

GLASTONBURY

Günter Burkhardt

da 2 a 4 giocatori,
a partire da 8 anni

Benvenuti nella magica città di Glastonbury. Nella strada principale potrete trovare i più efficaci ingredienti per le vostre pozioni.

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori, a turno, collezionano carte Ingredienti per preparare delle pozioni magiche riponendole in pila, nei loro Calderoni.

Nel fare questo, ogni giocatore prova a collezionare più carte possibile dello stesso ingrediente.

Tuttavia si può solo vedere l'ultimo ingrediente messo nel proprio Calderone. Perciò bisogna tenere a mente quali ingredienti sono già stati collezionati, altrimenti ci può essere, alla fine della partita, una spiacevole sorpresa, perché una singola carta Ingrediente nel vostro Calderone conta punti negativi.

Alla fine della partita, i giocatori conteggiano tutti gli ingredienti collezionati ed il giocatore con più punti vince.

MATERIALE

- 72 carte Ingredienti
- 4 carte angolo
- 2 carte Immuto (mutaforma)
- 10 carte Incantesimo
- 4 carte Calderone
- 4 carte riepilogo conteggio
- 10 carte Ricetta
- 4 pedoni giocatore

ingredienti



angolo



PREPARAZIONE

Le carte Ricetta non vengono usate nel gioco base.

Mescolare bene assieme le carte Ingredienti, le 2 carte Immuto e le carte Incantesimo. Poi si scoprono, una alla volta, 32 carte e si sistemano visibili in modo da formare una griglia 6x6, lasciando inizialmente gli angoli liberi. Le carte rimanenti, coperte, formano la pila della pesca (tallone). Ora si sistemano sugli angoli le 4 carte angolo per completare l'area di gioco.

Ogni giocatore sceglie un pedone e lo mette **accanto** all'angolo più vicino. Inoltre, ogni giocatore prende una carta riepilogo conteggio ed il Calderone del colore del pedone scelto.

Sistemate la carta Calderone visibile in fronte a voi. Su questa carta verranno impilate le carte Ingredienti che collezionerete nel corso della partita. La pila che si formerà è il vostro Calderone.



SVOLGIMENTO

Designate con qualunque metodo chi inizia la partita. Poi si procede in senso orario.

Al vostro turno **dovete**:

1. muovere il vostro pedone,
2. prendere una carta,
3. scoprire una nuova carta.

1. Muovere il pedone

Il pedone si muove in senso orario sul perimetro **al di fuori** dell'area delle carte. Al primo turno si muove di 2 passi come indicato dalla carta Calderone. Nei turni successivi, il pedone si deve muovere esattamente dei passi indicati dalla carta Ingrediente visibile del proprio Calderone. Ogni carta del perimetro e ogni carta angolo conta come un passo.

Più pedoni possono sostare accanto alla stessa carta perimetro o nella stessa carta angolo.

2. Prendere una carta

Si deve prendere una carta a scelta fra quelle presenti nella riga/colonna dove il pedone staziona. Se il pedone è accanto ad una carta angolo, non si prende nessuna carta ed il turno finisce, a meno che non si usi un incantesimo Declinatio (vedere carte Incantesimo).

Se la carta presa è una carta **Ingrediente** o una **Immuto**, la si pone visibile nel proprio Calderone **sopra** alle precedenti. Solo l'ultima carta presa è visibile.

Importante: durante il corso della partita non si possono vedere le carte Ingrediente precedentemente accumulate, a meno che non si usi l'incantesimo Perluceo (vedere Carte Incantesimo).

Se si prende una carta Incantesimo, a seconda del tipo, può attivarsi subito oppure quando si vuole (vedi carte Incantesimo).



Movimento del pedone blu fino alla colonna X

3. Scoprire una nuova carta

Dopo aver preso una carta dalla riga/colonna, si prende dal tallone la carta superiore che va a riempire il vuoto creatosi nella griglia. Se il tallone è esaurito, lo spazio rimane vuoto. Dopo questo, tocca al giocatore successivo.

Carta IMMUTO (mutaforma)



Una carta Immuto viene messa nel Calderone come una carta Ingrediente.

La carta mostra uno 0. Perciò al turno successivo il pedone non si muove e si prende una carta dalla stessa riga/colonna.

La carta viene usata nel conteggio finale. Chi la possiede può aggiungerla a qualunque tipo d'ingrediente, per esempio per aumentare il conteggio per un Ingrediente o per ricevere un bonus (4 carte dello stesso tipo). La sola carta Immuto non dà nessun punto.

CARTE INCANTESIMO

Ci sono 3 tipi di carte Incantesimo, ciascuno composto di 2 carte e 4 carte incantesimo Vanesco. Una carta Incantesimo permette l'uso del relativo incantesimo. Si può usare solo un Incantesimo per turno.

ACCIO (incantesimo Evocazione)



Quando si ottiene questa carta, la si pone davanti a sé con il lato 2x in alto ed ogni volta che si usa l'incantesimo, si ruota così decresce di un livello.

Questa carta permette, due volte per partita, di prendere (evocare) qualunque carta dall'area di gioco dopo che si è mosso il proprio pedone; in questo caso non si prende la carta dalla riga/colonna d'arrivo del pedone. Tuttavia, non si può prendere un incantesimo Vanesco o un Perluceo.

Se il pedone termina in un angolo, non si può usare l'incantesimo Accio.

Dopo aver usato 2 volte l'incantesimo, si mette la carta coperta accanto al Calderone.

DECLINATIO (incantesimo Angolo)



Quando si prende questa carta, la si pone in fronte a sé con il lato 3x in alto ed ogni volta che si usa l'incantesimo, si gira decrescendo il livello.

Questa carta permette, al pedone che si ferma in un angolo, di muoverlo immediatamente ancora con lo stesso numero della carta visibile nel Calderone. Tuttavia, non si può prendere l'incantesimo Vanesco o Perluceo dalla riga/colonna d'arrivo.

Dopo aver usato l'incantesimo Declinatio per 3 volte, la carta va posta coperta accanto al Calderone.

VANESCO (incantesimo Sparizione)



Questo incantesimo si attiva immediatamente. Tutti gli altri giocatori devono rimuovere la carta visibile dai loro Calderoni ed inserirla nella parte inferiore del tallone. Se il tallone era esaurito, le carte vengono rimosse dal gioco.

Dopo si mette la carta Vanesco coperta accanto al Calderone.

PERLUCEO (incantesimo Colpo d'Occhio)



Questo incantesimo si attiva immediatamente. Si può guardare, per una volta, tutte le carte del vostro Calderone. La prima carta deve rimanere nella sua posizione. Poi si mette la carta Perluceo coperta accanto al Calderone.

FINE DELLA PARTITA

Quando il tallone è esaurito, compariranno molti vuoti nell'area di gioco. La partita termina quando un giocatore prende l'ultima carta di una riga/colonna. Questo giocatore può scegliere se tenere la carta oppure no, ma la partita termina in ogni caso. Se l'ultima carta è una Vanesco, l'incantesimo deve essere eseguito.

Ora i giocatori conteggiano i punti degli Ingredienti collezionati.

CONTEGGIO

Tutti gli ingredienti contenuti nel Calderone vengono conteggiati.

Ogni giocatore ordina, separandole, le sue carte per Ingrediente e sovrapponendole in modo che ogni numero sia visibile: questo rende il conteggio molto facile.

- Le **carte singole** danno **punti negativi** in accordo con il loro valore.
- **2 carte** dello stesso Ingrediente danno **0 punti**.
- **3 carte** dello stesso ingrediente danno **punti positivi** in accordo al valore di ciascuna carta.
- **4 carte** dello stesso Ingrediente danno **punti positivi** in accordo al valore di ciascuna carta con un ulteriore **bonus di 5 punti**.

Inoltre, tutti i punti degli Ingredienti dello stesso colore del vostro pedone (giallo, verde, rosso o blu) sono raddoppiati, anche se sono negativi. Solo il bonus di 5 punti (4 carte dello stesso Ingrediente) **non** raddoppia.



Esempio: il giocatore blu raddoppia il punteggio per le carte blu. Il bonus per le 4 carte non raddoppia.

Se si ha una carta Immuto, si può aggiungere ad un Ingrediente a scelta.
 Questa carta trasforma un singolo Ingrediente in una coppia e i punti negativi spariscono.
 Trasforma una coppia in un tris, così le carte vengono conteggiate.
 Trasforma un tris in un poker, ottenendo il bonus di 5 punti.

Da sola la carta Immuto vale 0.

Se si hanno entrambe le carte Immuto, si possono aggiungere entrambe allo stesso Ingrediente oppure a due diversi.

Se si hanno tutte le 4 carte di un Ingrediente, la Carta Immuto non aggiunge punti addizionali all'Ingrediente.

Se il giocatore blu (nell'esempio) avesse la carta Immuto il risultato sarebbe differente a seconda della scelta dell'uso.

Se aggiunge l'Immuto alle 3 carte arancione otterrebbe il bonus di 5 punti per il poker.

Se aggiunge l'Immuto alle 2 carte verdi otterrebbe il conteggio per un valore di $3+4-0=7$ punti

Potrebbe aggiungere l'Immuto alla carta singola blu. In questo modo da 8 punti negativi li porta a 0 per un conteggio finale di 33 punti. Questo sarebbe l'uso ottimale dell'Immuto.

Le carte Incantesimo vengono ignorate nel conteggio.

Il giocatore con più punti vince.

VARIANTE per 2 giocatori

I giocatori eliminano le 8 carte Ingredienti dei pedoni che non vengono usati.

VARIANTE con le carte Ricetta

Ci sono 2 tipi di carte Ricetta, identificate dal dorso.

La preparazione della griglia avviene come nel gioco base. Prima di iniziare si separano le carte Ricetta per tipo e si mescola ogni gruppo. Ogni giocatore poi riceve, senza rivelarle, una carta per tipo. Le guarda e le pone in fronte a sé coperte. Può comunque guardarle quando vuole nel corso della partita. Le carte rimanenti, non viste, vengono riposte nella confezione.

Le carte Ricetta indicano dei compiti da soddisfare per poter ottenere, al termine della partita, dei punti addizionali.

Nel conteggio finale, si raccomanda prima di conteggiare le carte Ingredienti e poi le carte Ricetta.

Carte Ricetta, tipo A



Questa carte Ricetta mostrano i colori di Ingredienti che non appartengono ai colori dei giocatori.

Ognuna di queste carte raffigura 2 carte Ingrediente dello stesso colore.

Se alla fine della partita, avete nel Calderone la maggioranza delle carte dell'Ingrediente che corrisponde al colore della carta Ricetta, si ottiene 1 punto per ogni carta Ingrediente nelle partite a 2/3 giocatori, o 2 punti nella partita a 4 giocatori.

Se si ha una carta Immuto, la si può aggiungere al colore dell'Ingrediente usato per il conteggio dei punti addizionali.

Se 2 o più giocatori hanno lo stesso numero di carte di quel colore, non si ottengono punti.

Carte Ricetta, tipo B



Se il possessore di questa carta colleziona **meno** carte Ingredienti degli altri giocatori (incluse le Immuto) ottiene 10 punti.



Se il possessore di questa carta colleziona **meno** carte Ingredienti che mostrano un 4 degli altri giocatori ottiene 10 punti.



Se il possessore di questa carta usa **meno** carte Incantesimo degli altri giocatori ottiene 10 punti.



Se il possessore di questa carta colleziona **più** carte Ingredienti che mostrano un 1 degli altri giocatori ottiene 10 punti



Se il possessore di questa carta ha concluso la partita ottiene 10 punti.

Situazioni speciali

Se si usa l'incantesimo Declinatio e poi il vostro pedone si ferma in una riga/colonna che contiene solo carte Vanesco e Perlaceo, non si può prendere nessuna di queste carte (altrimenti si userebbero due incantesimi nello stesso turno). La partita termina immediatamente e si procede con il conteggio finale

Se il vostro pedone staziona in un angolo ed un altro giocatore usa l'incantesimo Vanesco, può succedere che ora una carta Immuto sia visibile nel vostro Calderone. In questo caso, potete muovere il vostro pedone, al prossimo turno, del numero scritto nella carta precedente la Immuto.

Traduzione inglese: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"