

Fist of Dragonstones

Un gioco di Bruno Faidutti & Michael Schacht

Per 3-6 giocatori, da 8 anni in su – durata: 45-60 minuti

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e www.kds-store.it

La leggenda delle Gemme del Drago

Molti, molti anni orsono, tra due elevate catene montuose, esisteva una foresta incantata. La valle in cui sorgeva la foresta era abitata da numerosi regni i cui principi lottarono fra di loro per unire l'intero reame sotto una sola corona. Per primeggiare, i principi si misero alla ricerca di alcuni potenti amuleti chiamati Dragonstones.

Come molti reali, col passare del tempo i principi iniziarono a preferire il comfort e la sicurezza dei proprio castelli. Piuttosto di rischiare le proprie vite avventurandosi alla ricerca di questi amuleti, decisero di pagare enormi ricompense a chi sarebbe riuscito a recuperare queste Gemme. Il fascino delle ricchezze dei principi attirarono ben presto maghi, streghe, nani, goblin e molte altre creature incantate - tutti alla ricerca della magia delle Dragonstones.

Questa terra incantata esiste solo più nelle leggende. Nonostante tutto, in una modesta taverna in un piccolo villaggio dimenticato, il ricordo delle Dragonstones viene tenuto in vita dal vecchio taverniere. Anche oggi, un cenno di un bene informato viaggiatore lo può persuadere a raccontare qualcuna delle antiche storie. Se poi ti prende in simpatia, potrebbe persino mostrarti la sua collezione di gemme magiche e perché no, sfidarti a un semplice gioco di abilità e di fortuna.. dove potrai impossessarti delle tue Dragonstones!

Obiettivo del gioco

I giocatori puntano monete sulle varie carte personaggio in un'asta cieca (con offerte 'segrete' tenute nel proprio pugno e rivelate contemporaneamente). Il vincitore di ogni asta usa il potere delle carte per guadagnare altre monete o Dragonstones, per lanciare magie sugli altri giocatori o per vincere facendo punti. Vince la partita il primo giocatore a guadagnare tre punti sullo speciale dado segnapunti bianco.

Materiali:

- 60 Monete d'Oro Fatato (Fairly Gold coins) (dischi di legno gialli)
- 40 Monete d'Argento (color grigio-argento)
- 15 Monete d'Oro Comune (beige)
- 2 Monete Magia Nera (nere)
- 2 Monete Amuleto Magico (rosse)
- 36 Dragonstones magiche (12 Gemme trasparenti per colore – rosse, blu, gialle)
- 6 Dadi segnapunti speciali
- 6 Schermi del Giocatore
- 8 Carte Personaggio Standard (con il nome del personaggio bianco)
- 25 Carte Personaggio Speciale (con il nome del personaggio dorato)
- 3 Carte bianche (per creare i propri personaggi)
- 1 Sacchetto porta Dragonstones

Preparazione:

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve:

- 8 Monete d'Oro Fatato (gialle)
- 2 Monete d'Oro Comune (beige)
- 5 Monete d'Argento
- 4 Dragonstones, prese a caso dal sacchetto
- 1 Dado segnapunti. Il dado viene messo davanti al giocatore, con il lato bianco verso l'alto.
- 1 Schermo del Giocatore

Tutte le monete vengono messe dietro gli schermi, nascoste dagli altri giocatori. Le Dragonstones vengono messe davanti allo schermo.

Le monete e le Gemme rimanenti vengono messe al centro del tavolo e sono la 'banca' da cui i personaggi possono attingere quando necessario.

La carta Witch (Strega) viene messa da parte, a faccia in su, e le altre 7 carte Personaggio Standard vengono messe in pila, a faccia in giù, al centro del tavolo.

Le carte Personaggio Speciale vengono mischiate e messe in un altro mazzo.

Durante il gioco, il punteggio e le Dragonstones di ogni personaggio sono di dominio pubblico. Il dado segnapunti e le Gemme vengono messe davanti al proprio schermo, mentre le monete d'Oro Comune, d'Oro Fatato e d'Argento vengono nascoste dietro il proprio schermo. Tutte le monete che un giocatore riceve grazie alle azioni delle carte personaggio nel corso del gioco vengono messe dietro lo schermo.

Se la banca termina la riserva di un qualsiasi tipo di moneta o pietra, quell'oggetto non è più disponibile per i giocatori.

Svolgimento del gioco:

Il gioco si svolge in turni. Ogni turno consiste in una serie di aste per ognuna delle otto carte Personaggio Standard, più due carte Personaggio Speciale. Al termine di ogni asta, il giocatore che vince la carta usa il potere scritto su di essa. Alla fine di ogni turno le due carte Personaggio Speciale usate in quel turno vengono messe da parte, e vengono rimpiazzate con due nuove prese dalla cima del mazzo. Si continua a giocare nuovi turni fino a quando un giocatore non abbia fatto tre punti, nel qual caso viene dichiarato vincitore.

Un turno di gioco

1- Pescare i personaggi speciali

Pescate le prime due carte dal mazzo dei Personaggi Speciali. Leggete le carte ad alta voce, in modo che tutti i giocatori conoscano i suoi effetti. Mescolate le due carte Speciali con quelle Standard (lasciando da parte la carta Strega) prima della prima asta.

Se non ci sono più Personaggi Speciali, le carte Speciali vengono rimescolate e vanno a creare un nuovo mazzo.

2- L'asta per la carta Witch (Strega)

Visto che la carta Strega può essere utilizzata per cancellare i poteri delle carte rimanenti, viene sempre messa all'asta per prima (vedi il paragrafo Aste, più in basso).

Il giocatore che vince l'asta per la carta Strega riceve una moneta Magia Nera e la mette insieme alle sue monete dietro il proprio schermo.

3- L'asta per gli altri personaggi

Gli altri personaggi vengono messi all'asta uno per uno, in ordine di pescata. Semplicemente girate a faccia in su la prima carta della pila in modo che ogni giocatore veda quale personaggio è all'asta in quel momento. Dopo ogni asta, il vincitore, se ce n'è stato uno, usa il potere del personaggio prima che il successivo venga messo all'asta.

Dopo che tutti e dieci i personaggi sono stati messi all'asta e giocati, il turno finisce.

4- Fine del turno - Restituire l'Oro Fatato

Alla fine di ogni turno, i giocatori riprendono tutte le monete d'Oro Fatato utilizzate in quel turno e le rimettono dietro il proprio schermo, mentre le monete d'Oro Comune e quelle d'Argento restano alla banca. L'Oro Fatato è magico e torna sempre al suo possessore originario!

Le due carte Personaggio Speciale vengono scartate alla fine del turno e rimpiazzate con due nuove all'inizio del turno. La carta Strega viene messa da parte, le altre carte Standard vengono mescolate con le due Speciali e ha inizio il nuovo turno.

Aste

Quando un personaggio viene messo all'asta, un giocatore può puntare una qualsiasi combinazione di Oro Comune o delle Fate per vincere il diritto a usare il suo potere.

L'Oro Fatato e quello Comune hanno lo stesso valore. I giocatori possono anche decidere di non puntare nulla, ma devono comunque partecipare all'asta bluffando.

Per puntare, i giocatori prendono il numero di monete che vogliono puntare e le mettono di nascosto nel proprio pugno chiuso. Tutte le monete offerte vengono spese per il resto del turno, non importa che tu vinca o perda l'asta.

Tutti i giocatori rivelano le proprie offerte contemporaneamente aprendo la propria man. Tutto l'Oro Fatato puntato viene messo davanti al proprio schermo e non può essere riutilizzato in questo turno (viene comunque ripreso alla fine del turno). Tutte le monete d'Oro Comune offerte vengono spese definitivamente e vanno date alla banca.

Il giocatore che ha vinto l'asta usa l'azione del personaggio.

Aste in parità

Quando due o più giocatori offrono lo stesso numero di monete, i giocatori che hanno pareggiato puntano di nuovo, questa volta utilizzando solo le monete d'Argento. Tutte le monete d'Argento offerte vengono spese definitivamente e vanno alla banca.

Il vincitore di questo spareggio può quindi usare l'azione del personaggio. Se i giocatori pareggiano di nuovo nessuno vince il personaggio, ma le monete offerte sono comunque perse.

Nota: se c'è un'asta di spareggio per la carta Thief (Ladro), il "secondo" viene considerato il secondo classificato nell'asta di spareggio.

Nessuna offerta:

Se non viene fatta alcuna offerta per un personaggio, questo viene passato e non viene giocato questo turno.

Punteggio e Vittoria

Quando un giocatore ottiene un punto gira il proprio dado, aggiungendo il punto segnato al lato a faccia in su. Il primo giocatore che gira il suo dado sul 3 vince.

Azioni dei Personaggi

Personaggi Standard:

Witch (Strega)

La Strega viene sempre messa all'asta per prima ogni turno.

Il giocatore che vince l'asta per la Strega riceve una speciale moneta Magia Nera. Il giocatore può offrire questa moneta in qualsiasi asta successiva di quel turno. Quando i giocatori rivelano le proprie offerte, se un giocatore ha offerto la sua moneta nera, il personaggio messo all'asta viene maledetto e il suo potere speciale viene cancellato. Le monete spese nell'asta sono comunque perse.

Nota: Se il possessore della moneta Magia Nera non la usa durante il turno, deve restituirla al termine dello stesso.

Nota: la seconda moneta Magia Nera viene usata solo se i personaggi Ghost (Fantasma) o Doppelganger (Alter Ego) copiano la Strega. Vi servirà una terza moneta nera se lo facessero entrambi nello stesso turno, ma è molto difficile che capitì.

Magician (Mago)

Il giocatore che vince l'asta per il Mago può pagare quattro Gemme qualsiasi alla banca e segnare un punto; oppure può prendere tre monete d'argento dalla banca.

Sorcerer (Stregone)

Il giocatore che vince l'asta per lo Stregone può pagare quattro Gemme dello stesso colore alla banca e segnare due punti; oppure può prendere una moneta d'Oro Comune dalla banca.

Thief (Ladro)

Il giocatore che vince l'asta per il Ladro prende una Pietra a sua scelta dal giocatore con la seconda offerta più alta. In caso di un pareggio per il secondo posto, può rubare una pietra da uno dei giocatori appaiati a sua scelta.

Se solo un giocatore fa un'offerta per il Ladro, tutti gli altri giocatori sono considerati secondi.

Nota: se il secondo non ha Gemme, il Ladro può rubargli una moneta d'Oro Comune. Se non ha monete d'Oro Comune può rubargli una moneta d'Oro Fatato. Se c'è un pareggio tra due o più secondi, il Ladro deve scegliere, se possibile, di rubare da un giocatore che abbia almeno una Pietra.

Wizard (Wizard)

Il giocatore che vince l'asta per il Wizard può pagare tre Gemme, una per colore, alla banca e segnare un punto; oppure può prendere tre monete d'Argento dalla banca.

Red, Blue e Yellow Dragon (Drago Rosso, Blu e Giallo)

Il giocatore che vince l'asta per uno qualsiasi di questi draghi prende una pietra del colore di quel drago dalla banca.

Personaggi Speciali

Alchemist (Alchimista)

Il giocatore che vince l'asta per l'Alchimista prende tre monete d'Oro Comune dalla banca e le pone dietro il proprio schermo

Ancient Dragon (Drago Antico)

Il giocatore che vince l'asta per il Drago Antico prende una Pietra a scelta dalla banca.

Brigand (Brigante)

Il giocatore che vince l'asta per il Brigante sceglie uno degli altri giocatori. Quel giocatore deve dargli tutto l'Oro Comune e l'Argento che possiede. I giocatori non devono rivelare quante monete hanno al Brigante.

Doppelganger (Alter Ego)

Il giocatore che vince l'asta per l'Alter Ego tiene la propria carta e la mette a faccia in su davanti a se ; può giocare questa carta dopo aver vinto l'asta per un altro personaggio. Questo gli permette di usare il potere del personaggio vinto due volte di fila invece di una sola.

Nota: l'Alter Ego non può essere giocato sul Necromancer (Necromante)

Dwarf (Nano) (2 carte)

Il giocatore che vince l'asta per il nano prende 4 (o 5, a seconda del testo sulla carta) monete d'Argento dalla banca.

Enchantress (Incantatrice)

Il giocatore che vince l'asta per l'Incantatrice può pagare cinque Gemme qualsiasi alla banca e segnare due punti; oppure può prendere un Oro Fatato dalla banca

Fairy (Fata) (2 carte)

Il giocatore che vince l'asta per la Fata prende un Oro Fatato dalla banca e può giocarlo come fosse suo per il resto della partita.

Ghost (Fantasma)

Il giocatore che vince l'asta per il Fantasma sceglie un personaggio già messo all'asta questo turno (anche se non è stato giocato o se è stato maledetto dalla Strega) e gioca come se avesse vinto quel personaggio.

Gnome (Gnomo)

Il giocatore che vince l'asta per lo Gnomo prende due monete d'Oro Comune e due monete d'Argento dalla banca.

Goblin (Goblin)

Il giocatore che vince l'asta per il Goblin pesca un personaggio a caso dalla pila di carte non ancora messe all'asta questo turno. Quindi gioca quella carta come se avesse vinto quel personaggio, che viene poi messo nella pila dei giocatori già giocati questo turno.

Nota: Il Goblin viene scartato e non ha effetto se è l'ultima carta giocata nel turno.

Goldsmith (Orefice)

Il giocatore che vince l'asta per l'Orefice prende un Amuleto magico (moneta rossa) dalla banca. Nel corso del gioco può spendere questo amuleto in un'asta per raddoppiare il valore delle monete d'Oro o d'Argento che offre. Per esempio: Quattro monete d'Oro Comune più la moneta rossa valgono come otto monete d'Oro. L'amuleto viene restituito alla banca dopo l'uso.

Imp (Folletto)

Il giocatore che vince l'asta per il Folletto sceglie un personaggio dalla pila di carte non ancora messe all'asta questo turno, quindi gioca quella carta come se avesse vinto l'asta per quel personaggio. Il personaggio scelto viene messo nella pila dei giocatori già giocati questo turno.

Nota: Dopo che il giocatore sceglie il personaggio, le carte rimaste devono essere mischiate in modo che non sappia l'ordine in cui appariranno i giocatori restanti.

Nota: L'imp viene scartato e non ha effetto se è l'ultima carta giocata nel turno

Merchant (Mercante)

Il giocatore che vince l'asta per il Mercante può comprare un qualsiasi numero di Gemme di qualsiasi colore pagando una moneta d'Oro (Comune o Fatato), o tre monete d'Argento alla banca.

Necromancer (Negromante)

Il giocatore che vince l'asta per il Negromante può segnare un punto dando tutte le monete che ha offerto, incluso l'Oro Fatato, alla banca.

Nota: Il giocatore che vince il Negromante non è obbligato a usare questo potere, tenendo l'Oro Fatato offerto.

Quack Wizard (Ciarlatano) (2 carte)

Il giocatore che vince l'asta per il Ciarlatano paga tutte le sue Gemme alla banca e segna un punto. Se non ha alcuna Pietra segna comunque un punto.

Rainbow Dragon (Drago Arcobaleno)

Il giocatore che vince l'asta per il Drago Arcobaleno prende tutte le Gemme dalla banca e le mette nel sacchetto. Quindi nomina un colore (rosso, blu o giallo) e pesca una pietra per volta dal sacchetto fino a quando o decide di fermarsi e tenere le Gemme estratte oppure pesca una Pietra del colore scelto, nel qual caso deve restituire tutte le Gemme pescate.

Nota: se non ci sono più Gemme di un colore nella banca, il giocatore non può nominare quel colore.

Sorcerer Apprentice (Apprendista Stregone) (2 carte)

Il giocatore che vince l'asta per la carta Apprendista Stregone paga due Gemme dello stesso colore (se le ha) alla banca e segna un punto.

Troll (Troll)

Il giocatore che vince l'asta per il Troll sceglie uno dei tre colori delle Gemme. Tutti i giocatori, lui incluso, perdono tutte le Gemme di quel colore.

Two-headed Dragon (Drago a due teste) (2 carte)

Il giocatore che vince l'asta per il Drago a due teste prende due Gemme per colore dalla banca e le mette nel sacchetto. Quindi pesca due Gemme dal sacchetto e le tiene. Le Gemme rimanenti vengono rimesse nella banca.

Carte Bianche

Usate le carte bianche per creare i vostri Personaggi Speciali di Dragonstones

Fist of Dragonstones Online

Se amate giocare a Fist of Dragonstones, ma ogni tanto vi trovate senza persone con cui giocare, potete trovare avversari in Dragonstones Online. All'interno della scatola troverete una Days of Wonder Web Card con il vostro codice d'accesso personale, con il quale potrete giocare online. Per usarlo, semplicemente visitate www.dragonstones.com e cliccate sul pulsante 'New Player Signup' nella home page; a questo punto seguite le istruzioni per imparare a giocare online.

Il sito dragonstones.com è pieno di informazioni: istruzioni, suggerimenti strategici e un forum dove potrete tenervi aggiornati con le più recenti informazioni sui giochi, su nuovi personaggi sviluppati da altri giocatori, varianti alle regole e molto altro.

Potrete anche trovare informazioni sugli altri giochi della Days of Wonder, o visitarci a : www.daysofwonder.com

Se avete domande o commenti su Fist of Dragonstones, scrivete a info@dragonstones.com (in inglese).

Credits:

Creato da Bruno Faidutti e Michael Schacht

Illustrazioni dei personaggi e della copertina di Julien Delval

Design Grafico di Cyrille Daujean

© 2002 Days of Wonder, Inc.- 221 Caledonia Street, Sausalito, CA 94965 – www.daysofwonder.com

Days of Wonder and Fist of dragonstone are trademarks of Days of Wonder Inc. All right Reserved

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e www.kds-store.it