

glowe

la leggenda del tesoro perduto



© Geeko

Sommario

Meglio vincere o sconfiggere?	3
Introduzione	4
Contenuto	6
Scopo del gioco	8
Preparazione	9
Svolgimento	11
Fine della partita	13
Giro d'esempio	14
Le carte	16
Credits	17

Meglio vincere o sconfiggere?

La parola sconfiggere ti ha stuzzicato, vero? Ancora, però, non riesci a capire se quello che più desideri è indossare la sensazione di felicità e fierezza che ti porta la vittoria come una corona, o se la tua vera soddisfazione sta nel vedere i tuoi avversari crollare a causa della tua bravura.

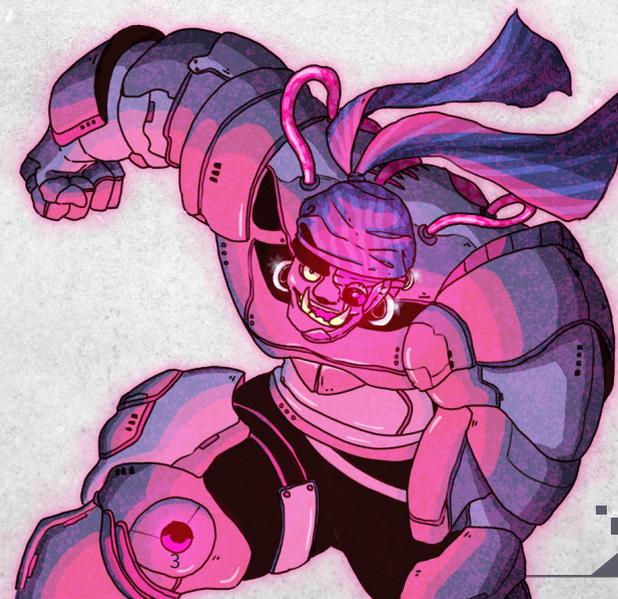
Forse, entrambi.

Già senti fremere sotto la lingua l'eccitazione per lo scontro, non sai neanche ancora come, ma sai che questa vittoria è lì per te.

Ti guardi attorno e cerchi i punti deboli degli altri, li sai già a memoria o li devi ancora scoprire? Poco importa, ci riuscirai.

Tu ci riesci sempre.

Sei pronto a combattere?



Introduzione

L'onore è per i deboli, l'oro è per i pirati.

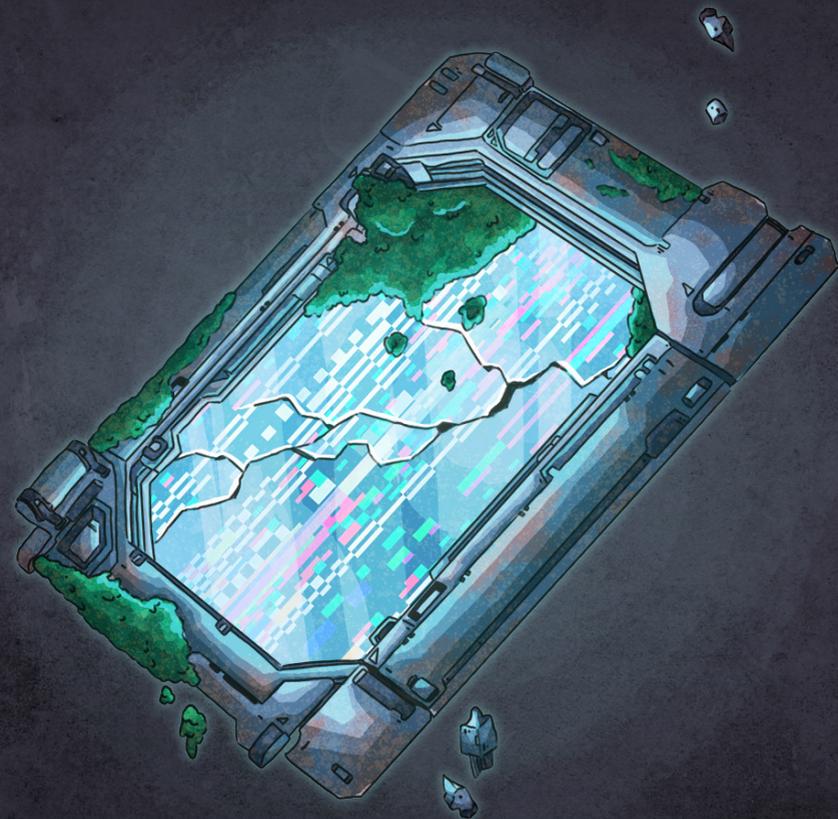
Il nome di quel pianeta ancora non lo riesci a pronunciare, neanche ora che affacciandoti da babordo inizi a intravedere i suoi terreni scoscesi e insidiosi farsi sempre più vicini alla nave. Stringi la tua arma, ben nascosta dentro alla manica larga della casacca, e respiri profondamente.

Il nome non lo ricordi, ma le leggende che girano sul suo conto le sai tutte a memoria. Tesori inestimabili di un re avido portati a perdersi su quel pianeta lontano insieme al ricordo di lui, così che non gli venissero strappati via neanche dopo la morte. Il re, per assicurarsi di non potersi dimenticare l'ubicazione delle sue ricchezze, aveva trasferito i suoi ricordi in un potente artefatto, ma poi, reso folle dalla solitudine, l'aveva distrutto. I frammenti si persero per il pianeta, e del re e del tesoro non si seppe più nulla.

Solo una storia per bambini annoiati, pensavi, quando da piccolo i tuoi genitori te la raccontavano per farti dormire. E così hai continuato a pensare, fino a che non vi siete imbattuti in quello che credevi non fosse più che un mito: il *Globo*. Un manufatto antico e prezioso appartenuto a quell'ultimo re, che segue il richiamo del suo padrone attraverso lo spazio e l'etere, e punta dritto verso il pianeta e verso ciò che di lui rimane. I suoi ricordi.

La nave sta iniziando a perdere quota e qualcosa ti dice che l'atterraggio non sarà dolce come programmato. Ti aggrappi meglio al parapetto e stringi i denti mentre la discesa si tramuta rapidamente in una caduta libera. Ma tu sai dove il capitano ha nascosto il globo e sai come prenderlo, approfitterai del trambusto dello schianto per rubarlo e fuggire indisturbato, o almeno spero.

Ora che sai che la leggenda è realtà, non sei disposto a condividere.



PER L'IDEAZIONE DI QUESTO GIOCO È STATA PRESA ISPIRAZIONE DAL FILM "IL PIANETA DEL TESORO", PRODOTTO DA WALT DISNEY, 2002. LA TRAMA PROPRIA DEL GIOCO È DI NOSTRA IDEAZIONE.

Contenuto

4 Pedine Pirata

1 Globo

55 carte:

- 43 carte **Azione** (Mazzo Azione)
- 5 carte **Globo** (Mazzo Globo)
- 7 carte **Frammento di Memoria** (Mazzo Frammento di Memoria)

24 **Gettoni Azione** :

- 8 **Gettoni Movimento**
- 8 **Gettoni Ricerca**
- 8 **Gettoni Colpo in Canna**

1 plancia di gioco

1 scheda riassuntiva

Questo regolamento.



CARTE
AZIONE



CARTE
GLOBO



CARTE
FRAMMENTO DI MEMORIA



PEDINE



GETTONI
MOVIMENTO



GETTONI
COLPO IN CANNA



GETTONI
RICERCA



GLOBO



PLANCIA DI GIOCO

Scopo del gioco

IDEATO PER 4 PERSONE.

Ogni giocatore impersona uno dei pirati, in una spietata battaglia tutti contro tutti. L'obiettivo degli agguerriti bucanieri è di entrare in possesso del tesoro, ma per scovarlo è necessario **ottenere 3 Frammenti di Memoria**.

Una volta racimolati, il fortunato pirata si potrà considerare l'unico a conoscenza dell'esatta ubicazione del tesoro perduto e, di conseguenza, **il vincitore del gioco**.



Vuoi sapere come, pirata?

Ci sono due modi per ottenere i Frammenti di Memoria:

1. Cercandoli per il **pianeta**.
2. Rubandoli agli **avversari**.

Nel primo caso basterà effettuare una Ricerca all'interno dell'Area corretta, indicata dalla carta Globo in cima al mazzo (tranquillo pirata, ti verrà spiegato a breve come fare).

Nel secondo caso dovrai combattere e, ovviamente, vincere, per avere la possibilità di frugare nelle tasche dello sconfitto e ottenere ciò che era suo (N.B. È una metafora, non farlo davvero o potresti avere conseguenze spiacevoli).

Preparazione

Scegli la **Pedina Pirata** che preferisci, e lascia che gli altri giocatori facciano lo stesso.

Mescola il **Mazzo Azione** e il **Mazzo Globo** e collocali sulla plancia nelle rispettive zone. Colloca il **Mazzo Frammenti di Memoria** sulla plancia nello spazio a lui riservato.

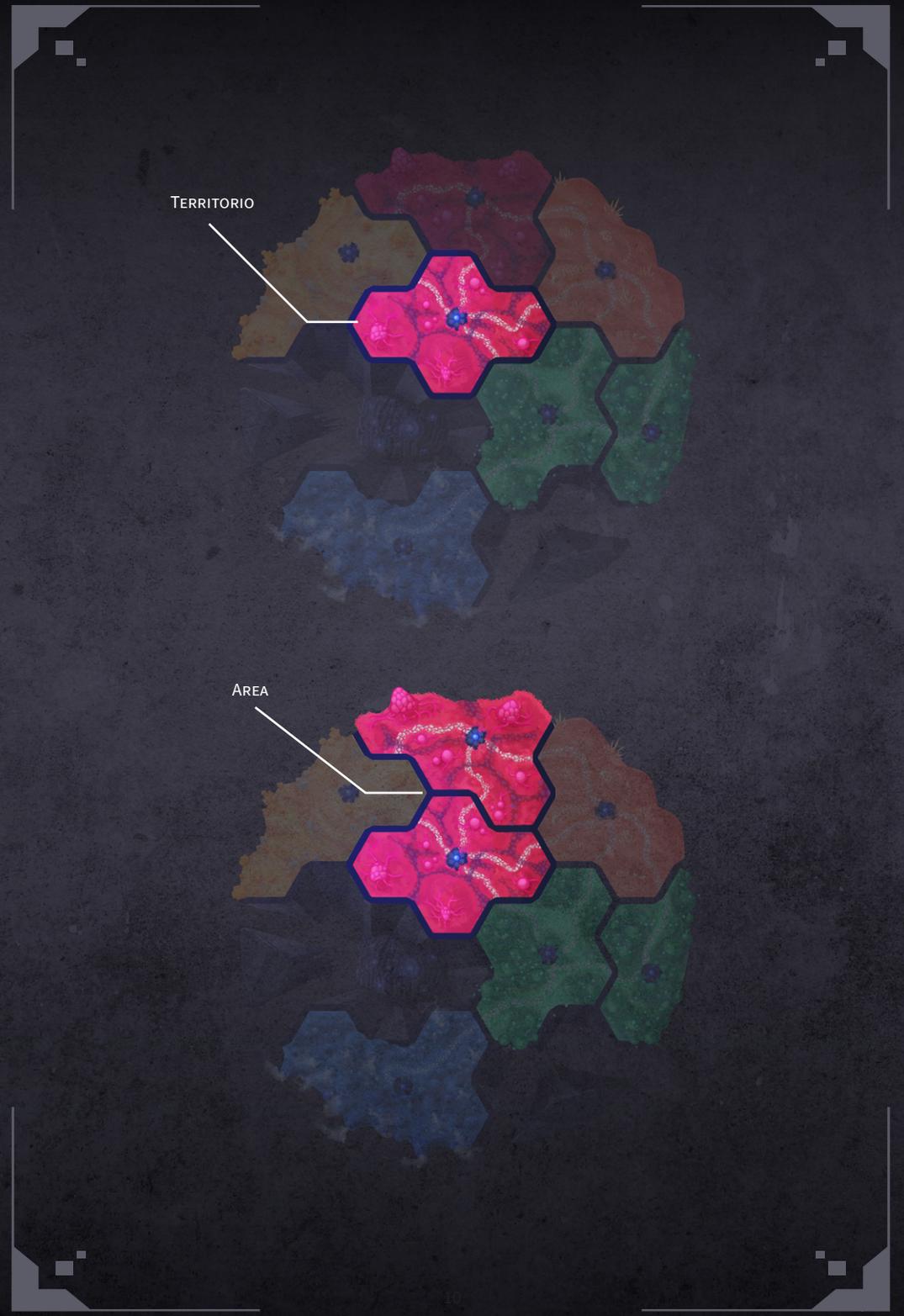
Distribuisci 2 **Gettoni Movimento**, 2 **Gettoni Ricerca** e 2 **Gettoni Colpo in Canna** ad ogni giocatore.

Distribuisci 3 **carte** coperte provenienti dal Mazzo Azione ad ogni giocatore, esse costituiscono la sua mano iniziale. Ogni giocatore può guardare le sue carte, ma non si possono guardare le carte degli altri giocatori (a meno che non venga richiesto dal gioco stesso).

Offri al giocatore più spietato il **Globo**, in segno di rispetto e per non rischiare di farlo arrabbiare.

Ogni giocatore, in senso orario a partire dal possessore del Globo, **colloca la sua Pedina Pirata** su uno dei territori, facendo attenzione a non collocarla su un territorio già occupato da altri.





TERRITORIO

AREA

Svolgimento

Consultazione del Globo

In qualunque momento e ogni volta che lo desidera, il possessore del Globo può **consultare la prima carta del Mazzo Globo** per capire in quale Area è contenuto il Frammento di Memoria. Egli guarderà segretamente la carta e la ricollocherà in cima al mazzo.

Fase di Pianificazione

Ogni giocatore **sceglie segretamente due gettoni** da voler utilizzare e li colloca a faccia in giù sul tavolo, ad eccezione del **possessore del Globo, che ne sceglie 3**. I gettoni possono essere diversi fra loro o dello stesso tipo. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto i loro gettoni, si passa alla fase successiva.

I **Gettoni Movimento** consentiranno di spostarti in un territorio adiacente a quello in cui ti trovi.

I **Gettoni Ricerca** consentiranno di effettuare una Ricerca (*vedi pag.13*) nel territorio in cui ti trovi.

I **Gettoni Colpo in Canna** consentiranno di ottenere un +1 in caso di scontro (*vedi pag.12*).

*(N.B. Una volta che i Gettoni Azione sono stati risolti, essi vengono **rimossi immediatamente** e tornano insieme a quelli non selezionati.)*

Fase di Movimento

Vengono rivelati tutti i **Gettoni Movimento** selezionati e dunque risolti in senso orario, a partire dal giocatore alla sinistra del possessore del Globo. Risolvere un gettone movimento equivale ad uno **spostamento in un territorio adiacente** a quello di partenza.

Qualora lo spostamento si concluda su un territorio dove è già presente un altro giocatore, si **innesca uno scontro**. La **Fase di Scontro** è una fase che deve essere risolta non appena qualcuno entra in un territorio occupato da altri, e dunque è una fase **interna alla Fase di Movimento**. Una volta terminata la Fase di Scontro, si continua a risolvere i movimenti dei giocatori a venire e le conseguenti Fasi di Scontro, in caso ve ne siano. *(N.B. Se qualcuno ha selezionato due Gettoni Movimento li risolverà entrambi nel suo turno effettuando un doppio spostamento, **senza innescare scontri nel territorio di passaggio**).*

Qualora si entri in un territorio occupato da più di un pirata, bisogna scegliere quale aggredire, ignorando gli altri.

Fase di Scontro

Lo scontro viene vinto dal giocatore che ottiene un totale di punti più alto.

Il giocatore che muovendosi entra in un territorio già occupato da qualcuno, quindi l'**aggressore**, parte con **+1** mentre l'aggredito, quindi il **difensore**, parte con **0 punti**.

(Immagina di essere un pirata, consapevole di star invadendo un territorio altrui sei già preparato allo scontro, mentre il poveretto attaccato viene colto alla sprovvista).

Ha inizio lo scontro, lottando al rialzo del punteggio di battaglia. Attaccante e difensore decidono **se e quale** carta giocare, rivelando qualora lo vogliano anche i **Gettoni Colpo in Canna** che conferiscono un +1 al punteggio.

Se al termine dello scontro **ha vinto l'attaccante**, egli può scegliere se rubare il Globo allo sconfitto o rubargli una carta a caso dalla mano.

Se al termine dello scontro **ha vinto il difensore**, egli può scegliere se azzoppare lo sconfitto (obbligandolo a giocare 1 Gettone Azione in meno il prossimo turno) o rubargli una carta a caso dalla mano.

In caso di **parità di punteggio** vince il difensore.



Lo sconfitto deve fuggire, spostando la sua pedina in un territorio adiacente a quello in cui era posizionato *(N.B. Bisogna dare la precedenza ai territori vuoti, **solo** nel caso in cui non ce ne siano di disponibili si può collocare la pedina su un territorio già occupato da altri, dando precedenza a quelli meno popolati, **senza** innescare uno scontro).*

Fase di Ricerca

Terminati tutti i movimenti verranno rivelati i **Gettoni Ricerca**, dando inizio alla Fase di Ricerca.

Per ogni **Gettone Ricerca** giocato, il giocatore ha diritto a pescare 2 carte dal Mazzo Azione.

Inoltre, se il giocatore si trova all'interno dell'**Area adatta al ritrovamento di un Frammento di Memoria** (il possessore del Globo è obbligato a rivelarlo qualora qualcuno effettui una ricerca nella zona corretta) oltre a pescare le 2 carte viene anche automaticamente **presa 1 Carta Frammento di Memoria** dal corrispondente mazzo. La prima carta del Mazzo Globo deve quindi essere **rivelata e mostrata a tutti**.

Dopo che è stato prelevato il Frammento di Memoria da quella specifica Area, il Mazzo Globo deve essere **rimescolato**, compresa la carta appena rivelata.

Al termine della Fase di Ricerca, si ricomincia il nuovo giro a partire dalla Fase di Pianificazione.

Fine della partita

La partita può considerarsi conclusa nel momento in cui un giocatore riesce ad **ottenere il terzo Frammento di Memoria** nella sua mano. La vittoria va a tale giocatore.





Giro d'esempio

Silvia, Marco, Elena e Luca prendono una pedina a testa e la collocano sul tabellone, ognuno in un territorio diverso. Silvia è la giocatrice che inizia possedendo il Globo e dunque guarda segretamente la prima carta del Mazzo Globo.

Ognuno seleziona due gettoni e li colloca a faccia in giù davanti a sé, ad eccezione di Silvia che possedendo il globo ne sceglie 3.

Si rivelano i Gettoni Movimento. Marco, Elena e Luca ne hanno uno. Inizia Marco, poichè seduto alla sinistra di Silvia, la posseditrice del Globo. Si sposta ed entra nel territorio occupato da Silvia: si innesca uno scontro.

Marco, l'attaccante, parte di default con +1 mentre Silvia è a 0. (+1/0)

Silvia rivela che uno dei gettoni che aveva segretamente giocato prima è un Colpo in Canna, e ottiene +1. (+1/+1)

Marco gioca la carta Colpo Basso e ottiene +1 (+2/+1).

Silvia non può giocare più nulla e accetta la resa.

Avendo vinto Marco, l'attaccante, sceglie di rubare il Globo a Silvia, e Silvia sposta la sua pedina in un territorio libero adiacente.

Gli altri effettuano i restanti movimenti e risolvono i conseguenti scontri.

I Gettoni Colpo in Canna non utilizzati vengono rimossi e si passa alla risoluzione delle ricerche.

Marco, avendo controllato la prima carta del Mazzo Globo in quanto nuovo possessore del Globo, scopre di trovarsi su un territorio interno all'Area adatta al prelevamento di un Frammento di Memoria.

Marco rivela il suo Gettone Ricerca.

Oltre a pescare due carte dal Mazzo Azione, prende quindi anche un Frammento di Memoria e le colloca nella sua mano.

Rivela a tutti la prima carta del Mazzo Globo per confermare la correttezza del suo gesto, poi rimette la carta Globo nel Mazzo Globo e lo rimescola.

Marco guarda ora la prima carta del Mazzo Globo ed è tenuto a rivelare se si tratta dell'Area corretta per prelevare un Frammento di Memoria nel caso in cui qualcuno dei suoi compagni vi stia effettuando una ricerca.

Anche Elena ha da risolvere un Gettone Ricerca, dunque chiede a Marco se si trova nell'Area adatta per prelevare il Frammento di Memoria e lui risponde di no. Elena prende solo le due carte dal Mazzo Azione.

Una volta che tutti i giocatori hanno risolto le loro ricerche, si ricomincia un nuovo giro nel quale la prima a risolvere i gettoni diventa Elena perchè seduta alla sinistra di Marco, nuovo possessore del Globo.

RICERCA

MOVIMENTO

SCONTRO



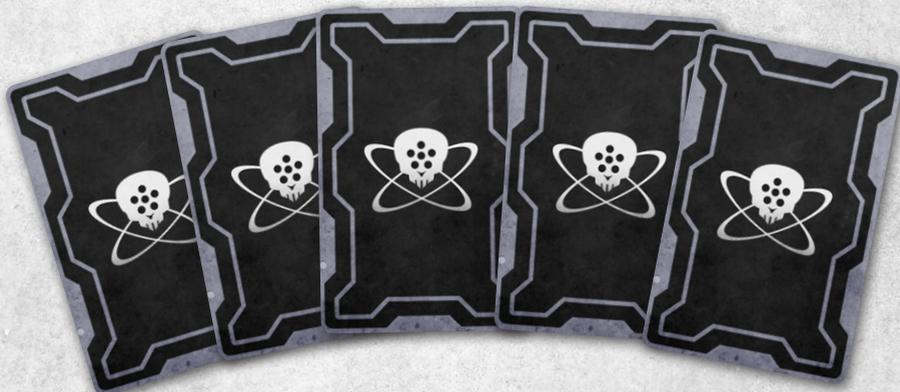
Le carte

Possono essere tenute al **massimo 5 carte in mano**.

Se si pescano, o si ottengono in una qualsiasi maniera, carte in un numero superiore a 5, al termine della risoluzione della carta, del gettone o dell'azione che ha causato l'eccesso, il giocatore deve scegliere quali fra di esse **scartare** al fine di tornare al numero massimo.

Le carte devono essere scartate e **non possono essere giocate**.

In caso due carte vengano giocate **contemporaneamente**, l'ordine in cui hanno toccato il tavolo da gioco è considerato anche come l'ordine in cui le carte sono state giocate.



Carte Globo

Indicano l'Area da cui è possibile prelevare un (1) Frammento di Memoria. Possono essere **privatamente consultate** unicamente dal possessore del Globo o qualora venga esplicitamente richiesto dall'effetto di una carta.

Devono essere **pubblicamente rivelate** quando un giocatore ottiene un Frammento di Memoria, come riprova della correttezza dell'azione.



Carte Frammento di Memoria

Ottenerne **3** equivale ad **ottenere la vittoria**.

Devono essere tenute in mano insieme alle altre carte possedute ma non possono essere **né scartate né giocate**.

(N.B. Un carta Frammento di Memoria conta come una carta qualsiasi nel conteggio delle carte in mano, rientrando nel massimo di 5).



Carte Azione

Provengono dal Mazzo Azione.
Sono **carte giocabili** durante i vari momenti della partita, a seconda del loro colore e del simbolo riportato su di esse:

-  **Viola:** Fase di Movimento
-  **Rosa:** Fase di Scontro
-  **Verde:** Fase di Ricerca
-  **Bianca:** in qualsiasi fase

Se ciò che viene detto dalla carta dovesse andare in contrasto con quanto definito dal regolamento, l'effetto della carta ha la precedenza.

Quando una Carta Azione viene giocata, gli altri giocatori **possono rispondere** giocandone un'altra, a cui a sua volta è possibile rispondere con un'altra e così via. Quando questo accade, le carte **si risolvono sempre a partire dall'ultima giocata** (e le altre carte non sono più considerate parte della mano del giocatore).

Esempio: un giocatore gioca "Ricerca Frenetica", che gli consentirebbe di risolvere il suo gettone ricerca come descritto dalla carta. Un altro giocatore a quel punto gioca in risposta "Buoio Improvviso", che ha come effetto quello di negare un Gettone Ricerca a tutti i suoi avversari. Dato che "Buoio Improvviso" è stata giocata dopo, risolve per prima, così il giocatore che ha giocato "Ricerca Frenetica" non avrà più il Gettone Ricerca su cui usare la carta, vanificandone l'effetto e di conseguenza scartandola.



Crediti

Globe: la leggenda del tesoro perduto®

Progettato per il corso di Game Design
Docente: Maresa Bertolo
Cultrice della Materia: Laura Varisco
Politecnico di Milano
A.A. 2020/2021

Progettisti:

Alessandro Quets
Andrea Marras
Davide Galli
Elena Migliorino
Marco Farina
Martina Melillo
Matteo Moriani
Michela Montani

A cura di: © Geeko



globe
la leggenda del tesoro perduto