



Da 3 a 6 Giocatori, Età 10+, Durata di gioco: 10 minuti per round.

Scopo del Gioco:

Essere il giocatore con meno punti evitando le miscele tossiche nei calderoni! Gioca una Carta Pozione in uno dei tre calderoni, ognuno con il suo colore. Se il valore totale delle carte in un calderone eccede 13, allora sei obbligato a prendere tutte le carte in quel calderone. Cerca di non prendere nessuna Carta Pozione, ma se devi, assicurati di averne la maggioranza di quel colore in modo da essere immune al suo potere! Ci sono otto Carte Veleno nel gioco che sabotano non solo i calderoni, ma anche il tuo punteggio!

Contenuto:

3 tavole Calderone e 50 carte:

Otto Carte Veleno di valore 4

Quattordici Carte Pozione in ognuno dei tre colori (con due carte di valore 4 e tre carte di valore 1, 2, 5 e 7 per colore)

Preparazione:

Scegli un giocatore che faccia il mazziere e inizi il primo round. Il mazziere passa alla sinistra nei round successivi. All'inizio di un round, il mazziere mescola e distribuisce tutte le carte, una ad una, ai giocatori. A seconda del numero di giocatori, alcuni potrebbero ricevere una carta in più degli altri.

NOTA: Con tre giocatori, distribuisce QUATTRO mani e rimuovi la mano extra dal gioco.

Svolgimento del Gioco:

Inizia il giocatore alla sinistra del mazziere, e il gioco prosegue in senso orario. Nel tuo turno devi giocare una delle tue carte a faccia in su dentro un calderone. Non ci possono essere Carte Pozione dello stesso colore in più di un calderone allo stesso tempo. (Se un calderone contiene solo Carte Veleno, il suo colore non è ancora determinato. La Carta Pozione aggiunta al calderone determinerà il colore del calderone, ma il calderone non deve essere dello stesso colore di un altro calderone già esistente)

Se giochi una carta che fa superare il valore 13 del calderone, allora devi prendere tutte le carte presenti precedentemente nel calderone, e piazzarle a faccia in giù di fronte a te. La carta che hai giocato ed ha fatto eccedere il valore 13 rimane nel calderone.

Nota: Non puoi guardare le carte a faccia in giù in nessun momento fino alla fine del round.

Esempio 1:

2→(**4 7**)

Marco gioca un "2" e riempie il calderone fino a 13.

(**2 4 7**)←**4**

Matteo gioca un "4" e fa eccedere il valore di 13. Deve prendere tutte le tre carte precedenti e piazzarle a faccia in giù davanti a se. La carta "4" di Matteo rimane nel calderone.

Esempio 2:

4 → (2 5)

Alessandro gioca una Carta Veleno, che ha sempre valore "4" e riempie il calderone fino a 11.

(4 2 5) ← 5

Mariangela gioca un "5" ed eccede il valore di 13. Deve prendere le carte presenti precedentemente nel calderone, inclusa la Carta Veleno e metterle a faccia in giù di fronte a se. La carta "5" di Mariangela rimane nel calderone.

Punteggio:

Un round finisce quando tutte le carte sono state giocate. Allora tutti i giocatori controllano le loro carte a faccia in giù. Se hai più carte di un colore rispetto agli altri giocatori, allora puoi scartare tutte queste carte. In caso di parità, nessun giocatore può scartare carte. Le Carte Veleno non possono mai essere scartate, non importa quante tu ne abbia!

Tutti i giocatori contano il numero delle loro carte rimanenti, contando ogni Carta Veleno come due carte. Il risultato viene registrato per ogni giocatore, e totalizzato alla fine di tutti i round di gioco.

Esempio di Punteggio:

Matteo ha 3 carte blu, 2 carte rosse e una carta Veleno.

Mariangela ha 6 carte rosse e 2 carte viola.

Marco ha 2 carte blu, 5 carte rosse, 6 carte viola e 2 carte Veleno.

Alessandro ha 6 carte blu, 1 carta rossa, 6 carte viola e 4 carte Veleno.

Matteo non ha la maggioranza di nessun colore, e quindi non scarta nessuna carta. Riceve 7 punti (5 per le sue carte Pozione più 2 per la carta Veleno).

Mariangela ha la maggioranza delle carte rosse, quindi le può scartare. Riceve 2 punti (perché ha 2 carte Pozione e nessuna carta Veleno).

Marco è in pareggio per la maggioranza delle carte viola, quindi non le può scartare. Riceve 17 punti (13 per le sue carte Pozione più 4 per le sue due carte Veleno).

Alessandro ha la maggioranza delle carte blu, quindi le può scartare. È in pareggio per la maggioranza delle carte viola, quindi non le può scartare. Anche se ha la maggioranza delle carte Veleno, non le può scartare perché i giocatori non possono MAI scartare carte Veleno. Riceve 15 punti (7 per le sue carte Pozione più 8 per le sue quattro carte Veleno).

Fine del Gioco:

Gioca un round per ogni giocatore. Alla fine della serie di round, il giocatore con il totale più basso vince!



<http://www.goblins.net>

Traduzione: Matteo Gazzato (nordestcowboy)

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.