



SCOPO DEL GIOCO

Il Lemming è un roditore artico che abita i confini subpolari del mondo. Un grosso criceto nordico insomma. La leggenda vuole che questi mammiferi si riuniscano in grandi gruppi per gettarsi a capofitto dalle scogliere. Ma esiste un'altra leggenda, anzi, una Saga, di cui gli studiosi non fanno cenno: questa narra di Clan di Lemmings, coraggiosi e fieri guerrieri, che come i loro simili anelano al Valhalla. Tuttavia non lo fanno gettandosi da un dirupo, ma cercano il loro destino sul campo di battaglia, lanciandosi nella mischia invocando i nomi dei loro adorabili e morbidosi dei.

Chi li conosce li chiama... Valhalla Lemmings!

CONTENUTO



44 Carte Leggenda



60 Carte Villaggio

divise in 6 set da 10 carte
ognuno (distinguibili dalla striscia di colore)



**5 Carte Villaggio
Neutrale**



**1 Carta Primo
Giocatore**

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore rappresenta il Capo di un Clan di Valhalla Lemmings che ha promesso a tutti i suoi guerrieri di cadere gloriosamente in battaglia.

I giocatori si sfideranno in battaglie al termine delle quali gli eserciti più forti torneranno vittoriosi al villaggio (le carte torneranno in mano al giocatore) insieme ad una Leggenda Lemmings, mentre gli eserciti più deboli raggiungeranno il Valhalla (verranno scartati).

L'obiettivo del gioco è liberarsi di tutte le carte Villaggio della propria mano. La partita termina quando uno o più giocatori rimangono senza Carte Villaggio in mano al termine del turno.

Partite a due o più giocatori: di seguito vengono elencate le regole per giocare partite da 3 giocatori o più. In caso intendiate giocare in due, le regole per la partita di coppia sono descritte al termine del regolamento.



PREPARAZIONE

Ogni giocatore inizia la partita con un set di carte Villaggio (il proprio Clan) in mano, così formata:



5 Carte di valore 1

2 Carte di valore 2

2 Carte di valore 3

1 Carta di valore 5

le carte dello stesso set hanno lo stesso colore di sfondo

Se state giocando una partita a tre giocatori, ogni giocatore aggiunge alla propria mano un'altra carta di valore 5 presa da un qualsiasi set di carte non utilizzato.

Attenzione: Il Clan va tenuto segreto agli altri giocatori, tieni le Carte Villaggio coperte durante tutta la partita. Puoi vederle quando vuoi ma non devi mostrarle agli altri giocatori.

Le carte Villaggio rimanenti (non assegnate a nessun giocatore) vengono mescolate e vanno a formare una pila degli scarti coperta posta al centro del tavolo.

Attenzione: Se state giocando in 6 giocatori non ci saranno carte rimanenti. In questo caso, prendete le 5 carte Villaggio Neutrale, mescolatele e usatele come mazzo degli scarti. Viceversa, se state giocando in meno di 6 giocatori, potete rimettere queste carte all'interno della scatola: non verranno utilizzate.

Prendete il mazzo Leggende, mescolatelo e mettetelo al centro del tavolo, a faccia in giù. Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo Leggende e la pone davanti a sé scoperta, senza attivarne gli effetti. Quella è la prima carta della propria **Saga**: non verrà mai attivata in partita ma potrebbe essere attivata da successive carte Leggenda aggiunte alla Saga.

Il giocatore che assomiglia di più ad un Lemming (oppure uno scelto casualmente) prende la carta Primo Giocatore e inizia a giocare.

COME SI GIOCA

Il gioco si svolge a turni in cui tutti i giocatori giocano insieme contemporaneamente. Ogni turno è diviso in 4 fasi:

1. Arrivano le Leggende
2. Preparazione alla Battaglia
3. Alla Carica!
4. Fine del Turno

Se al termine della 4° fase un giocatore ha zero carte Lemmings in mano, il gioco finisce e questo giocatore sarà il vincitore.

1. Arrivano le Leggende

Il primo giocatore pesca e rivela dal mazzo Leggende un numero di carte in base al numero di giocatori:

3 giocatori - 1 carta **4-5 giocatori** - 2 carte **6 giocatori** - 3 carte

Le carte così rivelate vengono messe al centro del tavolo a faccia in su in modo che tutti i giocatori possano vederle durante il turno. Queste carte Leggenda conferiscono importanti aiuti per potersi liberare più rapidamente dei propri Lemmings e potranno essere prese dai vincitori della battaglia di questo turno.



Esempio: In questa partita sono presenti 5 giocatori: Federico, Simona, Maddalena, Nicola e Mariano. Federico, primo giocatore, pesca 2 carte Leggenda, le rivela e le mette al centro del tavolo, visibili per tutti i giocatori. In questo turno, i giocatori vincenti potranno prendere Lemming Hood o Lemmingtorice.

2. Preparazione alla Battaglia:

Ogni giocatore deve scegliere segretamente dalla propria mano da una a tre Carte Lemmings, rappresentanti il numero di Lemmings da mandare in battaglia contro gli altri giocatori. E' obbligatorio scegliere almeno una carta in questa fase.

I giocatori possono appoggiare le carte sul tavolo e possono riprenderle in mano/modificarle finché tutti i giocatori non sono d'accordo. A quel punto si passa alla prossima fase.

Attenzione: Per gli effetti delle carte Leggenda, le carte giocate nel turno non sono da considerarsi parte della mano del giocatore.





Esempio: Federico (giallo) vorrebbe vincere la battaglia per guadagnare Lemminghood. Quindi gioca tre carte dal valore molto alto (valore complessivo 8). Simona (arancione) invece non è interessata alle Leggende di questo turno ma sa che, sicuramente, qualcuno le vorrà. Prova quindi a liberarsi di 2 carte forti (valore complessivo 5).

3. Alla Carica!

Tutti i giocatori rivelano le Carte Villaggio che hanno deciso di usare in questa guerra. Ogni giocatore dichiara quindi la propria forza in battaglia, che è la somma dei valori indicati sulle Carte Villaggio che ha scelto nella precedente fase.

Il giocatore con la forza in battaglia più alta, sceglie una tra le carte Leggenda disponibili, ne attiva l'effetto, e la pone a destra della Leggenda già presente di fronte a sé, nella propria Saga. Infine riprende in mano le sue Carte Lemmings appena giocate (hanno vinto, purtroppo i suoi Lemmings non possono andare nel Valhalla). In caso di pareggio nella forza in battaglia, ha la precedenza il possessore della carta primo giocatore o il più vicino in senso orario al primo giocatore.

Se una carta Leggenda si attiva alla prossima battaglia, mettetela nella vostra Saga: l'attiverete al prossimo turno. Quando l'avrete attivata, giratela a testa in giù, in modo da riconoscere quali sono già state attivate.

Tra i rimanenti giocatori, si procede a selezionare quello con la forza più alta finché tutte le carte Leggenda disponibili nel turno vengono assegnate. I giocatori che non hanno preso nessuna carta Leggenda scartano tutte le Carte Villaggio usate in questa battaglia.

Le Carte Villaggio scartate vanno poste in cima alla pila centrale degli scarti. Se sarà necessario pescare casualmente delle Carte Villaggio per effetto di una Leggenda, bisognerà pescarle da questo mazzo, dopo averlo mescolato.

4. Fine turno

Dopo che tutti i giocatori hanno scartato le carte giocate oppure riprese in mano le carte dei Clan vittoriosi, la carta primo giocatore viene passata al giocatore successivo in senso orario, che diventa il nuovo primo giocatore per il prossimo turno.



Esempio: La battaglia è finita e si vanno a vedere i vincitori. Il Giocatore con il valore di forza più alta è Federico con un valore di 8 complessivo. Federico sceglie Lemminghood. Passa una carta di valore 2 e due carte di valore 1 (per un totale di 4) a Mariano che è il giocatore con meno carte Villaggio in mano. Il secondo giocatore con la forza più alta è... Simona! Simona ha lo stesso valore di Maddalena, ma gioca subito dopo (in senso orario) a Federico che è il primo giocatore, quindi è la seconda vincitrice. Peccato! Voleva liberarsi delle carte, invece vince la battaglia, attiva gli effetti di Lemmingetorige scartando la carta di valore 5 appena giocata: Lemmingetorige non specifica "dalla tua mano", quindi può scarta anche la carta che ha appena giocato (vedi più sotto). Prima di passare ad un nuovo turno, Mariano, Maddalena e Nicola scartano le carte che hanno giocato.

Fine della Partita

Quando un giocatore alla fine del turno (dopo aver applicato gli effetti delle carte Leggenda e ripreso in mano le carte dei Clan vittoriosi) non ha più Carte Villaggio in mano la partita finisce e quel giocatore è il vincitore. Nel caso in cui più giocatori abbiano raggiunto tale condizione alla fine del turno, vince il giocatore con più carte Leggenda nella propria Saga. In caso di ulteriore pareggio la vittoria è condivisa.

REGOLE GENERALI PER LE CARTE LEGGENDA

Effetti contemporanei

Nel caso in cui ci siano più effetti da applicare contemporaneamente, rispettate l'ordine di turno. Questo caso è molto raro, ma può accadere con carte il cui effetto è posticipato alla prossima battaglia.

Dalla tua mano/Dalla mano del giocatore

Molte carte Leggenda riportano il riferimento alla mano di un giocatore. In quel caso, le carte che dovete scegliere/passare/scartare sono sempre quelle in mano al giocatore: le carte giocate nel turno **non** fanno parte della mano del giocatore.

Esempio: Una carta che dice “Il giocatore può scartare 2 carte villaggio” permette al giocatore di scartare le 2 carte **sia dalla sua mano che da quelle giocate nel turno**. Una carta che dice “Il giocatore può scartare 2 carte Villaggio dalla sua mano” permette al giocatore di scartare 2 carte **solo** dalla propria mano.

Effetti parziali

Tutti gli effetti delle carte Leggenda devono essere considerati “fino a”. Se, per esempio, la carta dice “Passa due carte ad un giocatore” deve essere interpretato come “Passa fino a due carte ad un giocatore”, oppure se dice “Scarta due carte dalla tua mano”, deve essere interpretato come “Scarta fino a due carte dalla tua mano”.

DETTAGLIO DI ALCUNE CARTE LEGGENDA



Lemmerlino

“Raddoppia le carte (non il valore) che perderai nella prossima guerra”.

Questa carta ha effetto solo se il giocatore perde la battaglia successiva. In quel caso, può scartare dalla sua mano un numero di carte uguale a quello che ha perso (e dello stesso tipo).

Esempio: Federico perde lo scontro con **una** Carta Villaggio di valore 3. Può scartare dalla sua mano **un'altra** carta di valore 3. Se avesse perso lo scontro con due Carte Villaggio, una da 1 e una da 2, avrebbe potuto scartare dalla sua mano un'ulteriore carta da 1 e un'ulteriore carta da 2.



Lemsferatu

“Riattiva una Leggenda nella tua Saga”.

Questa Leggenda permette di prendere una Leggenda all'interno della propria Saga e riattivarne l'effetto. Se è una carta Leggenda con effetto alla battaglia successiva, si applicherà l'effetto alla battaglia successiva, come di consueto.



Scudo di Lemmhilde

“Annulla il prossimo effetto negativo di una carta Leggenda rivolto a te”.

Questa è l'unica Leggenda che si attiva in risposta all'attivazione di un'altra carta Leggenda avversaria. Il giocatore non può scegliere quale carta annullare ma annulla sempre la prima Leggenda con effetto negativo che gli viene giocata contro. Per riconoscere che questa Leggenda è stata usata, giratala a testa in giù dopo averla utilizzata.

MODALITA' DUE GIOCATORI

Per giocare a Valhalla Lemmings in 2 giocatori, uno contro l'altro, è necessario modificare alcuni aspetti del gioco in modo da adattarlo a questo tipo di sfida. Di seguito riportiamo le regole per due giocatori.

Preparazione

Eliminate dal Mazzo Leggende tutte le copie di: Lem Tzu, Lemmingetorige, Lemmattila, Lemmodino. Riponete queste carte nella scatola del gioco: non vi serviranno in una partita a due giocatori.

Preparate 4 set di Carte Villaggio come indicato per la partita a 4 o più giocatori. Distribuitene uno ad ogni giocatore. I due restanti vengono disposti in una pila accanto a ciascun giocatore a rappresentare le loro Riserve Lemmings.

Turno

In questa partita il turno si svolge diversamente da quanto illustrato per la partita a 3 o più giocatori.

All'inizio di ogni Turno, si pescano dal mazzo 3 leggende, si rivelano e si mettono al centro del tavolo, ben distanziate tra di loro.

Dopodiché i giocatori decidono quali Carte Villaggio puntare sulla carta Leggenda di sinistra e le dispongono coperte sopra/sotto ad essa (sopra per il primo giocatore, sotto per il secondo). Possono scegliere, come di consueto, fino a 3 Carte Villaggio dalla loro mano.

Successivamente compiono la stessa azione per la seconda e la terza carta Leggenda (da sinistra verso destra).

E' possibile puntare 0 carte Villaggio su una carta Leggenda, ma soltanto se si hanno in mano 2 carte o meno al momento della puntata.

Quando i giocatori avranno scelto le carte per tutte le Leggende sul tavolo, si scoprono tutte le carte Villaggio e si determinano in successione i vincitori delle guerre con le stesse regole della partita a 3 o più.

Battaglia

Ogni Leggenda sul tavolo, con le carte puntate per essa, rappresenta una battaglia a parte. Essa segue le normali regole descritte per determinare il vincitore, con queste eccezioni:

- In caso di parità nessuno ottiene la Leggenda, ma entrambi i giocatori scartano le carte puntate su di essa. Riponete tale Leggenda in fondo al mazzo.



- Dopo aver determinato l'esito della guerra, il vincitore riprende in mano le Carte Villaggio, mentre l'avversario le scarta. L'effetto della leggenda si applica dopo che il vincitore ha ripreso in mano le Carte Villaggio giocate.
- Le carte puntate in battaglie successive alla battaglia corrente, sono considerate "nella mano" del suo giocatore.

Dopo aver risolto la prima battaglia, si passa a determinare l'esito della seconda alla stessa maniera, quindi si passa alla terza.

Attenzione: *L'effetto di una Leggenda potrebbe influenzare le carte Lemmings utilizzate nelle puntate delle guerre successive!*

Esempio: *Se con la carta Leggenda Lemminathor scarti tutte le tue carte di valore 1, scarterai anche quelle che avevi puntato nelle guerre successive, modificando così la puntata che avevi preparato su di esse!*

Al termine della terza Battaglia, il turno finisce. I giocatori pescano 5 carte Lemmings dalle loro Riserve (se ancora disponibili).

Dopo la pesca, si procede ad un nuovo turno che si svolge in maniera identica.

Fine della Partita

Se al termine di una qualsiasi battaglia (dopo aver risolto gli effetti della Leggenda vinta) un giocatore termina tutte le proprie carte Villaggio, non ha carte Lemmings puntate su altre battaglie e non ha più carte disponibili nelle proprie Riserve, egli è il vincitore. Se entrambi i giocatori raggiungono le condizioni di vittoria nello stesso momento, vince chi tra loro ha il maggior numero di carte Leggenda nella propria Saga. Se anche in questo caso si ha una parità, allora avete perso tutti e due (ben vi sta)!



Una produzione Red Glove Edizioni

Red Glove è un marchio NRG SRL

Via E. Filiberto 2 20149 Milano (MI) Italia

Game Design: Simone Peracchi, Fabio Trudu, Francesco Pieraccini

Illustrazioni: Denny Minonne

Produzione/Impaginazione: Federico Dumas

Revisione: Simona Lombardo, Mariano Sacco, Valentina Mameli

Gli autori ci tengono a ringraziare Fabio Lupetti per aver incoraggiato la prima idea, Claudio Fico, Elisa Benedetti, Simone Giammetta, Fabio Lopiano, Michela D'Onofrio, Valentina Torchia, Matilde Arduini, Andrea Rolla, Sasha A. Volpi, Alessandro Orlando e le associazioni Arel Pavia, Terre Ludiche, Anonima Giocatori e tutti gli amici e playtester che ci hanno supportato."

Attenzione: Red Glove tiene a dichiarare che durante la realizzazione di questo gioco a nessun collaboratore è stato autorizzato il salvataggio di Lemming: a nessun Lemming è stato impedito l'accesso al Valhalla!