

DON QUIXOTE

The Ingenious Hidalgo



REGOLAMENTO

“Chi non sa godere della fortuna quando gli si presenta, non si deve lamentare se poi gli sfugge.”

Saggezza donata da Sancho Panza nel libro “L’Ingegnoso Gentiluomo Don Chisciotte della Mancia”

Durante il gioco, potrai scoprire e ricreare la storia di Don Chisciotte (DQ), il famoso gentiluomo un po’ fuori di testa, originariamente immaginato da Miguel De Cervantes.

Non serve conoscere il libro per giocare, ma se sei curioso, puoi leggere degli approfondimenti sul nostro sito, dove puoi anche usare il codice stampato sulle carte per scoprire la loro storia mentre giochi:

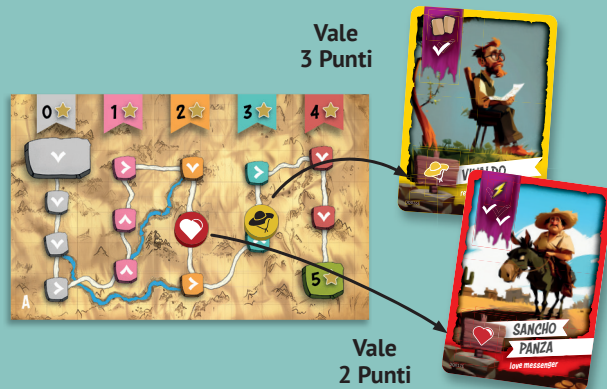
www.llamascape.com/dq



Cavaliere della Luna Bianca, un personaggio del libro

PANORAMICA DEL GIOCO

- Il gioco si svolge in due capitoli, durante i quali Don Chisciotte affronta un numero di avventure a seconda del numero di giocatori
- Durante ciascuna avventura, i giocatori giocano una carta personaggio per votare sul successo o fallimento dell'avventura
- A seconda del risultato, avvanzerai uno fra i segnalini amore, gloria, ossessione o delusione di DC, come indicato nella carta avventura
- A fine partita, le carte giocate varranno punti storia uguali al valore del corrispondente segnalino. I giocatori otterranno punti anche grazie a dimanti che hanno ottenuto



CONTENUTI



120 Carte Personaggio



22 Adventure Cards



11 Carte Obiettivo Segreto



6 Carte Panoramica / Setup del Gioco



1 Segnalino Primo Giocatore



1 Tracciato Valori



4 Segnalini Valore
(da sinistra a destra:
delusione, amore,
ossessione, gloria)



1 Carta Vittoria



10 Gettoni Oggetti
(5 Gettoni Azione,
5 Gettoni Diamanti)

SETUP DEL GIOCO

1. Tracciato valori: scegli un lato del tracciato e mettilo al centro del tavolo. Per le prime due partite, consigliamo di usare il lato A

2. Segnalini valore: piazzali tutti nella prima posizione del tracciato valori

3. Carte Avventura: mescolale tutte e create una pila a faccia in giù. Pescane 4, e mettile a faccia in su sopra il tracciato valori

4. Carte Personaggio: mescolale tutte e crea una pila a faccia in giù. Distribuisci 9 carte a ciascun giocatore

5. Segnalino primo giocatore: dallo al giocatore che ha letto un libro più di recente. Alternativamente, scegli a caso a chi darlo.

Poi, a seconda del numero di giocatori:

6. Gettoni Azioni and Diamanti: alcuni gettoni sono usati solo in 4+ giocatori, come indicato sugli stessi gettoni. Seleziona i gettoni da usare, e piazzali al centro del tavolo. Rimetti il resto dei gettoni dentro la scatola.

7. Carte setup del gioco: piazzale sul tavolo e segui passi di setup aggiuntivi (che ti diranno di distribuire alcuni diamanti se stai giocando in 3, 5 o 6 giocatori)

8. Carte obiettivo segrete: seleziona carte obiettivo adatte al numero di giocatori, come indicato nell'angolo in alto a destra delle carte). Danne una a ciascun giocatore, e ritorna le altre nello scatolo



6.



8.

GAMEPLAY

Il gioco comincia con il capitolo I:

1. Il giocatore iniziale sceglie un'avventura che DQ affronterà fra le 4 sopra il tracciato valori. Muovi quell'avventura sotto il tracciato, e aggiungine una nuova nella selezione di 4. Suggeriamo di leggere l'avventura ad alta voce: le avventure scelte rappresentano la trama della storia!
2. I giocatori possono giocare gettoni azioni se ne hanno da un round precedente. I gettoni sono descritti più avanti nel regolamento
3. I giocatori giocano 1 carta personaggio a faccia in giù simultaneamente per votare sull'esito dell'avventura
4. Rivela le carte giocate e risolvi le loro abilità: a partire dal giocatore iniziale, in senso orario puoi risolvere le abilità della carta che hai giocato. Le abilità sono descritte più avanti nel regolamento
5. Risolvi il voto:
 - Conta tutti i voti, inclusi quelli nella carta avventura e quelli derivanti da gettoni azione. Se ci sono più ✓ che ✗, l'avventura è un successo. Se invece ci sono più ✗, o sono in ugual numero, l'avventura fallisce.
 - Muovi il segnalino valore corrispondente all'esito dell'avventura di un numero di passi indicato nella carta avventura. Nel capitolo II solamente, i segnalini usano i fiumi quando possono!



Esempio di voto:

I voti sono indicati nello standardo viola in alto a sinistra nelle carte. Ci sono 5 voti positivi e 2 negativi: l'avventura è un successo! Muovi il segnalino giallo gloria avanti di 2 passi, come indicato nel cartello successo dell'avventura.

Nel Capitolo II, il segnalino seguirebbe il fiume, come indicato dalla linea tratteggiata.

Se l'avventura avesse fallito, avremmo mosso il segnalino blu delusione avanti di 4 passi.

- I giocatori mettono la loro carta giocata a faccia in giù davanti a loro, formando una pila personale di carte giocate
 - Passa il segnalino primo giocatore al prossimo giocatore in senso orario
- ## 6. Gioca una nuova avventura
- Ripeti i passaggi sopra fino a quando hai giocato 4 avventure. Poi, finisci il capitolo

GAMEPLAY CONT.

7. Fine capitolo I

- Scarta fuori dal gioco le avventure nella selezione di 4, e rivela 4 nuove avventure
- Scarta quante carte vuoi da quelle che ti sono rimaste in mano
- Pesca fino a quando hai di nuovo 9 carte in mano

8. Inizia capitolo II

- Questi si svolge come il primo, per un numero di avventure indicato nella carta setup del gioco
- Ricordati che ora i fiumi diventano attivi!

9. Fine del capitolo II

- Il gioco é finito!
- Scarta tutte le carte rimaste nella tua mano. Non conteranno ai fini del tuo punteggio.
- Prenditi un momento per guardare alle avventure che DQ ha affrontato
- Rivela tutte le carte nascoste, incluso la carta obiettivo segreto di ciascun giocatore
- Se hai giocato più di una carta Don Diego, scegline una da tenere, e scarta le altre
- Procedi al calcolo del punteggio

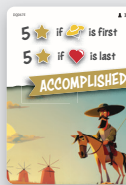
PUNTEGGIO

Farei punti per carte personaggio, obiettivo segreto e i diamanti.

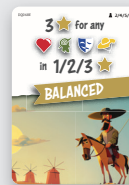
- I diamanti valgono 2 punti ciascuno
- Obiettivi segreti valgono tanti punti quanti indicati sulla carta stessa
- Il valore dei personaggi é indicato nel cartello in basso a sinistra. La maggior parte vale tanto quanto il valore del corrispondente segnalino



Vale
0 Punti



Vale
0 Punti



Amore, delusione
e ossessione sono
nell'area 2 punti e 1
punto, quindi questa
carta vale 9 punti



Vale
1 Punto

VINCITORE

Il giocatore con più Punti Storia è il narratore più influente! Vincono la carta vittoria.

In caso di pareggio, chi ha ottenuto più punti da una carta obiettivo segreto è il vincitore. Se ancora in pareggio, chi ha più gettoni oggetti vince. Se ancora in pareggio, i giocatori condividono la vittoria!

EFFETTI DELLE CARTE

Alcune carte hanno **abilità speciali** che possono aiutarti a influenzare l'esito del gioco:

 **Zap:** puoi negare i voti di un'altra carta personaggio o avventura. I voti su quella carta non verranno contati. Altre abilità della carta fulminata hanno effetto normalmente, incluso le abilità speciali e punti di fine partita.



Ottieni gettone diamante o gettone azione:

Prendi un oggetto dal centro del tavolo. Se sono stati già tutti presi, puoi rubarlo da un altro giocatore!



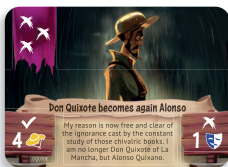
NB: non puoi usare un gettone e riprenderlo nuovamente durante la stessa avventura.



Protezione dal Zap: questa carta non può essere fulminata



Cambia 2 carte: pesca 2 carte e scarta 2 carte. Queste possono essere avventure o personaggi. Se scegli personaggi, pesca 2 carte personaggio e poi scarta 2 carte. Se scegli avventure, pesca 2 nuove avventure e decidi se vuoi rimpiazzare qualcuna delle avventure correnti nella selezione di 4.



Esempio di Zap

Il giocatore che ha giocato lo  sceglie di fulminare la carta avventura, cancellando i suoi voti. Nel computo voti, rimangono 2 ✓ e 1 ✗: l'avventura è un successo e il segnalino Gloria  avanza di 4 passi nel tracciato valori.

EFFETTI DEI GETTONI



Diamante: Sono state scoperte delle pietre preziose durante le avventure, che emozione! Vale 2 punti storia a fine partita.



Veleno: DQ é stato intossicato da vino o veleno, e vagabonda senza meta facendo gli incontri piú strani. Usalo prima del voto per obbligare tutti gli **altri** giocatori a giocare una carta alla cieca: ciascuno pesca una carta dal giocatore alla sua sinistra. Quel giocatore giocherà quella carta questo turno.



Asinello: L'asinello di Sancho (Rucio) aiuta DQ a uscire dai guai. Usalo quando stai per rivelare una carta giocatore per aggiungere 3✓ o 3✗ al voto.



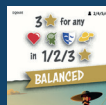
Scudo: DQ é ben equipaggiato per affrontare eventi inaspettati. Usalo per proteggerti da effetti negativi (zap, rubare o veleno) che ti colpirebbero. Puoi usarlo 2 volte: dopo il primo uso, giralo verso il lato danneggiato. Dopo il secondo, ritornalo al centro del tavolo.



Tenda: DQ spende una giornata a chiacchierare con qualcuno. Usala quando stai per rivelare una carta personaggio, per copiare l'abilità speciale di quella carta.

NB: Dopo che hai usato un gettone azione, riponilo al centro del tavolo. La persona che l'ha appena usato, non può ottenerlo di nuovo durante la stessa avventura.

NOTE SUL CACOLO PUNTEGGIO



Fai 3 punti a fine partita per ciascun segnalino valore che vale 1, 2 o 3 punti



Fai 5 punti a fine partita se il segnalino Gloria 🐔 é primo (i pareggi contano), e altri 5 se il segnalino amore ❤️ é ultimo (i pareggi contano)



Fai 3 punti a fine partita per ciascun diamante che hai



Fai 3 punti a fine partita per ciascuna coppia di carte, dove una é associata con 🐔 e una con 🐸

La nostra filosofia di design: esperienza in una scatola. Come siamo andati?

Abbiamo disegnato il gioco cercando di catturare lo spirito del libro. Per noi, questo significa mettere i giocatori davanti a strategie un po' subdole e a decisioni coraggiose, ma anche di vivere momenti curiosi e un pizzico di caos. Siamo curiosi di sapere da voi, cosa avete provato quando avete giocato? Fateci sapere nel nostro sito, dove troverete un sondaggio!

Raccontare la storia di Don Chisciotte

Nel gioco raccontiamo episodi tratti dal capolavoro di Miguel de Cervantes. Ci siamo sforzati di essere fedeli alle storie originali, con un minimo di libertà nel parafrasare certi passaggi per rendere il contenuto più fruibile. Puoi leggere le storie dietro i vari personaggi e avventure nel nostro sito.

Crediti

Disegnato e illustrato da Andrea La Rosa

Sviluppo supportato da Cassandra Vargiu e Davide Monaco

Grafiche di Richard Lawton e Katarzyna Kosobucka

Operazioni supportate by Cassandra Vargiu

Vorrei estendere un sincero grazie a chi mi ha aiutato a creare il gioco: Isabelle Stocker, Alan How, Andrea Buizza, Michele Saggese, Ennia Senda, Riccardo Sassu, the South London Playtesting group, Moreno Bonaventura, Claudio Salemi, e chiunque abbia condiviso spunti, feedback o incoraggiamento! Grazie anche a Game-icons.net per delle icone

