

Odin's Ravens

(I corvi di Odino)

Un'appassionante gara di volo per due abili corvi dai 10 anni in su

Il gioco in breve

Ogni mattina Odino, il padre degli dei, invia in ricognizione sulle terre del mondo i suoi due corvi, Hugin e Mugin. I giocatori usano le carte per far avanzare le spie alate lungo il loro percorso sui vari terreni dell'emisfero settentrionale. Per muovere i corvi i giocatori devono scartare dalla propria mano le carte volo appropriate. Per aiutare i corvi possono anche usare le carte di Odino stesso. Con un abile uso delle carte, un giocatore può far avanzare rapidamente il proprio corvo sulle terre e vincere la gara.

Scopo del gioco

Il primo giocatore che totalizza 12 punti su più gare è il vincitore.

Contenuto

- 40 carte terreno (con due caselle terreno ciascuna)
- 50 carte volo (con due dorsi differenti)
- 16 carte Odino (con due dorsi differenti)
- 6 carte "via magica"
- 1 segnalino Odino
- 2 corvi

Preparazione

- Mescolate le carte terreno e disponete 9 carte a faccia in su tra i due giocatori come mostrato in figura. Le carte rappresentano due percorsi di volo, uno per ciascun corvo. Se nel disporre le carte si vengono a creare due **caselle** terreno uguali adiacenti sullo stesso percorso, ruotate la carta terreno di 180 gradi in modo da scambiare le caselle. Se anche così ci sono ancora due caselle terreno adiacenti dello stesso tipo, riponete la carta a faccia in giù in fondo al mazzo e continuate con una nuova carta.
- I giocatori piazzano i propri corvi uno di fianco all'altro di fronte alle carte terreno, ognuno all'inizio di uno dei percorsi di volo. Questi saranno i percorsi di volo dei corvi e ognuno volerà solo sul proprio percorso.
- Piazzate le rimanenti carte terreno in un mazzo coperto di fianco ai corvi a formare una riserva.
- Mescolate le carte "via magica" a faccia coperta, giratene una e mettetela in cima al mazzo coperto di carte via magica.

- Piazzate il segnalino Odino a portata di mano.
- Ogni giocatore prende 33 carte con il dorso dello stesso colore (25 carte volo e 8 carte Odino), le mescola e mette il mazzo coperto di fronte a sè a costituire la sua riserva di carte. Ogni giocatore pesca **cinque** carte dalla sua riserva come mano iniziale. Le proprie carte vanno tenute nascoste all'avversario.
- Inizia il giocatore più giovane e poi i turni si alternano.

Il gioco

Al proprio turno, un giocatore può giocare fino a **tre** carte dalla propria mano e fino a **tre** carte dal proprio mazzo ausiliario di carte coperte. All'inizio i mazzi ausiliari di carte sono vuoti, ma saranno costruiti dai giocatori durante la partita.

Durante il proprio turno un giocatore può eseguire diverse azioni. Ogni azione può essere eseguita una volta sola oppure più volte. Per eseguire ogni azione è necessario giocare una carta dalla propria mano o dal mazzo di carte ausiliario.

Le azioni possibili:

- Giocare una carta dalla propria mano ponendola coperta in cima al proprio mazzo ausiliario di carte, aggiungendola quindi ad esso.
- Giocare una carta volo dalla mano o dal mazzo ausiliario per muovere il proprio corvo lungo il suo percorso di volo.
- Giocare una carta volo dalla mano o dal mazzo ausiliario sulla via magica.
- Giocare una carta Odino dalla mano o dal mazzo ausiliario per eseguire **una** delle azioni indicate sulla carta.

Il mazzo di carte ausiliario

All'inizio del gioco nessuno dei due giocatori possiede un mazzo di carte ausiliario; entrambi lo costruiscono nel corso della partita. Per fare questo i giocatori piazzano delle carte coperte in cima al proprio mazzo ausiliario. I giocatori devono aver cura di tenere separato il proprio mazzo ausiliario dalla propria riserva di carte. Il giocatore è totalmente libero di scegliere quando e cosa mettere nel mazzo ausiliario. Non c'è alcun limite al numero di carte che un giocatore può avere nel proprio mazzo ausiliario.

Ad ogni turno, un giocatore può giocare fino a tre carte dal proprio mazzo ausiliario, aumentando così le sue possibilità di gioco. Tuttavia, l'ordine di gioco delle carte ausiliarie è fissato: si deve sempre giocare la carta situata in cima al mazzo ausiliario. Un giocatore può in qualunque momento guardare le carte che si trovano nel proprio mazzo ausiliario ma non può cambiarne l'ordine.

Il volo del corvo

Per muovere il proprio corvo un giocatore cala una carta volo che mostra lo stesso tipo di terreno della casella situata di fronte al corvo nel suo percorso di volo. *Per esempio, se la prossima casella di fronte a un corvo è una montagna, il giocatore deve giocare una carta volo montagna. In tal modo può quindi muovere il proprio corvo sulla casella*

montagna.

Se di fronte al corvo c'è un gruppo di caselle dello stesso tipo adiacenti tra loro (per esempio due montagne consecutive), il giocatore muove il corvo attraverso tutte queste caselle, piazzandolo sull'ultima del gruppo. *Nell'esempio in figura, il giocatore gioca una carta volo montagna e muove il suo corvo di due caselle fino alla seconda casella montagna.* Con un po' di fortuna ed un abile gioco delle carte Odino, un giocatore può riuscire a predisporre un gruppo di tre o più caselle adiacenti dello stesso tipo e spostare quindi rapidamente il suo corvo sopra queste caselle.

Se un giocatore non ha carte volo corrispondenti alla casella di fronte al suo corvo, può giocare 2 carte volo uguali come **jolly** per muovere il corvo. *Nell'esempio in figura il giocatore gioca due carte volo foresta per muovere il corvo sulla casella montagna.* Quando si usa un **jolly**, se c'è un gruppo di più caselle adiacenti dello stesso tipo il giocatore muove il corvo su tutte queste caselle, piazzandolo sull'ultima del gruppo.

Il giocatore può calare la carta volo appropriata dalla sua mano (da cui può scegliere liberamente) o dal suo mazzo ausiliario (da cui deve giocare la carta in cima al mazzo). Se il giocatore cala due carte volo uguali come **jolly**, può giocarle entrambe dalla mano, una dalla mano e una dal mazzo ausiliario (se è quella in cima) oppure entrambe dal mazzo ausiliario (se sono le due carte in cima).

Le carte giocate vengono messe a faccia in su in un mazzo di scarti. Se un giocatore esaurisce la sua riserva di carte allora mescola il suo mazzo di scarti e lo piazza coperto a formare una nuova riserva.

La via magica

Le sei carte via magica mostrano o due tipi di terreno oppure un tipo di terreno e la figura di Odino. All'inizio di ogni gara una delle carte viene posta scoperta in cima al mazzo di carte magiche.

Alla fine della gara, il giocatore che ha giocato il maggior numero di carte sulla via magica guadagna dei punti bonus. Per giocare una carta sulla via magica un giocatore deve calare una carta volo senza muovere il corvo oppure una carta Odino senza eseguire l'azione. La carta giocata deve corrispondere ad una delle due figure sulla carta via magica (una carta Odino corrisponde alla figura di Odino). La carta può provenire dalla mano del giocatore oppure dal suo mazzo ausiliario (quella in cima).

Esempio: *all'inizio del gioco, la carta via magica mostra Odino e una montagna. Ciascun giocatore può giocare su tale carta calando una qualunque carta Odino oppure una carta volo montagna.*

Il giocatore piazza la carta giocata a faccia in su nello spazio da lui riservato per le sue carte via magica (*vedi fig. a pag. 2*). Le carte giocate sulla via magica vanno tenute parzialmente sovrapposte in modo che sia possibile vedere quante ne ha ciascun giocatore.

Le carte Odino

Quando un giocatore cala una carta Odino deve decidere quale delle due azioni eseguire, leggere ad alta voce il testo dell'azione ed eseguirla. Quindi pone la carta

Odino a faccia in su nel suo mazzo degli scarti. La carta Odino può essere giocata dalla mano o dalla cima del mazzo ausiliario.

Suggerimento: *ci sono solo quattro diversi tipi di carte Odino. Per la prima partita, i giocatori dovrebbero leggere il testo di queste carte prima di iniziare, in modo da familiarizzare con le azioni possibili.*

Le regole seguenti si riferiscono alle azioni delle carte Odino:

- Quando un corvo viene spostato di 1 casella avanti o indietro, si muove soltanto di 1 casella. Non viene quindi spostato di caselle aggiuntive in presenza di un gruppo di più caselle con lo stesso tipo di terreno.
- Una casella vuota è una casella su cui non ci sono né corvi (vostro o del vostro avversario) né il segnalino Odino.
- Quando un giocatore scambia due carte terreno, le scambia di posto sul percorso di volo **senza** girarle.
- Quando un giocatore rimuove una carta terreno dal percorso di volo, il percorso viene accorciato. Egli ripone la carta terreno rimossa a faccia in giù in fondo al mazzo di carte terreno e sposta le carte rimanenti sul percorso di volo in modo che siano adiacenti tra loro.

Scartare carte senza alcun effetto

Un giocatore se lo desidera può scartare una carta dalla mano o quella in cima al proprio mazzo ausiliario e porla sul mazzo di scarti senza alcun effetto. Quest'azione conta come una delle giocate del suo turno.

Il segnalino Odino

Giocando la carta Odino che lo permette, un giocatore può piazzare il segnalino Odino per bloccare il movimento del corvo avversario. Di seguito vengono descritti i modi con cui un giocatore può rimuovere tale blocco:

- Il giocatore gioca la carta Odino che consente di piazzare il segnalino Odino su una casella terreno vuota e lo rimuove dal percorso del proprio corvo.
- Il giocatore gioca **una carta volo in più** dello stesso tipo di terreno su cui sta il segnalino.

Per esempio, il segnalino Odino sta su una casella montagna direttamente di fronte al suo corvo. Il giocatore cala 2 carte volo montagna, toglie il segnalino dal percorso di volo e muove il corvo sulla casella montagna.

Se il segnalino si trova sulla prima casella di un gruppo dello stesso tipo, il corvo viene spostato sull'ultima casella del gruppo.

- Il giocatore può giocare **1** carta volo del tipo appropriato (nell'esempio precedente: montagna) e **2** di un altro tipo come **jolly** (per esempio: foresta).
- Il giocatore potrebbe anche giocare due gruppi di **jolly** al posto delle carte del terreno appropriato. Una soluzione molto costosa!
Per esempio, il giocatore potrebbe giocare due carte volo foresta e due lago per

rimuovere il segnalino Odino da una casella montagna di fronte al suo corvo e muovere quindi il corvo su tale casella.

Allungamento dei percorsi di volo

Alla fine del proprio turno, un giocatore **può** decidere di allungare di una carta i percorsi di volo. Pesca la carta in cima al mazzo di riserva delle carte terreno e la piazza alla fine dei percorsi di volo in una delle due orientazioni possibili. A differenza di quanto avviene nella fase di preparazione, la carta terreno può essere piazzata in modo da creare due caselle terreno adiacenti dello stesso tipo. In questo modo, in combinazione con la carta Odino che permette l'allungamento dei percorsi di volo, un giocatore potrebbe piazzare fino a tre nuove carte terreno nello stesso turno.

Se il percorso di volo diventa troppo lungo per il tavolo, rimuovete le carte terreno che i corvi hanno già passato e riponetele a faccia in giù in fondo al mazzo di carte terreno. A causa della carta Odino che permette ai giocatori di muovere i corvi all'indietro, nel rimuovere le carte lasciatene sempre due vuote dietro all'ultimo corvo.

Fine del turno del giocatore

Un giocatore finisce il suo turno pescando carte dalla propria riserva fino ad avere nuovamente una mano di cinque carte. Inizia quindi il turno del suo avversario.

Fine di una gara

Quando il corvo di un giocatore raggiunge la fine del percorso di volo, la gara è finita.

- Il giocatore che ha finito il percorso è il vincitore della gara e guadagna tanti punti quante sono le caselle di vantaggio rispetto all'altro corvo. *Nell'esempio in figura, il giocatore grigio vince 4 punti.*
- Il giocatore che ha giocato il maggior numero di carte sulla via magica guadagna 3 punti. Se i giocatori hanno entrambi lo stesso numero di carte sulla via magica, nessuno vince i 3 punti per queste carte.

I punti vengono segnati con carta e penna e poi si inizia una nuova gara, seguendo le indicazioni descritte sopra nel capitolo "Preparazione". Inizia la nuova gara il giocatore che ha il minor numero di punti. In caso di parità inizia il vincitore dell'ultima gara.

Fine della partita

La partita termina quando alla fine di una gara un giocatore ha raggiunto o superato i 12 punti: costui è il vincitore! In caso di parità alla fine della partita, vince il giocatore che ha vinto l'ultima gara.

Le azioni delle carte Odino

Place the Odin marker on an unoccupied landscape space or swap 2 unoccupied landscape cards.	Piazza il segnalino Odino su una casella terreno non occupata oppure scambia di posto 2 carte terreno non occupate
Rearrange your auxiliary card stack or place 2 additional landscape cards at the end of the flight path	Riordina il tuo mazzo ausiliario oppure piazza 2 carte terreno aggiuntive alla fine del percorso di volo
Turn an unoccupied landscape card 180 degrees or remove an unoccupied landscape card	Gira di 180 gradi una carte terreno non occupata oppure elimina una carta terreno non occupata
Move your opponent's raven 1 space back or move your raven 1 space forward	Muovi il corvo del tuo avversario indietro di 1 casella oppure muovi il tuo corvo avanti di 1 casella