

MORIMENTU Regolamento

Informazioni

- 6+
- 1-4 giocatori
- durata: 20 minuti
- competitivo a tema albero genealogico

Vi trovate sul terreno di una casa sconosciuta, senza sapere chi siete e da dove venite. Trovate un carillon la cui canzone "Morimentu" vi suggerisce di cercare le tracce del vostro passato scavando sotto l'unico albero che troneggia nel campo. Riuscirete a ricostruire la storia della vostra famiglia?

41 - Carte Terreno / 10 - Carte Antenato / 10 - Carte Obiettivo / 3 - Carte Attrezzo

Obiettivo del gioco

Ogni giocatore deve riuscire a completare le combinazioni di oggetti dei vari antenati trovati nel terreno per ricostruire l'albero genealogico, entro il tempo prestabilito da un sottofondo musicale di 20 minuti.



Scannate per
la soundtrack
cronometro

Setup

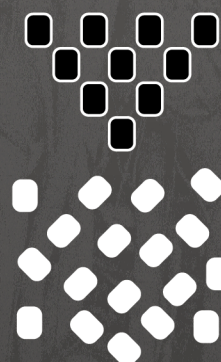
Prendere le *carte antenato* e disporle secondo lo schema indicato, col lato delle combinazioni di oggetti visibile.

Consegnare ad ogni giocatore una *carta obiettivo*.

Mischiare le *carte terreno* e posizionarle coperte come nell'immagine a fianco.

Posizionare le *carte attrezzo* su un lato, in questo ordine di acquisto:

- guanti
- paletta
- vanga



carte antenato
carte terreno

Svolgimento del gioco

Il giocatore che più di recente ha visitato un cimitero è il primo giocatore, che fa partire la musica di durata 20 minuti.

Il gioco si svolge a turni in senso orario, ognuno mostrerà un certo numero di carte terreno in base alle carte attrezzo sbloccate fino a quel momento e cercherà le combinazioni corrette corrispondenti agli antenati. Rivelando in un singolo turno tutte le carte di un antenato, ne si scopre il ritratto, girando la carta e tenendo per se gli oggetti ottenuti.

Ogni giocatore possiede una *carta obiettivo* con una disposizione unica dell'albero di famiglia. Quando viene scoperto un antenato è possibile metterlo nella posizione indicata dal proprio obiettivo solo se la posizione non è già stata occupata da un altro antenato scoperto.

All'inizio del gioco si potrà mostrare una sola carta per turno, se vengono scoperte delle carte moneta queste verranno posizionate sopra al prossimo attrezzo seguendo l'ordine di acquisto. Ogni attrezzo con 2 monete si considera sbloccato e consente di mostrare una carta in più per tutti i giocatori per tutta la partita.

Ogni volta che un giocatore gira una carta che contiene un oggetto e un'azione (scava + o scava -) può decidere di prenderla (in ogni momento si può avere al massimo una sola carta in mano) e potrà usarla nei turni successivi per due scopi:

o per eseguire l'azione indicata dalla carta:



scava + : mostra una carta in più, durante il suo turno



Scava - : impedisce di mostrare una carta, durante il turno degli altri giocatori

o per utilizzarla come oggetto in una combinazione durante il suo turno

E' necessario mostrare sempre tutte le carte che l'attrezzo consente di mostrare, anche se è ovvio che non si riesca a risolvere nessun antenato, e alla fine del turno si girano a faccia in giù tutte le carte che sono state mostrate.

In qualsiasi momento rimanga un solo antenato da mostrare le carte terreno in gioco sono esattamente quelle dell'antenato quindi nessun giocatore potrà ottenerle, l'antenato viene mostrato automaticamente e il gioco termina.

Fine del gioco

Il gioco termina quando scade il tempo di gioco oppure quando vengono completati tutti gli antenati. Se il gioco termina per lo scadere del tempo e manca anche solo uno o più antenati da completare allora tutti i giocatori hanno perso il gioco.

Nel caso in cui il tempo non sia terminato, si contano i punti vittoria in questo modo:

- +1 punto vittoria per ogni carta terreno nella propria plancia.
- +1 punto vittoria per ogni oggetto preferito (mostrato nell'obiettivo) tra le carte terreno della propria plancia.
- +1 punto vittoria per ogni antenato posizionato nel posto corretto rispetto al proprio obiettivo.

In caso di parità la vittoria è condivisa.

MORIMENTU

Scava nel tuo passato

Designed by Stefano Fadda, Franco Sardo, Leonardo Tomasi

Illustrations by Laura Sotgiu, Giulia Scalas

Music by Giuliano Cau

Made for Global Game Jame 2023

Cagliari Game Jam organized by FabbricaStorie