



Il gioco delle corse fantasy nel mondo di Kfoorp

Regolamento di gioco

L'origine

Yummell è una parola magica il cui significato non è mai stato chiarito. Pare che si indicasse con *yummell* la parte posteriore del leggendario Yongholl, ma nei testi non è indicato cosa sia quest'ultimo né come si distinguesse il davanti e il dietro. Tralasciamo qui alcune ipotesi poco rilevanti.

In tempi ancora molto antichi *Yummell* era una gara di corsa, destrezza e fortuna. Il terreno su cui si giocava era un territorio magico che mutava continuamente, la pianura in palude, la collina in bosco, e viceversa. Chi arrivava primo al traguardo aveva "fatto *Yummell*"; era una gara assai popolare e i vincitori venivano acclamati e ricevevano onori e cariche importanti anche se erano degli stupidi. Il termine *Yummell* passò in seguito a indicare il traguardo, o un traguardo in senso lato, un obiettivo, un orizzonte.

Fu il mago Homberflupp che ne fece un gioco magico. Dalla disposizione delle tavole ne ricavava indicazioni per il futuro e risposte complesse a domande semplici, ma principalmente il vincitore gridando *Yummell* all'arrivo avrebbe sbloccato un suo desiderio importante e la sua vita sarebbe cambiata. Questa parola magica è strettamente legata alla vittoria e va pronunciata ad alta o bassa voce alla fine della corsa. Il secondo e terzo ne trarranno benefici minori. Per la lettura della disposizione delle tavole di *Yummell* rimandiamo all'interessante saggio di J.F. Gilmore "Le incomprensibili Tavole di *Yummell*", in cui l'autore sostiene si possa trovare nelle tavole ogni risposta, ma non le domande, che ipotizza si trovassero in un altro gioco andato perduto.

Introduzione

Benvenuto. Permettimi di presentarmi: sono Yhop il saggio, il più vecchio giudice di questo sport e ho il piacere di farti da guida nel regolamento di gioco.

In *Yummell* ciascun giocatore guida il rappresentante di una razza del fantastico mondo di Kfoorp in una gara di velocità; sarà colui che arriverà per primo al traguardo a essere proclamato vincitore.

Ma non basta solo andare veloci! Sono molte le insidie che attendono i partecipanti alla gara e la magia non starà certo in disparte e potrà giocare scherzi ora belli ora dispettosi a tutti. Solo chi riuscirà a usare al meglio le proprie arti magiche e cogliere al volo le occasioni che si presentano potrà essere campione di *Yummell*.

Contenuto della scatola

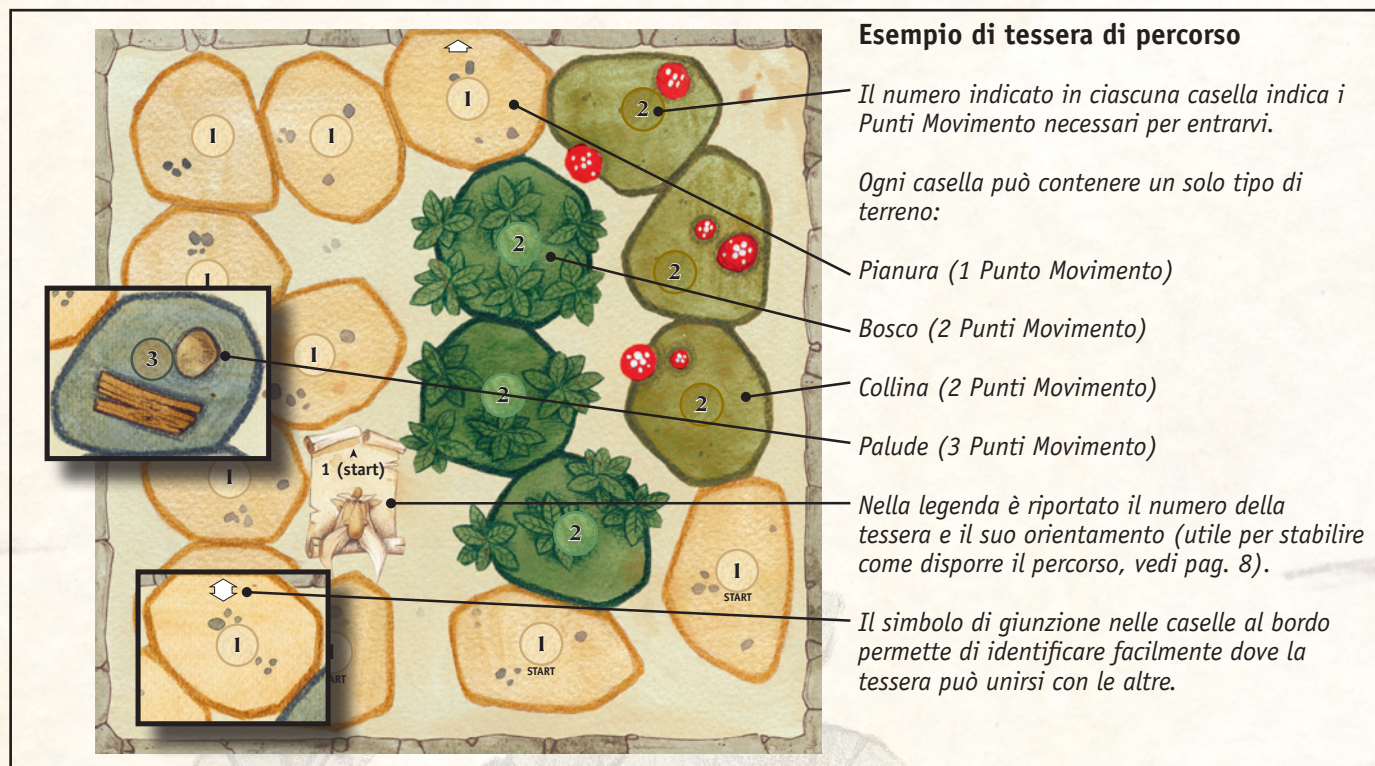
Se nessun spiritello dispettoso ti ha giocato un tiro mancino, nella scatola che hai in mano dovresti trovare il seguente materiale:

- 10 tessere di percorso
- 8 pedine raffiguranti il personaggio in gara
- 8 pedine per determinare la sequenza di gioco
- 8 schede Personaggio
- 8 carte Vantaggio
- 1 mazzo di 90 carte da gioco
- 1 sacchetto per le estrazioni
- 1 miniatura di Yhop il saggio (che modestamente sarei io...); ho la funzione di potente portafortuna nonché sono giudice supremo di tutte le regole del gioco (e mi potrai consultare per tutti i dubbi)
- 1 regolamento completo, che è quello che stai leggendo adesso!
- bustine protettive per le carte (per mazzo di gioco, vantaggi e carte supporter)
- 1 busta di tre carte supporter assortite casualmente
- 1 certificato di originalità del gioco per poterti registrare nel club degli appassionati di *Yummell*.

Le tessere di percorso

Il gioco ha 10 mappe, chiamate *tessere*, con le quali costruire il percorso su cui si svolgerà la gara. Generalmente il percorso inizia dalla tessera di partenza (la numero 1) e termina alla tessera di arrivo (la numero 2). Tra la tessera di partenza e quella di arrivo se ne aggiungeranno altre disposte a piacere dai giocatori secondo le modalità descritte nel paragrafo *Iniziare a giocare*.

Ogni tessera di percorso è suddivisa in caselle, ciascuna delle quali ha un costo di Punti Movimento dipendente dal tipo di terreno che la occupa. Ogni casella non può contenere più di due personaggi (ma è comunque possibile superare col movimento una casella occupata da due personaggi purché si abbiano sufficienti Punti Movimento, vedi pag. 6).



I personaggi

Nel gioco ci sono otto personaggi; essi sono i campioni scelti in rappresentanza del loro popolo per partecipare alla gara. Ciascun personaggio è contraddistinto da quattro *Caratteristiche* (Forza, Agilità, Simpatia, Magia) e possiede anche un'*Abilità* peculiare della razza.

Le *Caratteristiche* sono indicate con un numero (più

il valore è alto, migliore è il personaggio in quella caratteristica) e servono per determinare gli esiti nelle *Sfide* con le Creature incontrate e per superare altre difficoltà.

L'*Abilità* può essere usata - a scelta del giocatore - solo una volta per turno. Il successo nell'uso dell'*Abilità* è automatico.

Scheda di un personaggio

Nome del personaggio e descrizione.

Colore di riferimento: ogni personaggio ha un colore di sfondo uguale a quello della pedina che lo rappresenta nel gioco, per facilitarne il riconoscimento.

L'*Abilità* del personaggio e la spiegazione di come funziona.

Valori delle quattro *Caratteristiche* che possiedono tutti i personaggi.

Flamm, drago delle paludi
Flamm, swamp dragon

Drago schivo e riservato, essendo un po' sovrappeso più che volare si muove a balzi, anche se chi prova a farglielo notare fa una brutta fine (e questa, ironicamente, è anche una causa del suo sovrappeso!).

A sly and reserved dragon, he is a little overweight, so he flutters instead of flying: if someone ever let him out he will face a bad end (and this is - ironically - a reason of him being overweight too!).

Abilità Ability

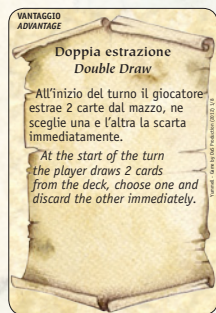
Svolazzare: la presenza di altri personaggi nelle caselle che attraversa non dà penalità al movimento (ma comunque non può finire il movimento in una casella già occupata da due personaggi).

Fluttering: the presence of other characters in the spaces he is moving through does not hinder the movement (however, he can not finish his movement in a space already occupied by two characters).

3	Forza Strength	0	Simpatia Sympathy
5	Agilità Agility	1	Magia Magic

Oltre alla scheda, ogni personaggio è rappresentato da due pedine: quella con la propria immagine verrà utilizzata sul percorso, l'altra verrà messa nel sacchetto delle estrazioni per determinare il turno di gioco.





I Vantaggi

I Vantaggi sono capacità aggiuntive del personaggio. All'inizio del gioco ciascun giocatore ne riceverà casualmente uno (come fare ad assegnarlo è spiegato al paragrafo *Iniziare a giocare*, più avanti).

Il Vantaggio rimane in uso al giocatore per tutta la partita e costui potrà farvi ricorso quante volte desidera (ma mai più di una volta per turno), sempre che le condizioni in cui si trova ne permettano l'uso. Anche il successo nell'uso del Vantaggio, quando viene usato, è automatico.

Il mazzo di carte

Il mazzo delle carte di gioco di Yummell è composto da 90 carte divise in tre tipologie (Artefatto, Creatura, Evento) facilmente distinguibili sia per la dicitura in alto a sinistra sia dal colore. Indipendentemente dalla tipologia, tutte le carte riportano in alto a destra un valore numerico. In molte occasioni i giocatori dovranno usare le carte considerando solo quel valore e ignorando tutte le altre informazioni presenti.

Gli *Artefatti* sono potenti oggetti magici che possono essere trovati dai giocatori e usati per ottenere vantaggi o per penalizzare gli avversari. Prima di poter essere usati, gli Artefatti vanno *attivati*. Tutti gli Artefatti sono utilizzabili una volta sola dopodiché vanno scartati; non c'è limite al numero di Artefatti attivi che un giocatore può avere durante la partita, anche contemporaneamente.

Le *Creature* rappresentano gli esseri viventi che i giocatori possono incontrare durante la partita; ognuna di queste carte ha una descrizione generale e una Caratteristica di riferimento con un valore; più alto è il valore, più la creatura primeggia in quella caratteristica e sarà più difficile sconfiggerla in una Sfida a seguito di un incontro.

Gli *Eventi* rappresentano particolari episodi casuali che possono verificarsi nel corso del gioco e hanno effetto per tutto il turno del giocatore in cui vengono giocati.

Quando le carte vengono giocate, una volta che hanno avuto il loro effetto, vengono poste nella pila degli scarti (se vengono giocate più carte contemporaneamente, sarà il giocatore che le usa a stabilire l'ordine con cui vengono scartate). Una volta che il mazzo delle carte si esaurisce, tutti gli scarti vengono mescolati e vanno a riformare un nuovo mazzo di carte dai quali i giocatori proseguiranno a pescare. Questa procedura si ripete ogni volta che il mazzo delle carte si esaurisce.

Esempio di carta Artefatto (fondo azzurro)



Tipo di carta

Valore numerico

Nome

Effetti nel gioco; gli Artefatti una volta utilizzati vanno scartati

Esempio di carta Creatura (fondo ocra)



Tipo di carta

Valore numerico

Valore di Sfida (presente solo nelle carte Creatura). E' il numero che il personaggio deve superare quando affronta una Sfida in seguito a un incontro. Il simbolo rappresenta la Caratteristica. Dopo la Sfida, indipendentemente dall'esito, la Creatura viene scartata

Nome

Descrizione; non ha effetti ai fini del gioco ma aumenta la cultura del giocatore sul mondo di Kfoorp!

Esempio di carta Evento (fondo verde)



Tipo di carta

Valore numerico

Nome

Effetti nel gioco quando la carta viene utilizzata come Evento. Se l'Evento viene pescato come incontro, se riporta il simbolo di una freccia (↔) si considera che sia stata giocata contro il giocatore stesso per determinarne gli effetti

Iniziare a giocare

Yummell è un gioco per 2-8 giocatori, anche se secondo il mio saggio giudizio il numero ottimale è 5. Ricordate che più giocatori partecipano, più lunga sarà la durata della partita (ma sarà anche più divertente!). Per iniziare a giocare dovranno essere fatti i seguenti preparativi.

Assegnazione del personaggio. A ciascun giocatore viene assegnato un personaggio. Possono essere distribuiti di comune accordo tra i partecipanti oppure in modo casuale. Per quest'ultima situazione mettete le pedine raffiguranti gli otto personaggi

nel sacchetto e quindi estraetene una per giocatore. Come conseguenza per questo temerario gesto ogni giocatore si vedrà assegnato il personaggio indicato dalla pedina estratta. Ciascuno quindi posiziona la corrispettiva scheda personaggio davanti a sé in modo visibile anche agli altri giocatori.

Assegnazione del Vantaggio. Anche i Vantaggi vengono assegnati casualmente. Mescolate le carte che li rappresentano e quindi ciascun giocatore ne estrae una e la mette in vista accanto al proprio personaggio. I Vantaggi assegnati devono essere sem-

pre ben visibili e consultabili dagli altri giocatori.

Scelta del percorso di gioco. Se siete giocatori alle prime armi, oppure volete confrontarvi su percorsi già predisposti, vi consigliamo di sceglierne uno tra quelli proposti alle pagine 10-11. Se invece volete provare il brivido della creazione di un percorso, affidatevi alla regola opzionale nel riquadro qui sotto.

Estrazione della mano delle carte iniziali. Mescolate il mazzo delle carte e poi ciascun giocatore prende 4 carte dal mazzo, senza farle vedere agli altri giocatori.

Creazione di un percorso (regola opzionale)

Ogni gara prevede la messa in gioco di un certo numero di tessere, dipendenti dal numero di partecipanti: oltre alle tessere di partenza e di arrivo, 2 tessere per giocatore se si gioca in due, 1 tessera per giocatore se siete in 3 o più. Iniziate schierando la tessera di partenza, poi usando la regola per la determinazione della sequenza di gioco stabilite chi è il primo giocatore che deve scegliere una tessera e posizionarla sul tavolo, facendo in modo che il percorso dell'ultima tessera già presente sul tavolo sia collegato alla nuova tessera, e che ci sia lo spazio per collegare un'altra tessera dopo quella posizionata dal giocatore (vedi esempi). Quando tutti i giocatori hanno posizionato le loro tessere, posizionate quella di arrivo. Il percorso è pronto per ospitare la gara.

In questo primo esempio il giocatore sceglie di collegare la tessera 6. Egli può posizionarla a scelta in una delle due posizioni indicate, perché entrambe permettono di poterci collegare poi una nuova tessera.

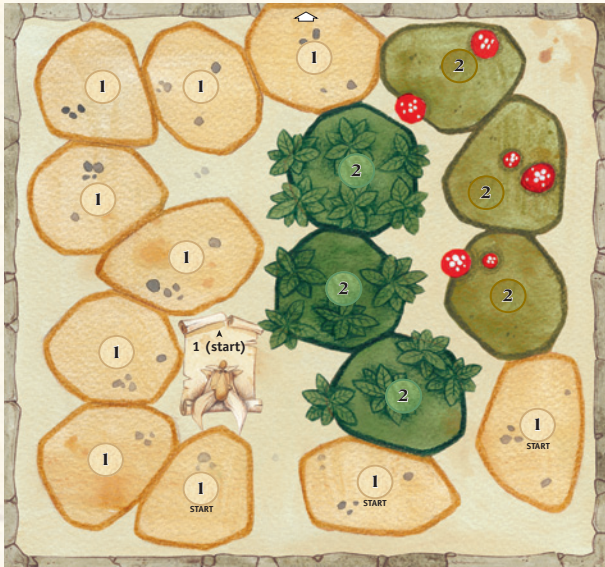


In questo secondo esempio il giocatore deve posizionare la quarta tessera del percorso, la numero 9. Egli non può posizionarla nel modo indicato nella figura a sinistra, in quanto se scegliesse questa sistemazione nessun altro giocatore avrebbe lo spazio per collocare la propria tessera per continuare il percorso.



La tessera di inizio

La tessera di inizio percorso (contrassegnata con il numero 1 e raffigurata qui sotto) è particolare rispetto alle altre; su di essa infatti ci sono tre diverse strade che possono essere scelte dal giocatore quando inizia a muovere. Ogni giocatore sarà libero di iniziare da quella che preferisce scegliendo quella che giudica più vantaggiosa al momento. Una volta che il personaggio ha mosso, non può più cambiare e proseguirà la gara continuando sul percorso scelto.



Determinare la sequenza di gioco

La sequenza di gioco dei partecipanti viene determinata ogni turno tramite un'estrazione casuale. Tutte le pedine con il nome della razza il cui personaggio prende parte alla gara vengono messe nel sacchetto, quindi un giocatore estrae il primo personaggio che inizierà il proprio turno. Quando avrà finito di agire, si estrae la seconda pedina e così via finché non sono state estratte tutte le pedine, dopodiché si rimettono nel sacchetto e si determina una nuova sequenza di gioco.

Sequenza del turno

Il turno di ogni giocatore si compone di *azioni* (facoltative) e *fasi* (obbligatorie). Le fasi devono essere eseguite in sequenza come indicato di seguito. Le azioni possono essere eseguite, se il giocatore lo vuole, in qualsiasi momento consentito.

1. Fase preparatoria. Il giocatore pesca una carta dal mazzo. Prima di questa fase il giocatore non può compiere azioni.

2. Fase di movimento. Il giocatore deve giocare una carta per eseguire il movimento. Della carta usata per il movimento viene considerato esclusivamente il valore numerico, ignorandone tutti gli altri aspetti. Il numero indica quanti Punti Movimento può utilizzare il personaggio per muoversi. Giocare questa carta è obbligatorio a meno che non decida di *Riposare*, vedi pag. 6.

3. Fase di incontro. Al termine del movimento il personaggio che ha mosso avrà un incontro, pescando una carta dal mazzo e reagendo di conseguenza a ciò che ha pescato. I dettagli di come funziona un incontro sono riportati a pag. 7.

4. Fase di reintegro. Il giocatore reintegra le proprie carte in mano fino al massimo di 4. Se ne ha di più scarta quelle in eccesso scegliendo quelle che preferisce, se ha in mano meno di 4 carte ne pesca dal mazzo tante quante ne servono per ritornare a 4. Infine, se ha Artefatti in fase di attivazione (vedi pag. 4) adesso diventano pronti per l'uso. Una volta eseguito il reintegro non si possono compiere azioni.

Le azioni

Le azioni sono facoltative, e un giocatore può eseguirle a sua discrezione durante il suo turno. Le azioni si possono compiere all'inizio o alla fine di una fase, mai durante essa.

Esempio. Il personaggio che ha il Vantaggio di rubare un artefatto quando sosta in una casella occupata da un altro personaggio non può iniziare a muovere, fermarsi in una casella con un altro personaggio, usare il Vantaggio e quindi continuare il movimento: se sceglie di fermare il movimento accanto all'altro personaggio, ha terminato la fase di movimento e quindi può usare il Vantaggio, ma non può riprendere a muoversi con i Punti Movimento inutilizzati.

Giocare una carta Evento o - in alternativa - iniziare ad attivare un Artefatto.

Quando viene giocato un Evento, questo entra in funzione e rimane attivo fino alla fine del turno del giocatore. In alternativa il giocatore può iniziare ad attivare un Artefatto giocando dalla sua mano l'Artefatto scelto, che non sarà in funzione fino alla fine della fase di reintegro di carte del proprio turno (in pratica inizia a funzionare dal turno successivo in cui viene iniziata la preparazione).

Esempio. Il giocatore ha appena eseguito la fase preparatoria pescando una carta dal mazzo. Tra le carte che ha in mano ha Starnuto di Drago e lo vuole usare per ostacolare un avversario; lo può fare giocando subito questa carta, oppure dopo la Fase di movimento, oppure ancora dopo la Fase di incontro; non potrà più giocarlo per questo turno dopo aver reintegrato la propria mano con la Fase di reintegro. In ogni caso, indipendentemente da quando viene giocato, se l'Evento viene giocato il personaggio per questo turno non può giocare dalla propria mano altri Eventi o Artefatti.

Usare Artefatti attivi. Il giocatore può usare un Artefatto attivo. Per usarlo, semplicemente il giocatore dichiara quale usa, ne applica gli effetti e quindi scarta la carta mettendola nella pila degli scarti. Durante il proprio turno un giocatore può usare quanti Artefatti desidera purché li abbia attivi. Non c'è limite al numero di Artefatti attivi che un personaggio può avere.

Usare la propria Abilità. Durante il proprio turno il giocatore può usare la propria Abilità purché ne sussistano le condizioni necessarie per farlo. Il funzionamento dell'Abilità è riportato sulla scheda del personaggio e i suoi effetti si applicano automaticamente. Ogni Abilità può essere usata una volta per turno. Tutte le Abilità si usano solo all'inizio o alla fine di una Fase.

Usare il proprio Vantaggio. E' simile all'uso delle Abilità: durante il proprio turno il giocatore può usare il Vantaggio che possiede purché ne sussistano le condizioni necessarie per farlo. Il funzionamento del Vantaggio è riportato sulla carta stessa e gli effetti si applicano automaticamente. Come per le Abilità, anche i Vantaggi possono essere usati una volta solo per turno e si usano solo all'inizio o alla fine di una fase.

Fase di movimento

Quando il giocatore gioca la carta per il movimento, egli considera solo il valore numerico riportato sulla carta ignorando tutte le altre caratteristiche. Il numero rappresenta i Punti Movimento che può spendere per fare avanzare il proprio personaggio

lungo il percorso. Il movimento del personaggio avviene sempre avanzando (non può mai volontariamente andare indietro) oppure può *Riposare* (vedi più avanti); quando muove può avanzare di tante caselle finché ha Punti Movimento necessari per entrare nelle caselle che attraversa. Se non ha sufficienti Punti Movimento per entrare in una casella, il movimento termina e i punti non utilizzati vengono perduti. Il giocatore può volontariamente utilizzare meno Punti Movimento di quanti ne ha a disposizione.

In ogni caso, una casella deve costare sempre minimo 1 Punto Movimento.

Presenza di altri personaggi. Entrare in una casella in cui sono presenti altri personaggi costa 1 Punto Movimento aggiuntivo per personaggio. Ricordate che ogni casella può contenere massimo due personaggi; se si hanno sufficienti Punti Movimento, le caselle con due personaggi possono essere superate. Se, al termine del movimento, il personaggio finisce in una casella libera oppure occupata da un personaggio, si ferma. Se invece dovesse terminare il movimento in una casella occupata da due personaggi, egli deve retrocedere alla prima casella capace di ospitarlo (ossia che sia vuota o con un solo personaggio).

Riposare

Se il giocatore desidera, può riposarsi. Riposare significa che nel proprio turno il giocatore salta le fasi di movimento e di incontro. Saltare la fase di movimento significa anche che non deve giocare



Esempi di movimento

Il personaggio si trova nella posizione A. Per arrivare alla posizione C deve spendere 4 Punti Movimento: 2 per arrivare alla posizione B ed entrare nella prima casella di collina, altri 2 per arrivare alla posizione C ossia nella seconda casella di collina.

Il personaggio si trova nella posizione D e c'è un altro personaggio nella posizione E.

Il costo per il personaggio che si trova nella casella D per arrivare alla casella E è di 3 Punti Movimento (2 per la collina e 1 per la presenza di un altro personaggio).

Analogamente, se volesse muovere nella posizione F al personaggio che si trova nella casella D occorrebbero 5 Punti Movimento (2 per la collina in E + 1 per il personaggio in E + 2 per la collina in F).

una carta movimento. Tuttavia il personaggio che si riposa può comunque eseguire azioni. Quando un personaggio riposa rimuove tutte le Maledizioni che sono attive su di sé.

Incontri

Terminato il movimento, se il personaggio non ha riposato ed è avanzato di almeno una casella, ha un incontro. Qualora il movimento fosse terminato in una casella dove è presente un altro personaggio, vanno ricordate due cose:

- 1) l'incontro (e il suo esito) riguarderà solo il personaggio che sta muovendo, mentre l'altro ne sarà completamente immune.
- 2) se il personaggio che ha mosso ha delle Abilità o Vantaggi che può usare sarà lui a scegliere se usarle prima o dopo l'incontro.

Esempio. Fulmergh, l'elfo custode, ha come Abilità Cleptomania, che gli permette, al termine del movimento, di prendere un Artefatto pronto del personaggio che occupa la sua stessa casella e metterlo tra i propri Artefatti pronti. Durante il movimento Fulmergh termina in una casella già occupata e deve avere l'incontro, ma prima di averlo può scegliere di usare la sua Abilità sul personaggio presente. Se decide di non usarla, procede all'incontro. Se al termine dell'incontro è rimasto nella stessa casella, egli può ancora usare la sua Abilità sul compagno di casella.

Per stabilire il tipo di incontro il giocatore pesca una carta dal mazzo di gioco. Se estrae una Creatura dovrà affrontarla in una Sfida, se è un Artefatto lo prende e lo aggiunge subito alla dotazione dei propri artefatti attivi, se invece è un Evento viene considerato un evento che gli viene giocato "contro" e dovrà subirne le conseguenze, sia negative sia positive.

Sfida. Quando viene pescata una carta Creatura, il giocatore è obbligato a sfidarla sconfiggendola nella Caratteristica riportata sulla carta. Per risolvere la Sfida il giocatore gioca una carta e somma il valore numerico di essa al proprio valore della caratteristica della Sfida. Il giocatore, se ha carte in mano, non può volontariamente rifiutarsi di giocare la carta. Se la somma della caratteristica più il valore della carta è superiore a quello della Creatura, il personaggio vince la Sfida e avanza di una casella (se lo può contenere, altrimenti rimane fermo). Se invece perde, deve indietreggiare alla prima casella disponibile.



Esempio. Viene estratta la Salamandra del Monte Ohrk, una Creatura con Forza 9. Il personaggio ha Forza 5. Se vuole vincere la Sfida deve giocare una carta con un valore numerico di 5 o superiore ($5 + 5 = 10$). Se lo fa avanza di una casella, se gioca una carta con valore inferiore perde e retrocede di una casella.

La Sfida si considera persa anche se il giocatore non ha una carta da giocare, indipendentemente dai valori della Caratteristica.



Esempio. Viene estratta la carta Perfido Horrgrup, una Creatura con Forza 7. Il personaggio ha forza 5 ed Eroismo, un Vantaggio che fornisce un bonus di +4 a tutte le Caratteristiche nelle Sfide. Il giocatore decide di farne uso e adesso il personaggio ha un valore di Forza pari a 9. Tuttavia a causa di quanto è successo durante il turno non ha più carte da giocare. Malgrado l'uso del Vantaggio, non potendo giocare nessuna carta, perde automaticamente la Sfida.

Artefatto. Quando viene pescata una carta Artefatto, il giocatore la prende e la mette tra i propri artefatti attivi e, se vuole e le condizioni lo permettono, può farne subito uso.

Evento. Quando viene pescata una carta Evento, si considera che tale carta sia stata giocata contro il personaggio che ha l'incontro e costui ne subirà - se possibile - gli effetti (sia negativi che positivi). In molti casi l'Evento può non avere effetto (per esempio potrebbe esserci una penalità al movimento, ma avendo il personaggio già mosso la carta non ha conseguenze). Per semplicità, sulle carte Evento che possono avere effetto sul giocatore che le estrae come incontro, c'è il simbolo di una freccia (↖) che precede il testo.



Esempio. Il giocatore pesca Guida delle colline, un Evento che dà un bonus al movimento sulle colline. Dato che il personaggio ha già mosso, l'Evento non ha effetto e non succede niente.



Esempio. Il giocatore pesca Vento, un Evento che fa indietreggiare un personaggio che si trova in pianura. Dato che si considera una carta giocata contro di lui (c'è l'icona della freccia sulla carta a ricordarlo), egli deve verificare la propria posizione: se si trova in pianura, dovrà retrocedere, in caso contrario non avrà effetto (ricordate infatti che la carta è stata giocata contro di lui, pertanto gli altri personaggi, anche chi si trova nella sua stessa casella, ne sono immuni).

Termine della partita e proclamazione del vincitore

Il personaggio che raggiunge per primo la casella arrivo dell'ultima tessera del percorso è il vincitore della partita. Nella casella di arrivo non hanno luogo Incontri ma solo festeggiamenti e rallegramenti per aver portato a termine la gara. Se nello stesso turno arrivano più giocatori nella casella finale, è comunque il primo arrivato a essere considerato vincitore. Quando un personaggio arriva nella casella finale egli diventa immune a eventi e carte giocate dagli altri giocatori: è come se fosse fuori dal gioco, tuttavia il turno in corso procede finché tutti i personaggi hanno eseguito la propria mossa per determinare il secondo e il terzo arrivato. Terminato questo turno, le posizioni raggiunte sul percorso si considerano quelle di arrivo, indipendentemente da quanto siano distanti dalla casella finale. In caso di due personaggi affiancati nella stessa casella, si considereranno arrivati in perfetta parità.

Come interpretare correttamente le regole

In Yummell oltre al regolamento ci sono Abilità, Vantaggi e soprattutto le carte che possono variare e contraddire quanto detto dalle regole base. Come comportarsi allora? Basta seguire i due accorgimenti principali: se possono coesistere allora tutte le indicazioni vanno rispettate, in caso contrario le indicazioni sulle carte hanno precedenza sulle Abilità e le Abilità hanno precedenza sulle regole. In caso di ulteriore contrasto, l'interpretazione corretta è quella più favorevole al giocatore coinvolto. Ecco alcuni esempi concreti.

Esempio. Il personaggio ha il Vantaggio Arrampicarsi (tutte le caselle di collina costano 1 Punto Movimento in meno). Il giocatore vorrebbe usare l'evento Guida delle colline (tutte le caselle di collina ti costano 1 Punto Movimento in meno per questo turno) perché pensa di ridurre a zero il costo di Punti Movimento della collina (-1 il costo tramite l'evento e -1 per l'Abilità). Ma la regola

sul movimento, a pag. 5, dichiara che il minimo costo di ogni casella è 1. Dato che le indicazioni fornite da regole, Abilità e carte possono coesistere, la giusta interpretazione è che in questo caso il costo della collina è di 1 Punto Movimento, rendendo di fatto inutile l'uso dell'Evento o dell'Abilità.

Esempio. Il personaggio ha il Vantaggio Arrampicarsi (tutte le caselle di collina costano 1 Punto Movimento in meno), ma gli è stata giocata contro al turno precedente la Maledizione dei funghi (tutte le caselle di collina hanno il costo aumentato di 1 Punto Movimento finché non ti fermi a riposare). Egli gioca in questo turno l'evento Guida delle colline (tutte le caselle di collina ti costano 1 Punto Movimento in meno per questo turno). Il costo finale di Punti Movimento per ciascuna casella di collina per questo turno sarà pari a 1 (2 di base, -1 per l'abilità, +1 per la maledizione, -1 per la guida). L'uso dell'evento Guida delle colline ha momentaneamente annullato gli effetti della maledizione, che però rimane attiva sul personaggio finché questo non si fermerà a riposare.

Esempio. Durante la partita il Drago deve superare il Troll. Il Drago ha l'abilità che recita: la presenza di altri personaggi non influisce sui costi di movimento, il Troll ha l'abilità che recita: per superarlo è necessario spendere 1 Punto Movimento in più. Quale prevale? Nessuna, entrambe sono attive. Il Drago al momento di superare il Troll spende 1 Punto Movimento aggiuntivo: al punto movimento aggiuntivo per la presenza di un personaggio (come da regola, che viene eliminato dall'abilità del Drago) si aggiunge il punto movimento aggiuntivo dell'abilità del Troll.

Ancora dubbi?

Nessun regolamento si può definire perfetto e chiaro in ogni punto, soprattutto se la magia e le Abilità e i Vantaggi dei personaggi che popolano il mondo di Kfoorp sono in grado di contravvenire costantemente all'ordine e alla consuetudine. Colpi di scena, combinazioni di carte impreviste e uso fantasioso delle abilità offriranno molte situazioni nuove e inimmaginabili. Vogliamo che sia così perché in Yummell la vittoria deve essere conquistata sul campo. Tuttavia se ci sono contestazioni sulle regole ci sono tre possibilità per risolvere la questione.

1 - Rileggete bene il regolamento e fate attenzione a cosa è scritto. Non interpretate le parole come vi piacerebbe, ma seguitene il senso. Se è scritto che l'Abilità può essere usata alla fine del movimento significa che: a) l'Abilità può essere usata (e non deve essere usata, sarà il giocatore a scegliere se

farlo oppure no); b) l'uso dell'Abilità avviene alla fine del movimento e non in altre fasi (e la fase del movimento termina prima della fase di incontro).

2 - consultate Yhop il saggio! Ebbene sì, è stato previsto un collaudato meccanismo che ti permetterà di derimere in modo saggio e neutrale tutte le controversie sulle regole. Quando avete un dubbio, fatemi la domanda in modo che vi possa rispondere con un semplice sì o no. Per esempio: posso usare il mio Artefatto prima che l'evento abbia effetto? Adesso prendete la mia figurina, metteteci dentro la pietra della saggezza, scuotetemi in modo da farmi pensare profondamente su quale sia la giusta soluzione e quindi aprite e guardate qual è il mio responso: se rivelo il simbolo Y la vostra domanda ha avuto risposta affermativa e questa interpretazione rimarrà valida per tutta la partita in corso.

3 - controllate su Internet (www.yummell.com) le errata e le chiarificazioni ufficiali.

Carte Supporter

Le carte Supporter sono riconoscibili perché non hanno valore numerico e il colore di fondo della carta e del retro è viola. L'uso di queste carte è facoltativo, e tutti i partecipanti alla partita devono essere d'accordo nell'accettarle. In sede di torneo, è l'organizzazione che dovrà indicare se l'uso delle carte Supporter è consentito o meno.

Uso delle carte Supporter

Ogni giocatore, all'inizio della partita, può schierare da un minimo di 0 fino a un massimo di 3 carte Supporter.

Non si possono schierare più di due carte uguali. Per schierare le carte, il giocatore le posiziona davanti a sé coperte. Quando tutti i giocatori hanno scelto le carte, vengono rivelate. Per tutta la partita rimangono visibili a tutti i giocatori. L'uso delle carte è regolato dal testo riportato sulle medesime.

Una volta usata la carta viene eliminata e non ritorna in gioco per tutta la durata della partita.

Ringraziamenti e riconoscimenti

Il gioco è stato creato da Massimo Chiari e Alessandro Ivanoff, con il costante aiuto del maestro Paolo Chiari e di Quercelfo, senza il cui apporto ed entusiasmo il progetto non sarebbe mai arrivato alla fine.

Ovvio (ma è un piacere ricordarlo) che tutte le illustrazioni sono di Quercelfo e sono state create appositamente per questo gioco.

Grazie a tutti gli amici e gli appassionati che ci hanno aiutato con le loro critiche, consigli e suggerimenti. In ordine alfabetico, altri ringraziamenti particolari vanno ad Aleardo, Andrea, Cristiano, Patrizio, Roberto e Simone per il loro entusiasmo e incoraggiamento, nonché ad Aleandro, Elena, Giovanni, Hob, Marta, Massimiliano e Olga per il loro aiuto nella realizzazione del prodotto finale. E un "thanks" personalizzato per Samantha Koutrakos per la sua preziosissima collaborazione nella revisione del testo inglese.

Infine un inchino di ringraziamento a tutti coloro che, come amici, soci o conoscenti, hanno fatto di tutto perché questo gioco non vedesse mai la luce.

Il gioco è della DaS Production, un marchio della Solomac snc. Per contattarci visita il sito www.yummell.com

Alcuni esempi di percorsi di gara

Qui sono riportati alcuni esempi di percorsi già pronti per le vostre prime partite di Yummell: ci sono cenni storici, aspetto grafico e la legenda per come disporre correttamente le diverse tessere per riprodurre il percorso senza errori.

Prima corsa

Per prendere pratica con la gara, molto spesso i partecipanti scelgono percorsi brevi e semplici per testare le proprie qualità agonistiche. Il tracciato qui proposto ha proprio lo scopo di introdurre i novelli giocatori nel mondo delle gare. Data la brevità del tragitto, è anche ottimo per gare veloci.

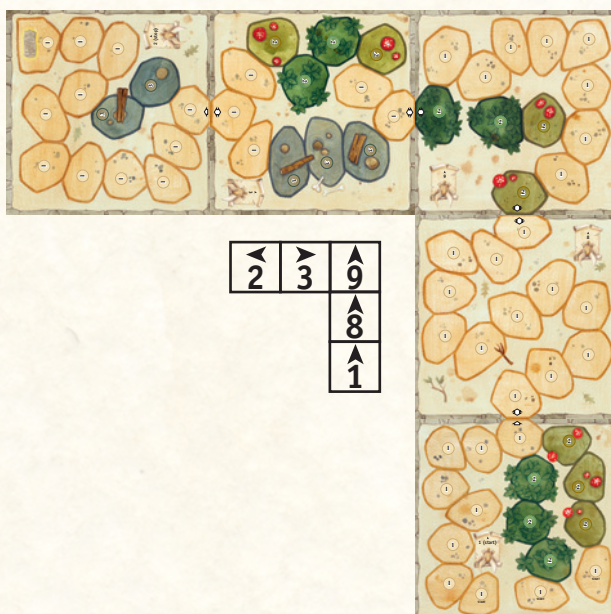


Nelle paludi del Re

Questo percorso fu scelto dal Re dei Rospi e fu tra le prime gare di Yummell a essere disputate, moltissimi anni fa. La durezza del percorso e i numerosi acquitrini fecero sì che molti dei partecipanti non solo non riuscirono a finire mai la gara, ma non vennero neppure ritrovati a distanza di anni.

Il percorso di Horrgrup

Quando al Perfido Horrgrup venne chiesto di progettare un percorso per disputare una gara di Yummell, costui facendosi vanto delle sue abilità di scattista progettò un tragitto che privilegiasse essenzialmente la velocità. Nel fare ciò Horrgrup non tenne in considerazione le sue scarsissime riserve di fiato, e tutte le volte che ha partecipato a questa gara è sempre arrivato ultimo. Alla fine decise di abbandonare la competizione per tendere agguati agli altri partecipanti, ottenendo i medesimi risultati di quando gareggiava.



Dopo che avrete preso dimestichezza con le regole, siete incoraggiati a utilizzare la regola descritta a pagina 4 per creare i vostri percorsi personalizzati, aggiungendo così un ulteriore spunto creativo al gioco. Buona gara!

Corsa nella foresta

Il percorso che si snoda nella foresta di Thompf è uno tra i più prediletti dai draghi che la popolano e che possono contare di avere il servizio a domicilio per il cibo...



La gara nella foresta di Goosh

Il percorso qui presentato fu progettato dal Mago Urghull per suo diletto personale. L'abbondanza di foreste lungo tutto il percorso rende la gara particolarmente gradita ai partecipanti con un buon senso dell'orientamento.

In onore del Re dei Rospi

Per festeggiare il suo compleanno, il Re dei Rospi ideò un percorso che si snoda tra le paludi a lui più care. Questo percorso è sempre stato considerato uno dei più impegnativi della storia delle gare di Yummell: continui cambi di terreno e la lunga estensione lo rendono adatto a partecipanti con spiccate caratteristiche di resistenza, o dotati di grande fortuna (meglio se di entrambe!).



Sequenza del turno

Il turno di ogni giocatore si compone di *azioni* (facoltative) e *fasi* (obbligatorie). Le fasi devono essere eseguite in sequenza come indicato di seguito. Le azioni possono essere eseguite, se il giocatore lo vuole, in qualsiasi momento consentito.

1. Fase preparatoria. Il giocatore pesca una carta dal mazzo. Prima di questa fase il giocatore non può compiere azioni.

2. Fase di movimento. Il giocatore deve giocare una carta per eseguire il movimento. Della carta usata per il movimento viene considerato esclusivamente il valore numerico, ignorandone tutti gli altri aspetti. Il numero indica quanti Punti Movimento può utilizzare il personaggio per muoversi. Giocare questa carta è obbligatorio a meno che non decida di *Riposare*.

3. Fase di incontro. Al termine del movimento il personaggio che ha mosso avrà un incontro, pescando una carta dal mazzo e reagendo di conseguenza a ciò che ha pescato.

4. Fase di reintegro. Il giocatore reintegra le proprie carte in mano fino al massimo di 4. Se ne ha di più scarta quelle in eccesso scegliendo quelle che preferisce, se ha in mano meno di 4 carte ne pesca dal mazzo tante quante ne servono per ritornare a 4. Infine, se ha Artefatti in fase di attivazione adesso diventano pronti per l'uso. Una volta eseguito il reintegro non si possono compiere azioni.

Azioni possibili nel proprio turno

Giocare una carta Evento o - in alternativa - **iniziare ad attivare un Artefatto.**

Quando viene giocato un Evento, questo entra in funzione e rimane attivo fino alla fine del turno del giocatore.

In alternativa il giocatore può iniziare ad attivare un Artefatto giocando dalla sua mano l'Artefatto scelto, che non sarà in funzione fino alla fine della fase di reintegro di carte del proprio turno.

Usare Artefatti attivi. Il giocatore può usare un Artefatto attivo. Per usarlo, semplicemente il giocatore dichiara quale usa, ne applica gli effetti e quindi scarta la carta mettendola nella pila degli scarti. Durante il proprio turno un giocatore può usare quanti Artefatti desidera purché li abbia attivi. Non c'è limite al numero di Artefatti attivi che un personaggio può avere.

Usare la propria Abilità. Durante il proprio turno il giocatore può usare la propria Abilità purché ne sussistano le condizioni necessarie per farlo. Il funzionamento dell'Abilità è riportato sulla scheda del personaggio e i suoi effetti si applicano automaticamente. Tutte le Abilità si usano solo all'inizio o alla fine di una fase.

Usare il proprio Vantaggio. E' simile all'uso delle Abilità: durante il proprio turno il giocatore può usare il Vantaggio che possiede purché ne sussistano le condizioni necessarie per farlo. Il funzionamento del Vantaggio è riportato sulla carta stessa e gli effetti si applicano automaticamente. I Vantaggi possono essere usati solo all'inizio o alla fine di una fase.