



di Arnd Beenen
per 4-7 giocatori dai 8 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Gennaio 2002



<http://www.giochirari.it>

e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Zaubercocktail" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Contenuto:

165 carte che includono:

- 155 Ingredienti (in 10 tipi diversi e 4 Cose Oscure)
- 9 carte Ricetta
- 1 carta Fulmine Magico

7 Pietre di Vetro colorato

7 Segnalini di Legno per i Punteggi

La Mappa

Obiettivo del gioco:

I giocatori sono dei maghi che ogni round raccolgono gruppi di ingredienti. Il giocatore con la migliore collezione in un round, riceve dei punti per spostare in avanti il suo segnalino. Quando viene pescata la carta "Fulmine Magico", la partita termina e chi ha il punteggio più alto vince.



Preparazione:

Piazzate la mappa nella parte inferiore della scatola. Questa andrà al centro del tavolo. Ogni giocatore prende un Segnalino di Legno di un colore e lo piazza nel riquadro di partenza. Inoltre ognuno prende una Pietra di Vetro dello stesso colore e la piazza sul tavolo davanti a se. I segnalini non utilizzati, sono messi da parte.

Le carte Ricetta vengono mescolate. Le ultime 3 carte vengono tolte dal mazzo e la carta Fulmine Magico viene mescolata assieme a queste 3 carte. Queste 4 carte poi, ritornano sotto al mazzo (così la Carta Fulmine Magico sarà una delle ultime 4 carte).

Il giocatore più anziano mescola tutti gli Ingredienti e ne distribuisce 10 ad ogni giocatore. Nei round successivi, ogni giocatore riceverà 5 carte supplementari.

Un Round:

Una volta che i giocatori hanno ordinato le loro carte, il mazziere gira la prima carta Ricetta. Essa mostrerà quanti punti riceverà la collezione migliore del round corrente (NdT: i punti verranno distribuiti per la prima, la seconda e la terza collezione migliore). Subito dopo, comincia il round:

I giocatori tentano simultaneamente di commerciare i loro Ingredienti per comporre dei gruppi. I giocatori devono commerciare in modo onesto. Essi chiederanno, ad esempio:

"Desidero 3 Blauer Schlums ed offro un Faranblatt!"

"Offro un Weissbeeren, ma cerco in cambio un Silbergrass"

"Vendo la mia anima per una Goldrose. Voi che cosa volete?"

Una volta che due maghi sono d'accordo su uno scambio, allora essi si scambiano le carte. Se un giocatore mantiene quello che ha promesso, il gioco si ferma immediatamente (nessuno potrà commerciare) e l'accordo è annullato. Una volta che tutto è sistemato, il round continua.

Fine di un Round:

Una volta che un giocatore ritiene che non ha più bisogno di ulteriori scambi, prende la Pietra di Vetro e la piazza sulla mappa, nell'anello della mano che tiene il calice. Poi piazzerà le sue Carte Ingredienti sul tavolo e non potrà più commerciare.

Il secondo e il terzo giocatore che decidono di non commerciare più, piazzeranno anch'essi le loro Pietre di Vetro sugli spazi nel calice.

Una volta che sono state sistemate tre pietre (due in una partita a quattro giocatori), il commercio si conclude immediatamente. I giocatori ora organizzano i loro gruppi per ricevere dei punti.

Ogni giocatore mostra uno o due tipo di ingredienti. Ogni gruppo deve essere almeno di due carte (per dimostrare che un giocatore ha meno di due carte per produrre il gruppo desiderato, deve rivelare tutta la sua mano).

La Cosa Oscura (Schwarzes Etwas) funziona come un Jolly. Può essere aggiunta in qualunque gruppo di carte per aumentare il numero. Non può essere giocata da sola.

Le carte vengono rivelate simultaneamente, ed i giocatori sommano i loro punteggi in base alle loro collezioni (indicate su ciascuna delle Carte Ingrediente).

I giocatori con i punteggi migliori (come indicato in 1-3 sulle Carte Ricetta) spostano in avanti i loro segnalini di un ugual numero di spazi, come indicato sulle Carte Ricetta. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha presentato il maggior numero di carte. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori interessati voltano una carta del mazzo a testa. Chi ha girato la carta più alta vince il pareggio.

Il giocatore con il punteggio più basso, si muoverà indietro, come indicato sulla Carte Ricetta (NdT: alla voce 'Letzter'). Un giocatore non può essere spostato indietro oltre lo spazio di partenza.

Finché il suo segnalino si trova nei primi 4 posti (nei primi 3 in una partita a 4 o 5 giocatori), il giocatore che ha piazzato la sua Pietra di Vetro sull'anello, guadagna due spazi. Se non riesce ad essere tra i primi 4 posti, egli si sposta INDIETRO di due spazi. Gli altri giocatori che hanno smesso di commerciare, non ricevono nulla.

Il Round successivo:

I giocatori riprendono le loro Pietre di Vetro.

Gli ingredienti rivelati sono rimescolati e piazzati in fondo al mazzo. Il mazziere allora distribuisce ad ogni giocatore 5 nuove carte. La seguente Carta Ricetta viene voltata e ricomincia così un nuovo round di contrattazioni.

Termine del gioco

Non appena viene pescato il "Fulmine Magico", la partita si conclude immediatamente. Il giocatore il cui segnalino è arretrato meno volte, vince il gioco. La partita si conclude anche se qualcuno raggiunge lo spazio finale.

Esempio di una totalizzazione:

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

Babs ha 3x Faranblatt (93 punti) = 93 punti

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

Doro ha 3x Trollhaare (42 punti) + 3x Gelber Schlums (45 punti) = 87 punti

Erni ha 2x Weissbeere e 1x Cosa Oscura (66 punti) = 66 punti

La Carta Ricetta è (5/3/1/-2), perciò:

Babs con 93 Punti si sposta di 5 spazi

Doro con 87 Punti si sposta di 3 spazi

Chris con 86 Punti si sposta di 1 spazio (9 carte)

Arne con 86 Punti (6 carte) rimane fermo

Erni con 66 Punti si sposta indietro di 2 spazi

Il giocatore che ha concluso il commercio per primo è stato Doro. Poiché Doro era tra i primi 3, sposta il suo segnalino in avanti di 2 spazi supplementari. Se Doro fosse stato ultimo, egli si sarebbe spostato indietro di 4 spazi (2 per la Carta Ricetta e 2 per aver terminato le contrattazioni per primo).

Numero delle Carte Ingredienti:

Blaue Schlums (27)

Grunwurz (23)

Bleierde (21)

Giraextrakt (19)

Trollhaare (16)

Gelber Schlums (14)

Silbergras (11)

Weissbeeren (9)

Faranblatt (6)

Goldrose (5)

Schwarzes Etwas (4)