

FIST OF DRAGONSTONES

LA LEGGENDA DI DRAGONSTONES

Molti, molti anni fa, una foresta giaceva nascosta tra due grandi montagne. Essa era la residenza di molti reami i cui principi rivali erano in lotta tra di loro per riunire l'intero reame sotto un'unica bandiera. Per avere vantaggi in battaglia, i principi erano in competizione per collezionare poteri di magici amuleti chiamati Dragonstones.

Tuttavia, come molti reali, col tempo essi iniziarono a preferire la sicurezza e la comodità dei loro castelli fortificati. Piuttosto che rischiare la propria vita avventurandosi alla ricerca di questi amuleti, essi pagavano considerevoli ricompense a coloro che glieli avrebbero procurati.

Il richiamo di queste laute ricompense ben presto si diffuse in tutto il reame e ogni sorta di maghi, streghe, nani, goblins e tante altre creature accorsero alla ricerca dei magici dragonstones.

Questa terra incantata è ormai solo una leggenda perduta, ma ancora essa viene ricordata dal vecchio proprietario del Cozy inn, locanda di un piccolo villaggio sperduto. Persino oggi è sufficiente che un viandante da lui conosciuto gli faccia un cenno col capo, per fargli iniziare il racconto di alcune vecchie storie. E se tu gli piaci, può anche mostrarti la sua collezione di pietre magiche e sfidarti in un semplice gioco di abilità e fortuna dandoti la possibilità magari di prendertene una.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore offre monete nel proprio pugno chiuso (asta segreta) su varie carte personaggio. Il vincitore di ciascuna asta usa poi i poteri delle carte per guadagnare altre monete o dragonstones, lanciare incantesimi sugli avversari o totalizzare punti vittoria. Il primo giocatore che raggiunge tre punti sugli speciali dadi bianchi vince il gioco.

COMPONENTI

- 60 monete d'oro fatate (dischi di legno gialli)
- 40 monete d'argento (dischi grigio argento)
- 15 monete d'oro comuni (dischi beige)
- 2 monete magiche nere
- 2 monete amuleto magico rosse
- 36 dragonstones magici (12 pietre di vetro per colore giallo, rosso e blu)
- 6 dadi speciali
- 6 schermi del giocatore
- 8 carte personaggi "standard" (col titolo bianco)
- 25 carte personaggi "speciali" (col titolo giallo)
- 3 carte "Vuote" con cui potete creare i vostri personaggi
- 1 sacchetto per custodire le pietre

PREPARAZIONE DEL GIOCO

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve:

- 8 monete d'oro fatate
- 2 monete d'oro comuni
- 5 monete d'argento
- 4 pietre prese a caso dal sacchetto
- 1 dado speciale bianco che il giocatore tiene davanti a se col lato vuoto in su
- 1 schermo

Tutte le monete sono piazzate dietro lo schermo, in modo da essere nascoste agli avversari, mentre le pietre sono messe davanti. Le rimanenti monete e pietre sono messe al centro del tavolo e costituiscono la "banca" da cui i giocatori possono pescare.

Piazzare da parte la carta "strega" (Witch) scoperta, mescolate le carte personaggi "standard", piazzatele coperte al centro del tavolo. Le carte speciali vengono mescolate e piazzate coperte separatamente.

Durante il gioco, il punteggio e le pietre di ciascun giocatore è di pubblico dominio. Il dado speciale e le pietre sono tenute davanti allo schermo mentre le monete sono tenute nascoste dietro lo schermo, anche quelle che si acquisiscono durante il gioco.

Se la banca esaurisce un tipo di moneta o di pietre, esse non saranno più disponibili.

LA PARTITA

Il gioco è diviso in turni. Ciascun turno consiste di una serie di offerte per ciascuno degli otto personaggi Standard più due personaggi speciali. Dopo ciascuna asta, il giocatore che si è aggiudicato la carta può usarne i poteri. Alla fine di ciascun turno, le due carte speciali usate vengono messe da parte e due nuove carte speciali vengono messe in gioco per il turno successivo. I turni si susseguono fino a che un giocatore raggiunge i tre punti ed è dichiarato vincitore.

IL TURNO DI GIOCO

1. Pescare i personaggi speciali

Pescare le due prime carte dal mazzo delle carte speciali e leggere ad alta voce in modo che tutti i giocatori conoscano gli effetti delle due carte. Mescolare poi le due carte con le 8 standard (lasciando la strega da parte) prima dell'inizio dell'asta.

Se le carte speciali sono esaurite, rimescolare gli scarti e formare un nuovo mazzo.

2. Asta per la strega

Poiché la strega ha il potere di annullare gli effetti delle altre carte speciali, viene sempre messa all'asta per prima. Il giocatore che si aggiudica la strega, ottiene una moneta magica nera e la piazza con le sue monete non spese dietro lo schermo.

3. Asta degli altri personaggi

Gli altri personaggi vengono messi all'asta uno alla volta in ordine di pescata. Girare la prima carta del mazzo in modo che tutti la possano vedere. Alla fine di ciascuna asta, il vincitore usa il potere della carta prima che inizi l'asta successiva. Quando tutti e dieci i personaggi sono stati messi all'asta il turno è finito.

4. Fine del turno

Alla fine di ciascun turno, i giocatori si riprendono le monete d'oro fatate spese rimettendole dietro al loro schermo. Le monete d'argento e quelle comuni invece rimangono in banca.

I due personaggi speciali sono scartati alla fine del turno e rimpiazzati con due nuovi all'inizio del successivo. La strega viene rimessa da parte e le carte standard vengono rimescolate con le due nuove carte speciali per formare il nuovo mazzo.

ASTA

Quando un personaggio viene messo all'asta, un giocatore può offrire una qualsiasi combinazione di monete d'oro comuni e fatate che ha dietro lo schermo. Queste monete d'oro hanno lo stesso valore in un'asta. Un giocatore può anche scegliere di non offrire nulla ma deve comunque partecipare all'asta con un'offerta bluff.

L'offerta viene fatta prendendo il numero di monete che si vuole dal retro dello schermo e chiudendole nel pugno (offerta segreta). Le monete offerte vengono comunque perse per il resto del turno, non importa se ci si aggiudica l'asta oppure no.

Tutti i giocatori rivelano simultaneamente la loro offerta aprendo i pugni. Tutte le monete fatate spese vengono messe davanti allo schermo per ricordare che non possono essere utilizzate per il resto del turno. Tutte le monete comuni spese invece vanno in banca per il resto del gioco.

Il vincitore dell'asta usa ora i poteri della carta.

Se due o più giocatori pareggiano l'offerta, essi fanno un'altra offerta questa volta usando solo le monete d'argento le quali, una volta spese, andranno permanentemente in banca. Il vincitore potrà usare il potere della carta. In caso di ulteriore parità, nessun giocatore otterrà il potere della carta. In ogni caso le monete sono scartate.

Nota: se c'è una parità durante l'asta per il ladro (thief), il secondo offerente riferito al potere del ladro, sarà il secondo offerente tra i giocatori che hanno rifatto l'offerta.

Se nessun giocatore offre per un personaggio, egli viene scartato per questo turno.

PUNTI VITTORIA

Quando un giocatore totalizza un punto vittoria, ruota il suo dado per indicare il punto realizzato. Il primo che ruota il dado sul tre ha vinto la partita.

PERSONAGGI STANDARD

Witch (Strega)... Messa sempre all'asta per prima regala al suo proprietario la magica moneta nera che può essere usata nel seguente modo: quando i giocatori rivelano le loro offerte durante una qualsiasi asta nel turno in corso, se il giocatore ha offerto la sua moneta nera, il personaggio viene maledetto ed i suoi poteri speciali annullati. Il danaro speso per l'asta è comunque perso.

Se il giocatore non usa la moneta nera durante il turno in corso, dovrà restituirla alla fine del turno.

Da notare che la seconda moneta nera magica viene usata solo se il Ghost o il Doppelganger scelgono la strega. Se entrambi lo fanno ci sarebbe bisogno di una terza moneta nera, ma è una eventualità molto remota.

Magician (Mago)... Il giocatore che si aggiudica il mago può pagare 4 pietre qualsiasi alla banca e totalizzare un punto vittoria. Oppure può prendere tre monete d'argento dalla banca.

Sorcerer (Stregone)... Il giocatore che si aggiudica lo stregone può pagare 4 pietre identiche (dello stesso colore) alla banca e totalizzare due punti vittoria. Oppure può prendere tre monete d'argento dalla banca.

Thief (Ladro)... Il giocatore che si aggiudica il ladro prende una pietra a sua scelta dal secondo offerente. In caso di parità tra i secondi offerenti, può rubare una pietra da uno dei secondi offerenti a sua scelta. Se solo un giocatore ha offerto per il ladro, tutti gli altri diventano secondi offerenti ed egli può quindi rubare una pietra ad uno di essi a sua scelta.

Nota: Se il secondo offerente non ha pietre, il ladro può rubargli una moneta d'oro comune. Se non avesse neanche quella, può rubargli una moneta d'oro fatata. In caso di parità tra i secondi offerenti, il ladro dovrà scegliere, se possibile, di rubare al giocatore che ha almeno una pietra.

Wizard (Mago)... Il giocatore che si aggiudica il mago può pagare tre pietre, una di ciascun colore alla banca, e totalizzare un punto vittoria. Oppure può prendere tre monete d'argento dalla banca.

R,B,Y Dragon (Drago rosso, blu e giallo)... Il giocatore che si aggiudica uno di questi tre draghi prende una pietra del colore corrispondente dalla banca.

PERSONAGGI SPECIALI

Alchemist (Alchimista)... Il giocatore che si aggiudica l'alchimista prende tre monete d'oro comuni dalla banca e le piazza dietro al proprio schermo.

Ancient dragon (Vecchio drago)... Il giocatore che si aggiudica il vecchio drago prende una pietra a sua scelta dalla banca.

Brigand (Brigante)... Il giocatore che si aggiudica il brigante sceglie un avversario che deve dargli tutte le sue monete d'oro comuni e quelle d'argento senza però rivelare a tutti quante ne ha.

Doppelganger (?)... Il giocatore che si aggiudica il doppelganger mantiene questa carta scoperta davanti a se. La può giocare più tardi durante il turno quando si aggiudica un altro personaggio di cui potrà usare i poteri per due volte consecutivamente.

Nota: Non può essere giocato sul negromante (Necromancer)

Dwarf (Nano)... Il giocatore che si aggiudica il nano prende il numero di monete d'argento segnate sulla carta dalla banca.

Enchantress (Incantatrice)... Il giocatore che si aggiudica l'incantatrice può pagare cinque pietre qualsiasi alla banca e totalizzare due punti. Oppure prendere una moneta d'oro fatata.

Fairy (Fata)... Il giocatore che si aggiudica la fata prende una moneta d'oro fatata dalla banca e può giocare con questa moneta extra fino alla fine del gioco.

Ghost (Fantasma)... Il giocatore che si aggiudica il fantasma sceglie un personaggio già messi all'asta nel turno (anche se non giocato o maledetto dalla strega) e ne usa i poteri come se lo fosse aggiudicato.

Gnome (Gnomo)... Il giocatore che si aggiudica lo gnomo prende dalla banca due monete d'oro comuni e due d'argento.

Goblin (Goblin)... Il giocatore che si aggiudica il goblin pesca una carta tra quelle non ancora messe all'asta durante il turno. Egli ne può poi giocare i poteri come se lo avesse vinto e quindi lo scarta. Il potere del goblin non ha effetto se è l'ultima carta pescata del turno.

Goldsmith (Orafo)... Il giocatore che si aggiudica l'orafa prende un amuleto magico (gettone rosso) dalla banca. Durante il gioco può spendere questo amuleto per raddoppiare la rendita delle monete d'oro o d'argento offerte in un'asta. Ad esempio 4 monete d'oro comuni più l'amuleto rosso valgono 8 monete d'oro comuni. L'amuleto viene rimesso nella banca una volta usato.

Imp (Diavoletto)... Il giocatore che si aggiudica il diavoletto sceglie una carta tra quelle non ancora messe all'asta durante il turno. Egli ne può poi giocare i poteri come se lo avesse vinto e quindi lo scarta. Il potere del goblin non ha effetto se è l'ultima carta pescata del turno.

Nota: Dopo che il giocatore ha scelto il personaggio rimescola le rimanenti carte non ancora giocate in modo da non conoscere l'ordine in cui esse saranno estratte.

Nota: Il diavoletto non ha effetto se è l'ultima carta pescata nel turno.

Merchant (Mercante)... Il giocatore che si aggiudica il mercante può comprare tante pietre quante ne desidera di qualsiasi colore pagando alla banca una moneta d'oro comune o fatata oppure tre monete d'argento per ciascuna pietra.

Necromancer (Negromante)... Il giocatore che si aggiudica il negromante può guadagnare un punto vittoria pagando alla banca tutte le monete offerte in asta, incluse le monete d'oro fatate.

Nota: Il giocatore non è costretto ad usare questo potere. Ciò gli permetterà di risparmiare le monete d'oro fatate offerte.

Quack Wizard (Mago da strapazzo)... Il giocatore che si aggiudica il mago da strapazzo paga alla banca tutte le sue pietre ed ottiene un punto vittoria. Se non ha pietre da pagare ottiene il punto vittoria gratuitamente.

Rainbow dragon (drago arcobaleno)... Il giocatore che si aggiudica il drago arcobaleno prende tutte le pietre dalla banca e le piazza nel sacchetto. Nomina poi un colore e pesca una pietra alla volta dal sacchetto fino a che decide di fermarsi tenendosi le pietre che ha pescato oppure continuare rischiando di estrarre la pietra del colore che ha detto. In questo caso egli rimette nel sacchetto tutte le pietre che si era preso.

Nota: Se non ci sono più pietre di un colore nella banca ovviamente il giocatore non può nominare quel colore.

Sorcerer Apprentice (Apprendista stregone)... Il giocatore che si aggiudica l'apprendista stregone paga due pietre identiche (se le ha) alla banca e guadagna un punto vittoria.

Troll (Troll)... Il giocatore che si aggiudica il troll sceglie uno dei tre colori e tutti i giocatori, incluso lui stesso, perdono tutte le pietre di quel colore.

Two-headed dragon (drago a due teste)... Il giocatore che si aggiudica il drago a due teste prende due pietre di ciascun colore dalla banca e le piazza nel sacchetto. Ne estrae poi a caso due che terrà mentre le restanti vengono rimesse nella banca.



Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari

Versione 1.0 – Marzo 2003

<http://www.giochirari.it> e.mail: giochirari@giochirari.it

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 e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Fist of Dragonstones" sono detenuti dal legittimo proprietario.