

Leo Colovini

DRACO



DRACO

Un'avventurosa gara per 2-5 cavalieri di draghi dagli 8 anni in su. Di Leo Colovini

Contenuto



10 draghi



10 segnalini cavaliere
(2 per ogni simbolo)



110 carte drago



1 tavoliere stampato
su ambo i lati

La storia

Nel regno dei draghi ogni anno si svolge una grande gara tra i più famosi cavalieri di draghi. Ognuno compete con i suoi pari nella grande corsa verso la vetta del monte più alto, Mount Draco. Per l'occasione, ai piedi del monte, vengono radunati 10 ferocissimi draghi ai piedi del monte, che i cavalieri dovranno condurre alla vetta. Il cavaliere che, durante la corsa, realizzerà il miglior punteggio diverrà Primo Cavaliere dei draghi di tutto il regno.

Scopo del gioco

In questa particolare gara i cavalieri non restano sempre in groppa a un solo drago. Giocando le carte drago i cavalieri possono infatti salire su qualsiasi drago. Lo scopo inoltre non è raggiungere per primi la vetta, ma trovarsi sul drago giusto quando vi sono le valutazioni dei giudici, perché è proprio in quel momento che si ottengono i punti necessari per la vittoria.

Preparativi

Piazzare il tavoliere al centro del tavolo, aperto sul lato corrispondente al numero di giocatori (quello per 2-3 o quello per 4-5 giocatori).

Piazzare i 10 draghi sulla casella di partenza in fondo a sinistra – i colori dei draghi servono solo a distinguerli e corrispondono ai colori delle carte drago. I colori **non corrispondono** ai giocatori.

Casella di partenza



Ogni giocatore sceglie un simbolo e prende i due rispettivi segnalini cavaliere. Ne tiene uno davanti a sé e piazza l'altro sulla casella 0 della scala segnapunti. Servirà a tener conto del suo punteggio. Infine si mescolano le carte drago. Ogni giocatore ne riceve 6 coperte che tiene in mano. Le carte restanti formano il mazzo di gioco, coperto. Ognuno riceve inoltre un'ulteriore carta che piazza davanti a sé scoperta. Se un giocatore riceve una carta di un colore corrispondente alla carta di un altro, la scarta e ripesca finché non

trova una carta di colore diverso. Questa carta indica il drago che il giocatore controlla all'inizio della partita. Le carte che ciascun giocatore giocherà durante il gioco, andranno impilate sopra o sotto questa prima carta.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno, in senso orario, a partire dal giocatore più giovane. Il turno consiste nelle seguenti fasi:

1. **Giocare una carta e muovere un drago**
2. **Cambiare o mantenere il proprio drago**
- 3a. **Valutazione**
- 3b. **Ripescare**

1. Giocare una carta e muovere un drago

Il giocatore deve **giocare una (e una sola) carta** e muovere, verso la vetta, il drago del colore corrispondente, di un numero di caselle pari al valore della carta. Su una casella possono stare più draghi. Il giocatore può giocare una carta di qualsiasi colore.

2. Cambiare o mantenere il proprio drago

Si possono verificare due casi:

- Il colore della carta giocata è **diverso** dai colori delle carte che **gli altri giocatori** hanno in cima al rispettivo mazzetto. In questo caso il cavaliere **deve** cambiare il proprio drago. La carta che ha giocato va quindi posta **sopra** il proprio mazzetto di carte.
- Il colore della carta giocata corrisponde al colore della carta che **un altro giocatore** ha in cima al suo mazzetto. In tal caso il cavaliere non può impadronirsi del drago corrispondente perché è sotto il controllo di un altro cavaliere. La carta giocata va quindi posta **sotto** il mazzetto di carte giocate fino a quel momento. In altri termini se il drago è controllato da un altro giocatore si può muoverlo, ma non si può mai impadronirsene.

Le carte in cima ai mazzetti dei giocatori indicano pertanto il drago che ciascuno sta cavalcando in quel momento. Ogni cavaliere può cavalcare soltanto un drago alla volta.

Esempio: Luca gioca un 1 blu e dunque muove il drago blu di 1 casella in avanti. Dato che nessun altro giocatore ha una carta blu esposta davanti a sé, Luca mette la carta giocata sopra quella rossa che aveva precedentemente. Ora controlla il drago blu.



Eccezione: Se il giocatore di turno gioca la carta di un colore che corrisponde a un drago che, prima della mossa, si trovava in ultima posizione (anche se assieme ad altri draghi), il giocatore **non è obbligato** a rimpiazzare la propria carta con quella nuova anche nel caso in cui il colore **non fosse controllato da nessun altro giocatore**.

Esempio: Il drago nero e quello bianco sono all'ultimo posto. Luca muove il drago nero di 4 caselle in avanti. Dato che è uno degli ultimi draghi, sta a Luca decidere: o assume il nuovo colore e pone la carta nera sopra quella blu, o mantiene il blu e pone la carta nera sotto il mazzetto. Luca decide di mantenere la carta drago blu ma, in tutti i casi, muove di 4 passi il drago nero.



3a. Valutazione

Tutte le volte che un drago viene mosso su **una casella blu o verde**, avviene una valutazione. Ci sono due tipi di valutazione che dipendono dal colore della casella sulla quale il drago è stato mosso.

Casella blu = valutazione minore: In tal caso si valutano **solo i draghi** che si trovano su una casella di valore **3 o inferiore**. Ogni drago che si trova in una casella di valore 3 o inferiore, fa guadagnare al cavaliere che lo controlla tanti punti quanto è il valore della casella in cui si trova. I giocatori muovono il proprio segnapunti in avanti del punteggio ottenuto. Tutti i giocatori i cui draghi si trovano su una **casella di valore maggiore**, non ottengono **alcun punto**. La casella di partenza vale 0 punti.



Esempio: Luca gioca un 4 nero e muove quindi il drago nero (controllato da Nina) su una casella blu, provocando una valutazione minore. Il suo drago blu si trova su una casella di valore 3, e quindi Luca avanza il proprio segnapunti di 3 caselle. Anche Nina guadagna 2 punti (il valore della casella in cui si trova il suo drago nero), mentre Maria, che controlla il drago bianco, non ottiene alcun punto poiché il drago bianco si trova in una casella di valore 6.

Casella verde = valutazione maggiore: Se un drago si ferma su una casella verde, si deve effettuare una valutazione maggiore. La valutazione maggiore coinvolge tutti i draghi indipendentemente dal valore della casella in cui si trovano. In tal caso quindi, **tutti i giocatori** guadagnano tanti punti quanti indicati dalla casella sulla quale si trova il proprio drago. I segnapunti avanzano quindi del rispettivo numero di punti ottenuti.



Esempio: Maria muove il drago blu di 3 caselle in avanti. Giacché Luca ha già una carta blu esposta davanti a sé, Maria pone la sua carta sotto il suo mazzetto e conserva il bianco. Siccome il drago blu è stato mosso su una casella verde, avviene una valutazione maggiore. Maria riceve 6 punti per il suo drago bianco, Luca 4 punti per quello blu e Nina altri 2 punti per il suo drago nero.



Caselle di vetta



La vetta

Alla fine del percorso vi sono 4 caselle che rappresentano la **vetta**. Ogni volta che un drago raggiunge la vetta avviene una **valutazione maggiore**. I draghi che si trovano sulla vetta possono essere ancora mossi, ma il loro movimento all'interno della vetta non provoca ulteriori valutazioni. Raggiunta l'ultima casella un drago non può più avanzare, ma è ancora possibile giocare carte di quel colore, se lo si desidera.

Alla fine del proprio turno se il giocatore possiede carte corrispondenti a draghi che hanno già raggiunto la vetta, se vuole le può scartare e ripescarne altrettante dal mazzo.

3b. Ripescare

- Se il giocatore di turno non ha provocato **nessuna valutazione**, alla fine del proprio turno ripesca dal mazzo in modo da riportare la propria mano a **6 carte**.
- Se invece ha provocato **una valutazione, non può ripescare**.

(Può capitare che un giocatore provochi valutazioni in vari turni consecutivi e che quindi la sua mano si riduca di più carte. Ad esempio se un giocatore provoca una valutazione per 4 turni consecutivi, si ritroverà con due sole carte in mano.)

Eccezione: Non appena un giocatore avrà giocato la sua ultima carta, indipendentemente dal fatto che abbia provocato o meno una valutazione, può riportare a 6 le carte della sua mano.

Fine del gioco

Non appena il **terzo drago** raggiunge una delle caselle della vetta, si effettua un'ultima valutazione (maggiore) e il gioco finisce immediatamente senza concludere il giro. Vince il giocatore con più punti. In caso di parità, vi saranno più vincitori.

Under license of
studiogiochi

Spielautor: Leo Colovini
Illustration: Kerem Beyit,
Anne Pätzke
Layout: Maike Schiller
Redaktion: Thorsten Gimmler

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
Made in Germany
www.schmidtspiele.de

