

Regolamento de "I funghi di sant'Elena" di Luca Salvatucci

1. MATERIALE

80 carte musicista (20 per ciascuno dei 4 generi musicali), 26 carte serata (5 per ciascuno dei 4 generi + 6 senza genere), 4 carte fiasco e un dado.

2. SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di salvare un gruppo musicale. Per definirsi tale esso deve essere formato da un cantante(1), un chitarrista(2), un bassista(3) e un batterista(4). Vince il giocatore che riesce a salvare per primo una rock-band.

3. Informazioni generali

Giocatori: da 3 a 5 di età superiore agli 8 anni.

Durata media: tra i 30 ed i 45 minuti

4. START UP

Distribuire a ciascun giocatore 8 carte musicista e una serata. Posizionare il mazzo dei musicisti al centro del tavolo scoprendo il primo. Posizionare al centro del tavolo il mazzo delle carte serata e scoprirne un numero pari a quello dei giocatori.

5. REGOLE GENERALI

Seguendo un giro antiorario, ogni giocatore al proprio turno, prima di pescare una carta musicista o prenderla dalla cima degli scarti, può decidere di partecipare ad una delle serate scoperte sul tavolo.

Per partecipare ad una serata il giocatore ne deve indicare una tra quelle poste sul tavolo e deve scoprire le carte musicista tra quelle in suo possesso che formeranno il gruppo che il giocatore intende presentare. Le carte musicista non devono essere necessariamente tutte dello stesso genere della serata scelta. Per verificare l'esito della serata occorre tirare un dado ed analizzare il risultato secondo queste casistiche:

- Da 1 a 4: Il giocatore si aggiudica la carta serata e il dado indica il musicista che si è distinto durante essa. Se tale musicista è dello stesso genere della serata, esso viene salvato, altrimenti può essere solo ripreso in mano. Nel caso in cui il giocatore avesse già salvato un musicista dello stesso tipo, quello appena salvato può solo essere ripreso in mano. Il resto del gruppo deve essere scartato comunque e sta al giocatore decidere quale posizionare sulla cima degli scarti.

- 5: La serata è persa. Il giocatore non si aggiudica la carta serata e gli viene data una carta fiasco che dovrà tenere in mano come una qualsiasi carta musicista. Il gruppo viene totalmente scartato e sta al giocatore decidere quale musicista posizionare sulla cima degli scarti.

- 6: La serata è stata un successo. Il giocatore si aggiudica la carta serata e può scegliere quale dei musicisti salvare tra quelli presentati. Il resto del gruppo deve essere comunque scartato e sta al giocatore decidere quale musicista posizionare sulla cima degli scarti.

Sia che la serata venga vinta o persa, la carta serata verrà sostituita sul tavolo da una nuova.

Alla fine del proprio turno il giocatore deve scartare tante carte musicista fino ad arrivare ad un massimo di 8 a meno che non abbia giocato la carta Special (Vedi par 6).

6. CARTE SERATA (retro blu)

Ad ogni carta serata è associata una azione che può essere effettuata in qualsiasi momento durante il proprio turno purchè prima di pescare la carta musicista. La tipologia di azione è legata al genere a cui è associato in modo da caratterizzarlo. Le azioni legate a serate Heavy Metal ad esempio saranno più votate a danneggiare gli avversari mentre quelle Hard Rock avranno un sapore vagamente esoterico. Sono presenti anche carte serata che non si riferiscono ad un genere specifico le cui modalità di partecipazione sono descritte più avanti.

Serate	Blues	Rock	Hrock	Hmetal	No Genere	TOT
Azione		1		1		2
Aggressione				2		2
Rubamusicista			1	1		2
Rubaserata		1		1		2
Woodoo			2			2
Media		2				2
Cambia Serata	1	1				2
Medium			2			2
Bis	2					2
Riconferma	2					2
Jam session					2	3
Gran Galà					2	3
Special					2	3
TOTALE	5	5	5	5	6	26

Tabella riepilogativa serate

AZIONE - Pesca una carta dal mazzo serate senza farla vedere.

AGGRESSIONE - Dichiarare un giocatore e il genere o lo strumento del musicista che si desidera aggredire. Il giocatore dichiarato dovrà escludere dal gioco un musicista che rispetti tale caratteristica. Nel caso in cui non ce l'abbia, la carta non ha effetto.

RUBAMUSICISTA - Dichiarare un giocatore e il genere o lo strumento del musicista che si desidera rubargli. Il giocatore dichiarato dovrà dare un musicista che rispetti tale caratteristica. Nel caso in cui non ce l'abbia, chi ha giocato la carta Rubamusicista ha il diritto di pescargliene uno.

RUBASERATA - Pesca una serata dalle carte serata di un altro giocatore.

WOODOO - Dichiarare un giocatore e il genere o lo strumento del musicista al quale si desidera fare un woodoo. Il giocatore dichiarato dovrà escludere dal gioco un musicista che rispetti tale caratteristica. Nel caso in cui non ce l'abbia, la carta non ha effetto.

MEDIA - Si può decidere di utilizzare i media giustificando un fiasco (quindi scartarlo), gettando scredito su un giocatore (facendolo stare fermo fino a quando un altro giocatore non parteciperà ad una serata) o controbattere allo scredito e quindi annullare la carta media giocata contro di lui.

CAMBIA SERATA - Cambia il genere di una serata sul tavolo con un genere dichiarato.

MEDIUM - Riporta in vita uno dei musicisti tra quelli esclusi dal gioco senza farlo vedere agli altri giocatori.

BIS - Esegui un BIS per ritirare il dado e verificare nuovamente l'esito di una serata.

RICONFERMA - Riconferma un intero gruppo a fine serata al di là dell'esito.

JAM SESSION - Per parteciparvi occorre presentare un gruppo i cui componenti siano di genere diverso l'uno dall'altro. Giocata permette ad inizio turno di scambiare un musicista con un altro giocatore. Per farlo dovrà dichiarare un giocatore e il genere o lo strumento del musicista che si desidera richiedere. Il giocatore dichiarato dovrà dare al richiedente un musicista che rispetti tale caratteristica e dovrà chiedere un musicista nelle stesse modalità con il quale gli è stato chiesto con l'unica eccezione di non poter dichiarare la stessa caratteristica del richiedente. Nel caso in cui l'altro non abbia carte che rispettino la richiesta, il richiedente può pescargli un musicista. E' valida fino alla partecipazione del giocatore alla prossima serata.

GRAN GALA' - Per parteciparvi occorre presentare un gruppo i cui componenti abbiano genere uguale l'uno all'altro. Giocata rende immuni dalle carte dannose degli altri giocatori (aggressione, rubamusicista, rubasarata, woodoo, scambia musicista e scredito via media) fino alla partecipazione del giocatore alla prossima serata.

SPECIAL - Per parteciparvi occorre avere 4 musicisti che suonino lo stesso strumento. Il giocatore può salvare uno qualsiasi degli strumentisti a meno che la serata non venga persa. Giocata permette di tenere in mano una carta musicista in più fino alla partecipazione del giocatore alla prossima serata.