

GobCon

Il gioco di carte della Tana dei Goblin

Introduzione

GobCon è un gioco di carte non collezionabili per 2-6 giocatori, una cui partita dura in media 15-20 minuti.

In GobCon, i giocatori rappresentano i partecipanti di una convention (detta appunto GobCon), organizzata dalla Tana dei Goblin e cercano di farsi notare per diventare membri della Tana anch'essi. Nel corso del gioco, sarà possibile sfruttare le amicizie fra i membri della Tana, acquistare oggetti di prestigio, vincere le partite o anche giocare tiri mancinii agli avversari, per attirare l'attenzione e migliorare il proprio status.

Nel corso della partita, i giocatori guadagnano (o perdono) punti di prestigio, detti **Goblin Points** (d'ora in avanti semplicemente **GP**). Il vincitore del gioco sarà il primo giocatore a raggiungere un totale prefissato di GP.

Componenti del gioco

- un mazzo da gioco di 117 carte, in quattro tipi/colori, che saranno dettagliate più avanti: Amici (verdi), Partite (gialle), Acquisti (blu), Speciali (rosse);
- due speciali dadi a 6 facce, sulle quali sono stampate le icone dei Goblin (vedi "I Dadi dei Goblin", più avanti);
- queste regole di gioco.

Avrete inoltre bisogno di perline colorate o altri segnalini per indicare i GP guadagnati nel corso del gioco.

Preparazione Del Gioco

Scegliete chi sarà il primo a giocare, in un qualsiasi modo riteniate opportuno. Mescolate quindi accuratamente il mazzo delle carte e distribuitene 5 ad ogni giocatore, iniziando dal primo. Le carte restanti costituiscono il mazzo di gioco e saranno poste al centro del tavolo, in una posizione facilmente raggiungibile da tutti.

Tenete a portata di mano i dadi ed i segnalini o le perline in modo da poterli prendere agevolmente nel corso del gioco, quando ve ne sarà bisogno.

Il primo giocatore effettua ora il suo turno di gioco, secondo quanto descritto nel paragrafo seguente. Quindi, a turno, tutti i giocatori effettuano il proprio turno uno dopo l'altro, in senso orario, fino al termine della partita (vedi "Fine del gioco e vittoria").

Il Turno Di Gioco

Nel proprio turno, ogni giocatore deve effettuare le seguenti azioni, nell'ordine indicato:

• Pescare dal mazzo

Il giocatore deve pescare dal mazzo fino ad avere nuovamente 5 carte in mano. Se il mazzo si esaurisce, rimiscolate gli scarti e costituite un nuovo mazzo per pescare.

Se il giocatore ha già 5 o più carte in mano, non ne pesca, altrimenti è obbligato a farlo, ma non può scegliere di non pescare se ha meno di cinque carte in mano.

• Giocare carte

Il giocatore di turno può giocare una sola carta per ogni tipo (colore), in qualsiasi ordine, ad eccezione delle carte Rosse (Speciali), le uniche che possono essere giocate senza limiti di numero in qualsiasi momento del proprio turno e in alcuni casi anche nei turni avversari.

Il giocatore non è costretto a giocare carte, se desidera può non giocare affatto; se sceglie di giocare carte, tuttavia, potrà giocare una sola carta Gialla, una sola carta Blu, una sola carta Verde e quante carte Rosse desidera, nell'ordine che preferisce.

Gli effetti e le particolarità dei vari tipi di carte sono spiegati più avanti.

• Scartare

Al termine del proprio turno, se il giocatore possiede più di 5 carte in mano deve obbligatoriamente scartarne almeno fino a rientrare in tale limite.

Il giocatore può comunque sempre scartare alcune o tutte le sue carte (anche se ne ha meno di 5 in mano o scartando oltre tale limite), allo scopo di liberarsi delle carte meno utili per pescarne di più all'inizio del suo prossimo turno.

Fine del Gioco e Vittoria

Normalmente, una partita a GobCon viene giocata a punti. Nelle partite a punti, il vincitore è il primo giocatore che raggiunge un totale di **20 GP**. Appena un giocatore raggiunge tale limite, la partita ha immediatamente termine.

Se desiderate un gioco più lungo, potete stabilire un punteggio più alto per completare la partita.

E' anche possibile giocare GobCon a tempo. In questo caso, i giocatori si accordano prima di iniziare sulla durata della partita. Allo scadere del tempo di gioco stabilito, si conclude il turno in corso e vince il giocatore che ha il maggior totale di **GP**.

Regola Opzionale. Si può stabilire all'inizio che la partita abbia termine appena il mazzo si esaurisce (invece di rimiscolare gli scarti). In questo caso, appena l'ultima carta viene pescata, il gioco termina immediatamente e chi ha più GP è il vincitore.

I Dadi dei Goblin

In GobCon si usano degli speciali dadi a 6 facce, che riproducono quattro Goblin: il Goblin King (1 faccia), il Goblin Verde (2 facce), il Black Goblin (2 facce) ed il Darth Goblin (1 Faccia).

Normalmente, i dadi sono usati per determinare l'esito delle Partite (Carte Gialle, vedi più avanti per i dettagli), ed hanno il seguente significato:

Risultati dei Dadi dei Goblin	
	Goblin King: il miglior giocatore in una partita, il vincitore assoluto del gioco.
	Goblin Verde: sono buoni giocatori che hanno conteso la vittoria fino all'ultimo.
	Black Goblin: giocatori scarsi ed in generale i perdenti di una partita.
	Darth Goblin: il più maldestro ed inetto, il perdente assoluto di una partita.

Usare normali dadi a 6 facce. Se non disponete degli speciali Dadi dei Goblin, potete incollare le immagini dei Goblin su un normale dado a 6 facce o potete semplicemente usare i vostri normali dadi preferiti, considerando che:

- il Goblin King corrisponde alla sola faccia "6";
- il Goblin Verde corrisponde a entrambe le facce "4" e "5";
- il Black Goblin corrisponde a entrambe le facce "2" e "3";
- il Darth Goblin corrisponde alla sola faccia "1".

Bonus e malus ai lanci dei dadi. Alcune carte possono dare dei bonus o malus al risultato ottenuto nel lancio dei dadi. Poiché in GobCon non si usano dadi con normali risultati numerici, un bonus o malus di 1 punto significa passare rispettivamente al risultato successivo (migliore) o al precedente (peggiore).

Ad esempio, se il lancio del dado indica Goblin Verde, con un bonus di 1 punto esso diventa Goblin King, mentre con un malus di 1 punto diventa Black Goblin.

Nota: se invece dei Dadi dei Goblin usate dei normali dadi a 6 facce, fate attenzione a non aggiungere o sottrarre semplicemente il bonus o il malus al risultato, poiché non è affatto la stessa cosa!

I Simboli delle Carte

Per rendere più semplice l'uso delle carte, esse riportano alcuni simboli utili nel corso del gioco, di seguito riportati.

Icone tonde. Quelle nere indicano la categoria cui possono appartenere le varie carte, mentre quelle colorate rappresentano bonus, malus e divieti:

Categoria, Bonus, Malus e Divieti	
	Categoria 3D: indica carte Partita o Acquisti relativi a giochi tridimensionali con miniature, scenari etc...
	Categoria Board: indica carte Partita o Acquisti relativi a giochi da tavolo con scatole, mappe e pedine.
	Categoria Card: indica carte Partita o Acquisti relativi a giochi di carte collezionabili e non collezionabili.
	Categoria GdR: indica carte Partita o Acquisti relativi a giochi di ruolo, di comitato, di interpretazione, etc...
	Bonus: hanno il bordo verde e sono carte Speciali o Amici che danno bonus alle Partite e/o Acquisti della categoria relativa.
	Malus: hanno il bordo rosso e sono carte Speciali o Amici che danno malus alle Partite e/o Acquisti della categoria relativa.
	Divieti: hanno il bordo e la barra di traverso rossi, sono carte Speciali che impediscono ad un giocatore di partecipare alle Partite o fare Acquisti della categoria indicata.

Icone quadrate. Indicano in che modo le carte possono essere giocate, quando, quante e se restano in gioco o meno:

Modalità di gioco delle carte	
	Scartare: le carte con questo simbolo devono essere scartate dopo l'uso.
	Tenere: le carte con questo simbolo restano in gioco dopo l'uso.
	Nel proprio turno: queste carte possono essere usate solo nel proprio turno.
	In ogni momento: queste carte possono essere giocate in ogni momento.
	Una per turno: è possibile giocare una sola carta di questo tipo (colore) per turno.
	Più per turno: è possibile giocare più carte di questo tipo (colore) nello stesso turno.

Icone a rombo. Questi simboli, infine, indicano i GP guadagnati o persi per effetto delle carte giocate durante la partita:

Simboli di punteggio Goblin Points	
	GP Positivi: ogni simbolo di questo tipo vale 1GP in più per il totale del giocatore.
	GP Negativi: ogni simbolo di questo tipo vale 1GP in meno per il totale del giocatore.

AMICI (Carte Verdi)

Le carte Amici possono essere giocate solo nel proprio turno, restano in gioco e se ne può giocare solo una a turno.

Queste carte consentono ai giocatori di sfruttare l'amicizia con uno dei membri più noti della Tana, guadagnando GP e un'abilità speciale utilizzabile nel corso del gioco.

Poiché i membri più autorevoli della Tana sponsorizzano una sola nuova recluta per volta, ogni giocatore può avere una sola carta Amici in gioco; se un giocatore ha già giocato una carta Amici, può scartarla in qualsiasi momento del proprio turno, così potrà metterla in campo una nuova che già possiede o che spera di pescare in futuro.

Tutte le carte amici hanno un valore in GP che si aggiunge al totale del giocatore, più un'abilità speciale che può essere usata a discrezione del giocatore o avere effetto continuo, a seconda di quanto indicato sulle carte stesse. Si consideri che, laddove un'abilità sembri contraddire una regola, le indicazioni sulla carta hanno sempre la precedenza sul regolamento.

Logorrea-Man. Questa carta Amici è particolare, in quanto il giocatore è obbligato a giocarla immediatamente quando la pesca, scartando eventualmente quella già in gioco, anche se di valore superiore. Pur valendo 1GP come altre carte di questo tipo, l'abilità speciale di Logorrea-Man ha un effetto continuo che è a danno del giocatore, anziché a suo beneficio!

Fintanto che il giocatore ha questa carta in gioco, non può giocare normalmente altre carte Amici e deve scartare una sua carta Acquisti in gioco all'inizio di ogni suo turno. Quando il giocatore non ha più carte Acquisti in gioco, deve passare Logorrea-Man ad un avversario che abbia carte Acquisti, il quale subirà gli stessi effetti (è il solo caso in cui un giocatore mette in campo una carta Amici al di fuori del proprio turno).

Logorrea-Man viene scartato immediatamente se nessun giocatore ha più Acquisti in gioco, oppure può essere scartato grazie ad alcune carte Speciali (rosse).

ACQUISTI (Carte Blu)

Le carte Acquisti possono essere giocate solo nel proprio turno, restano in gioco e se ne può giocare solo una a turno.

Rappresentano gli acquisti effettuati durante la convention: giochi, espansioni o altri accessori di varia utilità. Insieme alle Partite, gli Acquisti sono uno dei modi principali per guadagnare GP durante una partita a GobCon.

Alcune carte Acquisti appartengono ad una specifica categoria (nel qual caso riportano la corrispondente icona rotonda) ed il loro valore in GP può essere aumentato o diminuito dalle carte Speciali (Rosse) che danno bonus o malus su quella specifica categoria; analogamente, questi Acquisti potrebbero non essere giocabili in certi momenti della partita, a causa delle carte Speciali di Divieto sulla relativa categoria.

Il valore in GP delle carte Acquisti che non appartengono ad una categoria (non hanno icone rotonde) è fisso, non può essere modificato da carte Speciali, e non esistono Divieti che possano impedire il gioco di queste carte durante la partita.

PARTITE (Carte Gialle)

Le carte Partita possono essere giocate solo nel proprio turno, vengono scartate dopo la risoluzione e se ne può giocare solo una a turno.

Rappresentano i giochi che si fanno durante la convention, e, insieme alle carte Acquisti, sono uno dei modi principali di guadagnare GP in GobCon.

Tutte le carte Partita appartengono ad una categoria, indicata dalla relativa icona rotonda. Di conseguenza, le carte Speciali (Rosse) che danno Bonus, Malus o Divieti possono influenzare in modo diverso la risoluzione di una Partita, come anche alcune abilità delle carte Amici.

Le carte Partita non hanno un valore fisso in GP sulla carta, poiché tutti i giocatori possono partecipare alle partite ed ottenere (o perdere) GP (a secondo della risoluzione, vedi sotto) che in questo caso si indicano con i segnalini o le perline.

Giocare una carta Partita

Tutti i giocatori possono partecipare ad una Partita (a meno che qualcuno non sia impedito a causa di una carta Speciale di Divieto). Quando viene giocata una carta di questo tipo, i giocatori devono dichiarare, in ordine di turno, se vi prenderanno parte o meno; il giocatore di turno partecipa obbligatoriamente. Dopo che ciascuno ha dichiarato se prenderà parte o meno alla Partita, si passa alla risoluzione della carta.

Risoluzione delle carte Partita

Iniziando dal giocatore di turno (quello che ha giocato la carta Partita), tutti quelli che hanno dichiarato di partecipare lanciano un dado e controllano l'esito sulla tabellina dei punteggi riportata sulla carta stessa: a secondo della Partita, i giocatori avranno più o meno probabilità di guadagnare o perdere GP o anche di ottenere un nulla di fatto.

Nella risoluzione di una partita, è possibile un solo risultato Goblin King: eventuali ulteriori risultati di questo tipo ottenuti nei lanci di giocatori successivi vengono trattati come Goblin Verde (c'è un solo vincitore della partita).

Inoltre, se il giocatore che ha giocato la Partita ottiene il risultato Darth Goblin, questo sarà trattato come Black Goblin: tale giocatore ha in effetti qualche vantaggio, ma in fin dei conti è lui che ha proposto il gioco...

Tenere traccia dei GP

Quando un giocatore guadagna GP con una Partita, prende il numero corrispondente di segnalini dalla riserva e li aggiunge alla sua pila personale; analogamente, quando perde GP deve riporre nella riserva quel numero di segnalini dalla sua pila personale. Se un giocatore che perde GP non ha abbastanza segnalini nella sua pila personale, perde solo quelli che ha, tralasciando il resto. Il punteggio di un giocatore non può mai andare in negativo a causa di una Partita, né è possibile che questa intacchi i GP dati direttamente dalle carte Amici, Acquisti e Speciali.

Il punteggio totale di un giocatore è sempre dato dalla somma dei segnalini nella sua pila personale, più il valore delle carte Acquisti, Amici e Speciali che ha in gioco.

SPECIALI (Carte Rosse)

Le carte Speciali sono le più numerose, alcune di esse possono anche essere giocate nel turno di un avversario e possono restare in gioco oppure essere scartate dopo l'uso. (a secondo dell'icona quadrata riportata). Diversamente dagli Amici, Acquisti e Partite, un giocatore può usare qualsiasi numero di carte Speciali nello stesso turno.

Queste carte rappresentano eventi e imprevisti che si verificano durante la convention, che possono generare una varietà di effetti diversi sul gioco, descritti nel testo di ogni carta. In tutti i casi in cui la descrizione di tali effetti dovesse sembrare in contrasto con le regole, il testo riportato avrà sempre la precedenza sul regolamento.

Nota: gli effetti di una carta Speciale devono essere completamente risolti e applicati prima che chiunque possa giocare altre carte o usare abilità speciali. La sola eccezione sono le carte Speciali con effetto di annullamento (vedi sotto).

Bonus e Malus. Alcune carte speciali danno dei bonus o malus al lancio del dado per determinare l'esito di una partita. In questi casi, si ricordi come applicare tali bonus o malus (vedi "I dadi dei Goblin"). I bonus e malus dovuti a carte diverse (Speciali e/o Amici) sono sempre cumulabili, ma nella risoluzione delle Partite è comunque possibile un solo risultato Goblin King (a meno che non si usi la carta "Aex Equo").

Per ogni categoria esiste una carta bonus ed il corrispondente malus (entrambe agiscono sui tiri di dado ed il valore degli Acquisti). Se entrambe tali carte sono giocate sullo stesso giocatore, si annullano a vicenda e vanno immediatamente scartate.

Divieti. Impediscono di giocare e partecipare alle Partite e di giocare Acquisti di una stessa categoria. Se il giocatore ha già in gioco Acquisti di quella categoria, può conservarle, ma non può giocare altre finché che non si libera del Divieto stesso.

Carte Speciali che valgono GP. Alcune carte Speciali hanno un valore di GP positivi o negativi: il loro solo effetto è di aumentare o diminuire il totale dei GP del giocatore, e restano in gioco come le carte Acquisti (trattate come carte Acquisto rosse).

Le carte con un valore negativo di GP restano comunque in gioco anche se il giocatore non ha altri punti (da carte o segnalini): il suo totale sarà comunque diminuito finché avrà queste carte in gioco. Questo è il solo caso in cui il punteggio può essere negativo.

Carte di annullamento. Alcune carte speciali hanno l'effetto di annullare un'azione di un altro giocatore. In questi casi, l'azione viene annullata e non genera alcun effetto, come se la carta corrispondente, l'effetto o l'abilità non fossero mai state usate.



GobCon, il gioco di carte della Tana dei Goblin è stato ideato e realizzato da The Goblin (the_goblin@goblins.net).

La riproduzione, totale o parziale, in forma diversa da quella distribuita è vietata senza il consenso esplicito dell'autore.

Nota dell'autore. Per la progettazione e realizzazione di questo gioco sono state spese numerose ore di elucubrazioni, alcuni KW di energia elettrica per il computer, numerosi toner e cartucce per le stampanti, qualche chilo di carta, alcuni litri di Gin Tonic, birra e Coca Cola, svariate confezioni di patatine, arachidi salate e... tanta pazienza nelle ore di playtest. Se non vi divertite a giocare questo gioco gratuito fatto in casa, è un problema vostro, io mi sono divertito a crearlo!

Ringraziamenti

Si ringraziano per il playtesting: **Manu** "dentuela" per le sue dita adesive, **Cippacometa** "scarpadafroci" per lo spirito e l'immane humour, **Lambo** e **Miki** per la gita di playtest in campagna, **Wolfford** "il powerplayer" per il bilanciamento delle carte, **Sil "depi"** per gli utili suggerimenti ed i nostri Gin-Gin-Gin Tonic, **Xarxus** "JJ Leto" per l'entusiasmo nel progetto, **Martino** "Gigi" detto "il gettone" per l'apprezzamento, **Lobo** "Testa Pensante" per i suoi acuti modi di giocare.