

Regolamento

Barlòtt

Gioco di briganti, streghe e personaggi leggendari ticinesi

Componenti



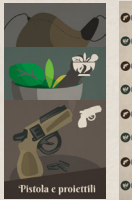
abilità carta oggetto

10. Boccellino
10 carte oggetto



obiettivi di gioco

Occhiosolo
9 carte personaggio



Pistola e proiettili
20 carte carovana



1 tabella segnapunti



1 carta riassunto

Introduzione

Barlòtt è un gioco di intuizione con identità segrete, in cui giocatori interpretano i personaggi delle leggende ticinesi, divisi in 2 fazioni. Da una parte troviamo i "Briganti", che sono streghe, maghi, ladri e altri individui pericolosi. Dalla parte opposta i "Perbene".

Preparazione

Si dispongono i segnalini sulla tabella segnapunti nelle caselle "0", si seleziona un numero di carte personaggio pari al numero di giocatori. Si dividono le carte dei personaggi "Briganti" (sfondo rosso, icona pistola) e i "Perbene" (sfondo blu, icona erbe), scegliendone casualmente la metà per ogni tipo (esempio: 4 giocatori, 2 "Briganti" e 2 "Perbene"). Si mischiano le carte e se ne distribuisce 1 coperta per giocatore.

Sequenza Turno

1. Distribuzione carte

Il giocatore più anziano è il leader del primo turno. Deve mischiare le carte carovana e distribuirle seguendo la tabella adiacente.

2. Distribuzione delle carte oggetto

A partire dal leader, in senso orario, si pesca 1 carta oggetto dal mazzo per poi applicarne le abilità in quel turno. Ogni carta ha un numero che determina l'ordine di gioco nel turno, nella descrizione viene indicato quando deve essere utilizzata (esempio: inizio del turno, dopo la disposizione della carovana...).

3. Scelta delle carte carovana

I giocatori dichiarano (se lo vogliono) quali carte carovana hanno in mano.

A turno, partendo dal leader, ogni giocatore deve prendere 1 o più carte dai giocatori, fino ad arrivare al numero di carte richiesto nella tabella adiacente (esempio: se si gioca in quattro giocatori, si potrà prendere una prima carta da un giocatore e una seconda carta da un altro).

4. Disposizione della carovana

Il leader mischia le carte e le dispone accanto al tabellone nascoste nell'ordine in cui vuole assegnare i punti. La prima carta sarà disposta a Mendrisio, l'ultima in Leventina e se ci fossero carte in eccesso vengono rimosse (la carovana è inizialmente composta da un massimo di 8 carte). Quando tutti hanno utilizzato le carte oggetto, il leader scopre tutte le carte: ogni carta "Erbe curative" sposterà il baricentro dal lato azzurro (dando punti ai "Perbene"), ogni carta "Pistola e proiettili" invece lo sposterà verso il lato rosso (dando punti ai "Briganti"). L'infuso rovesciato riporta il segnalino verso il centro, mentre l'acqua non sposta in nessun modo il segnalino.

Esempio: Mendrisio è neutro, mentre Lugano ha 1 punto per i "Perbene", su Mendrisio è stata inserita la carta "Erbe curative", il segnalino si sposta sul lato azzurro. Su Lugano è stata inserita la carta "Pistola e proiettili+2", il segnalino si sposterà allora verso il lato rosso di due caselle.



5. Fine del turno

Alla fine del turno ogni carta oggetto viene rimessa al centro, tutte le carte carovana vengono mischiate e disposte in un mazzo. Il leader viene assegnato al giocatore alla destra.

Fine della partita

La partita finisce quando 1 o più distretti arrivano a 5 punti o entro un numero di turni pari al numero di giocatori. La fazione che al termine ha più punti vince. Ogni giocatore della fazione vincente svela la sua carta personaggio ed esegue il conteggio dei punti che ha accumulato.

Ogni personaggio ha 3 obiettivi e guadagna 1 punto per ogni casella del proprio colore/simbolo nei distretti che ha come obiettivo.

Esempio: Beato Manfredo ha come obiettivi Lugano, Mendrisio, Blenio, al termine del gioco su Lugano ci sono 2 punti rossi, su Mendrisio 2 blu e su Blenio 1 blu. Il Beato totalizza quindi 3 punti.

Chi ha più punti ha vinto la partita. Se nessuna fazione ha un punteggio maggiore dell'altra, tutti i giocatori svelano la carta personaggio e contano i punti.

Giocare in un numero dispari

Se il numero dei giocatori è dispari, si seleziona un numero pari di personaggi "Briganti" e "Perbene", aggiungendo al mazzo personaggi la carta Encat.

Il giocatore che ottiene la carta Encat non appartiene a nessuna delle due fazioni in gioco.

Al termine della partita L'Encat rivela prima degli altri giocatori la sua carta, prende un foglio e scrive per ogni giocatore fazione e personaggio ipotetico.

Rivela quanto scritto sul foglio e guadagna 1 punto per ogni avversario di cui indovina la fazione e 2 punti aggiuntivi se indovina il personaggio. (È presente una carta riassunto che permetterà al giocatore di capire, secondo le azioni degli avversari, quale personaggi potrebbero essere).

Numero di giocatori

4 5 6 7 8

Numero carte di carovana consegnate per giocatore

4 4 3 2 2

Numero di carte carovana da scegliere dai giocatori

2 2 2 1 1

Informazioni aggiuntive e colophon

Visita www.lafucinadiefesto.ch per maggiori dettagli

Grafica: abianchiDesign (www.abianchidesign.ch)

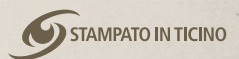
Produzione: La fucina di Efesto (www.lafucinadiefesto.ch)

Con il sostegno di: infogiovani (www.ti.ch/infogiovani)

Stampa: Tipografia Stucchi SA Mendrisio

la fucina di
EFESTO
giochi artigianali & digitali

con il sostegno di:



c/o abianchiDesign
Alessandro Bianchi
Via Lanz 22, 6850 Mendrisio
info@lafucinadiefesto.ch
www.lafucinadiefesto.ch

Vai su www.barlott.ch per scoprire nuove regole e approfondimenti sulle leggende.