

# GREKÙ

MANUALE D'ISTRUZIONI  
POS DULÈGGUI  
INSTRUCTION MANUAL

# Greku

## Manuale di istruzioni

### IT

#### Giocatori

Da tre a cinque giocatori

#### Occorrente

Carte da gioco (36 maledizioni, 14 maledizioni permanenti), cinque dadi.

#### Svolgimento del gioco

Dopo aver mescolato le carte, si posiziona il mazzo capovolto al centro del tavolo. All'inizio del gioco ognuno dei giocatori riceve 16 punti e tre carte maledizioni. Il giocatore che dà avvio al gioco – scelto per sorteggio – riceve per simbolo la musulupa: quest'ultima andrà consegnata da un giocatore a un altro ad ogni passaggio del turno. Il giocatore di turno dovrà tirare i cinque dadi e osservare il risultato. Se nei dadi lanciati sono presenti determinate combinazioni numeriche, e si verifica la corrispondenza tra il risultato dei dadi e la combinazione indicata sulla carta, il giocatore sarà in grado di scagliare una maledizione. Per renderla effettiva non serve altro che leggerla ad alta voce ed indicare l'avversario al quale intende rivolgerla (la carta andrà poi riposta in fondo al mazzo posto al centro del tavolo, e il giocatore potrà pescarne un'altra in sostituzione all'inizio del prossimo turno): da quel momento l'avversario “maledetto” dovrà eseguire l'azione riportata sulla carta esattamente nei tempi e nei modi descritti.

# Greku

## Pos dulèggui

### GREKO

#### Possi pèzusi?

Sonnu pesci tria-pende thèmata.

#### Ti echi

36 chartia-artammò, 14 PandArtammìa

#### Ti thelome

Pende dadi (piaete ta andes aḍḍe pescimie ti echete sto spiti. Echi già tossi plastika ston kosmo!)

#### Pòs pezome

San ta chartia ene smimmena, ta vaddome ulla ismìa sto cendro tis buffetta. Sto accheroma tu pèscima pasana echi 16 punti ce tria chartia artammò. Kannome t'addijero ce thorume pìs accheronni. O protinò ti pezi pianni tin musulupara, risti ta dadi ce kanunai cino ti guenni: an guenni ena skima ti echi sta chartian tu, sonni portammì ton ostrò ti theli. Na to kami echi na meletì to chartì me tin fonì tsilì kuntra ton ostrò. Podò, vaḍḍi to chartì katu and' aḍḍa ce to turno ti mbenni pianni enan aḍḍo. Apoi donni tin musulupara sto secundo ti pezi. Mbeci, o pezò me ton artammò echi na kami cino ti legghi to chartì. I kàtare pu echi pau ambrò ja ena, dio o tria turni; manachò i PandArtammie grammene sta chartia rusa ene ja panda.

An o pezò den theli o addismonai na kami cino ti legghi to charti, channi tossa punti possa echi grammena sto charti ce tu ta donni tu ostrù ti ton eportammie. Mi addismonite: en sonnite portammì enan pezò dio viaggi, ena apissu t'addù. Pis channi ulla ta punti guenni ando pèscima, ce vincèggui o protinò ti diaforai 32 punti.

# Greku

## instruction manual

### ENG

#### Players

Three to five players

#### Contents

Cards (36 curses, 14 permanent curses), five dice

#### The play

After shuffling the cards, the deck is placed upside down in the center of the table. At the start of the game, each of the players receives 16 points and three curses cards. The player who starts the game - chosen by lot - receives the musulupa as a symbol: the latter will be given by one player to another at each step of the round. The player whose turn it is will have to roll the five dice and observe the result. If certain numerical combinations are present in the dice rolled, and the result of the dice matches the combination indicated on the card, the player will be able to cast a curse. To make it effective, all you need to do is read it aloud and indicate the opponent to whom you intend to address it (the card will then be placed at the bottom of the deck placed in the center of the table, and the player can draw another to replace it at the beginning of the next turn): from that moment on, the "cursed" opponent will have to perform the action shown on the card exactly in the times and in the manner described. Most curses cards have a temporary effect, limited to one, two, or three turns. Some - distinguished by the red color - are instead permanent curses: once thrown, the player who receives them will have to continue to perform them for the rest of the game. Important: it's not

possible to place a curse on the same player for two consecutive turns. If the player who is the victim of the curse refuses to perform the action described, forgets to, or interrupts it, he gives to the opponent who threw it at him as many points as are indicated on the corresponding card. The goal is to reach 32 points: this score decrees the victory of a player. If a player runs out of points he is eliminated.

# COOLING

FRYSKE  AKADEMY

GRECANICA

AGENZIA DI SVILUPPO LOCALE



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreement No 778384.