



GARGON

L'AMULETO
DEL POTERE

DI RÜDIGER DORN

Giocatori: 3 – 5	Contenuto: 102 carte di Gargon
Età: a partire dai 10 anni	18 carte di abbuono
Durata: circa 45 minuti	1 istruzioni per il gioco

♣ IDEA DEL GIOCO ♣

Quando la magia guidava i destini degli uomini, i maghi giocavano con i loro fedeli un antichissimo gioco. Facevano lottare gli uni contro gli altri il loro drago, Pegaso, gargoyle, la fenice, manticora o la loro fata. Alcuni di questi esseri possedevano amuleti magici. Il mago che riusciva ad impossessarsi del maggior numero di amuleti otteneva in premio Gargon, l'amuleto del potere. Oggi è solo questo gioco a carte a ricordarlo. I giocatori sono i maghi e tentano di impossessarsi del maggior numero possibile di carte di Gargon con amuleti. Ciascun amuleto vale un punto. Chi è in grado di conquistare una carta di Gargon con il valore 0, l'amuleto del potere, raddoppia i suoi amuleti. Inoltre un grande numero di carte di Gargon in un determinato colore conferiscono punti di abbuono addizionali. Vince il giocatore che riesce a raccogliere il maggior numero di punti.

♣ LE CARTE DI GARGON E DI ABBUONO ♣

Esistono **carte di Gargon** in sei colori. Ciascun colore è correlato ad un essere delle favole: drago (bianco), pegaso (blu), gargoyle (violetto), fenice (rosso), manticora (giallo) e fata

(verde). Le carte di Gargon presentano il medesimo colore sul lato anteriore e sul lato posteriore. In questo modo tutti i giocatori sanno sempre chi ha in mano quante carte di un determinato essere delle favole. Ciascuna carta di Gargon è dotata di un valore numerico tra **0** e **15**. Nel combattimento le carte con il **15** sono le più forti, le carte con lo **0** le più deboli. Addizionalmente a ciò sulle carte di Gargon con i valori da **1** a **12** sono riportati tra uno e cinque amuleti. Gli amuleti sono importanti alla fine del gioco. Essi decidono riguardo alla vincita del gioco. Le carte più forti non sono dotate d'amuleti. Le carte di Gargon con il valore numerico **0** sono in gioco due volte in ciascun colore. Non portano amuleti ma raddoppiano il numero degli amuleti conquistati nel rispettivo colore. Esistono sei carte di abbuono con il valore +10 (in sei colori) su un lato e con il valore +5 sull'altro lato e dodici carte di abbuono con il valore +5 su ambedue i lati.



*Lato anteriore delle
carte di Gargon*



*Lato posteriore delle
carte di Gargon*

*Carte di
abbuono*



● PREPARAZIONE DEL GIOCO ●

Le 18 carte di abbuono sono necessarie solo alla fine del gioco per la ripartizione dei punti e vengono quindi messe da parte tenendole a portata di mano. Tutte le carte di Gargon vengono mescolate. Ciascun giocatore riceve dieci carte in mano. **Attenzione:** ciascun giocatore deve tenere in mano le sue carte in modo tale che i compagni di gioco siano in grado di riconoscere i colori dei lati posteriori. Le carte restanti vengono ripartite in due mazzi di dimensioni uguali al centro del tavolo con il lato posteriore rivolto verso l'alto e vengono disposte a ventaglio in modo tale che siano riconoscibili i colori del lato posteriore delle singole carte.



*Carte di
Adam*

*Carte di
Bernd*

*Carte di
Colette*

*Carte di
Dagmar*



*1° mazzo di
prelievo*



*Mazzetto di
deposizione*



*2° mazzo di
prelievo*



*Carte di
abbuono*

● SVOLGIMENTO DI UN TURNO DI GIOCO ●

Gargon viene giocato in turni di gioco. Il giocatore più giovane è il giocatore iniziale del primo turno di gioco. Nel corso del gioco il giocatore iniziale cambia dopo ciascun turno di gioco in senso orario. Ciascun turno di gioco è suddiviso in due fasi: la **fase di giocata** e la **fase di combattimento**.

1. Il giocatore iniziale inizia la fase di giocata

Un turno di gioco inizia con il giocatore iniziale che gioca carte. Egli sceglie da una a tre carte dalla sua mano e le posa davanti a sé sul tavolo **con il lato posteriore rivolto verso l'alto**. Nell'ambito della scelta delle carte sono consentiti i seguenti rapporti di esseri delle favole:

■ una carta (**rapporto 1:0**)



■ due carte con il medesimo essere delle favole (**rapporto 2:0**)



■ due carte con esseri delle favole diversi (**rapporto 1:1**)



■ tre carte con due esseri delle favole diversi (**rapporto 2:1**)



■ tre carte con tre esseri delle favole diversi (**rapporto 1:1:1**)



Esempi di combinazioni consentite con i colori blu, rosso e giallo:

Attenzione: non sono consentite tre carte con il medesimo essere delle favole!



Combinazioni non consentite sulla base dell'esempio di tre carte blu

A questo punto tutti i giocatori devono giocare o passare facendo il giro in senso orario.

Un giocatore serve

Servire significa che il giocatore deve posare di fronte a sé con il lato posteriore rivolto verso l'alto il medesimo numero di carte **ed** il medesimo rapporto di esseri delle favole come il giocatore iniziale. Il giocatore è completamente libero di decidere quale essere delle favole giocare. Può giocare il medesimo essere delle favole giocato dal giocatore iniziale o anche esseri delle favole completamente diversi. L'importante è che il rapporto delle carte giocate corrisponda a quello del giocatore iniziale. **Eccezione:** quando l'ultimo giocatore di un turno di gioco desidera servire, deve utilizzare esclusivamente gli esseri delle favole giocati finora in questo turno di gioco, vale a dire che l'ultimo giocatore non deve deporre più alcun essere delle favole di fronte a sé (vedi immagine a destra)!

Giocata nella fase di gioco

Adam



Bernd



Colette



*Dagmar
(ultima
giocatrice)*



Un giocatore passa

Passare significa che un giocatore non può o non vuole giocare una carta. Invece di giocare tira da una a tre carte da uno

o da entrambi i mazzi al centro del tavolo e prende queste carte in mano. Viene tirata sempre la carta in cima al mazzo.

Fine della fase di giocata

Quando ogni giocatore ha fatto il suo turno e ha giocato o passato, la fase di giocata è terminata. Un giocatore che ha passato non può partecipare alla fase di combattimento successiva. Deve attendere fino al turno di gioco successivo.

2. Il giocatore iniziale inizia la fase di combattimento

I giocatori scoprono le loro carte giocate. Ora gli esseri delle favole sono visibili unitamente ai rispettivi valori delle carte ed ai loro amuleti. Il giocatore iniziale avvia la fase di combattimento selezionando tutte le carte di uno degli esseri delle favole da esso giocati.

A questo punto esistono tre possibilità (A, B e C):

- A)** il giocatore è l'unico ad aver giocato una o due carte con l'essere delle favole selezionato. In questo caso ha vinto senza combattimento tutte le carte di questo essere delle favole che esso ha giocato. Egli depone le carte con il lato posteriore rivolto verso l'alto coperte di fronte a sé ben separate dalle carte giocate.



Dopo che tutti i giocatori hanno giocato le proprie carte, queste ultime vengono scoperte e i loro valori divengono visibili sui lati anteriori.

B) Se altri giocatori hanno giocato una o due carte con l'essere delle favole selezionato, ha luogo un combattimento tra questi giocatori:

1° Combattimento

Se un giocatore ha due carte con l'essere delle favole selezionato posate di fronte a sé, viene coinvolta nel primo combattimento solamente la più forte delle due carte.

I valori delle carte vengono comparati gli uni agli altri. Il giocatore che nel primo combattimento possiede la carta con il valore numerico più elevato, ha vinto e depone questa carta coperta di fronte a sé. Tutte le altre carte di questo combattimento vengono deposte sul mazzetto di deposizione. Ciascun giocatore al di fuori del vincitore del combattimento **deve** prelevare **immediatamente** una carta da uno dei due mazzi situati al centro del tavolo (iniziando dal giocatore iniziale in senso orario) e prenderla in mano. Chi se lo scorda, non può più farlo successivamente.

Esito di un combattimento



Il „14” rosso batte il „9” rosso. Il „9” rosso viene collocato sul mazzetto di deposizione, il „14” viene deposto coperto dal giocatore di fronte a sé.

2° Combattimento

Qualora a questo punto dovessero trovarsi di fronte ai giocatori ancora carte con l'essere delle favole selezionato, ha luogo un secondo combattimento. I valori delle carte vengono di nuovo confrontati tra di loro, la carta più forte vince nuovamente il combattimento e viene deposta coperta di fronte al relativo giocatore. Tutte le altre carte con questo essere delle favole vengono collocate sul mazzetto di deposizione e coloro a cui appartengono dette carte devono prelevare un'altra carta.

C) Se dopo il primo combattimento vi è solamente ancora una carta con l'essere delle favole selezionato di fronte al giocatore, quest'ultimo ha vinto la carta senza combattimento e la depone di fronte a sé coperta.

Attenzione: le carte di Gargon con il valore di carta **0** (vedi anche la loro funzione speciale nel capitolo **Fine del gioco**) possono essere vinte solamente avvalendosi delle possibilità A) e C). Se due giocatori hanno giocato due carte di Gargon del medesimo colore con il valore numerico 0 nel medesimo turno di gioco, entrambe le carte vengono deposte sul mazzetto di deposizione. In questo caso viene tirata un'ulteriore carta. Se il giocatore iniziale ha ancora carte giocate di fronte a sé, la fase di combattimento viene proseguita con l'essere delle favole successivo. Quando il giocatore iniziale non ha più carte giocate di fronte a sé, tocca al suo compagno di gioco sinistro a selezionare un essere delle favole. I combattimenti con gli altri esseri delle favole selezionati vengono eseguiti nello stesso modo descritto in precedenza. Ogni carta

vinta da un giocatore deve essere deposta di fronte al giocatore con il lato posteriore rivolto verso l'alto.

Cambia il giocatore iniziale

Quando non vi sono più carte deposte aperte, il turno di gioco è terminato e il giocatore iniziale cambia in senso orario. Se deve divenire giocatore iniziale un giocatore che al momento non ha alcuna carta in mano, il suo compagno di gioco sinistro diviene il prossimo giocatore iniziale.

◆ FINE DEL GIOCO ◆

Quando l'ultima carta è stata tirata da **uno dei due** appositi **mazzi** situati al centro del tavolo, viene portato a termine il turno di gioco in corso. Successivamente a ciò il gioco è terminato e i giocatori contano il loro punteggio.

Le carte in mano vengono collocate su un mazzetto di deposizione. A questo punto si rileva per ogni essere delle favole chi ne ha il maggior numero posato di fronte a sé. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte di un determinato essere delle favole ottiene la carta di abbuono **+ 10 punti nel colore del rispettivo essere delle favole**. Se più giocatori posseggono la maggior parte con il medesimo numero di carte, questi giocatori ricevono rispettivamente una carta di abbuono con il valore **+ 5** punti. Successivamente a ciò i giocatori addizionano tutti gli amuleti raffigurati sulle loro schede. Le carte di Gargon con il valore **0** raddoppiano il numero di amuleti **del colore corrispondente**. Colui che ha vinto ambedue le carte con il valore **0** quadruplica gli amuleti. Ogni amuleto vale un punto.

I giocatori conteggiano i punti che hanno ricevuto tramite gli amuleti e i punti ottenuti tramite le carte di abbuono. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di punti!

Esempio di un turno di gioco:

Adam è il giocatore iniziale ed inizia la fase di giocata con tre carte (vedi figura a destra).

Berndt passa e tira le due carte superiori dal primo mazzo e la carta superiore del secondo mazzo.

Colette serve e deve giocare due carte di un colore e la terza di un altro colore. **Dagmar** serve e deve giocare, come ultima del turno di gioco, carte rosse, blu e

gialle nel rapporto di 2:1. Tutte le carte giocate vengono scoperte e ha inizio la fase di combattimento di questo turno: **Adam** è il giocatore iniziale. Egli decide per primo di giocare le carte di Manticora (gialle). Dato che nessun altro giocatore ha giocato una Manticora, **Adam** vince le sue due carte di Manticora senza combattimento (vedi figura a destra: combattimento per le carte di Manticora). **Adam** ha giocato anche una Fenice (rossa), anche **Colette** ne ha giocata una e **Dagmar** ha giocato due carte di Fenice. Il primo combattimento vede a confronto le carte di Fenice con i valori 14, 9 e 8. **Dagmar** vince il combattimento con la 14. **Adam** e **Colette** posano le loro carte di Fenice sul mazzetto di deposizione e prelevano una carta da uno dei due mazzi. **Adam** tira la carta per primo, poi lo fa

Esempio della fase di giocata

Carte giocate da



Adam



Berndt passa



Colette



Dagmar

Colette (vedi figura a destra: combattimento per le carte di Fenice). Non ha più luogo un secondo combattimento per la carte di Fenice con la carta 0, dato che nessun compagno di gioco ha giocato un'ulteriore carta di Fenice. **Dagmar** colloca la carta 0 coperta sulla 14 vinta. **Adam** non ha più alcuna carta giocata. Tocca a **Colette**. Essa ha ancora due carte di Pegaso (blu). Anche **Dagmar** ha una carta di Pegaso. Il primo combattimento lo vince **Dagmar** con la sua 12 contro la 8 di **Colette**. **Dagmar** depone la propria carta di Pegaso coperta di fronte a sé. **Colette** tira una carta come perditrice del primo combattimento per Pegaso. Nel secondo combattimento il 2 blu di **Colette** è da solo e vince quindi senza combattimento (vedi figura a destra: combattimento per le carte di Pegaso). Dato che non vi sono più carte giocate posate, il turno di gioco è terminato. **Bernd**, come compagno di gioco sinistro di **Adam**, diviene il giocatore iniziale del successivo turno di gioco.

♣ VARIANTE PER GLI ESPERTI ♣

Invece del mazzetto di deposizione adottato finora, ogni carta vinta da un giocatore deve essere posata aperta e separata per colori di fronte al giocatore. I compagni di gioco devono potere riconoscere in qualsiasi momento quante e quali carte il giocatore ha già vinto.



Avete ancora domande? Vi aiutiamo volentieri!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII