



Regole introduttive per bambini

Introduzione

Yummell non è un gioco dal regolamento complesso. La sua difficoltà è data dallo sfruttare al meglio gli effetti delle carte che si hanno in mano cercando di ottenere il massimo vantaggio, immediatamente o in una pianificazione a più turni. E' quindi la difficoltà di leggere e comprendere bene i testi di queste carte che crea la complicazione del gioco: è obiettivamente complesso per i bambini riuscirlo a fare, però loro vorrebbero immergersi subito nel mondo Kfoorp e competere nei percorsi di Yummell sotto la guida di Yhop. Ecco allora che il grande saggio si è consultato con altri suoi pari per creare un regolamento semplificato adatto anche ai più piccoli. Qui in breve le regole.

Scelta dei personaggi

Tutte le pedine dei personaggi vengono messe nel sacchetto e ciascun giocatore ne estrae una. Quello sarà l'eroe che il giocatore dovrà accompagnare alla vittoria finale.

Abilità, Caratteristiche e Vantaggi

In questo regolamento vengono ignorate le abilità dei personaggi, le loro caratteristiche e non vengono usati i vantaggi.

Le carte di gioco

In questo regolamento il mazzo di carte viene utilizzato considerando solo i valori numerici delle carte (il valore sullo sfondo blu che si trova in alto a destra di ciascuna carta) e, durante gli Incontri, il tipo di carta (Artefatto, Evento, Creatura). Tutte le altre scritte sulle carte vengono ignorate.

Inizio del gioco

I giocatori di comune accordo preparano un percorso di gara. Quindi ciascuno di loro inizia con una mano iniziale di tre carte.

Sequenza del turno

Tutte le pedine raffiguranti i personaggi che giocano vengono messe nel sacchetto; quindi viene estratto il primo personaggio che deve giocare il suo turno. Quando ha terminato il suo turno si estrae il secondo giocatore e così via, finché tutti i giocatori sono stati estratti. Una volta che tutti hanno giocato il loro turno, le pedine vengono rimesse nel sacchetto e si riparte.

Turno di gioco

Il turno di gioco di un giocatore si compone di queste fasi:

- Fase di pesca
- Fase di movimento
- Incontro
- Ripristino delle carte

Fase di pesca

All'inizio del proprio turno il giocatore pesca una carta e la aggiunge alla propria mano.

Fase di Movimento

Il giocatore usa una carta che ha in mano considerando solo il valore numerico, ignorandone il tipo e le scritte. Il valore numerico indica i Punti Movimento a disposizione.

Il personaggio userà i Punti Movimento per attraversare le varie caselle del percorso, spendendo tanti punti quanti riportati sulle caselle (per esempio le caselle di bosco costano 2 punti movimento). Se il personaggio non ha abbastanza punti movimento per entrare in una casella, termina il movimento.

Non ci sono limiti al numero di personaggi che possono stare in una casella, né i personaggi già presenti rappresentano un ostacolo al movimento.

Incontro

Una volta eseguito il movimento, il giocatore estrae una carta dal mazzo e verifica l'esito dell'Incontro.

- *Se viene estratta una Creatura* il giocatore DEVE scartare un Artefatto dalla sua mano; se non ce l'ha il personaggio retrocede di una casella (ma il giocatore deve comunque scartare una carta dalla propria mano). Se invece ha giocato un Artefatto, DEVE consultare Yhop e se ottiene una risposta benevola (ossia ottiene "Y" come risposta) può avanzare di una casella.

- *Se viene estratto un Artefatto* il giocatore DEVE scartare un Evento dalla sua mano; se non ce l'ha il personaggio retrocede di una casella (ma il giocatore deve comunque scartare una carta dalla propria mano). Se invece ha giocato un Evento, DEVE consultare Yhop e se ottiene una risposta benevola (ossia ottiene "Y" come risposta) può avanzare di una casella.

- *Se viene estratto un Evento* il giocatore DEVE scartare una Creatura dalla sua mano; se non ce l'ha il personaggio retrocede di una casella (ma il giocatore deve comunque scartare una carta dalla propria mano). Se invece ha giocato una Creatura, DEVE consultare Yhop e se ottiene una risposta benevola (ossia ottiene "Y" come risposta) può avanzare di una casella.

Ripristino delle carte

Risolto l'incontro, il turno finisce e il giocatore ripristina la sua mano con tre carte.

Vittoria e fine del gioco

Il primo personaggio che riesce ad arrivare alla casella finale è il vincitore.

YUMMEL Junior

Il gioco delle corse fantasy nel mondo di Kfoorp

Schema risoluzione incontri

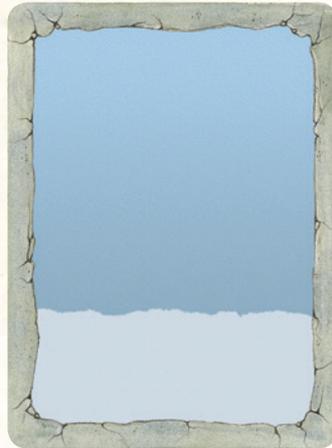
Se viene estratta una Creatura
(carta con fondo ocra)



Il giocatore deve giocare
un Artefatto



Se non lo gioca deve comunque scartare una carta e indietreggiare di una casella.



Se lo gioca può consultare Yhop e se ottiene un risultato positivo (Y) avanza di una casella.

Se viene estratta un Artefatto
(carta con fondo blu)



Il giocatore deve giocare
un Evento



Se non lo gioca deve comunque scartare una carta e indietreggiare di una casella.



Se lo gioca può consultare Yhop e se ottiene un risultato positivo (Y) avanza di una casella.

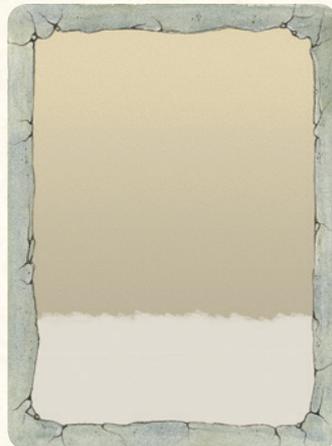
Se viene estratta un Evento
(carta con fondo verde)



Il giocatore deve giocare
una Creatura



Se non lo gioca deve comunque scartare una carta e indietreggiare di una casella.



Se lo gioca può consultare Yhop e se ottiene un risultato positivo (Y) avanza di una casella.