

Mushi! Mushi!

Snow Tails 2



The Lamont Brothers



Fragon Games



Mush! Mush! - Snow Tails 2

Senza freni. Nessun limite di velocità. Senti il ghiaccio evita di sbattere sugli alberi, spigoli e gli altri giocatori. Questa è una cruda corsa di husky.

Se avete giocato a Snow Tails avrete un vantaggio su alcune delle seguenti regole, ma dovrete comunque leggerle a prescindere.

A. INIZIO

1) Posizionare il tabellone sul tavolo (sì, è grande). Per la vostra prima partita, usate il tracciato 1 descritto nella sezione tracciati. In essa è indicato come posizionare i segnalini tracciato per bloccare i vari precorsi non utilizzati.

2) E' possibile inserire un qualsiasi numero di alberi ovunque lungo il tracciato. Ogni albero occupa un singolo spazio. Pel la vostra prima partita, posizionate alberi solo sui rettiline, evitendo di posizzionarli adiacenti tra loro.

3) Per la vostra prima partita, tenete gli edifici nella scatola. Saranno utilizzati più avanti nel regolamento e potrete inserirli dalla seconda partita.

4) Mettete tutte le carte ammaccatura in un mazzo di fianco al tabellone.

5) Ogni giocatore:

- prende una slitta, la carta slitta e il mazzo cani di un colore. Prendete anche un dado (qualcuno potrebbe scuotere la testa all'idea di utilizzare dei dadi...)
 - piazzate la carta slitta e il mazzo cani davanti a voi.
 - rimuovete 2 delle carte di "valore 2" dal mazzo cani e piazzatele fianco a fianco davanti alla carta slitta a formare la vostra muta di cani.
- Opzionale** - Se tutti i giocatori sono esperti del gioco si può decidere di lasciare libera la scelta del valore delle 2 carte cani di partenza. (devono comunque essere lo stesso numero e diverso da "0")
- rimuovete dai mazzi cane le carte di "valore 5" e riponetele nella scatola. (queste saranno spiegate più avanti nella sezione edifici)
 - mischiate le carte cane restanti a formare il vostro mazzo.
 - pescate 5 carte per formare la vostra mano di partenza.

6) Determinate casualmente l'ordine di partenza dei giocatori (prendete le slitte in una mano ed estraetene una alla volta). Posizionate le slitte lungo la linea di partenza secondo l'ordine stabilito.

7) Ogni giocatore posiziona il proprio dado bonus sulla propria carta slitta. Il numero dipende dalla vostra posizione di partenza:

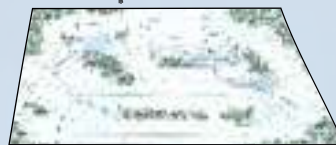
1st-2nd: Valore dado 1

3rd-4th: Valore dado 2

5th-6th: Valore dado 3

7th-8th: Valore dado 4

Components



Tabellone (2 lati)



8 slitte di legno



8 Mazzi

(20 Carte cani per ogni colore, numerate 0-5)



20 alberelli (con base)



4 edifici



8 dadi



30 segnalini tracciato bianchi

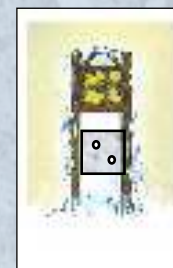


8 carte slitta



32 collisione

Getting ready to Mush



Posizionate la slitta con le due carte iniziali (usate 2 carte di valore 2 per la prima partita).

Posizionate il dado bonus (il valore dipende dalla vostra posizione di partenza).

Rimuovete le due carte di valore 5 dal mazzo cane. Mischiate le carte rimanenti a formare il vostro mazzo.

Pescate 5 carte per formare la vostra mano di partenza.



Siete pronti. Mush! Mush!

B. GIOCO

I Turni si svolgono in base alla posizione in gara. Vedere pag.6 per la posizione in gara.

Per il primo turno, un giocatore può posizionare la sua slitta in un qualsiasi spazio vicino alla linea di partenza (vedere il riquadro 'where do I start'). I giocatori iniziano uno alla volta, permettendo di utilizzare anche lo stesso spazio, se lo desiderano.

In ogni turno ogni giocatore svolge le seguenti azioni:

1. **Giocare 1 carta cane (o 2 carte dello stesso valore)**
2. **Adeguare il valore del dado bonus (se la slitta è bilanciata)**
3. **Muovere la slitta**
4. **Utilizzare il bonus (opzionale)**
5. **Riprendere fino a 5 carte in mano (di solito pescando carte)**

1. Giocare carte cane (ved. 'play cards')

Le carte cane vengono giocate dalla mano del giocatore sui cani della slitta per regolare la velocità e la direzione della vostra slitta.

Potete giocare 1 carta cane dalla vostra mano su uno dei 2 cani slitta,

O

Potete giocare 2 carte dello stesso valore, poste su entrambi i cani della slitta.

Le carte cane giocate coprono le carte giocate precedentemente.

Vedere 'play cards'.

2. Adeguare il valore del dado bonus (se bilanciati) - no 1° turno (ved. 'Bonus')

Se un giocatore ha lo stesso valore su entrambi i cani, la sua slitta è 'bilanciata'. Tutto lavora in armonia, e si dispone di pochi istanti per raccogliere le proprie idee ed effettuare le giuste decisioni. Una slitta bilanciata è una slitta felice.

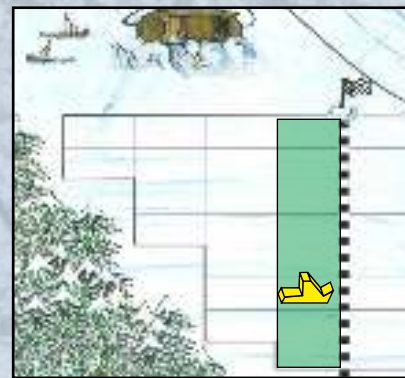
Se un giocatore non il bonus disponibile, posiziona il suo dado sulla slitta e **gira il dado sul valore della sua corrente posizione in gara** (se è 3rd, gira sul 3, 5th gira sul 5, e così via) fino ad un massimo di 6.

Anche se il bonus è già disponibile, potete girare il dado in base alla vostra posizione attuale nella gara, se il valore aumenta (i bonus non si sommano, un giocatore può solo aggiornare il bonus al valore corrispondente alla attuale posizione in gara).

Non dovete girare il dado bonus se il valore aggiornato è inferiore al valore attuale del bonus.

IMPORTANTE - Un giocatore non aggiorna il proprio valore di bonus nel primo turno. Questo è già stato segnalato durante la fase di inizio.

Where do I start?



Uno alla volta, i giocatori scelgono uno spazio ed iniziano il loro turno. Potete scegliere un qualsiasi spazio vicino alla linea di partenza. E' possibile iniziare da uno spazio già scelto da un altro giocatore.

Play cards



Giocare 1 carta su un cane

O

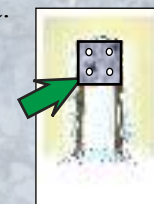
2 carte dello stesso valore su entrambi i cani



Bonus

Il giallo è bilanciato dopo aver giocato la carta.

Egli è attualmente quarto nella corsa, quindi gira il suo dado bonus sul 4.



Il valore del dado bonus attuale.

3. Muovere la slitta

La vostra slitta può muovere o in **avanti** o **deviare**.

Il movimento in avanti è pari alla somma del valore di entrambe i vostri cani. Questa equivale a quanti spazi vi sposterete in avanti.

La deviazione è calcolata in base alla differenza dei valori dei due cani. Questa equivale a quanti spazi si dovrà cambiare corsia (ed in quale direzione) durante il movimento in avanti.

Sottrarre il valore del cane più lento dal cane più veloce. Il risultato rappresenta quante volte dovrete cambiare corsia durante il movimento in avanti. **Dovete cambiare corsia sempre verso il cane più veloce (se è più veloce il cane di sinistra, andate a sinistra).**

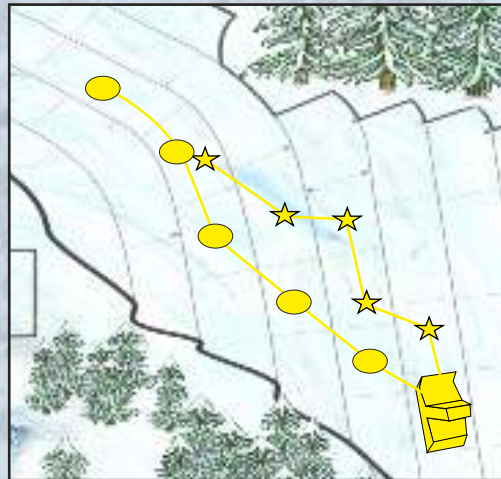
Quando un giocatore devia, cambia corsia durante il suo movimento in avanti. **Deviare non è opzionale, ma il giocatore può scegliere quando effettuarla durante il turno.** Avrete bisogno di deviare per effettuare le curve lungo il tracciato.

Un giocatore **deve** iniziare a deviare se le deviazioni rimanenti = movimenti in avanti restanti.

esempio: con una deviazione inutilizzata di valore 2, un giocatore **DEVE** iniziare la deviazione (cambio corsia) al massimo quando gli restano 2 movimenti in avanti.

Vedere *'tree hugger'* e *'corners like a dream'* per gli esempi di movimento, e *'let's drift again'* sulla pagina seguente per le deviazioni speciali.

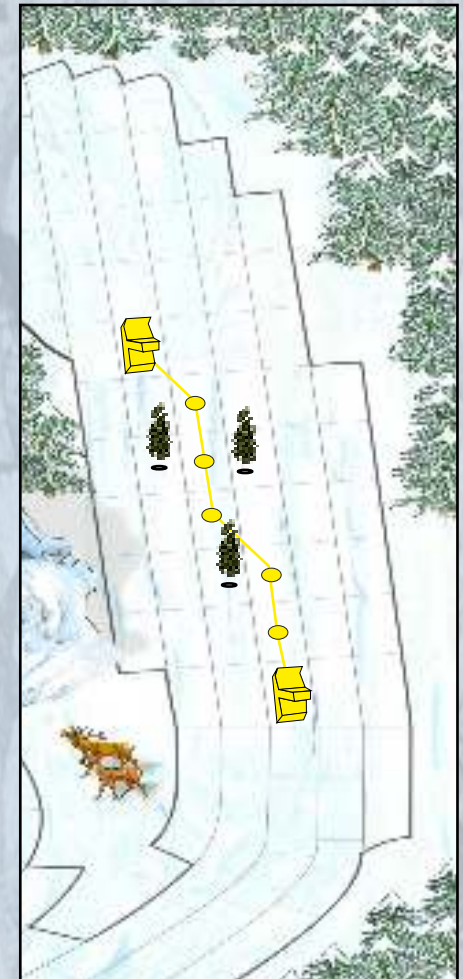
Corners like a dream



Roberta gioca avendo un valore di 4 sul cane di sinistra e 1 su quello di destra.

Il suo movimento in avanti è di 5 ($4+1$) e dovrà deviare a sinistra per 3 volte ($4-1$) durante il movimento di 5 spazi. Nell'esempio vengono mostrati due percorsi possibili - uno con i cerchi e l'altro con le stelle (altri percorsi sono possibili).

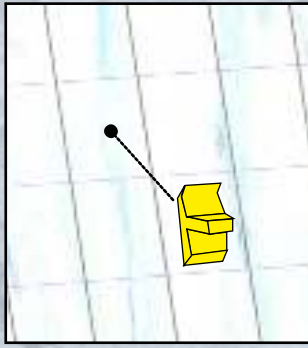
Entrambi i percorsi si sviluppano su 5 spazi ed entrambi deviano a sinistra 3 volte. Notate però come il percorso a cerchi termina 1 spazio più in avanti. Esso è più veloce avendo deviato ad inizio curva.



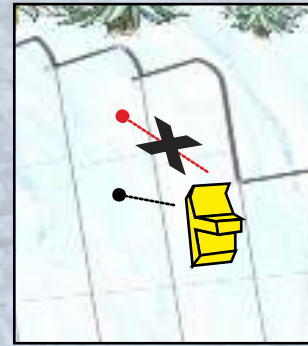
Daniele ha un valore di 4 sul cane di sinistra e 2 su quello di destra. Il suo movimento in avanti sarà pari a $4+2$ ossia 6. Quindi egli si muoverà in avanti di 6 spazi. Dato che la sua slitta non è bilanciata questa devierà di $4-2=2$. Egli dovrà cambiare corsia 2 volte durante il suo movimento in avanti. Essendo più veloce il suo cane di sinistra, la slitta dovrà cambiare corsia per 2 volte verso sinistra durante il movimento di 6 spazi.

Decide di deviare al suo terzo e ultimo movimento per passare correttamente tra gli alberi.

Let's drift again



Sui rettilinei, le deviazioni causano un movimento in diagonale.



Nelle curve, potreste non andare avanti durante una deviazione, obbligati ad avanzare sempre verso uno spazio adiacente. Assicuratevi di non saltare nessuno spazio muovendo sempre tra spazi adiacenti.

Quando devia, un giocatore cambia corsia durante il suo movimento in avanti.

Non si possono saltare spazi quando si devia. Quando si cambia corsia muovete verso **il primo spazio che vi permette di andare avanti** (in base ai spigoli anteriori degli spazi). In alcuni casi, questo comporta un avanzamento minimo. Ricordate, si devia sempre verso il lato del vostro cane più veloce.

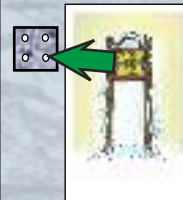
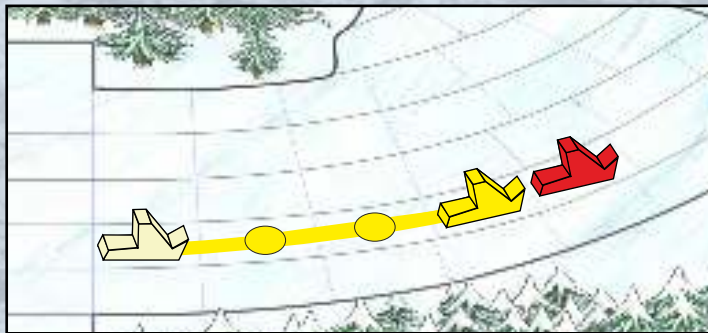
4. Uso del dado bonus

Dopo il movimento, il giocatore può scegliere di utilizzare il movimento del suo dado bonus. La slitta non deve per forza essere bilanciata per utilizzarlo.

Il giocatore muove in avanti (senza cambiare corsia) fino ad un massimo del valore del dado bonus. Egli può scegliere di non utilizzare tutto il valore del dado bonus, ma comunque il bonus verrà considerato totalmente esaurito.

Una volta utilizzato, il dado bonus è posto al lato della slitta, pronto per essere riposizionato appena la slitta sarà nuovamente bilanciata.

using the bonus



Riccardo ha mosso la sua slitta ed ora decide di utilizzare il suo dado bonus.

Anche se il valore del suo bonus è 4, egli decide di utilizzare solo 3 spazi al fine di evitare una collisione con la slitta rossa.

Anche se non utilizzato per intero, il bonus è comunque esaurito. Il dado viene posto al lato della slitta, pronto per essere riottenuto come bonus.

5. Riprendere 5 carte in mano

Pescate tante carte fino a riaverne 5 in mano. Se avete preso delle carte collisione durante il vostro turno, potreste non aver bisogno di pescare altre carte, o addirittura potreste dover scartarne per formare nuovamente una mano di 5 carte. (carte cane + carte collisione = 5 carte totali in mano)

Le carte scartate vengono poste sul fondo delle carte cane della slitta.

Se avete bisogno di pescare altre carte e non ve ne sono più disponibili, raccogliete tutte le carte cane della slitta **TRANNE** le 2 in cima (quelle in gioco). Misciatele per formare nuovamente il vostro mazzo di gioco.

Una volta che il giocatore ha completato il proprio turno, il giocatore nella posizione successiva in gara, inizia il proprio turno.

C. COLLISIONI (non è vostra colpa, ovviamente)

Sbattere per un huskies non è una condizione normale, non abbiamo incluso infatti molte carte collisione nel gioco (beh, è comunque un divertimento...).

I giocatori non sono obbligati ad evitare collisioni, e potrebbero utilizzarle per motivi tattici o semplicemente perchè gli va!

Le collisioni possono evitare di utilizzare tutta la deviazione, ma ricordate che un giocatore DEVE iniziare la deviazione quando deviazione rimanente = movimenti in avanti rimanenti.

Quando un giocatore ha una collisione con un oggetto fa le seguenti operazioni:

Lato pista / segnalini tracciato / edifici

- La slitta viene lasciata nello spazio precedente al contatto
- Il giocatore prende in mano una carta collisione.
- Il giocatore termina immediatamente il suo turno di gioco riprendendo in mano fino a 5 carte (queste potrebbero già essere 5 dopo aver preso la carta collisione).

Albero

- Entrando in collisione con un albero, questo viene rimosso passando con la slitta nel suo spazio.
- Il giocatore prende una carta collisione e continua il proprio turno (un albero non ferma il movimento della slitta). Un giocatore può colpire più alberi durante il suo turno. Per ogni albero colpito prenderà una carta collisione. (ne puoi colpire quanti ne vuoi!).

Altra slitta

- Il giocatore della slitta attiva resta nello spazio precedente al contatto con l'altra slitta.
- Il giocatore attivo sottrae 1 al valore del suo dado bonus girandolo sul nuovo valore. Se il risultato è zero, il dado viene rimosso e posto al lato della slitta. Se il giocatore non ha il dado bonus attivo, ignorate questo punto.
- Non ci sono penalità per la slitta colpita.
- Il giocatore termina immediatamente il suo turno, riportando la mano delle sue carte a 5.

Watch out for that...

bordo pista / edifici

Eva, conducendo la slitta oltre i suoi limiti, sbanda deviando troppo presto rispetto la curva e colpisce il bordo. La slitta si ferma nello spazio precedente alla collisione (cerchio verde pieno) e prende in mano una carta collisione.



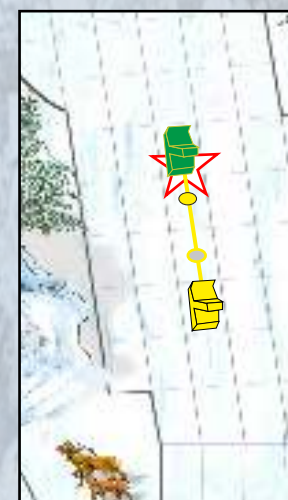
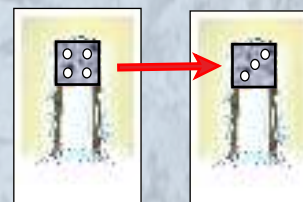
alberi

Gianni passa allegro attraverso 2 alberi durante il suo turno. Gli alberi sono rimossi e lui riceve una carta collisione per ogni albero.



slitte

Gianni colpisce con grande piacere la parte posteriore della slitta di Eva. La sua slitta rimane nello spazio precedente al contatto. (cerchio giallo pieno)
Egli riduce subito il valore del suo dado bonus da 4 a 3.



Collisioni

- Le carte collisione vengono prese nella mano contando come carte cane. Le carte collisione non possono essere utilizzate, ma occupano spazio nella propria mano. Esse riducono però le scelte del giocatore.
- Ci sono solo 4 carte collisione per slitta per un ovvio motivo! Se prendete una quinta carta collisione, siete seriamente nei guai. Dovete **fermervi immediatamente** per effettuare le riparazioni.
- Il vostro turno termina immediatamente appena prendete la quinta carta collisione. Scartate tutte le carte collisione. Pescate 5 nuove carte cane dal vostro mazzo a formare una nuova mano di carte.
- Potrete di nuovo ripartire solo quando la vostra slitta si troverà in ultima posizione all'inizio del turno (se la gara finisce prima, potete considerare la vostra posizione attuale come ordine di arrivo).
- **Eccezione: In una gara a due giocatori, quando prendete la quinta carta, voi siete immediatamente secondi come ordine di arrivo.**



D. Fine Gara

- La gara termina quando un giocatore attraversa il traguardo con la sua slitta.
- Il turno di gioco continua fino a quando tutti i giocatori non hanno mosso la propria slitta.
- Non si prendono carte collisione una volta tagliato il traguardo, ma dovete fermarvi se colpite il bordo della pista. Non è possibile muovere la slitta oltre gli spazi a disposizione.
- Le posizioni sono calcolate in base alle posizioni in gara (vedi pagina 6) rimanendo valide anche quando si taglia il traguardo (si noti che la prima slitta che taglia il traguardo potrebbe ancora essere superata durante il termine del turno dalle altre slitte, e quindi non arrivare per prima).
- Se si gioca ad una gara singola, il vincitore parlerà delle sue brillanti manovre che lo hanno fatto vincere. I perdenti possono mascherare la loro cattiva gestione della gara lamentandosi di come se la carta X fosse uscita 7 turni prima loro avrebbero vinto, e avessero utilizzato le regole del torneo.

E. Regole da Torneo

Un torneo si svolge nell'arco di 3 gare. Decidete quali 3 percorsi intendete utilizzare prima di iniziare.

Dei punti sono assegnati dopo ogni gara. I punteggi sono assegnati in base alla posizione di arrivo. (non importa quante slitte prendono parte alle corse):

1st=10, 2nd=7, 3rd=5, 4th=4, 5th=3, 6th=2, 7th=1, 8th=0

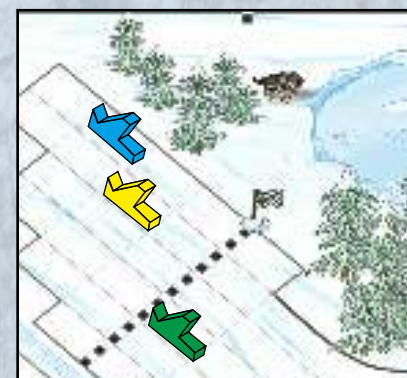
Lasciare le carte in gioco alla partenza della seconda e terza gara, non alterate quindi il vostro mazzo e le carte in gioco alla fine di una corsa.

Alla fine di una gara:

1. Scartate tutte le carte collisione che avete in mano.
2. Raccogliete tutte le carte cane sotto i due cani (lasciando in gioco i due cani attuali della slitta). Misciatele ed aggiungetele **sotto** il vostro mazzo di gioco.
3. Se non ne avete, riprendete carte fino ad averne 5 in mano.
4. Preparate il tracciato di corsa successivo.
5. La prossima gara inizia con l'ordine dei giocatori inverso rispetto all'arrivo della precedente corsa (l'ultimo parte per primo, il penultimo per secondo)
6. Tutti i giocatori girano il valore del loro dado bonus in base all'ordine di partenza:
1st-2nd: Valore dado 1, 3rd-4th: Valore dado 2, 5th-6th: Valore dado 3, 7th-8th: Valore dado 4
7. Il gioco continua con i turni normalmente (giocare una carta cane, ecc).

Al termine delle 3 gare, il giocatore con il punteggio più alto ottenuto nelle 3 corse è il vincitore. In caso di parità si tiene conto dell'ordine di arrivo dell'ultima corsa.

Postilly pipped!



Muove il primo, il Giallo attraversa il traguardo. Ciò significa che la gara termina in questo turno.

Il Blue riesce a tagliare il traguardo e andare un po' oltre sulla pista.

Il Verde non riesce a passare il traguardo.

La gara finisce con il Blu primo, il Giallo secondo ed il Verde terzo.

F. Edifici

Gli abitanti di questo paesaggio innevato sono desiderosi di aiutare i loro amici dello slittino. Gli edifici lungo il percorso offrono una serie di bonus per chi è stanco, ma possono essere anche un ostacolo.

Non utilizzate gli edifici per la vostra prima gara; imparate prima come governare la vostra slitta e la gestione delle carte.

Il canile, la cappella e il casale sono posizionate sul tracciato occupando 4 spazi (vedere *'where to put'*). La Taverna è posizionata sul lato della pista, con la porta rivolta verso il tracciato. Dove collocare gli edifici è una scelta effettuata insieme con tutti i giocatori, ma le linee guida sono indicate di seguito.

- Gli edifici sono sempre posizionati sui rettilinei e **mai nelle curve**.
- Utilizzare 2 o 3 edifici per ogni percorso. Un edificio può essere utilizzato più volte durante un torneo (su differenti tracciati).
- Colpire un edificio con una slitta rappresenta una collisione (vedere *C. Collisioni*).

Canile

- Gara singola – Posizionare lungo il primo terzo del tracciato.
- Torneo – Ovinque nelle prime 2 gare, vicino la partenza nell'ultima.

Ricordate le 2 carte cane di 'valore 5' rimosse dal mazzo durante la preparazione? Ecco come ottenere i 2 cane-lupo nel vostro mazzo.

Dopo aver terminato il proprio turno in uno degli spazi di attivazione, un giocatore può aggiungere al proprio mazzo una carta con 'valore 5' mischiandolo successivamente. Questo si effettua a fine turno (dopo aver ricomposto la mano con 5 carte).

Se giocate un torneo, ogni carta di valore 5 ottenuta, rimane nel vostro mazzo (non dovete rimuoverla a fine gara – un cane è per sempre, non solo per Essen).

Se avete già entrambe le carte di valore 5 nel vostro mazzo, il canile non ha nessun effetto. Smettete di visitarli. Grazie.



Cappella

- Gara singola – Da metà tracciato in poi.
- Torneo – Da metà in poi per tutte e 3 le gare.

Ci sono alcuni che trattano la loro slitta con molto meno rispetto di quanto merita. Noi siamo di quelli che perdonano.

Dopo aver terminato il proprio movimento (incluso il bonus) in uno degli spazi di attivazione, un giocatore può scartare tutte le carte collisione prima di ristabilire le 5 carte nella propria mano.



Casale

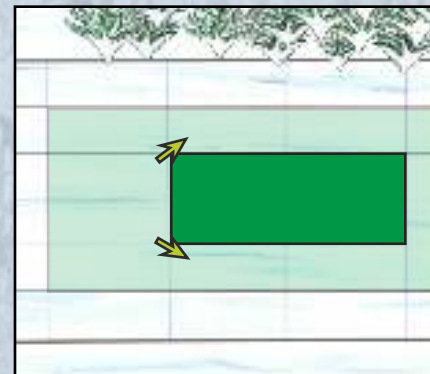
- Gara singola – Ovunque lungo il tracciato.
- Torneo – Ovunque lungo il tracciato per ogni gara.

Rinfreschi disponibili!

Dopo aver terminato il proprio movimento (incluso il bonus) in uno degli spazi di attivazione, un giocatore può scartare un numero qualsiasi di carte cane dalla sua mano prima di ristabilire le 5 carte. Ricordate, non potete scartare le carte collisione.



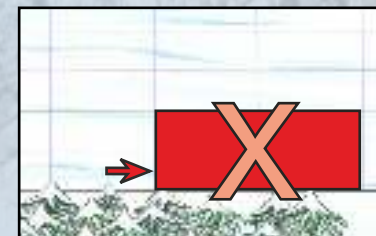
Where to put the
Kennels / Chapel / Bothy



Posizionate il Canile / la Cappella / il Casale lungo i rettilinei, in modo da coprire 4 spazi (indicati in verde nell'immagine qui sopra).

Si può posizionare ovunque tranne sul bordo del rettilineo (come indicato in verde sopra). Permette alle slitte di passare su entrambi i lati.

Se l'edificio fosse posizionato su un bordo creerebbe uno spazio di blocco per le slitte (vedere esempio nell'immagine qui sotto).



and the trigger spaces

Gli spazi adiacenti ortogonalmente agli edifici sono gli spazi di attivazione (non in diagonale).

Come mostrato negli spazi in verde nell'immagine sottostante.



Taverna

- Gara singola – Ovunque lungo il tracciato.
- Torneo – Ovunque lungo il tracciato per ogni gara.

Il suono dei campanacci degli ubriachi sprona la vostra squadra.

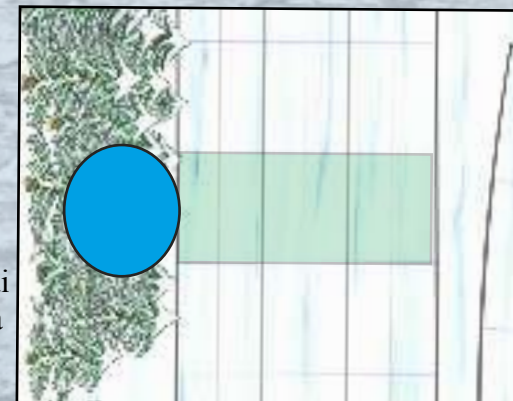
Dopo aver terminato il proprio turno in uno degli spazi di attivazione, aumentate il valore del dado bonus di +2 (max 6). Se non hai il bonus disponibile, ottieni il bonus posizionando il dado sul valore 2.



Posizionare la Taverna su un lato del rettilineo, in modo che la porta sia rivolta verso la pista.

Ogni spazio ortogonale alla pista è uno spazio di attivazione (vedi gli spazi verdi nell'immagine a lato).

Where to put the Tavern
and the trigger spaces



G. Inversione di Pista e Curve Strette

Così ci sono 8 tracciati - è così, è vero? Beh, no... non proprio. Se state giocando a Mush! Mush! per la prima volta, ignorate questa sezione e passate direttamente alla sezione piste. Questo potrebbe confondervi. Utilizzate solo le 8 piste iniziali per i primi tempi, poi leggete di seguito.

Una volta che avrete imparato le 8 piste, avrete una certa dimestichezza come musher. Ora siete pronti per le inversioni di pista e le curve strette. Le curve di inversione in futuro saranno chiamate 'curve strette' e presto capirete il perché.

Affrontare le curve in modo sbagliato richiede poca abilità, ma condurre lungo le curve strette richiede una esperienza di mushers. Non scherziamo.

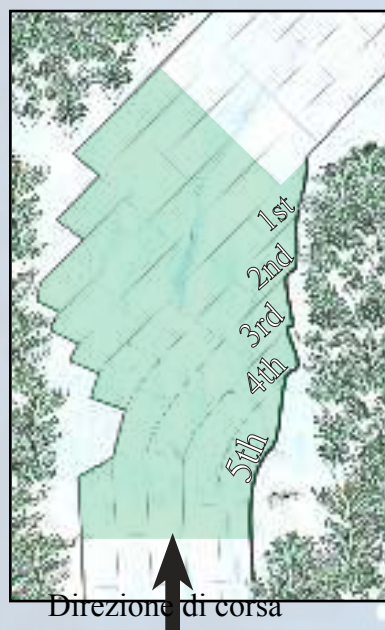
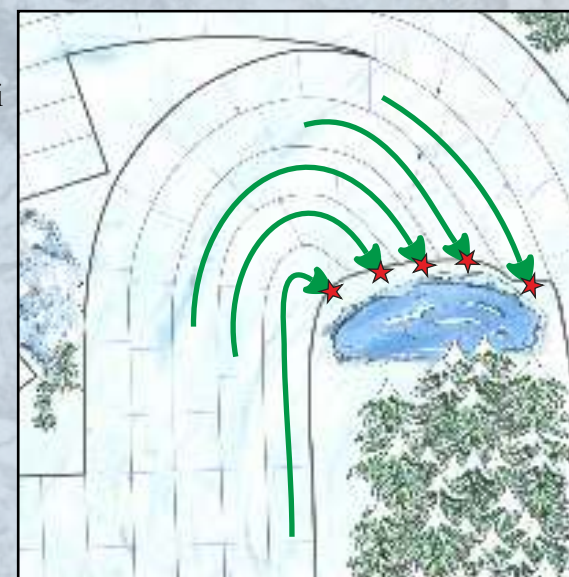
Ci sono dei cambiamenti nelle regole quando si affrontano le curve strette. Queste sono necessarie per evitare eccessivi blocchi in uscita dalle curve.

Configurazioni di tracciati con curve strette si trovano in **H. Tracks**.

Tight corners

L'esempio mostra dove il movimento senza deviazioni porta durante una curva stretta. Proseguendo lungo le linee verdi si mostra come queste portano ad una collisione - vedi stelle rosse.

Come potete vedere, solo i mushers più coraggiosi potranno affrontare la via più veloce per poi deviare all'ultimo minuto.



Posizione delle Curve Strette

Sulle curve strette c'è un piccolo cambiamento nel modo di determinare la posizione in gara. In sostanza, coloro che affrontano la curva stretta passando al suo esterno passano per primi (come mostrato negli esempi su entrambi i lati).

Una curva ha inizio subito dopo gli ultimi spazi in linea retta che vanno da un lato all'altro della pista. Una curva termina subito prima degli spazi che vanno in linea retta da un lato all'altro della pista. Lo sviluppo delle curve è mostrato in evidenza negli esempi che qui di lato.

Nelle curve, le slitte che costeggiano l'esterno curva giocano per prime (le più esterne sono 1st, le meno esterne 2st, e così via) Una volta che tutte le slitte hanno curvato, l'ordine di turno viene determinato come sempre.

Deviando si può passare dallo spazio contrassegnato come 5th allo spazio 4th. Dal 4th si può deviare sullo spazio 3rd, e così via.

