

Guillotine

Dove vinci prendendo la “testa”.

Il rivoluzionario gioco di carte dove vinci prendendo la testa.

A due a cinque giocatori

Materiale di Gioco: Un mazzo di 50 carte NOBILI (le carte con due logo Guillotine sul retro) e un mazzo di 60 carte AZIONE (le carte con un logo Guillotine sul retro).

Antefatto: Presto rotoleranno molte teste e tu vuoi avere tutti i diritti di vantarti nello spogliatoio degli Operatori della Ghigliottina. Se decapiterai Maria Antonietta o Re Luigi XVI rimarranno tutti molto impressionati, ma a chi importerà se taglierai la testa di una guardia di palazzo? Quindi assicurati di raccogliere i personaggi più prestigiosi e sarai almeno più avanti di una testa!

Obiettivo: Guadagna il maggior numero di punti decapitando importanti nobili.

Descrizione: Il Gioco è diviso in tre “giorni.” Durante ogni giorno vengono allineati 12 nobili che attendono il loro turno alla Ghigliottina. I giocatori, a turno, giocano carte azione dalle loro mani (possibilmente riarrangiando l’ordine della fila) e “raccolgono” le carte nobili dall’inizio della fila. Alla fine del terzo giorno chi ha più punti vince.

Preparazione: Mescola i due mazzi separatamente e distribuisci 5 carte azione a ogni giocatore. Lascia spazio sul tavolo per un pozzo degli scarti di fianco a ciascuno dei due mazzi.

Il Gioco: All’inizio del primo giorno, un giocatore prende le prime 12 carte dal mazzo dei Nobili e le mette scoperte in una linea dalla sinistra alla destra. I nobili saranno decapitati (raccolti) a partire dalla destra della linea, dove si è posta la ghigliottina. Scegliete a caso il giocatore che inizierà, il suo turno procede in questo modo:

Gioca una carta azione (opzionale).

Le carte azione ti permettono di muovere i nobili avanti e indietro nella fila, di pescare carte aggiuntive, aggiungere o togliere nobili dalla linea, guadagnare punti e così via.

Raccogli il primo nobile della fila.

I nobili valgono un numero variabile di punti a seconda della loro notorietà. Quando raccogli una carta nobile mettila davanti a te scoperta. Tutte le carte nobile raccolte devono essere lasciate scoperte durante tutto il gioco.

Pesca una carta azione (anche se non ne hai giocata alcuna).

Esempio di gioco: Questi sono i primi 4 nobili in fila (da destra a sinistra): Duke, Martyr, Fast Noble e Archbishop. E’ il turno di Maria, che decide di giocare la carta L’Idiot. Questa carta le permette di “Spostare un nobile fino a due posti in avanti”. Maria muove Fast Noble in avanti di due posti, modificando la fila in questo modo: Fast Noble, Duke, Martyr e Archbishop ; quindi raccoglie Fast Noble, che dice: “Raccogli un nobile in più dalla testa della fila dopo che raccogli questo nobile”. Questo significa che raccoglie anche Duke, portando il suo totale per questo turno a 5.

Dopo aver raccolto i nobili, Maria pesca un’altra carta dal mazzo azione e passa il turno al giocatore successivo.

Continuazione del gioco: Il giocatore alla sinistra di Maria svolge un turno con la stessa sequenza, giocando, se vuole, una carta azione, raccogliendo il primo nobile della fila e pescando una carta azione.

Il gioco continua in questo modo finché non ci sono più nobili nella fila all’inizio del turno di un giocatore. Quel giorno termina e ne inizia uno nuovo. Distribuite 12 nuove carte Nobile dal mazzo dei Nobili.

Tutti i giocatori tengono le proprie carte azione e tutti i nobili che hanno raccolto fino ad’ora. Il giocatore alla sinistra della persona che ha iniziato il turno precedente è il primo giocatore del nuovo giorno.

Gli altri giocatori possono sempre controllare quanti nobili hai raccolto per sapere quanti punti hai guadagnato finora. Quando termina il terzo giorno, ogni giocatore somma i punti delle proprie carte nobile (il numero nell’angolo in basso a destra) e ogni carta azione che possa aggiungersi al punteggio. Chiunque abbia il maggior numero di punti vince!

Vive la revolution!