

L'oro del Drago

Un gioco di Bruno Faidutti

Da 3 a 6 giocatori, età dagli 8 anni in su.

Ambientazione del gioco

Ogni giocatore controlla una squadra di cacciatori di draghi (due cavalieri, un ladro e un mago).

Come tutti i cacciatori di draghi, essi hanno un solo obiettivo: l'oro, l'argento, i gioielli e gli oggetti magici. Uccidendo il drago? E' una passeggiata! La parte più difficile arriva dopo che il drago è morto: la compagnia che ha fatto l'impresa deve decidere come spartirsi il bottino.

I commenti in italico descrivono le regole avanzate e possono essere tralasciate quando si gioca per la prima volta permettendo di imparare più facilmente le regole. Puoi aggiungere queste regole quando hai imparato a giocare per avere un gioco più strategico.

Componenti:

- 18 carte Drago, e una carta Mercato
- 24 carte Avventurieri (4 per ogni colore)
- 17 carte Oggetti Magici
- Un sacchetto per contenere i segnalini Tesoro
- 126 segnalini di legno del Tesoro *
- 6 schermo
- Una clessidra (di durata pari a 60 secondi)

* 35 segnalini di argento (che rappresentano le monete), 20 segnalini di oro (pezzi d'oro), 16 segnalini rossi (oggetti magici), 4x12 segnalini gemme (12 blu = zaffiro, 12 verdi = smeraldi, 12 viola = ametiste, 12 gialli = ambra), 6 segnalini bianchi (diamanti), 1 segnalino nero (diamante nero)

Preparazione del gioco

1. Ogni giocatore prende:
 - Un insieme di 4 carte Avventurieri dello stesso colore (2 cavalieri, un ladro e un mago) che vengono piazzati a faccia in su lungo una riga di fronte al giocatore.
 - Una schermo per nascondere agli occhi degli altri giocatori i tesori conquistati.
2. Le carte Drago vengono mescolate e piazzate faccia in giù nel centro del tavolo. Questo sarà il mazzo di pesca delle carte Drago.
3. Le prime 4 carte Drago sono girate e disposte su una riga al centro del tavolo. Questi sono i primi Draghi che possono essere attaccati dai giocatori.
4. Tutti i segnalini Tesoro sono inseriti all'interno del sacchetto. Per ogni Drago si peschino a caso dal sacchetto un numero di segnalini Tesoro pari al numero indicato nell'angolo basso sinistro della carta Drago.
5. La carta Mercato è inserita nel mazzo delle carte Drago esattamente a metà delle rimanenti carte che formano il mazzo.
 - *Regola avanzata: le carte Oggetti Magici sono mescolate. Ogni giocatore riceve una carta di queste che guarda e tiene nascosta agli altri giocatori, mettendola a faccia in giù vicino ai propri avventurieri. Le rimanenti formano un mazzo che viene messo vicino al mazzo delle carte Drago.*
6. Il primo giocatore inizia il turno

Carte Drago

In ogni istante (finché il mazzo delle carte Drago non è finito), dovrebbero esserci sempre 4 carte Drago a faccia in su nel tavolo. Questi sono i draghi che possono essere attaccati dai giocatori. Un drago ucciso è rimosso dal gioco e rimpiazzato da uno nuovo pescato dal mazzo. Nella carta Drago

in alto a sinistra è indicato un numero che indica la forza del drago. Il numero in basso invece indica quanti tesori il drago possiede. Questo è diviso in due parti:

- Una parte conosciuta, che è il numero di segnalini tesoro che sono pescati a caso dalla sacchetto non appena un drago è messo nel centro del tavolo. Il numero di segnalini da pescare è indicato nella parte sinistra in basso della carta.
- Una parte nascosta, che non è conosciuta finché il drago non è stato sconfitto. Questo numero è indicato nella parte destra in basso della carta e indica il numero di tesori che sono pescati a caso dal sacchetto dopo che il drago è stato ucciso ma prima che la fase di trattativa per la divisione del tesoro tra i giocatori inizi.

Tutte i segnalini Tesoro quando pescati dal sacchetto sono pescati a caso.

Carte Avventurieri

Ogni giocatore ha 4 Avventurieri ognuno dei quali ha un valore di attacco stampato nella parte alta sinistra della carta. Maghi e Ladri hanno anche poteri speciali. (La descrizione di questi poteri sono descritti più avanti quando si parla della fase di trattativa).

Ogni giocatore dispone a faccia in su le proprie carte Avventurieri all'inizio del gioco. Questi sono gli avventurieri attivi che sono usati per attaccare i draghi. Quando un drago è ucciso,

l'Avventuriero torna indietro dal giocatore che lo possiede, ma deve essere piazzato faccia in giù.

All'inizio di ogni turno in cui un giocatore non ha più carte Avventurieri a faccia in su, queste carte vengono girati a faccia in su e sono pronte per ingaggiare nuove battaglie.

** Le carte avventura possono anche essere rimandate indietro al suo proprietario per effetto di alcuni oggetti magici.*

Giocare la partita

Il giocatore iniziale è scelto a caso. Gli altri seguiranno in senso orario il turno di gioco.

In ogni turno, i giocatori proveranno a uccidere i draghi. Appena un drago è stato ucciso, il suo tesoro è completato aggiungendo la parte nascosta. Se il drago è stato ucciso dagli Avventurieri di un solo giocatore, quel giocatore si prende tutto il tesoro. Se più di un giocatore ha partecipato a uccidere il drago, il tesoro deve essere diviso con un accordo tra tutti i giocatori, in un tempo limitato.

Attaccare i Draghi

Al proprio turno, il giocatore lancia un attacco contro uno dei quattro draghi disponibili. Il giocatore può attaccare un drago anche se vi è un avventuriere dello stesso colore (o di un colore differente) che sta attaccando quel drago.

Per indicare l'attacco, il giocatore piazza l'avventuriero faccia in su sotto la carta del drago. Si dispongano le carte avventuriero che attaccano uno stesso drago sovrapposte in modo tale però che i valori di attacco di ogni Avventuriere siano visibili.

Una volta che l'avventuriere è stato posto sotto il drago, si sommano tutti i valori di attacco degli avventurieri che stanno attaccando quel drago, il risultato viene confrontato con il valore di forza del drago.

- Se la somma risultante è minore della forza del drago, nulla succede. Il drago rimane vivo, e gli avventurieri continuano a combattere il drago. Il giocatore successivo muove.
- Se la somma risultante supera o uguaglia quella del drago, esso è ucciso. I giocatori procedono immediatamente alla spartizione del bottino.

Condividere il Tesoro del Drago ucciso

Il tesoro per il drago deceduto viene completato pescando il corretto numero di segnalini (indicato nella parte destra in basso della carta del drago).

- Se il drago è ucciso dagli avventurieri di un unico giocatore, quel giocatore si prende l'intero bottino e lo nasconde dietro il suo schermo.

- Se il drago è ucciso da avventurieri di più giocatori, si gira la clessidra. Non appena la clessidra è girata, la trattativa per la negoziazione della spartizione del tesoro ha inizio tra i giocatori che hanno partecipato all'uccisione del drago.
- Se tutti i giocatori che hanno ucciso il drago si accordano per l'esatta distribuzione del tesoro, essi lo dividono come d'accordo.

L'accordo per la spartizione deve seguire le seguenti regole:

- La spartizione non deve essere casuale, ovvero non deve coinvolgere in alcun modo la fortuna. I giocatori quindi non possono usare un dado o il lancio di una moneta per decidere la parte del tesoro che gli spetta.
- I giocatori devono dividere tutto il tesoro. Nulla del tesoro può essere scartato.
- I giocatori devono essere d'accordo solamente sulla spartizione che sta avvenendo, non importa se sono in disaccordo su altre questioni. In particolare non possono accordarsi su spartizioni future.
- Se la clessidra si conclude prima che l'accordo sia sancito, il tesoro è rimosso dal gioco (non è rimesso nel sacchetto, ma messo da parte e non più usato nella partita corrente).

Casi speciali per la divisione del tesoro

Se uno o più stregoni hanno partecipato all'uccisione del drago:

I maghi hanno priorità sulla scelta dei segnalini rossi che rappresentano gli oggetti magici. Perciò se vi è un unico mago nel gruppo, il giocatore che lo possiede prende immediatamente tutti i segnalini rossi prima che il negoziato per la spartizione del resto del tesoro abbia inizio. Quel mago prenderà i segnalini rossi anche se il negoziato fallisce. Se vi sono più maghi di diversi giocatori, i segnalini rossi sono divisi come nelle condizioni normali tra tutti i giocatori.

Regola avanzata: i segnalini rossi sono inclusi nella negoziazione di tutto il tesoro (si ignora quindi la regola precedente). Quando nella spartizione un giocatore che controlla un mago ottiene almeno un segnalino rosso, quel giocatore pesca una carta degli oggetti magici dal mazzo corrispondente. Un giocatore che non possiede alcun mago ma che ottiene un oggetto magico non pesca comunque alcuna carta. Una carta di oggetto magico è usata una sola volta durante il gioco e poi scartata. Se il mazzo è esaurito, si rimescola il pozzo delle carte.

Se uno o più ladri hanno partecipato all'uccisione del drago:

Quando un ladro ha aiutato l'uccisione di un drago, il suo proprietario prende un segnalino, casualmente, da dietro lo schermo di uno degli altri giocatori coinvolti nello stesso combattimento. Se ci sono più ladri, tutti i giocatori che li hanno giocati rubano un segnalino da uno degli altri giocatori, seguendo l'ordine in cui i ladri sono stati giocati durante il combattimento. Questa azione viene eseguita indipendentemente dal fatto che si trovi o meno un accordo per la spartizione.

Regola avanzata: un ladro che ruba un oggetto magico da un altro giocatore NON prende alcuna carta oggetto magico.

Se un giocatore ha entrambi un mago e un ladro che attacca lo stesso drago:

Quando un ladro e un mago dello stesso giocatore hanno partecipato all'uccisione del drago, il mago aiuta il ladro. Quel giocatore può guardare dietro lo schermo di un altro e scegliere il segnalino da rubare invece di pescarlo a caso.

Dopo la negoziazione per la spartizione del tesoro:

- I giocatori si riprendono le proprie carte avventurieri che hanno ucciso il drago e le piazzano a faccia in giù tra di loro.
- La carta drago è rimossa dal gioco
- Un nuovo drago è pescato dal mazzo e il suo tesoro non nascosto (il numero in alto a sinistra) è pescato dal sacchetto dei segnalini e piazzato sulla carta.

- Il prossimo giocatore gioca un avventuriero per attaccare un drago.

Mercato

Quando il settimo Drago è stato pescato dal mazzo, la carta Mercato appare. I giocatori hanno un minuto (girare la clessidra per conteggiare il tempo) per scambiarsi liberamente ogni segnalino tesoro che vogliono. Solo i segnalini possono essere scambiati. I giocatori non sono tenuti a rivelare quello che hanno dietro lo schermo.

Il gioco continua normalmente dopo che il turno del Mercato si è concluso.

Fine del gioco

Quando l'ultimo segnalino tesoro è stato estratto dal sacchetto il gioco è vicino alla conclusione. Da quel momento in poi i draghi uccisi non sono più rimpiazzati. In più quando un drago è ucciso non vengono pescati i segnalini per il tesoro nascosto: i giocatori si divideranno solo il tesoro non nascosto già piazzato sulla carta.

Il gioco finisce quando l'ultimo dei draghi è stato sconfitto, e tutti i tesori sono stati divisi.

Ogni giocatore rivela il contenuto del suo tesoro dietro lo schermo e i punteggi finali sono contati. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

Conteggio del Tesoro:

- a) Ogni pezzo d'argento vale 1 punto.
- b) Ogni pezzo d'oro vale 3 punti.
- c) Ogni Oggetto Magico (segnalini rossi) conta 1 punto.
- d) Il Diamante Nero vale 7 punti.
- e) Per ognuno degli altri cinque colori (le gemme in verde, viola, giallo e i diamanti bianchi), i giocatori con il maggior numero di segnalini di quel colore contano 15 punti (in 3 giocatori), 12 punti (in 4 o 5 giocatori), 10 punti (in 6 giocatori). Se dei giocatori sono a parità per un colore, essi contano l'intero punteggio.

Regole avanzate:

- a) Ogni pezzo d'argento vale 1 punto.
- b) Ogni pezzo d'oro vale 3 punti.
- c) Ogni Oggetto Magico (segnalini rossi) conta 1 punto.
- d) Il Diamante Nero vale 7 punti. Ma esso è maledetto, quindi chi lo possiede non fa punti secondo le regole seguenti e) e f). Se quel giocatore ha la maggioranza di un colore, nessun giocatore guadagna punti per quel colore.
- e) Per ognuno degli altri cinque colori (le gemme in verde, viola, giallo e i diamanti bianchi), i giocatori con il maggior numero di segnalini di quel colore contano 12 punti (in 3 giocatori), 10 punti (in 4 o 5 giocatori), 8 punti (in 6 giocatori). Se due giocatori sono a parità per un colore, essi contano si dividono il punteggio (6,5 4 4 rispettivamente). Se vi sono tre o più giocatori in parità nessuno guadagna punti.
- f) Se un giocatore ha almeno un segnalino per ogni colore, guadagna un bonus di 5 punti.