



# Karma

*“Lo Scarabeo Stercorario, rotolando la pallina,  
non disse niente...”*

## Contenuto

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| 64 carte da gioco | 12 Anelli Karmici        |
| • 19 carte rosse  | 1 Scala Karmica          |
| • 19 carte verdi  | 4 segnalini giocatore    |
| • 19 carte blu    | 4 carte di consultazione |
| • 7 carte mosaico | ... e queste regole.     |

2-4 Giocatori   Età 14+   30-60 Minuti

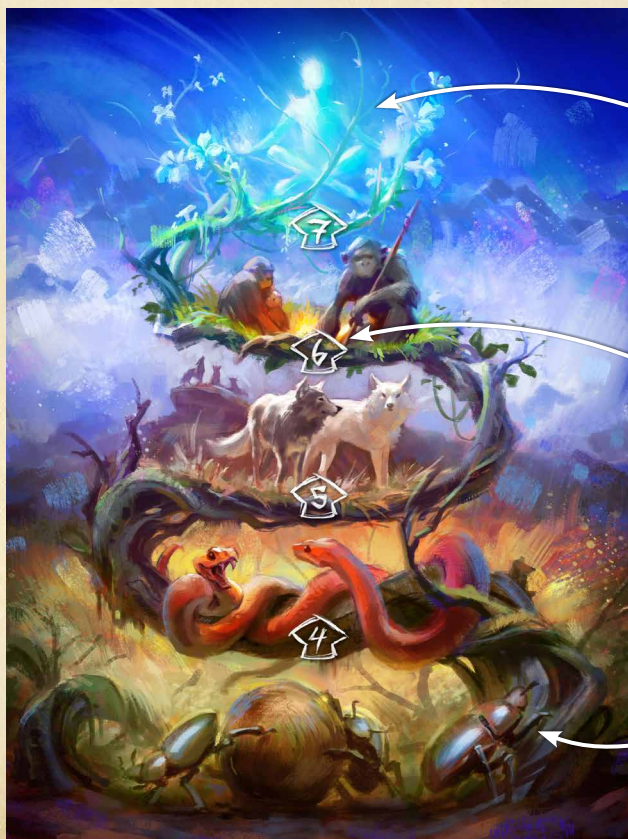
# Panoramica

**Benvenuti a Karmaka, un gioco di carte competitivo che si sviluppa lungo più vite.**

Ognuno di voi inizia la partita come Scarabeo Stercorario, con delle carte in Mano e un piccolo Mazzo personale. Quando esaurite le carte, la vostra vita termina e vi reincarnate in una nuova vita, sperabilmente un gradino più in alto sulla Scala Karmica. Assicuratevi di guadagnare abbastanza punti in ogni vita o dovrete ripeterla. Ma non indugiate troppo a lungo in ciascuna vita o i vostri Rivali potrebbero passarvi davanti. Il primo giocatore a raggiungere la Trascendenza vince!

Guadagnate punti, spargete i semi della vostra prossima vita e – se necessario – sabotate i vostri Rivali. Ma ricordate, si raccoglie ciò che si semina e le vostre azioni hanno conseguenze in questa vita... e nella prossima.

## La Scala Karmica



Trascendenza

Punti necessari  
per ascendere  
al livello  
successivo

Scarabeo  
Stercorario

# Carte

Tutte le carte valgono da 1 a 3 punti di un certo colore. Il colore di una carta esprime la sua personalità: le carte Rosse sono devastanti e distruttive, le carte Verdi sono generose e propizie, le carte Blu sono furbe e subdole. Alcune sono carte “Mosaico” (o jolly) e valgono punti di qualunque colore.

Tutte le carte hanno un'abilità, scritta nella parte inferiore della carta.

Le carte possono essere giocate per i punti o per la loro abilità, ma mai per entrambi.



## Area di Gioco

Al centro del gioco ci sono due aree condivise da tutti i giocatori:

- **La Sorgente:** un mazzo a faccia in giù, la principale fonte di carte.
- **Le Rovine:** la pila degli scarti a faccia in su.

Ciascun giocatore ha quattro aree personali:

- Una **Mano** di carte (non raffigurata) che soltanto lui può vedere.
- Un **Mazzo** di carte, distinto dalla Sorgente. Non è insolito che il Mazzo di un giocatore sia vuoto.
- **Prossima Vita:** un mazzo a faccia in giù su cui i giocatori possono giocare carte. Essi possono guardare da cima a fondo (ma non riordinare) la propria Prossima Vita. All'inizio di ogni nuova vita la Prossima Vita del giocatore è vuota.
- **Opere:** le carte che un giocatore riscuoterà in questa vita. Le Opere sono disposte scoperte e in modo che le carte più recenti coprano parzialmente quelle più vecchie. Non possono essere riordinate. Quando una carta si riferisce ad una "Opera Esposta", indica la più recente/quella in cima.

Anelli Karmici



La Sorgente



Mazzo  
Giocatore A



Opere  
Giocatore A

Prossima Vita  
Giocatore A



Prossima Vita  
Giocatore B



Opere  
Giocatore B



Mazzo  
Giocatore B



Scala  
Karmica



Le  
Rovine



## Preparazione

- 1. Popolate la Scala Karmica:** Ciascun giocatore piazza il suo segnalino al livello dello Scarabeo Stercorario.
- 2. Anelli Karmici:** Teneteli a portata di mano, vicino al centro dell'area di gioco.
- 3. Create la Sorgente:** Mescolate insieme tutte le carte per formare la Sorgente.
- 4. Create i Mazzi e le Mani d'apertura:** Distribuite ad ogni giocatore 4 carte a faccia in giù dalla Sorgente, formando la Mano d'apertura della loro prima vita. Poi distribuite a ciascun giocatore altre 2 carte a faccia in giù dalla Sorgente, formando il loro Mazzo d'apertura. (Le Prossime Vite cominciano vuote.)
- 5. Decidete chi inizia:** Il giocatore più sfortunato svolge il primo turno.

## Struttura del Turno

I giocatori effettuano i turni in senso orario. Il turno di ogni giocatore consiste nel pescare una carta e giocare una carta. (Fa eccezione quando un giocatore si **Reincarna**, descritto nella sezione successiva.)

- 1. Pescate una carta** dal vostro Mazzo personale. (Saltate questo passo se il Mazzo è vuoto.)
- 2. Giocate una carta** dalla vostra Mano in uno di questi 3 modi (o passate, vedere più sotto):
  - A. Per i punti:** posizionate la carta scoperta sulla vostra pila stratificata di Opere. Le vostre Opere sono impilate nell'ordine in cui sono state giocate e sono tutte visibili.
  - B. Per la sua abilità:** posizionate la carta a faccia in su al centro del tavolo e applicate la sua abilità, prendendo le decisioni del caso. Successivamente offrite la carta al vostro Rivale (vedere Costo Karmico, più sotto).
  - C. Sul vostro futuro:** posizionate la carta a faccia in giù sulla vostra Prossima Vita senza rivelarla.

Oppure **passate:** Potete non giocare la carta, se volete, ma solo se il vostro Mazzo ha ancora carte. In altre parole, se il vostro Mazzo è vuoto dovete giocare una carta.

**Costo Karmico:** Giocare una carta per la sua abilità ha un prezzo; dopo aver risolto l'abilità, dovete offrire la carta al vostro Rivale. Se la vuole, posiziona la carta coperta sulla sua Prossima Vita; in caso contrario, la carta viene messa scoperta sulle Rovine. Pertanto si raccoglie ciò che si semina; queste carte potrebbero tornarvi indietro in una prossima vita: siate preparati! (Per 3-4 giocatori, vedere la sezione Multigiocatore.)

Quindi è il turno del giocatore successivo.

## Struttura del Turno (continua)

### Modi di giocare una carta



**Suggerimento Strategico:** Alcune carte le riscuoterete come Opere o le giocherete nella vostra vita attuale per le loro abilità, mentre altre le passerete alla vostra vita successiva. Come scegliere? Come descritto nella sezione seguente, ottenete punti solamente per le vostre Opere del colore migliore. Dunque i nuovi giocatori potrebbero cominciare con questa semplice strategia: guardate la vostra Mano d'apertura e scegliete un colore da riscuotere in questa vita, uno che vi dia abbastanza punti per ascendere. Passate le carte di un secondo colore alla vostra Prossima Vita (per riscuoterle nella vita successiva) e giocate le carte del terzo colore per le loro abilità. In breve tempo ragionerete velocemente in base alle circostanze tattiche, ma questo approccio dovrebbe aiutarvi a iniziare.

# Reincarnazione

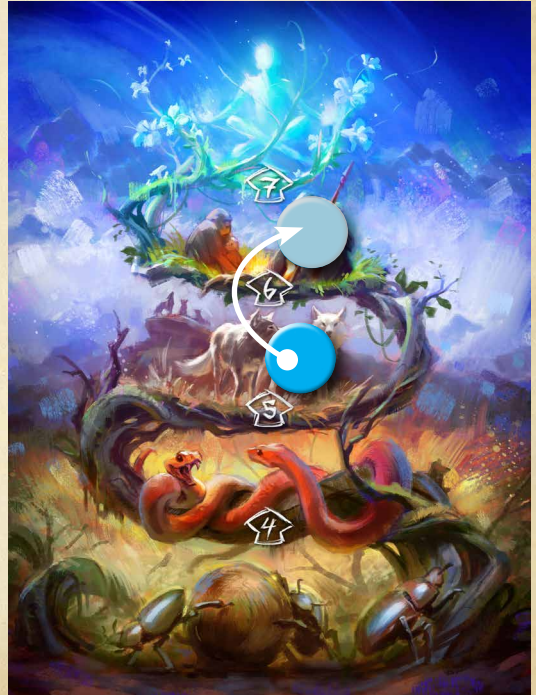
Il gioco continua in senso orario, con ciascun giocatore che pesca e gioca una carta durante il suo turno. Ma di tanto in tanto un giocatore “morirà” e si reincarnerà: ciò si verifica quando il giocatore comincia il suo turno con la Mano e il Mazzo vuoti. Non ha nulla da pescare né da giocare e per questo motivo, **invece di svolgere un turno normale, riscuote** le sue Opere e poi **Rinasc**e, possibilmente un gradino più in alto sulla Scala Karmica.

## Punteggio

Alla fine di ogni vita i giocatori possono richiedere punti per le Opere di un solo colore. Per calcolare il vostro punteggio quando morite, è sufficiente **sommare i punti del vostro colore migliore**. Le carte mosaico sono “jolly” e vengono sempre contate. Inoltre, se avete accumulato eventuali Anelli Karmici dalle vite precedenti, in questo momento potete permutarne quanti volete per 1 punto ciascuno. Successivamente, se avete raggiunto abbastanza punti per avanzare sulla Scala Karmica – 4 per lo Scarabeo Stercorario, 5 per il Serpente, 6 per il Lupo e 7 per la Scimmia – spostate il vostro segnalino giocatore sul gradino successivo; altrimenti non vi spostate su per la scala e ricevete invece un Anello Karmico.

## Esempio

*Anna non ha carte in Mano né nel Mazzo; per cui, invece di effettuare un turno normale, muore e riscuote le Opere della sua vita che sta finendo. Attualmente è un Lupo sulla Scala Karmica e ha bisogno di 6 punti per ascendere a Scimmia. Il suo colore più forte è il rosso con 5 punti, così spende uno dei suoi Anelli Karmici per ottenere il 6° punto, quindi sposta il suo segnalino sulla Scimmia.*





## Reincarnazione (continua)

**Suggerimento Strategico: Proteggete le vostre Opere!** Accumulare in una vita le Opere appena sufficienti è rischioso. Gli altri giocatori possono alterare la vostra Opera esposta (in cima) tramite carte come Vendetta e Furto, impedendovi di salire la scala. Sicché accumulare un'Opera in più è spesso una buona idea per coprirvi. Quando la vita volge al termine, coprire le vostre Opere con un colore ininfluyente da 1 punto può essere una grande giocata!

### Rinascita

**Se avete appena raggiunto la Trascendenza, avete vinto!** In caso contrario, rinascete:

1. Spostate le vostre Opere sulle Rovine.
2. Prendete tutte le carte della vostra Prossima Vita per formare la nuova Mano.
3. Create un nuovo Mazzo. Se avete meno di 6 carte nella vostra nuova Mano, spostate carte dalla Sorgente al vostro Mazzo (non alla vostra Mano, perciò non sbirciate!) fino ad averne **complessivamente 6 nel Mazzo e nella Mano**. Per esempio, se la vostra nuova Mano è composta da 3 carte, prendete 3 carte dalla Sorgente per formare un nuovo Mazzo. Se la vostra nuova Mano è composta da 6 o più carte, lasciate vuoto il vostro Mazzo.

**Il vostro turno è finito!** Il gioco continua con il giocatore successivo.

**“Turno Limbo”.** Si noti che la morte e la reincarnazione consumano l'intero turno di un giocatore: non pesca né gioca alcuna carta (perché, si sa, la trasmigrazione dell'anima richiede tempo). Questo “Turno Limbo” è un momento favorevole ai vostri Rivali, durante il quale possono giocare impunemente, magari ottenendo una carta di valore mentre non siete in grado di reagire oppure facendo qualcosa... di ancora meno piacevole. Proteggete le vostre Opere!

Il prossimo giocatore di turno può essere nel bel mezzo di una vita, all'inizio di una nuova o in procinto di reincarnarsi. **In generale, i giocatori si reincarnano in tempi diversi!** Per esempio, il giocatore A può terminare la sua seconda vita e reincarnarsi, mentre il giocatore B si trova nel mezzo della sua quarta vita; un po' più tardi il giocatore A potrebbe essere nel mezzo della sua terza vita quando il giocatore B finisce la sua quarta. In definitiva ciò che conta è: chi raggiungerà prima la Trascendenza?

**Buona fortuna!**

## Multi-giocatore (partite con 3 o più giocatori)

Quando si gioca una carta per la sua abilità in una partita multi-giocatore (in cui ci sono più Rivali), il Rivale **contro il quale viene giocata l'abilità** è quello che ottiene la carta nella sua Prossima Vita. Per esempio, se giocate Vendetta per mandare in Rovina l'Opera di un Rivale, se vuole quel Rivale può prendere la carta Vendetta per la sua Prossima Vita; altrimenti va nelle Rovine. Se giocate una carta che colpisce solamente voi, ciascun Rivale ha l'opportunità di prendere la carta, a partire dal giocatore alla vostra sinistra e proseguendo in ordine di turno. Se nessuno degli avversari reclama la carta, va nelle Rovine; non potete metterla nella vostra Prossima Vita.

In una **partita a 4, i giocatori non possono giocare carte contro il giocatore seduto di fronte a loro**, ma soltanto contro i loro vicini.

## Varianti

### Partita a squadre: 2 contro 2

Una maniera divertente per giocare a Karmaka in 4 è quello di giocare in squadre: 2 giocatori contro 2 giocatori. Gli alleati devono sedersi uno davanti all'altro, cosicché le due squadre si alternino in ordine di turno. Il primo giocatore che raggiunge la Trascendenza fa vincere la sua squadra!

Per di più, questa modalità aggiunge un ulteriore (quarto) modo per giocare le carte ad ogni turno: **potete giocare una carta per la Prossima Vita del vostro compagno di squadra!** Su di lui potete anche giocare le abilità delle carte, purché queste non riguardino un vostro Rivale. (Pertanto su di lui potete giocare per esempio Longevità, ma non Furto.)

### “Lupo Cattivo”: 2 contro 1

Si tratta di una variante asimmetrica, in cui una squadra da 2 gioca contro un singolo giocatore. L'inghippo è che il giocatore da solo inizia il gioco come Lupo, mentre i compagni di squadra cominciano entrambi come Scarabei Stercorari (come al solito). Il Lupo vince se trascende per primo e gli Scarabei vincono se uno dei due trascende per primo.

I giocatori nella squadra da 2 non sono considerati Rivali. Di conseguenza non possono giocare carte come Vendetta o Furto l'uno contro l'altro.

## Riconoscimenti

Ideato, sviluppato e diretto da **Eddy Boxerman** e **Dave Burke**.

Illustrazioni di **Marco Bucci**, Scala e Anelli Karmici di **Lane Brown**.

Progetto grafico di **Scott Nicely**.

Un grande ringraziamento alle nostre famiglie.

Responsabile della traduzione italiana: **Fabio Piovesan**. Traduttori aggiunti:

**Massimiliano della Rovere, Flavio Paoletti**.

Grazie a tutti i nostri consulenti e playtester.

Visitate il nostro sito [www.karmaka-game.com](http://www.karmaka-game.com)

## Domande Frequenti sulle Regole

Quando giocate una carta che vi permette di **giocarne un'altra** (ad esempio Sbirciatina, Panico, ecc), prima che giochiate la vostra prossima carta i vostri Rivali decidono se vogliono o meno la prima carta per la loro Prossima Vita. Potete poi giocare la carta successiva in uno dei soliti modi (descritti nella sezione Struttura del turno). Potete “concatenare” più carte di questo tipo.

Se un giocatore deve pescare o guardare una carta dalla **Sorgente ed essa è vuota**, mischiate le carte nelle Rovine (tranne le 3 carte in cima, che restano nelle Rovine) in una nuova Sorgente; quindi procedete con la pesca delle carte in base alle esigenze.

Ai giocatori è sempre permesso **conoscere il numero di carte** nella Sorgente e nell'area personale (Mazzo, Mano, Prossima Vita) di qualsiasi giocatore.

Quando spostate le carte da un mazzo/pila ad un altro (ad esempio tramite Cuore dell'Inferno, Longevità o semplicemente quando spostate le carte dalla Sorgente al Mazzo di un giocatore), fatelo una alla volta. L'ordine delle carte nella nuova pila risulterà così invertito. Tuttavia, dopo la reincarnazione, **le Opere della vecchia vita vanno nelle Rovine nell'ordine in cui sono state riscosse**: basta compattare la pila delle Opere sovrapposte e collocarla sulle Rovine.

**Potete sempre giocare una carta** per la sua abilità, a prescindere dal testo specifico dell'abilità. Per esempio, potete giocare la carta Trasmigrazione (“Sposta una carta dalla tua Prossima Vita alla tua Mano.”) anche se la vostra Prossima Vita è vuota. Altro esempio, potete giocare Diminuzione contro un Rivale (“Un giocatore a tua scelta deve mandare in Rovina una carta della sua Mano.”) anche se la Mano di quel Rivale è vuota. In tali casi quell'abilità semplicemente non ha effetto e la carta viene successivamente offerta ai vostri Rivali o mandata in Rovina, come al solito.

## Domande Frequenti sulle Carte

**Crisi:** È il Rivale che sceglie quale Opera mandare in Rovina.

**Negazione:** 1) In una partita con 3 o più giocatori, se utilizzate Negazione per giocare una carta che colpisce un determinato Rivale (Furto, per esempio), è il **giocatore colpito che ottiene Negazione** per la sua Prossima Vita, se la vuole. 2) La carta giocata tramite Negazione è nelle Rovine quando la sua abilità ha effetto. Perciò una carta come Salvataggio o Riciclo può recuperare sé stessa dalle Rovine quando viene giocata tramite Negazione. 3) Potete concatenare le carte Negazione. Cioè potete giocare una Negazione per giocare una Negazione (ecc) per giocare un'altra carta. Tutte le carte giocate vanno nelle Rovine, tranne la prima Negazione.

**Diminuzione:** Potete giocarla contro voi stessi. Se lo fate, scegliete quale delle vostre carte mandare in Rovina. Se la giocate contro un Rivale, è il Rivale a scegliere.

**Incarnazione:** 1) Potete giocare Incarnazione per la sua abilità, anche se non avete Opere (o solamente un'altra Incarnazione) sul tavolo. Sarà, tuttavia, inutile. 2) Se una delle vostre Opere è una Mimesi, potete giocare Incarnazione per giocare la Mimesi per giocare successivamente l'Opera esposta di un Rivale.

**Mimesi:** 1) Potete giocare Mimesi per la sua abilità di giocare l'Incarnazione di un Rivale (se è la sua Opera esposta) per poi giocare una qualsiasi delle vostre Opere. 2) In una partita con 3 o più giocatori, se utilizzate Mimesi per giocare l'Opera del Rivale A (Disprezzo, per esempio) che in seguito usate per colpire il Rivale B, è il Rivale B che ottiene la Mimesi per la sua Prossima Vita, se la vuole. (Questo è il Karma: la vittima riceve la carta.) 3) In una partita a 4 giocatori potete giocare Mimesi per l'Opera del giocatore seduto di fronte a voi, ma non potete giocare l'azione dell'Opera contro di lui. 4) Se l'Opera esposta di un Rivale è una Mimesi, potete giocare Mimesi per quell'Opera, ma non accadrà niente (spiacenti, niente cicli).

**Roulette:** Se mandate in Rovina 2 carte, potete pescarne fino a 3. Se mandate in Rovina 0 carte, potete pescarne 1. Naturalmente potete scegliere di pescarne meno e potete guardare ciascuna carta pescata prima di decidere se pescare o no la seguente.

**Disprezzo:** Il Rivale mescola e vi presenta la sua Mano a faccia in giù. Selezionate una carta e posizionatela sulle Rovine, quindi selezionate un'altra carta e posizionatela sulle Rovine.

**Inganno:** Il Rivale mescola e vi presenta la sua Mano a faccia in giù e voi selezionate 3 carte. Guardate queste carte, ne scegliete una da tenere e restituite le restanti.

**Trasmigrazione:** Non potete riordinare le carte nella vostra Prossima Vita quando selezionate la carta. I vostri Rivali possono chiedervi quale carta selezionate (in termini di posizionamento nella pila a faccia in giù).