

DRAGONI ARRAFFONI

Regolamento Italiano

2-6 Giocatori + Dagli 8 anni in su+ 15-30 minuti

Il tuo stormo di draghi è tornato dalla razzia delle campagne con una bella pila di forzieri pieni di tesori! Ora è il momento di dividersi il bottino... sarebbe bello farlo equamente, ma i draghi sono troppo avidi! Riuscirai a imbrogliare i tuoi compari draghi per farti lasciare la pila di tesoro più grossa?

COSA C'È NELLA SCATOLA

- + Regolamento
- + 60 carte Tana
- + 81 carte Forziere con diverse quantità di gemme (13 x 0, 27 x 1, 27 x 2, 13 x 3, 1 x 10)
- + 1 carta Primo Giocatore

SCOPO DEL GIOCO

Collezionate il maggior numero possibile di carte Forziere, giratele a faccia in su alla fine della partita per rivelare quante gemme contengono. Il giocatore col maggior numero di gemme è il vincitore!

PREPARAZIONE

A Mescolate le carte Forziere e datene 5 a ogni giocatore. I mazzetti di carte Forziere di ogni giocatore dovranno restare a faccia in giù fino al termine della partita.

B Piazzate 24 carte Forziere a faccia in giù in una pila sparsa al centro del tavolo e riponete nella scatola il resto delle carte. La pila sul tavolo svolge sia la funzione di mazzo Forziera che quella di pila degli scarti quando dovrete pescare o scartare tesori.

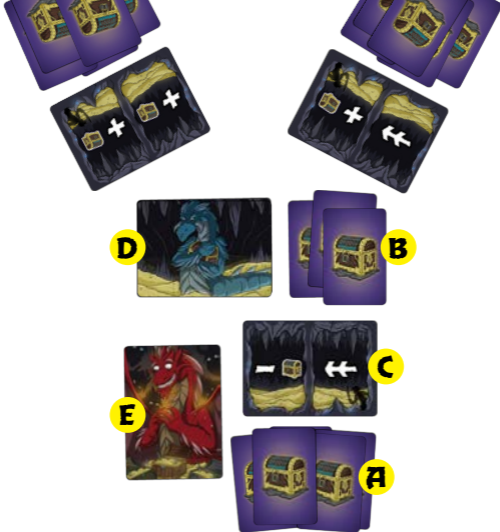
Nota: Per aggiustare la casualità delle carte Forziere, fate riferimento ai suggerimenti alla fine del regolamento.

Mescolate le carte Tana e rimuovete un numero di carte in base al numero di giocatori. Riponete nella scatola le carte inutilizzate.

	Carte da	Carte
Giocatori	Rimuovere	Utilizzate
6	12	48
5	25	35
4	20	40
3	27	33
2	27	33

C Piazzate casualmente una carta Tana a faccia in su davanti a ogni giocatore. Questa carta è l'inizio dell'area di gioco dei giocatori.

Nota: Per le regole per una partita a 2 giocatori o una partita a squadre fate riferimento alle varianti in fondo al regolamento.



Are di gioco iniziali per ogni giocatore (partita a 3 giocatori): Mazzo Forziere del giocatore (A), Mazzo Forzieri e pila degli scarti (B), Area di gioco iniziale (C), Mazzo Tana (D), e Carta Primo Giocatore (E).

Date a ogni giocatore una mano di 2 carte Tana a faccia in giù. I giocatori possono guardare la carte della propria mano in qualsiasi momento. Piazzate il resto della carte Tana a faccia in giù al centro del tavolo vicino al Mazzo Forzieri, così da creare il Mazzo Tane.

Scegliete il Primo Giocatore, cioè il giocatore che ha giocato Dragoni Arraffoni più volte, oppure se per tutti è la prima volta il giocatore più anziano. Piazzate la carta Primo Giocatore vicino all'area di gioco di quel giocatore.

COSTRUIRE UNA TANA

Il Primo Giocatore sceglie una carta Tana dalla mano e la piazza nella propria area di gioco o in quella di un altro giocatore.

Le carte Tana sono divise in due sezioni, contenenti una freccia oppure un valore di tesoro. Quando aggiungete una carta Tana all'area di gioco di un giocatore potete piazzarla accanto a un'altra, direttamente sopra un'altra carta, oppure in modo che copra solo una sezione di una carta. L'area di gioco di un giocatore può essere composta da 2, 3 o 4 sezioni.



Piazzando la carta Tana (A) su un'area di gioco esistente (B) è permessa una sovrapposizione totale (C), parziale (D), oppure nessuna (E) come mostrato, finché l'area risultante è composta da 4 sezioni al massimo.

Il gioco prosegue alla sinistra del Primo Giocatore. Il round termina quando tutti i giocatori hanno giocato una carta Tana (lasciando quindi una sola carta Tana nella propria mano).

OTTENERE O PERDERE TESORO

Una volta che ognuno ha aggiunto una carta Tana a un'area di gioco, i giocatori determinano quante carte Forziere ottengono o perdono questo round. Risolvete prima l'area di gioco del Primo Giocatore.

Per prima cosa sommate tutte le sezioni tesoro nella vostra area di gioco. Il valore totale di tesori potrebbe essere positivo o negativo. Poi osservate le sezioni con le frecce, se ne avete.

Le frecce singole influenzano il giocatore direttamente alla destra o alla sinistra rispetto alla tua area di gioco. Otterrai tesori direttamente dalla tua area di gioco se una freccia punta verso il basso. Le frecce doppie influenzano il giocatore che si trova a distanza due sulla destra o sulla sinistra rispetto alla tua area di gioco (non esistono doppie frecce che puntano verso il basso. Inoltre le frecce non possono puntare a giocatori dall'altra parte del tavolo). Un'area di gioco può influenzare da zero a tre giocatori.

Se una freccia punta a un giocatore, quel giocatore guadagna la somma dei valori positivi e negativi presenti in quella area di gioco. Se due sezioni freccia (doppie o singole) puntano allo stesso giocatore, quel giocatore ottiene o perde due volte il valore di tesoro mostrato su quella area di gioco. Se ci sono tre sezioni freccia che puntano allo stesso giocatore moltiplicate quel valore per tre!

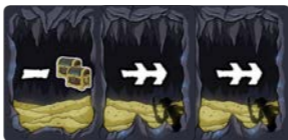
Ricordate: Prima sommate i valori tesoro e poi applicate le frecce!



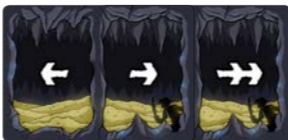
Questa area di gioco ha un valore tesoro di -1. Il proprietario dell'area di gioco e il giocatore alla sua destra perdono 1 carta Forziere.



Il giocatore alla sinistra, alla destra e due spazi sulla destra ottengono tutti 1 carta Forziere.



Il giocatore due spazi sulla destra ottiene un valore di -2 per due volte, quindi perde 4 carte Forziere.



Non succede nulla. Questa area di gioco non influenza nessun giocatore. Questa area di gioco avrebbe comunque zero effetto anche se avesse contenuto solo tesori (i giocatori non possono ottenere o perdere tesori dalla propria area di gioco a meno che ci sia una freccia che punta in basso, verso di loro).

I giocatori che ottengono tesori pescano quel numero di carte Forziere dal mazzo Forziere al centro del tavolo e le aggiungono al proprio mazzo. I giocatori che perdono tesori scartano quel numero di carte Forziere dalla cima del proprio mazzo e le aggiungono in cima al mazzo Forziere al centro del tavolo. Tutte le carte Forziere devono sempre rimanere a faccia in giù fino alla fine del gioco, non potete guardarle!

I giocatori influenzati da un'area di gioco pescano o scartano carte Forziere in senso orario, iniziando dal Primo Giocatore attuale. Se dovrete ottenere tesori in un round in cui non sono presenti carte Forziere nel mazzo al centro del tavolo non potete ottenere tesori questo round. Se dovrete perdere tesori ma non sono rimaste abbastanza carte nel mazzo personale non perdetevi nessuna carta in quel round.

Procedete a risolvere le aree di gioco in senso orario a partire dal Primo Giocatore. Dopo che ogni giocatore ha ottenuto o perso tesori la carta Primo Giocatore si sposta al giocatore alla sinistra del Primo Giocatore attuale. Tutti i giocatori pescano una carta Tana dal mazzo Tana così da avere 2 carte in mano e inizia un nuovo round.

Una volta che il mazzo Tana è esaurito il gioco prosegue fino alla fine di quel round (ogni giocatore rimane con una sola carta Tana in mano).



FINE DELLA PARTITA

Dopo la fase di presa e perdita tesori dell'ultimo round i giocatori girano a faccia in su le carte Forziere del proprio mazzo e sommano il valore delle gemme presenti sulle carte. Il giocatore col maggior numero di gemme è il vincitore. In caso di parità il giocatore con il maggior numero di carte è il vincitore!

Una carta Forziere contiene un prezioso anello magico che vale 10 gemme. Se sarete molto fortunati riuscirete a conquistarla!

VARIANTE DI SQUADRA

Giocare a squadre è un modo molto divertente per giocare in 4 o 6 giocatori: Il gioco procede normalmente con la differenza che avrete un compagno di squadra (nelle partite a 4 giocatori) o due compagni di squadra (nelle partite a 6 giocatori).

Voi e i vostri compagni di squadra sarete seduti in modo che ci sia un giocatore della squadra avversaria seduto tra di voi.

Ogni giocatore ha il proprio mazzo Forziere personale. Nel caso dobbiate perdere carte Forziere dal vostro mazzo ma non ne avete più, i vostri compagni di squadra non dovranno scartare le loro carte. Alla fine della partita sommate le gemme di tutti i giocatori della squadra per avere il valore finale. La squadra con il maggior numero di gemme ha vinto!

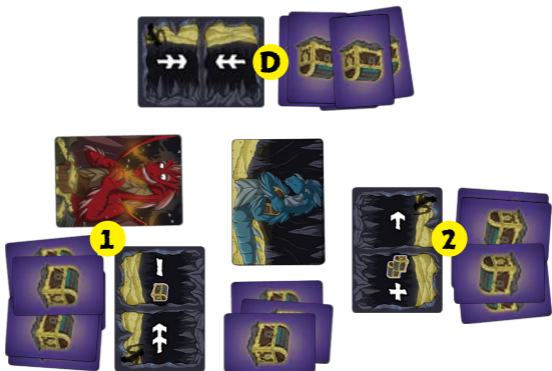
Nota: I compagni di squadra possono parlare delle aree di gioco ma non posso condividere dettagli delle proprie carte Tana.

VARIANTE A 2 GIOCATORI

Seguite la preparazione del gioco base per ogni giocatore. Poi piazzate 5 carte Forziere e 1 carta Tana tra i due giocatori (1, 2), così che siano alla sinistra di un giocatore e alla destra dell'altro. Questo rappresenta il Drago Dormiente (D), che non giocherà carte Tana ma può perdere o ottenere carte Forziere.

Durante il gioco i giocatori possono piazzare carte Tana in qualsiasi area di gioco come al solito, inclusa l'area di gioco del Drago Dormiente. Risolvete tutte le aree di gioco in senso orario, trattando il Drago Dormiente come se fosse un giocatore aggiuntivo che perde o ottiene Forzieri secondo le regole.

Alla fine della partita tutti contano le proprie gemme, incluso il Drago Dormiente. È possibile che il Drago Dormiente sia il vincitore!



ADEGUARE LA CASUALITÀ

Il mazzo Forziere contiene carte con gemme di valori diversi. Potete aggiungere o rimuovere carte dal mazzo per adeguare la casualità del punteggio finale. Ecco alcune considerazioni da tenere presenti:

- Le carte 1-gemma e 2-gemme sono il nucleo del mazzo Forziere. Ha generalmente senso mantenerle nel mazzo.
- Se vorreste più Forzieri vuoti per diminuire la possibilità di un distacco troppo alto tra il vincitore e gli altri giocatori, aggiungete le carte con zero gemme. Se avere carte con zero gemme è troppo frustrante, toglietele.
- Se preferite una maggiore estensione di punti, aggiungete le carte con 3 gemme. Potreste voler aggiungere le carte da 3 gemme anche se avete tolto le carte da zero gemme.
- Se volete più possibilità di avere una vittoria a sorpresa, includete la carta con l'anello magico da 10 gemme. Se invece non vi piace toglietelo.

STILL FEELING GREEDY?

The world is yours for the taking in the Kaiju Incorporated Card Game!



3-5 PLAYERS



AGES 13 & UP



60 MINUTES



LEARN TO PLAY!
evilh.at/kaiju-learn



EVIL HAT
PRODUCTIONS

WANT MORE DRAGONS?

Raise your own in the windpunk RPG: Do: Fate of the Flying Temple!



Find out more about this
roleplaying game at our website!

www.evilhat.com/home/do-fate-of-the-flying-temple/



EVIL HAT
PRODUCTIONS

LEARN TO PLAY!

Watch our instructional video and download the rulebook in English, German, French, Spanish, or Italian from our website!



<https://www.evilhat.com/home/greedy-dragons-learn-to-play/>

GAME DESIGN

Dan DeJager

EDITING

Karen Twelves

ARTWORK

Brian Patterson

PROJECT MANAGEMENT

Sean Nittner

GRAPHIC DESIGN

Fred Hicks

BUSINESS DEVELOPMENT

Chris Hanrahan

MARKETING

Carrie Harris

TRANSLATION

Flavio Mortarino &
Renato Ramonda

Greedy Dragons Copyright ©2018
Evil Hat Productions, LLC and
Dan DeJager. All rights reserved.
First published in 2018 by Evil Hat
Productions, LLC. Manufactured in
China.

Evil Hat Productions, 10125 Colesville
Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions and the Evil Hat
logo are trademarks owned by Evil Hat
Productions, LLC. All rights reserved.



**EVIL HAT
PRODUCTIONS**

www.evilhat.com
feedback@evilhat.com
[@EvilHatOfficial](https://www.facebook.com/EvilHatOfficial)
[facebook.com/
EvilHatProductions](https://www.facebook.com/EvilHatProductions)