

Too Many KOBOLDS

Un gioco da 2 a 5 giocatori

In "Too Many Kobolds", i giocatori sono draghi che adottano koboldi che facciano loro compagnia nella tana. Ogni turno i giocatori scelgono una carta koboldo e la piazzano nella loro caverna, cercando di rendere felici i koboldi che hanno adottato. I koboldi felici danno punti al loro Drago! I giocatori pescano carte finché la loro caverna è piena. Il Drago che totalizza più punti alla fine vince la partita!

Contenuto del gioco

49 carte koboldi base	4 carte Ammiratore del Drago
7 carte Drago	4 carte Koboldi Bambini
15 carte Potere del Drago	1 carta Custode delle Uova
5 carte Coboldo Madre	4 carte Goblin
3 carte Cercatore di Funghi	1 foglio delle regole

Preparazione

Ogni giocatore sceglie una carta Drago e la piazza di fronte a sé. Questa carta rappresenta il Drago che impersonano ed è la prima posizione occupata nella caverna. Durante il gioco i koboldi adottati saranno posizionati intorno al Drago, finché la caverna non è completamente piena.

Ogni giocatore riceve tre carte Potere del Drago (una per tipo) e una carta Coboldo Madre. Riponete le carte Potere del Drago e Coboldo Madre inutilizzate nella scatola.

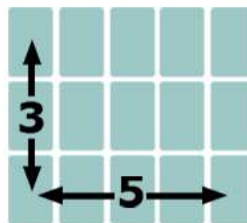
Prendete il mazzo di carte dei koboldi (e goblin) e mescolatelo. Posizionate al centro del tavolo, con la faccia "timida" rivolta verso l'alto (la faccia "timida" mostra uno zero o valore negativo in rosso, mentre la faccia "felice" mostra un valore positivo in bianco). Questo mazzo di carte è la coda dei koboldi che hanno risposto all'annuncio esclusivo dei draghi e sono venuti per essere adottati.

Prendete le prime quattro carte dei koboldi e piazzatele in una riga a fianco del mazzo per formare la **Testa della Coda**; questi fortunati sono pronti ad essere adottati.



Scegliete chi sarà il primo giocatore. Durante il gioco, i giocatori adottano koboldi a turno tra i quattro esposti o il primo in cima al mazzo della coda dei koboldi, procedendo in senso orario.

La Caverna del Drago



- Ogni Drago gioca in una caverna larga cinque carte e alta tre.
- Il Drago è la prima carta posizionata nella caverna, ma non deve necessariamente essere al centro
- la partita finisce quando tutti i giocatori hanno posizionato la quindicesima carta nella loro caverna, riempiendola

Le Carte Coboldo

Le carte mostrano tre informazioni:

1. Ogni coboldo ha un colore e un simbolo che corrispondono al tipo di risorsa che fornisce (cristalli-viola, acqua-blu, muschio-verde, ecc.)

Nota: le carte Drago forniscono anch'esse una risorsa corrispondente al loro colore.

2. Sul lato "timido" ogni carta espone da 0 a 4 risorse, che sono quelle che il coboldo vorrebbe avere intorno a sé per diventare felice.
3. Ogni carta infine mostra un valore (positivo, zero o negativo) usato per il conteggio dei punti alla fine della partita.



Adottare un Coboldo

Durante il tuo turno dovete sempre adottare un nuovo coboldo (o giocare la carta Coboldo Madre). Prendete una carta coboldo dalla testa della coda, o il primo coboldo in cima al mazzo delle carte, rispettando le regole di piazzamento.

Regole di Piazzamento

- Ogni giocatore gioca nella propria caverna
- Piazzate sempre i coboldi sul loro lato "timido" così che siano direttamente adiacenti a una carta già piazzata nella caverna (non potete isolare un coboldo piazzandolo sulla diagonale).
- Una volta che un coboldo è stato adottato e piazzato nella caverna, non potete rimuoverlo o muoverlo (a meno di non usare un Potere del Drago).
- Se avete adottato un coboldo dalla testa della fila, prendete la prima carta in cima al mazzo dei coboldi e riempite la testa della fila con quattro carte.

Rendere felice un Coboldo

Per un drago è importante avere tanti coboldi. Ma ancor più importante è avere coboldi felici!

Quando adottate nuovi coboldi e li piazzate nella caverna essi portano con loro delle risorse. Alcuni coboldi sono felici semplicemente con un posto nella caverna, altri hanno bisogno di risorse intorno a loro per diventare felici.

- Quando una carta fornisce risorse, le rende disponibili a tutte e otto le carte piazzate direttamente intorno ad essa (i vicini)
- quando un coboldo è circondato da carte che forniscono tutte le risorse da loro richieste, li avete fatti felici! Girate la carta sul lato "felice" (senza muoverla o rimuoverla).
- I coboldi forniscono sempre le risorse ai loro vicini, a prescindere dal loro stato "timido" o "felice".
- Se un coboldo richiede una risorsa ma la carta che fornisce la risorsa stessa non è direttamente al loro fianco, essa è troppo lontana e non contribuisce a rendere il coboldo felice.



In questo esempio il coboldo grigio fornisce pietra al coboldo viola, ma non al coboldo blu: non sono vicini

Drago felice

Se il vostro drago è circondato da otto coboldi felici, girate la carta. Otterrete cinque punti extra alla fine del gioco.

Coboldi

I coboldi di base sono divisi in sette colori/risorse:



Bonus Cromatici

Alla fine del gioco, se avete almeno una carta (incluso il drago) di ciascuna delle sette risorse di base nella caverna, guadagnate 10 punti extra.

Bonus Tris

Se avete la stessa risorsa (incluso il drago) tre volte guadagnate 5 punti extra alla fine del gioco. I coboldi non devono necessariamente essere felici per ottenere questo bonus. Il bonus può essere ottenuto più volte con differenti risorse.

- **Seconda tris: +7 punti bonus (12 punti in totale)**
- **Terza tris: +8 punti bonus (20 punti in totale)**

♥ Coboldo Madre

Durante il vostro turno potete piazzare la vostra carta "coboldo madre" invece di adottare uno dei coboldi dalla coda. Coboldo madre è giocata come una carta standard ma agisce come un jolly e sostituisce una risorsa a scelta per aiutare a rendere ogni coboldo intorno a se felice. La risorsa rimpiazzata può variare da carta a carta:



In questo esempio il coboldo grigio richiede fuoco (arancione) e acqua (blu). Il suo vicino diagonale richiede gemme (viola) e carne (rosso).

Il coboldo madre rimpiazza una risorsa mancante per ogni coboldo intorno a lei: sia il blu che il grigio diventano felici.

Per diventare felice il Coboldo Madre desidera essere vicino ai Coboldi Bambini o vicino al Custode delle Uova



Coboldi Bambinì e Custode delle Uova

Per essere felici questi coboldi devono essere piazzati vicino a altri bambini o vicino al coboldo madre. Se avete il Custode delle Uova e due carte Coboldi Bambini ottenete il bonus tris.



Cercatori di funghi

Questi coboldi sono alla ricerca di funghi nascosti nelle carte degli altri coboldi (da 0 a 2). Sono felici se almeno uno dei loro vicini ha almeno un fungo.

Alla fine del gioco ottenete un punto per ogni fungo presente nelle carte intorno al Cercatore di Funghi. Il Coboldo Madre fornisce un fungo al Cercatore di Funghi, e due Cercatori di Funghi adiacenti si forniscono un fungo a vicenda.



Coboldi Ammiratori del Drago

Per essere felici questi coboldi devono essere piazzati direttamente intorno al drago: il Coboldo Madre rimpiazza ogni risorsa tranne la prossimità al Drago, non può rendere felice un Ammiratore.



Goblin Travestiti

Dei goblin in vena di scherzi si sono travestiti da coboldi per essere adottati dai draghi. Fate attenzione, poichè i goblin non totalizzano punti e non possono essere resi felici. Comunque contano come risorsa per il bonus tris.

Poteri del Drago

Durante il vostro turno, prima di adottare un coboldo, potete utilizzare uno o più Poteri del Drago. Ogni carta Potere del Drago può essere utilizzata una sola volta: scartatela dopo l'uso.

I giocatori tengono le proprie carte Potere del Drago nascoste durante il gioco. Dovete tenere a mente se un giocatore ha già usato uno dei suoi poteri.

Variante a due giocatori: ogni giocatore comincia il gioco con due carte di ogni Potere del Drago.

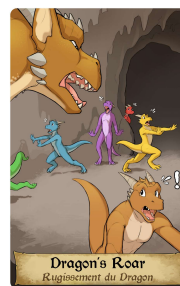
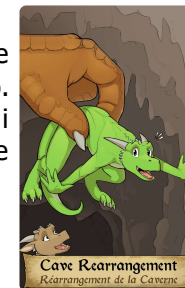


Scelta del Drago *(da giocare invece che adottare un coboldo dalla coda)*

Annunciate un colore (o risorsa) che non appare alla testa della coda e cercate nella coda. Prendete la prima carta corrispondente a quel colore: dovete adottare quel coboldo. Non mescolate la coda in seguito.

Ristrutturazione della Caverna

Prendete una carta coboldo già piazzata nella vostra caverna e muovetela altrove, rispettando le regole di piazzamento. Muovere un coboldo felice non lo fa ritornare timido. Anche i coboldi che erano intorno ad esso rimangono felici. Non potete muovere il Drago o il coboldo Madre.



Ruggito del Drago

Ruggite così forte da scuotere le pareti della caverna e agitare i coboldi in coda per essere adottati. Mescolate tutte le carte della coda dei coboldi e la testa della coda. Prendete le prime quattro carte del mazzo per formare una nuova testa della coda.

fine della Partita

La partita finisce quando tutti i giocatori hanno riempito la loro caverna piazzando la quindicesima carta. A cinque giocatori il gioco finisce quando non ci sono più carte nel mazzo. Siete obbligati a piazzare il vostro Coboldo Madre per riempire la caverna.

Per contare i punti procedete nell'ordine a:

- Contare i punti dati dai Cercatori di Funghi
- Aggiungere i punti totalizzati con i bonus cromatici (10 punti) e bonus tris (5, 12 o 20 punti)
- Aggiungete i punti dati da ogni coboldo felice e rimuovete i punti negativi dati da ogni coboldo timido

Il Drago che totalizza più punti vince la partita! Se totalizzate almeno 65 punti siete degli eccellenti draghi.