

REGOLAMENTO

Da 3 a 5 giocatori | 90/120 minuti | Dai 12 anni in su

*300 anni fa, quando la razza umana si estinse, i nostri antenati avviarono un periodo di pace e prosperità. Ma durò poco! I cugini del **Regno di Iskra** divennero sempre più numerosi e presero il sopravvento sul vicino **Esercito di Monteponi**, i temibili cinghiali nascosti sottoterra. Dal mare le **Armate di Capo Mannu** si rafforzarono e dalle vecchie città abbandonate la **Krikka Apixedda** cercò con astuzie e inganni di ottenere il predominio. Noi della **Tribù Koiles** non rimanemmo a guardare la fine dei nostri giorni.*

Oggi i nostri antenati non sarebbero felici.

Tra i fitti boschi, nelle calde spiagge o lungo le strade abbandonate l'unico desiderio, ormai, è quello di riconquistare i nostri antichi territori di una Sardegna sempre più selvaggia e misteriosa.

Un solo grido ci unisce tutti.

SGRUNT



Firmato da Roncolu
(Capo della tribù Koiles)

LE CINQUE FAZIONI



TRIBÙ KOILES

Caratteristica: pastori e allevatori

Luogo preferito: pinnetas tra i monti e i boschi

Capo guerriero: il temutissimo Roncolu

Un gruppo di cinghiali dal cuore forte e impavido come la terra che li ha forgiati. Sotto un simbolo che secoli prima univa tutto il popolo sardo si nasconde una corazza di guerrieri pronti a conquistare un'isola intera per poterne fare il loro fortino.



ESERCITO MONTEPONI

Caratteristica: ombrosi e solitari

Luogo preferito: tra i cunicoli delle vecchie miniere

Capo guerriero: per tutti Tziu Nieddu

Idealisti, tenaci, combattono tutte le forme di sopruso e rivendicano un'isola che apparteneva ai loro antenati. Risalgono spesso in superficie per cercare cibo. In battaglia sono disposti a vendere cara la pelliccia nel nome della libertà.



KRIKKA APIXEDDA

Caratteristica: cittadini, molto scaltri

Luogo preferito: nelle città e nelle ex zone industriali

Capo guerriero: si fa chiamare Su Meri

Figli della archeologia industriale sono temuti per le loro capacità di sconfiggere gli avversari con idee imprevedibili e spesso sconosciute. Freddi calcolatori, sorprendono per la loro velocità di movimento in mischia.



ARMATE DI CAPO MANNU

Caratteristica: navigatori e pescatori

Luogo preferito: spiaggia, porti e navi

Capo guerriero: il leggendario Entula

Prendono il nome dalle coste del Sinis sferzate dal vento come i loro visi abituati alle guerre più dure. Dalle spiagge di quarzo a quelle di sabbia rosa il loro grugnito è temuto per la capacità di lottare anche nelle zone impervie dell'interno.



REGNO D'ISKRA

Caratteristica: agricoltori e ambientalisti

Luogo preferito: tra i campi e nelle colline

Capo guerriero: per i nemici Mirtu

Nei racconti davanti al focolare riaffiora sempre la loro simbiosi totale con la terra madre. Epici sono gli scontri delle cinghialesse più famose della storia sarda. Insieme ai maschi formano temibili connubi difficili da affrontare.

I COMPONENTI DEL GIOCO



tabellone



12 carte evento



16 carte obiettivo



350 cinghiali
(5 colori diversi)



3 dadi neri e 3 bianchi



80 carte azione (16 per colore)

PREPARAZIONE

1 - Prendete dalle rispettive bustine i segnalini cinghiale in base al colore della fazione scelta, in queste quantità:

- 35 cinghiali a testa se giocate in 3;
- 30 cinghiali a testa se giocate in 4;
- 25 cinghiali a testa se giocate in 5.

Gli altri cinghiali rimangono in riserva per eventuali rifornimenti durante il gioco.



2 - Dopo averle mischiate, ogni giocatore prende in modo casuale e senza guardarla una delle **carte Obiettivo**, la osserva con attenzione e la pone dinanzi a sé coperta.

Questa carta cela l'obiettivo per raggiungere la vittoria e andrà studiata spesso durante la partita.



3 - A ogni giocatore verrà consegnato il mazzo **carte Azioni** della fazione corrispondente al colore dei propri cinghiali. Da questo mazzo, ben mischiato, ogni giocatore **prende le prime 2 carte** e forma la sua mano di gioco.

Durante il gioco non si possono avere in mano più di 5 carte azione.



4 - Prendete il mazzo delle **carte Evento** e dopo averlo mischiato posizionatele sul rispettivo spazio del tabellone a faccia in giù. **La carta Evento** scandisce i 12 turni base di gioco. *Una volta terminate mischiatele nuovamente e seguite le indicazioni eventuali nella sezione "Vittoria per Punteggio".*

POSIZIONAMENTO INIZIALE DEI CINGHIALI

Partendo dal primo giocatore (*inizia colui che ottiene il numero più alto nel lancio di un dado*), posizionate un cinghiale sopra un territorio libero del tabellone. A seguire tutti i giocatori, in senso orario, ripeteranno la stessa azione. Una volta completata questa fase, trovandosi nella situazione in cui tutti i territori sono occupati da un cinghiale, il primo giocatore di turno prende tre cinghiali alla volta dalla sua dotazione e li colloca su un territorio già occupato dalla sua fazione (*può metterli tutti nello stesso territorio o dividerli su più territori*). Tutti i giocatori ripetono la stessa azione sino ad esaurimento dei cinghiali in dotazione.

SEGNAPUNTI



Prendete un cinghiale dalla scatola e posizionatele in prossimità del segnapunti sul tabellone. **Siete pronti per conquistare la Sardegna!**

FASI DI GIOCO: RIVELARE CARTA EVENTO, AGGIUNTA NUOVE FORZE



RIVELARE CARTA EVENTO

Il primo giocatore scopre e posiziona sul tabellone la prima carta del mazzo degli eventi leggendola ad alta voce. Da questo momento sino alla fine del turno tutti dovranno rispettare le indicazioni riportate sulla carta. Alcuni effetti delle **carte Evento** si applicano all'inizio della fase di gioco. **(Esempio: Carta Addestramento e Carta Popolamento)**.

Conclusa questa operazione il giocatore di turno seguirà le fasi seguenti:

AGGIUNTA NUOVE FORZE (CINGHIALI E CARTE)

1 - PRENDE obbligatoriamente 3 cinghiali dalla propria riserva e **aggiunge una carta Azione alla sua mano**. *(Se ne possiede più di 5 in mano sceglie prima quali scartare).*

2 - Se occupa interamente una delle otto zone (come da esempio) AGGIUNGE altri cinghiali supplementari e PESCA nuove carte, scartandone se ne possiede più di 5.



Se possiedi tutti i territori di una di queste tipologie aggiungi:

- Primo esempio: **due cinghiali** in più alle forze iniziali;
- Secondo esempio: **tre cinghiali** in più alle forze iniziali;
- Terzo esempio: **due cinghiali** in più alle forze iniziali e **una carta Azione** in più alla tua mano di gioco.

(I numeri in alto a sinistra del riquadro indicano quanti territori di quella tipologia sono presenti nel tabellone di gioco raffigurante la Sardegna).

3 - DISPONE tutte le nuove forze acquisite sul tabellone nei territori occupati dalla propria fazione, nel numero e modo che desidera, prima di iniziare il turno di battaglia.

IMPORTANTE: USO CARTE AZIONE - 1

Le carte Azione si dividono in **3 categorie** a seconda di quando possono essere giocate.

Nel proprio turno prima di dichiarare l'attacco: **Pax Suina, Reclutamento**.

Nel proprio turno dopo aver dichiarato l'attacco ma prima di tirare i dadi: **Zannata, Carica**.

Nel turno degli avversari prima di tirare i dadi: **Scorza dura, Barricata**.

SITUAZIONE SPECIALE CARTE EVENTO



*Nel caso in cui la **carta Evento** di turno sia **Popolamento** aggiungete altri tre cinghiali alle forze presenti nel tabellone. Questo avviene in ordine di turno a partire dal primo giocatore appena rivelata la **carta Evento**.*



*Nel caso in cui la **carta Evento** di turno sia **Addestramento** pescate una **carta Azione** e aggiungetela alla vostra mano (non potete avere più di 5 carte in mano). Questo avviene contemporaneamente per tutti i giocatori appena rivelata la **carta Evento**.*

FASI DI GIOCO: *BATTAGLIAI*

BATTAGLIAI

Dopo aver posizionato le nuove forze sui territori, il giocatore di turno decide quale fazione avversaria attaccare. Osserva la **carta Obiettivo** e mette in pratica la migliore strategia. Non c'è obbligo di attacco nel proprio turno di gioco (*a meno che come carta Evento non sia attiva Furia Selvaggia che obbliga almeno un attacco per turno a tutti i giocatori*).

Non potete lasciare territori vuoti alla fine del vostro turno. Di conseguenza potete attaccare solo da zone con almeno due cinghiali presenti.

Potete attaccare i vostri avversari:

- Se il territorio da dove dichiarate l'attacco **confina esattamente** con quello della fazione avversaria.

- Se **seguendo le scie in mare** i due territori sono collegati.

esempio: Arcipelago di La Maddalena con Cagliari oppure Asinara con Villanova).

Affinché la battaglia possa iniziare regolarmente, il giocatore che dichiara l'attacco deve pronunciare il nome del territorio da cui viene sferrato e del territorio che lo subirà. (*Se questo non avviene il giocatore di turno perde un cinghiale a scelta dell'avversario*).



I possibili collegamenti via mare sono segnalati da una serie di trattini bianchi:

- Asinara <--> Nurra
- Asinara <--> Villanova
- San Pietro/Sant'Antioco <--> Linas
- La Maddalena <--> Alta Gallura
- La Maddalena <--> Costa Smeralda
- Cagliari <--> Supramonte
- Cagliari <--> La Maddalena

FASI DI GIOCO: *CONFRONTARE DADI IN BATTAGLIA*



Una volta dichiarata la battaglia, il giocatore in attacco prenderà i 3 dadi neri e il giocatore in difesa quelli bianchi.

IMPORTANTE: USO CARTE AZIONE - 2

In questa fase è importante l'utilizzo delle **carte Azione** (Zannata, Carica, Scorza dura e Barricata) in proprio possesso, potranno migliorare la forza dei numeri dei dadi sia in attacco che in difesa. *(Leggi la spiegazione dettagliata di ogni carta Azione nella sezione dedicata).* **L'utilizzo delle carte Azione va sempre dichiarato prima di tirare i dadi.**

...MA TORNIAMO ALLA BATTAGLIA

Il giocatore che sferra l'attacco decide quanti dadi usare in base al numero di cinghiali presenti sul territorio da cui lo ha dichiarato (massimo 3).

Ecco un **esempio** di gioco: *il giocatore rosso attacca dalla Marmilla verso l'Ogliastra, possiede 3 cinghiali, mentre il giocatore in difesa ne possiede quattro. Il giocatore rosso può attaccare al massimo con due dadi perché*

nell'eventualità che perda la battaglia dovrà lasciare un cinghiale di presidio. Il giocatore in difesa, a sua volta, può utilizzare al massimo 3 dadi, pur possedendo più cinghiali sul territorio in difesa, e deve dichiararlo prima di lanciare i dadi.

CONFRONTARE DADI IN BATTAGLIA

Una volta deciso il numero di dadi da utilizzare in battaglia essi si confrontano avvicinandoli in maniera progressiva: **dal più alto al più basso.**

Se il dado con il valore più alto del giocatore in attacco è maggiore del dado con il valore più alto del difensore, quest'ultimo toglierà un cinghiale dal territorio attaccato. Viceversa, se il dado con il valore più alto tra i due giocatori è quello del difensore, il giocatore in attacco toglierà un cinghiale dal territorio da cui ha dichiarato l'attacco. **In caso di valore uguale tra i dadi, sarà sempre il giocatore in attacco a perdere** il cinghiale e a rimuoverlo dal suo territorio d'attacco.

ESEMPI DI BATTAGLIE CON I DADI

Dadi in attacco	Dadi in difesa	Dadi in attacco	Dadi in difesa
Risultato		Risultato	
L'attaccante e il difensore perdono un cinghiale		L'attaccante perde un cinghiale	
Dadi in attacco	Dadi in difesa	Dadi in attacco	Dadi in difesa
Risultato		Risultato	
Il difensore perde un cinghiale		Il difensore perde un cinghiale e l'attaccante due	

FASI DI GIOCO: BATTAGLIE

Dopo il primo attacco, il giocatore di turno può proseguire la sfida al suo avversario sino a quando nel suo territorio rimangono almeno due cinghiali. Può decidere di interrompere le battaglie in qualsiasi momento. Sterminati tutti i cinghiali sul territorio avversario, lo occupa spostando quante armate reputa necessario lasciando almeno un cinghiale come presidio. Il territorio appena occupato può diventare il nuovo campo di battaglia da dove sferrare attacchi verso territori e avversari diversi confinanti (*a meno che non abbia ricevuto la carta Pax Suina*).

PUNTEGGIO DURANTE LA PARTITA

Per ogni territorio conquistato **spostate il cinghiale/segnapunti di una casella in avanti** nella sezione dedicata sul tabellone.

Ogni territorio conquistato vale due punti

Il turno di gioco si esaurisce quando:

- Il giocatore dichiara di non voler attaccare più nessun territorio avversario.
- Il giocatore rimane con un solo cinghiale nei suoi territori.

TERZA FASE: SPOSTAMENTO DI FINE TURNO

Una volta terminato il vostro turno di gioco spostate quanti cinghiali volete da un territorio a un altro di vostra appartenenza. I territori possono essere **anche non confinanti ma devono far parte di una serie contigua** di territori in vostro possesso. Unico limite, lasciare almeno un cinghiale di presidio nel territorio di spostamento. **Questa operazione può essere fatta solo una volta e sancisce la fine delle vostre operazioni.** *(Esempio nella pagina a fianco: il giocatore rosso a fine turno possiede i territori del Campidano, Marmilla, Ogliastra e Supramonte: può spostare quanti cinghiali desidera dal Campidano al Supramonte).*

VITTORIA

Ci sono due modi diversi per raggiungere la vittoria in **SGRUNT**:

1 - PER PUNTEGGIO



Quando **viene rivelata la dodicesima carta Evento** si conclude il turno di gioco di tutti i giocatori. A questo punto si mischiano nuovamente tutte le **carte Evento** e si riposizionano sul tabellone. Si continua a girare una **carta Evento** e a giocare il relativo turno nel caso **sia presente** in alto a sinistra l'icona nera con l'impronta del cinghiale. **Se l'icona non è presente il gioco si conclude** senza affrontare il turno di gioco. Si somma il valore di tutti i territori occupati presenti nella **carta Obiettivo** al punteggio acquisito durante il gioco, derivato dalla vittoria nelle battaglie (*due punti per ogni territorio conquistato*).

La somma di questi valori determina il vincitore.

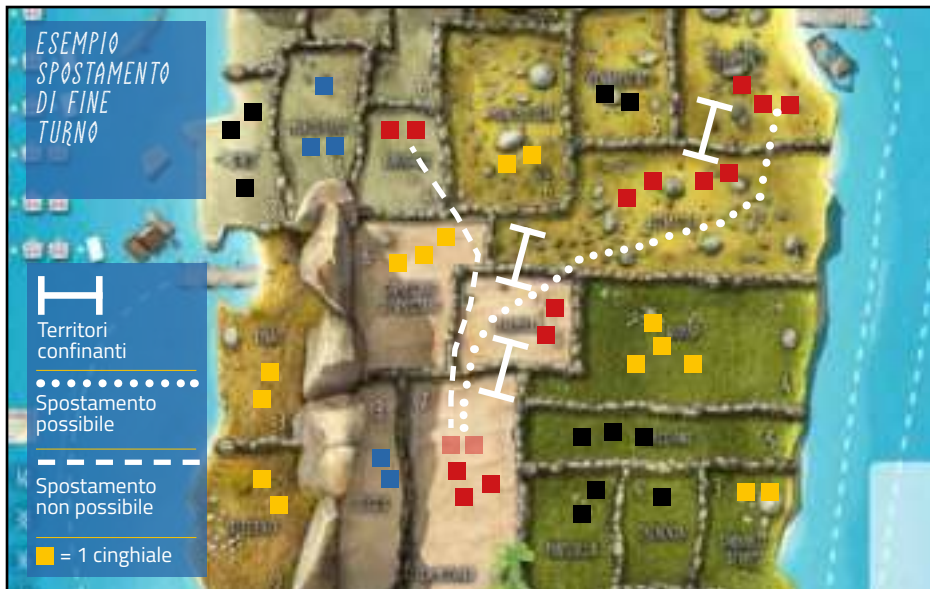
Nel caso di punteggio simile, assegnate un punto per ogni territorio anche fuori dall'obiettivo a prescindere dal loro valore. Nel caso di ulteriore parità vince chi possiede più cinghiali.

2 - PER OBIETTIVO

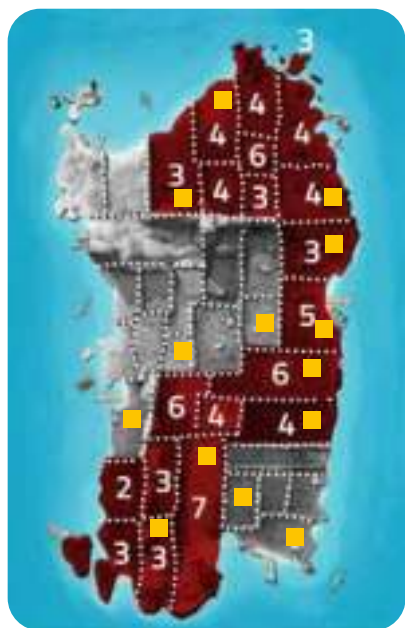
Se un giocatore conquista tutti i territori presenti nella propria **carta Obiettivo** prima delle conclusioni dei turni di gioco.

VARIANTE PER GIOCATORI CON LA SCORZA DURA

Il giocatore che raggiunge per primo il proprio obiettivo sarà dichiarato il vincitore a prescindere dal numero di turni determinati dalle **carte Evento**. *Se durante il gioco le carte Evento si esauriscono, rimischiatele e ricreate il mazzo da capo.*



LE CARTE DI GIOCO: CARTE OBIETTIVO



Le **16 carte Obiettivo** rappresentano i territori da conquistare per poter essere dichiarati vincitori di **SGRUNT**. Per vincere è necessario occupare tutti i territori rossi evidenziati. Se questo non accade si sommano i punti dei territori conquistati a fine partita.

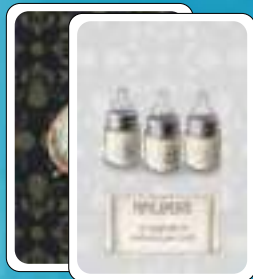
Esempio punteggio finale giocatore giallo:

■ = territorio occupato

I territori validi in proprio possesso sono 9 con un valore totale di **39 punti** che vanno a sommarsi a tutti i punti realizzati durante la partita per ogni territorio conquistato.

LE CARTE DI GIOCO: CARTE EVENTO

Le **carte Evento** vengono scoperte all'inizio di ogni nuovo turno. Le regole riportate devono essere rispettate da tutti i giocatori contemporaneamente all'inizio del nuovo turno di gioco oppure nel momento in cui viene svolta quell'azione (**Esempio: carta Bottino**). Di seguito le regole da applicare per ognuna di esse.



POPOLAMENTO

(2 CARTE)

Tutti i giocatori aggiungono contemporaneamente 3 cinghiali nei propri territori, in numero e luoghi a piacere.



ADDESTRAMENTO

(2 CARTE)

Tutti i giocatori prendono una **carta Azione** e la aggiungono alla propria mano di gioco. *(Non si possono avere più di 5 carte in mano)*



CALMA APPARENTE

(1 CARTA)

In questo turno di gioco non si applica nessuna azione ulteriore a quelle delle regole base. Un evento tranquillo ed influente.



BOTTINO (2 CARTE)

Nel momento in cui conquistate un territorio **pescate una carta Azione** e aggiungetela alla vostra mano. *(Non si possono avere più di 5 carte in mano)*



FURIA SELVAGGIA

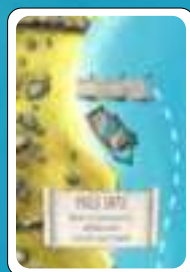
(2 CARTE)

Siete obbligati ad effettuare almeno un attacco in questo turno e aggiungere una **carta Azione** alla vostra mano.



PESTE SUINA (1 CARTA)

Tutti i giocatori tolgono due propri cinghiali dal tabellone *(nel caso in cui si possiede solo un cinghiale in ogni territorio questa regola non viene applicata)*.



MALU ENTU

(1 CARTA)

Non si possono sferrare attacchi via mare (**da porto a porto**).

Es: non si può attaccare da Cagliari verso il Supramonte.



FORESTAS

(1 CARTA)

Non si possono attaccare i territori che **non si affacciano** sul mare.

Es: Marmilla, Guilcer, Mandrolisai, Parteolla, Goceano, Trexenta, ecc.

LE CARTE DI GIOCO: CARTE AZIONE



Le **carte Azione** sono di 6 tipologie diverse. Ogni giocatore può usare una sola carta per turno, sia nel proprio sia in quello degli avversari.

Esempio in 3 giocatori: nel proprio turno la **fazione gialla** usa la **carta Pax Suina** verso la **fazione rossa** che non potrà attaccarla sino al prossimo turno di gioco. Nel turno della **fazione verde**, la **fazione gialla** utilizza una **carta Scorza dura** per aumentare la propria difesa. Durante il turno della **fazione blu**, la **fazione gialla** utilizzerà una **carta Barricata** per difendersi anche dall'attacco dei **cinghiali blu**.



BARRICATA (2 CARTE)

(da usare solo nel turno degli avversari)

Quando subisci un attacco e utilizzi questa carta i valori dei dadi della **tua prima difesa** saranno **aumentati di +1**



CARICA (3 CARTE)

(da usare solo nel proprio turno di gioco)

Quando dichiari un attacco e utilizzi questa carta i valori dei dadi del **tuo primo attacco** saranno **aumentati di +1**



SCORZA DURA (3 CARTE)

(da usare solo nel turno degli avversari)

Quando subisci un attacco e utilizzi questa carta il **valore più alto** dei tuoi dadi aumenta di +1 per tutta la durata della battaglia in corso.



ZANNATA (4 CARTE)

(da usare solo nel proprio turno di gioco)

Quando dichiari un attacco e utilizzi questa carta il **valore più alto** dei tuoi dadi aumenta di +1 per tutta la durata della battaglia.



PAX SUINA (1 CARTA)

(da usare all'inizio del proprio turno di gioco)

Indica un giocatore avversario, **non potrà attaccarvi** nel suo prossimo turno e **voi non potete attaccarlo in questo turno**.



RECLUTAMENTO (3 CARTE)

(da usare solo nel proprio turno di gioco)

Aggiungete 2, 4 o 6 cinghiali nei territori di vostra competenza ma **solo se scartate una carta Azione** dalla vostra mano.



SITUAZIONI SPECIALI

Le **carte Evento** hanno priorità su tutte le situazioni di gioco e interazione con le **carte Azione** dei giocatori. (Esempio: se tre giocatori hanno attivato la loro **carta Azione Pax Suina** nello stesso turno di gioco e non possono attaccare nessuno, la **carta Evento Furia Selvaggia** annulla l'effetto).

CHIARIMENTI



Le pietre di questa forma e colore delimitano territori che **non sono confinanti e non attaccabili**. (Es: Villanova con Barbagia o Linas con Sulcis non sono confinanti.)

Questa è l'unica pietra appoggiata in alto e **ci si può passare sotto**. Villanova con Gulcer dunque confinano. *(Un vezzo dell'illustratore)*



L'isola di San Pietro e Sant'Antioco appartengono a un **unico territorio**.



Il territorio del Sinis e quello del Linas sono confinanti.



Il territorio di Cagliari e quello del Campidano non sono confinanti.



L'Arcipelago di La Maddalena è un **territorio unico** come l'isola dell'Asinara.

Ringraziamo tutte le persone che a vario titolo hanno lavorato allo sviluppo di questo gioco, gli amici (Giuliano, Ettore, Sara, Michele, Francesco e Andrea) che hanno testato in diverse fasi l'idea di SGRUNT. Grazie di cuore al Prof. Giuseppe Melis Giordano per l'aiuto in fase di sviluppo. Un particolare ringraziamento alla Consulta Giovanile di Santu Lussurgiu, Alessandra Ghiani per la fase di editing e Riccardo, Davide e Stefania per il grande supporto giornaliero.

Ideazione, sviluppo e grafica:

Alberto Barbieri, Luigi Cornaglia, Simone Riggio e Dino Sechi

Per domande, commenti e suggerimenti:

simoneriggio@demoela.com



www.demoela.com