

Grazie per aver scaricato il PDF per creare e giocare a Jasper e Zot, vincitore del concorso  
2011: BGG One Full-Sheet Label PnP Game Design Contest.

Il file originale in inglese è reperibile sul sito  
<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/89912/jasper-and-zot>

Jaspe e Zot è un gioco Print n Play, dove il *game designer* (Nick Hayes), spesso anche produttore del gioco, decide di mettere a disposizione il materiale di gioco in forma elettronica, ossia rendendone disponibile lo scaricamento da internet in un file PDF o in immagini jpg, da stampare, ritagliare ed incollare come da istruzioni.

# JASPER E ZOT

## ISTRUZIONI PER LA STAMPA

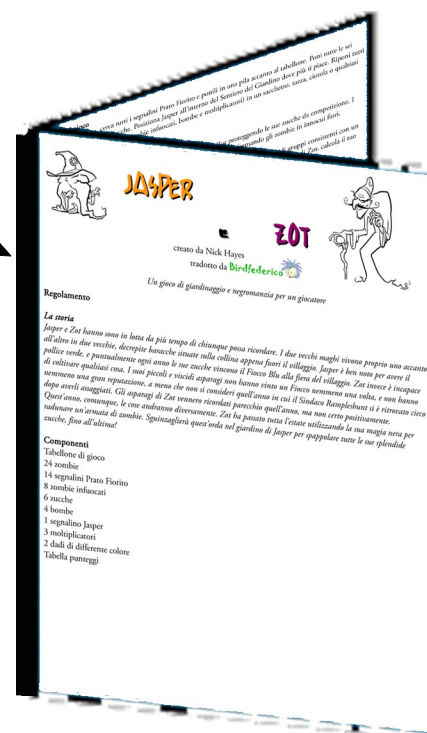
**ATTENZIONE: NON STAMPARE SUBITO QUESTO DOCUMENTO!**

Le pagine da 2 a 7 di questo PDF sono adatte ad essere stampate avanti/retro ed hanno un bordo da 1,5 cm da una parte per rilegarli.

Stampa prima le pagine PARI da 2 a 7, e sul loro retro le pagine DISPARI da 2 a 7

La pagina 8 contiene il gioco vero e proprio, stampala come più ti aggrada per conferire il giusto spessore ai due piccoli tabelloni o alle tessere.

Ti occorreranno inoltre due dadi a sei facce ed un sacchetto/ciotola/bicchiera/contenitore opaco per essere pronto a giocare.



*Buon divertimento!*

Questo PDF è stato tradotto e realizzato da Birdfederico della



**La Tana dei Goblin**  
**Castrocaro Terme e Terra del Sole**

<http://www.goblins.net>

Per consigli, reclami o insulti: [birdfederico.tdg@gmail.com](mailto:birdfederico.tdg@gmail.com)

Questo documento non sostituisce in alcun modo il gioco originale ed è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori italiani atto a comprendere il gioco stesso ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale l'autore non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.

Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

I testi e le immagini sotto riportate sono tratti dal documento in inglese di Jasper and Zot, pertanto l'autore ne detiene i diritti.



# JASPER



# ZOT



creato da Nick Hayes

tradotto da **Birdfederico** 

*Un gioco di giardinaggio e negromanzia per un giocatore*

## Regolamento

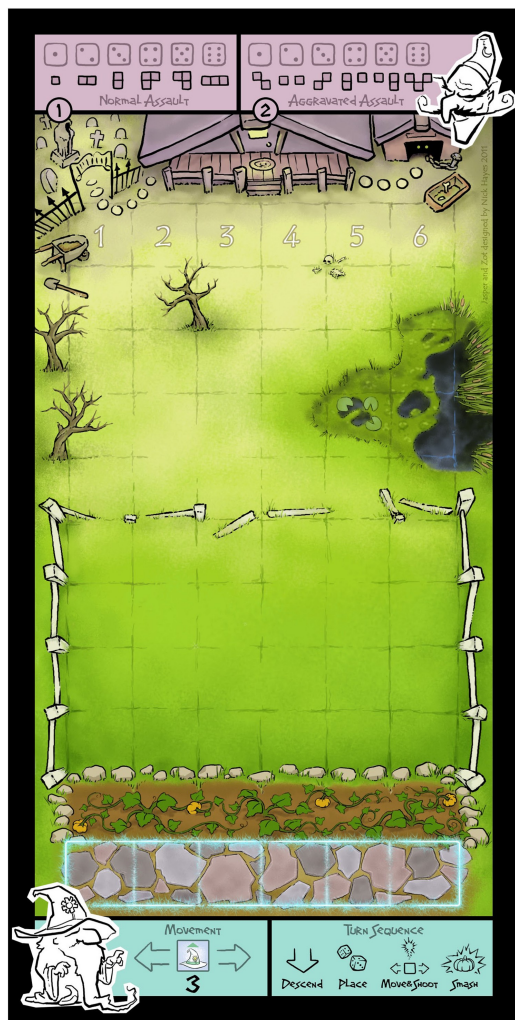
### *La storia*

*Jasper e Zot hanno sono in lotta da più tempo di chiunque possa ricordare. I due vecchi maghi vivono proprio uno accanto all'altro in due vecchie, decrepite baracche situate sulla collina appena fuori il villaggio. Jasper è ben noto per avere il pollice verde, e puntualmente ogni anno le sue zucche vincono il Fiocco Blu alla fiera del villaggio. Zot invece è incapace di coltivare qualsiasi cosa. I suoi piccoli e viscidati asparagi non hanno vinto un Fiocco nemmeno una volta, e non hanno nemmeno una gran reputazione, a meno che non si consideri quell'anno in cui il Sindaco Rampleshunt si è ritrovato cieco dopo averli assaggiati. Gli asparagi di Zot vennero ricordati parecchio quell'anno, ma non certo positivamente. Quest'anno, comunque, le cose andranno diversamente. Zot ha passato tutta l'estate utilizzando la sua magia nera per radunare un'armata di zombie. Sguinzaglierà quest'orda nel giardino di Jasper per spappolare tutte le sue splendide zucche, fino all'ultima!*

## Componenti

Tabellone di gioco  
24 zombie  
14 segnalini Prato Fiorito  
8 zombie infuocati  
6 zucche  
4 bombe  
1 segnalino Jasper  
3 moltiplicatori  
2 dadi di differente colore  
Tabella punteggi

## Il tabellone



### Tabella di assalto di Zot

Assalto Normale (1) e Assalto Aggravato (2)

### Cortile di Zot

Un'orrenda accozzaglia di terra incolta

### Recinto difensivo

La magia di Jasper non può superare questo punto

### Giardino di Jasper

Un rigoglioso prato accuratamente tosato

### Coltura di zucche

La fonte delle ire di Zot

### Sentiero del giardino

Circondato da una barriera magica che protegge Jasper e la sua casa

## I segnalini



### Zombie

Questi compongono la maggioranza delle armate non-morte di Zot



### Zombie infuocati

L'unica cosa peggiore degli zombie "normali"



### Bombe

Quando esplodono trascinano con loro ogni cosa vicina



### Moltiplicatori

L'unica cosa buona che può uscire dal cortile di Zot.

Distruggili per punteggi esagerati!



### Prato Fiorito

Sono così carini in confronto ai cadaveri ambulanti



### Zucche

Le tue sei zucche più grandi e larghe saranno di sicuro il bersaglio preferito di Zot!



### Jasper

Sei tu!

## Setup del gioco

Per iniziare il gioco, cerca tutti i segnalini Prato Fiorito e ponili in una pila accanto al tabellone. Poni tutte le sei zucche nella Coltura di Zucche. Posiziona Jasper all'interno del Sentiero del Giardino dove più ti piace. Riponi tutti i segnalini rimanenti (zombie, zombie infuocati, bombe e moltiplicatori) in un sacchetto, tazza, ciotola o qualsiasi altro contenitore opaco.

## Panoramica di gioco

Tu controlli Jasper mentre fronteggia l'avanzare dell'armata di Zot proteggendo le sue zucche da competizione. I servi di Zot si riverseranno senza sosta nel tuo giardino. Rallentali trasformando gli zombie in innocui fiori, dopodiché incendiali con il fuoco magico insieme a tutto ciò che c'è intorno!

Guadagnerai punti per ogni zombie che distruggerai e punti bonus per la distruzione di gruppi consistenti con un colpo solo. Se qualcuna delle tue zucche sopravvive dopo due ondate dell'armata non-morta di Zot, calcola il tuo punteggio e vedi come te la sei cavata.

## Come giocare

Il gioco si svolge in una serie di turni. Ogni turno ha quattro fasi che si susseguono nel seguente ordine.

**Fase 1: Discesa** – Tutti i servi di Zot si muovono più vicino alle zucche di Jasper

**Fase 2: Piazzamento** – Tira i dadi per vedere quali nuovi servitori evocherà Zot

**Fase 3: Muovi & spara** – Muovi Jasper lungo il Sentiero del Giardino e lancia una magia

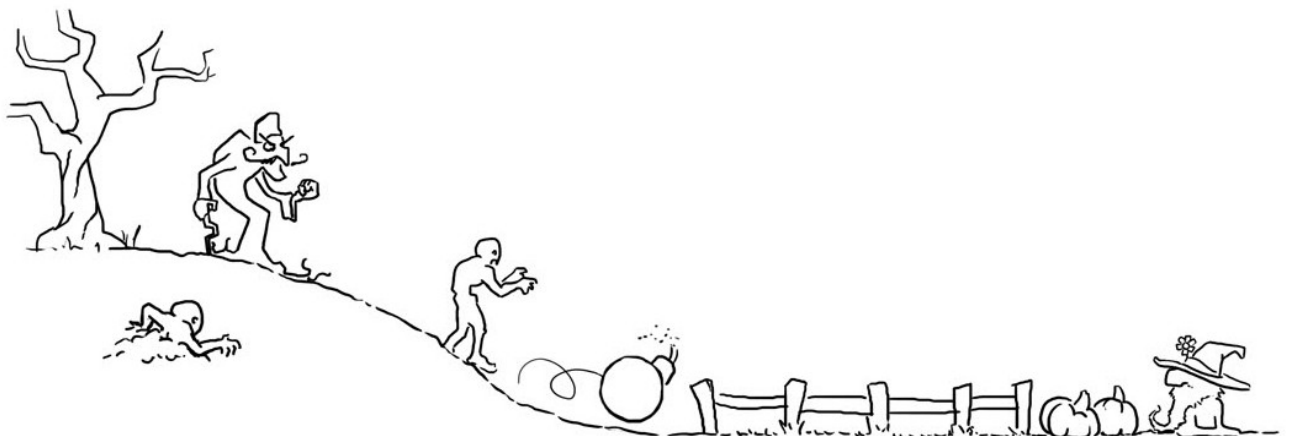
**Fase 4: Distruzione** – Tutti gli zombie distruggono qualsiasi zucca adiacente

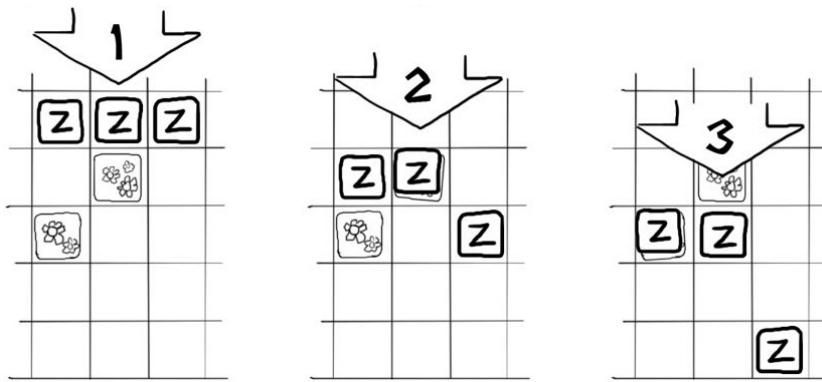
**Fase 1: Discesa** (Salta questa fase nel primo turno di gioco)

Tutti i segnalini sul tabellone (eccetto i segnalini Prato Fiorito e le zucche) muovono simultaneamente di due spazi verso di te. Se il movimento di un segnalino sarebbe intralciato da un Prato Fiorito o da qualsiasi altro segnalino, si ferma. I segnalini possono muoversi attraverso i Prati Fioriti ma si muovono solo di uno spazio alla volta. Se un segnalino si muove da un Prato Fiorito in uno spazio aperto, muove comunque un solo spazio e poi si ferma.



Se una bomba termina il suo movimento adiacente ad una zucca esplose immediatamente, distruggendo la zucca ed ogni altro segnalino adiacente alla bomba.





*Esempio:* Tre zombie si avvicinano ad alcuni segnalini Prato Fiorito. Presta attenzione a come i fiori influiscono sul loro movimento. Lo zombie di sinistra muove uno spazio e si ferma di fronte al Prato Fiorito. Lo zombie in mezzo si muove di un solo spazio, entrando nel Prato Fiorito e fermandosi. Lo zombie di destra si muove di due spazi senza ostacoli.

Il turno successivo, lo zombie di sinistra si muove di uno spazio dentro il Prato Fiorito. Lo zombie di mezzo muove uno spazio fuori dal Prato Fiorito e lo zombie di destra continua a muoversi di due spazi.

Nessuno segnalino può muoversi oltre la barriera magica che circonda il Sentiero del Giardino. Gli zombie che la raggiungono smettono di muoversi in avanti e si spostano solo a destra o sinistra verso la zucca più vicina. Le bombe che raggiungono la barriera magica esplodono. I moltiplicatori che raggiungono la barriera semplicemente spariscono.

## Fase 2: Piazzamento

Lancia entrambi i dadi. Uno determinerà quanti zombie evocherà Zot questo turno, mentre l'altro stabilirà dove appariranno. Confronta il risultato del primo dado alla Tabella di Assalto Normale in cima al tabellone. Pesca quel numero di segnalini dal sacchetto e posizionali come mostrato dallo schema sul tabellone. Se peschi dei segnalini speciali, come Moltiplicatori o Bombe, posizionale come preferisci all'interno dello schema. Centra lo schema sulla colonna indicata dal secondo dado. Se non puoi farlo, puoi posizionarlo come preferisci, ma la colonna indicata dal dado deve essere compresa in almeno una parte dello schema.

Se non ci sono abbastanza segnalini per completare uno schema, e se sei ancora nella prima ondata, raccogli tutti i segnalini prima scartati, rimettili nel sacchetto e pescane quanti ne servono per completare lo schema lasciato a metà. Questo segna l'inizio della seconda ondata dell'assalto di Zot. Da questo punto in poi utilizza la Tabella di Assalto Aggravato, invece della Tabella di Assalto Normale.



Gli Zombie Infuocati non sono influenzati dai Prati Fioriti. Non solo ci si muovono attraverso senza penalità, ma quando uno Zombie Infuocato passa attraverso un Prato Fiorito brucia quel segnalino ed ogni altro segnalino Prato fiorito ad esso adiacente.

## Tabelle di Assalto di Zot

Quando inizi il gioco, usa la Tabella di Assalto Normale per determinare come appariranno gli zombie. Quando una delle tue zucche viene distrutta o quando la prima ondata termina, qualunque cosa avvenga prima, usa la Tabella di Assalto Aggravato per il resto del gioco.

## Fase 3: Muovi & Spara

Puoi muovere Jasper fino a tre spazi in una direzione lungo il Sentiero del Giardino prima di lanciare una magia. Non puoi muoverti dopo aver lanciato la magia, anche se ti eri mosso di meno di 3 spazi. Quando hai terminato il movimento puoi lanciare uno dei tuoi due incantesimi: Flower Power o Fuoco Magico. Entrambe le magie viaggiano in linea retta finché non incontrano un segnalino o la fine del cortile di Jasper. Qualsiasi cosa oltre il Recinto di Difesa è fuori dalla tua portata.







**Flower Power:** trasforma una qualsiasi creatura (non) vivente in un una macchia di delicati fiorellini bianchi. Quando questa magia incontra uno zombie, viaggia in concatenazione ad ogni segnalino adiacente, trasformandoli tutti in Prati Fioriti. Muovi i segnalini trasformati nella pila degli scarti e rimpiazzali con segnalini Prato Fiorito. Questa magia sorvola senza colpire i segnalini Prato Fiorito.

**Fuoco Magico:** carbonizza le piante indesiderate dal tuo giardino. Puoi lanciare questa magia solo sui segnalini Prato Fiorito. Quando questa magia colpisce un Prato Fiorito, viaggia in concatenazione ad ogni altro segnalino adiacente, fiori e zombie inclusi, riducendoli in cenere luccicante. Muovi i segnalini distrutti nella pila degli scarti. Guadagni punti in base alla quantità e al tipo di segnalini distrutti. Fai riferimento alla Carta Punteggi per il valore di ogni segnalino.

#### Come funzionano le magie

La magia di Jasper è molto potente. A partire dalla prima cosa che una magia tocca, viaggia in concatenazione ad ogni segnalino adiacente, finché non finisce i segnalini adiacenti. Un segnalino è considerato adiacente ad un altro quando si trova direttamente sopra, sotto, a destra o sinistra di quest'ultimo. I segnalini che si toccano in diagonale tramite gli angoli non sono considerati adiacenti.

Le Bombe reagiscono alle magie in modo differente dagli altri segnalini. Quando una Bomba è colpita da una magia, sia direttamente che in seguito ad una catena, esplose. Scarta il segnalino Bomba ed ogni segnalino adiacente ad esso. Se uno di questi segnalini è una Bomba, esplose a sua volta. Non guadagni punti per i segnalini distrutti dalle bombe.

#### Fase 4: Distruzione

Finalmente, ogni zombie adiacente ad una zucca la spappola in piccoli pezzi. Se uno zombie è adiacente a più di una zucca, ne distrugge una a tua scelta tra quelle che altri zombie non possono distruggere. La prima volta che una zucca viene distrutta, Zot si eccita e cambia strategia. Da questo punto in poi usa la Tabella di Assalto Aggravato durante la fase di Posizionamento.

Perdi il gioco se tutte le tue zucche vengono distrutte.

#### Fine del gioco

Il gioco termina quando non ci sono più segnalini zombie sul tabellone alla fine della seconda ondata. Qualsiasi segnalino Prato Fiorito rimasto sul campo diventerà una decorazione per il giardino di Jasper. Calcola il totale del tuo punteggio e vedi come sei andato!

#### Punteggio

Guadagni punti ogni volta che distruggi dei segnalini col Fuoco Magico. In generale, guadagno un punto per ogni segnalino Prato Fiorito e due punti per ogni segnalino Zombie. Se c'è un segnalino Moltiplicatore nella catena, aggiunge un punto e raddoppia il valore di tutta la catena. Le Bombe, ed ogni segnalino da loro distrutto, valgono zero punti.

Se in una catena distruggi 5 o più zombie, la catena intera vale 5 punti extra. Un grande catena contenente 10 o più zombie vale 10 punti extra. Questi bonus sono calcolati prima di qualsiasi moltiplicatore.

Quando il gioco termina, totalizza il tuo punteggio e poi sottrai 10 punti di penalità per ogni zucca rotta. Si può anche terminare il gioco con un punteggio negativo, quindi proteggi quelle zucche!

**Questo regolamento è stato tradotto e realizzato da Birdfederico della**



# **La Tana dei Goblin**

## **Castrocaro Terme e Terra del Sole**

<http://www.goblins.net>

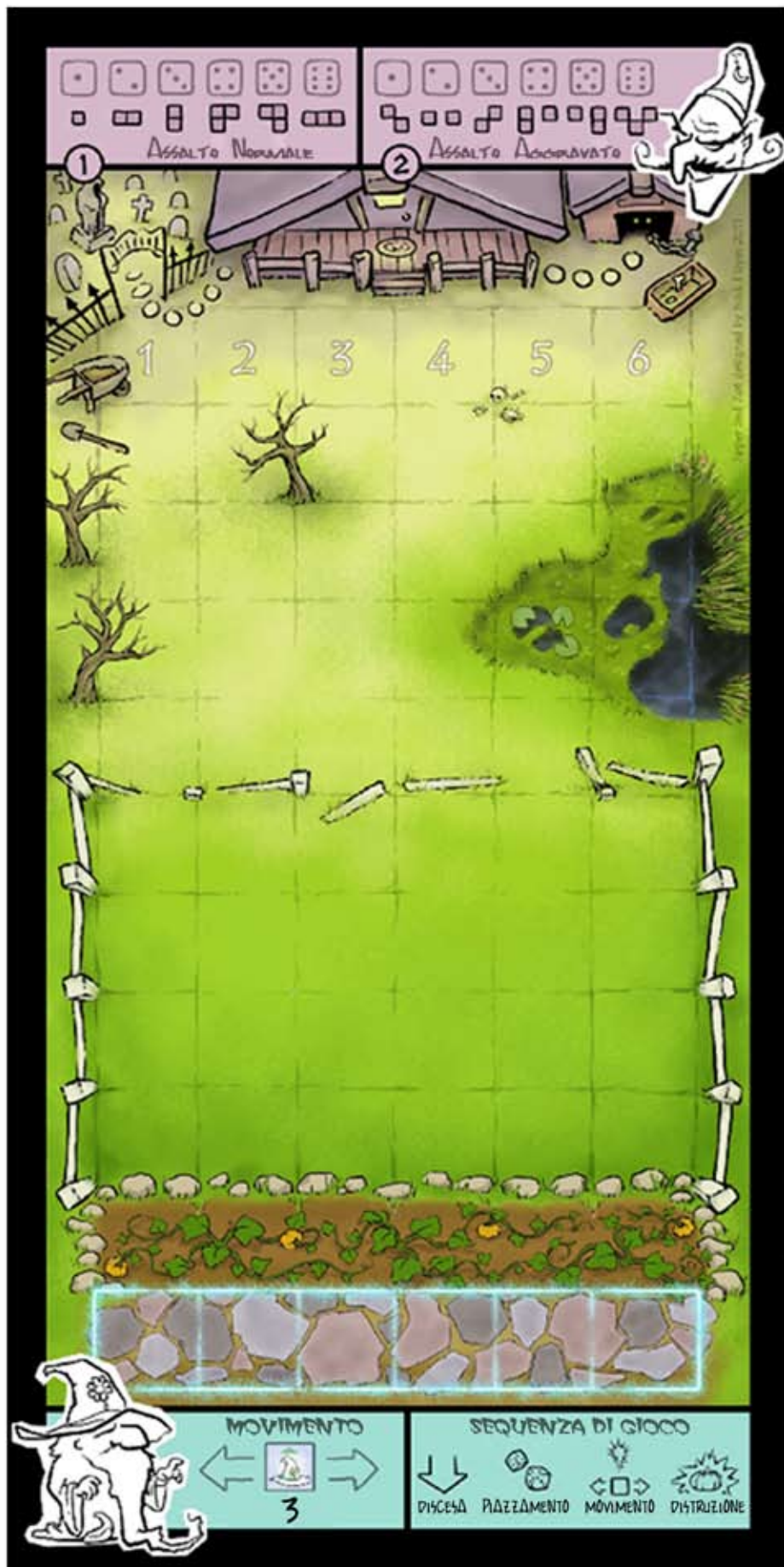
**Per consigli, reclami o insulti:** [birdfederico.tdg@gmail.com](mailto:birdfederico.tdg@gmail.com)

Questo documento non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori italiani atto a comprendere le regole del gioco ed è frutto di un'iniziativa personale per la quale l'autore non ha alcuna responsabilità e non fornisce alcun supporto.

Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.

I testi e le immagini sopra riportate sono tratti dal regolamento inglese di Jasper and Zot, pertanto l'autore ne detiene i diritti.





### TABELLA PUNTEGGI

BOMBE		0 PUNTI
PUNTI FONDI MULTIPLICAZIONE		1 PUNTO PUNTI DOPPI
ZOMBIE		2 PUNTI
CATEVA PICCOLA		x5 +5 PUNTI
CATEVA GRANDE		x10 +10 PUNTI
ZUCCHE DISTRUITE		-10 PUNTI

