

DRUIDS

Fin dalla notte dei tempi i Druidi di FUTARK posseggono la maestria di creare incantati amuleti, scolpendo arcani simboli runici sulle gemme grezze. Druids: un intrigante gioco di carte da 2 a 4 giocatori da 10 anni in su.

COMPONENTI:

- 24 carte SERVITORE (4 set con il retro rosso, blu, nero e verde, numerate da 1 a 6)
- 4 SEGNALINI (rosso, blu, nero e verde)
- 6 carte SEGNAPUNTI
- 12 carte LUOGHI MISTICI (2 serie di 6 luoghi)
- 54 carte GEMME (6 serie di gemme numerate da 1 a 9)
- Regolamento

PREPARAZIONE

Date a ciascun giocatore un set di carte SERVITORE ed il segnalino del colore corrispondente.

Mettete le 6 carte SEGNAPUNTI sul tavolo formando una colonna con i segnalini dei giocatori accanto alla parte bassa. Mescolate separatamente i restanti mazzi. Disponete 6 carte LUOGHI MISTICI scoperte in riga sul tavolo. Distribuite 4 carte GEMME a ciascun giocatore e mettete da parte il restante mazzo, coperto. Ogni giocatore pesca 3 SERVITORE dal proprio set. Il giocatore più anziano (il druido più saggio) inizia a giocare, il gioco prosegue in senso orario.

COME GIOCARE

Il giocatore di turno gioca due delle carte che ha in mano, coperte. Le carte SERVITORE sono giocate accanto al bordo inferiore di un LUOGO MISTICO, formando una colonna, le carte GEMME accanto al bordo superiore di un LUOGO MISTICO, una sopra l'altra. Si possono giocare entrambe le carte sullo stesso LUOGO o su 2 diversi.

NOTA: si possono giocare 1 GEMMA e 1 SERVITORE o 2 GEMME ma NON 2 SERVITORE. Il giocatore può, a questo punto, scartare una GEMMA coperta [facoltativo].

Il turno del giocatore è finito ed egli reintegra le proprie carte, pescandone una alla volta dal mazzo delle GEMME o dal proprio set di SERVITORE, fino ad avere in mano ancora 7 carte. Questo significa che si può scegliere l'assortimento di GEMME e SERVITORE a propria disposizione. Il gioco continua in senso orario.

PUNTEGGIO

Raccolta degli Amuleti

All'inizio del proprio turno, prima di giocare qualsiasi carta, il giocatore può raccogliere gli AMULETI RUNICI da uno (uno solo) dei LUOGHI MISTICI. Sul LUOGO devono essere già presenti almeno 3 carte ed almeno una di esse deve essere un SERVITORE.

Quando si raccolgono gli AMULETI tutte le carte GEMMA vengono rivelate. Tutte le gemme che corrispondono alla GEMMA del LUOGO sono state trasformate in AMULETI RUNICI e forniscono punti pari al totale del loro valore (es.: le gemme NERE danno punti solo su LUOGHI neri). Tutte le pietre diverse vengono scartate.

Distribuzione dei punti

È il momento di distribuire il punteggio. Ogni AMULETO RUNICO vale 1 punto (il giocatore sposta il segnalino di un cerchio in avanti sulla colonna delle carte SEGNAPUNTI). Il SERVITORE più veloce (valore più basso) inizia a raccogliere tanti AMULETI RUNICI quanto è il suo valore (es.: un SERVITORE che vale 2 raccoglie 2 AMULETI). Tutti gli altri SERVITORE raccolgono AMULETI secondo il loro valore (dal più basso al più alto). In caso di parità (valore uguale) i SERVITORE raccolgono gli AMULETI secondo l'ordine con il quale sono stati giocati. Tutti gli AMULETI devono essere distribuiti. Se non ci sono più AMULETI gli ultimi SERVITORE non raccolgono punti ma...

...L'ultimo prende tutto.

Se gli AMULETI rimasti superano il valore dell'ultimo SERVITORE, questi li raccoglierà tutti. Essere gli ultimi può essere quindi sia molto vantaggioso sia molto rischioso.

Nuovo Luogo Mistico

La fase del punteggio è conclusa, il LUOGO MISTICO svuotato viene sostituito da uno nuovo (se ne sono rimasti) ed il turno del giocatore continua nel solito modo come descritto in "Come Giocare".

FINE DEL GIOCO

Quando le GEMME sono state raccolte da tutti i LUOGHI MISTICI tranne uno, il gioco finisce e vince il giocatore con il maggior punteggio (in cima alla colonna delle carte SEGNAPUNTI).

NOTA: quando un giocatore oltrepassa la cima della colonna SEGNAPUNTI, la carta inferiore viene rimossa e collocata in cima. Se la carta inferiore è occupata da uno o più segnalini il gioco termina ed il giocatore in cima alla colonna ha vinto.