

# indy



Questo è il  
REGOLAMENTO



# REGOLAMENTO

Giocatori: 2, 3, 4, 5, 6.

Età: da 6 anni in su.

Difficoltà: media/facile.

## SCOPO DEL GIOCO:

i giocatori interpretano degli Sciamani che si sfidano per diventare i più esperti maestri di evocazione. Gli Sciamani più bravi vincono penne dagli avversari ma solo uno sarà il migliore che vincerà tutte le penne a disposizione degli altri Sciamani. Sarai tu?

Attenzione a non rimetterci le penne!!!

## COMPONENTI DI GIOCO:

Il manuale col regolamento.

6 carte Sciamano.

24 gettoni penne.

Un mazzo composto da 57 carte divise in:

18 carte personaggio (indiani) (divise in 3 colori);

18 carte cavallo (divise in 3 colori);

18 carte oggetto (divise in 3 colori);

3 carte aquila.



icone che individuano le carte personaggio



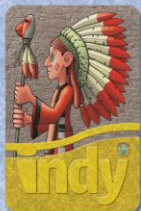
icone che individuano le carte cavallo



icone che individuano le carte oggetto

## COME INIZIARE:

Ogni giocatore prende una **carta Sciamano** tra quelle a disposizione e quattro **gettoni penne** posizionandoli di fronte a sé.



## SVOLGIMENTO E REGOLE:

il mazziere mischia il mazzo di carte "indy" e distribuisce, partendo da sé e proseguendo in senso orario, 4 carte per ogni giocatore.



L'obiettivo di ogni giocatore sarà di formare con le proprie carte un'**evocazione** che risulti migliore di quelle eventualmente effettuate dagli avversari.

Possono essere realizzati due tipi di evocazione:

un'**evocazione standard** formata da 1 carta personaggio + 1 carta cavallo + 1 carta oggetto tutte dello stesso colore; un'**evocazione team** formata da 3 carte personaggio tutte dello stesso colore.

**"Prima manche":**

inizia il turno il mazziere e si prosegue poi in senso orario.

Il primo turno è detto "**buio**" in cui ogni giocatore al proprio primo turno può effettuare un cambio, cioè: scartare 1 o 2 carte dalla propria mano ponendole coperte sotto al mazzo di carte "indy" e quindi pescare da questo (superiormente) 1 o 2 carte in base a quanto scartato in modo che in mano torni ad avere 4 carte.

Il secondo turno è detto "**luce**" dove il mazziere deve



inizialmente scoprire tre carte dal mazzo "indy" prendendole superiormente e posizionandole scoperte di fianco allo stesso mazzo.



Poi a turno (inizia sempre il mazziere) ogni giocatore può cambiare una delle sue carte con una delle tre carte scoperte deposte sul tavolo dal mazziere. Ogni giocatore quindi può sostituire al proprio turno una sola carta con quelle deposte sul tavolo oppure non fare nulla e quindi passare il turno al giocatore successivo. Per cambiare una carta bisogna sceglierne una tra quelle della propria mano rimpiazzandola con la carta deposta sul tavolo che si ha intenzione di pescare.

Il terzo ed ultimo turno è detto "**evocazione**" in cui il mazziere, prima dell'inizio del proprio terzo turno, pesca un'ultima carta dal mazzo "indy" prendendola superiormente e ponendola scoperta di fianco alle altre tre carte già presenti sul tavolo dal turno precedente.

Si avranno così all'inizio del terzo turno 4 carte scoperte deposte sul tavolo:



Nel terzo ed ultimo turno ci saranno quindi 4 carte deposte sul tavolo. Siamo cioè nel turno "evocazione".



E' sempre il mazziniere ad iniziare il proprio turno "evocazione" e poi si prosegue in senso orario.

In quest'ultimo giro ogni giocatore al proprio turno può cambiare ancora una carta tra quelle nella propria mano con una delle 4 deposte scoperte sul tavolo ma solo se è dello stesso tipo e dello stesso colore. Cioè in questo turno si può cambiare solo una carta "personaggio" con un'altra carta "personaggio" oppure una carta "cavallo" con un'altra carta "cavallo" o una carta "oggetto" con un'altra carta "oggetto" ma sempre dello stesso colore.

Come chiusura del proprio turno il giocatore eseguirà quindi l'evocazione deponendo scoperte sul tavolo, di fianco alla propria carta sciamano, tre delle sue carte

mantenendo quindi in mano la quarta carta che potrà usare nelle fasi successive. Passa quindi il turno all'altro giocatore che anch'esso alla chiusura del proprio turno eseguirà la propria evocazione.

L'evocazione è obbligatoria anche se risulta di valore inferiore a quelle degli altri giocatori ed anche se risulta non valida. Cioè ogni giocatore in questo turno è obbligato a giocare le sue tre carte per fare l'evocazione (anche se non riesce ad eseguire un'evocazione corretta).



Alla fine del terzo turno, il giocatore con l'evocazione peggiore e più bassa di punteggio perde 1 gettone "penne" che verrà quindi posizionato di fianco al mazzo "indy" a costituire il **"piatto delle penne"** (come **piatto delle penne** è possibile usare il coperchio della scatoletta di plastica che contiene il gioco).

Si inizia dunque una **nuova manche** come la precedente.





esempio di "piatto delle penne"

Alla fine di ogni *manche* il giocatore con l'*evocazione peggiore* perde un "*gettone penna*". Nel caso in cui più giocatori abbiano la stessa *evocazione peggiore*, anche come "*punteggio penna*", allora tutti i giocatori con la stessa *evocazione peggiore* perdono ognuno un "*gettone penna*". **I "gettoni penna" persi costituiscono il "piatto delle penne" che verrà vinto dall'ultimo giocatore rimasto, cioè l'ultimo giocatore che ancora possiede almeno un "gettone penna".**

Il giocatore che vince la *manche* realizzando una "*evocazione team*", superiore come "*punteggio penna*" alle altre eventuali "*evocazioni team*" degli avversari, vince un "*gettone penna*" che può prendere dal "*piatto delle penne*" se questo ne contiene (altrimenti non vince nulla). Nel caso in cui più giocatori realizzino la stessa "*evocazione team*" vincente la *manche* (cioè in caso di parità), nessun giocatore vince il "*gettone penna*". Se si vince con una "*evocazione standard*" non si vincono "*gettoni penna*".

Quando un giocatore perde tutti i suoi "gettoni penne" non esce dal gioco ma viene detto "**spennato**"; può continuare le varie *manche* fino alla chiusura del gioco, però, da quel momento in poi, giocherà con solo 2 carte in mano.

Nelle *manche* successive il mazziere darà al giocatore "spennato" una sola carta invece di tre e quindi lo "spennato" si troverà a giocare con solo due carte.

**IL GIOCATORE SPENNATO**, cioè appena un giocatore perde tutti i suoi "gettoni penne", dovrà continuare il gioco cercando di formare, nel turno evocazione, con una delle sue due carte e con altre 2 carte tra quelle deposte a terra, una "**evocazione team sciamano**", cioè un'"evocazione team" dello stesso colore del proprio sciamano scelto all'inizio del gioco; in tal caso il giocatore "spennato" vince un "gettone penne" dal "piatto delle penne" e giocherà nelle *manche* successive nuovamente con 4 carte in mano. Il giocatore "spennato" può fare l'evocazione con le carte deposte a terra solo dopo che gli altri giocatori "non spennati" hanno fatto la loro evocazione; cioè i giocatori "spennati" evocano dopo gli altri giocatori "non spennati" mantenendo sempre il turno in verso orario. Il primo dei giocatori "spennati" che fa l'"evocazione team sciamano" vince il "gettone penne", gli altri giocatori "spennati" non potranno più evocare nella stessa *manche* (in una *manche* quindi può tornare in gioco solo il primo degli "spennati" che esegue una "evocazione team sciamano").



## MAZZIERE:

Ad ogni manche si cambia mazziera proseguendo in senso orario. Alla fine di ogni manche il mazziere di turno raccoglie tutte le carte deposte sul tavolo e rimischia il mazzo di carte "indy" per cominciare la nuova manche (ogni giocatore, dalla seconda manche in poi, deve mantenere nella propria mano una carta).

Quindi il mazziere di turno distribuisce dal mazzo "indy" altre 3 carte per giocatore (in modo che ognuno ne abbia in mano nuovamente 4); ai giocatori "spennati" il mazziere darà invece una sola carta (quindi questi giocheranno con solo 2 carte). Si ricomincia la sfida come già descritto.

## VITTORIA:

Quando tutti i giocatori tranne uno non hanno più "gettoni penne" cioè sono "spennati", allora l'ultimo giocatore che conserva ancora almeno un "gettone penne" è il vincitore che guadagna tutti i "gettoni penne" presenti nel "piatto delle penne".

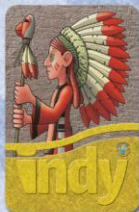


**CARTA AQUILA:** può essere giocata in qualsiasi momento, anche non al proprio turno. Consente di pescare una delle carte deposte sul tavolo mettendo al posto della stessa carta pescata dal tavolo una nuova carta presa dal mazzo "indy".

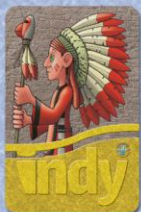
Dopo aver giocato una o più carte "aquila" il giocatore mantiene il suo turno.

La carta "aquila" appena giocata va messa sotto il mazzo "indy". Se la carta "aquila" si trova tra quelle deposte sul tavolo questa deve essere sostituita pescando una nuova carta dal mazzo "indy" da deporre sul tavolo (la carta "aquila" sostituita va messa sotto il mazzo di carte come per le carte "aquila" giocate).

### ESEMPI DI EVOCAZIONI:



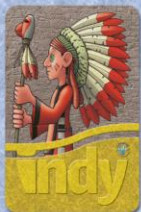
**"evocazione standard"** (9 penne)  
1 personaggio+1 cavallo+1 oggetto  
stesso colore      2+2+5 = 9 penne



**"evocazione team"** (13 penne)

3 personaggi

stesso colore  $6+3+4 = 13$  penne



**"evocazione sbagliata"** (6 penne)

diversa da evocazione standard ed  
evocazione team  $1+2+3 = 6$  penne

Un'"evocazione team" batte un'"evocazione standard".

Un'"evocazione standard" batte un'"evocazione sbagliata".

Esempio:

Un'"evoc. team 15 penne" batte una "evoc. team 14 penne", ecc.

Un'"evoc. team 6 penne" batte una "evoc. standard 15 penne".

Un'"evoc. standard 6 penne" batte una "evoc. sbagliata 15 penne".



[www.giochidatavolo-serfergiochi.com](http://www.giochidatavolo-serfergiochi.com)

autore:  
Fersini  
Sergio