



## L'OMBRA DEL DRAGO - DRACHEN SCHATTEN

Autore: Jochen Schwinghammer

Per 2-4 giocatori dagli 8 anni in su.

Durata: 15 - 20 minuti

### Contenuto:

32 carte villaggio (retro di colore chiaro)

32 carte caverna (retro di colore scuro)

2 carte legenda (in quattro lingue)

Istruzioni di gioco

### Idea del Gioco:

Una notte, in prossimità delle vette della montagna magica Ulahomar, appare l'ombra di un drago.

Tutti sono in subbuglio e alla ricerca del drago nelle profonde caverne della montagna. Ma per portare a termine la sfida non è sufficiente trovare la grotta giusta ma ci vogliono anche armi adatte per poter competere con le mostruose creature che abitano nella profondità della montagna magica. Ma chi indugia troppo a lungo nel villaggio, raccogliendo la spada, lo scudo e la pozione magica, potrebbe arrivare troppo tardi, mentre gli altri potrebbero aver già trovato gli oggetti magici o il tesoro del drago.

### Scopo del gioco:

Uccidere le creature magiche o trovare i tesori con l'aiuto degli oggetti raccolti.

### Prima di iniziare:

- Le 32 **carte del villaggio** vengono mescolate e messe a faccia in giù in 8 mazzi più o meno dello stesso numero di carte, che formano una riga, un mazzo accanto all'altro, per formare il villaggio.
- Le 32 **carte grotta** sono anch'esse mescolate e messe a faccia in giù in 8 mazzi più o meno dello stesso numero di carte, per formare una riga sotto le carte del villaggio, in modo da formare le grotte.

### Nota:

- Nel villaggio, i giocatori possono raccogliere oggetti che sono utili ad aiutarli nella ricerca di preziosi tesori e di oggetti utili ad uccidere le creature
- Nelle grotte, oltre ad altri oggetti, vi sono tesori e bestie (Drago e Hydra)
- Nelle grotte vi sono 7 tesori, 2 Hydra e 8 Draghi
  
- Tutti i giocatori pescano una carta dal villaggio e la depongono a faccia in su di fronte a loro formando via via, con le successive pescate, una linea di carte scoperte.
- L'ultimo giocatore ad aver ucciso un drago comincia il gioco.



### Ordine di gioco

- Nel proprio turno un giocatore, esegue le azioni "Scoprire una carta" e "Utilizzare un oggetto" in qualsiasi ordine preferisca. Poi, il gioco continua in senso orario.

### Azione "Scoprire una carta":

- Questa azione **deve essere eseguita esattamente una volta** da un giocatore nel suo turno. Egli sceglie la carta più in alto dal mazzo che preferisce, nel villaggio o nelle grotte.
  
- Le carte girate non sono mai tenute in mano dal giocatore, ma sono sempre messe scoperte nella propria linea di carte di fronte a lui
  - Se la carta è un oggetto, è subito **pronto per l'azione** e può essere utilizzato al momento giusto. Carte dello stesso oggetto devono essere sempre messe nella stessa pila con le altre carte uguali, leggermente sovrapposte per rendere facilmente visibili gli oggetti presenti nella raccolta del giocatore.
  - Se la carta che è stata girata è un Drago o un Hydra, immediatamente c'è una battaglia (vedi "Battaglia").
  - Se la carta è un Tesoro, questo viene raccolto (vedi "Tesori").

### Azione "Usa un oggetto":

Questa azione è opzionale, non è quindi obbligatoria e può essere eseguita in aggiunta all'azione di Scoprire una Carta, che invece, lo ricordiamo, è obbligatoria. Non appena un giocatore ha oggetti nella sua collezione di carte, può eseguire l'azione quante volte vuole prima e / o dopo l'azione obbligatoria "Scoprire una carta". Il numero di azioni Usa un oggetto che si possono compiere sono limitate solo dal numero delle carte oggetto possedute e dalla volontà di compierle o meno.

- Il giocatore esegue l'azione dell'oggetto selezionato, pronto all'azione, e in seguito gira la carta di 90 ° (la "tappa" per dirla "alla Magic"). Le carte ruotate di 90 ° indicano che questi oggetti sono stati **utilizzati** e non sono più pronti all'azione.

- Gli oggetti usati non possono tornare dritti e rimangono come sono fino alla fine del gioco.

Eccezione: gli oggetti possono essere rimessi in gioco ("stappati") con una carta "Chiave" in modo che siano nuovamente pronti per l'azione.

- Gli oggetti che sono stati raccolti nel turno di un giocatore possono essere utilizzati nello stesso turno.

Nota: gli oggetti raccolti possono decadere, essere sostituiti con altri oggetti dagli altri giocatori, rubati o distrutti. Tuttavia, questo non include gli oggetti che sono pronti per l'azione. Quindi solo gli oggetti "tappati" sono passibili di azioni da parte degli altri giocatori

Gli oggetti e il loro uso:

**Vedi 1-2-3 carte** (FIACCOLA):

A seconda del numero di carte raffigurate, 1, 2 o 3, è possibile guardare **di nascosto** la carta o le carte più in alto di uno o più mazzi.

Se una qualsiasi delle carte guardate è una bestia non si comincia una battaglia in quanto la carta non verrà girata ma risistemata nel mazzo coperta.

**Scoprire una carta** (STIVALI, BACCHETTA MAGICA):

Scoprire una carta e sistemarla nella propria linea di carte.

Se la carta è un oggetto o un tesoro, il gioco continua. Tuttavia, se si tratta di una bestia, inizia una battaglia.

**Scambiare un oggetto** (SPADA, BACCHETTA MAGICA, GEMMA):

Un giocatore può scambiare uno dei suoi oggetti con qualsiasi oggetto a sua scelta da uno dei

gli altri giocatori. Tuttavia, entrambi gli oggetti devono essere stati utilizzati (tappati) e rimangono in questo stato anche dopo lo scambio. Anche la carta che serve per scambiare può essere utilizzata per lo scambio.

Nota: Il giocatore che usa la carta con azione "Scambiare un oggetto" decide quali carte scambiare. Se due giocatori hanno 7 oggetti diversi dopo lo scambio, entrambi i giocatori vincono la partita. (vedere "Determinare un vincitore e alla fine del gioco").

**Rubare un oggetto** (BACCHETTA MAGICA):

Solo oggetti usati (tappati) possono essere rubati. Un giocatore sceglie un oggetto da una degli altri

giocatori e lo depone (orizzontalmente, sempre tappato) nella propria collezione di carte.

**Distruggere un oggetto** (SPADA, LIBRO MAGICO):

Solo oggetti usati (tappati) possono essere distrutti. Un giocatore sceglie un oggetto usato da uno degli altri giocatori e lo rimuove dal gioco.

### **Decadimento** (SPADA, BACCHETTA MAGICA):

Solo gli oggetti usati (tappati) sono soggetti a decadimento. Tutti gli altri giocatori devono perdere una carta oggetto usata presente nella loro linea di carte raccolte. Se un giocatore non dispone di un oggetto usato, non perderà alcun oggetto.

### **Ripristinare** (CHIAVE):

Un giocatore ripristina uno dei suoi oggetti utilizzati ("tappati") e lo ruota di nuovo al suo stato originale.

Questo oggetto è di nuovo pronto per l'azione e può essere utilizzato immediatamente.



### **Battaglia:**

Se un giocatore scopre un Drago o un'Hydra, si svolge immediatamente una battaglia.

### **Protezione contro i draghi** (spada, scudo, elmo):

Se un giocatore scopre un drago, può uccidere il Drago con l'azione di protezione "contro draghi", con un oggetto nella sua collezione di carte con questa particolare azione pronto per l'azione. Quando si scopre una carta Drago, un giocatore non può utilizzare l'azione "Ripristina" per riattivare un oggetto usato utile ad uccidere il Drago.

Se il giocatore è in grado di uccidere il Drago, aggiunge il Drago alla sua collezione di carte. L'oggetto utilizzato per sconfiggere il Drago è ruotato di 90° (tappato) per indicare che è stato usato.

### **Protezione contro Hydra** (pozione magica, spada):

Se un giocatore scopre un'Hydra, può uccidere l'Hydra con l'azione di protezione "contro Hydra", con un oggetto nella sua collezione di carte con questa particolare azione pronto per l'azione. Quando si scopre una carta Hydra, un giocatore non può utilizzare l'azione "Ripristina" per riattivare un oggetto usato utile ad uccidere l'Hydra.

Se il giocatore è in grado di uccidere l'Hydra, aggiunge l'Hydra alla sua collezione di carte. L'oggetto utilizzato è ruotato di 90° per indicare che è stato usato.

Non appena un giocatore ha tre bestie (Drago / Hydra) nella sua raccolta di carte, ha vinto la partita. Le bestie non contano come oggetti e sono al sicuro da decadimento, commercio, furto e distruzione.

Se un giocatore non può uccidere la bestia perchè gli manca l'oggetto adatto, o perchè l'oggetto è già stato utilizzato, viene sconfitto dal drago o Hydra e **perde la sua intera collezione di carte!** Le carte, insieme con la bestia, sono rimosse dal gioco. Il turno del giocatore è finito, ma lui può tornare alla villaggio o alle grotte nel suo prossimo turno.

## **Tesori:**

Sette tesori sono nascosti nelle grotte. Non appena un giocatore ha tre di essi, ha vinto la partita.

I Tesori non contano come oggetti e sono al sicuro da decadimento, commercio, furto e distruzione.

## **Determinare un vincitore alla fine del gioco:**

Se un giocatore possiede:

- 7 diversi oggetti o
- 3 bestie uccise o
- 3 tesori

la partita finisce immediatamente e il giocatore ha vinto la partita.

Se nessuna delle condizioni di cui sopra è soddisfatta, e non ci sono più carte nè nel villaggio nè nelle grotte, il giocatore con il maggior numero di carte (oggetti, bestie, e tesori)

nella sua collezione di carte vince la partita. In caso di parità, la partita è patta.

Esempio di un turno:

- Fred ha le seguenti carte nella sua collezione di schede:

1 x Hydra, 1 x tesoro, 1 x bacchetta magica (con il simbolo pesca 1 carta) e 1 x stivali di carta (con il simbolo pesca 1 carta).

La scheda con stivali è ruotato di 90 °, poiché è già stato utilizzato.

- Jonathan ha le seguenti carte nella sua collezione di schede:

1 x torcia (con il simbolo 1 x occhio), 1 x scudo e 1 x chiave.

Nel turno di Jonathan, usa la sua torcia e fa ruotare la carta di 90 °. Egli vede in segreto una carta da una grotta e scopre un Hydra. Siccome ha solo guardato la carta, non seguirà una battaglia. Se avesse girato questa carta al suo turno, ci sarebbe stata una battaglia.

In questo caso, Jonathan avrebbe perso la sua intera collezione di carte, poiché non possiede un oggetto con l'azione "Protezione contro Hydra".

Jonathan decide saggiamente di girare un'altra carta per soddisfare l'azione obbligatoria del suo turno.

Egli decide di girare una carta da uno degli altri mucchi di carte grotta e scopre un gioiello. Egli usa subito l'azione del gioiello e scambia la gemma utilizzata per gli stivali di Fred (che può scambiare solo per gli stivali di Fred perchè la carta bacchetta magica di Fred non è ancora stata utilizzata ed è quindi al sicuro da essere ceduta. Nessuna delle altre carte può essere scambiata.) .

Entrambi gli oggetti sono scambiati di posto, ma rimangono nello stato usato.

Jonathan ora usa la sua chiave e gira la sua carta chiave di 90 °. Con la sua chiave, egli ripristina gli stivali, l'azione degli stivali viene usata per girare un'altra carta dalle grotte.

Egli ruota ora di nuovo la carta stivali di 90 ° per indicare che è stata usata. La carta che ha appena preso dalle caverne è un drago, che lo sfida a dare battaglia. Egli usa il suo scudo e ruota la carta di 90 °. Ha ucciso il drago, che ora aggiunge alla sua collezione di carte. Il suo turno è finito. Ora, sono stati utilizzati tutti i quattro oggetti della sua collezione carta.

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



**Associazione  
GIOCOVUNQUE**

[www.giocovunque.it](http://www.giocovunque.it)