Barlott

Barlòtt, das Spiel der Banditen, Hexen und legendären Tessiner Kreaturen.

Spielanleitung

1 Dorfkarte

19 Wegekarten

1 Punktekarte

4 Spielfeldkarten

9 Spielsteine + 1 Markierungsstein

Spielvorbereitung:

Lege die Dorfkarte in die Mitte des Tisches, dann ordne 11 Wegekarten beliebig darum herum. Der Markierungsstein wird nun auf der Dorfkarte platziert. Jeder Spieler erhält eine Spielfeldkarte und je nach Anzahl der Mitspieler, werden die Spielsteine wie folgt verteilt:

1 Spieler = 4 Spielsteine
2 Spieler = 2 Spielsteine
3 Spieler = 1 Spielstein (der jüngste Spieler erhält 2 Steine)
4 Spieler = 1 Spielstein.

Die verbleibenden 5 Spielsteine werden für die Punktekarte verwendet. Hierzu lege die Punktekarte auf den Tisch und auf jedes **Feld «0» der Schatzsymbole** sowie auf das max. **Lebenspunkte-Feld mit der Ziffer «5»** einen der Spielsteine. Während des Spiels, dienen diese Steine als Punktestandanzeiger.

Beispiel einer Spielvorbereitung für zwei Spieler.

Spielziel:

Auf jeder Wegekarte ist in der oberen rechten Ecke mindestens ein Schatzsymbol, wie z.B. Kiste, Waffe, Kräuter und Goldtruhe abgebildet. Um das Spiel zu gewinnen, muss jeweils einer dieser vier Schätze in Form von Punkten in das Dorf gelangen.

Spielablauf:

Barlòtt ist ein Gesellschaftsspiel, gemeinsam wird gewonnen aber auch verloren. Entscheidet zusammen mit welcher Strategie und in welche Richtung ihr Euch bewegt. Seid Ihr bereit? Dann könnt Ihr den Markierungsstein horizontal oder vertikal auf eine der Wegekarten verschieben. Nun gilt es die Kreatur auf dieser Karte zu besiegen.

Sieg über den Wegbelagerer:

Um die verschiedenen Kreaturen auf den Wegekarten zu besiegen, wird die in der unteren rechten Ecke der Karte angezeigte Punktzahl benötigt. Das dazugehörige Symbol findet ihr auf der Spielfeldkarte wieder. Es handelt sich dabei um: Stiefel, Zauberstab und Schwert .

Jeder Spieler erhält eine Spielfeldkarte. Im unteren Teil der Spielfeldkarte befindet sich ein Halbkreis, in diesen legt jeder Spieler seine Spielsteine. Der obere Teil der Spielfeldkarte ist in 3 Segmente unterteilt. Es gilt nun mit einem Fingerschnipsen, den Spielstein aus dem Halbkries in einen der drei Symbolbereiche zu schnipsen. Landet der Spielstein in einem dieser drei Bereiche, so gibt es **1 Punkt**. Landet der Spielstein mehr im Bereich zur Mitte hin mit der Bezeichnung 2x, dann gibt es **2 Punkte für das jeweilige Symbol.**

Credit: La fucina di EFESTO - communication, web & game design - Alessandro Bianchi -info@lafucinadiefesto.ch - www.lafucinadiefesto.ch

Barlott

Barlòtt, das Spiel der Banditen, Hexen und legendären Tessiner Kreaturen.

Spielanleitung

Bleibt ein Spielstein auf dem **Totenkopf** in der Mitte liegen, **so erleidet der Spieler eine Verletzung und muss sich aus dem Kampf zurückziehen**. Sollte der Spielstein die weisse Linie auf dem Spielfeld nicht passieren oder das Spielfeld verlassen, so ist der Versuch ungültig. **Jeder Spieler hat zwei Versuche**. Nach diesen zwei Versuchen zählen alle Spieler die erzielten Punkte zusammen und prüfen ob ihre Gesamtpunktzahl, die geforderte Punktzahl auf der Wegekarte erreicht und /oder übersteigt. Wenn dies der Fall ist, dann wurde der Wegbelagerer besiegt, **die Wegekarte ist gelöst** und der Markierungsstein kann passieren.
Wird die Mindestpunktzahl nicht erreicht oder landet der Spielstein auf dem Totenkopf, **erleidet man eine Verletzung**.

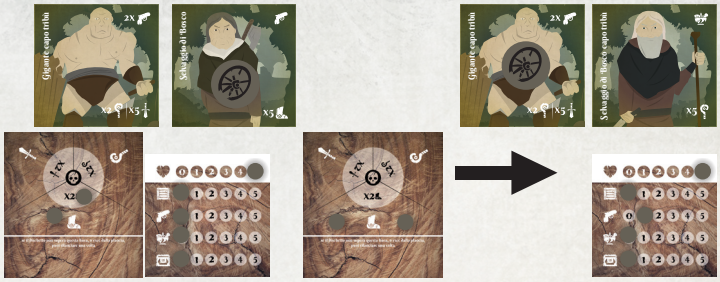
Lösen der Wegekarte

Wird ein Wegbelagerer besiegt, dann wird die Wegekarte aufgelöst und der Schatz aus der oberen rechten Ecke geht an die Spieler.
Sind auf der Karte zwei Schatz- Symbole mit dem "+"-Zeichen verbunden, so erhalten die Spieler als Belohnung beide Schätze. Sind die Schätze mir dem "/"- Zeichen getrennt, so ist kann zwischen den Schätzen eine Wahl getroffen werden. Am Ende jeder Runde wird der neue Punktestand auf der Punktekarte festgehalten. Der Markierungsstein wird auf die nächste Wegekarte weitergezogen und die soeben «aufgelöste» Wegekarte wird umgedreht. Durch das Umdrehen der Wegekarte wird die Karte reaktiviert und es tritt ein neuer Wegbelagerer in Erscheinung.

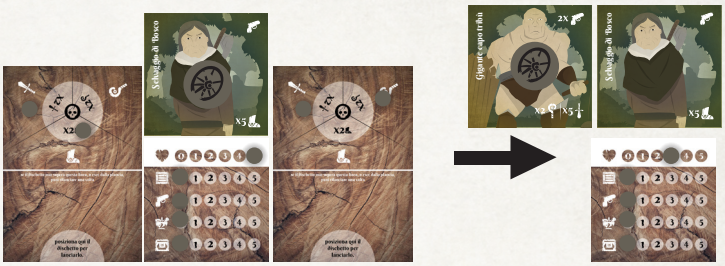
Eine Verletzung erleiden

Wird ein Wegbelagerer auf der Karte nicht besiegt, dann verbleit die Wegekarte unverändert auf ihrem Platz liegen. Die Spieler verlieren nun ein Leben und der Spielstein auf der Punktekarte wird entsprechend verschoben. Es kann nun wie folgt weitergespeilt werden: Entweder das Duell wird mit der gleichen Kreatur nochmals aufgenommen oder der Markierungsstein wird eine angrenzende Wegekarte weitergezogen. Entscheidet Ihr Euch für die zweite Variante, das Weiterziehen, dann muss dies mit einem Leben bezahlt werden. Wie schon zuvor, wird auf der Punktekarte der Spielstein auf das nächst tiefere Lebenspunktefeld verschoben.

Beispiel "Lösen der Wegkarte": Die Spieler haben den "Waldwildkopf" besiegt, sie erhalten 1 Gewehrspitze, sie bewegen sich und drehen die Karte "Waldwildkopf", die zum "Häuptling Waldwildkopf" wird.



Beispiel "Eine Verletzung erleiden": Wenn die Spieler stattdessen gegen den "Wilden Wald" verlieren, verlieren sie einen Lebenspunkt. Nun können sie sich entscheiden, ob sie ihr Glück noch einmal versuchen oder ob sie auf eine benachbarte Karte weiterziehen, hierfür müssen sie 1 Lebenspunkt zusätzlich opfern.



Schatzpunkte verwenden

-Entnahmen einer Wegekarte: Durch das Subtrahieren eines beliebigen Schatzpunktes auf der Punktekarte, kann eine neue Wegekarte aus dem Kartenstapel ausserhalb des Spiels auswählen und neben eine beliebige Karte gelegt werden. Dies Spielzug ist dann sinnvoll, wenn sich auf dem Tisch keine Wegekarte mit den notwenigen Schatzpunkten mehr befindet.
-Ein Leben zurückgewinnen: Durch den Abzug eines Schatzpunktes "Kräuter" erhält man einen neuen Lebenspunkt, dieser wird dann auf der Punktekarte durch das Verschieben des Spielsteines entsprechend erhöht.

Spielende

Das Spiel ist gewonnen, wenn von jeder Art jeweils ein Schatz in das Dorf gebracht wurde. Hierzu muss der Markierungsstein wieder auf die Dorfkarte zurückbewegt werden und die Punktekarte jeweils min. 1 Punkt pro Schatz anzeigen.
Das Spiel endet leider schon früher, wenn die Leben auf der Punktekarte aufgebraucht sind - der Spielstein das Lebenspunkte- Feld "0" erreicht.

Eine grössere Herausforderung durch folgende Spielvarianten
Dies erfolgt durch eine variable Anzahl von Lebens- und Schatzpunkten:
Leicht: 5 Lebenspunkte/1 Schatz je Art
Mittel: 4 Lebenspunkte/1 Schatz je Art
Schwierig: 4 Lebenspunkte/2 Schätze je Art
Fortgeschrittene: 3 Lebenspunkte/3 Schätze je Art

Credit: La fucina di EFESTO - communication, web & game design - Alessandro Bianchi -info@lafucinadiefesto.ch - www.lafucinadiefesto.ch

Barlott

Barlòtt, das Spiel der Banditen, Hexen und legendären Tessiner Kreaturen.

Gesellschaftsspielregelanleitung

19 Wegekarten

4 Spielfeldkarten

8 Spielsteine

Liebst du nicht auch Gesellschaftsspiele? Diese heiteren Momente im Spielemodus, wenn man sich im Freundes- und Familienkreis aneinander misst. Bei diesem Barlòtt-Spiel können entweder zwei Spieler (einer gegen einen), drei Spieler (zwei gegen einen) oder vier Spieler (zwei gegen zwei) gegeneinander antreten.

Vorbereitung:

Es werden zwei Teams gebildet. Jeder Spieler erhält ein Spielfeldkarte und jedes Team 4 Spielsteine. Bei zwei Spielern (einer gegen einen) erhält ebenfalls jeder Spieler 4 Spielsteine. Bei vier Spielern (zwei gegen zwei) jeder Spieler nur zwei Spielsteine. Nun kommen 19 Karten zum Einsatz. Diese werden gemischt und auf der Tischmitte ausgelegt.

Spielbeginn:

Ein Spieler dreht die erste Karte auf dem Stapel um. Es wird bis drei gezählt und dann geht es los. Das Ziel diese Spielmodus liegt darin, die entsprechende Kreatur zu besiegen. Hierzu ist die erforderliche Anzahl an Symbolen, gemäss der aufgedeckten Karte, durch das Schnipsen der Spielsteine zu erzielen.
In diesem Fall können die Steine auf den Spielfeldkarten unbegrenzt gespielt werden, denn es gibt kein Versuchs- oder Zeitlimit für die Spieler.
Der erste Spieler, dem es gelingt seinen Spielstein auf die entsprechende Markierung der Spielfeldkarte zu schnipsen, ruft “Barlòtt” und erhält dafür die Karte.

Gleichstand:

Erreichen die Teams gleichzeitig das Ziel, so wird ein Tie-Break wie folgt ausgespielt:
Ein Spieler aus jedem Team versucht seinen Spielstein so weit wie möglich in die Mitte des Spielbretts zu schnipsen. Das Team, welches dem Totenkopf am nächsten kommt gewinnt und erhält dafür die Karte.

Crapa!

Sobald ein Spieler den Spielstein auf den Totenkopf schnipst, schreit das gegnerische Team “Crapa!
Der Schuss des Spielers ist somit ungültig. Er verliert alle, bis dahin platzierten Spielsteine (erzielten Punkte) auf dem Spielfeld und muss von vorne beginnen.

Ende des Teamspielmodus:

Der erste Spieler bzw. Team, das 5 Karten gewinnt, hat das Spiel gewonnen.

Bei mehr als 4 Spielern:

kann man sich gegenseitig durch einen Art Turnierspielmodus herausfordern. Zum Sieg reicht bei diesem Spielmodus der Erhalt von 3 anstatt 5 Karten.

Credit: La fucina di EFESTO - communication, web & game design - Alessandro Bianchi -info@lafucinadiefesto.ch - www.lafucinadiefesto.ch

LEGENDE der Wegbelagerer-Kreaturen

Graf Ruggero:
Die Legende des Grafen Ruggero ist vielleicht eine der bekanntesten Geschichten des Tessin. Vor Jahrhunderten beherrschte dieser böse Mann die Ländereien des Malcantone. Er unterdrückte und beherrschte seine Untertanten. Um nicht Gefahr zu laufen im dunklen Kellerverliess seines Schlosses zu verenden, waren diese gezwungen einen Teil ihres Besitzes an den Grafen Ruggero abzutreten. Es heißt, dass der Graf auch nach seiner Niederlage zurückkehrte um als Gespenst durch das Malcantone zu wandeln.

Crescitt:
Im Tessin gibt es eine Vielzahl von Geschichten welche von Kobolden, Zwergen, Elfen und Crescitt handeln. Von Begegnungen mit dem Crescitt berichten unsere Vorfahren in der Leventina. Oftmals wurden sie wahrgenommen, wenn sie in Büschen kicherten oder Bauern Streiche spielten indem sie ihnen Gegenstände stahlen. Wie die meisten Kobolde waren auch die Crescitt keine bösen Kreaturen, sondern eher lästig und recht nervig.

Cröisc:
Das Bedretto-Tal wurde einst von den Cröisc bewohnt. Hierbei handelte es sich um Affen ähnliche Gestalten mit nur einem großen Auge. Oft tanzten und schrien sie sich die Lunge aus dem Leib, was die Bewohner des Tales sehr verängstigte. Von den Bewohnern des Bedretto-Tals ist daher überliefert, dass diese die lauten und oft launischen Kreaturen, daher durch Brotspenden zu besänftigen versuchten.

Encat:
Wenn es in den Pferdestallungen der Leventina unruhig wurde und aus ihnen Lärm hervorging, dann trieb ein Encat darin wieder einmal sein Unwesen. Er ärgerte die Vierbeiner und brachte sie in Unruhe, indem er ihnen die Schwänze zusammenband. Die Bauern wussten, dass die einzige Möglichkeit diesen schelmischen Kobold wieder loszuwerden bestand darin, dass sie für ihn Hirse ausstreuten oder ein weißes Lamm im Stall anbanden.

Riesen :
IIn der Antike bevölkerten Riesen unser Land. Sie erschufen unsere Berge, Flüsse, Täler und Wälder. Es handelte sich bei Ihnen um unberechenbare Geschöpfe. Teils waren die Riesen gut und weise aber auch böse und skrupellos.

Nymphen:
Im ganzen Tessin gibt es eine Vielzahl an Legenden und Geschichten über Nymphen (oder Dryaden). Es sind Wesen von unendlicher Schönheit, die oft im Inneren der Bäume leben. Sie treten erst zum Vorschein, wenn der Mond aufgeht und dann tanzen sie auf der Wasseroberfläche der Tessiner Seen.

Arme Tote:
Eines Abends bemerkte ein Mann am Ufer in der Ferne des Flusses Ceresio, während eines heftigen Sturms ein Boot voller Skelette. Die Skelette sangen ein altes Lied und einer nach dem anderen löste sich ein Arm oder Bein ab. Diese Knochen ging in Flammen auf und sie schwenkten sie in der Dunkelheit der Nacht wie Fackeln, um sich ihren Weg zu bahnen. Als sie an das Ufer gelangten, stiegen sie aus dem Boot aus und führten am Ufer ihre unheimliche Trauerprozession fort.

Die Augen:
Ein Mann ging eines Abends in den unheimlichen Wäldern der “Rossa”, zwischen Riva San Vitale und Rancate, spazieren. Mit dem ständigen Gefühl, beobachtet zu werden, setzte er seinen Weg in Richtung Besazio fort, wo er lebte. Kurz vor seiner Ankunft hüllte Dunkelheit die Straße ein, und aus dem Nichts erschienen zwei riesige leuchtende Augen. Einige Sekunden lang starrten die Augen den Mann an, dann verschwanden sie und alles war plötzlich wieder ganz normal.

Wilde von Bosco:
Die Wilden von Bosco lebten in der Nähe von Bosco Gurin. Es waren Gute Gesellen, sie halfen den Bewohnern und sahen dabei aus wie ganz normale Männer. Der einzige Unterschied bestand darin, dass sie verdrehte Füße hatten. Das heißt, ihre Zehen zeigten nach hinten und die Fersen nach vorne. Generell waren sie sehr friedlich, aber sie kannten keine Gnade gegenüber denjenigen, die sich ihnen oder ihrem Volk gegenüber unehrlich verhielten.

Hexen von Fescoggia:
In eisigen Nächten waren, zwischen den Kastanienbäume in den Wäldern von Fescoggia, oftmals Schreie und Gesänge zu vernehmen. Es waren die Hexen, die inmitten des Barlòtt (Sabbat) tanzten und dabei ihre finsteren Zaubersprüche beschworen. Dabei versammelten sie sich um einen Kohlefeuer mit welchem sie ihre magischen Tränke in einem grossen Kessel zubereiteten.

SPIELKOMPONENTEN