



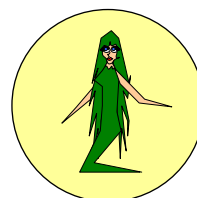
AKELARRE

di Lorenzo Tarabini e Mylena Agurto

Giocatori: 2-4

Tempo di Gioco: 20-30 min

Età: 8-99



IDEA DEL GIOCO

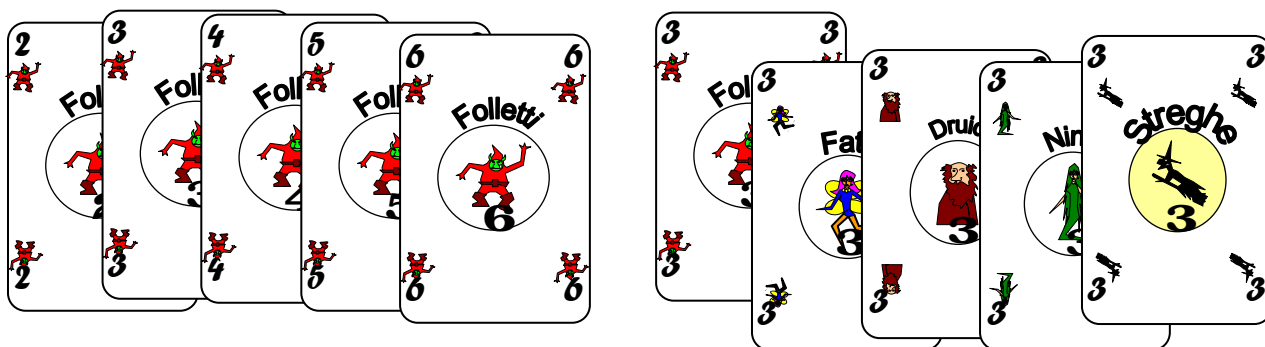
A Sud del continente Americano esistono ancora vasti boschi temperati dove l' uomo non e' che uno sporadico ospite. Alcune di queste remote foreste sono abitate da spiriti che attirano a se ogni sorta di esseri magici. Uno di questi boschi e' chiamato dagli indigeni "Akelarre", parola che significa "luogo d' incontro delle streghe". In questo gioco i giocatori prendono le parti degli spiriti di Akelarre in lotta fra loro per cercare di conseguire il controllo sulle predilette creature magiche.

MATERIALE DI GIOCO

- Un mazzo di 110 carte così suddivise:
 - 5 carte "Creature Preferite" raffiguranti sul fronte una delle cinque famiglie di creature (Fate, Folletti, Druidi, Ninfe e Streghe) e sul dorso lo "Spirito Del Bosco".
 - 105 carte "Creature Magiche" con dorso azzurro raffiguranti sul fronte le 5 famiglie di creature (Fate, Folletti, Druidi, Ninfe e Streghe). Per ogni famiglia 21 carte così suddivise: sei carte con valore 2, cinque con 3, quattro con 4, tre con 5, due con 6 e una carta jolly.
- Un regolamento di gioco.

SCOPO DEL GIOCO

Vince il giocatore o la squadra che cattura le creature magiche che gli facciano totalizzare il maggior numero di punti. Le creature magiche si catturano completando *serie*: cinque creature di famiglie diverse (Fate, Folletti, Druidi, Ninfe e Streghe) ma con lo stesso valore o *scale*: cinque creature della stessa famiglia ma con lo valori diversi (2,3,4,5 e 6 l' uno non esiste).



*Esempio di Scala di Folletti (a sinistra) e di Serie di Tre (a destra).
In Akelarre le carte vanno dal 2 al 6 per semplificare il calcolo finale dei punti.*

PREPARAZIONE

Mescolate il mazzo "Creature Preferite" e distribuite una carta a ogni giocatore. Riponete le carte restanti del mazzo in un luogo dove non possano essere scoperte accidentalmente. Ogni giocatore guarda segretamente il fronte della carta (lato "Creature Preferite") e la pone coperta davanti a se (lato "Spirito del Bosco" visibile). Le creature indicate dalla carta sono quelle che daranno piú punti al giocatore alla fine della partita ed è pertanto nel suo interesse che esse rimangano segrete. Il dorso della carta "Spirito del Bosco" presenta tre frecce numerate. Nella partita a due giocatori rivolgete la freccia indicante il 2 al centro del tavolo. Nella partita a tre e quattro giocatori rivolgete la freccia con l'1.

Mescolate il mazzo "Creature Magiche" e distribuite sette carte ad ogni giocatore.

TURNO DI GIOCO

Inizia il giocatore che ha piú "colore verde" addosso, si continua in senso orario.

Il turno di gioco si compone di due fasi:

- ***Giocare Carte o Scartare Una Carta***
- ***Pescare Carte.***

Giocare carte o Scartare Una Carta

Il giocatore può giocare le carte che ha in mano

- Formando una nuova *scala* o *serie*
- Aggiungendo carte a una *scala* o *serie* esistente.

Una *serie* deve essere formata da almeno un tris (tre carte di creature diverse con lo stesso numero). Una *scala* deve essere formata almeno da tre carte in scala (creature della stessa famiglia con valori consecutivi).

Nel caso che sia presente sulla tavola un poker (*serie* formata da quattro carte), e' permesso sottrarre una carta dal poker per combinarla in un'altra *serie* o *scala* a piacere. Nel caso una *scala* sia composta da quattro carte e' possibile sottrarre solo una delle due carte agli estremi della scala. Non e' permesso aggiungere una carta sottratta da una *serie/scala* alla propria mano.

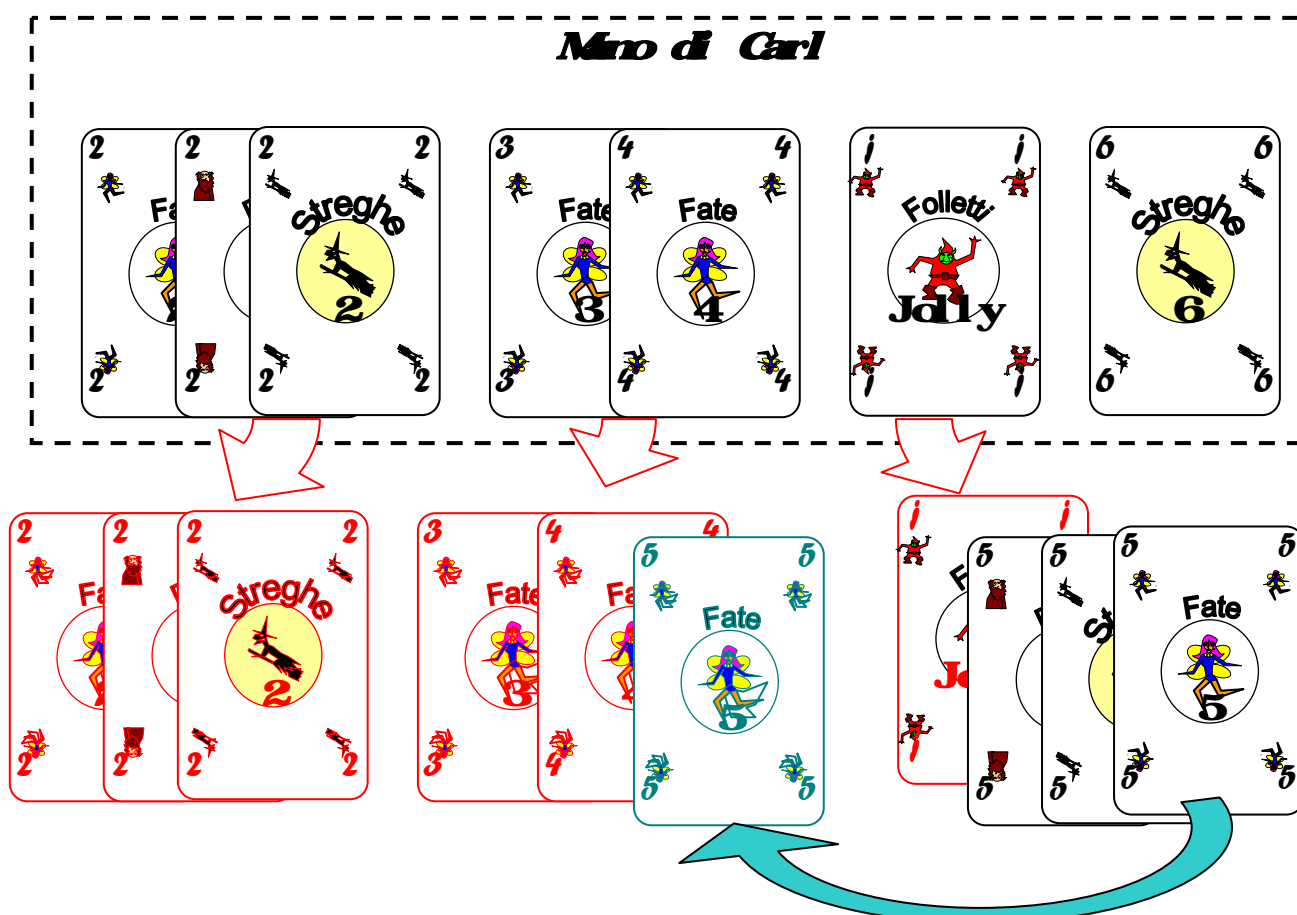
La carta Jolly può essere usata come una carta qualsiasi della famiglia a cui appartiene.

Se il giocatore non vuole o non può giocare nessuna carta, e' obbligato a scartare una carta dalla sua mano. La carta scartata viene posizionata al centro della tavola e, nel caso che esista, sulla pila degli scarti della stessa famiglia.

Pescare carte.

Il giocatore sceglie se vuole pescare dal mazzo delle "Creature Magiche" o da un mazzo degli scarti (Fate, Folletti, Druidi, Ninfe e Streghe) e pesca carte fino a completare la sua mano di sette carte o fino a esaurimento del mazzo dal quale sta pescando.

Non e' consentito prendere carte da due mazzi diversi nello stesso turno. Se le carte di un mazzo degli scarti non consentono di completare la propria mano il giocatore rimarrá con meno di sette carte in mano.



Esempio di turno di gioco. Carlo ha in mano le seguenti carte: 2 di Fate, 3 di Fate, 4 di Fate, 2 di Druidi, 2 di Streghe, 6 di Streghe e Jolly di Folletti. Sulla tavola e' presente un tris di 5 con (Fate, Druidi e Streghe).

Carlo gioca un tris di 2 (2 di Fate, 2 di Druidi e 2 di Streghe) creando una nuova scala. Poi aggiunge il Jolly di Folletti al tris di 5 presente sulla tavola, cosí facendo il tris di 5 diventa un poker e Carlo puó liberare il 5 di Fate e combinarlo con il 3 e il 4 di Fate della sua mano per formare una nuova scala. Carlo rimane con il 6 di Streghe in mano e passa alla fase Pescare Carte. Sceglie di pescare dal mazzo "Creature Magiche" e pesca 6 carte.

LUOGHI D'INCONTRO

Le carte "Spirito del Bosco" presentano su tre lati tre frecce numerate. Il numero contenuto nella freccia diretta verso il centro del tavolo, indica quante *scale/serie* un giocatore puó tenere davanti a se. Ogni scala/serie occupa uno spazio che chiameremo *luogo d' incontro*.

Nelle partite a 3 o 4 giocatori, ogni giocatore ha diritto a un luogo d' incontro. Nella partita a 2 giocatori due luoghi d' incontro sono disponibili per ogni giocatore.

Quando un giocatore crea una nuova *scala/serie* può decidere di crearla in un qualsiasi luogo d'incontro libero, sia esso controllato da lui o da un altro giocatore. Se tutti i luoghi d' incontro sono occupati, il giocatore non potrà creare una serie/scala nuova.

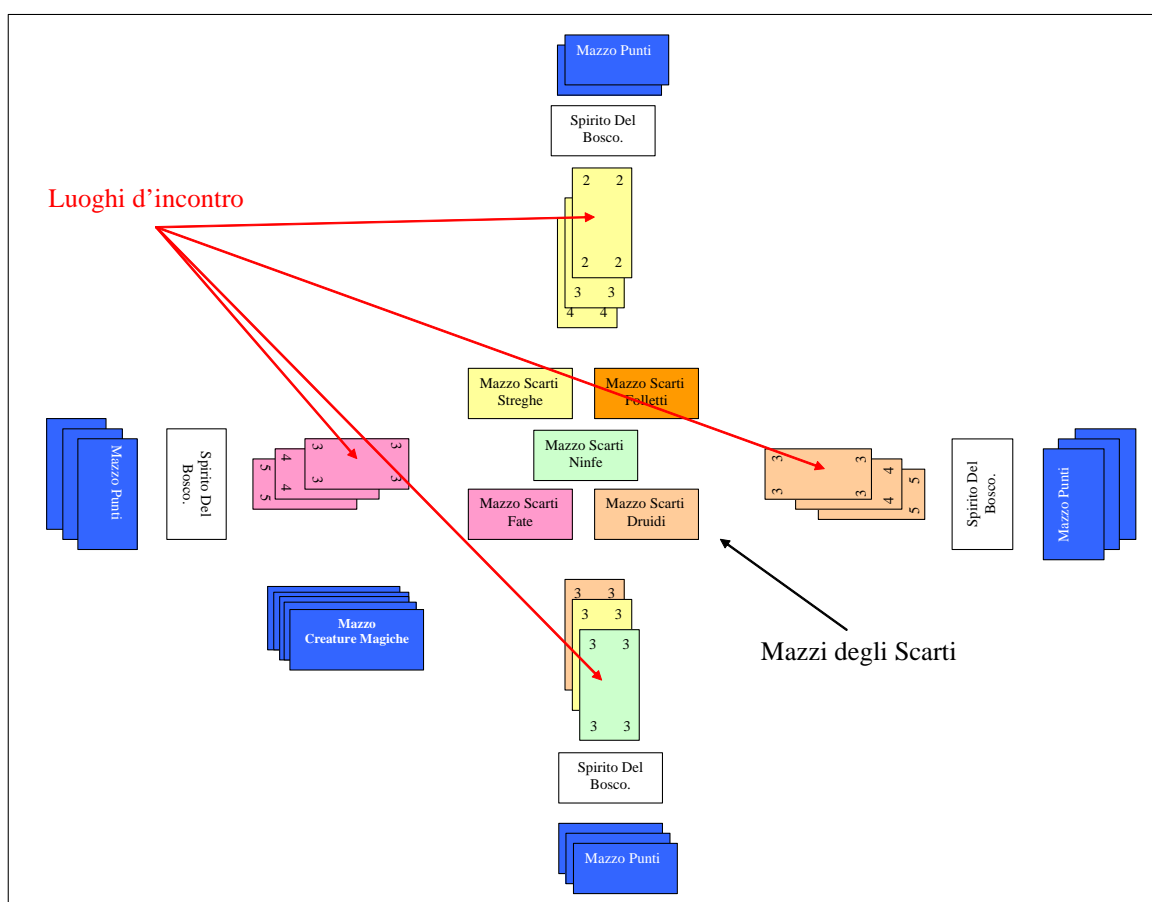
COMPLETARE UNA SERIE/SCALA

Quando un giocatore gioca la quinta carta di una serie/scala, le creature vengono catturate e il luogo d'incontro liberato. Un giocatore che completa una serie/scala su un luogo d' incontro sotto il suo controllo, rimuove le 5 carte della serie/scala dal luogo d'incontro e le ripone sul proprio mazzo dei punti.

Quando un giocatore completa una serie/sequenza su un luogo d' incontro sotto il controllo di un altro giocatore, deve pagare al padrone del luogo due carte che costui sceglierà fra quelle della serie/sequenza completata. Dopo essersi ripartiti le carte, i due giocatori le ripongono sul proprio mazzo dei punti.

COMPRIARE UN LUOGO D'INCONTRO ADDIZIONALE

Alla fine del suo turno (dopo aver pescato le carte), un giocatore può decidere di comprare un luogo d' incontro. Per farlo deve scartare 5 carte a scelta dal suo mazzo dei punti che vengono aggiunte ai mazzi degli scarti.



Esempio di partita a 4 giocatori.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Quando l'ultima carta del mazzo "Creature Magiche" viene pescata la partita termina. A turno i giocatori possono giocare le carte che hanno in mano in un ultimo turno. Completato il giro, con colui che ha pescato l'ultima carta, ogni giocatore procede a contare i propri punti. Le *serie/scale* non completate e le carte della mano vengono scartate e non danno punti.

Le creature della famiglia indicata dalla carta "Creature Preferite" danno i punti indicati dal loro valore mentre tutte le altre carte danno solo un punto. Le carte Jolly non danno punti. Alla conteggio dei punti si sommano 8 punti bonus al giocatore che possiede piú carte.

Il giocatore che ha piú punti vince il gioco. In caso di parità la partita e' patta.

GIOCO A SQUADRE

La partita a quattro giocatori si puo' giocare tutti-contro-tutti oppure a squadre da due. Nel caso di gioco a squadre le regole sono esattamente le stesse e i punti della squadra si ottengono dalla somma dei punti dei suoi membri. Attenzione però perché ogni giocatore continua a contare i punti solo per la sua creatura favorita e non per quella del suo compagno di squadra.

PLAYTESTING

Hanno partecipato al playtesting Francesco Pace, Angelo Tomassini e Alessandra Vestri.