



Barbarossa



Misteriose buffe sculture per 3 o 4 giocatori

Prima della prima partita: rimuovete con cura le varie tessere dalle fustelle.

Contenuto

- 1 libretto delle regole con inserto
- 1 tabellone
- 4 set di pezzi (in 4 colori), ognuno comprendente 1 pedone, 1 disco segnapunti e 1 cubo conta-gioielli
- 1 dado
- 1 blocchetto
- 1 Gemma del Mistero
- 6 tessere evento
- 4 pezzi di plastilina in 4 colori
- 13 frecce
- 12 segnalini Maledizione

Preparazione:

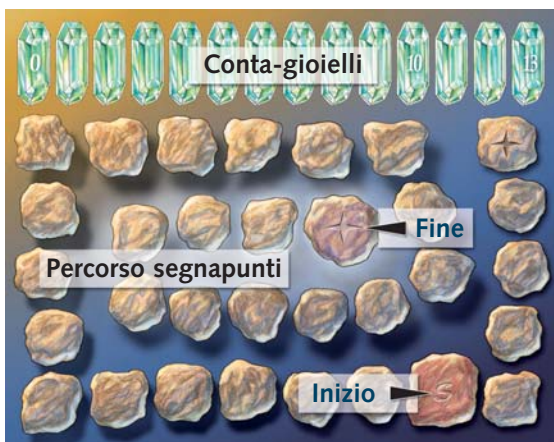
Ciascun giocatore sceglie un colore, e prende i pezzi relativi: 1 pedone, 1 disco segnapunti, 1 cubo conta-gioielli e 1 pezzo di plastilina.

Mettete la Gemma del Mistero al centro del tavolo. Mettete le tessere evento attorno alla Gemma, nell'ordine dall'1 al 6.



Piazzate i pedoni dei giocatori sulla tessera evento con il punto interrogativo.

Ponete il tabellone di fianco alla Gemma del Mistero e alle tessere evento. Il tabellone riporta un percorso segnapunti, con una casella Inizio e una casella Fine, e anche un conta-gioielli.



Piazzate i dischi segnapunti dei giocatori sulla casella iniziale del percorso segnapunti.



Piazzate i cubi conta-gioielli sulla casella "12" del conta-gioielli.



Ogni giocatore riceve tre segnalini Maledizione.



Tenete il dado, le frecce e il blocchetto a portata di mano.



Vuoi saperne di più su come giocare a Barbarossa? Collegati a www.profeasy.com

Visione d'insieme

Nel profondo della sua spelunca montana, l'imperatore Barbarossa vive ancora. Egli ti invita a duellare in una sfida di enigmi. Tu e tuoi avversari dovrete plasmare oggetti di uso comune con la plastilina. Ogni giocatore cerca di indovinare per primo gli oggetti modellati dagli avversari.

I giocatori avanzano sul percorso segnapunti creando oggetti né troppo facili né troppo difficili da indovinare, o per essere i primi o i secondi a indovinare quelli degli avversari. Il primo a raggiungere la casella Fine sarà eletto vincitore.

Scegliere gli oggetti da modellare

Ogni giocatore sceglie dalla lista fornita nell'inserito alcuni oggetti da modellare con la plastilina.

- Con 3 giocatori ognuno sceglie 3 cose.
- Con 4 giocatori ognuno sceglie 2 cose.

Ai giocatori è consentito scegliere oggetti che non sono inclusi nella lista. Attenetevi in questo caso alle seguenti linee guida:

- non si possono scegliere termini astratti come "onore" o "coraggio"
- l'oggetto o l'essere vivente scelto deve essere presente sul dizionario o sull'enciclopedia.

Ogni giocatore scrive i nomi dei suoi soggetti su un foglietto di carta (facendo attenzione che nessuno veda), lo piega e lo infila sotto il tabellone. Questo serve a far sì che nessuno bari o cambi oggetto durante il gioco. Al termine della partita, tutti i giocatori possono esaminare i foglietti nascosti.

Plasmare gli oggetti

Ogni giocatore ora modella i propri 2 o 3 oggetti. È importante che questi non siano troppo semplici da indovinare; è bene rappresentare solo la forma generale dell'oggetto o dell'essere vivente.

D'altra parte la forma dell'oggetto non dovrebbe neanche essere troppo diversa dall'originale, o sarà troppo difficile indovinare di cosa si tratta.

Il fronte dell'inserito mostra esempi di oggetti troppo facili o troppo difficili.

Una volta finiti, gli oggetti vengono posti sulla Gemma del Mistero.

Il gioco può iniziare!

Svolgimento del gioco

Il giocatore che per primo termina di modellare i propri soggetti e li piazza sulla Gemma del Mistero inizia la partita.

Al vostro turno, tirate il dado e muovete il vostro pedone di un ugual numero di tessere evento, in senso orario; seguite quindi le regole della tessera evento su cui arrivate.

Invece di tirare il dado, potete usare i vostri gioielli per muovere direttamente su una particolare tessera. Dichiarate quanti gioielli intendete utilizzare, e muovete il vostro pedone in senso orario di un ugual numero di tessere. Dopodiché, muovete in basso il vostro conta-gioielli della stessa quantità, a indicare che quei gioielli sono stati usati.

Dopo aver seguito le regole della tessera evento, il turno passa al giocatore alla vostra sinistra.

Le Tessere Evento

Drago

Se arrivate sulla tessera Drago, tutti gli altri giocatori avanzano di un punto il loro disco segnapunti.



Gioiello

Se arrivate sulla tessera gioiello, ricevete un gioiello in più; muovete quindi verso l'alto di uno spazio il conta-gioielli. Se avete già 13 gioielli, questa tessera non ha effetto.



Nano letterino

Se arrivate su questa tessera, potete chiedere ad un avversario una lettera di uno dei suoi oggetti. Indicate uno degli oggetti e chiedete all'autore una lettera particolare, per esempio la prima, la terza o l'ultima.

L'autore dell'oggetto scrive la lettera richiesta su un foglietto, e ve lo passa (ripiegato).



Punto interrogativo

Se arrivate sul punto interrogativo, avete la possibilità di porre domande e indovinare un oggetto. Questa azione è divisa in due fasi: la fase delle domande e la fase della soluzione.



A ... Fase delle domande

Indicate un oggetto e fate una domanda generica su di esso. Per esempio: *"È un essere vivente?"* — *"È commestibile?"* — *"È più grosso di me?"* — *"Esisteva 1000 anni fa?"* — *"È un attrezzo?"*

Non potete però chiedere direttamente se è una particolare cosa o no, come per esempio: *"è un riccio?"*.

Le vostre domande non sono limitate a un solo oggetto: potete anche fare domande cambiando oggetto ogni volta (a meno che non riceviate un "No" come risposta; vedi sotto).

L'autore dell'oggetto deve rispondere, a voce alta e in maniera veritiera, una delle seguenti risposte:

- SÌ
- DIPENDE
- NON SO RISPONDERE
- NO

La vostra fase delle domande termina appena ricevete un "No" in risposta. Segue la fase della Soluzione.

B ... Fase della soluzione

In questa fase avete due opzioni:

- potete continuare a fare domande di carattere generale e – a meno che non riceviate un "No" – potete fermarvi in qualunque momento e provare a indovinare un oggetto
- potete cercare di indovinare un oggetto immediatamente.

Una volta che avete provato a indovinare un oggetto o che avete ricevuto un "No" in questa fase, la fase della Soluzione termina, e con essa il vostro turno.

Indovinare un oggetto

Se durante la Fase della Soluzione pensate di avere indovinato un oggetto, scrivetelo in segreto su un

foglietto di carta e passatelo, piegato in due, all'autore dell'oggetto. L'autore annuncia a tutti i giocatori se avete indovinato o no, senza però rivelare la vostra soluzione.

Se non avete indovinato, non succede nulla.

Se avete indovinato, infilate una freccia nell'oggetto modellato. Nessun oggetto può essere indovinato più di due volte; in altre parole ciascun oggetto può essere infilato solo da due frecce.

Una soluzione esatta ha conseguenze sia per chi ha fatto l'oggetto, sia per chi l'ha indovinato.

Il giocatore che ha indovinato avanza il proprio disco segnappunti di 5 o 3 caselle lungo il percorso:

- 5 caselle, se è il primo ad indovinare di che oggetto si tratta (ha messo la prima freccia)
- 3 caselle se è il secondo ad indovinare (c'era già una freccia infilata).

Il giocatore che ha fatto l'oggetto potrebbe avanzare o indietreggiare il proprio disco segnappunti! Per determinare l'effetto, contate il numero totale di tutte le frecce infilate in tutti gli oggetti:

1 o 2 frecce.....	Indietro 2 caselle
3 frecce.....	Indietro 1 casella
4 frecce.....	Nessun effetto
5 o 6 frecce.....	Avanti 1 casella
7 o 8 frecce.....	Avanti 2 caselle
9 frecce.....	Avanti 1 casella
10 frecce.....	Nessun effetto
11 frecce.....	Indietro 1 casella
12 o 13 frecce.....	Indietro 2 caselle

Dopo la fase della soluzione, anche se avete indovinato un oggetto, il vostro turno termina.

Azione speciale: Usare un segnalino Maledizione

Ogni giocatore ha 3 segnalini Maledizione. Quando volete usare uno di questi segnalini, esclamate ad alta voce: "Maledizione!"; il normale flusso di gioco si interrompe. Potete fare questo in un qualunque momento del gioco, tranne durante una Fase della Soluzione di un avversario.

Invocare una Maledizione vi costa un segnalino Maledizione (scartatelo). Potete quindi in alternativa:



- chiedere una lettera così come descritto nell'evento "Nano letterino"; oppure:
- provare a indovinare un oggetto.

Dopodiché il gioco riprende da dove era stato interrotto.

Se più giocatori invocano la Maledizione contemporaneamente, ognuno di essi tira il dado. Chi fa il numero più alto ha diritto a usare la sua Maledizione per primo.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando:

- uno dei giocatori raggiunge la casella finale del segnapunti, vincendo così la partita; oppure:
- tutte le 13 frecce sono state infilzate negli oggetti.

In questo caso vince il giocatore il cui segnapunti è più avanti sul percorso segnapunti.

Due consigli

1. Conservate la plastilina nelle bustine

La plastilina non-oleosa di alta qualità inclusa nella confezione non è soggetta a seccarsi; ciononostante, consigliamo di riporla nelle apposite bustine dopo ciascuna partita. Se doveste avere bisogno di altra plastilina, potete ordinarla presso il Catan Shop: www.catanshop.com.

2. Note per i giocatori

Per segnare le lettere e gli oggetti indovinati, ciascun giocatore dovrebbe usare un foglietto diverso per ciascun avversario. Piegare ogni foglietto in due, e scrivete su ciascuno il nome di uno dei vostri avversari. Le note possono quindi essere scritte all'interno e mostrate a quel giocatore.



Dietro le quinte

Autore: Klaus Teuber (www.klausteuber.com)

Illustrazioni: Bernd Wagenfeld

Design: Pohl & Rick Grafikdesign

Traduzione: Roberto Corbelli e Domenico Di Giorgio

Sviluppo: Guido Teuber, William Niebling, S. Coleman Charlton, Pete Fenlon, Nick Johnson, Alex Yeager

DAVINCI EDITRICE S.R.L.
06131 Perugia, ITALY
www.davincigames.com

Prodotto su licenza della Catan GmbH

e-mail: kontakt@catan.com

Web: www.catan.com

Copyright © 2005 Catan GmbH. "Barbarossa" è un marchio registrato della Catan GmbH. Tutti i diritti riservati.



BANG!,

lo scoppettante e pluripremiato gioco di sparatorie nel far west, disponibile nei migliori negozi di giochi! Per saperne di più: www.davincigames.com