

Tappeti volanti (Fliegende Teppiche)

un gioco di carte Adlung per 2-4 giocatori
dagli 8 anni in su - durata 20-40 minuti

Contenuto

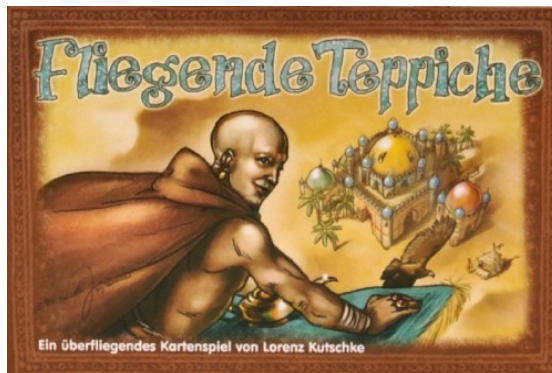
4 tappeti volanti

8 carte-genio

52 destinazioni (12 palazzi, 15 avventure [A-E], 5 bazar delle spezie, 5 bazar di tappeti, 4 bazar di cammelli, 3 tesori, 4 lampade magiche, 4 deserti)

2 carte-spiegazione

1 libretto di regole



Idea del Gioco

Con il tramonto che si sta approssimando, gli avventurieri salgono sui loro tappeti volanti, in cerca i tesori nei palazzi e nei bazar. Ma portare il proprio tappeto sulle giuste destinazioni è più facile a dirsi che a farsi. Un vento forte può spingere il tappeto lontano dalla sua meta e verso il deserto, perfino se la sua destinazione era il bazar di cammelli. Ma forse la lampada magica può ancora salvare la giornata?

Scopo del Gioco

I giocatori provano a lanciare i propri tappeti volanti sulle destinazioni di maggior valore per fare il maggior numero di punti. Chi è più abile a lanciare la sua carta sarà il vincitore.

Prima di iniziare

- Procurarsi carta e penna per scrivere i punti e mettere le due carte-spiegazione a faccia in su in modo che tutti i giocatori possano vederle.
- Ogni giocatore riceve un **tappeto volante** (2 tappeti ciascuno se si gioca in due)
- I seguenti set di carte vengono creati usando le carte-genio:
 - con 2 giocatori, in un set sono messe le carte-genio n° 8 5 4 1 e nell'altro le carte-genio n° 7 6 3 2
 - con 3 giocatori, 3 set con le carte-genio 8 3 in uno 7 4 nel secondo e 6 5 nel terzo. Le altre carte-genio non si usano
 - con 4 giocatori, 4 set con le carte-genio 8 1, 7 2, 6 3 e 5 4

Mescolare i set in modo che nessuno saprà chi prende quale set e distribuirne uno a ogni giocatore. Una volta distribuito il set ognuno può vederlo senza rivelarlo agli altri e lo pone a faccia in giù di fronte a sé.

- Tutte le carte destinazione vengono mescolate e sistemate a faccia in giù su un mazzo
- L'ultima persona che ha volato avrà la responsabilità di preparare il primo viaggio e sarà quindi il primo giocatore incaricato.

Ordine di gioco

Prepararsi al decollo prima di ogni fase

- Il giocatore incaricato gira la prima carta del mazzo delle destinazioni e le mette giù al centro del tavolo. Poi una dopo l'altra, pesca nuove carte e le mette sempre a faccia in su vicino alle altre carte che sono già sul tavolo.
- Una volta che sono state sistemate 12 carte, il giocatore dà il mazzo delle carte coperte al giocatore alla sua sinistra, che lo lascia davanti a sé. Sarà il prossimo giocatore incaricato ed è il **primo giocatore** di questo turno.
- Il giocatore incaricato può adesso muovere le carte destinazione scoperte dove vuole - riposizionarle, ruotarle e scambiarle fra loro. Le carte non possono essere sistemate fra loro più lontane della distanza della larghezza di una carta né più vicine di 1 cm l'una dall'altra. Quando tutto è pronto, tutte le 12 carte destinazione devono essere approssimativamente nel centro del tavolo in modo che ognuno ha più o meno la stessa distanza di lancio dalle carte stesse (vedere le carte-spiegazione, sul dorso)

Esempio:

Stando attenta a non sistemare le carte troppo vicine o troppo lontane fra loro, Carmen sistema le 12 carte sul tavolo. Poi scambia di posto il bazar che si trova sul lato opposto del tavolo e il deserto che si trova dalla sua parte del tavolo. Poi sposta un palazzo vicino al deserto, sperando che Bernardo atterri sul deserto quando tenterà di atterrare sul palazzo. Poi sistema una carta avventura dalla sua parte, perché vorrebbe raccoglierla.

Un viaggio consiste nelle seguenti fasi:

- a) **Lanciare i tappeti**
- b) **Raccogliere le carte destinazione**
- c) **Un altro turno di lancio o fine del viaggio**

a) Lanciare i tappeti

Inizia il primo giocatore. In turni successivi ogni giocatore lancia il suo tappeto, mirando alla carta o alle carte che sceglie. Si lancia la carta tappeto ruotando il polso. Il tappeto deve lasciare la mano del giocatore al bordo del tavolo. Se non lanciate la carta secondo le regole, dovete riprenderla in mano e aspettare il prossimo turno per ritentare. La stessa cosa succede se il tappeto cade a faccia in giù.

I giocatori continuano in senso orario fino a che ciascuno ha lanciato il suo tappeto. Il giocatore incaricato è quello che ha lanciato per ultimo. In un gioco a 2 giocatori, ogni giocatore lancia 2 carte alternandosi.

Se le carte destinazione si muovono o vengono in qualche modo spostate durante la fase di gioco a causa dei lanci, non si devono riposizionare né riportare indietro. Lasciatele nella nuova posizione.

b) Raccogliere le carte destinazione

- Una volta che l'ultimo giocatore (l'incaricato) ha lanciato il suo tappeto, i tappeti lanciati vengono esaminati per vedere cosa è caduto su quale destinazione
- Controllate i tappeti uno alla volta fino a quando tutti non sono stati esaminati, e vedete se ci sono dei tappeti che sono **sopra** qualcuna delle carte destinazione. I tappeti possono essere anche uno sopra l'altro o più tappeti sulla stessa carta. I tappeti che sono **sotto** le carte destinazione non contano.
- I tappeti che **non sono sopra** una carta destinazione vengono ripresi dai loro proprietari
- Se il vostro tappeto è l'unico sopra una o più carte destinazione la o le prendete - anche nel caso che sia un deserto ovviamente - e le mettete a faccia in su davanti a voi sul tavolo, ordinate secondo i tipi di destinazione presi.
- Se vi sono tappeti **di più di un giocatore** sulla stessa carta destinazione, vengono chiamati i geni a risolvere la disputa. Può essere necessario chiamare i geni più di una volta nello stesso round per risolvere le varie dispute su diverse carte destinazione. Il primo giocatore è quello che decide in quale ordine le giocate dei geni devono essere fatte.

La disputa dei Geni

- Tutti i giocatori coinvolti nelle dispute prendono in mano le carte dei geni. Poi ogni giocatore sceglie una delle sue carte-genio e la girano a faccia in su nello stesso momento. Il giocatore con il numero di carta più alto vince la disputa e la corrispondente carta destinazione, che pone davanti a sé, a faccia in su. Tutti i tappeti rimanenti che non sono coinvolti nelle dispute vengono ripresi in mano dai proprietari.
- Il giocatore che ha vinto la disputa deve dare la sua carta-genio al giocatore che ha perso ottenendone in cambio la sua carta con il valore inferiore. Gli altri giocatori tengono le loro carte-genio, in modo che ognuno ha sempre 2 carte-genio (4 in una partita a 2 giocatori). Lasciate le carte -genio coperte davanti a voi.

Esempio

Il tappeto volante di Bernardo è parzialmente sopra 3 diverse carte destinazione. Immediatamente riceve il deserto e il bazar poiché non c'è nessun altro tappeto su queste carte destinazione. Ma sul palazzo vi sono 3 tappeti: quello di Bernardo, quello di Michela e quello di Carmen. Nella sfida dei Geni, Bernardo gioca il genio 6, Michela gioca il genio 8 e Carmen il genio 2. Michela vince la disputa e prende il palazzo e la carta-genio 2 di Carmen. Carmen in cambio ottiene la carta-genio 8 di Michela. Bernardo si tiene la propria carta-genio 6. Il tappeto di Michela è anche in parte sotto la lampada magica, ma poiché i tappeti devono essere sopra le carte e non sotto, Michela non prende quella carta.

c) Un altro turno di lancio o fine del viaggio

Se vi sono ancora **4 o più carte destinazione** in tavola, si comincia un nuovo turno di lancio dei tappeti con la fase a). L'ordine dei giocatori rimane lo stesso.

Fine del viaggio

- Se vi sono **meno di 4 carte destinazione** o solo carte deserto sulla tavola, il viaggio è finito
- Ora vengono totalizzati i punti per il **numero dei palazzi**: iniziando dal primo giocatore ogni giocatore dice quanti palazzi ha raccolto. A questo punto, è possibile contare una o più **lampade magiche** (=carte jolly) come palazzi. Chi ha il maggior numero di palazzi (lampade incluse) prende 5 punti, e chi ne ha meno prende 5 punti negativi. Gli altri non prendono punti né positivi né negativi. In caso di parità per il maggior numero di palazzi, tutti i giocatori a pari prendono 5 punti positivi; lo stesso vale per parità sul minor numero di palazzi (tutti i giocatori pari prendono 5 punti negativi). Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di palazzi, nessun giocatore prende punti. I punti assegnati vengono scritti sul foglio punteggi.
- I palazzi e le lampade che sono state usate vengono rimosse dal gioco.
- Una volta che i punti sono stati assegnati e le carte usate tolte dal gioco, il giocatore che ha iniziato per primo in questo turno è quello incaricato di preparare il tavolo di gioco. Toglie tutte le carte deserto, una esclusa, dal centro del tavolo, e le mette fuori dal gioco.
- Poi prende dal mazzo e sistema 12 carte destinazione al centro del tavolo, secondo quanto già descritto sopra.
- Terminata l'operazione il mazzo viene dato al giocatore di sinistra che è il primo giocatore per questo viaggio e il giocatore incaricato per il prossimo viaggio.

Fine del Gioco e calcolo del punteggio finale

Una volta che ogni giocatore è stato il giocatore incaricato (due volte in una partita a due giocatori) e il viaggio è concluso, il gioco finisce.

I punti vengono ancora una volta contati secondo i palazzi posseduti. Palazzi e lampade usate in questa fase vengono quindi tolti dal gioco.

Si procede quindi al **calcolo del punteggio finale**

Punteggio Finale

Formate dei gruppi di destinazioni e usate le lampade magiche per migliorare il numero totale di ogni destinazione

Il giocatore con il maggior numero di punti vince il gioco. Nel caso di parità, il giocatore con la carta-genio più potente in mano vince.

Avventure (A-E)

Ogni singola avventura vale 1 punto

2 diverse avventure valgono 3 punti

3 diverse avventure valgono 6 punti

4 diverse avventure valgono 10 punti

Tutte e 5 le avventure valgono 15 punti.

Con le carte avventure in più potete formare gruppi analoghi per avere altri punti. Non si può però usare una stessa carta avventura per più gruppi ma solo per uno dei gruppi.

Bazar

Nessun punto viene dato per un singolo bazar.

Se invece avete 2 bazar uguali prendete il seguente numero di punti:

2 bazar di spezie valgono 5 punti

2 bazar di tappeti valgono 6 punti

2 bazar di cammelli valgono 7 punti

Tesori

Ogni tesoro vale 3 punti

Deserto

Ogni deserto vale 5 punti negativi

Lampada Magica

Una lampada magica (jolly) può essere usata in diversi modi:

- Come palazzo quando si conta il numero di palazzi
- Come un'avventura aggiuntiva (il numero di avventure diverse non può superare le 5 unità)
- Come un bazar aggiuntivo (se ne avete solo uno)
- Come un tesoro
- Per evitare il punteggio negativo di un deserto. Deserto e Lampada si annullano e vengono scartati e non viene segnato il punteggio negativo.

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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Associazione
GIOCOVUNQUE