

Hexen Rennen

“La corsa delle streghe” – Per 2-4 giocatori

Di Wolfgang Panning

Pubblicato da Queen Games

Traduzione Tedesco-Inglese di Ward Ahders

Traduzione Inglese-Italiano di Francesco Dello Iacono

Contenuto della scatola

- 48 Tessere rotonde
Queste tessere formeranno la pista di gioco sulla quale i giocatori faranno correre le loro streghe. Ognuno dei quattro Clans (colori) di streghe ha 12 tessere – nove numerate da 2 a 10, e tre che rappresentano il simbolo magico del proprio Clan.
- 48 Carte
Ognuno dei 4 Clan ha 12 carte: nove numerate da 2 a 10, e tre rappresentanti il simbolo magico del Clan. Sono usate per far avanzare le proprie streghe o per ostacolare quelle avversarie.
- 12 streghe in legno.
- 1 piccola plancia con le linee d'arrivo.
- 2 bastoncini – usati per dividere la pista di gioco in tre segmenti.
- 1 dado.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un Clan e riceve tre streghe, 12 tessere e 12 carte dello stesso colore. Le carte formano la mano del giocatore.

Successivamente viene costruita la pista. Questa è formata da 48 tessere ed è divisa con i due bastoncini in tre segmenti di 16 tessere ognuno.

Ogni giocatore sceglie segretamente 4 tessere da quelle che possiede per ognuno dei tre segmenti di pista. Ogni segmento *deve* contenere una delle tessere con il simbolo magico del Clan.

Le 4 tessere scelte dai giocatori per il primo segmento di corsa vengono mischiate e disposte coperte sul tavolo a formare il primo segmento di pista. Piazzare un bastoncino alla fine del segmento per indicarne la lunghezza. Le tessere possono essere disposte in più curve se si dispone di poco spazio per giocare.

Mischiare le tessere che formeranno il secondo segmento di pista nella stessa maniera e piazzarle dopo il primo bastoncino, continuando così il percorso di gioco e concludendo con un altro bastoncino. Infine le ultime 16 tessere sono mischiate e posizionate per formare l'ultimo segmento.

Piazzare tutte le streghe davanti la prima tessera della pista. Alla fine di questa piazzare la plancia d'arrivo.

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore lancia il dado e muove una delle sue streghe di tante tessere quant'è il numero uscito. Se la tessera sulla quale la strega dovrebbe arrivare è capovolta verrà scoperta. L'azione indicata dalla tessera verrà eseguita e se necessario la strega verrà mossa ancora. La nuova tessera sulla quale finirà verrà di nuovo fatta agire (dopo essere stata scoperta se non lo era), continuando in questa maniera fino a che la strega non si fermerà.

Lancio del dado

Il primo giocatore lancia il dado e, dopo aver fatto muovere una strega propria, il gioco continua con il giocatore alla sua sinistra (in senso orario).

Le seguenti regole sono applicate al movimento delle streghe:

- Ogni tessera della pista può contenere solo una strega. Solo i campi con le linee d'arrivo sulla piccola plancia possono contenerne qualsiasi numero.
- Il risultato del dado deve essere completamente usato. Se nessuna strega del giocatore che lo ha lanciato può muoversi di questo numero il suo turno finisce. Non si può rilanciare.
- Una strega non può oltrepassare il campo con il numero "4" sulla plancia d'arrivo.
- Una strega può superare le altre. Le tessere occupate verranno conteggiate.

Per le streghe che non sono ancora entrate sulla pista, si applica la seguente regola speciale:

- Le tessere occupate non sono conteggiate quando si muove per la prima volta sulla pista! Una strega alla partenza non ha mai il movimento bloccato.

Effetti delle tessere non ancora scoperte

Quando una strega arriva su di una tessera non ancora scoperta, questa viene girata e lo rimarrà per il resto della partita. Il colore (Clan), il numero o il simbolo magico determineranno l'azione che dovrà effettuare la strega.

L'azione dovrà essere effettuata in ogni caso, se è possibile, non importa se la strega arrivi sulla tessera a causa del lancio del dado o per effetto di una carta. Potrebbe essere possibile quindi che si generi una lunga catena di movimenti consecutivi.

Le azioni che possono verificarsi saranno quattro:

Azione 1:

La tessera mostra il colore ed un numero del Clan del giocatore che ha mosso la strega . Quest'ultima dovrà essere mossa in avanti di quel numero di tessere, oppure fermarsi qui se la tessera d'arrivo è già occupata.

Azione 2:

La tessera mostra il colore ed il numero di un altro giocatore. Il movimento della strega ed il turno del giocatore finiscono.

Azione 3:

La tessera mostra il simbolo magico del Clan del giocatore che ha mosso la strega. Egli può scegliere di lasciare la sua strega qui e concludere il turno – oppure – giocare una carta :

- Con una carta numerata (ognuno ha le carte numerate da 2 a 10) il giocatore può avanzare la sua strega di quel numero di tessere. La tessera d'arrivo deve essere libera.
- Con una carta che rappresenta il simbolo del proprio Clan, la strega può avanzare fino alla tessera successiva scoperta e libera che rappresenti lo stesso simbolo. Il turno del giocatore finisce. Se non ci sono tessere scoperte con il simbolo del giocatore, o se sono già tutte occupate, la carta non può essere giocata.
- Tutte le carte giocate sono scartate.

Azione 4:

La tessera rappresenta il simbolo magico di un altro Clan. Il giocatore di quest'ultimo Clan determina la successiva azione, scegliendola dalle seguenti:

- Lasciare la strega dove si trova, facendo concludere così il turno al possessore della strega.
- Giocare una carta con il proprio simbolo magico. La strega deve muovere *indietro* fino alla prima tessera libera che rappresenti il simbolo magico della carta giocata. Il turno del giocatore finisce. Se nessuna tessera con quel simbolo è scoperta oppure se sono tutte occupate , questa carta non può essere giocata.
- Giocare una carta numerata contro la strega. Questa dovrà essere mossa *all'indietro* di quel numero di tessere. La tessera d'arrivo deve essere libera per poter giocare questa carta. Una strega non può essere mossa oltre la prima tessera del tracciato.
- Tutte le carte giocate sono scartate.

Nota! Un giocatore non è mai obbligato a giocare una carta a favore o contro una strega, *eccetto* in una condizione: Ogni volta una strega è mossa all'indietro da una carta numerata su di una tessera con un simbolo magico, il giocatore di quel Clan *deve* giocare una carta contro quella strega (ammesso che lo possa fare).

Esempio (pag. 6 del regolamento in tedesco):

Movimenti consecutivi possono essere causati dalle azioni indicati dalle tessere sulle quali si finisce, obbligando la strega ad un lungo viaggio:

Il giocatore Blu ottiene un 3 al dado e sposta una delle sue streghe. La tessera sulla quale arriva è ancora coperta, quindi la gira: rappresenta un "10" blu. Compiaciuto muove 10 tessere in avanti e finisce in un'altra tessera, la "4" sempre del suo colore. Avanza ancora di quattro tessere.

Ma - sorpresa- la sua strega finisce su una tessera che rappresenta il simbolo magico del giocatore giallo. Quest'ultimo gioca la carta numero "7" per farla arretrare. Sfortunatamente la strega finisce il movimento su una tessera con il simbolo magico del Clan verde. Nonostante il giocatore verde non vorrebbe giocare alcuna carta (poiché sarebbero più valide per le proprie streghe), in questo caso deve giocarne una. Giocando una carta di valore "5" manda la strega indietro su una tessera con un numero appartenente ad un altro Clan. Il viaggio finisce qui!

In fin dei conti, la nostra piccola strega blu avanza di 5 tessere: 3 (lancio del dado) + 10 (tessera blu) + 4 (tessera blu) – 7 (carta numerata di un'avversario) – 5 (altra carta di un'avversario) = $17 - 12 = 5$ tessere in avanti; e due avversari hanno sacrificato due delle proprie carte numerate. Non male dopotutto!

Arrivo

I tre campi sulla plancia d'arrivo devono essere raggiunti con un numero esatto del dado o di una carta. I giocatori non possono oltrepassare il campo "4" della plancia. Se il lancio oltrepassa questo campo, la strega non si può muovere. Una carta numerata non può essere giocata se porta la strega a superare questo limite.

Una volta raggiunto uno dei campi numerati, la strega non potrà essere più mossa. Una mossa seguente sulla plancia non è permessa!

Fine gioco

Appena un giocatore porta la sua terza strega sulla plancia d'arrivo, il gioco finisce. Per ogni strega che ha superato l'arrivo ogni giocatore riceve i punti corrispondenti al campo sulla quale è finita (2, 3 o 4 punti). Il Clan con il totale maggiore di punti vince la corsa!

Tre Giocatori

Con tre giocatori sono usate sempre tutte le tessere e le carte. Si mettono da parte le streghe del colore non usate. Le tessere del quarto colore – chiamamolo colore neutrale – sono assegnate ai tre segmenti di pista. In ogni segmento sono scelte tre tessere numerate e una con il simbolo magico del colore neutrale e mischiate a quelle scelte dai giocatori. Le carte del colore neutrale sono mischiate e poste affianco al campo da gioco pronte per essere pescate.

Quando una strega finisce su una tessera con il simbolo magico del colore neutrale, una carta è pescata dal mazzo corrispondente ed eseguita l'azione così dettata. Se non è possibile effettuare l'azione, per esempio perché la tessera è occupata, la carta è ignorata e la strega si ferma. La carta è comunque scartata.

Due Giocatori

Valgono le stesse regole per tre giocatori, ma due Clans vengono considerati neutrali.