

RED DRAGON INN

Traduzione: Sargon

MATERIALI

4 mazzi dei personaggi (Deirdre, Fiona, Gerki a Zot)
4 schede dei personaggi
1 mazzo Bere
4 segnalini Resistenza (rossi)
4 segnalini Alcool (gialli)
Oro
Regolamento



IL GIOCO

Conservare i tuoi soldi e rimanere cosciente. Se durante la partita finisci i soldi o l'alcool è maggiore della tua resistenza, tu sei fuori dal gioco.

SETUP

Mescolare il mazzo Bere e piazzarlo in una posizione che sia raggiungibile da tutti i giocatori. Lasciare uno spazio vicino a questo mazzo per gli scarti.

Ogni giocatore prende una scheda, un segnalino rosso, un segnalino giallo, 10 soldi e un mazzo personaggio.

Mettere tutti gli altri soldi da parte; questa è la locanda, "**Inn**".

Piazzare il segnalino rosso sul 20 nella propria scheda: questa è la resistenza.

Piazzare il segnalino giallo sullo 0 nella propria scheda: questo è il livello di alcool.

Mescolare il mazzo personaggio e piazzarlo nell'apposto spazio sulla propria scheda. Pescare le prime 7 carte: questa è la mano iniziale. Le carte devono rimanere segrete agli altri giocatori, ma chi le ha pescate può vederle...

Infine, pescare una carta dal mazzo Bere e piazzarla senza vederla nello spazio Drink Me!: questa è la propria pila Drink Me!. Nessuno deve vedere la carta pescata neanche chi la pesca.

Scegliere un primo giocatore.

NEL PROPRIO TURNO

Il proprio turno consiste in 4 fasi che devono essere giocate nell'ordine presentato. Le fasi di un turno sono le seguenti:

- Scartare e Pescare
- Azione
- Comprare da Bere
- Bere

Scartare e Pescare

E' possibile scartare dalla propria mano quante carte si vogliono e pescarne dal proprio mazzo personaggio tante per tornare ad averne sette. Non si possono giocare carte se non si è finita la fase Scartare e Pescare. Scartare carte è opzionale, pescare carte è obbligatorio se si hanno meno di 7 carte in mano. Se si pesca l'ultima carta del mazzo, mescolare gli scarti e fare un nuovo mazzo.

Azione

Si può giocare una carta. Per giocare una carta vuol dire: leggere il titolo della carta, seguire le indicazioni riportate sul testo ed, infine, scartarla nell'apposito spazio sulla propria scheda.

Se viene giocata una carta "Gambling? I'm in!", inizia un round di Gioco d'Azzardo (vedere l'apposito paragrafo più avanti).

Se non si vuole o non si può giocare una carta, saltare questa fase.

Comprare da Bere

Prendere la prima carta dal mazzo Bere e piazzarla su una pila Drink Me! di qualunque giocatore. Nessuno deve vedere la carta pescata neanche chi la pesca.

Non si deve pagare da bere quando si compra da bere in questo modo. La locanda segna ogni ordinazione e si farà pagare a tempo debito (vedere Altre Regole sul Bere più avanti).

Bere

Scoprire la prima carta della propria pila Drink Me!, seguire le istruzioni sulla carta e piazzarla nella pila degli scarti delle carte Bere. Se non ci sono più carte Bere nella propria pila Drink Me! Pile e il giocatore deve pescare la carta, quel giocatore ridurrà il suo livello di alcool di uno.

Fine del Turno

Dopo aver risolto gli effetti della fase Bere, il turno finisce e il gioco passerà al giocatore di sinistra.

PERDERE

Finire i Soldi

Se un giocatore finisce i soldi, il locandiere lo butterà fuori della locanda a calci, costringendolo a passare il resto della notte nelle stalle. Quel giocatore si considera fuori dal gioco.

Pieno d'Alcool

Se un giocatore ha un livello di alcool uguale o più alto della propria resistenza, quel giocatore si considera aver perso conoscenza e il locandiere lo trasporterà in una stanza per farlo riposare. Quel giocatore, dunque, si considera fuori del gioco. Il denaro del giocatore addormentato viene ripartito tra la locanda e gli altri giocatori rimasti in gioco. Metà alla locanda e metà ai giocatori: questa metà viene distribuita esattamente in parti uguali tra i giocatori. Eventuali resti sia nella divisione tra locanda e avversari, che nella divisione tra gli avversari vengono consegnati alla locanda.

CARTE SOMETIMES E ANYTIME

Carte Sometimes

Le carte Sometimes possono essere giocate a certe condizioni. Ogni carta Sometimes definisce nel testo queste condizioni..

Carte Anytime

Le carte Anytime possono essere giocate in qualunque momento, anche durante il turno di un altro giocatore, interrompendolo.

ALTRE REGOLE SUL BERE

Rimanere senza Bere

Quando si raggiunge la fine del mazzo Bere, ogni giocatore deve pagare un soldo alla locanda, questo denaro servirà affinché il locandiere portai ancora da bere. Effettuato il pagamento, mescolare gli scarti del mazzo Bere e formare un nuovo mazzo Bere. Questa operazione del pagamento e del riformare un nuovo mazzo Bere avviene immediatamente finiscono le carte Bere.

Nessuna Carta Bere nella propria pila Drink Me!

Se un giocatore deve prendere da bere dalla propria pila Drink Me!, ma non ci sono più carte nella propria pila Drink Me!, allora il giocatore ridurrà il suo volume di alcool di uno. Questa regola non si applica se si finisce il mazzo in seguito a più carte pescate per via della Bevuta Plurima (vedere più sotto).

Eventi Bere

Alcune carte Bere sono Eventi. Se si scopre una carta Bere Evento, seguire le istruzioni sul testo della carta. Le carte che influenzano le carte Bere non influenzano anche le carte Bere Evento.

Bevuta Plurima

Se si rivela un carta Bere con la frase "with a chaser" nel titolo, si deve scoprire un'altra carta Bere dallo stesso mazzo.

Se è una carta Bere, applicare gli effetti descritti.

Se questa nuova carta Bere riporta ancora la frase "with a chaser", applicare gli effetti descritti e pescare una nuova carta Bere dallo stesso mazzo. Ogni carta "with a chaser" fa pescare una nuova carta Bere.

Se non ci sono più carte nella pila Drink Me! o se si pesca una carta Bere Evento, non ci sono effetti addizionali e non si finisce di pescare carte Bere. Attenzione: la carte Bere Evento non si applicano in questo caso...

Il mazzo Bere non ha mai fine, quindi se si deve pescare una carta dal mazzo Bere e questo è finito, mescolare gli scarti (seguire le regole descritte in Rimanere senza bere) e pescare dal nuovo mazzo bere.

La prima carta Bere pescata e le eventuali carte Bere pescate in sequenza sono considerate una unica bevute, quindi quando una carta permette di evitare una bevuta si riferisce alla prima carte E a tutte le altre collegate da "with a chaser" pescate successivamente.

Gerki beve dalla sua pila Drink Me! E prende Wine with a Chaser: quindi rivela la sua prossima carta bere dalla sua pila Drink Me! e prende Dragon Breath Ale. Lui quindi aggiunge gli effetti di queste carte e vede che arriverebbe ad un livello di alcool di 6. Gerki gioca "Dump it on the floor!" per ignorare gli effetti di una bevuta e quindi non aumenta il volume di alcool.

Zot prende a Light Ale with a Chaser: Zot rivela la sua prossima carta Bere dalla sua pila Drink Me! e prende Round on the House. Round on the House è una carta Evento, questa non ha effetto e la pescata si ferma qui. Zot prende 1 Alcool.

GIOCO D'AZZARDO

un round di Gioco d'Azzardo inizia quando un giocatore gioca, nella propria fase Azione, una carta "Gambling? I'm in!".

Una volta iniziato un round di Gioco d'Azzardo, il gioco viene sospeso e ognuno deve pagare una posta di 1 soldo. Pagare una posta vuol dire mettere il denaro nel centro dell'area di gioco (assicurarsi che non si ci sia confusione con i denari della locanda).

Il giocatore che iniziato il Gioco d'Azzardo è considerato il giocatore che sta vincendo la posta (in termini di gioco si indica il giocatore che sta vincendo con l'espressione "in control").

Il gioco ora passa intorno al tavolo partendo dalla sinistra di chi ha iniziato il Gioco d'Azzardo. Al proprio turno un giocatore può o giocare una carta **Gambling** o **Cheating card** oppure **Passare**.

Giocare una Carta Gambling o Cheating: giocare uno di questi due tipi di carte permette di prendere il controllo del round di Gioco d'Azzardo. Le carte Gambling and Cheating indicano, in basso, quali tipi di carte sconfiggono.

Si può giocare una sola carta se questa ha sconfitto l'ultima carta giocata.

Passare: è possibile passare invece che giocare una carta. È possibile passare anche se si hanno carte Gambling or Cheating da giocare. Se si passa, comunque si è considerati ancora attivi nel round di Gioco d'Azzardo, questo vuol dire che, se in un secondo momento si vuole giocare una carta Gambling or Cheating, si può farlo purché il round di Gioco d'Azzardo non sia concluso.

Fine del Round

Se un giocatore gioca una carta Gambling o Cheating e tutti gli altri passano, il round di Gioco d'Azzardo finisce e il giocatore che aveva giocato per ultimo una carta vince. Il giocatore che vince prende tutti i soldi messi di posta e li posiziona nella sua scheda. Ci sono carte Sometimes che possono far finire un round di Gioco d'Azzardo prima o in maniera diversa oppure cambiare le regole del round di Gioco d'Azzardo dopo che questo è finito. Se una di queste è stata giocata applicarne gli effetti descritti.

Quando un round di Gioco d'Azzardo è finito, il gioco prosegue come normale. Il giocatore che ha iniziato il round di Gioco d'Azzardo passa alla sua fase Comprare da Bere.

Abbandonare il Round

Alcune carte permettono di abbandonare il round di Gioco d'Azzardo. Se un giocatore abbandona il round di Gioco d'Azzardo, non può giocare carte Gambling o Cheating per il resto di quel round, ma può continuare a giocare carte Sometimes or Anytime.

Finire i Soldi

Se un giocatore finisce i soldi durante un round di Gioco d'Azzardo, quel giocatore rimarrà in gioco fino alla fine del round di Gioco d'Azzardo. Ignorerà anche tutti gli effetti che lo forzeranno a pagare o a mettere una posta in soldi. Se quel giocatore non vincerà il round di Gioco d'Azzardo o non riceverà denaro alla fine di questo, verrà considerato fuori dal gioco.

Esempio di Gioco d'Azzardo:

In questo turno, Zot ha giocato "Gambling? I'm In!" e quindi ha iniziato un round di Gioco d'Azzardo.

Deirdre gioca "I'm saving this money for the poor" per abbandonare il round di Gioco d'Azzardo per il resto del turno.

Zot, Gerki, e Fiona mettono ognuno 1 soldo di posta. Zot ha iniziato quindi è lui che sta vincendo la posta.

Il gioco passa a Gerki che è seduto a sinistra di Zot. Gerki passa.

Fiona gioca "I raise," una carta Gambling che forza tutti i giocatori nel round a mettere una posta addizionale di 1 soldo. Zot, Gerki e Fiona mettono ognuno un altro soldo di posta (ora abbiamo una posta di 6 denari)..

La carta "I raise" è una carta Gambling e questo vuol dire che ora Fiona ha il controllo del Gioco d'Azzardo.

Zot passa.

Gerki gioca "Oops ... I dropped my cards," una carta Cheating. Gerki è ora colui che il controllo del gioco.

Fiona non ha altre carte Gambling, e passa. Anche Zot passa. Gerki quindi vince 6 denari.

Il gioco torna alla normalità: Zot deve giocare la sua fase Comprare da Bere....

ORDINE DEGLI EVENTI

Se c'è un problema di ordine degli eventi (ad esempio due giocatori giocano una carta Anytime nello stesso momento) risolvere gli eventi seguendo l'ordine del turno di gioco, cominciando col primo giocatore, poi il secondo e così via.

Nota: La presente traduzione non sostituisca in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come 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.



**La Tana
dei Goblin**

<http://www.goblins.net>