

Un perfido, caotico gioco di
Sergio Roncucci e Walter Nuccio

GOBLIN HORDIE

Regolamento di Gioco

 STRATELIBRI

CONTENUTO

(Cose belle con cui giocare)



64 Carte Goblin (brutti e antipatici, ma hanno anche dei difetti)



64 Tessere Goblin (pure in miniatura, il loro aspetto non migliora)



42 Carte Avventura (Goblin allo sbaraglio)



30 Tessere Tesoro (sul termine Tesoro c'è poi da ridire)



1 Sacchetto porta tesori (chiaramente in pelle umana)



50 token Patacca (pare che i Goblin le apprezzino particolarmente)



1 Piede Goblin (ATTENZIONE: PUZZA!)



1 Scatola Grande Orda (in fila per 6 col resto di 2)



1 Tomo delle Imprese (trafugato a qualche avventuriero poco attento)



Questo Regolamento (rilegato in pelle di Troll)

OBIETTIVO DEL GIOCO

(Cosa dobbiamo fare, capo?)

In Goblin Horde ciascun giocatore è a capo di una tribù di beceri e scapestrati Goblin, appartenente all'orda dell'orrido sovrano Gnorfag. Radunate la vostra tribù e guidatela alla conquista del maggior numero possibile di tesori per farne dono al vostro temutissimo Sovrano!

PREPARAZIONE

(Schiifosissimi Goblin, a me!!!)

La preparazione della partita prevede tre fasi:

- **Reclutamento:** si scelgono i Goblin che andranno formare le varie tribù.



- **La grande adunanza:** ogni Capotribù raduna i propri Goblin davanti a sé.
- **Pronti a partire:** ultimi preparativi prima dell'avventura.

RECLUTAMENTO

Mescolare le 64 carte Goblin per formare un mazzetto. Ogni giocatore pesca il numero di carte indicato di seguito:

3-4 giocatori = 7 carte;

5-6 giocatori = 6 carte;

7-8 giocatori = 5 carte.

Tenere da parte, lontane dall'area di gioco, le carte Goblin avanzate. Dopodiché tutti i Capotribù, contemporaneamente, scelgono una tra le carte Goblin nella propria mano, la pongono scoperta davanti a sé e passano le carte restanti al Capotribù alla propria sinistra. Ripetere l'operazione finché tutte le carte Goblin pescate non sono state posizionate dinanzi a un Capotribù.

CARTE E TESSERE GOBLIN (IL MANIPOLO DI "SACRIFICABILI")

La forza di un Capotribù sta nel gruppo di Goblin che lo seguono. Non esistono due Goblin uguali, ma tutti sono ugualmente puzzolenti. Per descrivere ogni Goblin ci sono le carte, che presentano le seguenti caratteristiche:

1. **Nome del Goblin:** Conoscere i nomi dei vostri Goblin vi sarà molto utile.
2. **Ferocia** : indica la capacità di vincere in una zuffa o una prova di coraggio.
3. **Fuga** : indica la capacità di sfuggire ai pericoli.
4. **Furbizia** : se presente, il Goblin è in grado di identificare la vera natura di un Tesoro.
5. **Ritratto del Goblin:** (per ammirarne la bruttezza) qui vanno poste le tessere Tesoro conquistate dal Goblin.
6. **Abilità speciale:** (essere specialmente brutti non conta come abilità) qui sono descritte le eventuali abilità speciali dei Goblin.

Inoltre, ad ogni carta Goblin è abbinata una tessera Goblin.



LA GRANDE ADUNANZA

Prendere tutte le tessere Tesoro e metterle nel sacchetto porta Tesori. Estrarre tante tessere Tesoro quanti sono i giocatori meno 1 (Es. estrarre 4 tessere Tesoro in una partita a

5 giocatori). Disporre le tessere Tesoro estratte in bella vista al centro del tavolo.

Ora prendere tutte le tessere Goblin, riversarle nella Grande Orda (la scatola col buco centrale) e, dopo averla agitata bene, rovesciare tutte le tessere Goblin al centro del tavolo. A questo punto tutti i Capotribù, simultaneamente, devono cercare il più velocemente possibile le tessere Goblin che corrispondono alle carte Goblin che hanno posizionate dinanzi a sé. Le Tessere Goblin riconosciute vanno sopra la carta Goblin ad esse associate.

Durante questa concitata operazione i Capotribù devono:

- Utilizzare una mano sola per esaminare le tessere;
- Prendere una sola tessera per volta e, qualora non dovesse essere la propria, rigettarla subito nel mucchio;
- Evitare di morsicare la mano dei propri avversari, schiaffeggiarli o compiere altre manovre scorrette e villane. (un po' di contegno!)

Inoltre, non potete sottrarre ad un avversario una tessera già posizionata nella sua tribù, con un'eccezione: se vi accorgete che si tratta proprio di un vostro Goblin, che forse ha "erroneamente" sbagliato tribù, non esitate a ricondurre il disertore nelle vostre schiere!

Ogni volta che un Capotribù finisce di adunare a sé i propri Goblin, dovrà urlare "SBRUGFATAAF!!!" (o un'altra ingiuria Goblin a sua scelta), afferrare una tessera Tesoro tra quelle ancora disponibili al centro del tavolo e assegnarla ad un proprio Goblin, riponendola sulla relativa carta.

N.B. Consultare le regole relative all'assegnazione dei Tesori descritte in seguito nel riquadro dedicato.

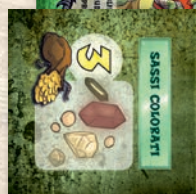
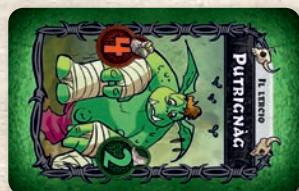
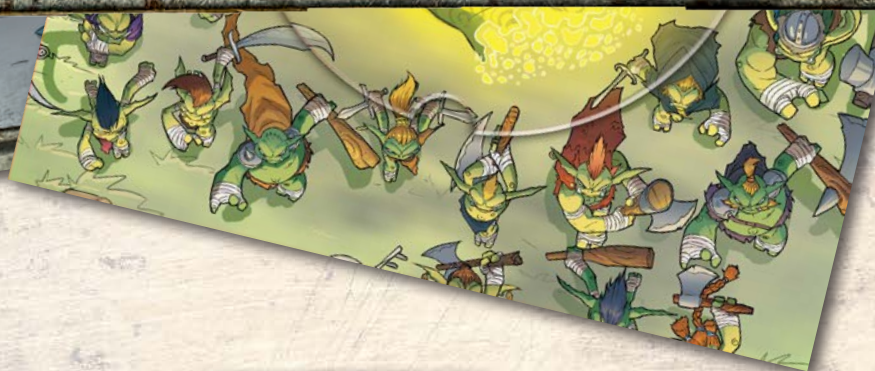
In questo modo tutti i Capotribù, tranne l'ultimo, partono con un Tesoro e i più veloci possono naturalmente scegliere quelli più preziosi.

Attenzione però: al termine dell'adunata bisogna verificare che tutti abbiano preso i Goblin corretti. In caso di errore il Capotribù dovrà rinunciare al Tesoro eventualmente conquistato, riponendolo nel relativo sacchetto.

Quando tutti hanno completato la propria tribù ed eventuali errori sono stati corretti, mettere le tessere Goblin avanzate lontane dall'area di gioco, accanto alle carte Goblin avanzate in precedenza. (Questi Goblin laveranno le vettovaglie o puliranno le cloache dell'accampamento, in ogni caso per il momento non saranno utilizzati). Poi, prendere tutte le tessere Goblin che fanno parte delle tribù appena formate e gettarle alla rinfusa nella Grande Orda, cioè la scatola con il buco centrale.



Tomo delle Imprese



PRONTI A PARTIRE!

Posizionare su un lato del tavolo il sacchetto con le tessere Tesoro. Sistemare i token Patacca in un'apposita riserva e il Tomo delle Imprese a portata di mano.

Dare 2 token Patacca a ciascun Capotribù. Ogni giocatore dispone le proprie Patacche in un mucchietto disordinato davanti a sé, facendo ben attenzione che gli altri Capotribù non ne rubino qualcuna di nascosto. Il furto, purché passi inosservato, non solo è tollerato, ma persino incentivato. (In fondo siamo tra Goblin). Non è consentito conservare le proprie Patacche in mano, in tasca o in altri luoghi. Devono sempre essere esposte dinanzi al giocatore che le possiede.

Mescolare il mazzo delle carte Avventura e disporlo al centro del tavolo, coperto.

Ora siete pronti per iniziare!!!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

(CERCA E ARRAFFALLA!!!)

Il giocatore che per primo ha completato la sua tribù è il primo di turno. Gli altri giocheranno in senso orario a partire da lui.

Il giocatore di turno è il Capotribù attivo. Questi rivela la carta Avventura in cima al mazzo, consulta il numero di riferimento



riportato su di essa e ne legge a voce alta la descrizione riportata sul Tomo delle Imprese, svolgendone gli effetti.

Esistono vari tipi di carte Avventura. Quasi tutte prevedono che si formi una pattuglia di Goblin per affrontare la situazione. Altre comportano delle prove di Zuffa o delle Prove di Ferocia o Fuga. Maggiori dettagli relativi alla risoluzione delle avventure sono spiegati a margine del regolamento, nella sezione dedicata alle prove.

ELIMINAZIONE (HO FATTO CRACK!)

L'Avventura può prevedere che, durante una prova, uno o più Goblin siano eliminati. In questo caso procedete a riporre lontano dal piano di gioco sia la tessera Goblin sia la relativa carta Goblin. Tutti i Tesori eventualmente trasportati dal Goblin eliminato, a meno che non sia specificato diversamente nel Tomo delle Imprese, tornano nel sacchetto Porta Tesori. Se in qualsiasi momento della partita un Capotribù dovesse rimanere senza più Goblin, alla fine di quel turno potrà pescare due carte Goblin a caso tra quelle riposte lontano dal gioco. Poi prende le relative tessere Goblin e le mescola nella Grande Orda.

Una volta risolti tutti gli effetti di una carta Avventura, il turno termina ed il gioco passa al Capotribù alla sinistra del giocatore di turno. Il nuovo Capotribù sarà il giocatore di turno e dovrà pescare una nuova carta Avventura.

Le Avventure utilizzate devono essere lasciate visibili vicino al mazzo di carte Avventura. Posizionate una dopo l'altra, mostreranno il rocambolesco viaggio dell'Orda.



In genere ogni Avventura assegna un Tesoro a quei Goblin che la concludono con successo e delle semplici Patacche a tutti gli altri sopravvissuti, come premio di consolazione.

TESSERE TESORO (COSE SBRILLUCCICOSE)

I Goblin non aspettano altro che lanciarsi alla conquista di ricchi tesori! Coloro che superano l'impresa con successo potrebbero spesso ricavarne una ricompensa.

Quando un Goblin guadagna un Tesoro, pescare una tessera Tesoro dal sacchetto Porta Tesori. Le tessere Tesoro così pescate devono sempre assegnate a un Goblin della propria tribù; generalmente la tessera Tesoro va assegnata al Goblin che termina con successo un'impresa. Inoltre, ogni tessera Tesoro ha due facce (*i Goblin sono generalmente stupidi e non sempre riescono a capire quale possa essere il reale utilizzo di un oggetto*): il fronte (titolo in verde) di una tessera Tesoro rappresenta il modo in cui i Goblin vedono l'oggetto, l'altro lato (titolo in azzurro) quello che l'oggetto è in realtà.



Un Tesoro assegnato ad un Goblin deve essere sistemato sopra la relativa carta Goblin. Un Goblin può trasportare un qualunque numero di Tesori, ma attenzione: se dovesse essere eliminato, tranne quando specificato nel Tomo delle Imprese, si perdono anche tutti i suoi Tesori! Quando nel corso della partita assegnate un Tesoro ad un Goblin, dovete metterlo visibile **sul lato di minor valore**, a meno che il Goblin non sia "Furbo" (la carta, cioè, possiede l'icona Furbizia ). In tal caso potete girare il Tesoro sul lato di maggior valore. Talvolta, vi sarà possibile spostare un Tesoro da un Goblin all'altro: in tal caso giratelo sulla faccia corretta a seconda del Goblin che lo riceve.



Alla fine del quarto round di gioco, cioè dopo che sono state rivelate e risolte 4 carte Avventura ha luogo una **fase di rinforzi**. Prendere le carte Goblin avanzate a inizio partita e pescarne 3 per ogni giocatore. Rimettere da parte, lontane dall'area di gioco, le carte Goblin avanzate. Dopodiché tutti i Capotribù, come fatto durante il reclutamento a inizio partita, scelgono contemporaneamente una tra le carte Goblin nella propria mano, la pongono scoperta davanti a sé, a rinforzare la propria tribù, e passano le carte restanti al Capotribù alla propria sinistra. Ripetere l'operazione finché tutte le nuove carte Goblin pescate non sono state posizionate dinanzi a un Capotribù. A questo punto prendere le tessere Goblin corrispondenti alle nuove carte Goblin appena entrate in gioco e riporle nella grande orda.

Le Prove

(Capo, dobbiamo proprio farlo?)

Formare una pattuglia

(Fatti più in là)

Quando la carta Avventura richiede al Capotribù attivo di formare una pattuglia di Goblin, egli deve pescare casualmente dall'Orda tanti Goblin quanti sono i Capotribù in gioco.

Se è stata estratta una tessera Goblin per ogni Capotribù, l'estrazione termina. Invece, se non è così, il Capotribù attivo procede a ulteriori estrazioni (sempre estraendo ogni volta tanti Goblin quanti sono i Capotribù), fino a quando non sarà stata estratta almeno una tessera Goblin per ogni Capotribù.

A questo punto, ogni Capotribù deve scegliere uno solo tra i Goblin estratti dalla propria tribù e, salvo quando specificato diversamente nel Tomo delle Imprese, riporre gli altri nella Grande Orda.

Il Goblin designato sarà colui che affronterà la missione per conto della sua tribù.

Esempio: Sergio, Walter e Stefano stanno giocando una partita a Goblin Horde. Sergio è il Capotribù attivo e ha appena pescato una carta Avventura che gli chiede di formare una pattuglia di Goblin. Sergio effettua quindi una prima estrazione pescando 3 Goblin dalla Grande Orda: due di questi risultano appartenere a Walter, e il terzo a Stefano. Dato che Sergio non ha ancora pescato nessuno dei suoi Goblin dalla Grande Orda,



procede ad una seconda estrazione, pescando altre tre tessere Goblin.

Di questi, uno è proprio di Sergio e gli altri due risultano essere uno di Walter ed uno di Stefano. Ora la situazione è la seguente: Sergio ha 1 Goblin, Walter ne ha 3 e Stefano ne ha 2. Non sono quindi necessarie ulteriori estrazioni.

Se non specificato diversamente dalla carta Avventura, Walter e Stefano scelgono 1 Goblin a testa e ripongono gli altri nella Grande Orda. Sergio, invece, utilizzerà l'unico Goblin che ha pescato.

Le distanze in Piedi

(Attenti alla pizza!)

All'inizio di un'Avventura dovrete spesso disporre sul tavolo dei Tesori o dei Goblin, distanziati tra loro di un certo numero di "Piedi". In questi casi per calcolare le distanze potete utilizzare come riferimento il Piede Goblin; in alternativa fate come vi dice la vostra testa di... Goblin!



Zuffa

(Attacco!)

Ronkyar è un luogo tanto incantevole quanto brutale. Nel corso delle loro scorribande, gli avventurosi Goblin saranno chiamati ad imporsi con la forza sui propri compagni d'orda o su altre minacce esterne.

Quando una carta Avventura richiede di effettuare una prova di Zuffa (solitamente, per spartire un Tesoro), ciascuno dei Capotribù coinvolti dovrà "alzare" il mazzo Avventura rivelando una carta a caso.

Il valore numerico in alto a destra, segnalato dall'icona Schermaglia  della carta rivelata indica il bonus che essa conferisce e dovrà essere aggiunto al valore di Ferocia  del Goblin utilizzato.



Il vincitore della Zuffa è colui che ottiene il risultato complessivo più alto. In caso di pareggio ripetere l'operazione sollevando un'altra carta Avventura e sommando il valore di Schermaglia ai precedenti. La descrizione dell'Avventura nel Tomo delle Imprese stabilisce il premio per il vincitore ed il triste fato che attende lo sconfitto (generalmente l'eliminazione di quel Goblin dal gioco).

Dopo ciascuna Zuffa rimescolate il mazzo di carte Avventura.

PROVE DI FEROCIA E PROVE DI FUGA (RONCOLO O SCAPPO?)

Spesso una carta Avventura impone ai Goblin di effettuare Prove di Ferocia  o Prove di Fuga . Queste, salvo quando diversamente specificato nel Tomo delle Imprese, consistono in prove di manualità. Più precisamente, il giocatore deve "flippare" o "tirare con l'indice" la tessera, spingendolo verso l'obiettivo specificato, come spiegato nella pagina seguente.



Flippare: il giocatore appoggia la tessera Goblin sul pugno chiuso e, tenendo il polso fermo e appoggiato sul tavolo, la colpisce con uno scatto del pollice.



Tirare con l'indice: il giocatore posiziona la tessera Goblin sul tavolo e lo colpisce con la punta dell'indice, tenendo le dita sul piano del tavolo.

Il numero dei tentativi disponibili per ogni prova, salvo eventuali bonus o malus specificati dall'Avventura, corrisponde al valore di Ferocia o di Fuga (a seconda dei casi) riportato sulla carta Goblin.

N.B. Se disponete di più tentativi, ogni nuovo tiro vi fa perdere la posizione acquisita in precedenza. In altre parole, dovrete sempre rimettere la tessera Goblin nella posizione iniziale prima di ripetere il tiro, a meno che non sia descritto diversamente nel Tomo delle Imprese.

MORRA GOBLIN

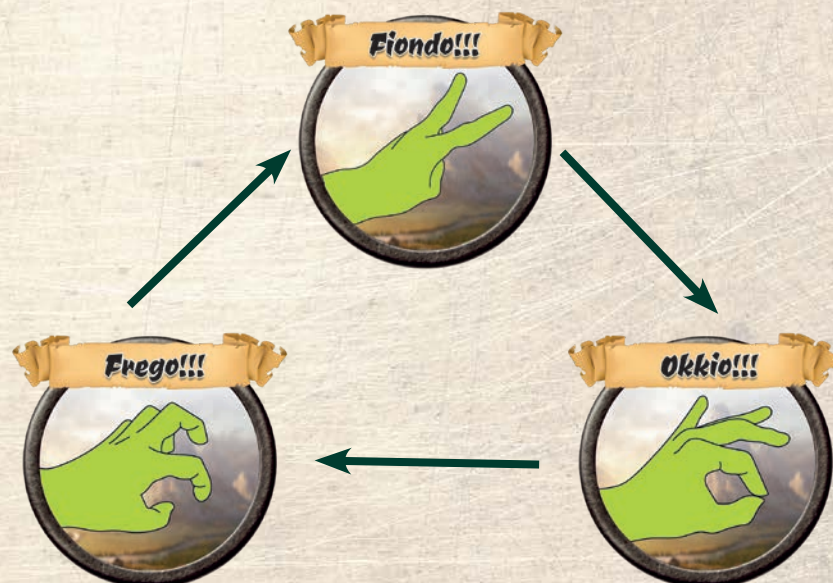
(SQUAZ, SBRUZZ, SBROZZ!)

Alcune carte Avventura possono imporre ai poveri Goblin di cimentarsi con questo stupido passatempo, simile alla classica Morra cinese fatta eccezione per i simboli utilizzati. I tre simboli da effettuare con la mano, come mostrato in figura, sono:

Okkio! Questo simbolo si ottiene simulando un occhio con la mano. Vince contro il simbolo "Frego!" e viene sconfitto dal simbolo "Fiondo!"

Frego! Questo simbolo si ottiene chiudendo le dita della mano quasi a pugno. Vince contro il simbolo "Fiondo!" e viene sconfitto dal simbolo "Okkio!"

Fiondo! Questo simbolo si ottiene simulando una fionda con il medio e l'indice, con le altre dita chiuse a pugno. Vince contro il simbolo "Okkio!" e viene sconfitto dal simbolo "Frego!"



I due Capitribù coinvolti nella prova di Morra Goblin dovranno agitare in circolo il pugno della mano ed al termine della frase di rito "Squaz, Sbruzz, Sbrozz!" (*ingiurie in lingua Goblin troppo turpi per poterle tradurre in questo luogo*) ognuno rivelerà in contemporanea il proprio simbolo. In caso di parità ripetete il gesto, fino a stabilire un vincitore.



I PAREGGI

(C'ERO PRIMA IO!!!)

In Goblin Horde i pareggi si risolvono alla vecchia maniera, cioè con una bella dose di botte. In caso di parità durante una qualunque prova, salvo specificato diversamente dalla prova stessa, i giocatori in parità sollevano una carta a caso dal mazzo delle carte avventura e confrontano il valore di schermaglia  riportato sulla carta. Il giocatore che ha estratto il valore più alto è il vincitore della sfida. Terminato lo spareggio rimescolare il mazzo avventura.

FINE DELLA PARTITA

(VINCITORE, CAPOTRIBÙ)

La partita ha termine quando sono state giocate il seguente numero di carte Avventura:

- in 3 giocatori: 9 Avventure
- in 4 giocatori: 9 Avventure
- in 5 giocatori: 8 Avventure
- in 6 giocatori: 8 Avventure
- in 7 giocatori: 7 Avventure
- in 8 giocatori: 7 Avventure

Quando ciò accade, tutti i Capotribù si riuniscono dinanzi al temuto sovrano Gnorfag per vantarsi delle proprie epiche imprese e magnificare gli eventuali Tesori accumulati. Ogni Capotribù valuta il bottino raccolto. Nello specifico:

- Ogni Tesoro vale i **Punti** riportati sulla faccia attualmente visibile.
- Ciascun Goblin sopravvissuto vale **1 Punto**.
- Ciascuna Patacca vale **1 Punto**.

Il Capotribù che ha più punti è nominato Campione dell'Orda, sbeffeggia i propri avversari e vince la partita. In caso di pareggio? Beh... la contesa si risolve alla maniera dei Goblin: "ZUFFAAAAA!!!!"



Nota dell'autore: Questo regolamento è scritto su pelle di natica di Troll, nessun Troll è stato eliminato per scrivere questo regolamento...ma solo perché i troll sono in grado di rigenerarsi.

Autore: Sergio Roncucci, Walter Nuccio

Supervisione sistema di gioco: Carmine Angrisani, Roberto Altruda

Illustrazioni e Colori: Davide Tinto, Francesca Carotenuto

Progetto grafico: Mario Barbatì, Sergio Roncucci

Giochi Uniti

© Giochi Uniti 2019

Goblin Horde è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl, pubblicato e distribuito in Italia da Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, 80134 Napoli

Tel. +39 08119323392. Stratelibri è un marchio di proprietà di Giochi Uniti srl.

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it

© 2019 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata. Il contenuto potrebbe variare da quanto illustrato.

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi; contiene piccoli pezzi che, se ingeriti, possono provocare soffocamento.