

TRIBU INDIANI



REGOLAMENTO

REGOLAMENTO

Autore: Sergio Fersini

Giocatori: 2, 3, 4.

Difficoltà: media.

Età: da 8 anni in su.

SCOPO DEL GIOCO:

I giocatori si sfidano tramite carte da gioco con lo scopo di diventare capi tribù raccogliendo sfere magiche. Le sfere si ottengono organizzando i personaggi più carismatici della Tribù in *Catene*, cioè con un corredo di *vasi Diorama* (le *carte Diorama*) che accrescono il prestigio del personaggio.

“I personaggi che non possiedono *vasi Diorama* non hanno forza per essere un riferimento nella tribù”.

Un capo si riconosce anche da come si prepara agli eventi che mettono a rischio la propria tribù; preparatevi quindi a saper affrontare gli attacchi di lupi o bufali che gli avversari tenteranno di realizzare sui vostri *vasi Diorama*!

COMPONENTI DI GIOCO:

#Un manuale col regolamento.

#Un mazzo composto da 100 carte divise in:

20 carte *Tribù* (4 copie per 5 tipi);

52 carte *Diorama* (4 copie per 13 tipi);

8 carte *Evento* (4 copie per 2 tipi);

12 carte *Azione* (4 copie per 3 tipi);

8 carte *Protezione* (4 copie per 2 tipi).

#4 schede Capo Tribù.

SVOLGIMENTO E REGOLE:

Ogni giocatore sceglie una delle 4 schede *Capo Tribù* (a schede coperte). Il personaggio scelto sarà il vostro *Capo Tribù*.

Il mazziere distribuisce 5 carte a ciascun partecipante, in senso orario. Il mazzo viene quindi riposto al centro del tavolo a carte coperte. I giocatori pescano a turno una carta dal mazzo partendo dal mazziere e proseguendo in senso orario.

Al proprio turno il giocatore quindi pesca una carta dal mazzo coperto (può pescare dal mazzo di scarto solo se la carta superiore di tale mazzo è una *carta Diorama*); organizza le proprie carte in modo da creare o proseguire le **Catene** (si depone una sola carta per turno), altrimenti gioca una carta *Azione*, oppure *attiva* una carta su una propria *Catena* libera e, se vuole, cambia una delle proprie *carte attive* con un'altra dalla propria mano lasciandola *attiva* (si può rendere *attiva* su ogni *Catena* solo una *carta Evento* o *Protezione* oppure *Diorama*); se non si è giocata o attivata oppure deposta in una *Catena* nessuna carta, in mano si hanno 6 carte, si scarta una carta a chiusura del proprio turno e si passa il turno all'altro giocatore. Invece di pescare una carta, il giocatore di turno può decidere di attaccare un avversario usando una *carta Evento* se è già *attiva* su una delle proprie *Catene* (non dalla propria mano), oppure può usare una *carta attiva* per proseguire una *Catena* (una sola carta per ogni turno). Il giocatore attaccato può difendersi se ha tra le sue *carte attive* una *carta Protezione* che userà nel momento in cui viene attaccato (può usare una sola *carta attiva*).

Il gioco si divide in una o più sfide; una sfida si chiude quando un giocatore realizza 4 *Catene Complete* (se si gioca in 2 o 3) o 3 *Catene Complete* (se si gioca in 4). La sfida si chiude anche quando nel mazzo si pescaggio ed in quello di scarto non ci sono più carte *Diorama*.

Alla fine di ogni sfida si contano le sfere magiche guadagnate; vince il gioco chi per primo ricava 100 sfere magiche.

CATENE:

Una *Catena* è costituita da una successione formata da 1 *carta Tribù* ed 1 o 2 oppure 3 *carte Diorama*. Le *carte Diorama* vanno poste dopo la *carta Tribù*, rispettando l'ordine ed il tipo indicato dai **Vasi Diorama** della *carta Tribù*.



Una *Catena* con 3 *carte Diorama* (con sfere magiche di uguale o diverso colore) è detta **Catena Completa**



Una *Catena Completa* può essere protetta con una *carta Diorama TOTEM*, in tal caso la *Catena* non può più essere attaccata dagli avversari ed è detta **Catena Protetta**; se tale *Catena* ha anche le sfere magiche tutte dello stesso colore, viene detta **Catena Magica Protetta**



Una *Catena* va quindi iniziata deponendo prima la *carta Tribù* e solo al proprio turno successivo va poi posta la *carta Diorama* corrispondente; se ciò non avviene, la *carta Tribù* viene eliminata e messa sotto il mazzo di scarto (conviene perciò posizionare una *carta Tribù* quando si ha in mano già la *carta Diorama* abbinabile successivamente alla stessa *carta Tribù*).

Se una *Catena* viene attaccata e si ritrova alla fine dell'attacco ad avere solo la *carta Tribù*, al suo turno il giocatore attaccato deve necessariamente posizionare sulla *Catena* attaccata una nuova *carta Diorama* (la prima indicata dal vaso *Diorama* della *carta Tribù*), altrimenti la *carta Tribù* rimasta sola viene eliminata scartandola assieme all'eventuale *carta attiva* abbinata alla stessa *Catena*.

Vale la regola che una *carta Tribù* deposta sul tavolo, non può restare senza almeno una *carta Diorama* per più di un turno. Cioè il giocatore di turno deve posizionare la giusta *carta Diorama* alla *carta Tribù* che, già deposta sul tavolo nel turno precedente, si ritrova senza nessuna *carta Diorama*; se ciò non avviene, la *carta Tribù* viene eliminata (con l'eventuale *carta attiva* abbinata).

Solo la *carta Tribù* associata al proprio Capo Tribù (cioè quello raffigurato sulla scheda *Capo Tribù* scelta all'inizio del gioco) non rispetta tale regola, cioè non verrà mai eliminata anche se si ritrova senza carte Diorama.

NO CLONI:

Regola importante è che nella propria Tribù non ci possono essere cloni. Cioè ogni giocatore può deporre sul tavolo un solo tipo di *carta Tribù*, non può formare *Catene* con due personaggi uguali.

Se distrattamente si sono formate catene con personaggi doppiati, queste vanno eliminate lasciando solo la catena clone con valore, di *sfere magiche*, migliore. Le altre catene duplicate vanno eliminate assieme alle eventuali carte attive ad esse associate ponendole sotto al mazzo di scarto.

CARTA ATTIVA:

Per rendere una carta *attiva* occorre posizionarla coperta di fianco ad una *Catena* (dicendo: "attivo una carta").

Si può attivare una sola carta su ogni propria *Catena* deposta sul tavolo e una sola carta per turno.

Si può rendere attiva ogni tipo di carta **eccetto la carta Tribù e la carta Azione**.

Al proprio turno il giocatore pesca una carta e se decide di attivarne una delle 6 in suo possesso non eseguirà nessun ulteriore intervento. Passa quindi il turno all'altro giocatore senza scartare alcuna carta.



USARE UNA CARTA ATTIVA:

Al proprio turno il giocatore per poter *USARE* una *carta attiva* **non deve pescare** ma girerà una *carta attiva* usandola per proseguire una propria *Catena* (se è una *carta Diorama*), oppure per attaccare una *Catena* avversaria (se è una *carta Evento*). Una volta usata una carta attiva, si passa il turno al giocatore successivo (senza scartare). Si può usare una sola carta attiva per ogni turno.

Ogni giocatore alla chiusura del proprio turno deve sempre avere in mano solo 5 carte.

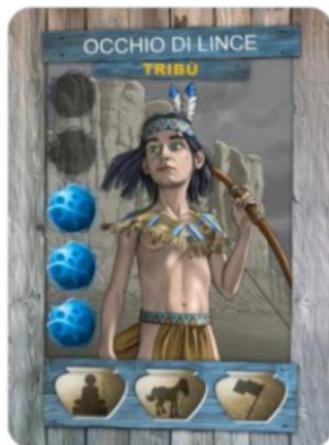
USARE UNA CARTA AZIONE:

Al proprio turno il giocatore per poter *USARE* una *carta Azione* deve prima pescare una carta e poi usa la *carta Azione* giocandola dalla sua mano, quindi passa il turno.

SINTESI DELLE FASI DI GIOCO:

Al proprio turno va eseguita una sola delle seguenti azioni:

- [A]** Pescare una carta e poi scartare una carta.
- [B]** Pescare una carta e poi giocare una carta Azione.
- [C]** Pescare una carta e poi deporre una carta Tribù.
- [D]** Pescare una carta e poi deporre una carta Diorama di fianco ad una carta Tribù, per formare una Catena, o ad una carta Diorama di una Catena già iniziata.
- [E]** Pescare una carta e attivare una carta di fianco ad una propria Catena (solo 1 carta attiva su ogni Catena).
- [F]** Pescare una carta, cambiare una sola carta attiva con un'altra dalla propria mano (mantenendola attiva) e quindi scartare o deporre oppure attivare o giocare un'altra carta.
- [G]** Non pescare una carta ma usare una carta attiva per proseguire una propria Catena (se la carta attiva è una carta Diorama) o per attaccare una Catena avversaria (se la carta attiva è una carta Evento). L'avversario può difendere la Catena attaccata solo se tra le sue carte attive ha una carta Protezione che userà nel momento stesso in cui viene attaccato, senza dover aspettare il proprio turno.



CARTA TRIBU':



In questa zona delle carte ci sono le sfere magiche, occorre raccoglierne 100 per vincere il gioco e diventare capo Tribù (nell'esempio ci sono 3 sfere magiche).



Questa altra zona indica i tre tipi di vasi

Diorama (legati alle carte Diorama) da affiancare alla carta Tribù per formare una Catena; le carte Diorama, vanno poste nello stesso ordine e tipo in cui sono raffigurati i vasi Diorama sulla carta Tribù.



Questo è il primo vaso di questa carta Tribù e quindi va posta, come prima carta Diorama, la carta "statua votiva (sfere rosse)" o "statua votiva (sfere blu)".



La seconda carta Diorama da disporre sarà la carta "vento del deserto (sfere rosse)" o "fulmine (sfere blu)" come illustrato dalla seconda icona.



La terza carta Diorama da disporre sarà "bandiera del sole (sfere rosse)" o "bandiera del cielo (sfere blu)" come imposto dalla terza icona.

Solo dopo aver messo tutte e tre le carte Diorama richieste dalla carta Tribù, sarà possibile porre la carta Diorama TOTEM per ottenere una Catena protetta.



CARTA DIORAMA:

Sulla carta è raffigurato il vaso Diorama che contiene l'elemento (in questo caso la "bandiera del cielo") e può essere abbinata solo ad una carta Tribù che presenta la stessa icona vaso Diorama, rispettando l'ordine di posizione.

Nella zona sfere magiche ne sono inserite un numero variabile in base alla carta (nell'esempio c'è una sola sfera magica).



CARTA DIORAMA

Vaso Multidiorama:

Tale carta può essere utilizzata in sostituzione di una qualsiasi carta Diorama (tranne Diorama Totem) per formare una *Catena*.

Le tre sfere magiche sono sia rosse che blu, quindi non alterano il colore della *Catena*.

Si può inserire un solo vaso Multidiorama in ogni *Catena*.



CARTA DIORAMA Totem:

La carta Diorama Totem può essere posta solo dopo aver messo le tre carte Diorama richieste dalla carta Tribù per formare una Catena (una sola carta su ogni Catena). Tale carta protegge i tre vasi Diorama della Catena in cui è posta (quindi non possono essere più attaccati dagli avversari). Le sfere magiche della carta sono 5 come raffigurato.



CARTA PROTEZIONE:

"Penne del coraggio" protegge due vasi di una *Catena*. "Penne della forza" protegge un vaso di una *Catena*. Si può giocare come difesa da un attacco avversario se si trova già attiva su una propria *Catena*, anche se non è posta direttamente sulla *Catena* attaccata.

La carta **non va giocata dalla propria mano** ma da quelle attive delle proprie *Catene* (si consiglia quindi di attivarla preventivamente). Tale carta può essere giocata solo nel momento in cui si riceve un attacco, anche se non è il

proprio turno. Si può giocare una sola carta Protezione su ogni attacco ricevuto da/dagli avversari.



CARTA EVENTO *Lupo*:

Tale carta serve per distruggere un vaso Diorama da una Catena di un avversario (l'ultimo vaso della Catena in modo da non interromperne la successione).

La carta può essere giocata solo se si ha a disposizione tra le proprie carte attive (non va giocata dalla propria mano). Si può giocare una sola carta per turno. Per usare tale carta dalle proprie attive, bisogna non pescare. **Se si pesca non si può usare una carta attiva.**



CARTA EVENTO *Bisonte*:

Tale carta serve per distruggere due vasi Diorama da una Catena di un avversario (l'ultimo ed il penultimo vaso della Catena in modo da non interromperne la successione).

La carta può essere giocata solo se si ha a disposizione tra le proprie carte attive (non va giocata dalla propria mano). Si può giocare una sola carta per turno. Per usare tale carta dalle proprie attive, bisogna non pescare. **Se si pesca non si può usare una carta attiva.**

Le carte Evento vanno giocate nel modo seguente:

Il giocatore sceglie la Catena avversaria su cui eseguire l'attacco e vi posiziona di fianco la carta evento attendendo la risposta del giocatore attaccato.

CARTE AZIONE:

Queste carte possono essere giocate direttamente dalla propria mano dopo aver prima pescato (solo una per turno). Non si possono attivare. Quando si giocano queste carte non si possono eseguire altre azioni.



CARTA AZIONE *Pesca 3 carte:*

Giocando questa carta si pescano 3 carte (non dal mazzo di scarto) e se ne scartano altre tre.

Si può scartare questa carta (sul mazzo di scarto) se non la si vuole giocare.



CARTA AZIONE *Blocca:*

Giocando questa carta su una qualsiasi Catena di un avversario, lo si blocca per un turno (cioè salta un turno). La carta va posta di fianco ad una Catena avversaria; dopo aver saltato il turno l'avversario può rimuovere la carta Blocca dalla propria Catena scartandola in un'altra pila (mazzo delle giocate) di fianco al mazzo di scarto. Si può scartare questa carta (sul mazzo di scarto) se non la si vuole giocare.



CARTA AZIONE *Ruba un Diorama:*

Giocando questa carta rubi una carta Diorama da una qualsiasi Catena di un avversario. **La carta rubata va immediatamente posta in una propria Catena, se non è possibile allora la carta non può essere rubata.** Si può rubare solo la carta ultima in successione e se non Protetta (non il Totem). L'avversario può difendersi con una carta "Protezione". Si può scartare questa carta (sul mazzo di scarto) se non la si vuole giocare.

Le carte Azione, se giocate e non scartate, vanno eliminate fino alla sfida successiva, ponendole in un' altra pila di fianco al mazzo di scarto, creando così il **mazzo delle giocate** da cui non si può pescare.



MAZZO DI PESCAGGIO



MAZZO DI SCARTO



MAZZO DELLE GIOCATE

MAZZO DI CARTE:

Quando il mazzo di pescaggio si esaurisce perché sono state pescate tutte le sue carte, si meschia il mazzo di scarto (lasciando sul tavolo l'ultima carta scartata di tale mazzo) per formare il nuovo mazzo di pescaggio. Tale operazione si esegue fin che nel mazzo di pescaggio ed in quello di scarto non vi sono più carte Diorama. Il mazzo delle giocate non va rimischiato e non termina la sfida.

Le carte scartate vanno poste sopra il mazzo di scarto; le carte Attive usate e le carte distrutte da una Catena, vanno poste sotto il mazzo di scarto, come anche la carta Tribù persa perché rimasta sola per più di un turno (con la sua eventuale carta attiva associata). Cioè durante le varie fasi del gioco solo le carte scartate vanno poste sopra il mazzo di scarto, le altre vanno poste invece sotto tale mazzo. Le carte Azione giocate, vengono eliminate dalla sfida scartandole nel mazzo delle giocate; tornano in gioco solo nella sfida successiva.

SCHEDE CAPO TRIBU':



All'inizio del gioco ogni giocatore sceglie una scheda Capo Tribù tra le 4 a disposizione che posizionerà vicino alle proprie Catene da formare. La scheda scelta rappresenta il Capo Tribù che si vuole portare a trionfo. La scheda protegge il personaggio per tutta la durata del gioco impedendo l'eliminazione della carta Tribù associata allo stesso personaggio anche se tale carta rimane senza carte Diorama.

CHIUSURA DEL GIOCO E PUNTI:

Il gioco si divide in una o più sfide; una sfida si chiude quando un giocatore realizza 4 *Catene Complete* (se si gioca in 2 o 3) o 3 *Catene Complete* (se si gioca in 4). La sfida si chiude anche quando nel mazzo si pescaggio ed in quello di scarto non ci sono più carte Diorama.

Alla fine di ogni sfida si contano le sfere magiche guadagnate; vince il gioco chi per primo ricava 100 sfere magiche.

- Per ogni *Catena Magica Protetta* realizzata si ricevono **10** sfere magiche in più.

- Se si realizza una *Catena Magica Protetta con il proprio Capo Tribù* si ricevono **20** sfere magiche in più invece di 10.

Il giocatore che chiude la sfida elimina le 5 carte che ha in mano e le carte attive dalle proprie catene, quindi procede al conteggio delle sfere magiche guadagnate dalle carte che ha deposto sul tavolo.

Ogni altro giocatore invece conta prima le sfere magiche dalle 5 carte che ha in mano e dalle proprie carte attive, ottenendo così il numero di *sfere magiche ostili*, poi conta le sfere magiche guadagnate dalle carte che ha deposto sul tavolo alle quali sottrarrà il numero di *sfere magiche ostili* precedentemente calcolato.

Nel caso in cui la chiusura del gioco avviene per esaurimento delle carte Diorama, allora ogni giocatore alla chiusura della sfida elimina le 5 carte che ha in mano e le carte attive dalle proprie catene, quindi procede al conteggio delle sfere magiche guadagnate dalle carte che ha deposto sul tavolo.



PRODOTTO DA: **SERFER GIOCHI**

<https://www.giochidatavolo-serfergiochi.com>