

Hol's der Geier

Un gioco di Alex Randolph per 2-5 giocatori

v1.0

Obiettivo

Ogni giocatore cerca di ottenere quanti più topini (punti positivi) riesce, cercando di evitare quanti più avvoltoi (punti negativi) riesce. I punti delle carte Avvoltoio, colorati di rosso, saranno sottratti dai punti gialli delle carte Topini. Colui che avrà più punti alla fine della partita sarà il vincitore.

Preparazione

Ogni giocatore sceglie un mazzo di carte tutte dello stesso colore (blu, giallo, rosso, ecc.). Ci sono 15 carte in ogni mazzo, per ogni colore numerate da 1 a 15. Ogni giocatore prende queste carte a formare la sua mano, tutte disponibili.

Il mazzo delle 15 carte Punteggio (Topini e Avvoltoi) viene mischiato e piazzato a faccia coperta al centro del tavolo. Il primo giocatore ne scopre una.

Il gioco comincia

Ogni giocatore segretamente sceglie una delle sue 15 carte da giocare, e la piazza a faccia in giù di fronte a sé. Quando tutti i giocatori hanno scelto una carta, giratele tutte a faccia in su.

Se la carta Punteggio è positiva (Topini), viene vinta dal giocatore che ha davanti a sé la carta più alta.

Se invece è una carta Avvoltoio, viene presa da chi ha giocato la carta più bassa.

Quindi, le carte alte sono sempre utili – prendono punti positivi ed evitano quelli negativi. Peccato che non avete tutte carte alte...

Turno di gioco

- Una carta Punteggio viene girata a faccia in su;
- Ogni giocatore sceglie una carta numerata dalla propria mano e la piazza a faccia in giù davanti a sé;
- Insieme, ognuno gira a faccia in su la carta giocata;
- La carta più alta vince i Topini, la più bassa vince gli Avvoltoi;
- Le carte giocate sono scartate.

Ripetete questo processo finché non sono state scoperte tutte le 15 carte Punteggio.

Casi speciali

1. Se due o più giocatori hanno la carta più alta per un punteggio positivo, queste si eliminano l'una con l'altra. In tal caso, la carta più alta tra le rimanenti vince il punto. Analogamente, se due o più giocatori hanno la carta più bassa per un punto negativo, queste si eliminano l'una con l'altra, cosicché la più bassa tra le rimanenti prende l'Avvoltoio.

2. Se tutte le carte giocate si eliminano a vicenda, queste vengono scartate e si scopre una nuova carta Punteggio che si aggiunge alla precedente. I giocatori ora giocheranno per prendere entrambe le carte; se la somma dei loro punteggi è zero o positiva, verranno prese dalla carta più alta, se è negativa dalla più bassa.

3. Se la quindicesima carta Punteggio finisce in parità, viene scartata.

Fine del gioco

Dopo 15 turni ognuno avrà giocato tutte le proprie carte in mano, e le carte Punteggio saranno finite. Il gioco termina.

Ogni giocatore addiziona i propri punti positivi e da ciò che ottiene sottrae la somma dei punteggi negativi. Chi ha ottenuto il totale più alto, vince la partita.

Potete anche, ovviamente, accordarvi prima per giocare un numero stabilito di partite (ad esempio 3), nel qual caso il vincitore sarà il giocatore con la maggior somma dei punteggi accumulati nelle partite prefissate.

Versione per 2 giocatori

Ogni giocatore mescola il proprio mazzo di 15 carte e, senza guardarle, ne mette via 3. Allo stesso modo, tre carte Punteggio saranno tolte dal mazzo senza essere viste. Giocate soltanto con queste 12 carte, così nessuno sarà mai sicuro di quali carte ha ancora l'avversario, né di quali carte Punteggio mancano.



**La Tana
dei Goblin**

<http://www.goblins.net>