

Componenti:

18 carte percorso, 2 carte plancia, 8 dischetti

Preparazione:

La variante da torneo di Barlòtt è indicata solo per due giocatori, chesi sfideranno uno contro l'altro.

Ogni giocatore prende una plancia e 4 dischetti.

Prendete le 18 carte percorso (rimuovendo la carta villaggio), mescolatele e disponetele al centro del tavolo.

Inizio del gioco:

Un giocatore gira le prime 3 carte del mazzo, si conta fino tre, e quindi si parte. L'obiettivo anche in questa modalità è sconfiggere il mostro, ottenendo sulla plancia un numero di simboli corrispondente o superiore.

In questo caso tutti i giocatori potranno continuare a tirare i dischetti senza un numero di tiri o un tempo limite. Il primo giocatore che completerà una carta percorso, riuscendo ad indirizzare i segnalini verso le aree della plancia corrette, dice "Barlòtt", entrambi i giocatori si fermano per il controllo, se la carta è stata completata correttamente il giocatore prende la carta, e ne gira una nuova dal mazzo.

Parità:

Se i due giocatori finiscono allo stesso momento, effettuano uno spareggio.

Un giocatore per ogni squadra lancia un dischetto, cercando di inviarlo il più possibile verso il centro (verso il teschio). La squadra che arriva maggiormente vicino al centro vince e ottiene la carta.

Crapa!

Se notate che il giocatore avversario, ha un dischetto posizionato sopra il teschio nella zona centrale della plancia, urlate "Crapa!".

Lo sfortunato giocatore dovrà rilanciare tutti i dischetti posizionati sulla plancia.

Esempio di gioco:

Dopo svariati tiri il “giocatore A” riesce ad indirizzare l’ultimo segnalino su una casella “scarpone”, ottenendo quindi i 6 punti che richiede l’encat per essere battuto.

Grida “Stop” prima dell’altro giocatore, che non aveva ancora i punti necessari, e quindi vince la carta.



Fine del gioco:

La partita finisce quando un giocatore ottiene la settima carta.

Si contano quindi i punti:

- Ogni carta vale **1 punto**
- Per ogni simbolo tesoro (indicati in alto a destra) dello **stesso tipo** si ottiene **1 punto bonus**.
- Se si hanno tutti e **4 i simboli tesoro** si ottengono **6 punti bonus**.
- Per ogni **simbolo vita** (cuore) si ottiene **1 punto bonus**
- Per ogni carta percorso con **lo stesso personaggio** si ottiene **1 punto bonus**

Esempio di fine gioco:

“Giocatore A” termina il gioco guadagnando la sua settima carta.

Ha una carta “Encat”, due carte “Gigante”, una carta “Gigante capo tribù”, una carta “Cröisc” e due carte “Crescit”.

In totale ha **7 carte quindi 7 punti**

Ha 4 simboli pistola, quindi **4 punti bonus**, e 3 simboli “monete” quindi altri **3 punti bonus**.

Infine, avendo due carte “Gigante” e due carte “Crescit”, ottiene altri **4 punti bonus**

Ha solo 3 dei 4 simboli tesoro, e non ha simboli vita, quindi non ottiene ulteriori punti bonus.

“Giocatore A” Guadagna in tutto **18 punti!**

