

FANTASY PUB

di Emanuele e Ornella

Giocatori da 2 a 5

Durata 45-60 minuti

Componenti

.....

- 200 Segnalini a Doppio Faccia: su un Lato è raffigurata una moneta, sull'altro una birra.
- 35 Personaggi in 5 colori: Giallo, Verde, Rosso, Blu e Nero. Ciascun colore ha 4 tipi di personaggio diversi: 2 Hobbit, 2 Nani, 2 Guerrieri ed 1 Orco.

Figura 1 – I Personaggi



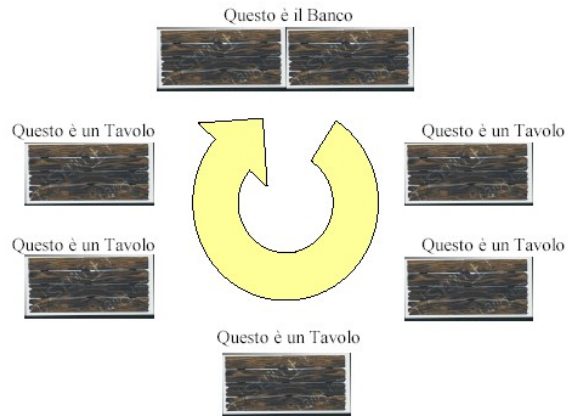
- 7 Cartoncini (5 rappresentano i Tavoli, mentre gli altri 2 vanno uniti per formare il banco dell'oste).
- 2 Dadi a 6 Facce.

Preparazione

.....

Si dispongono i Tavoli ed il Banco come in **Figura 2**: quello sarà il Fantasy Pub. Si mette 1 moneta sopra ciascun tavolo. Gli altri segnalini, girati sul lato moneta, formano la riserva.

Figura 2 – Plancia di Gioco



Ogni giocatore sceglie uno dei colori disponibili e ne prende i relativi personaggi. Quindi mescola le carte personaggio del colore scelto e li mette a faccia in su formando così la propria pila. Mette al banco il primo personaggio (pescando dalla cima del mazzo) e vi mette 6 monete sopra.

Scopo del Gioco

.....

Durante il gioco i personaggi entrano, si muovono tra i tavoli ed il banco, escono dal pub. Sopra ciascun personaggio saranno piazzati alcuni segnalini: quelli con il lato moneta indicano quanti soldi possiede (e può spendere) il personaggio, quelli con il lato birra indica quante birre il personaggio ha già bevuto. Quando un personaggio si muove, porta con se i suoi segnalini. Quando un personaggio esce dal pub, il giocatore "raccolge" le birre che quel personaggio ha bevuto. Il primo giocatore che "raccolge" un numero prefissato di birre (vedi tabella 1 - sottostante) vince il gioco.

Numero Giocatori	2	3	4	5
Birre da Raccogliere	22	20	17	15

Le Azioni

.....

Il gioco si svolge a turni: comincia il giocatore che ha più sete e gli altri lo seguono in senso orario. Al proprio turno un giocatore tira i 2 dadi ed esegue UNA o DUE azioni utilizzando solamente i propri personaggi. E' possibile ripetere lo stesso tipo di azione due volte in un turno (anche usando lo stesso personaggio). Se esegue DUE azioni, egli utilizzerà il valore di un dado per la prima azione ed il valore dell'altro per la seconda.

Esempio 1: tirando i dadi, Marco ottiene un 4 ed un 1. Egli dunque esegue un'azione con il 4 e con 1 la seconda nell'ordine che preferisce. Se si esegue una sola azione, si può scegliere il valore di uno dei due dadi oppure sommare i due dadi.

Esempio 2: Francesco tira i dadi ed ottiene un 5 ed un 2. egli può fare un'azione con il 5 e l'altra con il 2 oppure una solamente con il 7 (=5+2).

Il giocatore DEVE eseguire ALMENO un'azione. Nel raro caso (e solo in questo) in cui non vi sia nessuna azione legale possibile, il giocatore ritira entrambi i dadi.

Le azioni possibili sono:

- Entrare nel PUB
- Uscire dal PUB
- Muovere un Personaggio

Entrare nel PUB

Il giocatore prende il personaggio che sta in cima alla propria pila e lo mette al banco. Piazza sopra allo stesso un numero di monete (prelevate dalla riserva) pari al valore del dado scelto per l'azione. E' possibile usare la somma dei dadi, purché questa non sia maggiore di 6.

Uscire dal PUB

Il giocatore può eseguire questa azione con un suo personaggio solo se:

- Il personaggio è al banco.
- Il personaggio ha bevuto (ovvero ha con sé) almeno tante birre quante sono le monete che ancora possiede.

Esempio: al banco ci sono un Guerriero Rosso, un Hobbit Verde ed un Orco Giallo. Il guerriero ha 2 birre e 3 monete ma non può uscire, l'hobbit ha 1 birra ed 1 moneta può uscire, l'orco ha 4 birre e 0 monete può uscire.

Il personaggio che esce viene messo in fondo alla pila. Le monete sul personaggio tornano nella riserva. Le birre sul personaggio sono "raccolte" dal giocatore e vanno poste di fronte a se ben visibili. Per ciascun personaggio che si vuole far uscire occorre usare una propria azione, il valore del dado che si utilizza per uscire non ha importanza.

Muovere un Personaggio

I tavoli ed il banco sono delle "caselle" su cui i personaggi si muovono in senso orario (**eccezione:** il nano si muove in entrambe le direzioni). Di quante "caselle" si muove un personaggio ? Si deve muovere esattamente del valore del dado (o della somma dei dadi) utilizzando per l'azione Movimento **MENO** il numero di birre che ha bevuto (che stanno sul personaggio stesso). Quindi:

$$\text{Movimento} = \text{Dado(i)} - \text{Birre}$$

Se il numero risultante è zero o negativo, quel personaggio non può muoversi. Non sempre un personaggio può fermarsi ad un tavolo o al banco (vedi capitolo "Le Regole del PUB"), in tal caso il movimento non potrà avvenire.

Le Abilità dei Personaggi

.....

- **Hobbit:** quando si ferma ad un tavolo o al banco dove ci sono delle monete, deve prenderne una. L'hobbit non può rifiutarsi di prendere la moneta (se c'è). Si applica tale abilità anche quando entra nel PUB.

- **Nano:** ad ogni azione di movimento può scegliere se muoversi in senso orario od antiorario.
- **Guerriero:** nessuna abilità speciale.
- **Orco:** quando si muove lascia 1 sua moneta sul tavolo o sul banco da cui inizia il movimento.

Le Regole del PUB

.....

Al Banco

Solo un personaggio di ciascun colore può trovarsi al banco contemporaneamente; può tuttavia coesistere qualsiasi tipo di combinazione di tipi di personaggio. Se un giocatore ha già un suo personaggio al banco, non può ne far entrare un nuovo personaggio preso dalla pila ne può far fermare al banco un altro personaggio proveniente dai tavoli. Deve prima muovere o far uscire il personaggio al banco. Al banco NON si applicano le 3 regole che si applicano ai tavoli (vedi di seguito): l'unica regola da rispettare è un UNICO PERSONAGGIO per COLORE.

Ai Tavoli

Ai tavoli possono stazionare un numero illimitato di personaggi e di qualsiasi colore. Al tavolo tuttavia vi sono delle regole che vanno rispettate:

- A un tavolo può esserci un personaggio da solo (di qualsiasi colore o tipo).
- A un tavolo possono esserci personaggi dello stesso tipo (per esempio solo hobbit oppure solo orchi, e così via). Ci possono essere le combinazioni di tutti i colori.
- A un tavolo può esserci un solo personaggio per tipo (1 hobbit, 1 nano ed 1 orco). Ci possono essere tutte le combinazioni di colore.

Esempio 1 (Vedi Figura 3): è consentito avere 5 hobbit ad un tavolo (di qualsiasi combinazione di colore). E' consentito avere 1 nano rosso, 1 hobbit verde, 1 guerriero

rosso ed 1 orco blu. Non è consentito avere 1 hobbit e 2 nani allo stesso tavolo.

Figura 3A – Personaggi Uguali



Figura 3B – Personaggi Diversi



Se con un movimento un personaggio si fermerebbe ad un tavolo dove non sono rispettate le regole citate, il movimento è **PROIBITO** (l'azione non è considerata legale).

Esempio 2: il giocatore rosso vuole muovere il suo hobbit che si dovrebbe fermare presso un tavolo dove ci sono già 1 hobbit blu ed 1 guerriero giallo. L'azione è illegale: il giocatore non può muovere il suo hobbit perché la regola 3 non sarebbe più rispettata.

Bere Birra

.....

Quando un personaggio termina il proprio movimento può capitare che vi siano delle bevute. Le bevute avvengono solo sul tavolo in cui quel personaggio si ferma. Bere una birra significa girare il segnalino dal lato moneta al lato boccale di birra.

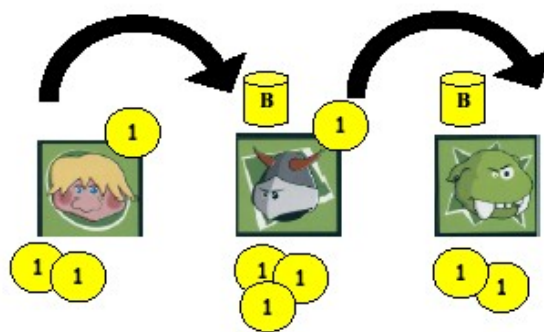
Come si beve birra la FANTASY PUB ?

- **Al banco non si beve:** se un personaggio si ferma al banco non c'è alcuna bevuta.
- **Da soli non si beve:** se un personaggio si ferma presso un tavolo vuoto (dove c'è solo lui) non c'è alcuna bevuta.
- **Festicciola in buona compagnia:** se un personaggio si ferma ad un tavolo dove ci sono personaggi dello stesso tipo, tutti quei personaggi devono bere una birra. Ciascun personaggio gira il proprio segnalino dal lato moneta al lato birra. E' **OBBLIGATORIO** per tutti i personaggi di quel tavolo (indipendentemente dal loro colore) bere una birra. Se un personaggio non ha monete da spendere, viene buttato fuori (vedi capitolo "Buttafuori").
- **Giro di offerte:** se un personaggio si ferma ad un tavolo dove ci sono personaggi di tipo diverso, avviene un giro di offerte. I personaggi più forti si fanno offrire la birra da quelli più deboli in successione. L'orco è il personaggio più forte, seguito dal guerriero, poi dal nano ed infine dall'hobbit. Quando un personaggio offre da bere ad un altro deve girare il proprio segnalino da moneta a birra e mettere questo segnalino sul personaggio a cui si è offerta la bevuta. L'orco quindi si fa offrire 1 birra dal guerriero se c'è oppure dal nano o dall'hobbit. Il guerriero si fa offrire una birra dal nano o dall'hobbit. Il nano si fa offrire la birra solo dall'hobbit. Ciascun personaggio si fa offrire in sintesi una (ed una sola) birra dal personaggio immediatamente meno forte.

Esempio (Vedi Figura 4): un guerriero si muove e si ferma ad un tavolo dove sono già presenti un hobbit ed un orco. Inizia il giro di

offerte in quel tavolo. L'orco si fa offrire una birra dal guerriero, un segnalino moneta sopra il guerriero viene girato sul lato birra e posto sopra l'orco. Il guerriero si fa offrire una birra dall'hobbit (non c'è alcun nano), l'hobbit non beve alcuna birra.

Figura 4 – Giro di Offerte



Il giro di offerte ad un tavolo si attiva solo quando un personaggio si muove e si ferma in quel tavolo. Tutti i personaggi, non importa il colore, presenti in quel tavolo, sono obbligati ad offrire da bere (ad eccezione del più forte). Se un personaggio non ha monete da spendere per offrire, viene buttato fuori (vedi capitolo "Il Buttafuori") e sarà il personaggio successivo (se c'è) ad offrire.

Il Buttafuori

.....

Un personaggio viene immediatamente estromesso dal PUB quando:

- E' obbligato a pagare una moneta, ma non ne ha più.
- Ha bevuto 8 birre.

Tutte le eventuali birre sul personaggio vengono **PERDUTE** (non sono raccolte dal giocatore), esse tornano nella riserva come monete. Il personaggio è "Buttato Fuori" quando:

- Su di esso stanno 8 segnalini birra.
- C'è una "Festicciola in Buona Compagnia" ed egli deve pagarsi una birra, ma non ha più monete. Gli altri personaggi al tavolo si pagano una birra normalmente.

- C'è un "Giro di Offerte" ed il personaggio che deve pagare una birra ad uno più forte, non ha più monete. Se c'è un personaggio meno forte sarà questo a pagare da bere al personaggio più forte al posto di quello eliminato in precedenza.
- E' un orco ed ha deciso di muoversi, deve quindi lasciare una moneta sul tavolo da cui parte per il movimento, ma non ha più monete. L'orco viene rimosso prima di concludere il movimento (quindi non raggiunge mai il tavolo di arrivo).

Fine del Gioco e Vittoria

.....

Il gioco termina immediatamente quando un giocatore ha raccolto almeno il numero di birre indicato nella tabella 1. quel giocatore è il VINCITORE.