

# Wild Cards

Ferdinand Schnitzler



**Aspetta, quello che cammina con arroganza al margine della foresta di abeti è un pavone? Quegli indaffarati a saltare agilmente tra i rami sono scoiattoli? Vedi lo stambecco laggiù, che balza sulle rocce scoscese alla vista di un'aquila gigante? È stato un suricato a nascondersi nella sua protettiva tana, dopo aver avvertito l'avvicinarsi di un leone?**

**In Wild Cards** attira scaltri animali di varie specie, offrendo loro bellissimi habitat in cui vivere. **Supera i tuoi avversari, conquista le maggioranze e guadagna il potere degli animali capibranco sul tuo cammino verso la vittoria.**

## COMPONENTI DEL GIOCO

- ▶ **25 gettoni Punteggio**  
(15× ①, 4× ②, 4× ④, 2× ⑧)
- ▶ **6 carte Capobranco** – a due facce  
(1× pavone, scoiattolo, aquila, stambecco, leone, suricato)
- ▶ **42 carte Animale** – dorso giallo  
(7× pavone, scoiattolo, aquila, stambecco, leone, suricato)
- ▶ **46 carte Habitat** – dorso verde  
(valori 1–4: 14× foresta, savana, montagna e 4× jolly)
- ▶ **5 carte Rifornisci la Mano** – dorso verde

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Supera i tuoi avversari e raccogli gli animali nel mercato per rendere la tua collezione la più preziosa tra i giocatori. Attra il Capobranco di una specie per sbloccare il suo potere. Vinci se alla fine della partita hai ottenuto più punti.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

- ① Formate una riserva di **gettoni Punteggio** alla portata di tutti i giocatori.
- ② Dividete le carte per tipo in **carte Capobranco**, **carte Animale**, **carte Habitat** e **carte Rifornisci la Mano**.
- ③ Disponete le **6 carte Capobranco** come riserva comune alla portata di tutti i giocatori.  
*Appoggiatele con il lato a icone rivolto verso l'alto.*
- ④ Mischiate tutte le **carte Animale** e formate un mazzo da pesca a faccia in giù. Rimuovete un numero di **carte Animale** in base al numero di giocatori: Rimuovete **14/6/2\*** carte in una partita con **3/4/5** giocatori. Rimettete queste carte nella scatola: non ne avrete bisogno.

*\*In una partita con 3 giocatori, suggeriamo di rimuovere 1 animale di ogni specie e 8 a caso.*

- ⑤ Rivelate un certo numero di **carte Animale** dal mazzo da pesca, **1 in meno** del numero di giocatori. Queste formano il **mercato pubblico**.  
*Con 3/4/5 giocatori, rivelerete 2/3/4 carte Animale e formerete una fila al centro del tavolo.*
- ⑥ Mischiate tutte le **carte Habitat** e formate un mazzo da pesca a faccia in giù, a portata di tutti i giocatori. Lasciate spazio per la pila degli scarti.



*Esempio di preparazione di una partita con 5 giocatori.*

- ⑦ Distribuite a ciascun giocatore **7 carte Habitat** a faccia in giù e **1 carta Rifornisci la Mano**. Rimettete le carte Rifornisci la Mano rimanenti nella scatola.
- ⑧ Lasciate un po' di spazio davanti a voi per la vostra **collezione**. Qui è dove sistemerete le carte Animale che raccoglierete durante la partita.

*Tenete segrete le vostre carte. Il numero di carte in mano deve essere sempre visibile a tutti i giocatori.*

**Limite delle carte in mano:** Non potete mai avere più di 10 carte Habitat in mano. Ogni volta che dovete pescarne di più, semplicemente fermatevi a 10 carte.



## COME SI GIOCA

**Wild Cards** dura diversi round e **finisce** all'istante quando **non è possibile rifornire completamente** il mercato pubblico con le carte Animale.

Un round consiste di **3 fasi**, giocate una dopo l'altra da tutti i giocatori come segue:

1. **Fare offerte;**
2. **Risolvere le offerte;**
3. **Preparare il prossimo round.**

### 1. Fare offerte

In questa fase farai un'**offerta a faccia in giù**, scegliendo **1 carta dalla tua mano**. Puoi fare un'offerta con una carta Habitat, cercando di acquisire **1 carta Animale** dal mercato pubblico, o con la tua **carta Rifornisci la Mano**, per usare la sua abilità. Il bluff è fortemente incoraggiato.

Appoggia l'offerta a faccia in giù davanti a te. Quindi ognuno **rivela contemporaneamente** la carta scelta.

### 2. Risolvere le offerte

Risolvi i seguenti passaggi uno dopo l'altro:

- A. **Rifornire le mani;**
- B. **Acquisire le carte Animale.**

#### A. RIFORNIRE LE MANI

Se la tua offerta era una carta **Rifornisci la Mano**, seleziona e **scarta un qualunque numero** (anche zero) di carte Habitat dalla tua mano alla pila degli scarti. **Pesca nuove carte Habitat** finché non avrai in mano di nuovo **7 carte Habitat**. Poi riprendi in mano la tua carta Rifornisci la Mano. Questo termina il tuo turno.

*Se il mazzo delle carte Habitat si esaurisce, rimescola le carte nella pila degli scarti per formare un nuovo mazzo da pesca a faccia in giù.*

#### B. ACQUISIRE LE CARTE ANIMALE

- Se hai offerto la carta Habitat con il **valore più alto**, sarai il primo a **scegliere 1 carta Animale** dal mercato. *In caso di pareggio, vedi "Risolvere le offerte in parità".*

**Per acquisire una carta Animale, procedi come segue:** Se la tua offerta era superiore a 1, devi pagare delle carte Habitat extra a tua scelta dalla tua mano. Pagane 1 in meno rispetto alla tua offerta. Appoggia il pagamento a faccia in su accanto alla tua offerta

*Tutte le offerte e i pagamenti vanno lasciati sul tavolo: vengono messi sulla pila degli scarti nella fase 3.*

Prendi la carta Animale scelta e aggiungila alla tua **collezione**.

Ora controlla **se ricevi o meno la carta Capobranco** di questa specie: se hai raccolto **la prima di una specie** o hai almeno **lo stesso numero di carte Animale** del giocatore con la maggioranza di quella specie, **ricevi immediatamente la carta Capobranco corrispondente**.

*Ogni specie ha un proprio potere, che puoi utilizzare finché possiedi la sua carta Capobranco. Questi poteri possono prevalere sulle regole base del gioco. Sono spiegate in dettaglio a pagina 8-9. È possibile che tu debba consegnare una carta Capobranco a un altro giocatore nello stesso turno in cui l'hai ricevuta. Ove applicabile, puoi usare il potere della carta Capobranco **nello stesso round** in cui l'hai ricevuta.*

*Organizza la tua collezione per specie. Distribuisce a ventaglio le carte, cosicché tutti possano vedere il numero di animali che hai di ogni specie.*

- Il prossimo è il giocatore con la **seconda miglior offerta**, e così via. Ripetere questo procedimento finché tutti i giocatori non hanno completato il loro turno.
- Se **non puoi** (o non vuoi) **prendere una carta Animale**, puoi **riprendere in mano la carta che hai offerto e pescare** pertanto **2 carte** dal mazzo delle carte Habitat.  
*Ricorda il limite delle carte in mano!*

#### Habitat naturali

Ogni animale ha il suo **habitat naturale**. Se tutte le carte per l'offerta e per il pagamento utilizzate per acquisire la carta Animale sono dell'habitat naturale dell'animale, ricevi subito **2 punti**. Prendi i rispettivi **gettoni Punteggio** dalla riserva.

*I jolly contano sempre come habitat naturale dell'animale!*

*In caso di esaurimento dei gettoni Punteggio, usa un sostitutivo.*

#### ESEMPIO



*Matea vorrebbe acquisire un pavone dal mercato pubblico. Siccome Matea ha offerto una carta Habitat della foresta ① del valore di 3, deve pagare due carte ② dalla sua mano. Seleziona un'ulteriore carta foresta e una carta jolly, in modo da acquisire il pavone con un totale di tre foreste (1 carta d'offerta + 2 altre carte), l'habitat naturale del pavone. Matea riceve gettoni Punteggio ③ del valore di 2 punti per aver acquisito il pavone con le sole carte foresta e aggiunge il pavone alla sua collezione.*

## Risolvere le offerte in parità

Se due o più giocatori hanno fatto un'offerta con lo stesso valore, i giocatori in parità determineranno chi sceglierà per primo una carta Animale come segue.

- ▶ Seleziona il **numero di carte Habitat** con cui vuoi pagare e appoggiale a faccia in giù accanto alla tua offerta.

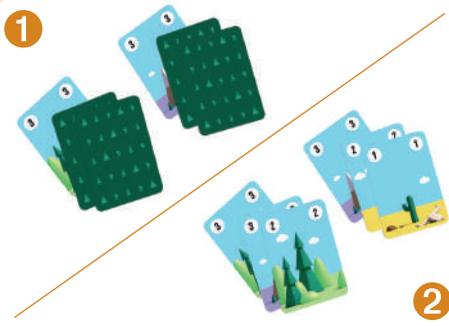
Rivela queste carte contemporaneamente agli altri giocatori in parità e **confronta tra loro i valori totali** delle carte scelte.

Se hai il totale più alto, vinci il pareggio e **scegli** per primo **una carta Animale** dal mercato pubblico.

- ▶ Se c'è ancora un pareggio, i giocatori in parità pescano ciascuno **1 carta Habitat a caso dal mazzo da pesca** o **scelgono 1 carta Habitat dalla loro mano**. Rivelano e confrontano il valore di queste carte. Ripetere questo processo fino a quando un giocatore rivela un **valore più alto** rispetto agli altri giocatori in parità. Dopodiché scarta tutte le carte rivelate durante questo processo **sulla pila degli scarti**. Chi vince il pareggio **sceglie** per primo **una carta Animale** dal mercato.

**Importante:** Non aggiungere queste carte alle tue carte impiegate come offerta e pagamento!

## ESEMPIO



Rasha e Matea hanno offerto ciascuna un 3 (1). Entrambe appoggiano il pagamento di due carte aggiuntive a faccia in giù accanto alla loro offerta. Rasha rivela un 3 e un 2 per un totale di 5. Matea rivela contemporaneamente un 2 e un 1 per un totale di 3 (2). Rasha vince il pareggio e sceglie una carta Animale dal mercato pubblico prima di Matea.

## 3. Preparare il prossimo round

Dopo aver risolto tutte le offerte, metti tutte le offerte e i pagamenti sulla pila degli scarti a faccia in su. Le carte Animale del mercato pubblico che non sono state acquisite vengono rimesse nella scatola. Poi rivela **2/3/4 nuove carte Animale** in una partita con **3/4/5 giocatori**.

## ESEMPIO DI ROUND COMPLETO



### 1. Fare offerte:

Rasha appoggia una carta Habitat di valore 4 come offerta segreta, Matea un 2 e Josefina un 1. Rivelano le loro carte contemporaneamente (1).

### 2. Risolvere le offerte:

Rasha è la prima. La sua offerta di 4 richiede che Rasha paghi tre carte Habitat a sua scelta. Rasha paga tre carte Habitat aggiuntive dalla sua mano, appoggiandole accanto alla sua offerta. Sceglie una carta stambecco dal mercato pubblico, inserendola nella sua collezione. Rasha ha ora la maggioranza degli stambecchi e riceve immediatamente la carta stambecco Capobranco (2). Poi Matea risolve la sua offerta nello stesso modo, prendendo l'ultima carta dal mercato pubblico. Avendo preso uno stambecco, adesso ha lo stesso numero di stambecchi di Rasha e riceve così la carta stambecco Capobranco, che Rasha aveva precedentemente ottenuto in questo round (3). Poiché Josefina è l'ultima e il mercato è vuoto, non può prendere una carta. Riprende in mano la sua carta d'offerta e pesca due carte supplementari dal mazzo Habitat (4).

### 3. Preparare il prossimo round:

Dopodiché tutte le offerte e i pagamenti vengono messi sulla pila degli scarti (mentre Matea usa il potere della sua carta stambecco Capobranco). Il mercato pubblico viene rifornito di nuovo e il round successivo inizia con la fase 1: Fare offerte.



## POTERI DEI CAPIBRANCO

Le carte Capobranco ti conferiscono utili poteri. Usa questi **poteri dei Capibranco** con saggezza, se possibile. In caso di conflitto, i poteri delle carte Capobranco **prevalgono** sulle regole generali!

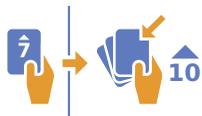
*Ove applicabile, puoi utilizzare il potere di una carta Capobranco nello stesso round in cui l'hai ricevuta.*

### PAVONE



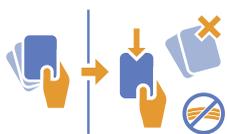
Questa carta Capobranco segna **3 punti** alla fine della partita (invece di 1).

### SCOIATTOLO



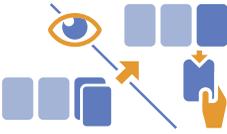
Se la tua offerta era la **carta Rifornisci la Mano**, pesca fino a tornare a **10** carte Habitat (invece di 7).

### STAMBECCO



Puoi **riprendere in mano la tua carta d'offerta** (a meno che fosse un jolly) quando le offerte e i pagamenti di tutti i giocatori vengono messi sulla pila degli scarti nella fase 3.

### AQUILA

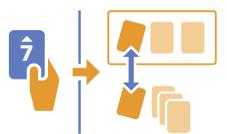


Quando fai un'offerta, puoi appoggiare **2 carte a faccia in giù** (invece di 1) dalla tua mano. Aspetta che gli altri giocatori rivelino le loro offerte, poi **scegli** come offerta **una** delle tue due carte.

Dopo aver rivelato la tua offerta, **riprendi** in mano l'altra carta.

## POTERI DEI CAPIBRANCO

### SURICATO

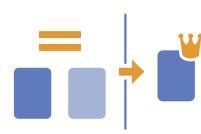


Se la tua offerta era la **carta Rifornisci la Mano**, puoi **scambiare 1 carta Animale della tua collezione con 1 carta Animale del mercato pubblico**.

(Risolvi questo effetto prima di risolvere qualsiasi potere delle altre carte Capobranco e prima di pescare carte!)

*Dopo lo scambio ricevi immediatamente una carta Capobranco, se ora hai almeno lo stesso numero di carte del giocatore con il maggior numero di carte della specie guadagnata. Perdi immediatamente la carta Capobranco, se ora hai zero carte o meno carte della specie data via di un eventuale altro giocatore. Consegnala al giocatore con il **maggior numero** di carte di quella specie o, se non è possibile, rimettila nella riserva comune.*

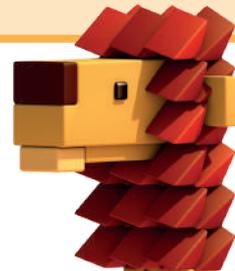
### LEONE



Vinci sempre i **pareggi** nelle offerte.

### ESEMPIO

*Ida ha la carta suricato Capobranco. Durante la fase 1, ha messo la sua carta Rifornisci la Mano come offerta, che attiva il potere del suo suricato Capobranco. Lo usa per scambiare uno stambecco della sua collezione con uno scoiattolo del mercato pubblico. Dopodiché ha la maggioranza delle carte scoiattolo e le viene consegnata la carta scoiattolo Capobranco. Può utilizzare subito pure il potere dello scoiattolo Capobranco, in quanto viene attivato anch'esso giocando la carta Rifornisci la Mano. Lo usa e pesca fino a tornare a 10 carte Habitat.*



## FINE DELLA PARTITA

Appena **non riuscite a rifornire completamente il mercato pubblico** con nuove carte Animale dal mazzo da pesca (nella fase 3), la partita finisce. Scartate la vostra mano sulla pila degli scarti e procedete al *Punteggio finale*.

## PUNTEGGIO FINALE

Sommate il vostro punteggio totale come segue.

- ▶ La specie di cui avete raccolto **il maggior numero di carte Animale** vale **2 punti** per carta.
- ▶ La specie di cui avete raccolto **il secondo maggior numero di carte Animale** vale **1 punto** per carta.

**Importante:** Potete segnare una sola specie per ogni categoria di cui sopra, anche se avete lo stesso numero di carte di diverse specie.

- ▶ Ciascuna **carta Capobranco** che possedete vale **1 punto**.
- ▶ Aggiungete il valore complessivo dei vostri **gettoni Punteggio**.

Chi ha ottenuto il **punteggio totale più alto** vince. In caso di pareggio, vince il giocatore in parità con il maggior numero di carte Animale nella sua collezione. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori in parità condividono la loro posizione.



### ESEMPIO DI PUNTEGGIO



Rasha ha raccolto la carta pavone Capobranco, 4 pavoni, 3 stambechi, 3 scioiattoli e gettoni Punteggio del valore di 8 punti. Il suo punteggio totale è (22), calcolato come segue: i pavoni sono la specie di cui possiede il maggior numero, quindi segnano  $4 \times 2 = 8$  punti. Stambechi e scioiattoli sono pari con 3 copie ciascuno. Tuttavia, Rasha può segnare soltanto uno di loro come seconda collezione più grande. 3 stambechi (o scioiattoli) segnano altri  $3 \times 1 = 3$  punti. La carta pavone Capobranco segna ulteriori 3 punti (per il suo potere!). Infine, ma non meno importanti, i gettoni Punteggio di Rasha valgono complessivamente 8 punti.

Se Rasha avesse raccolto 4 pavoni, 4 stambechi e 3 scioiattoli, avrebbe ottenuto 8 punti per i pavoni e 4 punti per gli stambechi. Avrebbe segnato zero punti per gli scioiattoli.

## RICONOSCIMENTI

**Ideatore:** Ferdinand Schnitzler  
**Illustratore:** Kristiaan der Nederlanden  
**Editor:** Daniel Theuerkauffer  
**Traduttore:** Fabio Piovesan  
**Revisori:** Monica Spigariol

Ferdinand desidera ringraziare **Spieleautoren Südschwarzwald** (Max Hoffmann, Holger Siefke, Bettina Brennecke, Laurin Schürer, Nina Resch, Marius Böhm), Martin Zeeb, Barbara Schmidlein, Lena Burkhardt, Wendelin Schnitzler, Rüdiger Kopf, Bianca B., Jonas Ladwig, Daniel Theuerkauffer, Jan Philip Sommerlade, Martin Werner, Konrad Endres, Jonathan Kopp, Maximilian Thiel, Stephan Schmidt e Jens Dengler, così come Thomas Kron, Florian Högner e il team del FreiSpiel board game café per il continuo supporto alla comunità locale degli autori di giochi.

Daniel desidera ringraziare Ferdinand Schnitzler, Kristiaan der Nederlanden, Lisa Prohaska, Jacob J. Coon, Jan Philip Sommerlade, Dirk Huesmann, Monica Spigariol, Fabio Piovesan, Maurizio Ameloot, Michiel de Wit e tutti coloro che hanno partecipato ai playtest.

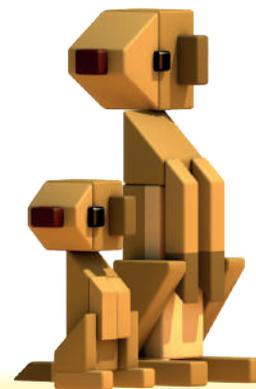
## SERVIZIO CLIENTI

Per richieste e parti di ricambio, si prega di contattare [service@boardgamecircus.com](mailto:service@boardgamecircus.com) via e-mail (in inglese, grazie!) o utilizzando il modulo di contatto all'indirizzo [www.boardgamecircus.com/service](http://www.boardgamecircus.com/service).

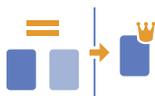
**Siete i benvenuti ai nostri tavoli da gioco!**



© 2020 Board Game Circus, Daniel Theuerkauffer, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Germania. Tutti i diritti riservati. La ristampa e/o la pubblicazione richiede una previa autorizzazione esplicita.



# PANORAMICA DEI POTERI DEI CAPIBRANCO



Vinci sempre i **pareggi** nelle offerte.



Se la tua offerta era la **carta Rifornisci la Mano**, puoi **scambiare 1 carta Animale della tua collezione con 1 carta Animale del mercato pubblico**.



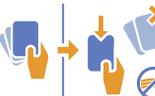
Se la tua offerta era la **carta Rifornisci la Mano**, pesca fino a tornare a **10** carte Habitat (invece di 7).



Questa carta Capobranco segna **3 punti** alla fine della partita (invece di 1).



Quando fai un'offerta, puoi appoggiare 2 **carte a faccia in giù** (invece di 1) alla tua mano. Aspetta che gli altri giocatori rivelino le loro offerte, poi **scegli** come offerta **una** delle tue due carte, rivelala e **riprendi** in mano l'altra.



Puoi **riprendere in mano la tua carta d'offerta** (a meno che fosse un jolly) quando le offerte e i pagamenti di tutti i giocatori vengono messi sulla pila degli scarti nella fase 3.