



DRAGON in the HUT

Manuale





DRAGON in the HUT

Manuale



Indice

Indice	4
Da dove inizio?	5
C'era una volta...	6
Componenti e preparazione	7
Scopo del gioco	8
Le carte e il loro uso	10
Come si gioca	13
Fase 1 – Aggiornamento	14
Fase 2 – Ricerca	15
Fase 3 – Azione	16
In breve	19
Mini-espansione “Frost&Fire”	20
Regole facoltative e varianti	20
E infine... grazie di cuore!	21

Da dove inizio?

Puoi leggere questo manuale, ad esempio. **Il manuale è disponibile anche in altre lingue** sul nostro sito web **www.dragoninthehut.com/help**



Puoi anche imparare a giocare guardando il **video manuale**. Scansiona il QR code qui a fianco per imparare Dragon in the Hut in pochi minuti! **www.dragoninthehut.com/video**



Per altre informazioni visita il nostro sito **www.dragoninthehut.com**



C'era una volta...



C'era una volta una valle boscosa, adagiata in mezzo ad alte montagne. Tra le cime più alte e nascoste di quelle montagne facevano il nido i più grandi draghi mai visti. Nessuno aveva il coraggio di arrampicarsi fin lassù ma le lunghe ombre che di quando in quando attraversavano il cielo non lasciavano alcun dubbio!

Dalle spesse nubi che cingevano i fianchi delle montagne pioveva tanto, e spesso. Forse era per tutta l'acqua che dalle vette si riversava giù a valle, o per il vento che spazzava incessante le cime scoscese, ma avventurandosi nei fitti boschi di quella valle era piuttosto facile imbattersi in qualche guscio d'uovo di drago. Non era neanche così improbabile trovare un uovo ancora intero.

Un giorno, proprio a seguito di uno di questi ritrovamenti fortuiti, a un abitante della valle venne in mente di fare schiudere un uovo, e di provare ad allevare un drago. Il drago effettivamente si dimostrò un ottimo animale da guardia, tenendo lontani tanto le bestie selvatiche - altri draghi inclusi - quanto i visitatori indesiderati, e un valido aiuto nei lavori di tutti i giorni. Un drago non passa certo inosservato, e in men che non si dica la voce la notizia si sparse in tutta la valle, ed arrivò fino ai vostri villaggi...

Componenti e preparazione

Tutto ciò di cui hai bisogno per giocare è...



Carte Drago
18 carte



Pagliai
16 carte



Uova
16 carte



Trappole
16 carte



Azioni
32 carte



Carte Bosco
80 carte

... e un po' di spazio per appoggiare le carte. Snacks e bevande sono raccomandati, ma non obbligatori.

Separate le Carte Bosco dalle Carte Drago, mescolate il mazzo Bosco e metteteli al centro dello spazio di gioco.

Distribuite in senso orario cinque Carte Bosco a ciascun giocatore. Giocherete a turno, in senso orario e un giocatore alla volta.

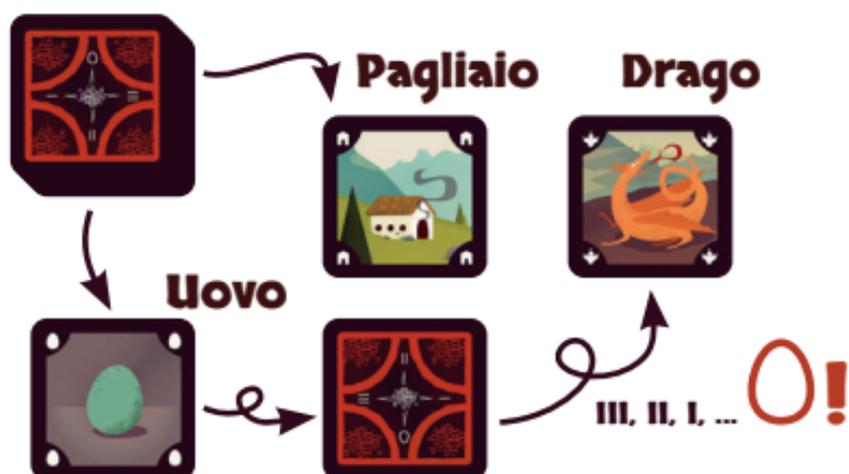
scopo del gioco

Il tuo obiettivo è essere il primo giocatore ad ottenere tre draghi.



Per ottenere un drago, dovrai:

- **pesca un Pagliaio** (è nel Mazzo Bosco, da cui pescherai all'inizio di ogni turno)
- **pesca un Uovo di Drago o rubarlo da un giocatore**
- **mettere l'Uovo in covata in un Pagliaio o sotto un Drago**
- **attendere fino a quando il contatore di covata non raggiungerà l'icona dell'uovo.**



Quando il tuo Drago uscirà dall'Uovo non dovrai più preoccuparti della sua sicurezza: un Drago sa badare a sé stesso!



Il tempo di covata varia in base al numero di giocatori.

- per **2 giocatori** il contatore parte da **III** turni
- per **3 o 4 giocatori** il contatore parte da **II** turni
- per **5 o più giocatori** il contatore parte da **I** turno

Quando il contatore di schiusa raggiunge l'icona dell'uovo, la carta si schiude.

Rivelala agli altri giocatori.

Se è un Uovo ottieni un Drago. Se era una trappola scartala (parleremo delle trappole tra poco).

Le carte e il loro uso

Le **Carte Bosco** sono il mazzo di gioco principale. Sul retro hanno un motivo con degli alberi e un segnaturni con i numeri romani I, II, III e l'icona di un bell'ovetto.

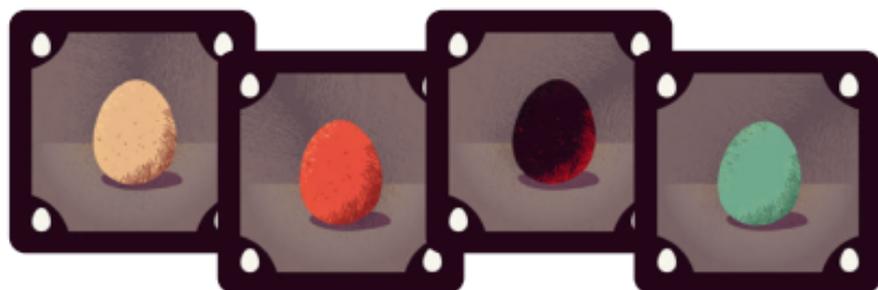


Il segnaturni tiene traccia dei turni che mancano alla schiusa di una carta in covata.

Le **Carte Pagliaio** si riconoscono per l'icona della casetta e l'illustrazione di una piccola costruzione sul fronte. Un Drago ha bisogno dei suoi spazi, e un Pagliaio è il posto perfetto per allevarlo e alloggiarlo.



Le **Carte Uovo** hanno l'icona e l'illustrazione di un uovo. Le troverai in diversi colori, ma il colore di un uovo non ha alcun effetto sul gioco. Se riesci a tenere un Uovo al sicuro in un Pagliaio o sotto un Drago abbastanza a lungo l'Uovo si schiuderà e otterrai un bel Drago.



Le **Carte Drago** hanno quattro piccoli draghi sul retro, mentre sul fronte c'è... un altro drago, ovviamente!



Quando una delle tue Uova si schiude peschi la prima carta del Mazzo Drago e la metti in gioco davanti a te. Tutti i giocatori devono poter vedere chiaramente e in ogni momento quanti Draghi hai.



Una volta messi in gioco, i Draghi possono covare nuove Carte Uovo o Trappola.

Le **Carte Azione** hanno l'icona di una mano aperta e una illustrazione del loro effetto al centro.



Ruba una, due o tre carte dalla mano di un giocatore



Ruba o fai scartare una carta dal Pagliaio di un giocatore

Con le Carte Azione puoi ostacolare gli altri giocatori, pescando carte dalla loro mano e rubando o facendo loro scartare delle carte in covata nei loro Pagliai o sotto i Draghi.

Ogni giocatore farà di tutto per essere il primo a ottenere i tre Draghi. È meglio proteggersi!

Le **Carte Trappola** hanno l'icona di un piede che fa scattare una trappola. L'illustrazione riproduce l'effetto che dovrà scontare il giocatore che attiva la Trappola. Le illustrazioni sono simili a quelle delle Carte Azione, ma lo sfondo è più scuro.



Il giocatore attaccante scarta due o tre carte dalla mano



Il giocatore in difesa ruba due carte dalla mano dell'attaccante

Le Carte Trappola vengono messe in covata in un Pagliaio o sotto un Drago come se fossero Uova, e restano nascoste fino a che il contaturni arriva all'icona dell'uovo. Se un giocatore prova a rubare o far scattare una Trappola coperta, la Trappola scatta.

Il giocatore che ha fatto scattare la trappola subisce i suoi effetti negativi, a beneficio del giocatore che ha messo in gioco la Trappola.

Se nessuno interagisce con la Trappola fino al momento della schiusa, la Trappola viene scartata senza alcun effetto.

Come si gioca

Fase 1 — Aggiornamento

- Aggiorna i segnaturni di tutte le tue carte coperte.
- Rivela tutte le carte che hanno finito la cova. Scarta le Trappole e converti le Uova in Draghi.
- Se hai 3 o più Draghi, hai vinto.

Fase 2 — Ricerca

- Pesca 2 carte dal Mazzo Bosco.
- Scegli se pescare 2 carte aggiuntive. In questo caso il tuo turno termina.
- Altrimenti procedi alla fase Azione.

Fase 3 — Azione

- Gioca le tue carte. Puoi giocare un solo Pagliaio per turno, tutte le Carte Azione che vuoi e mettere un Uovo o una Trappola coperta sotto ogni Pagliaio o Drago disponibile (Pagliai e Draghi possono ospitare una carta alla volta).
- Quando hai finito, passa il turno.
- Ora tocca al prossimo giocatore!

Fase 1 — Aggiornamento

Nel primo turno di gioco tutti i giocatori saltano questa fase (non avendo ancora carte in covata da aggiornare).

Aggiorna i segnaturni delle tue carte.

Tutte le Carte Bosco hanno un segnaturni sul retro. **All'inizio del tuo turno aggiorna il segnaturni ruotando in senso antiorario le tue carte in covata.**

Il tempo di covata di Uova e Trappole varia in base al numero di giocatori.

Quando Uove e Trappole entrano in gioco imposta il contaturni sul tempo di covata corretto: **III per 2 giocatori, II per 3 o 4 giocatori e I per 5 o più giocatori.**

Rivela tutte le carte che hanno finito la cova. Scarta le Trappole e converti le Uova in Draghi.

Quando il contaturni arriva all'icona dell'uovo, la carta è pronta alla schiusa. **Scarta l'Uovo, pesca una Carta Drago e mettila in gioco davanti a te. Se la carta che si schiude è una Trappola scartala senza applicare alcun effetto.**

Se hai tre o più Draghi il gioco finisce. Hai vinto la partita!

Fase 2 — Ricerca

Pesca due carte.

Pesca due carte
dal Mazza Bosco.



Puoi pescare due carte aggiuntive e concludere il tuo turno.

Scegli se tornare nel Bosco e **pescare due carte aggiuntive o procedere alla fase Azione**. Decidi prima di giocare qualsiasi carta: se peschi le carte aggiuntive non potrai giocare carte in questo turno.

Se non hai pescato carte aggiuntive procedi alla fase Azione.

Esempio di gioco. È il tuo primo turno e hai 4 carte in mano. Non hai carte in covata, perciò passi direttamente alla fase di Ricerca.



Peschi due carte e le aggiungi alla tua mano.

+



Non avendo ancora un Pagliaio da giocare decidi di pescare 2 carte aggiuntive. Peschi un Pagliaio, ma per il momento non puoi giocarlo. Il tuo turno finisce qui.

+



Fase 3 — Azione

Gioca le tue carte!

Puoi mettere in gioco solo un **Pagliaio** per turno. Non ci sono limiti al numero di **Carte Azione** che puoi giocare. Anche le **Carte Uovo e Trappola** possono essere giocate senza limiti, a condizione di avere un **Pagliaio** o un **Drago liberi** (ricorda: ogni Pagliaio o Drago può ospitare una sola carta in covata).

Gioca sempre solo una carta alla volta, applica i suoi effetti e aggiungila alla pila degli scarti prima di giocare un'altra. **Ogni nuova carta che ottieni durante il tuo turno può essere giocata immediatamente.**

Quando le carte del **Mazzo Bosco** finiscono rimescola la pila degli scarti e mettila al centro come nuovo **Mazzo Bosco**.



Pagliai e Draghi ospitanti



Esempio di gioco. È il mio turno. Ho due carte in mano e le gioco insieme per rubare una carta dal Pagliaio dell'avversario e due dalla sua mano. La carta coperta che ho attaccato è però una trappola "scarta due"! Ora dovrei scartare l'altra carta azione che avevo in mano ma non posso farlo perché l'ho appena giocata... Ecco perché avrei dovuto giocare una sola carta e risolverne gli effetti prima giocare una seconda.



Giocare Pagliai, Uova o Trappole

Per piazzare Uova o Trappole devi avere un Pagliaio o un Drago liberi già in gioco. Puoi giocare una carta Pagliaio dalla tua mano mettendola davanti a te a faccia in su.

Ciascun Pagliaio o Drago può ospitare solo una carta per volta (Uovo o Trappola). Metti la carta ospitata appena sotto il suo Pagliaio o Drago: resterà lì finché il suo segnaturni non raggiungerà l'ovetto o una carta ti costringerà a scartarla. Non c'è limite al numero di Pagliai che puoi avere in gioco, ma ricorda che ne puoi aggiungere solo uno per turno.

Giocare Carte Azione

Per giocare una Carta Azione dalla tua mano mettila nella pila degli scarti e applica il suo effetto. **Quando un effetto ti obbliga a scartare puoi scegliere tu quale carta scartare. Quando invece è un giocatore a rubarti delle carte è lui a scegliere.**

Trappole e loro effetti

Quando un altro giocatore prova a rubare o farti scartare una tua Trappola in covata la Trappola si attiva e si applicano i suoi effetti. Tutti gli effetti positivi si applicano al proprietario del Pagliaio o del Drago che covava la trappola. Tutti gli effetti negativi colpiranno invece il giocatore che ha fatto scattare la Trappola.

Come gestire gli errori dei giocatori?

Se un giocatore sbaglia a usare una carta (es. mette in covata in un Pagliaio una carta Azione o prova a giocare una Trappola direttamente contro un giocatore come se fosse un'Azione), la carta viene scartata.

Quando hai finito, passa il turno.

Ora tocca al prossimo giocatore!

In breve

1. Aggiornamento

Aggiorna i segnaturni delle tue carte.

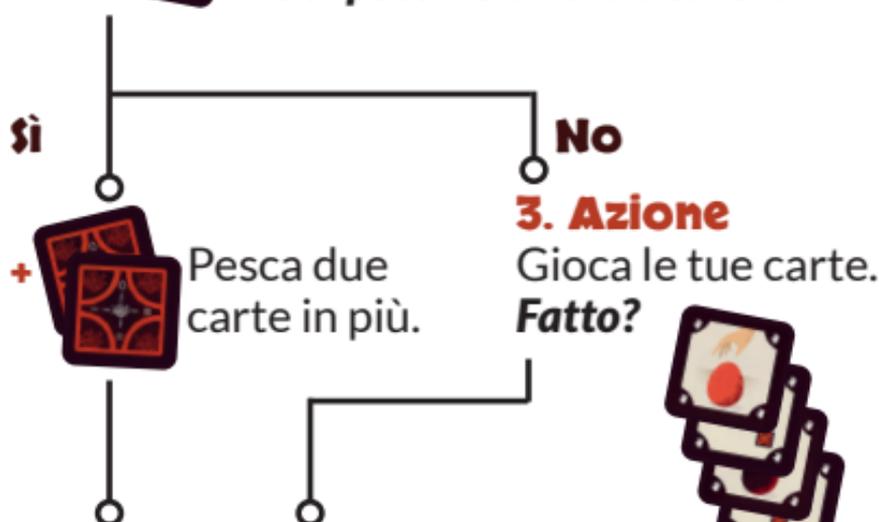
Un contatore ha raggiunto l'icona dell'uovo?



2. Ricerca

+  Pesca 2 Carte Foresta.

Vuoi pescare un'altra carta?



Fine del turno!

Ora tocca al prossimo giocatore.

Mini-espansione "Frost&Fire"

"Frost&Fire" è la prima mini-espansione di Dragon in the Hut, inclusa in tutte le versioni del gioco. L'espansione aggiunge due Carte Azione (e un po' di cattiveria).



Le carte **Fuoco** bruciano un Pagliaio. Il Pagliaio bersaglio deve essere scartato insieme a ogni carta da esso ospitata.



Le carte **Gelo** rallentano la schiusa di una carta. Il contatore della carta coperta bersaglio sale di 1 (se ne ritarda la schiusa di un turno) fino a un massimo di III.

Se volete usare l'espansione mescolate le nuove carte insieme alle Carte Bosco. Vi consigliamo di togliere dal mazzo 3 carte ruba uovo e 3 carte rompi uovo.

Regole facoltative e varianti

Sul nostro sito troverete regole facoltative, varianti e molto altro: www.dragoninthehut.com/help



E infine... grazie di cuore!

Senza il vostro contributo questo progetto non sarebbe mai stato possibile. **Grazie di cuore per aver creduto in Dragon in a Hut | Un Drago nel Pagliaio!**

Avete domande o suggerimenti? Sul nostro sito trovate i nostri contatti e i link ai nostri canali social www.dragoninthehut.com



Dragon in the Hut è un gioco di carte di Isochronia Games

**Game Design
di Claudio Branca**



Isochronia Games è un progetto indipendente e nasce dalla passione per i buoni giochi in buona compagnia.

Progettiamo i giochi a cui vorremmo giocare – e speriamo che anche voi possiate innamorarvene.

Siamo artigiani, non un'industria. Se qualcosa non dovesse funzionare alla perfezione saremmo felici di ascoltare il vostro feedback.



Dragon in the Hut | Un Drago nel Pagliaio
Manuale di gioco italiano — v 1.2
2024, tutti i diritti riservati



Dragon in the Hut
Un Drago nel Pagliaio
Manuale di gioco italiano — v 1.2
2024, tutti i diritti riservati

