*esempio **"Sconfitta"**: se invece i giocatori perdono contro il "Selvaggio di Bosco", perdono un punto vita, possono decidere di ritentare la fortuna, ma decidono di muoversi su un carta adiacente sacrificando 1 punto vita.*

Utilizzare i punti tesoro

-Prendere una carta percorso: sottraendo un punto tesoro qualsiasi potete scegliere una carta percorso fra le carte fuori dal gioco, e inserirla accanto ad una qualsiasi carta. Questo è utile nel caso in cui fra le carte presenti non vi siano mostri con tutte le 4 tipologie di punti tesoro.

-Recuperare una vita: sottraendo un punto tesoro "erbe" guadagnate un punto vita da segnare sulla carta segnapunti.

Fine del gioco

Se il segnalino dei punti vita arriva sulla casella "0", avete perso la partita. Se invece riuscite ad ottenere almeno 1 punto tesoro per tipologia e ritornare alla carta villaggio avete vinto!

Varianti

Se volete provare nuove sfide potete giocare iniziando con un numero variabile di punti vita e di punti tesoro per tipologia:

Facile: 5 punti vita/1 tesoro per tipo
Media: 4 punti vita/1 tesoro per tipo
Difficile: 4 punti vita/2 tesoro per tipo
Epica: 3 punti vita/2 tesori per tipo

Potete scoprire la variante "sfida per due giocatori" e scaricare l'avventura "I briganti del Mendrisiotto" sul sito www.barlott.ch

Scansiona i codici QR delle carte o vai su www.barlott.ch per scoprire le storie dei personaggi

Crediti

La fucina di EFESTO
comunicazione, web & game design
Alessandro Bianchi
info@lafucinadiefesto.ch
www.lafucinadiefesto.ch

Barlott

Gioco di briganti, streghe e personaggi leggendari ticinesi

Videoguida disponibile su www.barlott.ch

carta villaggio

18 carte percorso

1 carta segna-punti

4 carte plancia

9 dischetti + 1 segnalino

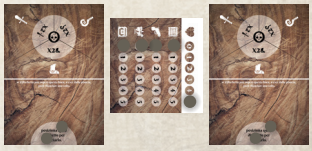
Preparazione

Disponete la carta villaggio al centro del tavolo e le 11 carte percorso (scelte casualmente) attorno ad essa.
Disponete il segnalino sulla carta villaggio. Ogni giocatore prende una carta plancia e un numero di dischetti di legno in base al numero di giocatori:

1 giocatore: 4 dischetti
2 giocatori: 2 dischetti
3 giocatori: 1 dischetto (il giocatore più giovane ne avrà 2)
4 giocatori: 1 dischetto.

Infine disponete al centro del tavolo la tessera segnapunti, mettendo i 5 dischetti rimanenti sulle **caselle "0" dei punti tesoro**, e sulla **casella "5" dei punti vita**.

Esempio preparazione partita a due giocatori.



Scopo del gioco

Ogni carta percorso, riporta nell'angolo in alto a destra una o più icone tesoro: le casse , le armi , le erbe e le monete . Per vincere bisogna ottenere **un punto tesoro per ogni tipo** e tornare con il segnalino alla carta villaggio.

Giocare

Barlòtt è un gioco collaborativo, dovrete decidere assieme le strategie di gioco, come e dove muovere la pedina, e quindi vincerete o perderete tutti assieme. Quando siete pronti potete muovere il segnalino su una carta adiacente alla vostra, in orizzontale o verticale. Se vi muovete su una carta percorso scoperta, dovete fermarvi e sconfiggerla.

Sconfiggere le carte percorso

Per sconfiggere i mostri/personaggi presenti sulle carte percorso, dovete ottenere il punteggio indicato nell'angolo in basso a destra della carta. I simboli illustrati sulla carta percorso, sono infatti gli stessi presenti sulla plancia, ossia lo scarpone , il bastone magico , la spada .

Appoggiate i vostri dischetti all'interno del semicerchio presente sulla carta plancia. Quindi con un colpetto di dito, cercate di indirizzare il dischetto in una delle aree con il simbolo che vi interessa. La plancia è infatti divisa in 3 spicchi, in ognuno dei quali è raffigurata un'icona. Inviando il dischetto in una di queste tre aree otterrete **1 punto per quel simbolo**. Verso il centro è invece presente un'area chiara, dove al simbolo è associata la dicitura 2x, in questo caso **otterrete 2 punti**.

Infine al centro della plancia c'è un cerchio nero con l'icona di un teschio, se il vostro dischetto **coprirà il teschio subirete una ferita e dovrete ritentare lo scontro**. Se il dischetto non oltrepassa la linea bianca segnata sulla plancia, o esce interamente dalla plancia, il tiro risulta nullo. **È possibile ritirare i propri dischetti 1 volta.** Al termine dei due tiri verificate che il totale dei punti presenti sulla plancia combaci e/o superi i punti richiesti dalla carta percorso. Se fosse così avete **risolto la carta percorso**.

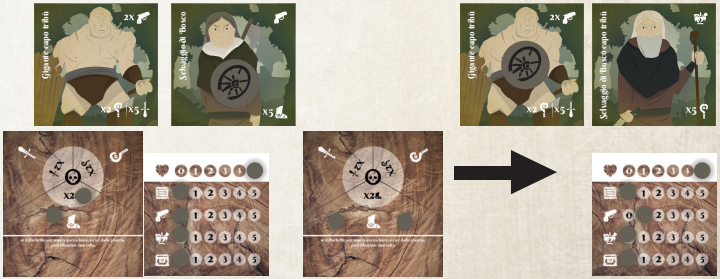
Contano quindi i punti che avete sul tabellone al termine dei tiri. Se invece non siete riusciti ad ottenere il punteggio minimo, o durante i lanci un vostro disco ha colpito il teschio, **subirete una ferita**.

Risolvere la carta percorso

Se avete risolto la carta percorso potete ottenere il tesoro presente nell'angolo in alto a destra ad essa corrispondente.
Se sono presenti due icone con il simbolo "+" otterrete entrambe le ricompense, se invece è presente il simbolo "/" potete sceglierne solo uno. Scelto il tesoro, segnate il punto sulla carta segnapunti. Muovetevi quindi su una nuova carta percorso adiacente, e successivamente girate la carta appena risolta.

Subire una ferita

Se non siete riusciti a risolvere la carta percorso siete sconfitti dal mostro, perdete una vita (scalate 1 punto vita dalla carta segnapunti). Potete quindi continuare a giocare, tentando nuovamente lo scontro con il mostro.
Oppure potete spostarvi su una carta percorso adiacende, ma per farlo sacrificate una vita (scalate 1 punto vita dalla carta segnapunti).

Esempi

*esempio **"risolvere la carta percorso"**: i giocatori hanno sconfitto il "Selvaggio di Bosco", ottengono quindi 1 punto pistola, si muovono e girano la carta "Selvaggio di Bosco", che diventa "Selvaggio di Bosco capo".*