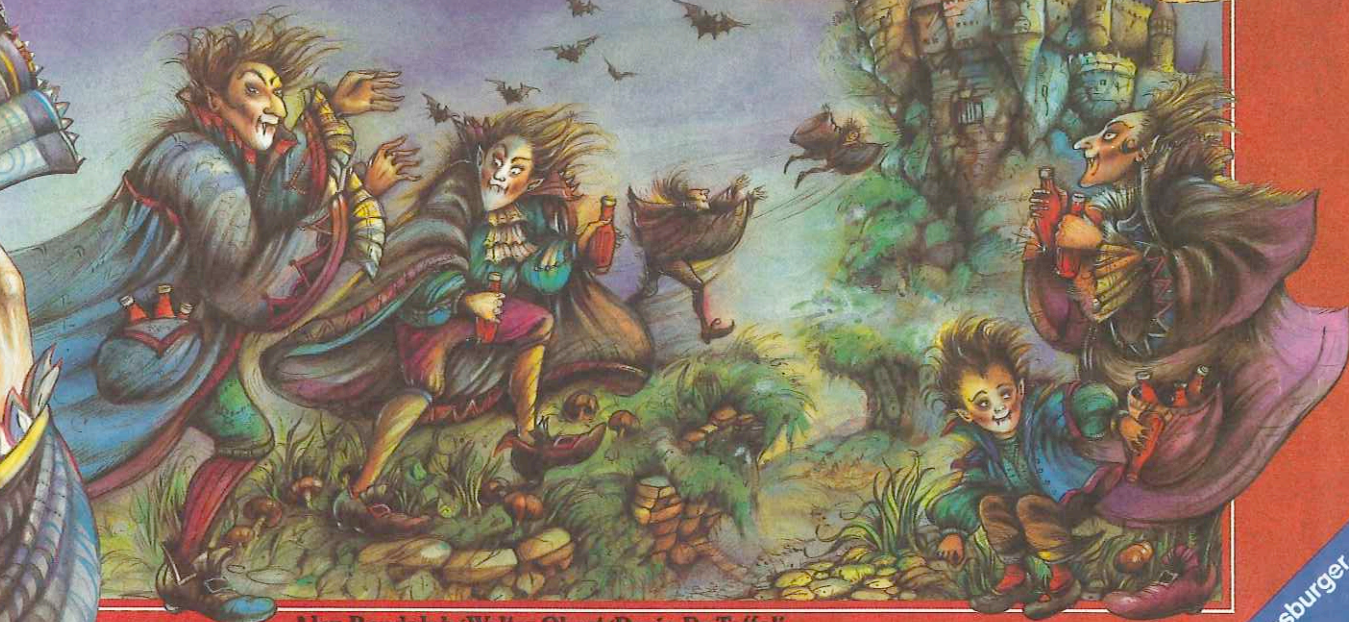


Vampiri in salsa rossa

A caccia del misterioso
Cocktail vampiresco



Alex Randolph/Walter Oberl/Dario De Toffoli

Ravensburger



Gioco Ravensburger® n° 01 234 3

Vampiri in salsa rossa

**Un gioco per 2 – 6 vampiri dai nervi saldi, dai
10 anni in su.**

**Autori: Alex Randolph, Walter Obert,
Dario De Toffoli**

**Design: Karin Schliehe/Atelier
Ravensburger/Felix Seeberger/
Gerhard Schmid**

Foto: Barbara Bräuning/Becker Studios

Contenuto

1 libretto delle regole
3 cartoncini
con le regole abbreviate

1 grande tavoliere

2 ponti

1 distributore di carte

6 vampiri

5 torri del castello

15 carte del destino

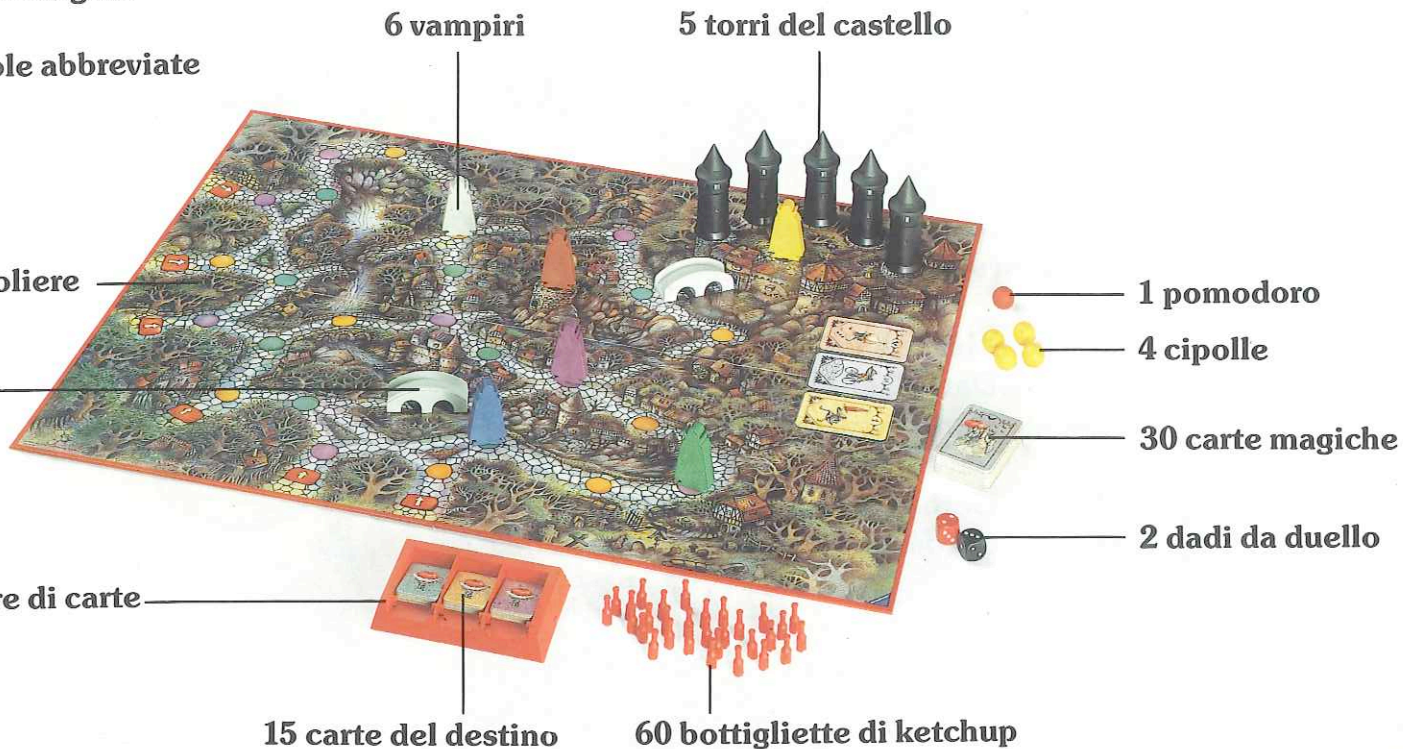
60 bottigliette di ketchup

1 pomodoro

4 cipolle

30 carte magiche

2 dadi da duello



La Storia _____

Preparativi/Scopo del gioco _____

La mossa _____

Carte del destino _____

Carte magiche _____

carte-ketchup
carte-ponte
carte-movimento
carte-guanto di velluto
carte-duello

Duelli _____

Rifornimenti _____

Il castello/La fortezza _____

La storia.

Il vecchio Grande Vampiro è indignato, non c'è più rispetto per le antiche tradizioni; peggio! Va perdendosi la passione per il sangue, rimpiazzata dalla nuova mania del ketchup, che avrebbe, dicono, un gusto decisamente più gradevole.

Scandalo! Non c'è più morale! tuona il Grande Vampiro; così caccia dal castello tutti i giovani vampiri e nasconde l'inesauribile fonte di ketchup, il Grande Pomodoro, in una delle 5 tenebrose torri.

Ma i giovani vampiri si ribellano e decidono di assaltare il castello per tentare di appropriarsi del Grande Pomodoro, ormai divenuto il simbolo del potere dei tempi nuovi: chi riuscirà a impossessarsene sarà il nuovo Grande Vampiro. Ma bisogna stare attenti: quando c'è in ballo il Grande Pomodoro, i vampiri hanno voglia di mordere...!



Preparativi.

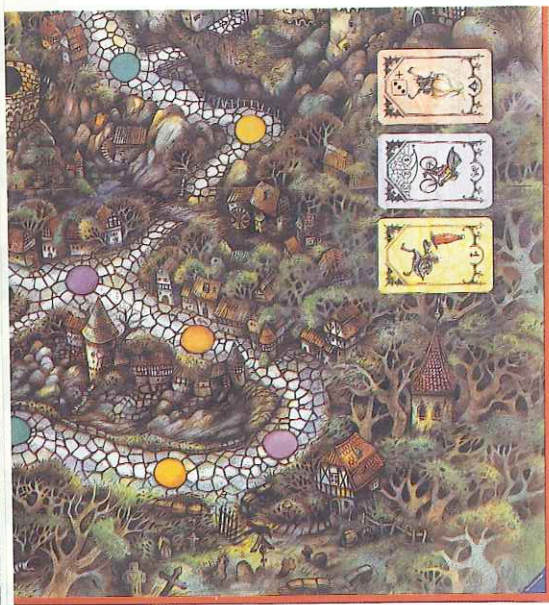
Prima della prima partita staccare tutte le carte e le bottigliette di ketchup dai loro supporti.

1. Ciascun giocatore sceglie un **segnalino-vampiro** e lo pone su una delle caselle rosse di partenza. Le 2 caselle esterne vengono usate solo se i giocatori sono più di 4.
2. Nascondere in una delle **torri** del castello il **Grande Pomodoro** e inserire nelle altre le 4 **cipolle**, indi mescolare le torri (preferibilmente sotto il tavolo) e porle casualmente nelle 5 posizioni assegnate.
Nessun giocatore deve sapere in quale torre si trova il Grande Pomodoro!
3. Porre sui bordi del tavoliere i due **ponti** e i due **dadi**.





4.



5.



4. Dividere le **carte del destino** a seconda del colore, mischiare separatamente i 3 mazzetti di 5 carte e porli negli appositi alloggiamenti del distributore. Questi mazzetti non verranno più mescolati fino alla fine della partita.
5. Mescolare il mazzo delle **carte magiche** e distribuirne 3 a ciascun giocatore, che le dovrà tenere scoperte davanti a lui, sempre ben visibili a tutti; scoprire altre 3 carte magiche e porle nelle posizioni indicate sul tavoliere. Il mazzetto, coperto, va mantenuto a fianco del piano di gioco.
6. Distribuire a ciascun giocatore **4 bottigliette di ketchup**. Le bottigliette non distribuite rimangono nella scatola.
7. Distribuire intorno al tavolo i 3 cartoncini con le **regole abbreviate**, in modo che siano sempre a disposizione.

Ora il gioco può iniziare.
Si gioca in senso orario.
Chi ottiene il punteggio più alto gettando i due dadi, inizia la partita.



Scopo del gioco.

Diventerà Grande Vampiro e vincerà la partita il giocatore-vampiro che riuscirà a impossessarsi del Grande Pomodoro, simbolo del potere e inesauribile fonte di ketchup. Per arrivare a tanto bisognerà, dopo mille peripezie, raggiungere il castello, ma poi, in quale delle 5 torri sarà nascosto il Grande Pomodoro?

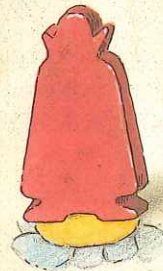




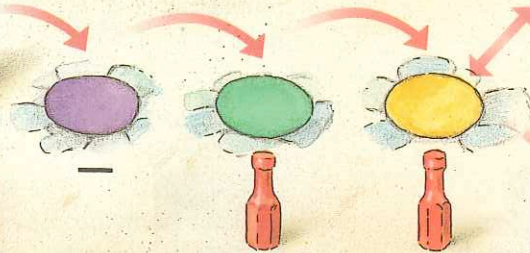
La mossa.

- A** Al proprio turno ogni giocatore può, a scelta, o effettuare una mossa, con i relativi movimenti e azioni, o fare «rifornimento» (vedi avanti).
- B** La mossa-base consiste semplicemente nello spostamento (obbligatorio) del proprio segnalino-vampiro dalla casella in cui si trova ad un'altra contigua. E' anche possibile fare 1 o 2 altri spostamenti supplementari di una casella, pagando però per ognuno una bottiglietta di ketchup (che va rimessa nella scatola). Naturalmente, per transitare dove la strada è interrotta ci vogliono i ponti.
- C** Inoltre in qualunque momento del proprio turno è possibile giocare fino a un massimo di 3 carte magiche; se una di queste è una carta-movimento ci si può spostare in più fino a 3 altre caselle.
- In ogni caso alla fine del proprio turno di gioco si arriva su una casella colorata e, come ultima cosa, bisogna prendere dal distributore la prima carta di quel colore, mostrarla agli altri giocatori, eseguirne le istruzioni e riporla sotto il relativo mazzetto, sì che rientri ciclicamente in gioco.

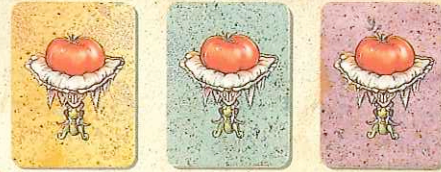
Turno di gioco



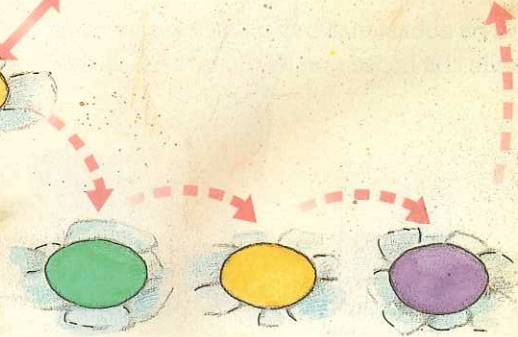
A



B



C



Carte del destino.

In ogni mazzetto 2 carte del destino portano cattive notizie e 3 buone notizie.

Le carte **negative** indicano la perdita di 1, 2 o 3 carte magiche (che vengono poste sotto il mazzo) o di 1, 2 o 3 bottigliette di ketchup (che vengono rimesse nella scatola).

Se un giocatore non ha abbastanza bottigliette oppure carte magiche, perde quelle che ha; se non ha niente non perde niente.

Fra le carte **positive** 2 consistono nel guadagno di 1, 2 o 3 carte magiche (scelte fra le 3 esposte sul tavolo e subito rimpiazzate) o di 1, 2 o 3 bottigliette di ketchup (prelevate dalla scatola).



La 3ª carta positiva è il Vampiro Volante ed è certamente la più importante; essa permette a chi la pesca...



- di spostarsi in una qualsiasi casella libera dello stesso colore
- oppure, di guardare **segretamente** il contenuto di una delle torri (Attenzione: il contenuto può essere solo guardato, non preso!). **Solo chi arriva nel castello può prenderlo!**

Dopo l'inizio della partita le carte del destino non vengono più mescolate, perciò mano a mano che vengono girate, si può memorizzarne la sequenza, traendone un grande vantaggio tattico.

Importante!

Nessun giocatore può mai possedere più di 8 bottigliette di ketchup nè più di 5 carte magiche: eventuali eccedenze devono subito essere restituite (se si tratta di carte magiche la scelta spetta al giocatore).



Carte magiche.

Con le carte magiche i vampiri possono influire notevolmente sullo sviluppo della partita.

- Le **carte-ketchup** possono essere convertite con il numero di bottigliette rappresentato.



ce ne sono 4



ce ne sono 3

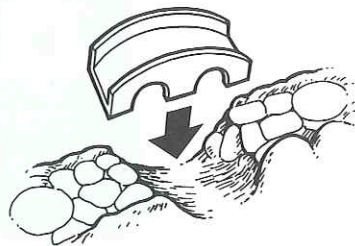


ce ne sono 2

- Le **carte-guanto di velluto** permettono di rubare a un avversario una qualsiasi carta magica ad esclusione di un altro guanto di velluto.



ce ne sono 4



ce ne sono 6



- Le **carte-movimento** permettono di effettuare uno spostamento supplementare di 1, 2 o 3 caselle, senza il pagamento di bottigliette di ketchup.

Per esempio un giocatore effettua la mossa-base spostandosi di una sola casella e ciò non gli costa nulla; usa poi una carta-movimento e procede di altre 3 caselle, così il suo spostamento non gli è costato alcuna bottiglietta di ketchup.



ce ne sono 3

- Le **carte-ponte** permettono l'introduzione o lo spostamento di un ponte. Un ponte non può però essere spostato finché entrambi non sono stati introdotti nel tavoliere.

– Le **carte-duello** accrescono la forza dei vampiri e vengono usate solamente nei duelli.



ce ne sono 2



ce ne sono 2



ce ne sono 2



ce ne sono 2

Come detto, nel corso di una mossa si possono giocare fino a 3 carte magiche, ma queste limitazioni non valgono per le carte-duello.

Dato che le carte magiche sono sempre scoperte e visibili a tutti, è possibile sviluppare interessanti tattiche. Per esempio, nel corso di un turno si potrebbero svolgere le seguenti azioni:

1. giocare una carta-guanto di velluto per rubare una carta-ponte ad un avversario;
2. giocare la carta-ponte testè rubata e sistemare un ponte in una posizione vantaggiosa;
3. giocare una carta-movimento e spostare il proprio vampiro per un totale di 6 caselle (1 per mossa base, 2 pagate con bottigliette e 3 grazie alla carta-movimento).

Subito dopo la mossa, le carte magiche giocate vanno poste sotto il mazzo.

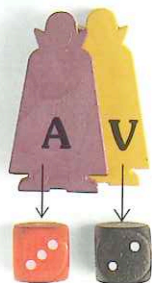
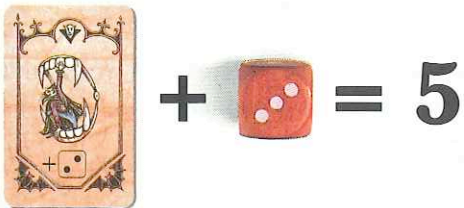
Attenzione: tutti i giocatori devono controllare che vi siano sempre sul tavoliere le 3 carte magiche scoperte, rimpiazzandole mano a mano che vengono prelevate.

Nessun giocatore può possedere più di 5 carte-magiche. Un eccesso non può essere accumulato.

Duelli.

Durante gli spostamenti è sempre possibile transitare per caselle occupate da vampiri di altri giocatori, ma quando al termine della mossa ci si trova in una casella già occupata, ne segue immediatamente un duello. Eccezione: non si combattono duelli nelle caselle adiacenti a quelle di partenza. I duelli si eseguono con i dadi. L'attaccante, cioè il giocatore di turno, getta il dado rosso, il difensore il dado nero; l'attaccante è favorito perchè il dado rosso è più vantaggioso di quello nero. Prima di tirare i dadi ogni giocatore può anche giocare una carta-duello (se ne possiede). Come detto, le carte-duello possono essere usate solo in questa occasione e **non** fanno parte delle 3 carte magiche che ognuno può giocare al suo turno.

Effettuato il lancio si sommano i punti del dado e quelli dell'eventuale carta-duello. Vince chi ottiene il punteggio complessivo più alto. In caso di parità si ricomincia, ma con i dadi invertiti e giocando, se si vuole e se la si possiede, una nuova carta-duello. Ad ogni ulteriore parità vengono scambiati i dadi, finchè c'è un vincitore.



Il vincitore del duello:

1. sceglie una carta magica fra le 3 esposte in quel momento;
2. riceve due bottigliette di ketchup dal perdente, se questi le possiede;
3. sposta il vampiro perdente fino a una distanza massima di 4 caselle, purché non:
 - su caselle occupate
 - su caselle d'inizio
 - su caselle nere (castello, prigione)
 - attraverso abissi senza ponte

Se lo sconfitto non ha abbastanza bottigliette per pagare il suo debito, paga quello che può; se non ha niente non paga niente.

Per pagare un debito non si è obbligati a convertire carte-ketchup.

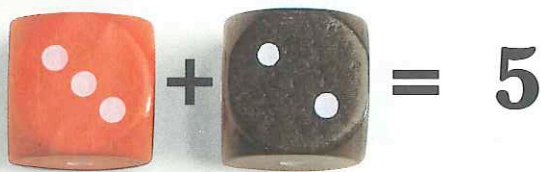
Attenzione!

Terminato il duello, il giocatore di turno (l'attaccante) deve prendere una carta-destino del colore della casella in cui si trova (se ha perso, la carta sarà del colore della casella in cui è stato spostato).

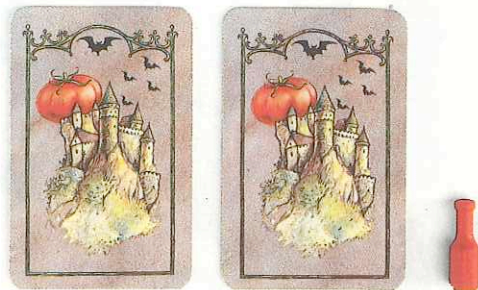


Rifornimenti.

Invece di effettuare una mossa, si può **stare fermi** e fare rifornimento. In questo caso si tirano ambedue i dadi e si ottiene una carta magica ogni 2 punti o una bottiglietta ogni punto, ripartendo a piacere il risultato.



Per esempio se la somma dei dadi è 5 si guadagnano 2 carte magiche e una bottiglietta, oppure 1 carta magica e 3 bottigliette, oppure ancora 5 bottigliette.

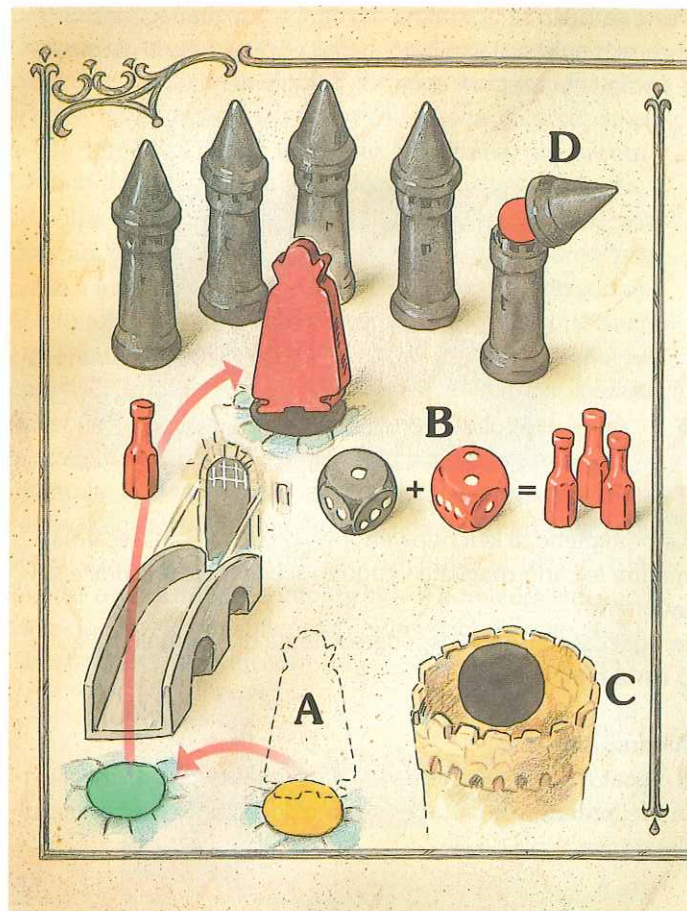


Le bottigliette di ketchup vengono prelevate dalla scatola, mentre le carte-magiche vengono scelte fra le 3 esposte sul tavoliere.

In ogni caso bisogna rispettare il limite di 8 bottigliette e 5 carte magiche.

Attenzione:

Il giocatore che ha effettuato il rifornimento può anche, se vuole, prendere la carta del destino del colore della casella in cui si tova.



Il castello.

Per conquistarsi il Grande Pomodoro bisogna per forza avventurarsi nel castello.

- A** Oltrepassando l'ultimo ponte (con una mossa normale) si arriva nella casella nera all'interno del castello; qui bisogna tirare i 2 dadi e pagare un tributo pari a tante bottigliette quanti sono i punti ottenuti. Se non si può pagare (perché non si possiedono abbastanza bottigliette) si finisce subito nelle prigioni della fortezza.
- B** Una volta pagato si acquisisce invece il diritto di aprire una delle 5 torri: se si trova il Grande Pomodoro si vince la partita, se invece si trova una cipolla si finisce subito nelle prigioni della fortezza, ma si potrà tenere con sé la cipolla che permetterà da quel momento in poi, prima di ogni turno, di ritirare una carta magica (sempre nel rispetto del limite massimo di 5 carte magiche).



La fortezza.

Chi si trova nelle prigioni della fortezza può uscirne, con una mossa normale, se:

- è in grado di utilizzare un ponte
- oppure, corrompe il guardiano della prigione con 4 bottigliette di ketchup
- oppure, tira i 2 dadi e paga una cauzione pari a tante bottigliette quanti sono i punti ottenuti.



Naturalmente quando si è in prigione al proprio turno si possono fare rifornimenti anzichè effettuare la mossa.

In prigione possono stare contemporaneamente più vampiri, ma senza duellare.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg





Ravensburger S.p.A. ,Milano

®

Ravensburger