Barlott

Barlòtt, jeu de brigands, de sorcières et de personnages légendaires du Tessin.

Règles du jeu collaboratif

1 Carte Village

19 cartes d'itinéraire

1 carte de pointage

4 cartes de conseil

9 disquettes + 1 compteur

Préparation :

Placez la carte du village au centre de la table et les 11 cartes d'itinéraire (choisies au hasard) autour d'elle. Placez le marqueur sur la carte du village. Chaque joueur prend une carte de jeu et un certain nombre de disques en fonction du nombre de joueurs :

1 joueur: 4 disquettes
2 joueurs: 2 disquettes
3 joueurs: 1 disque (le plus jeune en aura 2)
4 joueurs: 1 disque.

Enfin, placez la carte de pointage au centre de la table, en plaçant les 5 disques restants sur les **cases "0" des points de trésor et sur la case "5" des points de vie**.

Exemple de préparation d'une partie à deux joueurs.

But du jeu:

Chaque carte voyagée, montre dans le coin supérieur droit une ou plusieurs icônes de trésor : les caisses, les armes, les herbes et les pièces .
Pour gagner, vous devez o**btenir un point au trésor pour chaque type** et revenir avec le compteur sur la carte du village.

Jouer:

Barlòtt est un jeu collaboratif, vous devrez décider ensemble des stratégies de jeu, comment et où déplacer le pion, et donc vous gagnerez ou perdrez tous ensemble. Lorsque vous êtes prêt, vous pouvez déplacer le compteur sur une carte adjacente à la vôtre, horizontalement ou verticalement. Si vous vous déplacez sur une carte de d'itinéraire, vous devez vous arrêter et la vaincre.

Battez les cartes de chemin

Pour vaincre les monstres / personnages sur les cartes d'itinéraire, vous devez obtenir le score indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Les symboles figurant sur la carte d'itinéraire sont en fait les mêmes que ceux présents sur la planche, c'est-à-dire le coffre, le bâton magique, l'épée .

Placez vos disques à l'intérieur du demi-cercle sur le carte de conseil. Ensuite, du bout du doigt, essayez de cibler le disque dans l'une des zones avec le symbole qui vous intéresse. Le cartes de conseil est en fait divisé en 3 segments, chacun comportant une icône.

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

Barlott

Barlòtt, jeu de brigands, de sorcières et de personnages légendaires du Tessin.

Règles du jeu collaboratif

En envoyant le disque dans l'une de ces trois zones, vous obtiendrez **1 point pour ce symbole**. Vers le centre, il y a plutôt une zone claire, où le symbole est associé au **libellé 2x, dans ce cas, vous obtiendrez 2 points**.

Enfin, au centre du cartes de conseil, il y a un cercle noir avec l'icône d'un crâne, si votre disque **recouvre le crâne, vous subirez une blessure et vous devrez réessayer le choc.** Si la rondelle ne dépasse pas la ligne blanche indiquée sur le tableau de bord, ou quitte complètement le cartes de conseil, le tir est nul. **Vous pouvez récupérer vos disquettes une fois.** À la fin des deux lancers, vérifiez que le total des points sur le plateau correspond et / ou dépasse les points requis par la carte de parcours. Si oui, vous avez résolu la carte d'itinéraire.
Ensuite, les points que vous avez sur le plateau à la fin des lancers comptent.
Si, en revanche, vous n'avez pas réussi à obtenir le score minimum, ou lors du lancer, un de vos disques a touché le crâne, vous vous blesserez.

Résoudre la carte d'itinéraire

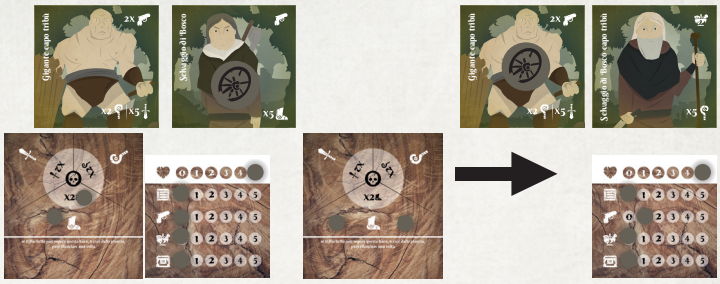
Si vous avez résolu la carte d'itinéraire, vous pouvez obtenir le trésor dans le coin supérieur droit qui lui correspond.
S'il y a deux icônes avec le symbole "+", vous obtiendrez les deux récompenses, si à la place il y a le symbole "/", vous ne pouvez en choisir qu'une. Une fois que vous avez choisi le trésor, marquez l'endroit sur la carte de score. Passez ensuite à une nouvelle carte de chemin adjacente, puis retournez la carte nouvellement résolue.

Souffrir d'une blessure

Si vous n'avez pas pu résoudre la carte d'itinéraire que vous avez vaincu par le monstre, vous perdez une vie (grimpez 1 vie depuis la carte de score).
Vous pouvez ensuite continuer à jouer, en essayant à nouveau d'affronter le monstre.
Ou vous pouvez vous déplacer sur une carte d'itinéraire adjacente, mais pour ce faire, sacrifiez une vie (grimpez 1 vie depuis la carte de score).

Exemples

Exemple "résoudre la carte du chemin": les joueurs ont vaincu le "Sauvages de Bosco", ils obtiennent alors 1 point de canon, ils se déplacent et retournent la carte "Sauvages de Bosco", qui devient le "Sauvages de Bosco leader".



Exemple "Souffrir d'une blessure": si au lieu de cela les joueurs perdent contre le "Sauvages de Bosco", ils perdent un point de vie, ils peuvent décider de tenter leur chance à nouveau, mais ils décident de se déplacer sur une carte adjacente en sacrifiant 1 point de vie supplémentaire.

Utilisez les points au trésor

-Prenez une carte d'itinéraire: en soustrayant n'importe quel point au trésor, vous pouvez choisir une carte d'itinéraire parmi les cartes du jeu et l'insérer à côté de n'importe quelle carte. Ceci est utile s'il n'y a aucun monstre avec les 4 types de points de trésor parmi les cartes présentes.
-Récupérer une vie: en soustrayant un point de trésor "herbes" vous gagnez un point de vie à marquer sur la carte de score.

Fin du jeu

Si le marqueur de vie atteint la case "0", vous avez perdu la partie. Si vous parvenez à obtenir au moins 1 point de trésor par type et revenez à la carte du village que vous avez gagnée !

Variantes

Si vous voulez essayer de nouveaux défis, vous pouvez jouer en commençant par un
Nombre variable de points de vie et de trésor par type:
Facile: 5 points de vie / 1 trésor par type
Moyenne: 4 points de vie / 1 trésor par type
Difficile: 4 points de vie / 2 trésors par type
Épique: 3 points de vie / 3 trésors par type

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

Barlott

Barlòtt, jeu de brigands, de sorcières et de personnages légendaires du Tessin.

Règles du jeu compétitif

- 18 cartes d'itinéraire

- 4 cartes de conseil

disquettes

Vous n'aimez pas les jeux coopératifs et préférez un mode de jeu où vous pouvez battre vos amis et vos proches ? Dans ce mode barlòtt, vous pouvez jouer à deux joueurs (un contre un), à trois joueurs (deux contre un) ou à quatre joueurs (deux contre deux).

Préparation :

Divisez-vous en deux équipes en suivant les méthodes indiquées ci-dessus.
Chaque joueur prend une cartes de conseil et chaque équipe dispose de 4 disquettes.
Donc, à deux joueurs (un contre un) les deux
Les joueurs auront chacun 4 disques, si vous jouez à quatre joueurs (deux contre deux) vous aurez chacun deux disques.
Prenez les 18 cartes d'itinéraire, mélangez-les et placez-les au centre de la table.

Début du jeu:

Un joueur retourne la première carte du paquet, compte jusqu'à trois, puis commence.
Le but également dans ce mode est de vaincre le monstre, en obtenant un nombre correspondant ou supérieur de symboles sur le plateau.
Dans ce cas, tous les joueurs pourront continuer pour tirer les disques sans un certain nombre de lancers ou limite de temps, simplement le premier joueur à terminer la carte de parcours, réussissant à diriger les marqueurs vers les zones correctes du plateau, dit "Barlòtt" et prend la carte.

Parité:

Si les deux équipes terminent en même temps, elles font des séries éliminatoires.
Un joueur de chaque équipe lance un disque en essayant de l'envoyer le plus loin possible vers le centre (vers le crâne). L'équipe qui se rapproche le plus du centre gagne et obtient la carte.

Crapa!

Si vous remarquez que le joueur adverse a un disque placé sur le crâne dans la zone centrale du plateau, criez "Crapa!".
Le malheureux joueur devra relancer tous les disques placés sur le plateau.

Fin du jeu:

Le premier joueur / équipe à gagner 5 cartes, a gagné le match.

Plus de 4 joueurs:

Si vous êtes plusieurs joueurs, vous pouvez relever des défis rapides en organisant un petit tournoi: un joueur contre un, où vous gagnez en obtenant 3 cartes au lieu de 5.

Exemple de jeu:

Après plusieurs lancers, le "joueur A" parvient à diriger le dernier marqueur sur une case "boot", obtenant ainsi les 6 points dont l'encat a besoin pour être battu.
Criez «Stop» devant l'autre joueur, qui n'avait pas encore les points nécessaires, puis la carte gagne.

joueur A

joueur B

Credit: La F… …mmunication, web & game design - Alessandro Bianchi -info@lafucinadiefest… …cfesto.ch

Barlott

Barlòtt, jeu de brigands, de sorcières et de personnages légendaires du Tessin.

LÉGENDES DE PERSONNAGES

Conte Ruggero:

La légende du comte Ruggero est peut-être l'une des plus célèbres et celle qui a généré le plus d'histoires au Tessin. Il y a des siècles, dit-on, cet homme maléfique dominait les terres de Malcantone, effrayant les pauvres citoyens qui étaient contraints de vendre une partie de leurs biens afin de ne pas risquer de se retrouver dans l'obscurité souterraine de son château. On raconte que même après la défaite du comte, il est revenu errer sur Malcantone en fantôme.

Crescitt:

Le Tessin a de nombreuses histoires qui parlent de gobelins, de nains, d'elfes et de crescitt.
À Leventina, les Crescitts avaient été aperçus à plusieurs reprises par nos ancêtres, ou entendus glousser dans la brousse. Ils ont volé les objets sans surveillance des paysans ou ont fait de petites farces. Comme la plupart des autres gobelins, ils n'étaient ni méchants ni cruels, mais certainement très méchants !

Cröisc:

La vallée du Bedretto était autrefois habitée par le Cröisc, créatures ressemblant à des singes, mais avec un grand œil. Ils ont dansé et crié au sommet de leurs poumons. Les habitants de la Valle Bedretto ont déclaré qu'ils devaient souvent donner du pain à ces hôtes bruyants afin de ne pas risquer d'encourir leur méchanceté.

Encat:

Dans les écuries des chevaux de Leventina, on entendait souvent les quadrupèdes se mettre en colère et faire une raquette.
Les paysans savaient alors qu'un Encat ennuyait les animaux en les frappant ou en leur attachant la queue. La seule façon de se débarrasser de ce gobelin méchant était de jeter un mile ou d'apporter un agneau blanc à l'écurie.

Géants:

Dans les temps anciens, des géants peuplaient nos terres. Ils ont façonné nos montagnes, nos rivières, nos vallées et créé des forêts. C'étaient des créatures imprévisibles, certaines bonnes et sages, d'autres mauvaises et impitoyables.

Nymphes:

Il existe de nombreuses légendes et histoires sur les nymphes (ou dryades) dans tout le Tessin. Ce sont des êtres d'une beauté infinie, qui vivent souvent à l'intérieur des arbres et ne sortent qu'avec le lever de la lune pour danser à la surface des lacs.

Pauvres morts:

Un soir, sur les rives du Ceresio, lors d'une violente tempête, un homme a aperçu un bateau au loin.
Le bateau était plein de squelettes, qui chantaient une chanson ancienne ! Tous, un par un, se séparèrent d'un bras, d'une jambe et les brandirent comme des torches pour se frayer un chemin dans l'obscurité de la nuit. Arrivés à terre, ils quittèrent le bateau pour commencer leur triste procession.

Yeux:

Un homme a marché un soir dans les bois effrayants de la "Rossa", entre Riva San Vitale et Rancate. Avec le sentiment constant d'être observé, il a poursuivi son voyage vers Besazio, où il vivait. Peu de temps avant son arrivée, l'obscurité enveloppait la route et deux énormes yeux brillants apparurent de nulle part. Pendant quelques secondes, les yeux ont regardé l'homme, puis ont soudainement disparu, et tout est revenu à la normale.

Sauvages de Bosco:

Les sauvages de Bosco vivaient près de Bosco Gurin, ils étaient bons, ils aidaient les habitants et semblaient en tous points des hommes. Cependant, ils avaient les pieds tournés, c'est-à-dire les orteils derrière et les talons avant. Ils étaient généralement pacifiques, mais se sont montrés inflexibles avec ceux qui ont agi malhonnêtement envers eux ou leur population.

Sorcières de Fescoggia:

Dans les bois de Fescoggia, les nuits froides, des cris et des chants pouvaient souvent être entendus parmi les châtaigniers. C'étaient les sorcières qui, au milieu du Barlòtt (sabbat), dansaient et invoquaient de terribles sorts. Ils se sont rassemblés à côté d'un brasero, où ils ont placé leur chaudron pour préparer des concoctions magiques.

Bibliographie:

Il Meraviglioso. Légendes, contes de fées et contes du Tessin, éditeur Armando Dadò, 1990-1993.

Contes et légendes de la Suisse italienne
www.youblisher.com/p/8481-Leggende-del-Ticino

TRADUCTION DES COMPOSANTS