

Nuns on the run (novizie viziose VS suore guardiane)

preparazione:

porre a fianco del tabellone i segnalini “SKRITCH!” e “Vanished”

dare a caso ad ogni giocatore che impersonerà una novizia:

una carta novizia con le relative 4 carte movimento e pedina e una scheda di annotazione
si posiziona la propria pedina nella cella corrispondente (= *novizia virtualmente in cella*)
e dalla propria cella ciascuna novizia inizierà il proprio movimento.

dare al giocatore che impersonerà le due suore guardiane (badessa e superiora)

(in 8 giocatori 2 giocatori impersonano una suora ciascuno condividendo la vittoria)
i 2 segnalini “Badess” e “Prioress” (che partono entrambe dalla cella della badessa)
e le loro relative 2 carte di movimento (cammina “walking” e corri ”running”

dare ad ogni novizia e ad ogni suora una carta “benedizione”

ogni suora sceglie (con partenza dalla cella della badessa) **una carta del percorso**
e seguirà tale percorso in una sola direzione fino al suo punto di arrivo (marcato in nero)
(vedi oltre “ *Portare a termine il percorso di una suora* ”).

obiettivo delle novizie: *non mostrare a nessuno: “Secret Wish” e “Blessing”*

(vince il gioco la novizia che per prima lo realizza **entro il 15° turno di gioco**)

1) trovare la CHIAVE (che aprirà TUTTE le porte)

(la locazione della casella è scritta sulla propria carta obiettivo segreto)
è indispensabile per accedere alla stanza dell'oggetto desiderato (= missione) e prenderlo

2) andare (solo se muniti di chiave) **a recuperare l'OGGETTO del DESIDERIO**

(la locazione della casella è scritta sulla propria carta obiettivo segreto)

3) tornare alla propria cella senza farsi scoprire dalle suore guardiane.

obiettivo delle suore guardiane: **trovare le novizie**

che si aggirano senza permesso per il convento invece di stare a pregare nelle proprie celle
vincono le suore se:

- nessuna novizia realizza il proprio obiettivo entro il 15° turno di gioco
- catturano tante volte (o anche di più) le novizie quanti sono i giocatori

Percorso di una suora: lo deve seguire in un'unica direzione
ma **è libera di abbandonarlo se vede una novizia** (per inseguirla) o se c'è sul
tabellone almeno un segnalino rumore “SKRITCH!” vicino a lei o un “Vanished” nella
sua linea di vista . . . (= solo la suora che ha visto o sentito può variare il suo percorso)
andandosene **dove vuole** finchè ve ne siano le condizioni sopracitate... poi tornerà al suo
percorso per la via più breve seguendone la direzione precedente.

Portare a termine il percorso di una suora:

all'arrivo a destinazione poi la carta verrà scartata (= riposta nella scatola)
(tranne se si gioca la carta “*inversione ad U*” che consente di seguire lo stesso percorso nel
senso inverso) e sostituita da un'altra carta che con essa abbia in comune il punto di
partenza ... la suora continuerà sul **nuovo percorso nella nuova direzione** effettuando
subito su di esso gli eventuali punti movimento che le siano rimasti dal movimento di prima
del cambio della carta percorso.

Se una novizia viene ad incrociarsi in una casella con una suora

(sia nel corso del proprio movimento che in quello di una suora)
(= non importa che ci si fermi ... basta anche solo passarci) viene **CATTURATA !!!**

..... CATTURATA !!! : = suora ottiene “1 punto cattura”

CHIAVI: una volta possedute vengono mantenute per tutta la partita

= non sono mai trovate dalle suore e perciò mai requisite anche se si è catturati

OGGETTO del DESIDERIO: viene perduto!!!

(= la novizia dovrà in seguito tornare a prenderlo) e la novizia riceve l' **ordine di**
“camminare con il percorso più breve verso la propria cella”

rigirare la propria carta novizia sul lato “**CAUGHT**” (= catturato) e proseguire il proprio percorso con la propria pedina ponendola sul percorso che si sta percorrendo

(**camminando** così almeno **finchè si è in linea di vista** della/e suora/e)

se si obbedirà sempre nessuna suora ci inseguirà per cattura **fino al rientro in cella**

ma si è liberi ovviamente di disobbedire ... a rischio di essere di nuovo catturati !!!

girare la propria carta novizio su “**on the run**” all'inizio del proprio turno di **disobbedienza**

La LINEA DI VISTA delle suore: si calcola un angolo di 180°

= davanti e lateralmente ad ogni passo (casella) effettuato dalla suora

(mai i 180° dietro alla schiena rispetto all'orientamento del segnalino della suora)

ci si può aiutare con l'apposito righello (che dà la max distanza di **caselle comprese = 6**)

porte e muri: bloccano la linea di vista

colonne, alberi e statue o arredi e mobilia: **non** bloccano la linea di vista

- **luoghi MOLTO pericolosi:** cappella, giardino, chiostro (molta linea di vista)
(per incertezze vedere tabella pag. 8 del regolamento)
- **luogo particolare:** **SOPRA un ALBERO** (casella 82)
(per essere scoperti la suora deve passare nella casella stessa)
- **luoghi nascosti:** **CONFESSIONALI** (caselle 103 e 107)
(per essere scoperti la suora deve entrare nel confessionale = nella casella stessa)
- **cappella:** **ALTARE** è di **muro** = blocca la linea di vista da determinate caselle
(150 si può vedere solo da 134 o 135)
- **chiostro:** punto **67** è **circondato** da un **muro** e blocca la linea di vista tranne da 68
- **esterno:** la linea curva del muro non consente di vedere tutte le caselle
(per incertezze vedere tabella pag. 8 del regolamento)

Carta **“Blessing”** (Benedizione): “Jolly” **monouso** (una sola volta nella partita)
(poi si scarta dopo l'uso o nel turno successivo a seconda della tipologia dell'effetto creato)

i benefici possono essere:

- **modificare il risultato di un dado oppure tirare nuovamente un dado**
- **aumentare il movimento**
- **falso rumore “false noise”** il falso SCRITCH! posto vicino per fare un **depistaggio**
(si scarta nel turno successivo per non rovinare il proprio bluff ovvero che il rumore è falso)
- **aumenta o diminuisce il range “noise range”** dell'udibilità del rumore

fasi di gioco NOVIZIE: nel 1° turno: doppio movimento (con stessa carta)

doppio movimento: 1° e 2° : si deve fare il "check" del rumore a 1° e 2°

1) annotare segretamente il proprio movimento

sulla propria scheda di annotazione vanno bene indicati:

- **casella di arrivo**
- **tipo di movimento** (fermarsi / muoversi furtivamente / camminare / correre)
- se si è presa **chiave** nella casella di arrivo oppure **oggetto del desiderio**

2) rivelare la propria carta di movimento (= mostrare e porre davanti a sé)

a ogni casella su cui si passa **verificare** se si è in **LINEA DI VISTA** di suora/e

si deve dire la verità ad alta voce

se su una casella si è visti si deve collocare il proprio segnalino *

e si prosegue con il segnalino visibile sul tabellone finchè non si esce dalla linea di vista.

Piazzare il segnalino "**Vanish**" prima della casella dopo cui si è scomparsi dalla vista
(se ciò riguarda entrambe le suore ciò va segnalato x ciascuna di esse)

3) tirare il dado per vedere se si è fatto rumore

(se nel turno precedente almeno una delle suore ha camminato)

il risultato (con il **modificatore** dato dal tipo di movimento) indica a quanta distanza la/e suora/e che avendo camminando è/sono in grado di sentire il rumore provocato

la distanza va contata in ogni direzione di udibilità: (quella *max* è di **6 caselle**)

seguendo ogni tracciato \ i perchè...

il rumore si propaga anche attraverso porte e muri

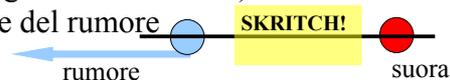
contare le caselle partendo **DOPO** (= adiacente) la casella su cui la novizia è arrivata

(= solo casella finale del suo movimento) applicando al risultato del dado il modificatore del tipo di movimento che il proprio novizio ha eseguito.

porre sempre il segnalino "**SKRITCH!**" (= anche se già ve n'è un'altro)

vicino a ogni suora che ha udito indicando la direzione del rumore

indicandone la **via più breve**



se vi sono più possibili tracciati ad egual distanza: indicarli tutti!

... e se vi erano già segnalini (anche su la stessa casella) metterceli lo stesso!!!

* *il segnalino quando si è "on the run" è sempre nella cella*

(ad indicare che le suore credono che la novizia sia nella sua cella a pregare)

tipologie di MOVIMENTO MODIFICATORI delle novizie:

standing still (fermo) modificatore - **3**

sneaking (di soppiatto) modificatore - **2**

walking (camminando) modificatore - **1**

running (correndo) modificatore **0**

le suore hanno SEMPRE la chiave "passepartout"

fasi di gioco SUORE guardiane:

1) effettuare il proprio movimento (walking 3\4 oppure running 5\6)
controllando ad ogni casella le linee di vista

se vede novizia: ciò influenzerà la scelta del movimento = walk può diventare RUN !!!

2) rivelare il proprio movimento (porre la propria carta davanti a sé)

3) rimuovere i gettoni del turno precedente (= ciò che hanno fatto i novizi)

4) tirare il dado per ascoltare dei rumori suora\ e che ha camminato
(applicando il modificatore a seconda del movimento di ciascuna novizia)

la linea di ascolto segue i vari tracciati possibili

(attraversa le porte e gira attorno a muri)
mettere il nuovo\i segnalini SKRITCH! Vicino a chi ha sentito un rumore

se i rumori sono più di uno porre anche svariati SKRITCH!
e segnare sempre le diverse provenienze (a parità di distanze di traiettoria)

se lo stesso rumore è udito da entrambe le suore:

segnalarlo sempre con uno (o più secondo direzioni) SKRITCH! vicino a ciascuna suora

5) spostare il segnalino "turno" avanzandolo alla casella successiva

Varianti:

x facilitare le novizie: max movimento "running" delle suore = 5

x facilitare le suore: le novizie con il movimento "running" devono eseguire sempre 5 caselle