

KAMELOOT™



REGOLE



© 2021 Blue Orange Edition. Kameloot e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu



CÉDRIC NH
GRÉGORY GRARD
MATHIEU ROUSSEL
FRÉDÉRIC BOULLE



INGENIOUS STUDIOS



MATERIALE DI GIOCO



- 96 carte Oggetto Magico
- 6 gettoni Taverna: 1 faccia Gufo, 1 faccia Gatto Nero



INTRODUZIONE

Una taverna, mercanti motivati e oggetti magici: è tutto ciò di cui hai bisogno per diventare il mercante più ricco di Kameloot.

Sì, ma quale taverna scegliere? La taverna del Gufo, dove paladini e maghi si confrontano con ricchi mercanti **OPPURE** la taverna del Gatto Nero, rifugio di subdoli banditi e stregoni che ordiscono le loro trame?

Entra nella taverna più adatta, completa la serie di oggetti magici e rivendili con l'aiuto di altri mercanti. Ma fai attenzione ai voltagabbana, nelle taverne non c'è pietà!



Numero minimo di carte necessario per completare la serie di oggetti

Numero di esemplari della carta

Potere dell'oggetto magico



OBIETTIVO DEL GIOCO

Entra in una delle due taverne più popolari di Kameloot. In ognuna di esse, alcuni mercanti ti aiuteranno a completare delle serie di oggetti magici.

Quando una serie è completa, vendila ai clienti della taverna e dividi l'oro guadagnato tra i mercanti presenti: ogni oggetto magico vale una moneta d'oro.

I voltafaccia sono permessi in qualsiasi momento, non sei obbligato a restare fedele allo stesso taverniere!

Riuscirai a diventare il mercante più ricco della città?



PREPARAZIONE

1. Distribuisci un gettone Taverna a ogni giocatore e lascia i gettoni rimanenti nella scatola.
2. Determina le squadre: ogni giocatore lancia il suo gettone per conoscere la taverna di partenza e lo posa sul tavolo davanti a sé, sulla faccia ottenuta con il lancio.
3. Mescola le carte Oggetto Magico e distribuiscine 4 a ogni giocatore.
4. Poi forma un mazzo con le carte rimanenti e mettilo a faccia in giù al centro del tavolo.

Il giocatore che ha parlato più di recente con un negoziante inizia la partita. Il gioco prosegue quindi in senso orario.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge su più turni di gioco.

Quando è il tuo turno, svolgi le azioni seguenti in questo ordine:

- 1• Rendi disponibili degli oggetti magici di una serie o usa il potere di un oggetto magico.
- 2• Verifica se hai completato una serie.
- 3• Completa la tua mano.

1• Rendi disponibili degli oggetti magici di una serie o usa il potere di un oggetto magico.

Rendi disponibili degli oggetti magici: per eseguire questa azione, prendi dalla tua mano una o più carte **Oggetto Magico** identiche e sistemale sul tavolo a faccia in su davanti a te.

OPPURE

Usa il potere di un oggetto magico che hai in mano: per eseguire questa azione, scarta la carta corrispondente mettendola a faccia in su di fianco al mazzo. Quindi, applica il suo potere come indicato sulla carta. Le carte scartate non possono essere consultate nel corso della partita. Solo l'ultima carta scartata è visibile a tutti i giocatori.

2• Verifica se hai completato una serie.

Verifica se la carta o le carte giocate completano una serie all'interno della tua taverna.

Perché una serie sia completa deve contenere lo stesso numero di oggetti magici indicato sulla carta.

Ad esempio, una serie di bacchette magiche con 2 rami deve essere costituita da almeno 3 esemplari.

Oggetto	Numero di carte minime necessarie per completare la serie
Anello magnetico	2 carte
Bacchetta magica con 2 rami	3 carte
Guanto a 6 dita	4 carte
Pozione di incantesimo	5 carte
Mantello magico	6 carte
Pergamena di permutazione	7 carte

Se la serie è completa, e solo in questo caso, distribuisce gli oggetti magici tra tutti i membri della tua taverna.

Per eseguire questa azione, raccogli **TUTTI** gli esemplari di questo oggetto magico in possesso dei diversi membri della tua taverna. Girali sul lato della moneta d'oro e distribuisce uno a uno, partendo da te e procedendo in senso orario, finché tutte le carte non sono state distribuite. Se le carte sono più numerose dei membri della tua taverna, continua la distribuzione effettuando un nuovo giro.

Nota: è probabile che non tutti i membri della taverna riceveranno la stessa quantità di monete.

Tutte le carte ricevute da ciascuno dei giocatori vengono messe sotto il proprio gettone Taverna.

Queste monete d'oro costituiscono il vostro tesoro, che sarà confrontato con quello degli altri giocatori alla fine della partita.

3• Completa la tua mano.

Pesca il numero di carte **Oggetto Magico** necessario per averne in mano **4**. Se hai già in mano **4** carte o più, conservale e non pescare.



GLI OGGETTI MAGICI

Ogni oggetto magico ha un potere particolare che può tornare utile durante la partita.



2• Anello magnetico (8 esemplari)

Annuncia un oggetto magico in base al valore, quindi recupera tutte le carte di questo oggetto magico presenti nel mazzo degli scarti (senza consultarle prima). Metti queste carte davanti a te a faccia in su per iniziare o completare una serie.



3• Bacchetta magica con 2 rami (11 esemplari)

Metti 2 oggetti magici diversi a faccia in su davanti a te pescandoli dalla tua mano. In questo modo, potrai iniziare e/o completare due serie.



4 • Guanto a 6 dita (13 esemplari)

Pesca 2 carte Oggetto magico e aggiungile alla tua mano.

Nota: poiché alla fine di questo turno avrai in mano un numero di carte superiore a 4, ignora la fase 3 per questo turno.



5 • Pozione di incantesimo (16 esemplari)

Capovolgi il gettone Taverna di un giocatore a scelta (tranne il tuo) per fargli cambiare schieramento.



6 • Mantello magico (24 esemplari)

Capovolgi il tuo gettone Taverna e cambia subito schieramento.



7 • Pergamena di permutazione (21 esemplari)

Scambia una serie di oggetti magici con la serie di un altro giocatore. Le 2 serie devono essere diverse. Ad esempio: è possibile scambiare la propria serie di 2 Anelli Magnetici con quella del giocatore che possiede 5 Pozioni di incantesimo.



Corno di unicorno (3 esemplari)

Questo oggetto è un jolly che può sostituire qualsiasi altro oggetto magico. Deve essere sempre posato davanti a sé sul tavolo con uno o più oggetti magici identici **OPPURE** su una serie già presente. Il corno di unicorno non ha quindi alcun potere particolare e non può essere scartato.



FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando un giocatore non può più completare la sua mano di 4 carte alla fine del turno perché il mazzo è vuoto. In questo caso, si termina il turno in corso affinché tutti giochino lo stesso numero di volte.

Poi, ogni giocatore conta individualmente il numero di monete d'oro che ha guadagnato vendendo i propri oggetti magici. Il giocatore più ricco diventa il migliore mercante di Kameloot e vince la partita. In caso di parità, i giocatori condividono la vittoria.