

Kupferkessel Co. (Copper Kettle Co.)

Goldsieber, 2001

per due (o tre) giocatori dagli 8 anni insù

Materiali di gioco:

56 carte ingrediente (14 tipi di ingredienti, numerati da 1 a 4)
4 carte angolo
2 carte riassuntive
13 carte ricetta
2 pedine per i giocatori
1 regolamento

Prima di iniziare ritagliare le carte angolo lungo le linee tratteggiate

Preparazione:

- Le 56 carte ingredienti sono mescolate. Poi vanno distribuite sul tavolo con la figura verso l'alto, una ad una, su un quadrato di 6x6 carte lasciando liberi i 4 angoli. Vi saranno quindi solo 32 carte ingredienti + 4 angoli. Le carte rimanenti vanno poste vicino, ma con la figura verso il basso.
- Ora vanno messe le carte d'angolo. Le pedine vanno posizionate vicino agli angoli del colore corrispondente e opposte l'una all'altra.
- Ogni giocatore prende una carta riassuntiva.
- Ora ogni giocatore pesca dal mazzo ingredienti un'altra carta e la piazza scoperta davanti a sé. Se una o entrambe le carte mostrassero un ingrediente con il numero su fondo bianco o nero, il giocatore ne pesca un'altra dopo aver messo la prima sotto al mazzetto. Ripetere il procedimento se necessario finché entrambi i giocatori hanno davanti a sé una carta che non sia né nera né bianca. Se dovesse avere un simbolo (Cappello Magico o Esplosione) ignoratelo. I giocatori accumuleranno tutte le carte raccolte durante la partita in una pila sovrapponendo le carte una sull'altra. Questo é il Paiolo Magico.
- Il giocatore con la pedina bianca inizia la partita.
- Le 13 carte ricetta vengono impiegate solamente nella variante; per il momento riponetele nella scatola.

Scopo del gioco:

Alternandosi nelle mosse i giocatori raccolgono ingredienti magici e li mettono nel proprio Paiolo. Ogni giocatore deve cercare di raccoglierne il più possibile, ma potranno vedere solamente la carta in cima al proprio mazzetto, per cui dovranno cercare di memorizzare quanto raccolto fino a quel momento. In caso contrario avranno spiacevoli sorprese alla fine della partita poiché carte possedute in unico esemplare daranno punti penalità. Si consiglia di familiarizzare bene con le regole del punteggio prima di iniziare a giocare. Esse sono descritte in dettaglio in un successivo capitolo di questo regolamento. Le carte riassuntive servono ad essere consultate durante il gioco.

Vince la partita il giocatore che avrà totalizzato il punteggio migliore.

Svolgimento del gioco:

Movimento delle pedine

Al proprio turno un giocatore muove la propria pedina all'esterno del quadrato di carte. La pedina si muove di un numero di spazi esattamente corrispondente al numero riportato sulla carta ingrediente in cima al proprio mazzetto. Ogni carta ingrediente all'esterno e ogni carta angolo contano come uno spazio.

Solo una pedina può trovarsi su uno spazio. Se una pedina si fermasse su uno spazio già occupato lo salta (senza contarla come movimento) e si ferma sullo spazio successivo.

Raccogliere un ingrediente

A movimento ultimato il giocatore deve prendere una carta dalla fila o dalla colonna vicino alla propria pedina. La carta è posta (a faccia in alto) sul proprio mazzetto in modo da coprire completamente le carte sottostanti.

Se il movimento dovesse terminare in un angolo allora il giocatore non può raccogliere nessun ingrediente ed il suo turno è finito.

Esempio:

Il giocatore Nero ha la Zucca 4 in cima al proprio mazzetto. Muove la pedina di 4 spazi. Salta la pedina bianca senza conteggiarlo come spazio di movimento. Poi prende una carta (segnata da una "X" nella figura) dalla riga ove si trova la pedina e la aggiunge al proprio mazzetto.

Alcune carte riportano un simbolo nell'angolo in basso: un'Esplosione o un Cappello e Bacchetta Magica. Questi simboli permettono un'azione speciale al giocatore che la raccoglie. In ogni caso deve avvisare l'avversario l'intenzione di raccogliere la carta e di usufruire della corrispondente azione speciale. Se se ne dimentica o decide di non usarla l'azione è persa.

Esplosione

L'altro giocatore deve prendere la carta in cima al proprio mazzetto e porla sotto al mazzo di carte ingredienti. Nel farlo non deve spostare e rivelare le altre carte del proprio paiolo eccettuata la nuova carta in cima. Se il mazzo di ingredienti dovesse essere già esaurito allora la carta va riposta nella scatola.

Nota: se il giocatore avesse un'unica carta nel paiolo questa azione non può essere adoperata!

Cappello e Bacchetta magica

Il giocatore che raccoglie la carta può usufruire immediatamente di un nuovo turno.

Nota: un giocatore non può compiere più di due mosse consecutivamente, nemmeno raccogliendo un'altra carta con il Cappello e Bacchetta Magica.

Rimpiazzare la carta ingrediente

Dopo aver raccolto la carta, il giocatore di turno ne pesca una nuova dal mazzo e la posa nello spazio lasciato libero. Ora il suo turno è finito e la mano passa al suo avversario.

Se il mazzo di ingredienti si esaurisce gli spazi rimangono liberi.

Fine del gioco

Una volta esaurito il mazzo di ingredienti gli spazi liberi vanno lasciati vuoti. La partita termina nel momento in cui un giocatore raccoglie l'ultima carta di una qualsiasi fila o colonna. Egli può scegliere se tenersi la carta o scartarla.

Se la carta riporta un'azione speciale questa non viene eseguita.

Calcolo del punteggio

Nell'insieme vi sono 14 ingredienti. Ognuno di essi ha 4 carte numerate da 1 a 4. Il valore della carte è riportato nell'angolo in basso a destra. Per facilitare il calcolo si consiglia di dividere le carte a seconda dell'ingrediente raffigurato.

Giocando senza le carte ricetta, i simboli e i colori non hanno alcun significato ad eccezione dei colori Nero e Bianco.

- Il giocatore con il maggior numero di carte di valore 1 riceve 5 punti vittoria. Se entrambi ne hanno lo stesso numero non ricevono alcun bonus
- Ogni carta ingrediente del proprio colore (Nero o Bianco) vale il doppio di quanto riportato
- Ingredienti di cui si possiede un solo esemplare portano una penalità di 1-4 punti (a seconda del valore della carta)
- Ingredienti di cui si possiedono due esemplari portano 0 punti
- Ingredienti di cui si possiedono tre esemplari portano un numero di punti pari al totale dei loro valori.
- Ingredienti di cui si possiedono tutte e 4 le carte valgono la somma dei valori più un bonus di 5 punti (quindi 15 punti in totale). Nel caso fossero anche del colore (Bianco o Nero) del giocatore il raddoppio dei punti va fatto prima di applicare il bonus. Perciò il set completo varrebbe: $10 \times 2 + 5 = 25$ punti.

Esempio

Il giocatore Bianco ha le seguenti carte nel suo paiolo (vedi figura del regolamento tedesco):

$$2 \times (1 + 2 + 3 + 4) + 5 = +25 \quad 2 \times (-3) = -6 \quad 1 + 2 + 4 = +7 \quad 0$$

Poiché le Vibrisse e L'Occhio sono ingredienti di colore bianco, il loro valore va raddoppiato. Il giocatore bianco, quindi, ha un totale di 26 punti.

Variante con le carte ricetta

In questa variante entrano in gioco le carte ricetta. Le cinque carte in bianco vengono lasciate nella scatola. Eventualmente i giocatori possono completarle a proprio piacimento e utilizzarle.

Le 13 carte ricetta vengono mescolate a faccia in basso. Dopo aver preparato il gioco come dal regolamento normale ogni giocatore riceve due carte ricetta che possono essere esaminate senza mostrarle all'avversario. Queste ricette costituiscono degli ulteriori compiti da portare a termine e, in caso di successo, a fine partita il giocatore riceverà come bonus i punti riportati sulla carta stessa. In caso di mancato completamento di una o entrambe le ricette non ci sono penalità aggiuntive.

Quando si gioca con le carte ricetta i colori e i simboli riportati sulle carte ingrediente vengono considerati al momento del calcolo del punteggio.

Le carte ricetta in dettaglio (vedi le figure corrispondenti sul regolamento tedesco)

Devi avere almeno tre carte di entrambi gli ingredienti in questo colore. Punti bonus = 15
Quando sono richiesti due diversi ingredienti dovranno sempre avere lo stesso colore.

Devi avere almeno tre carte di un ingrediente in questo colore. Punti bonus = 5

Se peschi l'ultima carta di una fila e metti fine alla partita ricevi 10 punti bonus.
Non importa se l'ultima carta viene tenuta o scartata.

Se hai meno carte con il simbolo Esplosione rispetto al tuo avversario ricevi 10 punti bonus.
Se hai lo stesso numero o una quantità maggiore non ricevi punti bonus.

Se hai almeno tre carte ingrediente di almeno tre ingredienti vegetali ricevi 10 punti bonus.
Gli ingredienti che contano come vegetali riportano in basso il simbolo di una foglia. Ci sono 5 tipi di ingredienti vegetali:
Radici (grigio), Muschi (blu), Funghi (marrone), Zucca (verde), Acini (viola).

Se hai meno carte con Cappello e Bacchetta Magica rispetto al tuo avversario ricevi 10 punti bonus.
Se hai lo stesso numero o una quantità maggiore non ricevi punti bonus.

Se hai meno ingredienti rispetto al tuo avversario ricevi 10 punti bonus.
Per questo calcolo si considera solo i tipi di ingrediente e non i loro valori.
Se hai lo stesso numero o una quantità maggiore non ricevi punti bonus.

Se hai meno ingredienti di valore 4 rispetto al tuo avversario ricevi 10 punti bonus.
Se hai lo stesso numero o una quantità maggiore non ricevi punti bonus.

Variante per 3 giocatori

Prima di tutto il terzo giocatore deve procurarsi una pedina che lo rappresenti. Essa va piazzata in corrispondenza di uno degli angoli non occupati dagli altri giocatori. La pedina dovrebbe essere viola, marrone, verde o grigia. Lo svolgimento del gioco ed il calcolo del punteggio rimane lo stesso del regolamento per 2 giocatori.

Il simbolo Esplosione fa rimuovere ad entrambi gli avversari la carta in cima ai propri mazzetti.

Se volete introdurre la variante delle carte ricetta, rimuovere le carte che danno +15 e + 5 punti bonus lasciando solamente quelle da +10 punti. Da queste rimuovere ancora la "tre carte di almeno tre ingredienti". Rimarranno 5 carte ed ogni giocatore ne riceverà una.