

Andreas Pelikan

Wie verheert!

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 99 carte
- 60 carte ruoli (12 per giocatore)
- 31 Carte Pozione (3 x 7 Calderone e 2 x 5 Mensola)
- 8 carte Incantesimo
- 60 ingredienti (20 gocce rosse, 20 gocce verdi, 20 gocce bianche)
- 45 fialette
- 24 pezzi d'oro



PREPARAZIONE

- Le pozioni sono separate per tipo di calderone (rame, ferro, argento) e mensole (d'oro o delle gocce), ogni gruppo è diviso per PV (quelli da meno punti in alto, quelli da più punti in basso), a faccia in su (in ordine fisso, in modo da poter vedere una carta per ogni gruppo). Oro, fialette e ingredienti formano una polla. Le carte Incantesimo sono mischiate e poste a faccia in su (solo la carta in cima deve essere visibile, non guardate le altre).

- Ogni giocatore riceve:
 - 2 pezzi d'oro
 - 3 ingredienti (una goccia per colore)
 - 12 carte ruolo (con lo stesso retro).

- Si sceglie a caso il primo giocatore.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

In una partita si giocano diversi round (ognuno diviso in più parti) come segue:

All'inizio di ogni round, ogni giocatore sceglie 5 delle sue 12 carte ruolo e piazza le rimanenti a faccia in giù davanti a se. Quando tutti hanno scelto inizia la prima parte, con il primo giocatore che gioca una delle sue 5 carte ruolo annunciando "Io sono il ..." (riferendosi al ruolo e scegliendo in questo modo l'azione principale, quella nel riquadro più in alto della carta).

A questo punto, in senso orario, ogni giocatore può:

1) se non ha preso quel ruolo, dire “passo”;

2) se ha quella carta in mano, annunciare:

2a) “No, sono io il ...”, *oppure*

2b) “Così sia!” (scegliendo così l’azione secondaria, nel riquadro più in basso della carta).

Scegliendo la 2a, si prende l’azione primaria al giocatore che l’aveva annunciata prima (che quindi non ottiene nulla) e si corre il rischio di perderla a favore di un prossimo giocatore. Invece, se si sceglie la 2b, si svolge immediatamente l’azione secondaria. Quindi, più giocatori potranno svolgere l’azione secondaria, ma solo uno (chi annuncia per ultimo “Sono io ...”) quella primaria.

Chi ottiene l’azione primaria, la esegue e gioca una nuova carta. Chi gioca una carta, DEVE scegliere l’azione primaria (che è sempre rischioso). È possibile rinunciare ad eseguire l’azione primaria/secondaria di una carta (magari per tenersi oro/ingredienti per dopo), ma se si ottiene l’azione primaria si deve giocare la prossima carta, anche se si è rinunciato all’azione.

Se chi deve giocare la carta non ne ha più in mano, è il giocatore alla sua sinistra a doverla giocare, e così via. Se nessun giocatore ha carte in mano, il round finisce ed il giocatore che esegue o rinuncia all’ultima azione sarà il primo giocatore del prossimo round.

La carta Incantesimo in cima al mazzo viene posta sul fondo, così che il nuovo incantesimo sia visibile.

Iniziate un nuovo giro, scegliendo 5 carte da TUTTE e 12 quelle dei ruoli.

CARTE RUOLI

Nelle descrizioni seguenti, quando l’azione primaria e secondaria si discostano solo nell’ammontare degli oggetti ricevuti, la descrizione è unica, con l’ammontare dell’azione primaria/secondaria divisi da una barra (/).

I ruoli verdi – prendi 3/1 gocce di un ingrediente:

Cacciatore di Lupi (Wolfshüter/wolf keeper) - prendi 3/1 gocce rosse (sangue di lupo);

Cacciatore di serpenti (Schlangenfänger/snake catcher) - prendi 3/1 gocce bianche (veleno);

Erborista (Kräutersammler/herb picker) prendi 3/1 gocce verdi (succo d’erbe).

I ruoli blu – completa la pozione visibile di un calderone. Paga gli ingredienti e prendi la carta.

Azione secondaria: paghi gli ingredienti più 2 pezzi d’oro e prendi la carta. Ogni ruolo ha il proprio calderone:

Druido (Druide/druid) – calderone d’argento;

Strega (Hexe/witch) – calderone di ferro;

Mago (Zauberer/wizard) – calderone di rame.

REGOLA SPECIALE: se esegui l’azione primaria/secondaria di una carta ruolo blu, PUOI pagare una goccia extra (di qualsiasi tipo) per ricevere una fialetta (1PV).

NOTA: L’azione secondaria va svolta per prima, la primaria dopo!

I ruoli gialli – oro, oro, oro:

Alchimista (Alchemist/chemist) – paga una goccia di qualsiasi tipo, e prendi 5/2 pezzi d’oro;

Veggente (Wahrsagerin/fortune teller) – paga un oro, e prendi 2/1 pozioni piccolo;

Assistente (Gehilfe/assistant) – paga un oro, e prendi 3/1 gocce di qualsiasi tipo.

Ruoli grigi – lancia incantesimi

Stregone (Hexenmeister/sorcerer).

Primaria: esegui l’azione dell’incantesimo visibile (vedere sotto per gli incantesimi).

Secondaria: prendi 1 oro.

Ruoli rossi – disturba gli altri giocatori.

Ladro (Beutelschneider/pick-pocket) – prendi un terzo (diviso per difetto) dell'oro di ogni giocatore (eccetto te stesso) e piazzalo nella carta "mensola dell'oro". Se il numero di pezzi d'oro supera o uguaglia l'ammontare riportato sulla carta, scarta l'oro e prendi la carta. Se l'oro non è sufficiente, puoi aggiungere l'oro necessario dai tuoi averi. Se non puoi (o non vuoi), l'oro rimarrà sulla carta per il prossimo round.

I giocatori che scelgono l'azione secondaria pagano un oro in meno, se dovrebbero pagare.

Monaco mendicante (Bettelmönch/beggar monk) – similmente al Ladro, prendi un quarto degli ingredienti di ogni giocatore, che sono posti nell'apposita carta "mensola delle gocce". Se sono abbastanza, scarta le gocce e prendi la carta. Se non sono sufficienti, puoi aggiungere le gocce necessarie dai tuoi averi, o lasciale sulla carta per il prossimo round.

Azione secondaria: paghi una goccia in meno.

Nota: Ogni giocatore sceglie che tipo di gocce pagare al monaco mendicante.

Conteggio per "furti" ed "elemosine" (diviso per difetto):

- 2 pezzi d'oro / 3 = 0 pezzi d'oro
- 3 pezzi d'oro / 3 = 1 pezzo d'oro
- 5 pezzi d'oro / 3 = 1 pezzo d'oro
- 6 pezzi d'oro / 3 = 2 pezzi d'oro
- 3 gocce / 4 = 0 gocce
- 4 gocce / 4 = 1 goccia
- 7 gocce / 4 = 1 goccia
- 8 gocce / 4 = 2 gocce

Le carte con i punti vittoria possono essere poste coperte davanti a se, con l'eccezione di quelle che riportano un corvo, che devono essere visibili. Finché non è il proprio turno di giocare non si può intervenire o dare suggerimenti riguardo alla propria mano o quella di altri giocatori.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Quando 4 carte con disegnato un corvo sono prese, il gioco finisce al termine di quel round. Sommate i Punti Vittoria (rappresentati dal numero in basso a destra delle carte calderone/mensole, più 1 PV per ogni fioletta); il vincitore sarà quello che avrà totalizzato il valore più alto. In caso di pareggio, il vincitore sarà chi avrà più gocce+oro.

VARIANTE (per 3 o 4 giocatori, in 4 è opzionale, in 3 fortemente raccomandata)

Prendete uno dei mazzi ruolo non utilizzati, mischiatelo e ponetelo a faccia in giù. All'inizio di ogni round, rivelate la carta in cima (in 4 giocatori) o le 2 carte in cima (in 3 giocatori). Durante questo turno, nessun giocatore può decidere di rivelare questa/e carta/e tra le 5 che ha in mano.

INCANTESIMI:

COPIA – prendi tre gocce di qualsiasi tipo.

OPTIO – completa (e prendi) la pozione in uno qualsiasi dei tre calderoni, con gli esatti ingredienti.

MAGUS – completa la pozione nel calderone di RAME, con lo stesso ammontare di gocce, ma di qualsiasi colore siano.

STRIX – come il MAGUS, ma per i calderoni di FERRO.

SANATIO – come il MAGUS, ma per i calderoni d'ARGENTO.

HERBA – paga UNA goccia verde e prendi 2 PV.

LUPUS - paga UNA goccia rossa e prendi 2 PV.

SERPENS – paga UNA goccia bianca e prendi 2 PV.

Traduzione di Gabriele "Falcon" Boldreghini

www.goblins.net

