

PICCIONI – PIGEONS – TAUBEN GAME RULES

Regolamento

Autore: Davide Ardizzone

Game Designers: Davide Ardizzone e Paolo Borghi

Illustrazioni: Carola Corti e Mattia Rangoni

Graphic Designer: Miriam Guglielmi

Scopo del gioco

Il giocatore con il numero più alto di punti vittoria (PV) alla fine del gioco vince. I Trofei guadagnati nel corso della partita fanno ottenere PV, mentre le carte Piccioni, Guano e Montagna di Guano nella propria area fanno perdere PV. I PV vengono contati alla fine della partita.

Preparazione del gioco

Posiziona al centro del tavolo le carte Luogo (dorso blu) Strada, Statua, Cavi Alta Tensione e Folla. Assicurati che ci sia un po' di spazio tra queste carte. Forma e mescola separatamente i mazzi Piccione (dorso grigio) e Azione (dorso verde), poi mettili sul tavolo a faccia in giù, in modo tale che siano raggiungibili da tutti i giocatori. Assegna 1 Piccione pescato dal relativo mazzo ad ogni Zona; in questa fase ignora le regole scritte su ogni Piccione. Infine distribuisci ad ogni giocatore 3 carte Azione.

Icone

[L'icona in alto a destra sulle carte Piccione] Mostrano quanti spazi occupa un Piccione (1 o 2 spazi).

[L'icona in alto a destra sulle carte Luogo] Mostrano quanti spazi un Luogo possiede, ovvero la sua Capacità. Quando gli spazi disponibili in un Luogo vengono esauriti non possono più esservi assegnati dei Piccioni.

[L'icona in basso nella carta Piccione Zoppo] Il Piccione non può MAI essere assegnato al Luogo indicato.

[La "R" in alto a destra su alcune carte Azione] Le carte con questa icona possono essere giocate anche quando non è il proprio turno. Quando una carta Azione viene giocata in questo modo non consuma Mosse e bisogna applicarne gli effetti descritti dalla regola Reazione sulla carta.

Come giocare

Comincia per primo a giocare il giocatore che ha investito, infastidito o nutrito un piccione più di recente o il giocatore che sa imitare meglio un piccione. Il gioco poi prosegue in senso orario. Durante il proprio turno un giocatore deve svolgere 2 Mosse a scelta tra le seguenti, in qualsiasi ordine e combinazione desidera:

- Pescare 3 carte Azione
- Giocare una carta dalla propria mano e applicarne gli effetti
- Scartare 1 carta dalla propria mano per scartare 1 carta Guano nella propria Area.
- Scartare 2 carte dalla propria mano per scartare 1 carta Montagna di Guano o per trasformare 1 Piccione in Trofeo nella propria Area.

Quando un giocatore esaurisce le sue 2 Mosse deve rivelare nuovi Piccioni dal mazzo Piccione. Il numero di carte rivelate è determinato in questo modo: se durante questo turno sono state giocate carte che chiedono di Rivelare un certo numero di Piccioni, allora il giocatore di turno ne rivela quel numero, uno alla volta, seguendo le regole scritte sulle carte Piccione. Se non sono state giocate carte che chiedono di rivelare un certo numero di Piccioni, il giocatore di turno rivela 1 Piccione.

Dopo la fase di rivelazione, il turno passa al prossimo giocatore.

Un giocatore può avere in mano massimo 5 carte. Se in un qualsiasi momento dovesse averne più di 5, quel giocatore deve immediatamente scartare quelle in eccesso.

Le carte Luogo, Piccione, Guano e Montagna di Guano non vengono mai scartate dal gioco a meno che un effetto non dica esplicitamente di farlo. Tutte le altre carte, invece, dopo che ne vengono applicati gli effetti vengono messe nella relativa pila degli scarti a faccia in su. Quando il mazzo Azioni termina, mescolate la pila degli scarti e formate così un nuovo mazzo Azioni.

Quando il mazzo Piccione si esaurisce, ognuno gioca il suo ultimo turno partendo dal giocatore attuale, dopo di che la partita termina e si contano i PV. Se per un qualsiasi motivo dei Piccioni vengono rimessi nel mazzo, la sequenza di turni finali si interrompe e il gioco continua finché il mazzo Piccione non si esaurisce di nuovo. A quel punto si procede con una nuova sequenza di ultimi turni e così via.

Quando il mazzo Piccione si esaurisce non devono essere rivelati nuovi Piccioni se una carta dice di farlo, ma se per un qualsiasi motivo il mazzo Piccioni si ricompone, si rivelano carte Piccione come di consueto.

Alla fine della partita ogni giocatore conta i PV nel seguente modo:

- Carte Guano e Montagna di Guano trasformate in Trofei danno ciascuna 2 PV
- Qualsiasi altro Trofeo dà ciascuno 1 PV
- Carte Guano scoperte nella propria Area tolgono ciascuna 1 PV

- Carte Piccione scoperte nella propria Area tolgono ciascuna 1 PV
- Carte Montagna di Guano scoperte nella propria Area tolgono ciascuna 2 PV

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di PV vince la partita. Se si verifica un pareggio vince il giocatore con il minor numero di Piccioni, Guano e Montagna di Guano assegnati alla propria Area.

Glossario

Area: Lo spazio immediatamente di fronte ad ogni giocatore e gli appartiene. Nella propria Area un giocatore mette le carte Guano, Montagna di Guano e Piccione che gli vengono assegnati (a faccia in su) e i suoi Trofei (a faccia in giù).

Assegnare o Ricevere carte: Significa che un certo numero di carte stanno per essere messe in una Zona di gioco. Quando una carta viene assegnata deve essere messa fisicamente nella Zona di destinazione.

Distribuire i Trofei: Quando una carta chiede di distribuire i Trofei realizzati tra più giocatori bisogna consegnare un Trofeo alla volta a ciascuno dei giocatori che ha contribuito a realizzarli, partendo dal giocatore di turno.

Rivelare 1 o 2 Piccioni: Alcune azioni e carte chiedono di rivelare un certo numero di Piccioni. Questi vanno pescati e mostrati a tutti dal mazzo Piccione, una alla volta, dal giocatore corrente alla fine del suo turno. Il numero complessivo di carte da rivelare è la somma di tutti gli effetti "Rivela" applicati durante quel turno. Ogni volta che un Piccione viene rivelato bisogna seguire le regole scritte su di esso.

Ritorna: Quando si trasforma in Trofeo un Piccione con questa regola, bisogna rimescolarlo nel mazzo Piccione, dopo di che al suo posto si pesca la prima carta coperta del mazzo Piccione e si aggiunge immediatamente come Trofeo ai propri. Ignorate la regola Ritorna se il mazzo Piccione è esaurito.

Spaventare: Quando vengono spaventati, i Piccioni volano via dalla Zona in cui si trovavano in quel momento e devono essere assegnati all'Area con il minor numero di Piccioni (ad esclusione dell'Area da cui sono eventualmente partiti). Se più di un'Area soddisfa il requisito i Piccioni vengono invece rimessi nel proprio mazzo.

Trasformare in Trofeo: Quando una carta viene trasformata in Trofeo deve essere posizionata a faccia in giù nell'Area del giocatore che l'ha realizzato. Questo effetto si applica prima dell'effetto Spaventare, se entrambi si verificano nello stesso momento.

Zone: I Luoghi e le Aree sono chiamati Zone.