

# RELÍKT

Un gioco di Rüdiger Dorn

**Giocatori:** da 3 a 5

**Età:** 10+

**Durata:** 40 minuti circa

## CONTENUTO (120 CARTE)



60 carte  
avventura  
(numerate da 1 a  
12 in cinque colori)



5 carte  
accampamento  
(in cinque colori)



35 carte azione  
(cinque mazzi  
di 7 carte)



20 carte tesoro  
(8 azzurre e 12 rosse)

## RIASSUNTO E SCOPO DEL GIOCO

Hai mai sognato di cavalcare la schiena di un elefante attraverso la folta giungla? Infestato dalle zanzare, col sudore sulla fronte, vivi questa temeraria spedizione e scopri se, alla fine dell'avventura, sarai ricompensato con gioielli di inestimabile valore.

In questo gioco di carte - con un po' di immaginazione - tutto ciò è possibile: i giocatori si immergono nel ruolo di cacciatori di tesori e, durante lo svolgimento della partita, proveranno a raccogliere tesori più preziosi e a passare quelli maledetti agli avversari. Alla fine del gioco, colui che avrà raccolto i tesori più preziosi vincerà la partita.

## PREPARAZIONE

### Carte accampamento

Prima dell'inizio del gioco ogni giocatore riceve una carta accampamento che pone scoperta davanti a sé. La carta accampamento rimane sempre scoperta durante il gioco in modo che ogni giocatore sappia a chi corrisponde un colore. Con meno di cinque giocatori le carte accampamento che non servono si rimettono nella scatola.

### Carte avventura

Se delle carte accampamento sono state rimesse nella scatola allora bisogna togliere anche le carte avventura dello stesso colore delle carte accampamento non utilizzate.

Le carte avventura vanno mescolate e ad ogni giocatore vengono distribuite quattro carte.

Le rimanenti carte avventura vengono poste coperte al centro del tavolo e vanno a formare il mazzo avventura.

**Carte tesoro**

Le carte tesoro vanno mescolate e poi si scartano tre carte tesoro senza scoprirle. Le rimanenti carte tesoro si mettono a faccia in giù al centro del tavolo e vanno a formare il mazzo tesoro. Le prime quattro carte tesoro vengono scoperte e poste una accanto all'altra per formare quattro file avventura (si veda lo schema più avanti).

Ogni carta tesoro scoperta è l'inizio di una fila in cui verranno giocate le carte avventura (di seguito fila avventura). Il numero di gemme della carta tesoro indica quante carte avventura possono essere giocate in quella fila avventura ed inoltre indica anche il valore della carta tesoro. Le carte tesoro con le preziose gemme azzurre contano come punti positivi mentre le carte tesoro con le maledette gemme rosse valgono come punti negativi.

**Attenzione:** se un giocatore guadagna due carte tesoro con lo stesso numero di gemme rosse allora questa coppia di carte, non la singola carta, tesoro conta come punteggio positivo.

**Carte azione**

Ogni giocatore riceve un mazzo di carte azione con lo stesso numero romano sul retro.

Con le carte azione i giocatori possono influenzare le file avventura.

Ogni giocatore mescola il proprio mazzo di carte azione e pone il mazzo coperto davanti a sé. Ogni giocatore pesca le prime tre carte dal proprio mazzo avventura e le aggiunge alle carte avventura precedentemente ricevute.

**SVOLGIMENTO DELLA PARTITA**

Il giocatore che indossa i gioielli più preziosi incomincia il gioco.

**Giocare una carta avventura**

Nel suo turno un giocatore gioca una carta avventura mettendola scoperta in una fila avventura, davanti ai tesori scoperti. In seguito pesca una carta avventura dal mazzo in modo da aver sempre quattro carte avventura in mano.

Dopo questo il turno passa al giocatore seguente in senso orario.

Quando il mazzo avventura termina si mescola la pila degli scarti e si utilizza questa come nuovo mazzo avventura.

**Attenzione:** La carta avventura giocata conta per il giocatore che possiede la carta accampamento dello stesso colore. Nel corso del gioco ogni giocatore tenterà di guadagnare il maggior numero di carte preziose e di lasciare agli avversari i tesori maledetti. Per questo motivo ha senso valutare attentamente quali carte avventura giocare e su quali file avventura.

**Giocare una carta azione**

Durante il suo turno un giocatore può giocare soltanto una carta azione.

La carta azione deve essere giocata prima della carta avventura.

La carta azione giocata va posta scoperta al centro del tavolo in modo da formare un mazzo di carte azione scartate ed in modo che l'ultimo scarto sia visibile a tutti.

Dopo aver giocato una carta azione, alla fine del suo turno, il giocatore pesca una nuova carta azione dal suo mazzo, finché questo non è esaurito.

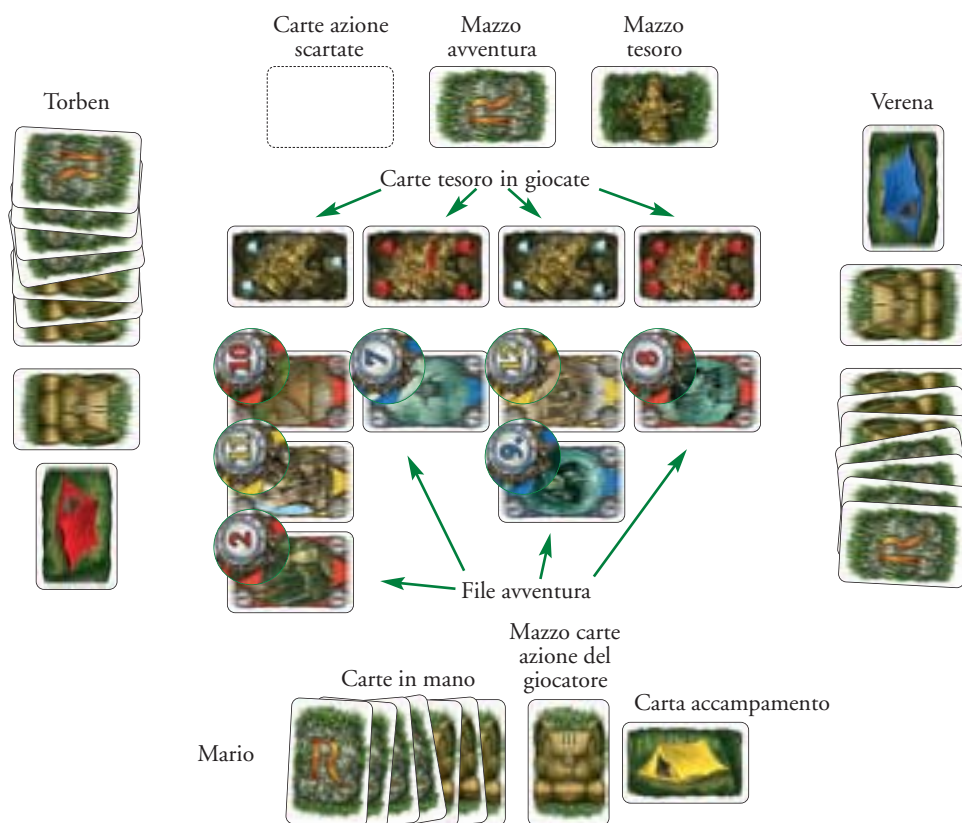
**Prendere un tesoro**

Quando una fila avventura è piena, cioè quando ci sono tante carte avventura quante sono le gemme della carta tesoro che si trova a principio della fila avventura, viene assegnato il tesoro della fila: si sommano i valori numerici delle carte avventura dello stesso colore che si trovano nella fila in questione. Il giocatore che ha il maggior numero di punti prende la carta tesoro relativa a quella fila e la piazza a faccia coperta davanti a sé.

Dopo che si è assegnata la carta tesoro le carte avventura di quella fila vengono poste fra le carte avventura scartate.

Una nuova carta tesoro viene pescata dal mazzo tesoro ed è messa al posto del tesoro appena assegnato. Da questa carta inizierà una nuova fila avventura.

**Esempio** della valutazione di un tesoro in una partita con tre giocatori:



La fila avventura della carta tesoro con tre gemme azzurre è piena quindi il tesoro deve essere assegnato. Si sommano i valori di tutte le carte tesoro del medesimo colore. In questa fila c'è un 11 giallo e un 12 rosso (10+2) quindi Torben, il giocatore rosso, prende il tesoro. Egli prende la carta tesoro e la piazza a faccia coperta davanti a sé

### Pareggi

Quando più giocatori hanno lo stesso totale in una fila avventura allora nessun giocatore conquista la carta tesoro. Le carte avventura di questa fila vengono scartate, invece la carta tesoro rimane in gioco.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando tutte le carte tesoro sono state conquistate. Ogni giocatore somma i punti positivi che ha ottenuto durante la partita, cioè il numero di gemme azzurre delle sue carte tesoro, e sottrae i punti negativi, cioè le gemme rosse delle sue carte tesoro.

**Importante:** Se un giocatore possiede una coppia di tesori maledetti (rossi) con lo stesso numero di gemme rosse allora la coppia conta come punti positivi:

$$(-4) \text{ e } (-4) = +4 \quad (-5) \text{ e } (-5) = +5 \quad (-6) \text{ e } (-6) = +6$$

**Esempio:** Mario ha ottenuto i seguenti tesori: una carta azzurra con 3 gemme, una carta azzurra con 5 gemme, due carte rosse con 4 gemme ed una carta rossa con 5 gemme. Il totale è  $3+5+4-5=7$ .

Il giocatore con più punti vince la partita.

## CARTE AZIONE



*Bottiglia di rum:* Il giocatore scambia la sua carta accampamento con quella di un altro giocatore (i tesori conquistati in precedenza rimangono ai rispettivi proprietari).



*Bussola:* Il giocatore gioca due carte avventura durante il suo turno. Dopo pesca due carte avventura nuove dal mazzo.



*Benda:* Il giocatore gioca una carta avventura coperta in una fila avventura. La carta viene scoperta solo quando la fila avventura è completata.



*Binocolo:* Il giocatore sceglie un avversario che deve mostrare le sue carte avventura, poi il giocatore gioca una carta avventura dell'avversario in una fila avventura. Alla fine l'avversario pesca una nuova carta avventura dal mazzo in modo da avere quattro carte avventura in mano.



*Lazo:* Alla fine del suo turno un giocatore ruba una carta avventura da una fila avventura invece che pescarla dal mazzo avventura.



*Pistola:* Il giocatore rimpiazza una carta scoperta di una fila avventura con una sua carta avventura. La carta giocata deve coincidere o in valore o in colore con la carta rimpiazzata. La carta rimpiazzata viene poi scartata.



*Macchina fotografica:* Il giocatore copia l'ultima carta azione giocata (l'ultima carta azione che si trova in cima alla pila degli scarti). Il giocatore svolge l'azione della carta copiata. La macchina fotografica non può essere copiata.