

LORD OF LEPRECHAUNS

(Der Herr der Wichtel)

Gioco di
Ralf Sandfuchs
Editore Krimsus

3-5 giocatori

SCOPO

Durante il gioco tu ricopri il ruolo di candidato al posto vacante di capo della tribù. Devi cercare di formare una squadra di 4 Leprecauni prendendoli da un gruppo di possibili pretendenti. Un supervisore alla fine deciderà quale è il candidato più rappresentativo della tribù.

Ma attenzione! Se tu aspetti troppo a lungo qualcun altro potrebbe vincere l'elezione e non perché ha compagni più forti ma solo perché è stato più veloce nel formare la squadra.

CONTENUTO

55 CARTE:

- Cover card (con una tabella punteggio)
- Wahlleiter card = Supervisore
- 32 Leprecauni (segnati sul dorso "Wichtelkarte"):
 - 6 Familie cards = famiglia
 - 6 Holzschieber cards = trasportatore di legna
 - 4 Holzfäller cards = spaccalegna
 - 2 Vorarbeiter cards = caposquadra
 - 1 Meister card = master
 - 5 Keulenschwinger cards = uomo con la clava
 - 3 Speerwerfer cards = lancia di asta
 - 2 Walsweibel cards = sergente
 - 1 General card = generale
 - 1 Hexendoktor card = stregone
 - 1 Hauptingswitwe card = vedova del capo

21 Eventi (segnati sul dorso "actionkarte"):

- | | | |
|---|---------------------|----------|
| 4 | 2 rindentaler cards | } Monete |
| 4 | 3 rindentaler cards | |
| 3 | 4 rindentaler cards | |
| 2 | 5 rindentaler cards | |
| 1 | 6 rindentaler cards | |
- 1 Der bin der Beste! card = Egli è il migliore!
 - 1 Ich bin der Beste! card = Sono il migliore!
 - 1 Komm mal her! card = Vieni qui!
 - 1 Komm mal zuruck! card = Indietro!
 - 1 Stehenbleiben! card = Fermati!
 - 1 Ich guck nochmal! card = Do un'altra occhiata!
 - 1 Nix da! card = Niente da fare!

Per giocare serve anche un dado a sei facce, una penna e un foglio.

PREPARAZIONE

Si gioca in più manches, all'interno di ognuna si svolge il turno dei giocatori.

All'inizio di ogni manche le carte Leprecauni ed Evento sono mischiate e divise in due mazzi coperti.

Ogni giocatore riceve 4 Leprecauni che tiene in mano e che formano la sua "scorta" (o seguito).

3, 4 o 5 carte Leprecauni (a seconda del numero dei giocatori) sono poi poste scoperte l'una accanto all'altra sul tavolo. Queste carte rappresentano la piazza del villaggio dove passeggiano i Leprecauni.

Un'altra carta Leprecauni viene aggiunta alla fine della serie ma coperta e costituisce la pila degli scarti.

Le rimanenti carte Leprecauni costituiscono la pila del pescaggio che è posta alla parte opposta del villaggio.

Il Supervisore è posto accanto alla pila pescaggio con la faccia "Dov'è?" (Wo isser den?) visibile.

Ogni giocatore riceve poi 4 carte evento. Le rimanenti sono poste accanto alla pila di scarto e costituiscono gli scarti degli eventi.

Il giocatore alla sinistra di chi ha dato le carte riceve il dado e comincia il gioco.

MOVIMENTO DEI LEPRECAUNI

All'inizio di ciascun turno il Leprecauno vicino alla pila degli scarti deve lasciare il villaggio. La carta è girata e posta a faccia in giù sugli scarti.

Tutte le altre carte Leprecauni scalano di un posto vicino alla pila scarto e una nuova carta Leprecauni è pescata e posizionata nel posto libero creatosi ricordando che devono essere presenti tante carte Leprecauni quanti sono i giocatori.

Quando l'ultimo Leprecauno raggiunge il villaggio dalla pila del pescaggio si inverte la marcia: la pila scarto diventa la pila pescaggio e viceversa.

Questa parte del gioco può essere influenzata usando le carte evento come spiegato oltre.

MOSSE DI UN GIOCATORE

Ogni giocatore deve eseguire una delle seguenti mosse (non è possibile saltare il turno):

- chiamare un Leprecauno
- scambiare un Leprecauno
- arruolare un Leprecauno.

Queste azioni il più delle volte cambiano la "scorta" in mano.

Alla fine del turno il dado passa al giocatore di sinistra che diventa attivo.

CHIAMARE UN LEPRECAUNO

Il giocatore scarta una carta coperta e ne pesca un'altra.

SCAMBIARE UN LEPRECAUNO

Il giocatore scambia un proprio Leprecauno con uno dell'avversario tenendoli coperti durante lo scambio. Non si può rifiutare lo scambio.

ARRUOLARE UN LEPRECAUNO

Il giocatore pone il dado sul Leprecauno del villaggio che vorrebbe arruolare.

Gli altri giocatori possono cercare di vincere il Leprecauno usando la carta evento "Bestechung" cioè "Corruzione" (le monete).

Il giocatore, che non è tuttavia obbligato a farlo, può mettere una carta coperta sul tavolo iniziando da quello vicino al giocatore attivo e procedendo in senso orario.

Quando tutti hanno puntato si rivelano le carte.

Solo la carta con il valore più elevato viene usata e poi scartata, le altre tornano ai giocatori e possono essere riutilizzate.

L'ordine crescente delle carte corruzione è il seguente:

1. 2 rindentaler
2. 3 rindentaler
3. 4 rindentaler
4. 5 rindentaler
5. 6 rindentaler
6. "Io sono il migliore"
7. "Egli è il migliore"

Se più giocatori tirano la stessa carta sarà quella giocata per ultima a prevalere.

Se vengono giocate le carte punto 6 e 7 il Leprecauno è arruolato senza bisogno di usare il dado.

Se viene giocata la carta punto 7 il giocatore che ha vinto il Leprecauno deve cederlo ad un altro giocatore (vedere più avanti).

Quando una carta corruzione viene giocata il giocatore attivo deve tirare il dado per vedere se supera la corruzione. A tale scopo deve fare un numero almeno uguale alla maggiore scommessa effettuata. Se riesce arruola il Leprecauno altrimenti viene vinto da chi ha effettuato la puntata maggiore.

Chi vince la carta deve metterne un'altra in suo possesso sul posto libero del villaggio.

Se nessuno gioca una carta corruzione il giocatore attivo deve comunque tirare il dado e se fa 1 il Leprecauno è talmente disgustato dall'offerta così bassa da rifiutarsi di seguire il suo capo quindi rimane nel villaggio.

IL SUPERVISORE

Il supervisore deciderà chi sarà il miglior candidato e porrà fine alla manche.

All'inizio di ogni manche il supervisore viene "rapito" e la sua carta è posta coperta a lato della pila pescaggio.

Alla fine del suo turno il giocatore attivo può decidere di liberarlo girando la carta.

Da questo momento in poi ogni giocatore può terminare la manche rimettendosi al giudizio del supervisore cioè procedendo al conteggio dei punti mettendo sul tavolo le sue carte.

Non è possibile in una singola mossa liberare il supervisore e finire la manche cosicché chi gira la carta corre il rischio di essere preceduto da un altro nel finire la manche stessa.

FINIRE LA MANCHE

Ogni volta che un giocatore riceve un nuovo Leprecauno può finire la manche anche se non è il giocatore attivo ma solo se la carta supervisore è stata girata.

Tutti i giocatori calano le loro carte e si procede al conteggio. I punti vengono annotati e se nessuno riesce a vincere ha inizio una nuova manche.

CONTEGGIO

Prima di tutto il giocatore riceve i punti per le carte della sua "scorta", punti che sono scritti sulla carta stessa (wert). Se il numero è seguito da un punto esclamativo si applicano delle regole particolari.

Poi ogni giocatore controlla se può conquistare un qualsiasi titolo particolare secondo la tabella in basso. Per fare ciò deve avere le carte indicate nella colonna "obbligatorio", le altre carte possono essere quelle indicate nella colonna "resto" combinate nel modo che si vuole per arrivare alle 4 carte. Se il giocatore possiede una delle combinazioni richieste conquista i punti premio. (La tabella reca l'abbreviazione delle carte che appare nei 4 angoli delle carte stesse)

Esempio: Per conquistare il titolo di Master il giocatore deve avere un Vorarbeiter (VA) e un Holzfäller (HF) che sono obbligatorie, il resto può essere a scelta tra carte Holzfäller (HF) o Holzschieber (HS). (Quindi o 2 HF, o 2 HS oppure 1 HF e 1 HS).

Errata corrige: Sulla carta riassuntiva dei punti al posto di “Bogenschütze” leggere “Speerwerfer”.
 Il giocatore che ottiene il miglior risultato guadagna 5 punti supplementari.
 Il giocatore con il peggior risultato guadagna 1 punto di incoraggiamento.

TITOLO	OBBLIGATORIO	RESTO	PUNTI
Consiglio di Famiglia	FA	FA	-5
Carriere Civili			
Spaccalegna	HS	HS, FA	+3
Caposquadra	HF	HF, HS, FA	+8
Master	VA, HF	HF, HS	+13
Eminenza grigia	ME, VA	VA, HF	+23
Carriere Militari			
Lanciatore di lancia	KS	KS, FA	+5
Sergente	SW	SW, KS, FA	+10
Generale	WW, SW	SW, KS	+15
Maresciallo	GE, WW	WW, SW	+25
Carriere Principali			
Capo silvestre	HW, HD, MW, VA		+40
Capo guerra	HW, HD, GE, WW		+45
Capo clan	HW, HD, ME, GE		+65

FINE DEL GIOCO

Vince chi raggiunge 99 punti. Se questo risultato non viene subito raggiunto si giocheranno altre manches mischiando nuovamente le carte.

REGOLE SPECIALI

Master: Il master vuole accanto a sé solo gente importante quindi le carte che valgono meno di 3 punti sono scartate prima del conteggio.

Generale Il generale vuole accanto a sé solo gente importante quindi le carte che valgono meno di 3 punti sono scartate prima del conteggio.

Stregone Vale come un jolly e può quindi prendere il posto di una carta a scelta di cui si ha bisogno. Rimane se stesso solo nella carriera principale. In ogni caso, ai fini del punteggio, vale sempre 10 punti qualsiasi sia il suo ruolo.

Vedova: Ha un effetto positivo solo nelle carriere principali altrimenti conta come una carta “famiglia” ma cambia ogni risultato positivo in uno negativo.
 Es.: quando un giocatore ha nella sua mano 2 uomini con clava (2 punti ciascuno), un trasportatore di legna (1 punto) e la vedova egli perde 5 punti (2+2+1).

CARTE EVENTO

<u>Monete:</u> (Rindentaler)	Il giocatore attivo deve tirare il dado e fare un numero uguale o superiore a quello mostrato dalla carta moneta. Se riesce guadagna il Leprecauno altrimenti va al giocatore che ha fatto la scommessa più elevata.
<u>Egli è il migliore!:</u> (Der bin der Beste!)	Può essere giocata quando il giocatore attivo ha posizionato il dado su una carta. Chi ha giocato la carta guadagna il Leprecauno ma lo deve cedere ad un altro giocatore che non può rifiutare e che deve rimpiazzare il Leprecauno con uno dei suoi. La carta evento è poi scartata.
<u>Io sono il migliore!:</u> (Ich bin der Beste!)	Può essere giocata quando il giocatore attivo ha posizionato il dado su una carta. Chi ha giocato la carta guadagna il Leprecauno e deve rimpiazzarlo con uno dei suoi. La carta evento è poi scartata.
<u>Vieni qui!:</u> (Komm mal her!)	Può essere usata all'inizio o alla fine di un turno del giocatore per far muovere un Leprecauno dalla piazza alla pila scarto e rimpiazzarlo quindi con un altro. La carta è poi scartata.
<u>Indietreggia!:</u> (Komm mal zuruck!)	Quando questa carta viene giocata i Leprecauni si muoveranno nella direzione opposta o nello stesso turno o, quando si sono già mossi, nel prossimo. Quindi il movimento sarà, per esempio, dalla pila scarto alla pila pescaggio. La carta è poi scartata.
<u>Fermati!:</u> (Stehenbleiben!)	Quando questa carta viene giocata i Leprecauni rimangono al loro posto o nello stesso turno o, se i Leprecauni si sono già mossi, nel prossimo. La carta è poi scartata.
<u>Do un'altra occhiata:</u> (Ich guck nochmal!)	Può essere giocata dopo un tiro di dado fallimentare e il giocatore può ritirare ma solo una volta.
<u>Niente da fare:</u> (Nix da!)	Può essere giocata contro una carta corruzione. Entrambe le carte sono scartate e la corruzione perde il suo effetto. Questa carta può eliminare solo una carta corruzione e il giocatore, se non ci sono altre carte corruzione, guadagna il Leprecauno a meno che non faccia 1. La carta è poi scartata.

BUON DIVERTIMENTO!