocatore pescherà ad ogni giro esattamente **una serie di carte a sua scelta**. Le carte pescate si raccolgono apertamente davanti a sé e si ricevono in due valutazioni dei punti per vincere.


Sono diverse le strategie che possono portare alla vittoria. Puoi puntare completamente sull'agricoltura e l'allevamento o supportare in modo coerente il re. Non è da sottovalutare nemmeno la grande forza dei cavalieri e la benedizione della chiesa è di grandissimo valore. È tutto nelle tue mani!

Materiale

Sono disponibili **8 carte numerate** e **112 carte da gioco**. Su ogni carta da gioco è indicato in alto a sinistra il numero di carte di questo tipo presenti in totale. A destra in alto si può vedere se una carta pescata sarà **rimessa dopo la 1a valutazione** nella scatola (croce rossa) o se **rimarrà appoggiata** davanti al giocatore (spunta verde). Nella zona inferiore si può rilevare il numero di punti che questo tipo di carta apporta nelle valutazioni.

I re pescati rimangono dopo la 1a valutazione davanti al giocatore.


Ci sono 10 re. →



1 re = 0 punti
⋮ = ⋮
7 re = 36 punti →

I contadini pescati dopo la 1a valutazione sono rimessi nella scatola.

Ci sono 8 contadini. →



1 contadino = 0 punti
1 contadino + 1 contadina
= 7 punti →

Preparazione al gioco

Le **carte numerate** vengono disposte apertamente una vicina all'altra sul tavolo: in caso di **quattro giocatori** le carte **1-8**, per **tre giocatori** **1-7** e per **due giocatori** **1-6**. Le carte in soprannumero sono rimesse nella scatola.

Si mischiano bene le **112 carte da gioco**. In caso di quattro giocatori si utilizzano tutte le **112 carte**. Se si gioca in tre sono necessarie solo **102 carte** (vengono tolte 10 carte a caso e rimesse nella scatola). Se si gioca in due sono necessarie solo **80 carte** (vengono tolte 32 carte a caso e rimesse nella scatola).

Sotto ad ogni carta numerata si posizionano **esattamente 3 carte da gioco**, un po' sfalsate l'una con l'altra, in modo che ogni singola carta sia chiaramente visibile. Le altre carte si mettono leggermente sul bordo del tavolo sotto forma di mazzo coperto.

Esempio: disposizione delle carte per 3 giocatori



Svolgimento del gioco

Ogni turno si svolge allo stesso mondo. Ad ogni turno ogni giocatore riceve sempre una **serie precisa di carte**.

→ Ogni giocatore deve pensare quale delle serie mostrate gli piacerebbe avere. Quando ha finito di pensare dice „pronto“. Tutti stringono **entrambi i pugni** e li muovono tre volte a tempo (come nel gioco „carta, forbice, sasso“) sulle parole „**Ru-Ra-Re**“. Le parole „Ru-Ra-Re“ dovrebbero essere pronunciate insieme da tutti i giocatori. Alla parola „Re“ ciascuno mostra **subito** con le dita il numero corrispondente alla serie da questi desiderata, pronunciando poi il numero forte e chiaro.

Esempio:



Tim mostra 6 dita e dice „sei“. Vuole avere la serie 6.



Sarah mostra 2 dita e dice „due“. Vuole avere la serie 2.



Linus mostra anche lui 2 dita e dice „due“. Vuole avere a sua volta la serie 2.

- Se un giocatore è stato l'**unico** a scegliere una serie, prende **tutte** le carte da gioco della serie desiderata (solo le carte numerate rimangono dove sono) e dispone le carte pescate apertamente una vicina all'altra davanti a sé, separate per tipo.

Tim è stato l'unico a scegliere la serie 6 e prende tutte le tre carte della serie 6.

- Se più giocatori hanno scelto lo **stesso numero**, nella serie in questione si **rimuove** la carta disposta **completamente all'esterno** (quindi quella completamente visibile) e la si rimette nella scatola. Nessuno prende delle carte da questa serie – in questa serie rimane ora una carta in meno.

Sarah e Linus mostrano entrambi 2 dita. Si rimuove nella fila 2 la carta da gioco disposta completamente all'esterno.

I giocatori interessati (dunque solo quelli che avevano scelto la stessa serie) **ripongono** quindi il procedimento „Ru-Ra-Re“. In questo caso possono scegliere una serie **a piacere** tra le serie ancora rimaste.

Nota: È possibile che durante un turno (a seguito di scelta ripetuta delle stesse serie) alcune serie presentino solo due, una o nessuna carta rimasta. Il procedimento „Ru-Ra-Re“ viene ripetuto fino a quando ciascuno ha scelto una propria serie e ha ricevuto le carte.

Sarah e Linus scelgono di nuovo. Sarah mostra 7 dita, Linus mostra 2 dita. Sarah prende le tre carte della serie 7. Linus prende le due carte rimaste della serie 2.

Il turno termina quando ognuno ha ricevuto una serie di carte. A questo punto **tutte le serie** sono riempite di nuovo con tre carte, per prima la serie 1, poi la 2, poi la 3, etc.

Nota bene: Le carte rimaste rimangono dove sono e vengono integrate dal mazzo per arrivare di nuovo a tre.

Caso speciale estremamente raro: Qualora i giocatori dovessero scegliere così spesso le stesse serie, tanto da fare in modo che rimangano carte solo in **una (o nessuna) serie**, il turno termina subito e i giocatori in questione non riceveranno nulla in questo turno.

Si procede nel modo e nella maniera descritti turno dopo turno. Ogni giocatore riceve durante lo svolgimento del gioco un numero sempre maggiore di carte, che appoggiano tutti **scoperte** davanti a loro, divise per tipo. Ogni singola carta deve sempre essere ben riconoscibile da tutti i giocatori. Le carte ricevute non possono più essere passate a un altro giocatore.

Fine della prima fase

La **prima fase** (di due in totale) **termina** non appena almeno un giocatore **dopo** un turno completamente concluso (tutti hanno ricevuto le carte) ha disposto davanti a sé **13 o più carte**. Questo avviene di norma quasi sempre dopo cinque turni. Il gioco si interrompe per breve tempo e si esegue la prima valutazione (di due in totale) – Vedere „Le valutazioni“.

Molto importante: Dopo la 1a valutazione ogni giocatore mantiene le carte che presentano una spunta verde nell'angolo in alto a destra, le quali rimangono disposte davanti al giocatore. Tutte le carte pescate con una **croce rossa ritornano nella scatola**. A questo punto il gioco prosegue nel modo già descritto. Tutte le carte che i giocatori ricevono nella 2a fase, vanno ad aggiungere alle carte da loro pescate nella 1a fase.

Fine del gioco

Quando il mazzo all'atto del riempimento delle serie è stato completamente utilizzato, si gioca l'ultimo turno.

Nota bene: Può succedere che in questo ultimissimo turno non sia possibile riempire completamente tutte le serie con le carte disponibili. In questo caso si mischiano tutte le carte che si trovano nella scatola e si riempiono con queste le serie. Si svolge poi l'ultimo turno e si esegue quindi la seconda valutazione conclusiva. Il vincitore è chi, dopo la seconda valutazione, ha più punti in totale.

Le valutazioni

Entrambe le valutazioni si svolgono esattamente allo stesso modo. Si considerano i diversi tipi di carte **una dopo l'altra**. I punti ottenuti da ogni giocatore sono annotati su un foglio.

Da non dimenticare: Dopo la prima valutazione tutti i giocatori devono rimettere nella scatola tutte le carte pescate che presentano una croce rossa in alto a destra.



1. Re

Più alto è il numero di re in proprio possesso, più punti si ottengono.

1 re = 0 punti, 2 re = 1 punto, 3 re = 4 punti, etc.

Più di 36 punti non sono possibile, anche se si dovesse avere più di 7 re.

Tim ha 4 re. Ottiene 9 punti.



2. Chiesa

Chi possiede più chiese ottiene 10 punti. Tutti gli altri giocatori non ricevono nulla. Qualora più giocatori dovessero avere lo stesso numero maggiore di chiese, questi giocatori ricevono tutti 10 punti.

Tim e Sarah hanno ciascuno 2 chiese. Linus ha solo 1 chiesa. Tim e Sarah hanno la maggioranza delle chiese entrambi e ottengono ciascuno 10 punti. Linus ottiene 0 punti.



3. Punti per vincere

Ogni carta punti per vincere fa ottenere un numero di punti uguale al numero presente su di essa: 2, 3 o 4.

Tim ha due carte punti da 4 e una da 3 punti. Ottiene per queste 11 punti (4+4+3).



4. Cavalieri

Chi possiede il numero **maggiore di cavalieri** riceve **2 punti per ciascuno** dei suoi cavalieri. Tutti gli altri giocatori ottengono 1 punto per i loro cavalieri. Qualora più giocatori dovessero avere lo stesso numero maggiore di cavalieri, questi giocatori ricevono tutti 2 punti per cavaliere.

Tim ha 3 cavalieri, Sarah ha 2 cavalieri e Linus 5 cavalieri. Tim ottiene 3 punti e Sarah 2 punti. Linus possiede il numero maggiore di cavalieri e ottiene 2 punti per ciascuno dei suoi cavalieri, dunque 10 punti in totale.



5. Animali

Sono presenti 8 animali diversi (5 carte per ogni animale). Per ogni tipo di animale si ottengono punti in un modo particolare. Per 1 animale di un determinato tipo di ottiene 1 punto, per 2 animali 3 punti, per 3 animali 6 punti, per 4 animali 10 punti e per 5 animali 15 punti.

Tim ha 4 pecore, 2 cavalli e 1 maiale. Ottiene per questi 14 punti in totale (10+3+1).



6. Contadino, contadine e casa di contadini

Un contadino e una contadina insieme (come coppia) valgono 7 punti. Se si possiede il contadino e la contadina più la casa, questo trio vale 14 punti. Non ci sono altre opzioni di punteggio possibili (da carte singole o più carte).

Nota bene: È possibile valutare più coppie o triplette.

Tim ha 2 coppie (2 contadini più 2 contadine) oltre che una casa e un contadino singolo. Una delle coppie più la casa fa ottenere 14 punti, l'altra coppia 7 punti. Il singolo contadino vale 0 punti. In totale Tim ottiene 21 punti.