



# LE STREGHE

Il gioco “Le Streghe” si basa su alcune situazioni e personaggi descritti nei libri sul Mondo Disco® di Terry Pratchett. Nel gioco, assumerete il ruolo di una giovane apprendista strega come Tiffany Aching o Petulia Gristle. Siete state inviate a Lancre per perfezionare il vostro mestiere, che pare si apprenda lavorando. Diventare una strega significa risolvere i problemi altrui. Un giorno vi toccherà curare un maiale ammalato o steccare una gamba rotta. In altre circostanze, vi sarà richiesto di combattere un’invasione di Elfi o di occuparvi dell’Invernaio. Molto dipende dal giorno della settimana in cui vi trovate.

Questo, in sostanza, è un gioco di avventura. Come Apprendiste Streghe, vi muoverete lungo il tabellone tentando di risolverne i problemi, che possono essere facili o difficili. All’inizio dovrete cercare di risolvere i problemi facili; così facendo, aumenterete il numero di carte in vostro possesso, diventando più forti. A un certo punto sarete in grado di affrontare i problemi difficili. Tutti i problemi vengono risolti nello stesso modo: lanciando i dadi e verificando se avete raggiunto il totale richiesto. Potete aumentare le vostre possibilità di successo mediante la testologia e la magia (ma in questo caso dovrete fare attenzione a non trasformarvi in “Black Aliss”). Anche le carte possono aiutarvi ad ottenere un successo, oltre a fornirvi altri vantaggi. Risolvere i problemi vi garantisce dei punti, e alla fine della partita chi avrà ottenuto il

maggior numero di punti verrà dichiarato vincitore. I giocatori dovranno fare attenzione a non lasciare troppe crisi in sospeso, se no la partita si concluderà in fretta con una sconfitta comune.

“Le Streghe” è un gioco da uno a quattro giocatori e dura circa novanta minuti. Non fatevi scoraggiare dal numero di pagine del regolamento: il gioco in sé non è complicato, ma possono verificarsi alcune situazioni che richiedono una spiegazione più dettagliata nelle regole, da cui derivano le pagine aggiuntive. Potete avere una buona panoramica sullo svolgimento del gioco dal foglio di Player Aid. Potete fare riferimento a questo regolamento quando siete in cerca di chiarimenti riguardo a una regola o a una situazione particolare.

# Contenuto:

Insieme a queste regole e al tabellone, dovrete avere il seguente materiale:



Quattro pedine Strega



Quattro dadi Strega



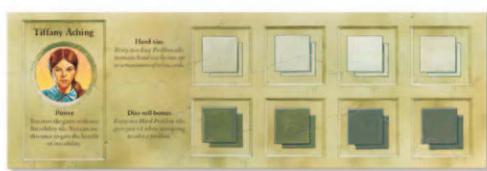
Trenta tessere Problema Facile



Diciassette tessere Problema Difficile



Foglio Player Aid



Quattro schede Apprendista Strega



Una tessera Invisibilità



Una tessera Cura Maiale Malato



Una tessera Magia



Cinquantacinque carte da gioco



Sedici tasselli "Chiacchiere"

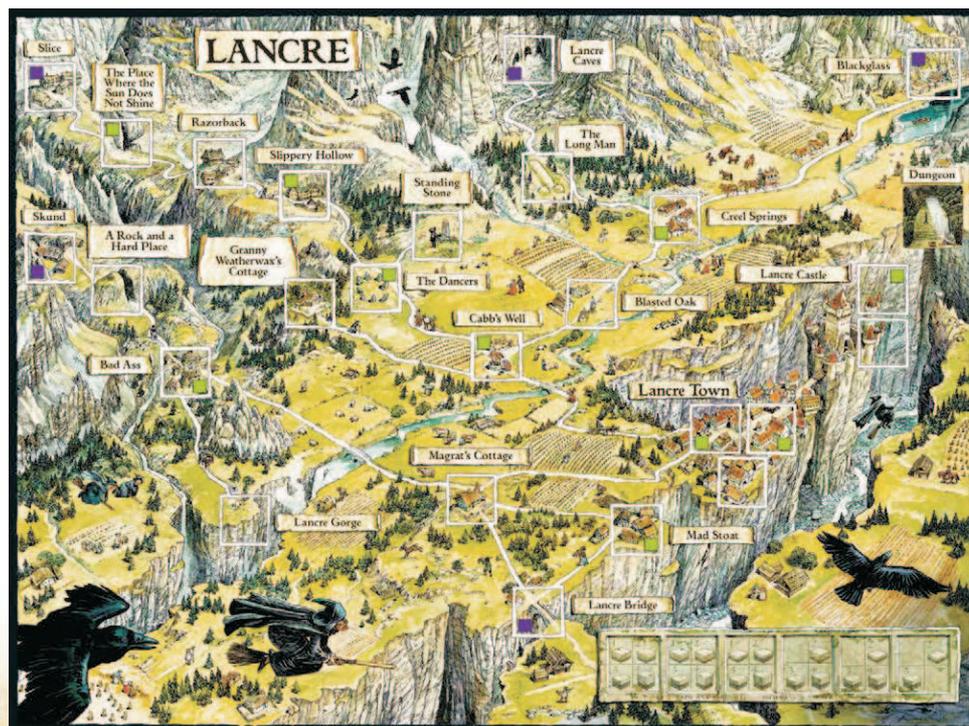


Dodici tasselli Crisi



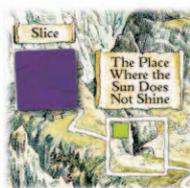
Dodici tessere Black Aliss

# Il tabellone



# Inizio del gioco

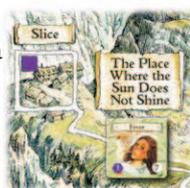
Mescolate le tessere Problema Difficile (viola) a faccia in giù. Piazzatene una a faccia in giù sul tabellone in ogni spazio località contrassegnato da un quadrato viola (ce ne sono cinque).



Quindi piazzate in ogni spazio Problema (nella parte bassa del tabellone) il numero di tessere Problema Difficile indicato nello schema sottostante, che dipende dal numero di giocatori. Notate che alcuni spazi possono rimanere vuoti, a seconda del numero di giocatori.

**Un giocatore** – 1, 1, 1, 0, 0, 0    **Due giocatori** – 1, 1, 2, 1, 1, 1  
**Tre giocatori** – 2, 2, 2, 2, 2, 2    **Quattro giocatori** – 2, 2, 2, 2, 2, 0

Adesso mescolate le tessere Problema Facile (verdi) a faccia in giù. Piazzatene uno a faccia in giù in ogni spazio località contrassegnato da un quadrato verde (ce ne sono dieci).



Dopo averle piazzate, girate queste tessere a faccia in su. Piazzate quindi in ciascuno spazio problema un numero di tessere Problema Facile secondo lo schema sottostante:

**Un giocatore** – 2, 2, 1, 0, 0, 0    **Due giocatori** – 2, 2, 1, 2, 1, 1  
**Tre giocatori** – 2, 2, 2, 2, 2, 2    **Quattro giocatori** – 4, 4, 4, 3, 3, 0

Girate a faccia in su ogni pila di tessere Problema Facile. Tutte le tessere avanzate vanno riposte nella scatola senza essere esaminate. Tutte le tessere Problema Facile sono a faccia in su mentre quelle Problema Difficile rimangono a faccia in giù. I Problemi Difficili sono rivelati solo quando un giocatore visita lo spazio località che li contiene o viene giocata una carta.



**Esempio:** ecco come dovrebbero presentarsi gli spazi Problema in una partita con 4 giocatori, con 2 tessere Problema Difficile a faccia in giù nei primi 5 spazi, 4 tessere Problema Facile a faccia in su nei primi 3 spazi e 3 tessere Problema Facile, sempre a faccia in su, nei successivi 2 spazi. Il sesto spazio rimane vuoto.

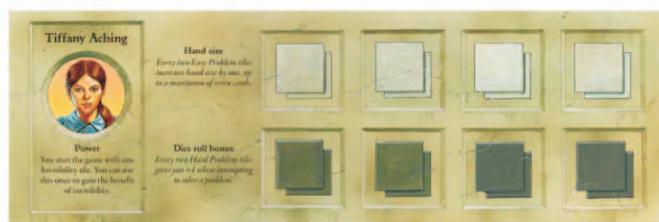
I tasselli “Chiacchiere” vengono acquisiti dai giocatori durante la partita, per una serie di ragioni che verranno specificate più avanti. Il numero di tasselli “Chiacchiere” disponibili dipende, dal numero di giocatori, secondo questo schema:

**Un giocatore** – quattro tasselli “Chiacchiere”;  
**Due giocatori** – otto tasselli “Chiacchiere”;  
**Tre giocatori** – dodici tasselli “Chiacchiere”;  
**Quattro giocatori** – sedici tasselli “Chiacchiere”.

Tutti i tasselli “Chiacchiere” in avanzo vanno riposti nella scatola.

I tasselli Crisi e le tessere Black Aliss vanno piazzati a lato del tabellone di gioco.

Ora dovete decidere quale giocatore sarà il primo a scegliere il proprio personaggio Apprendista Strega. Ciascuno tira i quattro dadi Strega: chi ottiene il totale più alto sceglie per primo. Il simbolo “Chiacchiere” su ciascun dado assume il valore di zero. In caso di parità, i giocatori coinvolti tirano di nuovo i dadi. Dopo che il primo giocatore ha scelto la Scheda Apprendista Strega, gli altri giocatori, in senso orario, fanno altrettanto, finché tutti non ricevono una scheda.



Prendete ora la pedina strega che corrisponde al colore della vostra scheda Apprendista Strega.

La scheda che avete scelto vi mostra quale personaggio Apprendista Strega impersonerete nel corso della partita. Ci sono quattro personaggi, ciascuno con la propria abilità speciale, descritta nei paragrafi sottostanti:

**Tiffany Aching** inizia la partita con la tessera Invisibilità, che potete usare una sola volta durante il gioco, per poter diventare invisibili. Questo potere è descritto più nel dettaglio nella sezione relativa agli effetti delle carte, alla fine di questo regolamento.



**Annagramma Hawkin** inizia la partita con la tessera Magia e un tassello “Chiacchiere” (preso tra quelli disponibili per la partita). Potete usare la tessera Magia una sola volta, come fosse una carta con il simbolo Magia, la quale implica che prendiate un tassello “Chiacchiere” quando la usate.



**Petulia Gristle** inizia la partita con la tessera Cura Maiale Malato. Potete usarla una sola volta nel gioco per risolvere automaticamente un Problema concernente un maiale malato.



**Dimity Hubbub** gioca per prima quando la partita ha inizio.



Infine, mescolate le carte e distribuitene tre a faccia in giù a ciascun giocatore. Piazzate le carte rimanenti a lato del tabellone, così da formare il mazzo di pesca. Un giocatore assume il “controllo” del mazzo e si assicura che venga pescata una carta all’inizio del turno di ogni giocatore. È bene scegliere per questo ruolo una persona responsabile e con una buona memoria.



Se nessun giocatore ha preso la scheda di Dimity Hubbub, incomincia la partita colui che ha scelto la propria scheda Apprendista Strega per ultimo.

Procedendo in senso orario a partire dal primo giocatore, ogni giocatore piazza la propria pedina Strega su uno spazio vuoto del tabellone (non deve contenere una tessera Problema). Potete iniziare la partita sullo stesso spazio di un'altra Strega.

## Le carte

Le carte contengono 3 o 4 tipi distinti di informazioni e solo una viene usata quando si gioca una carta. Le informazioni sono:

### Simbolo

Ogni carta presenta un simbolo: “Magia”, “Testologia” o “Manico di scopa”. La magia e la testologia servono come aiuto per risolvere problemi, i manici di scopa sono usati per spostarsi velocemente lungo il tabellone.



Magia

Testologia

Manico di scopa

### Beneficio

Su tutte le carte è descritto un beneficio. Potete giocare una carta per ottenerne il beneficio in qualunque momento durante il vostro turno, e questo non conta come azione. Non c'è alcun limite al numero di benefici che potete giocare nel vostro turno.

### Potere di tre

Se giocate 3 carte contrassegnate con 3 personaggi diversi, ma tutte contrassegnate dal “Potere di tre”, potete risolvere automaticamente qualsiasi problema.

### Località

All'inizio del turno di ogni giocatore si gira una carta e viene piazzata una tessera Problema sulla località indicata in fondo alla carta.

## Svolgimento del gioco

Ora siete pronti a giocare la vostra partita. I giocatori effettuano il proprio turno in senso orario. Ogni giocatore, durante il proprio turno di gioco, deve eseguire le seguenti fasi:

1. Piazzare una nuova tessera Problema;
2. Muovere la Strega – potete farlo 2 volte;
3. Pescare carte per riportare la propria mano fino al massimo consentito.

Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario e si procede in questo modo finché non si raggiunge una delle condizioni di fine partita. Il gioco si conclude quando viene piazzata l'ultima tessera Problema, o quando si deve piazzare un tassello Crisi e non ve ne sono più di disponibili, o ancora quando sul tabellone vi sono 3 tessere Elfi a faccia in su.

### 1. Piazzare una tessera Problema



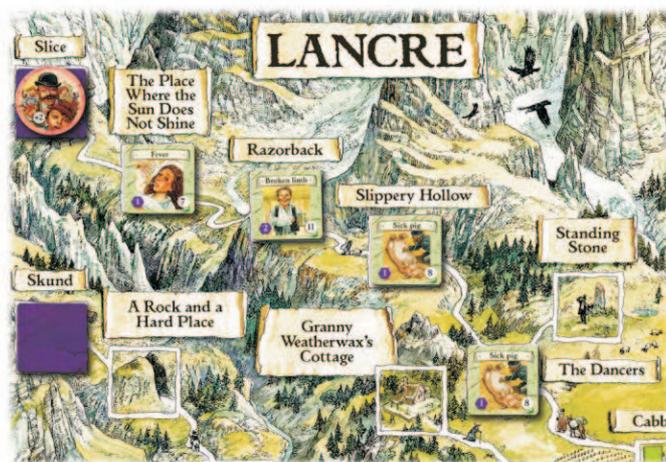
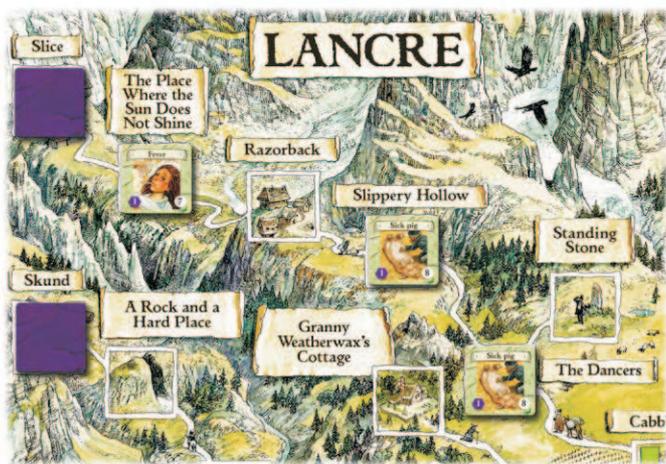
Il giocatore che si è assunto la responsabilità del mazzo pesca una carta per vedere in quale località deve essere piazzata una nuova tessera Problema. Prendete la tessera in cima alla pila più a sinistra e piazzatela nella località indicata dalla carta.

Se in quella località è già presente una tessera Problema, piazzate su di essa un tassello Crisi. Se è già presente un tassello Crisi, non piazzatene un altro, ossia sopra ogni tessera ci può essere al massimo un tassello Crisi. Pescate quindi una nuova carta per poter piazzare la tessera Problema. Ripetete quanto fatto in precedenza se la località della nuova carta ha già una tessera, così può succedere che venga piazzato più di un tassello Crisi.



Quando piazzate una tessera nella città di Lancre o nel castello di Lancre, se possibile, deve essere piazzata in uno spazio vuoto. Se non è possibile, il giocatore di turno decide su quale tessera verrà piazzato il tassello Crisi prima di pescare un'ulteriore carta. Se uno o più spazi nel castello o in città sono occupati da una Strega, allora non vi piazzate alcun tassello Crisi, ma vi limitate a pescare una nuova carta.

Se dovete piazzare un tassello Crisi e non ve ne sono più di disponibili, allora la partita si conclude immediatamente con una sconfitta collettiva.



**Esempio:** Pat si è assunta il compito di controllare il mazzo. È l'inizio del turno di Heather. Pat pesca una carta per sapere dove andrà piazzata la nuova tessera Problema (una tessera Problema Facile "Arto Rotto"). La carta indica come località "Slice", in cui vi è già una tessera Problema, per cui si piazza su di essa un tassello Crisi. Pat pesca una nuova carta, che indica "Razorback", che è vuota. La tessera "Arto Rotto" si piazza qui.

Una tessera Problema non può essere piazzata in una località che contiene una o più Streghe. In questo caso si deve pescare una nuova carta. In sostanza, si continua a pescare finché non si trova una località in cui può essere piazzata una tessera.

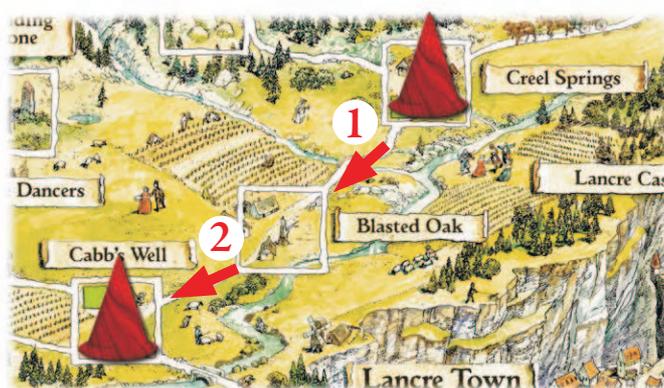
Quando piazzate in una località una tessera Problema Difficile, deve rimanere a faccia in giù.

La partita si conclude al termine del turno in cui viene piazzata sul tabellone l'ultima tessera Problema.

## 2. Muovere la Strega

Ora potete muovere la vostra Strega. Dovete considerare ogni movimento come una singola azione. Eseguite questa azione due volte nel corso del vostro turno. Ci sono due modi di muoversi: camminare o usare un manico di scopa. Non siete obbligati a spostarvi, potete scegliere di rimanere dove siete.

### Camminare



Se decidete di camminare, potete muovervi lungo una o due connessioni. Non potete oltrepassare una località contenente una tessera Problema o un'altra Strega. Dovete fermarvi non appena entrate in una tale località e cercare di risolvere il problema oppure prendere un the, a seconda della situazione. L'invisibilità vi permette di passare oltre una simile località senza dovervi fermare. Notate che la città di Lancre e il Castello di Lancre sono collegati da una strada.

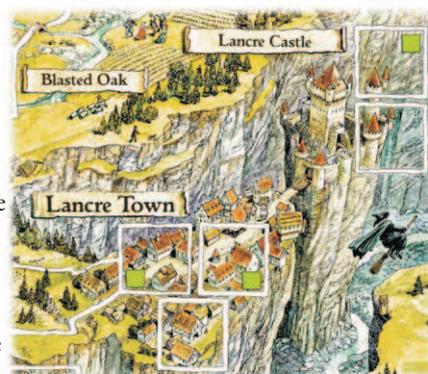
### Manico di scopa

Se volete spostarvi su un manico di scopa, dovete avere in mano una carta che reca il simbolo del manico di scopa. Potete spostarvi su qualunque località del tabellone: poiché state volando, non dovete preoccuparvi dei Problemi presenti nelle località intermedie.



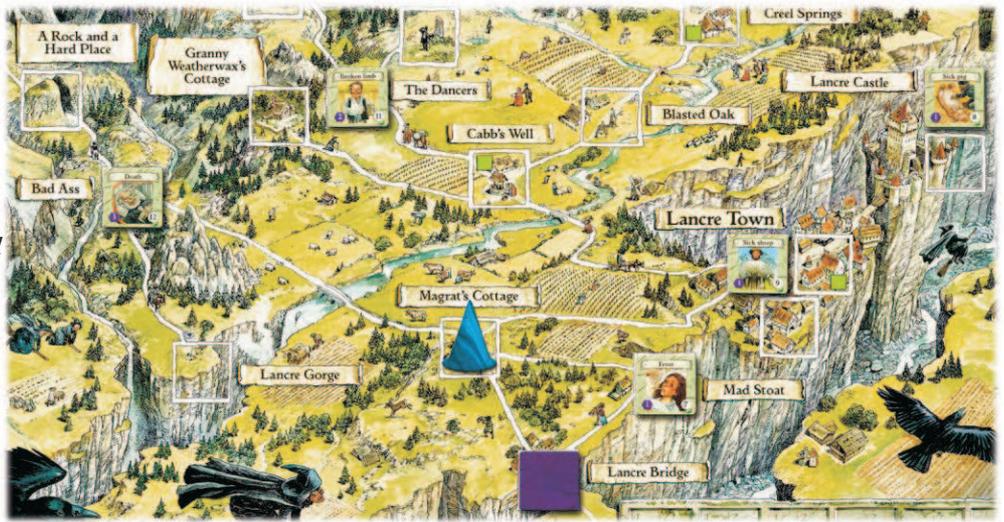
### Località con più spazi

Se vi spostate nel castello o nella città di Lancre, scegliete in quale spazio di queste località volete muovervi. Notate che potete evitare ogni spazio contenente una tessera Problema o altre Streghe finché rimane almeno uno spazio vuoto. Se desiderate, potete continuare a muovervi.



Se siete già nel castello o nella città di Lancre e volete spostarvi in un altro spazio della stessa località, allora questo spostamento viene considerato come un'azione di movimento.

Esempio: *Tiffany Aching* si trova nel "cottage di Magrat". Decide di camminare e non di volare su un manico di scopa, per cui può spostarsi lungo due connessioni. Dalla località di partenza può raggiungere gli spazi indicati con un segno rosso. Non può spostarsi fino al "A Rock and a Hard Place" OPPURE "Lancre Gorge" perché deve fermarsi a "Bad Ass" per risolverne il problema. Può spostarsi nella città o nel castello di Lancre perché vi sono degli spazi vuoti. Se invece tutti e tre gli spazi contenessero delle tessere Problema, dovrebbe fermarsi e risolvere uno dei problemi.



### Azione Secondaria

Dopo che avete finito di muovere la vostra Strega dovete eseguire un'azione secondaria, che dipende dalla località in cui vi siete spostati. Vi sono tre tipi di azione secondaria, ossia:

**Risolvere un problema**, che dovete tentare di fare se nella località in cui vi trovate è presente una tessera Problema.

**Prendere il the**, che dovete effettuare se nella località in cui vi trovate sono presenti una o più Streghe.

**Non fare nulla**, che dovete eseguire se non avete niente di meglio da fare.

Queste azioni secondarie ora saranno descritte nel dettaglio:

### Risolvere un problema

Se vi spostate in una località o in uno spazio che contiene una tessera Problema, dovete tentare di risolverlo.

Se si tratta di un Problema Difficile a faccia in giù, girate la tessera a faccia in su.

I Problemi Facili e quelli Difficili vengono risolti nella stessa maniera, lanciando i dadi Strega.



La tessera Problema ha un valore di difficoltà, raffigurato nell'angolo in basso a destra. Questo è il numero che dovete eguagliare o superare con il lancio dei dadi.

Se sulla tessera è presente un tassello Crisi, il valore di difficoltà è accresciuto di due, *ossia* bisogna tirare un 9 o più per curare la febbre oppure 25 o più per sconfiggere Lily Weatherwax.



Dapprima tirate due dadi Strega. Ogni dado presenta una faccia con il simbolo "Chiacchiere", che assume il valore di zero.



Adesso avete la possibilità di scappare via oppure di continuare nel tentativo di risolvere il problema. Se scegliete di continuare, potete usare le carte per aumentare il risultato dei dadi.



Ogni carta che giocate su cui è presente il simbolo "Testologia" aggiunge 1 punto al vostro totale. Ogni carta contrassegnata dal simbolo "Magia" che mettete in gioco aggiunge 2 punti al vostro totale, ma dovrete anche prendere un tassello "Chiacchiere" per ogni carta "Magia" che mettete in gioco.



Ora lanciate i due dadi Strega rimanenti: sommate insieme il valore dei quattro dadi con i punti forniti dalle carte che avete giocato. Dopo aver lanciato la seconda coppia di dadi, non potete aggiungere carte per usare i simboli "Testologia" o "Magia". Tuttavia, potete giocare una o più carte per ottenerne i benefici. Aggiungete anche 1 punto per ogni due tessere Problema Difficile che avete già ottenuto.

Se il vostro totale equivale o supera il valore di difficoltà della tessera Problema (aumentato di 2 se su di essa vi era un tassello Crisi), allora avete risolto il problema con successo. Se il vostro totale è invece minore del valore di difficoltà, avete fallito.

Se con il lancio della prima coppia di ottenute un risultato sufficiente per risolvere il problema, dovete comunque tirare la seconda coppia per vedere se escono dei simboli "Chiacchiere".

### Successo!

Se avete successo nella risoluzione del Problema, prendete la tessera Problema e piazzatela sulla vostra scheda Apprendista Strega. Se sopra la tessera Problema vi era un tassello Crisi, questo va rimesso nella riserva generale.

Sulla vostra scheda potete accumulare fino ad 8 tessere Problema Facile. Se ne ottenete in numero maggiore, le tessere extra vanno messe a lato: potete contare i punti per queste tessere a fine partita, ma non contribuiscono ad accrescere la vostra mano.

Se ottenete un successo contro il Conte Bela de Magpyr, dovete leggere sul regolamento quali sono le conseguenze.

### Fallimento!

Se fallite nella risoluzione di un problema, facile o difficile, dovete ritirarvi dalla località E prendere un tassello "Chiacchiere". Ritirarsi significa spostarsi in una località connessa che non contenga una tessera Problema OPPURE un'altra Strega. Potete ritirarvi in una qualsiasi località vuota se giocate una carta con sopra un simbolo manico di scopa. Potete anche ritirarvi in uno spazio vuoto della stessa località, se vi trovate nella città o nel castello di Lancre. Se non potete ritirarvi secondo le regole, prendete un tassello "Chiacchiere" supplementare e spostate la vostra pedina in una località vuota a vostra scelta (questa località non deve ospitare un'altra Strega). Se avete fallito contro un Problema Difficile dovete verificare quali sono le conseguenze del fallimento, descritte alla fine di questo regolamento.

### Scappare via

Se decidete di scappare via dopo aver lanciato la prima coppia di dadi, dovete spostarvi in una località connessa che non contenga una tessera Problema OPPURE un'altra Strega. Potete anche scappare giocando una carta con il simbolo del Manico di scopa e spostarvi su una località vuota a vostra scelta. Se non potete spostarvi in una tale località, allora non potete scappare via e dovete continuare nel tentativo di risolvere il problema. Se decidete di scappare via, non patite alcuna conseguenza relativa al fallimento. Potete anche scappare in uno spazio vuoto della stessa località, se vi trovate nella città o nel castello di Lancre.

### Tasselli Chiacchiere

Ogni risultato "Chiacchiere" che ottenete con il lancio dei dadi vi obbliga a prendere un tassello "Chiacchiere".

Se siete in grado di rilanciare i dadi per il beneficio fornito da una carta giocata, allora potete ignorare i simboli "Chiacchiere" ottenuti prima di rilanciare i dadi.

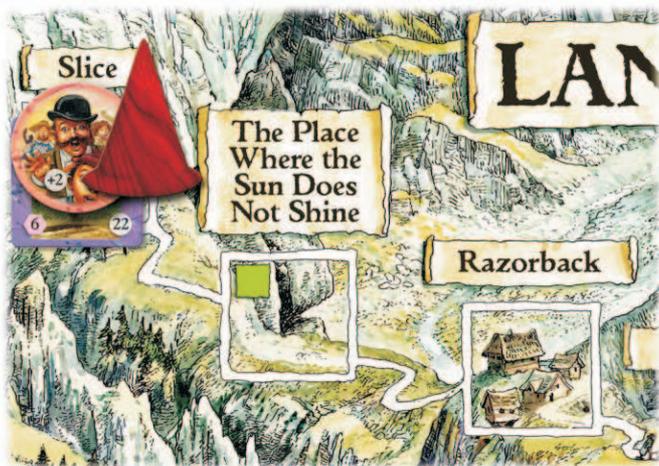
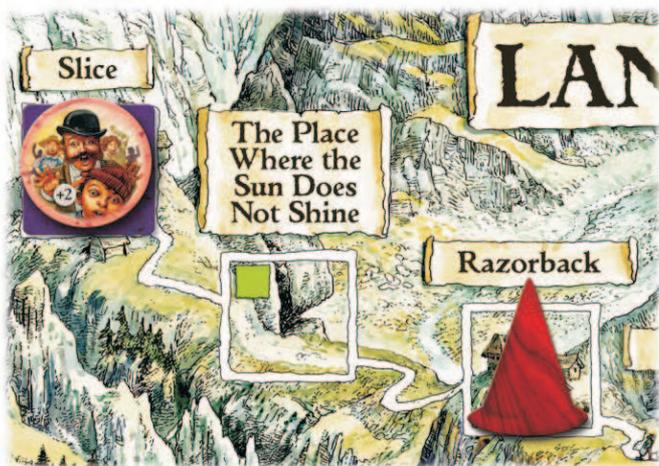
Se non potete prendere un tassello "Chiacchiere" perché la riserva generale si è esaurita, dovete prenderlo dal giocatore che possiede più tasselli "Chiacchiere". Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di tasselli, potete scegliere da chi prenderlo. Se detenete o condividete la maggioranza di tasselli "Chiacchiere", allora dovete prendere invece una tessera Black Aliss (ognuna di queste tessere vi costerà un punto vittoria alla fine della partita).

### Potere di tre



Se giocate tre carte contrassegnate dalla scritta "Potere di tre", e su cui siano raffigurati tre personaggi differenti, potete risolvere automaticamente qualsiasi problema. Potete decidere di giocare queste carte in qualunque momento mentre tentate di risolvere il vostro problema, persino dopo aver tirato tutti i quattro dadi. Agnes Nitt e Perdita X Dream sono considerate come personaggi differenti. Risolvere un problema in questo modo equivale a un successo ottenuto con il lancio dei dadi.

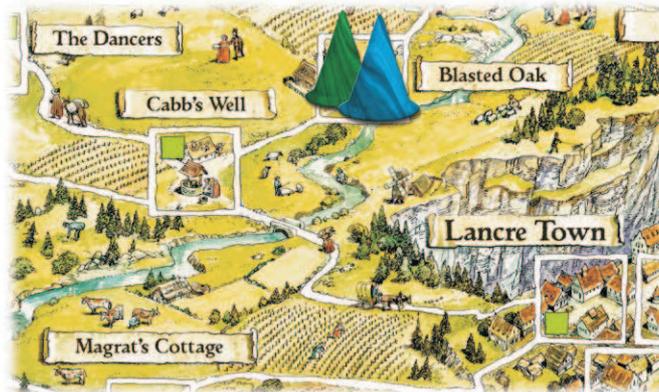
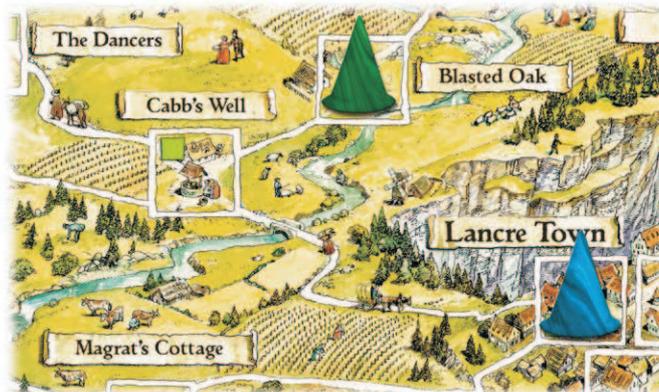
Qualunque cosa accada durante il vostro turno, tutte le carte che giocate vanno piazzate nella pila degli scarti.



**Esempio:** Annagramma decide di camminare fino a "Slice". Gira a faccia in su la tessera Problema Difficile: si tratta dello Sciame [Hiver]. Lancia 2 dei 4 dadi Strega e ottiene un "Chiacchiere" e un "5". Per fortuna ha in mano la carta "Igor e Scraps", che le offre il beneficio di poter rilanciare uno e entrambi i dadi. Decide di rilanciare il dado "Chiacchiere" e ottiene un "4". Questo significa che non deve prendere tasselli "Chiacchiere". Annagramma ora può decidere se rimanere o scappare via. Decide di rimanere e sceglie quali carte giocare: 2 carte con il simbolo "Testologia" e una carta con il simbolo "Magia". Usa anche anche la tessera "Magia" che ha ricevuto all'inizio della partita. Annagramma, infine, nei turni precedenti, ha già risolto due Problemi Difficili. Questo significa che la somma attuale è 16. Poiché sulla tessera Problema è presente un tassello Crisi, ha bisogno di ottenere un "8" dalla seconda coppia di dadi. Ottiene invece un "2" e un "4", che non sono sufficienti. Per fortuna la sua ultima carta sono i "Nac Mac Feegle", che offrono il beneficio di aggiungere 2 punti al totale. Notate che non avrebbe potuto giocare ulteriori carte per i simboli "Testologia" o "Magia", ma la carta viene giocata per il suo beneficio. Il suo totale giunge così a 24, che è il numero che doveva raggiungere. Lo Sciame è sconfitto. Annagramma prende la tessera e la piazza sopra la sua scheda, e piazza il tassello Crisi a lato del tabellone. Poiché ha usato 2 carte "Magia", deve prendere altrettanti tasselli "Chiacchiere". Tutte le carte usate vengono poste nella pila degli scarti, mentre la tessera "Magia" viene messa via, poiché può essere usata una sola volta.

## Prendere il the

Se vi spostate in una località che ospita una o più streghe, dovete fermarvi e prendere il the: è buona educazione! Scartate fino a 3 tasselli "Chiacchiere", mentre ciascuno degli altri giocatori presenti nella località scarta fino a 2 tasselli "Chiacchiere" (se ne possiedono). Potete decidere di non spostarvi e prendere il the finché in quella località vi è un'altra Strega.



**Esempio:** Tiffany Aching ritiene di avere troppi tasselli "Chiacchiere", sei in totale. Si sposta fino a "Blasted Oak" e si incontra con Petulia Gristle: entrambe devono prendere il the. Tiffany restituisce alla riserva generale tre dei suoi tasselli "Chiacchiere". Petulia ha un solo tassello da restituire. Se Tiffany volesse disfarsi anche degli altri tre tasselli "Chiacchiere", potrebbe usare la sua seconda azione per prendere nuovamente il the, sebbene non si sia "fisicamente" mossa da nessuna parte.

## Non fare nulla

L'azione secondaria del non fare nulla non necessita chiaramente di ulteriori spiegazioni.



# Descrizione delle carte

Ogni carta fornisce un beneficio descritto nel testo presente verso il fondo della carta. Per ottenerne i benefici, potete giocare quante carte volete e in qualsiasi momento durante il vostro turno.

**Esempio:** *supponiamo che abbiate già lanciato la seconda coppia di dadi e non abbiate raggiunto il totale necessario per risolvere il problema. Se le possedete, potete giocare delle carte con i benefici Trasmutazione o Carte Extra nella speranza di pescare una carta utile, come quelle che vi permettono un rilancio o vi forniscono un +2/+4 punti: queste nuove carte sono giocabili immediatamente.*

**Bonus +2/+4 al totale dei dadi** – potete giocare questa carta dopo aver lanciato tutti i dadi per accrescere il vostro totale. Alcune carte sono usabili specificatamente contro certi nemici.

**Prestito** – potete dare un'occhiata a due tessere Problema Difficile, rimettendole di nuovo a faccia in giù dopo averle viste.

**Morte** – potete giocare questa carta per ottenere un successo automatico in un problema riguardante la morte. Potete giocare questa carta persino dopo aver tentato di risolvere il problema MA mantenete i tasselli "Chiacchiere" ottenuti nel tentativo.

**Fuga** – potete giocare questa carta se fallite nel risolvere un problema. Quest vi consente di scappare via, come se aveste deciso di farlo dopo aver lanciato la prima coppia di dadi. Notate che la fuga non implica il "fallimento" nella risoluzione del problema, così non si dà seguito ad alcuna conseguenza di un fallimento. Se non potete spostarvi in una località connessa all'attuale, allora potete spostarvi in una località vuota qualsiasi.

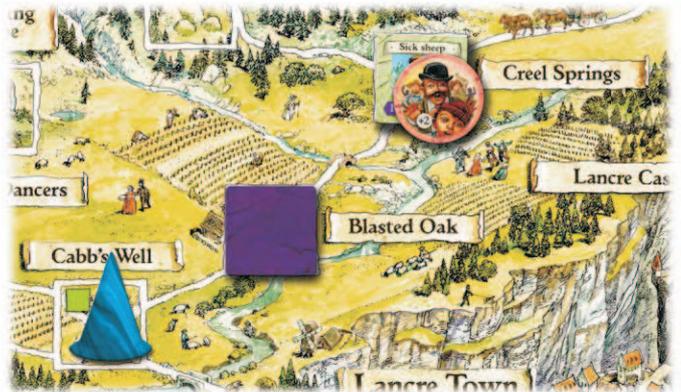
**Carte Extra** – giocate questa carta e prendete due carte. Potete superare il vostro limite massimo di carte. Alcune carte richiedono inoltre che prendiate un tassello "Chiacchiere".

**Movimento Extra** – quando vi spostate ottenete un movimento extra di due connessioni.

**Mano di aiuto** – rimuovete un tassello Crisi da una tessera Problema a vostra scelta.

**Invisibilità** – questo beneficio vi permette di oltrepassare una località senza dover necessariamente affrontare un qualsiasi problema presente o senza dover prendere il the con un'altra Strega. Se nella località vi è una tessera Problema Difficile, siete autorizzati a darle un'occhiata, e potete decidere di fermarvi per tentare di risolvere il problema oppure continuare con il movimento. In questo caso riponete la tessera al suo posto a faccia in giù. Potete continuare nel movimento se non avete già percorso tutte le connessioni disponibili oppure se vi rimane ancora un'azione, che dovete usare per spostarvi. La tessera "Invisibilità" con cui Tiffany Aching inizia la partita funziona nello stesso modo. Vi è permesso volare in una località con il Manico di scopa, guardare la tessera usando l'invisibilità e fuggire via utilizzando la vostra seconda azione. Potete decidere se usare o meno l'invisibilità dopo aver guardato la tessera Problema.

Notate che se il vostro spostamento inizia nella città o nel castello di Lancre potete usare l'Invisibilità per dare un'occhiata a una tessera Problema Difficile e poi, se desiderate, spostarvi attraverso due connessioni o mediante il manico di scopa.



**Esempio:** *Tiffany vorrebbe raggiungere la pecora malata, che ha ricevuto un tassello Crisi. Si posta in "Blasted Oak". Da una occhiata alla tessera Problema Difficile: si tratta di Lily Weatherwax. Non ha alcuna intenzione di affrontare Lily adesso, per cui gioca una carta con il beneficio Invisibilità e continua il suo movimento fino a "Creel Springs". Se il suo primo movimento si fosse concluso a "Blasted Oak", poteva comunque usare l'invisibilità e il suo secondo movimento per raggiungere "Creel Springs".*

**Rilancio dei dadi** – potete usare questa carta dopo aver lanciato una coppia di dadi. Potete rilanciare uno o entrambi i dadi di questa coppia. Se rilanciate un dado con il simbolo "Chiacchiere", allora potete ignorare il risultato iniziale, ossia prendete dei tasselli "Chiacchiere" soltanto sulla base del risultato finale dei dadi. Potete rilanciare la coppia di dadi appena lanciata: così, dopo aver lanciato la seconda coppia di dadi, non potete usare il beneficio per rilanciare la prima coppia.

**Consapevolezza di sé** – rimettete nella riserva generale fino a due tasselli "Chiacchiere".

**Andatura dinocolata** – girate a faccia in su una qualsiasi tessera Problema Difficile. adesso è il momento buono per verificare se sul tabellone ci sono tre nemici Elfi.

**Pecora malata** – potete giocare questa carta per ottenere un successo automatico in un problema riguardante una pecora malata. Potete giocare questa carta persino dopo aver tentato di risolvere il problema MA mantenete ogni tassello "Chiacchiere" ottenuto nel corso del tentativo.

**Trasmutazione** – potete scartare alcune o tutte le vostre carte, e prenderne di nuove come rimpiazzo, inclusa una carta per quella con il beneficio Trasmutazione appena giocata.

## Conseguenze di un fallimento

Se fallite nel tentativo di risolvere un Problema Difficile, oltre a prendere uno o due tasselli "Chiacchiere", dovete subire, voi ed eventualmente le vostre colleghe Streghe, le conseguenze descritte qui sotto. Vi è anche una conseguenza di un successo.

### L'uomo astuto [The Cunning Man]

Tutte le pedine Streghe vengono spostate nella prigione sotterranea [Dungeon]. Leggete più avanti la sezione sul "Duca Felmet e Lady Felmet" per scoprire come fuggire dalla prigione. Notate che, sebbene tutte le Streghe siano finite nella prigione sotterranea, non vi possono prendere il the!



### Regina e Re degli Elfi, Lankin l'Elfo e gli Elfi [Queen of the Elves, King of the Elves, Lankin the Elf e the Elves]

Se sul tabellone vi sono tre o più tessere Elfi a faccia in su alla fine del turno di un giocatore, la partita si conclude immediatamente con una sconfitta collettiva.



### Duca Felmet e Lady Felmet [Duke Felmet e Lady Felmet]

Spostate la vostra pedina Strega nella prigione sotterranea e così concludete il vostro turno di gioco. Potrete scappare dalla prigione all'inizio del vostro prossimo turno giocando una carta con il simbolo "Manico di scopa", oppure con un beneficio "Fuga" o "Invisibilità". Se non potete giocare nessuna di queste carte, dovete fare a meno della vostra prima azione e potete scappare all'inizio della vostra seconda azione. Quando fuggite, potete scegliere una qualsiasi località sul tabellone in cui spostarvi e completate così il vostro turno come se vi foste spostati



### Lo Sciame [The Hiver]

Prendete una tessera Black Aliss.



### Conti de Magpyr [Count de Magpyr, Vlad de Magpyr, Lacrimosa de Magpyr e Count Bela de Magpyr]

Dovete piazzare un tassello Crisi sulla tessera Problema, anche se sopra la tessera ci sono già uno o più tasselli Crisi. Questa è l'unica eccezione alle regole consuete relative al numero di tasselli Crisi che possono essere messi sopra una tessera. Se c'è più di un tassello crisi sopra una tessera Problema, allora ogni tassello presente accrescerà di 2 punti il valore di difficoltà della tessera.



### Lily Weatherwax

Prendete una tessera Black Aliss.



### Invernaio [Wintersmith]

Tutti i giocatori devono scartare una tessera Problema Facile. Questo effetto condiziona il limite massimo di carte nel momento in cui occorre ripristinare la mano di carte.



## Conseguenze di un successo

### Conte Bela de Magpyr [Count Bela de Magpyr]

Se sconfiggete il conte Bela de Magpyr, ogni altra tessera "Magpyr" a faccia in su (Count de Magpyr, Vlad, e Lacrimosa) viene immediatamente rimossa dal tabellone. Se una di queste tessere appare più avanti nel corso della partita rimane in gioco.

## Variante cooperativa e in solitario

Se lo desiderate, potete giocare una versione cooperativa del gioco, in cui tutti vincono o perdono insieme, apportando solo qualche piccola modifica alla preparazione della partita.

Con un solo giocatore (ossia in solitario) mettete in gioco 4 tasselli "Chiacchiere", 4 tessere Black Aliss e 10 tasselli Crisi. Soltanto nella versione in solitario avrete la possibilità di spostarvi nella casa di Nonnina Weatherwax (ma solo se nel "Nanny Weatherwax's" Cottage non c'è nessuna tessera Problema) e scartare 2 tasselli "Chiacchiere": questo conta come un'azione.

In una partita con 2 giocatori dovete utilizzare 6 tasselli "Chiacchiere", 5 tessere Black Aliss e 9 tasselli Crisi.

Con 3 giocatori mettete in gioco 9 tasselli "Chiacchiere", 6 tessere Black Aliss e 8 tasselli Crisi.

Con 4 giocatori dovete utilizzare 12 tasselli "Chiacchiere", 7 tessere Black Aliss e 7 tasselli Crisi.

Se dovete prendere una tessera Black Aliss e non ve ne sono più

di disponibili, la partita si conclude con una sconfitta collettiva.

Se ci sono due o più giocatori e la partita si conclude perché sono terminate le tessere Problema da piazzare sul tabellone, le Streghe vincono se sul tabellone vi sono meno di quattro tessere Problema difficile. Se rimangono quattro o più tessere di questo tipo, tutti i giocatori hanno perso la partita.

Nella versione in solitario il vostro scopo è di totalizzare il maggior numero possibile di punti. Se il vostro punteggio si assesta tra i 30 e i 40 punti, avete ottenuto con successo la vostra licenza di Streghe. Se superate i 40 punti, vi diplomate con una nota di merito. Se non raggiungete o superate i 30 punti, siete destinati a diventare la moglie di un grasso agricoltore.

Oltre a questo, tutte le regole consuete rimangono valide.

## Regole competitive per esperti

Se avete già giocato diverse partite e volete rendere il gioco più impegnativo, potete applicare le seguenti modifiche al regolamento:

Iniziate la partita con solo 8 tasselli Crisi.

Ritenete ammissibile che sopra una tessera Problema possa essere posato più di un tassello Crisi.

Potete rendere più impegnativa anche la versione cooperativa, rendendo ammissibile che sopra una tessera Problema possa essere posato più di un tassello Crisi.



## Crediti

Gioco ideato da Martin Wallace

Artwork ideato da Peter Dennis, Ian Mitchell ed elaborato dal Discworld Emporium

Design grafico ideato da Solid Colour

Playtester: Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Chris Boote, Pat Harkin, Geoff Brown, Sue Underdown, John Webley, Stewart Pilling, Jerry Elmore, Tim Cockitt, Guy Cockitt, Oliver Cockitt, Andrew Smith, Daniel Smith, Don Oddy, Graham Evans, Elizabeth Evans, Heather Evans, Brett Warburton Danielle Clarke, Krystal Hewett, Candace Warburton, Kaspar Wake, Maxwell Morgan, Amiria and Robin Bayne, Louise McCully, Katherine Boag, Nathan Grange, David George e tante, tante persone cordiali presso Beyond Monopoly, Variable Magers, Hogswatch, la Convention Irlandese del Mondo Disco, la Convention Britannica del Mondo Disco, Nullus Anxietus V e Boardgames by the Beach.

Grazie a Sir Terry Pratchett, Bernard Pearson, Isobel Pearson, Ian Mitchell, Reb Joyce, Colin Smythe, Rob Wilkins, Sandra Wilkins, Robert Flach, Jason Anthony ed Andrew Raby.

© Terry Pratchett 2013.

Discworld è un marchio registrato di proprietà di Terry Pratchett. THE WITCHES è un gioco da tavolo ufficiale di DISCWORLD® e come tale è protetto da copyright in tutto il mondo.

[www.treefroggames.com](http://www.treefroggames.com)

[www.mayfairgames.com](http://www.mayfairgames.com)



Traduzione e impaginazione di Andrea Garino. La presente traduzione non sostituisce affatto il regolamento originale del gioco; questo documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprenderne le regole. Tutti i diritti sul gioco THE WITCHES sono detenuti dal legittimo proprietario.

