

REGOLE dello STORGAME

OBIETTIVO DEL GIOCO

Obiettivo del gioco è condurre il proprio animale lungo uno dei percorsi della mappa fino a uno dei suoi habitat naturali; **una volta raggiunto l'habitat vanno attivate le 3 carte cibo, tana e famiglia** che permettono all'animale di raggiungere le condizioni ideali di vita.

Vince il primo che riesce a farlo.

INIZIO DEL GIOCO

Il gioco può avere un massimo di 6 giocatori contemporaneamente.
Prima di iniziare a giocare separare le carte per tipologia:

1 Mazzo di 18 carte animale;



1 Mazzo di 9 carte daimon;



1 Mazzo di 27 carte domande;



1 Mazzo di 23 carte imprevisti;



1 Mazzo 42 carte risorse (tana, cibo, famiglia);



1 Mazzo 6 carte fiume;

1 Mazzo 6 carte prato; 1 Mazzo 6 carte bosco;



Ogni giocatore pesca una carta animale dal mazzo di 18 carte. Nella carta sono indicate le informazioni precise relative all'habitat da raggiungere e le condizioni necessarie per attivare le carte tana, cibo e famiglia.

La carta deve essere posizionata nella zona di partenza di ciascun habitat del giocatore. Viene consegnata una carta daimon che ciascun giocatore terrà: la carta potrà essere attivata durante il gioco dal giocatore con la combinazione di carte indicata sulla carta daimon stessa.

Vengono poi consegnate a ciascun giocatore 2 carte fiume, prato e bosco, che verranno tenute coperte fino alla loro attivazione una volta arrivato all'habitat assegnato (con le combinazioni indicate nella carta animale).

Posizionate sulla plancia i mazzetti delle carte con funzioni speciali, le domande, gli imprevisti e il mazzo delle carte che serviranno per le combinazioni che permetteranno di procedere nella plancia o di attivare le carte speciali (fiume, prato, bosco e i daimon).

Girare 5 carte dal mazzo risorse che sono le carte a cui ciascun giocatore può attingere durante il proprio turno.

ATTENZIONE!

Nella stessa partita ci possono essere max due animali per ciascun habitat. In caso di più animali per habitat, pescare nuovamente mettendo le carte precedentemente pescate in fondo al mazzo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco funziona per turni di ciascun giocatore, dal più giovane al più vecchio, o con criterio da decidere assieme prima dell'inizio.

A ogni turno ciascun giocatore può compiere una sola azione tra:

1 Pescare 3 carte risorse tra quelle girate

2 Giocare una combinazione di carte per avanzare sulla plancia, attivare il daimon o attivare una carta habitat.

3 Scegliere di rispondere a una domanda sul proprio animale, scegliendo il grado di difficoltà, per poter avanzare sulla plancia.

Ogni volta che un giocatore pesca tra le 5 carte sul tavolo, queste vengono rimpiazzate da altrettante carte prese dal mazzo risorse, e ogni volta che un giocatore scarta delle carte con le combinazioni per compiere un'azione nel proprio turno, queste vengono accumulate fino all'esaurimento del mazzo di gioco per poi essere di nuovo mescolate e rimesse in gioco.

La carta daimon può essere attivata e giocata una volta sola nel corso della partita.

Le combinazioni di carte necessarie ad attivare le carte daimon sono riportate sulla parte inferiore delle carte daimon stesse.

Per avanzare sulla plancia le combinazioni sono: con 3 carte risorsa diverse si avanza di 1 casella, con 3 carte uguali si avanza di 2 caselle.

Per avanzare invece di usare le carte si può anche decidere di rispondere a una domanda fra quelle a disposizione nelle carte domanda del rispettivo animale scegliendo un grado di difficoltà da 1 a 3.

In caso di risposta esatta si avanza di tante posizioni quanto il valore della domanda a cui si è risposto, da 1 a 3 caselle.

Durante la partita in un qualsiasi momento si può attivare la carta daimon tramite la combinazione delle carte risorsa e sfruttarne il potere speciale al fine di perseguire prima degli altri concorrenti l'obiettivo del gioco.

Nel caso in cui si finisca nel proprio tragitto su una casella arancione (!), è necessario pescare una carta imprevisti e fare quello che vi è scritto per poter procedere.

Ogni giocatore può tenere in mano un max di 7 carte; se dovesse alla fine del proprio turno averne di più deve scartarne il numero eccedente. Le carte scartate vanno messe assieme a quelle delle combinazioni e una volta terminato il mazzo risorse, vanno rimescolate e rimesse in gioco.

Vince chi arriva per primo alla postazione habitat e attiva tutte e tre le carte: ambiente, famiglia e cibo, con le combinazioni necessarie scritte nella parte in basso di ciascuna carta.

Obiettivo del gioco è condurre il proprio animale lungo uno dei percorsi della mappa fino a uno dei suoi habitat naturali; una volta raggiunto l'habitat vanno attivate le 3 carte cibo, tana e famiglia che permettono all'animale di raggiungere le condizioni ideali di vita. Vince il primo che riesce a farlo.



BUON DIVERTIMENTO!