

Maus au Chocolat

Un Gioco di Christian Fiore & Knut Happel per 2-6 giocatori - traduzione e adattamento di Startspieler

Contenuto:

80 carte ingrediente (16 per ogni ingrediente numerate 3-7)

7 carte aiutante

1 carta punteggio

Nestore, il più famoso topo cioccolatiere in tutta Parigi, è nei guai: tutti amano i suoi deliziosi cioccolatini, le sue torte e i suoi bignè, ma i colleghi in cucina lo hanno abbandonato e i clienti sono sempre più impazienti mentre aspettano le prelibatezze ordinate. Aiutalo nella raccolta dei migliori ingredienti, e insieme con i suoi amici a quattro zampe, assicurati che prepari in tempo le sue specialità.

Idea di gioco:

I giocatori potranno utilizzare le monete di cioccolato sulle loro carte ingrediente per l'acquisto di altri ingredienti. Essi devono decidere poi quali utilizzare per le migliori combinazioni: tris di ingredienti sia con lo stesso numero snack o con numeri consecutivi assicurano punti vittoria. Il vincitore è il giocatore che ha raggiunto 30 o più punti al termine di un round.



Preparazione:

Mescolare le carte ingrediente e distribuirne 5 a ogni giocatore. Le carte rimanenti sono poste a faccia in giù come mazzo di pesca al centro del tavolo. Carte ingrediente pari al numero di giocatori + 1 sono piazzate scoperte in fila accanto al mazzo. Le carte aiutante vengono poi mischiate e a ogni giocatore ne viene distribuita una a caso. I giocatori piazzano la carta aiutante ricevuta a faccia in su di fronte a loro, mentre le restanti sono poste in fila scoperte sotto la riga di carte ingrediente. Infine, la carta punteggio è piazzata vicino al mazzo di pesca così che tutti possano vederla.



Svolgimento di gioco:

Il gioco si svolge in diversi round. All'inizio di ogni nuovo turno, le carte dal mazzo degli ingredienti sono poste scoperte al centro del tavolo. Il numero sarà sempre uguale al numero dei giocatori. Se non ci sono carte ingrediente sufficienti, formare un nuovo mazzo di pesca dalla pila degli scarti. **Ogni giocatore sceglie una carta ingrediente e la gioca a faccia in giù davanti a lui.** Quando tutti sono pronti, tutte le carte giocate vengono rivelate simultaneamente e i numeri di monete di cioccolato vengono confrontati (sono annotati sulla carte ingrediente negli angoli superiori). Il giocatore con l'offerta più alta è il primo a scegliere due carte ingrediente tra quelle disponibili al centro del tavolo, che prende in mano, depositando sul tavolo le carte offerte di fianco altri ingredienti restanti. In ordine di offerta (dalla più alta alla più bassa) questo processo continua ora con i giocatori rimanenti. **In caso di parità, il giocatore con la carta aiutante di maggior valore sceglie per primo.**

Esempio di ordine di scelta delle carte messe all'asta:



Ogni giocatore può ora scegliere e conteggiare un tris di carte ingrediente dalla loro mano utilizzando il valore snack riportato al centro (vedi carta punteggio di seguito). Il conteggio si svolge seguendo l'ordine indicato sulla carta aiutante (dal più alto al più basso), importante è che i giocatori per poter conteggiare le combinazioni di carte devono avere almeno una carta ingrediente restante in mano o la fase del punteggio non è permessa. Inoltre, se un giocatore possiede più di otto carte ingrediente, deve scartare le eccedenti.

Attraverso l'uso delle carte aiutante, sono possibili altre combinazioni di carte.

Dopo questa fase, le carte aiutante vengono ruotate (ognuno passa la propria al giocatore di sinistra), con due eccezioni:

- Il mazziere prende la carta più a sinistra nella fila di carte aiutante
- Il giocatore alla destra del mazziere aggiunge la sua carta aiutante all'estremità destra della fila di carte aiutante

Punteggio:



Carte in sequenza di diversi colori:

La carta di valore più basso va tra le prese per il punteggio del giocatore che ha giocato la combinazione, mentre le altre due carte vengono scartate.

Carte in sequenza dello stesso colore:

La carta di valore più alto va tra le prese per il punteggio del giocatore che ha giocato la combinazione, mentre le altre due carte vengono scartate.

Carte con lo stesso valore, ma diverso colore:

Una carta a scelta delle tre viene presa e le altre due scartate.

Carte con lo stesso valore e stesso colore:

Due carte vengono prese e una scartata.

Carte aiutante:

In ogni round, i giocatori ricevono un piccolo aiuto da un animale amico di Nestore, che permette un'azione speciale da effettuare una sola volta per round.



Etienne, lo scoiattolo:

Il giocatore può scartare una carta ingrediente e pescarne una dal mazzo. Questa azione può essere effettuata soltanto durante il proprio turno.

Henri, il criceto:

Henri aumenta la quantità di monete di cioccolato sulla carta offerta di 2.

Maurice, la talpa:

Il giocatore può aumentare il valore di snack di una carta di 1, allo scopo di conteggiare una combinazione. Se il giocatore mantiene la carta il cui valore è stato aumentato, il valore in punti vittoria è lo stesso del valore snack indicato sulla carta.

Mathieu, l'insetto:

Il giocatore può ridurre il valore snack di una carta di 1 allo scopo di segnare una combinazione. Se il giocatore mantiene la carta il cui valore è stato ridotto, il valore in punti vittoria è lo stesso del numero snack indicato sulla carta.

Lilly, l'ape:

Quando viene conteggiata una combinazione di carte di diverso colore (carte in sequenza), il giocatore riceve la carta di maggior valore per i punti vittoria.

Amélie, la formica:

Il giocatore può conteggiare una combinazione di quattro carte. Il giocatore è comunque tenuto a effettuare combinazioni legali (sequenze o valori snack duplicati), mantenendo le prime due carte della combinazione.

Claude, lo scarafaggio:

Il giocatore può cambiare il colore di una carta al fine di conteggiare una combinazione.

Fine del gioco:

Il gioco termina quando le carte prese da un giocatore hanno un valore di 30 o più punti. Si effettuano le ultime combinazioni per il round e il vincitore è il giocatore con più punti; in caso di pareggio vince chi ha la carta aiutante di maggior valore.

NOTA:

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un 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.



www.goblins.net