

L'ORCO SERAFINO – Regolamento

di Fabio Fontana

email: fabio@combataction.com

Materiali del Gioco

8 carte *Spiritello*

99 carte *Mazzo avventura*

Sono inoltre necessari un foglio di carta e una penna per segnare i punteggi.

Scopo del gioco

Un gruppo di spiritelli e fatine si sfidano per influenzare il destino dell'orco Nasopeloso, temuto abitante della Val Piattina. In balia di questi spiriti, ognuno con il proprio fine segreto, l'orco potrà continuare con le vecchie abitudini, soccombere durante i suoi vagabondaggi o, peggio ancora, diventare buono!

Ogni giocatore tenta di raggiungere l'obiettivo del proprio spiritello o fatina, oppure di guadagnare più Punti Divinità degli altri giocatori.

Inizio del gioco

Ogni giocatore pesca una carta *Spiritello* a caso. Questa carta descrive l'obiettivo che il giocatore dovrà raggiungere durante la partita. Le carte *Spiritello* possono essere tenute nascoste agli altri giocatori, fino a quando l'obiettivo non viene raggiunto.

Ogni giocatore pesca sei carte dal *Mazzo avventura*.
Tutti i giocatori iniziano il gioco con zero *Punti Divinità*.

Svolgimento del gioco

La partita si svolge a turni. Scegliete un giocatore che inizi la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario. Quando arriva il proprio turno, il giocatore può:

- pescare una carta dal *Mazzo avventura*;
- scartare una carta dalla propria mano (le carte vanno scartate scoperte);
- giocare una carta **Storia** dalla propria mano come descritto nella sezione **Giocare le carte**.

Non è obbligatorio fare tutte le cose sopra citate, passare senza fare nulla non comporta penalità.

Giocare le carte

Le carte del *Mazzo avventura* sono di due tipi: carte **Storia** e carte **Mossa Spirito**. Durante il proprio turno il giocatore può giocare al massimo una carta **Storia**. Le carte **Mossa Spirito** possono invece essere giocate a piacimento sia durante il proprio turno che durante il turno degli altri giocatori.

1) Carta **Storia** – Queste carte servono ai giocatori per comporre la storia che vede protagonista l'orco Nasopeloso. La storia è divisa in *capitoli*. Se non vi sono già carte Storia sul tavolo, il giocatore può solamente giocare una carta *inizio capitolo*, identificata dal simbolo  prima della

descrizione sulla carta. Tutti i giocatori partecipano al medesimo capitolo. Le carte di *inizio capitolo* non possono essere giocate se un capitolo è già aperto.

Quando il capitolo è aperto, le nuove carte Storia vanno affiancate alla destra dell'ultima carta Storia giocata. La frase sulla carta Storia giocata deve seguire il filo logico del discorso (es. l'orco non può divorare una fanciulla se prima non ne ha incontrata una). Notate che, se sulla carta non è specificato il soggetto o l'oggetto di un'azione, va dato per sottinteso che esso sia l'orco Nasopeloso. Se invece il soggetto dell'azione è generico (es. un uomo, un animale) il giocatore può scegliere di far riferimento a un soggetto più specifico presente in una delle carte storia dello stesso capitolo (es. un pastore, una pecora).

Quando un giocatore gioca una carta di *fine capitolo*, identificata dal simbolo  dopo la descrizione sulla carta, il capitolo attuale viene chiuso, tutte le carte vengono raccolte e messe da parte (non scartatele). Non si potrà più far riferimento a luoghi, oggetti o situazioni del capitolo appena terminato se non per provare di aver raggiunto il proprio obiettivo (vedi *Raggiungere il proprio obiettivo* sotto). Il giocatore che ha chiuso un capitolo ha diritto a giocare un'ulteriore carta Storia se può e vuole aprire un nuovo capitolo.

Se una carta Storia è divisa in due, il giocatore può scegliere quali delle due parti della carta Storia utilizzare. Manifesta la decisione giocando la carta di modo che la metà scelta sia orientata allo stesso modo della carta di apertura capitolo.

Guadagnare Punti Divinità

Ogni qual volta un giocatore gioca una carta Storia o una carta Mossa Spirito, somma i Punti Divinità indicati sulla carta al proprio totale. Se la carta è divisa in due, somma i punti indicati per la metà scelta.

Buone Azioni / Cattiverie

Alcune carte Storia riportano la dicitura **Buona Azione!** oppure **Cattiveria!**. Tenete traccia del numero di Buone Azioni e Cattiverie compiute dall'orco separatamente. Alcuni obiettivi fanno riferimento al numero di Buone Azioni o Cattiverie compiute dall'orco.

Morte Dell'orco

E' possibile che durante la storia l'orco venga ferito. Questo viene indicato sulla carta che riporterà la voce **Ferita!**. Tenete traccia delle ferite subite dall'orco, quando il totale raggiunge le **tre ferite**, Nasopeloso muore e la partita termina. Il capitolo attualmente aperto viene considerato chiuso.

Esempio di gioco:

Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4
Inizia il capitolo e totalizza 1 Punto divinità	Totalizza 2 Punti divinità	Totalizza 2 Punti Divinità. L'orco guadagna una Buona Azione.	Totalizza 4 Punti Divinità e chiude il capitolo. Ha l'opzione di giocare un'altra carta per aprire un nuovo capitolo. L'orco somma una Cattiveria.
<p>📖 Nasopeloso si era perso per una buia foresta quando incontrò un fanciulla.</p> <p>Punti Divinità: 1</p> <p>Storia</p> <p>Punti Divinità: 2 Buona Azione! ma la zampa andò a posto! L'animale ulsò dal dolore. nuovo e infine la strinse. forse, l'animale, la forse di dell'animale zoppicante e la Nasopeloso afferrò la zampa</p>	<p>Storia</p> <p>Vdì un urlo selvaggio, seguito da uno schianto e da una imprecazione che nessun orco perbene avrebbe mai riferito. Davanti a lui vide una giovane strega coperta di foglie con una scopa spezzata in mano!</p> <p>Punti Divinità: 2</p>	<p>L'orco spezzò un ramo da un albero e lo diede alla strega, la quale poté riparare la propria scopa.</p> <p>Buona Azione! Punti Divinità: 2</p> <p>Storia</p> <p>Punti Divinità: 1 mirnacioso. forcone, si fece avanti muscoloso, armato di Un contadino alto e</p>	<p>Storia</p> <p>"Humm... come posso ringraziarti?" chiese la strega. Nasopeloso indicò la fanciulla. "Va bene..." disse la strega e, con un gesto della sua bacchetta, fece spuntare sul volto della ragazza delle pustole rosse! La ragazza scappò via piangendo. La strega invece si congratulò con Nasopeloso per l'idea. 📖</p> <p>Cattiveria! Punti Divinità: 4</p>

2) Carta **Mossa Spirito** – Queste carte hanno effetti speciali che vengono applicati immediatamente seguendo le istruzioni indicate sulla carta. Gli effetti sulle carte *Storia* *giocate* (es. scartare l'ultima carta *Storia* giocata), hanno effetto solamente sulle carte del capitolo corrente. Quando un giocatore chiude un capitolo (anche per morte dell'orco) deve dare l'opportunità agli altri giocatori di giocare carte *Mossa Spirito* prima di rimuovere il capitolo dal gioco. Una volta applicati gli effetti, la carta *Mossa Spirito* viene scartata.

Se una carta *Mossa Spirito* annulla o scarta delle carte *Storia* o *Mossa Spirito* già giocate, questo annulla anche i Punti Divinità guadagnati da chi le aveva giocate e le Buone Azioni, Cattiverie e Ferite totalizzate dall'orco.

Esaurimento del Mazzo Avventura

Se viene pescata l'ultima carta del *Mazzo Avventura* la partita termina alla fine del turno nella quale è stata pescata. Il capitolo attualmente aperto viene considerato chiuso.

Raggiungere il proprio obiettivo

L'obiettivo indicato sulla carta spiritello può essere raggiunto anche attraverso uno o più capitoli (es. se l'obiettivo è compiere due buone azioni con due animali diversi, è possibile far compiere all'orco una buona azione in un capitolo e la seconda buona azione in un capitolo successivo). Il raggiungimento dell'obiettivo è valido anche se avviene tramite le carte *Storia* giocate dagli avversari.

Fine della partita

La seguente tabella riassume le condizioni di fine partita e di vittoria:

<i>Situazione</i>	<i>Condizione</i>	<i>Vittoria</i>
<ul style="list-style-type: none">• Fine capitolo• Morte dell'orco• Esaurimento del mazzo avventura	Un giocatore ha raggiunto il proprio obiettivo.	Il giocatore vince la partita.
	Duo o più giocatori hanno raggiunto il proprio obiettivo.	Il giocatore (o i giocatori) che ha totalizzato più Punti Divinità vince.
<ul style="list-style-type: none">• Morte dell'orco• Esaurimento del mazzo avventura	Nessun giocatore ha raggiunto il proprio obiettivo.	I giocatori sottraggono i Punti Divinità delle carte che hanno in mano dal proprio totale di Punti Divinità. Per le carte divise in due, vanno sottratti i punti indicati su entrambe le metà della carta. Il giocatore (o i giocatori) con il punteggio più alto vince.

Partite a Squadre

Le partite a squadre si giocano con 4 o 6 giocatori. I giocatori si dividono in coppie. Ogni coppia condivide una carta spiritello e i suoi giocatori collaborano per il raggiungimento dell'obiettivo indicato. I giocatori della coppia sommano i Punti Divinità totalizzati con le loro giocate. Le condizioni di vittoria rimangono le stesse indicate nella tabella sopra, con la differenza che bisogna considerare il risultato ottenuto dalla coppia anziché dai singoli giocatori.