

Mag Mor

Giocatori: 3/5 scaltri avventurieri

Durata: 30 min.

Autore: Carlo A. Rossi

Sviluppo: Cogito Studio

Via G. Rocca, 32 – Carpi (Mo) – 41012 – Italy

Mobile: +39 328 70 16 596

E-mail: carlo@cogitostudio.it

Degli avventurieri sono alla ricerca della leggendaria Mag Mor, la Grande Pianura, abitata da fate che custodiscono il segreto dell'Eterna Felicità. Incontreranno molti ostacoli e terreni pericolosi sul loro cammino e gli avventurieri dovranno aiutarsi l'un l'altro; ma, una volta arrivati, solo uno sarà ritenuto degno di possedere tale segreto: il più puro di cuore (e anche quello che sarà in grado di offrire più doni una volta giunti a destinazione).

Materiali

1 Mazzo di 108 carte così suddiviso:

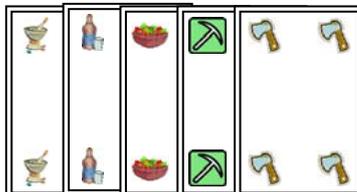
- 36 carte terreno

- o 7 carte collina
- o 7 carte montagna
- o 7 carte deserto
- o 7 carte lago
- o 7 carte Palude
- o 1 carta che rappresenta Mag Mor



- 50 carte risorsa

- o 10 carte Acqua
- o 10 carte Cibo
- o 10 carte Accetta
- o 10 carte Piccone
- o 10 carte Medicina



- 10 carte segna-onore

- o 5 con valori da 1 a 5, positivi (bianchi) su un lato e negativi (neri) sull'altro
- o 5 con valori da 5 a 9 positivi (bianchi) su un lato e negativi (neri) sull'altro

0	→	0	-1	→	-1
+1	→	+1	-2	→	-2
+2	→	+2	-3	→	-3
+3	→	+3	-4	→	-5
+4	→	+5	-5	→	-7

+5	→	+7	-6	→	-9
+6	→	+9	-7	→	-12
+7	→	+12	-8	→	-15
+8	→	+15	-9	→	-18
+9	→	+18	-10	→	-22

- 2 carte segna-giornate (da unire assieme)



- 10 carte Obiettivo



Scopo del Gioco

I giocatori rappresentano una comitiva di esploratori alla ricerca di Mag Mor. Per raggiungerla dovranno attraversare diversi territori in cui si troveranno delle risorse (che dovranno spartirsi tra di loro) e ci saranno delle risorse da spendere (e dovranno mettersi d'accordo su chi fornisce cosa). Tuttavia i giocatori dovranno arrivare a Mag Mor con le risorse che danno più punti vittoria (indicate nel loro obiettivo segreto); altri punti vittoria potranno essere guadagnati aumentando il proprio onore.

Preparazione

Procuratevi 2 segnalini qualunque, uno grosso e uno piccolo (ad esempio una bottiglia e una moneta da 1 centesimo); quello grosso servirà a identificare il Capo Spedizione (che potrebbe cambiare più volte nel corso della partita) e quello piccolo servirà a segnare il trascorrere del tempo sulle relative carte conta-giornate.

Prendete le carte terreno, tenete da parte Mag Mor e mischiate le rimanenti 35; disponetele casualmente a faccia in giù in modo da formare una griglia 6x6, lasciando un angolo non occupato; su tale angolo sarà piazzata la carta Mag Mor. Il primo terreno a essere esplorato sarà quello nell'angolo opposto.

Dividete le carte Risorsa in modo da formare 5 mazzi separati (ce ne sono 10 per ogni tipo di risorsa) e mettetele vicino alle carte terreno. Prendetene 3 per tipo mischiatele e distribuitene 3 ad ogni giocatore (questa rappresenterà la mano iniziale). Se giocate in 4 o meno le carte rimanenti andranno rimesse nei rispettivi mazzi.

Mescolate le carte obiettivo e datene una ad ogni giocatore. Queste devono rimanere segrete e indicano i punti vittoria che si guadagneranno per le risorse che si avranno in mano a fine partita.

Unite le 2 carte per segnare il trascorrere delle giornate, e mettetele vicino ai mazzetti con le carte Risorsa. Mettete il piccolo segnalino sulla casella Start.

Infine ogni giocatore prende i 2 tipi di carte segnalatore, quella con valori da 0 a 4 e quella con valori da 5 a 9; all'inizio ogni giocatore ha 0 punti onore.

Il giocatore più anziano sarà il Capo Spedizione; questi prende il grosso segnalino, lo mette davanti a sé e gira il primo territorio che deve essere attraversato, che è sempre quello nell'angolo opposto a Mag Mor.

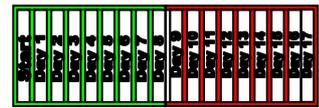
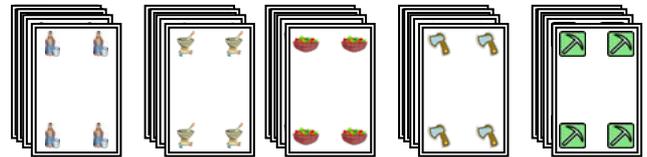
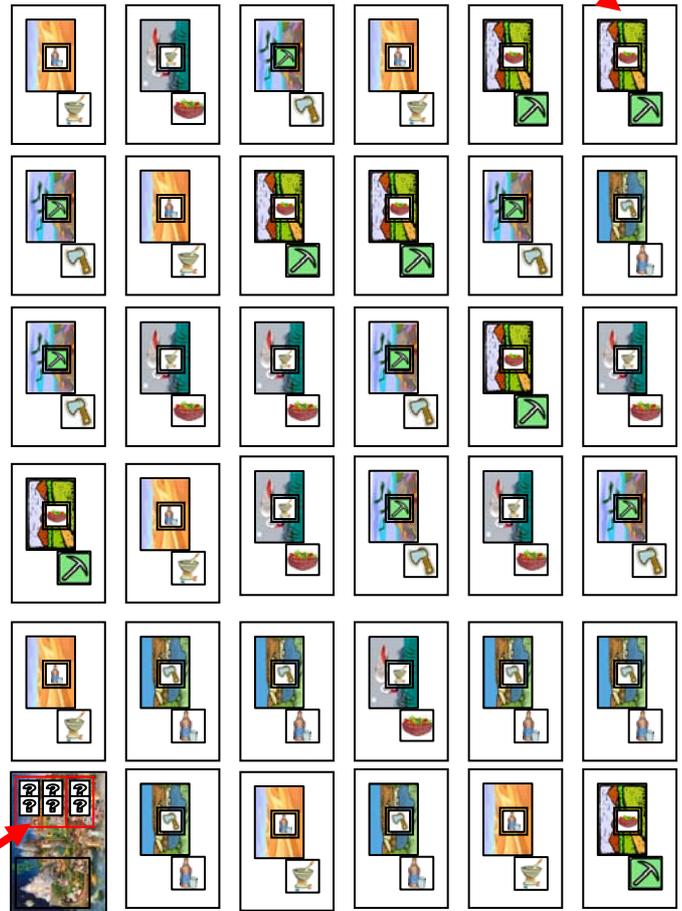
I Punti Onore

I punti onore di un giocatore potranno crescere o diminuire nel corso della partita. Ogni giocatore ha 2 carte che servono per segnarli; sul retro delle carte ci sono i punti negativi e sul fronte ci sono i punti positivi. Sulla colonna di sinistra ci sono i punti onore mentre su quella di

0	→	0
+1	→	+1
+2	→	+2
+7	↑	+5
+8	↑	+6
+9	↑	+7
+10	↑	+8
+11	↑	+9

destra ci sono i corrispondenti Punti Vittoria che si assegneranno alla fine della partita; per segnare i punti onore attuali su una carta si usa l'altra che viene posta sopra in orizzontale in modo da sottolineare tale valore. Nell'esempio a fianco il giocatore ha 2 punti onore; se la sua situazione non cambia a fine partita guadagnerà 2 punti vittoria.

Primo terreno ad essere esplorato



0	→	0	-1	→	-1	+5	→	+7	-6	→	-9
+1	→	+1	-2	→	-2	+6	→	+9	-7	→	-12
+2	→	+2	-3	→	-3	+7	→	+12	-8	→	-15
+3	→	+3	-4	→	-5	+8	→	+15	-9	→	-18
+4	→	+5	-5	→	-7	+9	→	+18	-10	→	-22

Come si gioca

Ogni turno si svolge in 4 fasi:

- Scelta del Territorio da attraversare
- Spartizione delle risorse trovate
- Superamento del territorio
- Determinazione del Nuovo Capo Spedizione

Scelta del territorio da attraversare

All'inizio del turno il Capo Spedizione in carica deve scegliere una carta terreno non ancora attraversata su cui la comitiva si muoverà (eccetto per il primo turno in cui il terreno è obbligatoriamente quello nell'angolo opposto a Mag Mor). La carta scelta deve essere adiacente (ortogonalmente) all'ultima visitata e deve sempre essere tale da avvicinare la comitiva a Mag Mor; quindi in pratica si hanno sempre al massimo 2 scelte.

Prima di decidere su quale dei 2 territori bisogna muovere, il Capo Spedizione può esplorarne 1 o entrambi; per esplorare un territorio occorre scartare la carta (rimettendola nel relativo mazzetto) con la risorsa raffigurata nel riquadro grosso; in questo caso prende la carta, la guarda e poi la rimette a faccia in giù; la risorsa piccola nel riquadro rosso all'interno del territorio indica che per attraversare quel territorio agevolmente occorreranno 2 o 3 risorse di quel tipo.

Esempio: come si può vedere dalla figura a lato, l'ultimo terreno visitato è un deserto; il Capo Spedizione può decidere se andare a sinistra (visitando un altro deserto) o in basso (visitando un lago). Non può andare a destra (perchè il territorio è già stato attraversato) e non può andare in alto (visitando le colline) perchè si allontanerebbe da Mag Mor. Decide di esplorare il deserto e scarta una medicina dalla sua mano. Visto che per lui è pessimo, decide di muoversi sul lago; l'unica informazione che ha sul lago è che si dovranno spendere 2 o 3 Accette per superarlo agevolmente.

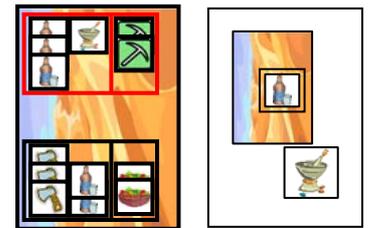


Caratteristiche dei Territori

Una volta deciso il territorio su cui muovere, questo viene scoperto. Le risorse nel riquadro nero rappresentano quelle che vengono trovate sul territorio, mentre quelle nel riquadro rosso rappresentano le risorse che occorre spendere per passarlo agevolmente.

Nota importante: in 3 giocatori gli oggetti raffigurati nell'ultima riga (quella in basso) vengono ignorati, sia quelli nel riquadro nero che quelli nel riquadro rosso.

Esempio: nel deserto a lato si raccolgono 3 accette 2 bottiglie e 2 cibi mentre si dovranno spendere 3 bottiglie, una medicina e 2 picconi.



Spartizione degli oggetti trovati

Il Capo Spedizione deve prendere le risorse nel riquadro nero dai rispettivi mazzetti e poi le spartisce tra i giocatori come vuole. Può tenersele tutte lui, può donarle tutte o tenersele una parte e suddividere il resto.

Durante le spartizioni i giocatori potranno contrattare con il Capo Spedizione, ad esempio chiedendo delle risorse e promettendo di aiutarlo a superare agevolmente il territorio; tuttavia le promesse fatte non sono in alcun modo vincolanti.

Superamento del territorio

Una volta terminata la spartizione i giocatori, a partire dal Capo Spedizione e andando in senso orario devono donare gli oggetti nel riquadro in rosso, seguendo queste regole:

- il giocatore di turno deve scegliere una categoria di risorse da pagare; queste devono essere pagate in toto; (esempio: in riferimento al deserto in alto, se decide di pagare le bottiglie allora deve darle tutte e 3, non può darne solo una parte)

- non si può scegliere di pagare un tipo di risorsa già pagato da un altro

Se un giocatore al suo turno non può o non vuole pagare per la/le risorse ancora rimaste allora passa la mano al giocatore successivo e perde un punto onore.

Se un giocatore paga per un tipo di risorsa allora scarta la/le relative carte (rimettendole negli appositi mazzetti) e guadagna 1 punto onore.

Se alla fine di un giro completo tutte le risorse sono state pagate allora il territorio è stato superato agevolmente; in questo caso:

- il capospedizione guadagna un punto onore (oltre a quello che ha eventualmente guadagnato pagando le risorse al suo turno)
- si avanza il segnalino conta-giornate di 1 casella

Se invece alla fine di un giro completo almeno 1 tipo di risorsa non è stato pagato allora il territorio è stato superato con difficoltà; in questo caso:

- il capospedizione perde un punto onore
- si avanza il segnalino conta-giornate di 2 caselle

Nuovo Capo-spedizione

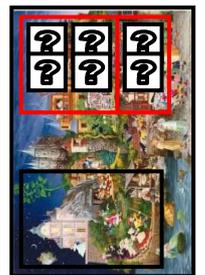
Una volta concluso il turno il nuovo Capo Spedizione (cioè colui che deciderà dove andare e come spartire gli oggetti trovati) sarà colui che ha meno carte Risorsa in mano; in caso di parità sarà chi ha più onore; in caso di ulteriore parità sarà il giocatore più vicino, in senso orario, al precedente Capo Spedizione.

Nota Importante: è possibile che il nuovo Capo Spedizione sia lo stesso giocatore che lo era il turno prima; **a meno che il terreno non sia stato superato con difficoltà; in questo caso allora il precedente Capo Spedizione NON potrà esserlo nel turno seguente** (anche se è il giocatore con meno carte).

Arrivo a Mag Mor e fine della partita

La partita finisce quando si è attraversato Mag Mor oppure quando, alla fine di un turno, il segnalino conta-giornate è sulla casella 17 (l'ultima)

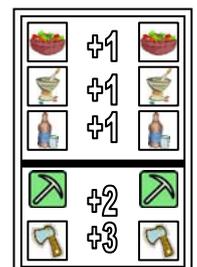
Quando si arriva a Mag Mor non ci saranno risorse da raccogliere ma solo da spendere; al proprio turno i giocatori devono spendere 2 carte qualsiasi (uguali o diverse) a loro scelta; come al solito se un giocatore non vuole o non può darle allora perderà un punto onore e se alla fine di un giro completo non sono stati pagati i 6 oggetti, il terreno è stato superato con difficoltà e si avvanzerà il segnalino delle giornate di 2 caselle, mentre se tutti e 6 sono stati pagati, si avvanzerà il segnalino di 1 sola casella.



Se i giocatori **attraversano Mag Mor** entro le **17 giornate** allora questi sommano i punti vittoria dati dal loro onore attuale con le carte Risorsa che sono rimaste in mano; i valori di queste carte sono indicati dalla carta obiettivo che si ha;

Esempio: il giocatore che ha l'obiettivo a fianco guadagna un punto per ogni carta Cibo, Medicine e Acqua, 2 punti per ogni carta piccone e 3 punti per ogni carta Accetta.

Chi ha più punti vince; in caso di parità vince chi ha più punti onore.



Se non si arriva in tempo a Mag Mor, allora vince il giocatore che ha più onore, indipendentemente dalle carte Risorsa che ha in mano; in caso di parità vince chi ha meno carte Risorsa.