

ZAUBERCOCKTAIL

di Arnd Beenen, ed. Kosmos – tradotto da Sargon

Contenuto

165 carte: 155 ingredienti (10 tipi diversi per ognuna delle 4 Entità Oscure)
9 Carte ricetta
1 Carta Fulmine Magico
7 pietre di vetro colorato
7 indicatori in legno per i Punteggi
1 Mappa

Preparazione

Piazzate la mappa nella parte inferiore della scatola. Questa andrà al centro del tavolo. Ogni giocatore prende un segnalino in legno di un colore e lo piazza nel riquadro di partenza. Inoltre ognuno prende una Pietra di Vetro dello stesso colore dell'indicatore per punteggio precedentemente scelto. Gli indicatori non scelti vengono rimessi nella scatola.

Le carte ricetta vengono mescolate. Le ultime 3 carte vengono tolte dal mazzo e la carta fulmine magico viene mischiata tra queste 3 carte. Infine questo mazzo di 4 carte viene riunito con il mazzo principale, ponendole sotto al mazzo delle ricette. In questo modo la carta fulmine magico si ritroverà tra le ultime 4 carte.

Il giocatore più vecchio mescola le carte ingredienti e ne distribuisce 10 a ciascun giocatore. Nei round successivi ogni giocatore riceverà 5 carte supplementari.

Round

Una volta che i giocatori hanno preso visione delle loro carte, il mazziere gira la prima carta ricetta. Essa mostra quanti punti riceverà la collezione migliore questo round. Subito il round comincia: i giocatori cercano di fare degli scambi degli ingredienti tra di loro, per fare delle collezioni identiche (per colore). Gli scambi devono essere onesti (il testo riporta così credo intenda senza fare bluff o ad esempio dare ingredienti da quelli pattuiti...).

*Ad esempio: Io voglio 3 BlaueSlumses e io offro un Faranblatt!
Io cedo un Weissbeere chi mi dà un Slivergrass?
Io do quello che volete in cambio di un Glodrose*

Una volta che due maghi sono d'accordo su uno scambio, effettuano lo scambio pattuito. Se un giocatore non mantiene quello che ha promesso il gioco si ferma (nessuno può commerciare) e l'accordo è annullato. I due giocatori riprendono le rispettive carte coinvolte nello scambio e il gioco ricomincia.

Fine del Round

Quando un giocatore ritiene che non ha più bisogno di commerciare, prende la sua pietra di vetro e la piazza sulla mappa, sull'anello della mano che tiene il calice. Pone le sue carte ingrediente davanti a se coperte e non può più fare commercio. Il secondo e il terzo giocatore che decidono di non fare più commerci piazzano le loro pietre negli appositi spazi sul calice. Una volta che 3 pietre (2 in una partita con 4 giocatori) sono piazzate sul calice, non è più possibile effettuare degli scambi.

I giocatori a questo punto cercano di totalizzare più punti possibili con le loro carte:

- I giocatori cercano di comporre una o due collezioni. Ogni collezione è formata solo da uguali (eccezione: Schwarz Etwas)
- Ogni collezione deve essere composta da almeno 2 carte (se un giocatore non può creare una collezione di almeno due carte deve mostrare tutte le proprie carte per provare la sua impossibilità)
- Le carte Sostanza Nera (Schwarz Etwas) usata come jolly, può essere inserita in qualunque collezione, ma non può essere giocata da sola.
- Le carte sono rivelate simultaneamente e i giocatori sommano i numeri presenti nelle singole carte di ogni collezione in funzione del numero delle carte ingredienti (queste indicazioni sono su ogni carta. Ad Esempio: 3 Faranblatt danno 90 punti, 7 carte Grunwurz danno 70 punti.
- In caso di parità si contano le singole carte giocate, chi ne ha giocate di più vince. Se la parità persiste allora i giocatori coinvolti pescano una carta dal mazzo degli ingredienti. Chi ha pescato la carta con il valore maggiore vince.
- I giocatori con il miglior risultato spostano in avanti il proprio indicatore di tanti spazi quanti punti ricetta hanno guadagnato (i punti ricetta sono i punti che i giocatori prendono in base al proprio risultato con le carte in gradienti, in pratica i giocatori con i migliori risultati, dal miglior risultato al terzo miglior risultato, prendono punti ricetta, questi punti sono scritti nelle carte ricetta).
- Il giocatore con il risultato peggiore, retrocederà di tanti spazi quanti indicati dalla carta ricetta del round. Un giocatore non può indietreggiare oltre la casella di partenza.
- Il giocatore che ha posizionato la sua pietra colorata sull'anello (ossia il primo giocatore a concludere la propria fase dello scambio) guadagna due ulteriori punti ricetta (quindi avanza di altre 2 caselle) se però il suo risultato risulta essere tra i primi 4 (tra i primi 3 se si gioca con 4 o 5 giocatori). Se invece non risulta tra i primi 4 (o 3) risultati migliori retrocederà di 2 caselle.
- Gli altri giocatori non ricevono né bonus né malus.

Per il turno seguente

I giocatori riprendono le loro pietre colorate. Gli ingredienti usati vengono mescolati e posizionanti sotto il mazzo degli ingredienti. Il mazziere distribuisce quindi 5 carte a ogni giocatore. Una carta ricetta viene rivelata e una nuova fase di commerci comincia.

Fine del Gioco

Appena viene girata la carta Fulmine magico il gioco termina immediatamente.

Il giocatore che ha il proprio indicatore più avanti nel percorso vince.

Il gioco finisce anche quando un giocatore arriva alla fine del percorso dei punti.

Esempio di Punteggio

Arne ha 4x Giraextrakt (44 punti) + 2x WeissBeere (42 punti) = 86 punti

Babs ha 3x Faranblatt (90 punti) = 90 punti

Chris ha 7x Grunwurz (70 punti) + 2x Bleierde (16 punti) = 86 punti

Doro ha 3x Trolhaare (42 punti) + 3x Gerber Slums (45 punti) = 87 punti

Erni ha 2x WeissBeere + 1x Schwarz Etwas (66 punti) = 66 punti

La carta ricetta di questo round riporta i seguenti valori: 5 / 3 / 1 / -2 quindi:

Babs con 90 punti avanza di 5 caselle

Doro con 87 punti avanza di 3 caselle

Chris con 86 punti avanza di 1 casella (vince Chris perché ha usato 9 carte mentre Arne solo 6)

Arne con 86 punti niente

Erni con 66 punti retrocede di 2 caselle

Il giocatore che aveva terminato per primo la sua fase commercio è stato Doro. Poiché il suo risultato è tra i migliori 3, avanza di altre 2 caselle. Se doro fosse stato ultimo sarebbe retrocesso di 4 caselle (2 per la carta ricetta e 2 per non essere arrivato almeno terzo).

Ripartizione delle carte ingredienti:

Blaue Schlums	27
Grunwurz	23
Bleierde	21
Giraextrakt	19
Trolhaare	16
Gerber Slums	14
Slibergrass	11
WeissBeere	9
Faranblatt	6
Goldrose	5
Schearz Etwas	4