

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

Game Design di Claudio Branca

Ischronia 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.

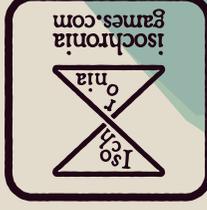
Sul sito dragoninthehut.com trovate i nostri contatti, regole facoltative e varianti di gioco, download gratuiti, e molto altro!



DRAGON in the HUT Manuale



Dragon in the Hut | Un Drago nel Pagliaio
Manuale di gioco italiano — v 2.0 2025
Tutti i diritti riservati.



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 segnaurni con i numeri romani III, II, I e l'icona di un bell'ovetto (è lo zero). Il contaturni tiene traccia dei turni che mancano alla schiusa di una carta in covata.

Le **Carte Uovo** hanno icona e disegno di un uovo. Le troverai in diversi colori, ma il colore di un Uovo non ha effetto nel gioco base.

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.

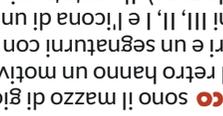


Le **Carte Pagliaio** si riconoscono per l'icona della casetta e l'illustrazione sul fronte. Un Drago ha bisogno dei suoi spazi, e un Pagliaio è il posto perfetto per tenere al sicuro un Uovo di Drago fino alla schiusa.

Le **Carte Drago** hanno quattro piccoli draghi sul retro, mentre sul fronte c'è una delle tue Uova si schiude pescchi! La prima carta del Mazzo Drago e la metti in gioco davanti a te.

Tutti i giocatori devono poter vedere chiaramente quanti Draghi hai in ogni momento.

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



Azioni
32 carte



Trappole
16 carte



Uova
16 carte



Pagliai
16 carte



Carte Bosco
80 carte



Carte Drago
18 carte

Componenti del gioco base

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

Con le Carte Azione (le immagini qui a fianco) puoi ostacolare gli altri giocatori rubando o facendo scartare carte in covata in un Pagliaio o sotto un Drago o pescando carte dalla loro mano. La carta in alto è un Ruba Uovo, quella in mezzo è un Rompi Uovo, quella sotto è una carta Ruba dalla Mano.

Il numero di carte nell'illustrazione indica su quante carte ha effetto la vostra azione (rubare o far scartare). Ogni giocatore farà di tutto per essere il primo e l'unico a ottenere i tre Draghi. È meglio proteggerli!



Le **Carte Trappola** hanno l'icona di un piede che fa scattare una trappola. L'illustrazione riproduce l'effetto che sconta il giocatore che attiva la Trappola: scarta 3 carte (immagina a lato, in alto), scarta 2 carte (centro), cedi 2 carte dalla mano (basso).

Le Trappole vengono messe in covata in un Pagliaio o sotto un Drago come se fossero Uova (per questo entrambe hanno uno sfondo scuro). Se un giocatore prova a rubare o far scartare una Trappola coperta, la Trappola scatta.

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



Mini-espansione "Frost&Fire"

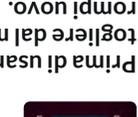
"**Frost&Fire**" è la prima espansione di Dragon in the Hut, inclusa nel gioco base, e aggiunge due Carte Azione (e un po' di cattiveria).



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



Le carte **Gelo** rallentano la schiusa di una carta coperta (in covata). Il contatore della carta scelta sale di 1, fino al massimo di III.



Prima di usare l'espansione vi consigliamo di togliere dal mazzo 3 carte ruba uovo e 3 carte rompi uovo.

C'era una volta...

C'era una volta una valle boscosa tra alte montagne. Sulle cime più nascoste facevano il nido i più grandi draghi mai visti. Nessuno osava arrampicarsi fin lassù, ma le lunghe ombre che solcavano il cielo non lasciavano dubbi!

Dalle spesse nubi che cingevano le montagne pioveva tanto, e spesso. Forse per l'acqua che dalle vette si riversava a valle o per il vento che spazzava le cime scoscese, nei fitti boschi di quella valle era abbastanza facile imbattersi in gusci d'uovo di drago... e di quando in quando in un uovo ancora intero.

Un giorno a un abitante della valle venne in mente la strana idea di farne schiudere uno e allevare un drago. Contro ogni pronostico ebbe successo, e il drago si dimostrò fin da subito un ottimo guardiano e un valido aiuto nei lavori di tutti i giorni. In men che non si dica la notizia si sparse per la valle e arrivò fino ai vostri villaggi...

Preparazione

Tutto ciò di cui hai bisogno per giocare sono le Carte Drago, le Carte Bosco e un appoggio. Snack 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.

Date cinque Carte Bosco a giocatore. Giocherete a turno, in senso orario, un giocatore alla volta.

*più le carte della mini-espansione Frost&Fire, già inclusa nel gioco base

Il tuo obiettivo è essere il primo giocatore ad ottenere tre draghi. Per ottenere un drago, dovrai:

- trovare un Pagliaio (è nel mazzo delle Carte Bosco, da cui pescherai all'inizio di ogni turno)

- trovare un Uovo di Drago (o rubarlo)

- covare l'Uovo 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!



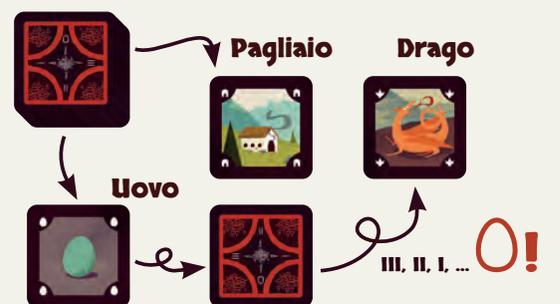
Come nasce un Drago?

Per far nascere un Drago servono due cose: un Uovo e un posto sicuro dove covarlo: un Pagliaio o l'ala protettrice di un Drago adulto.

Se durante il tuo turno hai in gioco un Pagliaio o un Drago liberi e in mano una Carta Uovo, puoi mettere l'Uovo in covata. Per farlo posiziona la carta, coperta, appena sotto il Pagliaio o il Drago che la ospiteranno.

Sul retro delle Carte Bosco c'è un contaturni con quattro indicatori: III, II, I e 0. È il tempo di covata: il conto alla rovescia per la schiusa del tuo Uovo.

All'inizio di ogni tuo turno aggiornerai il contaturni di tutte le tue carte in covata. Quando un contaturni raggiunge lo zero rivela e scarta immediatamente la carta: se era un Uovo aggiungi in gioco un Drago.



Il tempo di covata dipende dal numero di giocatori:

- per 2 giocatori il contatore parte da III turni
- per 3 o 4 giocatori parte da II turni
- da 5 a 8 giocatori il contatore parte da I turno

Cosa può andare storto?

Un avversario può provare a rubare o rompere le tue Uova in covata. Per farlo dovrà scartare una carta Ruba Uovo o Rompi Uovo. L'avversario indicherà una carta in covata e la rivelerà. Se trova un Uovo e ha provato a rubarlo lo aggiungerà alla sua mano, se invece ha provato a romperlo lo scarnerà.

Abbiamo detto "se trova un Uovo" perché per scoraggiare i furti al posto delle Uova è possibile nascondere delle Trappole. Quando una Trappola viene fatta scattare si applica il suo effetto (negativo) a chi ha provato a rubare o rompere quello che pensava fosse un Uovo.

Infine, i giocatori possono usare una carta Ruba dalla Mano per pescare delle carte dalla mano di un avversario. Ora che avete un'idea di cosa vi può capitare, andiamo a vedere come si gioca!

Come si gioca?

Fase 1 — Aggiornamento

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

1. Aggiorna il contaturni ruotando di 90° in senso antiorario tutte le tue carte in covata.
2. Rivela le carte che hanno finito la cova.
3. Scarta le Trappole e converti le Uova in Draghi. Quando il contaturni arriva a zero, la carta si chiude. Scartala. Se è un Uovo pesca un Drago e mettilo in gioco.
4. Se hai tre o più Draghi hai vinto! Il gioco finisce appena un giocatore ottiene 3 (o più) draghi.



La carta che ha raggiunto lo 0 ha finito la covata: viene rivelata e convertita in drago (se è Uovo) o scartata (se è una Trappola).



Nel tuo turno peschi sempre 2 carte dal mazzo delle Carte Bosco...
... puoi guardarle e poi scegliere se pescarne altre 2 e finire il turno o proseguire alla tua fase di Azione.

Nella tua fase di Azione puoi giocare un solo Pagliaio e tutte le altre carte che vuoi.



Fase 2 — Ricerca

Tutti cominciano la partita con 5 carte in mano. Non c'è un numero minimo o massimo di carte che il giocatore deve avere in mano. Quando le carte del Mazzo Bosco finiscono rimescola la pila degli scarti e mettila al centro come nuovo Mazzo Bosco.

- Pesca due carte dal Mazzo Bosco.
- Ora puoi pescare due carte aggiuntive e concludere il tuo turno. Scegli se tornare nel Bosco e pescare due carte in più o passare alla fase Azione. Decidi prima di giocare qualsiasi carta: se peschi le carte aggiuntive non potrai giocare carte in questo turno.
- Se invece non hai pescato carte aggiuntive, passa alla fase di Azione.

Fase 3 — Azione

- Gioca le tue carte!
- Quando hai finito di giocare, passa il turno al prossimo giocatore.

Giocare le carte: regole e limiti

Puoi mettere in gioco solo un Pagliaio per turno. Puoi giocare una carta Pagliaio dalla tua mano mettendola davanti a te a faccia in su. Non c'è limite al numero di Pagliai che puoi avere in gioco, ma ricorda che ne puoi aggiungere solo uno per turno.

Gioca 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.

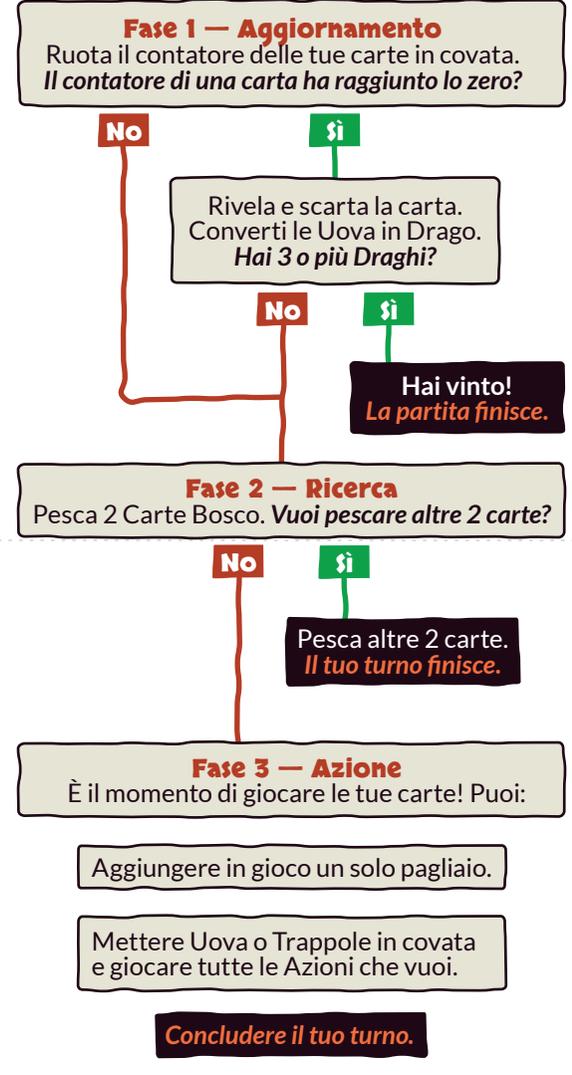
Giocare le Carte Azione

Nel tuo turno puoi giocare tutte le Carte Azione che vuoi. Per un'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, tocca a lui a scegliere.

Giocare Uova o Trappole

Anche le Carte Uovo e Trappola possono essere giocate senza limiti: devi solo avere un Pagliaio o un Drago liberi già in gioco. Ciascun Pagliaio o Drago può ospitare solo una carta per volta.

Per piazzare Uova o Trappole metti la carta ospitata sotto il Pagliaio o Drago: resterà lì fino alla schiusa o finché una carta non ti costringerà a scartarla.



Le trappole e i 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. Gli effetti positivi si applicano al proprietario del Pagliaio o del Drago che covava la trappola. Gli effetti negativi colpiranno 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 una carta Azione o prova a giocare una Trappola direttamente contro un giocatore come se fosse un'Azione), la carta viene scartata.

Sul retro di questo foglio trovi la descrizione dettagliata di tutte le carte (inclusa l'espansione "Frost&Fire") e del loro funzionamento.