

## My Dwarves Fly!

Un gioco umoristico fantasy per 2-4 giocatori, di 10 o più anni.  
By Sebastian Jakob e Michael Palm, illustrato da John Kovalic  
Traduzione ed editing di Marco “Normanno” Signore  
angra@marcosignore.it

### Storia

Da tempo immemore, molte razze umanoidi sono vissute nelle Montagne Rosse, cercando il leggendario tesoro dei giganti dei tempi andati. Questi goblin, orchi, troll, nani, gnomi ed elfi, non sono soli: anche draghi, titani e ciclopi sono a conoscenza di queste gemme e monete.

Ogni tanto, un gruppo di cacciatori di tesori si unisce sotto un leader per competere con altri gruppi simili per il bottino ed il tesoro.

Ciascuno di voi giocatori impersona uno di questi leader, e cerca di raccogliere quanto più tesoro possibile con un gruppo di mercenari quanto più forte possiate schierare.

Questo gioco non parla di grazia o stile; parla di prendere l'oro e poi ancora altro oro! Per trovare l'oro, dovete vincere le battaglie. Vincete le vostre **battaglie** tramite **creature** che sono anche in grado di trovare l'oro se vincono in battaglia. Dovete tirare risultati alti per vincere le battaglie, ma avete bisogno di risultati bassi per trovare altro oro.

Per questo, le creature sono la parte più importante di questo gioco. Non potete dare battaglia senza creature, né trovare oro senza di esse.

È abbastanza possibile essere gentili gli uni con gli altri mentre giocate a “My Dwarves Fly!”. Ma non siete obbligati a farlo. Probabilmente non dovrete – perchè quelli che non giocano correttamente e gentilmente tendono a vincere più spesso, come nella vita reale.

### SI VA!

“My Dwarves Fly!” consta di:

- 88 carte (42 Creature, 10 Battaglie, 22 Abilità e 14 carte Evento)
- 5 dadi, 4 segnalini Tesoro, 4 segnalini Battaglia, 40 pezzi d'oro, 1 set di regole, 1 tabellone di gioco, e 4 schede riepilogative.

### Preparazione

Piazzate il tabellone di gioco in modo che possa esser visto chiaramente da tutti i giocatori.

Ciascuno di voi sceglie un particolare colore e prende i due segnalini (Asce ed Oro) del colore corrispondente. I segnalini si usano per tener conto della vostra forza in battaglia e del valore del vostro oro.

Dividete le carte in due mazzi, differenziati dal dorso. Mischiate i mazzi e metteteli coperti vicino al tabellone.

Infine, ponete i pezzi d'oro e i dadi vicino al tabellone.

Il giocatore che ha le mani più sporche inizia. Se tutti i giocatori hanno lavato le mani recentemente, inizia il giocatore più anziano. Egli pesca una carta da uno dei due mazzi a sua scelta. Il giocatore successivo (in senso orario) fa lo stesso, e così via finchè tutti i giocatori hanno pescato 5 carte.

### ORA INIZIA IL BELLO!

Il giocatore attivo ha l'opzione di eseguire una delle seguenti 4 azioni:

1. Giocare una carta Creatura dinanzi a sé.
2. Giocare una carta Abilità su una Creatura o gruppo di Creature appropriate.
3. Giocare una carta Battaglia.
4. Scartare una carta.

Alla fine del proprio turno si pescano carte fino a tornare ad averne 5 in mano.

Chiunque abbia ottenuto almeno 15 pezzi d'oro alla fine di un qualsiasi turno (anche non il proprio),

immediatamente vince la partita.

### **Giocare una carta Creatura:**

Gioca questa carta scoperta dinanzi a te. Creature simili vanno impilate, in modo che tutti possano vedere quante creature di quel tipo si trovano in ciascuna pila.

Avversione: alcune creature davvero non sopportano di lavorare con certe altre creature. Le avversioni sono indicate sulle carte Creatura.

*Per esempio:* un nano manda via tutti gli orchi perchè la carta Nano dice: *Quando arrivo io, gli orchi vanno via.*

Di solito, l'Avversione ha effetto solo sulle creature controllate da chi gioca la carta, ma può avere effetti più vasti: se ci sono già due nani in gioco e ne viene giocato un terzo, **tutti** gli orchi sul tavolo vengono scartati.

I due nani già sul tavolo possono essere controllati da qualsiasi giocatore. La terza creatura attiva sempre l'Avversione su tutto il tavolo, anche se le altre due creature di un dato tipo non sono controllate dal giocatore attivo.

Giocare un quarto, quinto, etc. nano non ha altri effetti di Avversione.

L'Avversione ha effetto solo quando viene giocata una carta. Per esempio, un troll scaccia nani ed orchi nel momento in cui viene giocato il troll stesso. Se ci sono già troll sul tavolo, nani ed orchi possono essere giocati normalmente, dato che nessuno dei due ha Avversione per i troll.

Le creature scartate portano con loro le carte Abilità. Piazzatele nell'appropriata pila degli scarti.

### **Giocare una carta Abilità su una Creatura appropriata:**

Le carte Abilità possono essere giocate solamente se possono essere assegnate ad una carta Creatura, o ad un gruppo (pila) di carte Creatura, già in gioco. Queste possono essere Creature del giocatore attivo, o di altri giocatori.

Se già ci fosse un'altra carta Abilità associata alla Creatura o gruppo bersaglio, la nuova carta rimpiazza quella vecchia (in pratica giocare una carta Abilità su una creatura che ha già un'altra carta Abilità fa scartare l'Abilità vecchia, NdT). A nessuna Creatura o gruppo di Creature può essere assegnata più di una carta Abilità alla volta.

Le abilità aggiuntive guadagnate tramite carta Abilità possono essere usate solo da quelle Creature che partecipano ad una battaglia.

Quando l'ultima creatura del tipo mostrato sulla carta Abilità lascia il gioco per andare nella pila degli scarti dopo una battaglia o a causa dell'Avversione, la carta Abilità associata viene portata con lei (i.e. Se un giocatore aveva due orchi, ed uno viene scartato, la carta Abilità associata resta con l'ultimo orco finchè quest'ultimo non viene pure scartato). Le carte Abilità scartate vanno nell'appropriata pila degli scarti.

### **Giocare una carta Battaglia:**

Le battaglie sono il cuore del gioco. Ci sono 5 diversi tipi di battaglie, definite dal numero di creature coinvolte per giocatore (da 1 a 5). Il limite di creature per battaglia è indicato su ciascuna carta Battaglia. Una volta che una carta Battaglia viene giocata, tutti i giocatori **devono** parteciparvi. L'unica eccezione è se un giocatore non ha alcuna creatura dinanzi a sé. Al di fuori di questa ragione, non c'è scusa per la codardia! Se non puoi schierare il numero necessario di creature, devi usare tutte quelle che hai, e scendere in battaglia un po' svantaggiato.

A cominciare dal giocatore che ha giocato la carta Battaglia (che viene chiamato Giocatore Iniziale per questa battaglia), ciascun giocatore sceglie una o più creature che parteciperanno allo scontro.

**Combattimento:** per ciascuna creatura, il giocatore iniziale tira tanti dadi quanti sono indicati sulla carta Creatura (il numero all'interno del dado in alto a sinistra, NdT). I risultati sono poi sommati per tutte le creature controllate, ed il totale viene segnato sul tabellone di gioco con il segnalino delle Asce (segnalino Battaglia, NdT). Ciascun 1 tirato viene aggiunto al valore del Tesoro, indicato con il piazzamento del segnalino Tesoro sullo spazio del tabellone corrispondente al totale dei tesori tirati (un tesoro per ogni 1, NdT).

Alcune creature hanno possibilità superiori o inferiori di trovare oro (è segnato sulle appropriate

carte Creatura). Questo procedimento viene ripetuto per ciascuna creatura, spostando di conseguenza i segnalini Battaglia e Tesoro. Una volta che sono stati effettuati tutti i tiri dovuti per tutte le proprie creature, il giocatore successivo (senso orario) fa lo stesso con le sue creature, e così via, finché tutti i giocatori presenti avranno seguito la procedura.

Durante questa fase della battaglia, si possono usare le abilità guadagnate dalle carte Abilità associate alle creature, ma mai più di una volta per creatura.

**Diplomazia:** dopo la fase di combattimento di una battaglia, il giocatore iniziale può ora giocare una carta Evento **coperta**. Se non vuol farlo, o non ne ha da giocare, può invece giocare qualsiasi altra carta coperta nel tentativo di bluffare con gli avversari. Una volta che tutti i giocatori a turno hanno avuto l'occasione di giocare una carta Evento (o un bluff) o hanno declinato la possibilità di farlo, tutte le carte vengono rivelate simultaneamente. I loro effetti vengono applicati in sequenza, iniziando con quella del giocatore iniziale, e proseguendo in senso orario. L'unica eccezione è la carta "Forget it!", che può essere usata immediatamente contro qualsiasi altra carta Evento (eccetto che contro un'altra "Forget it!") per negarne gli effetti.

**Dividere le spoglie:** una volta che sono stati applicati tutti gli effetti delle carte Evento giocate, il tesoro viene distribuito. Il giocatore che ha il più alto valore di Forza in Battaglia (i.e. Il segnalino Battaglia più avanti degli altri, NdT) vince la battaglia, e guadagna tutto il tesoro che ha tirato durante il combattimento (segnalino Tesoro), in aggiunta al tesoro in palio nella Carta Battaglia. La creatura più forte del vincitore, cioè quella col più+ alto numero di dadi di battaglia (inclusi quelli derivanti da carte Abilità) viene scartata. In caso di parità di valore di dadi di battaglia, il vincitore sceglie quale delle sue creature scartare. Altri eventuali benefici rimanenti dalle carte Evento vengono naturalmente attivati ora. Se due o più giocatori sono pari con la più alta Forza in Battaglia, sono tutti considerati vincitori, tutti possono raccogliere il tesoro tirato, e tutti devono scartare la loro creatura più forte.

Una volta risolta la battaglia, viene scartata la carta Battaglia.

**Riempire la mano:** a partire dal giocatore iniziale, tutti i giocatori pescano carte fino a riavere 5 carte in mano. Se a questo punto della partita un giocatore ha 15 o più pezzi d'oro, la partita finisce ed egli è dichiarato vincitore.

### **Scartare una carta:**

Il giocatore può scartare una carta e piazzarla scoperta sull'appropriata pila degli scarti, pescandone poi un'altra da un mazzo a sua scelta. Questo termina il suo turno, ed il gioco passa al prossimo giocatore (in senso orario).

### **Fine della partita:**

Chiunque abbia preso 15 o più pezzi d'oro alla fine di un qualsiasi turno (non necessariamente il suo), vince immediatamente la partita. Se due o giocatori hanno più di 15 pezzi d'oro, il giocatore che ne ha di più vince. Se diversi giocatori pareggiano in oro, il giocatore con più creature vince. Il fattore decisivo qui è la quantità di creature, non il numero di dadi di battaglia! Se i giocatori pareggiano anche in quantità di creature, il numero di dadi di battaglia è il tie-breaker finale.

E ricordate: è solo un gioco! Ho, ho, ho!