

The Witches

of Blackmore



Contenuto

54 carte in 6 colori numerate da 1 a 9
1 Ruota delle Streghe

Idea del gioco

Tanto, tanto tempo fa c'era un villaggio misterioso chiamato Blackmore. Si trovava in una bellissima foresta, circondato da alberi giganteschi e piccoli sentieri. Il villaggio era la casa di un gruppo di streghe, che trascorrevano il tempo studiando incantesimi di magia oscura. Tuttavia, in tutti questi anni, nessuno era mai stato in grado di controllare la Ruota delle Streghe, fino ad ora ...

Obiettivo del gioco

Prova a controllare la Ruota il più a lungo e il più spesso possibile. Ogni strega che catturi ti dà Punti Magia. Chi ha raccolto il maggior numero di Punti Magia alla fine del gioco vince, e controllerà la Ruota delle Streghe fino alla fine dei tempi...

Preparazione

- Mischiare il mazzo e distribuire 6 carte coperte a ciascun giocatore
- Mettere le carte rimanenti a faccia in giù sul tavolo
- Scegliere uno dei due lati della Ruota delle Streghe e posizionarla al centro del tavolo. Per le prime partite è preferibile scegliere il lato decrescente.
- Dopo che le carte sono state distribuite, girare la prima carta del mazzo e metterla sul tavolo a faccia in su.
Questa carta determina il colore Dominante per questa mano. Girare la Ruota delle Streghe fino a far corrispondere il numero della carta Dominante a quello della Ruota.
- Scegliere un giocatore iniziale.

Sequenza di gioco

Il gioco si svolge in più mani. Ciascuna mano viene vinta da colui che gioca la carta di valore più alto sulla Scala Valori. Ad ogni mano il primo giocatore gioca una carta, seguito dagli altri giocatori in senso orario. La prima carta giocata in una mano determina il colore Guida. Può essere di qualsiasi colore. Gli altri giocatori possono giocare la carta che vogliono, sia carte del colore Dominante, sia del colore Guida o di un qualsiasi altro colore. Tutte le carte vengono giocate a faccia in su.

Vincere una mano

La mano viene vinta da chi gioca la carta Dominante di valore più alto. Se non sono state giocate carte di colore Dominante vince il giocatore che ha giocato la carta Guida di valore più alto. Il vincitore della mano sarà il primo a giocare nella mano successiva.

Scala Valori

La Scala Valori dipende dal valore della carta Dominante in gioco e dall'ordine di valori riportato sulla Ruota delle Streghe. La carta di colore Dominante con il valore più alto vince la mano, se non sono state giocate carte Dominanti vince la carta di colore Guida dal valore più alto. (Nota: Quando si gioca con l'altro lato della Ruota delle Streghe la Scala Valori è crescente e non decrescente).

Esempio

Questo è un esempio di una mano con 5 giocatori e con la Ruota sul lato decrescente. La carta "Blu-7" è la carta Dominante, perciò la Scala Valori è: 7-6-5-4-3-2-1-9-8 (7 è il valore più alto e 8 è quello più basso).

Anna comincia il turno con la carta strega "Giallo-2"; gli altri giocatori giocano come mostrato nell'immagine. La carta di valore più alto sarebbe la strega "Rosso-7"; ma non essendo né di colore Dominante né Guida non può vincere il turno.

Il vincitore è David che ha giocato la strega "Blu-4". Questa è una carta Dominante ed è di valore più alto rispetto a "Blu-9" giocata da Emma.

Se il colore dominante non fosse stato il blu, ma per esempio il verde, il vincitore sarebbe stato Brian, che avrebbe giocato la carta di colore Guida di valore più alto.



Cambiare la carta Dominante

Il vincitore della mano può rinunciare a una delle carte appena vinte per sostituire la carta Dominante, determinando così una nuova Scala Valori e un nuovo colore Dominante. La Ruota delle Streghe viene spostata sul valore della nuova carta Dominante.

Fine della mano

Le carte della mano vengono posizionate coperte di fronte al vincitore della mano appena conclusa. Ora tutti i giocatori, a partire dal vincitore e andando in senso orario, pescano una carta.

Se alla fine di una mano viene pescata l'ultima carta del mazzo, inizia la Fase Finale del gioco. Se uno o più giocatori non possono pescare una carta perché il mazzo è esaurito, devono pescare dalla pila delle carte Dominanti (cambiando così la carta Dominante in gioco!). Durante la Fase Finale (le ultime mani della partita) il gioco prosegue normalmente con l'eccezione che i giocatori non pescano una carta alla fine di ogni mano.

Punteggio

La partita finisce quando tutti i giocatori hanno giocato la loro ultima carta. Tutti i giocatori contano il valore totale delle carte in loro possesso (Punti Magia). Il giocatore che totalizza più Punti Magia è il vincitore e controllerà la Ruota delle Streghe fino alla fine dei tempi...

Game design: Leo Colovini

Illustrazioni e grafica: Tomasz Jedruszek

Editor: Jeroen Hollander

Responsabile del progetto: Jonny de Vries

Traduzione: Cranio Creations



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com