

Preparazione del gioco

Ricompone i 6 elementi del tabellone e porli al centro del tavolo.

I **rombi obiettivo** vengono posti al centro del tabellone, come mostrato nella figura accanto.

I **rombi percorso** vengono mescolati e predisposti coperti.

Ciascun giocatore prende il **segnaposto** e la **pedina di blocco** del colore prescelto e le relative **statuette degli Inca**, da posizionare sulle caselle dei rombi obiettivo dello stesso colore.

I 3 rombi obiettivo vengono posti al centro del tabellone.



Annotazione: qualora i giocatori siano meno di 4 il materiale in eccesso viene messo da parte.

Funzionamento del gioco

■ Composizione iniziale del tempio

Inizia il giocatore più giovane, poi si procede in senso orario. Uno dopo l'altro, i giocatori scelgono una casella di partenza libera, dove porre il proprio segnaposto.

Porre quindi i 13 **rombi percorso** sul tabellone. Un giocatore dopo l'altro, a partire dal primo, prende un rombo percorso e lo pone scoperto sul tabellone, rispettando le seguenti regole:

- un rombo deve sempre coprire 2 caselle triangolari.
- non importa se queste caselle rappresentano la rovina o il pavimento.
- è consentito coprire i simboli.
- non è consentito coprire, neanche parzialmente, altri rombi percorso né quelli obiettivo.
- all'inizio del gioco i rombi non devono essere posizionati in modo tale che la casella iniziale di un altro giocatore risulti completamente bloccata da mura.

Annotazione: in questa fase è già possibile posizionare od ostacolare percorsi potenziali in direzione del centro del tabellone.



I rombi non possono essere posizionati l'uno sopra l'altro, neanche parzialmente.



Il secondo rombo non deve essere posizionato in modo che una casella di partenza risulti bloccata.

■ Svolgimento del turno

Al proprio turno ciascun giocatore dovrà svolgere le seguenti quattro fasi nella sequenza indicata:

Ciascun giocatore ha a disposizione 3 **punti azione (PA)**, da impiegare nella seconda e nella terza fase.

1a fase: rimozione della propria pedina di blocco

Se la propria pedina di blocco si trova in questo momento sul tabellone, è necessario rimuoverla e metterla da parte. Questa operazione **non comporta** la riduzione dei punti azione.

2a fase: spostamento dei rombi percorso

Un rombo percorso può essere mosso al costo di 1 PA, spostandolo in direzione di uno dei lati oppure ruotandolo su un angolo.

E' necessario rispettare le seguenti regole:

- I rombi percorso **non** possono essere spostati sopra o oltre le caselle sulle quali si trova un altro rombo, un segnaposto o una pedina di blocco.
- Non è possibile spostare un rombo percorso con la pedina di blocco.
- E' consentito muovere un rombo percorso sul quale si trova un segnaposto (che si sposterà di conseguenza).
- Un rombo può essere spostato o ruotato in una direzione del numero di caselle desiderato e tale operazione ha il costo di 1 PA. Lo spostamento termina al massimo qualora si incontri un ostacolo (margine del campo di gioco, pedina di blocco, altro rombo oppure un segnaposto).

E' possibile spostare un rombo anche più volte di seguito.

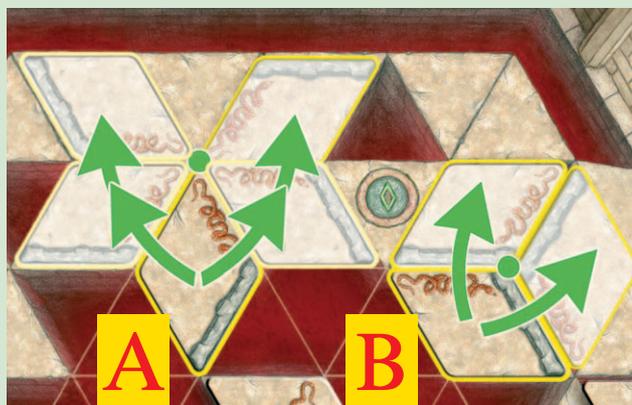
E' consentito spostare anche più rombi in successione.

Attenzione: ciascuno spostamento costa sempre 1 PA.

Annotazione: i rombi obiettivo non sono rombi percorso e quindi non possono essere spostati nel corso della 2a fase.



In questo esempio il rombo percorso può essere spostato per un massimo di 2 caselle in una delle direzioni indicate dalle frecce.



*Rotazioni consentite per i rombi percorso
2 esempi:*

Per il rombo A, le possibilità di rotazione sull'angolo acuto evidenziato sono 4.

Per il rombo B, le possibilità di rotazione sull'angolo ottuso evidenziato sono 2.



Se un rombo durante la rotazione incontra un ostacolo (un altro rombo o una casella con blocco), la rotazione deve essere terminata anticipatamente sebbene la sovrapposizione, come in questo esempio, è minima.

3a fase: spostamento del segnaposto

Il segnaposto del giocatore di turno può essere spostato solo sulle caselle di gioco e sui rombi. E' necessario rispettare quanto segue:

- Non si può passare su caselle con rovine.
- Non si può passare attraverso le mura.
- Non si può rimanere su caselle con segnaposto o pedina di blocco.
- Il superamento di un serpente costa come 1 PA. Ciò significa che, finché non supera un serpente, il segnaposto può passare gratuitamente.

Raccolta di una statuetta Inca

Se il segnaposto raggiunge un rombo obiettivo sul quale si trova una statuetta Inca del proprio colore, è possibile raccoglierla per 1 PA e metterla da parte.

Caselle speciali “passaggio segreto” e “rombo”

Se un giocatore giunge su una casella con **passaggio segreto**, può spostarsi al costo di 1 PA in una casella non occupata a piacere con **passaggio segreto**.

Se invece giunge su una casella con il simbolo “rombo”, può spostare, al costo di 1 PA, un rombo obiettivo. A tale proposito devono essere rispettate le regole per lo spostamento dei rombi.

4a fase: utilizzo delle pedine di blocco

Dopo che un giocatore ha terminato i punti azione a sua disposizione, può ora posizionare la propria pedina di blocco su una qualsiasi casella libera del tabellone oppure su un rombo percorso. Tale operazione non costa alcun punto azione.

I punti azione di cui non si è usufruito non possono essere utilizzati per manche successive, ma decadono al termine del proprio turno.



In questo esempio, la pedina può spostarsi in un'unica direzione. Se si sposta lungo il perimetro, tale operazione costa 2 PA, poiché lungo la strada supera 2 serpenti.

Annotazione: sui rombi obiettivo possono sostare più pedine, ma non una pedina di blocco!



Casella con “passaggio segreto”



Casella con “simbolo del rombo”

Annotazione: le pedine di blocco non possono essere poste sui rombi obiettivo.



Termine del gioco

Una volta che un giocatore ha raccolto tutte e 3 le statuette Inca del proprio colore, con il segnaposto può dirigersi verso un'uscita.

Vince il giocatore che per primo raccoglie le proprie 3 statue e raggiunge, quindi, una delle quattro uscite.

Annotazione: naturalmente, non appena un giocatore avrà raccolto le proprie statuette Inca, gli altri tenteranno di bloccargli la strada verso le uscite...

Un gioco per 2 - 4 persone
Autore e grafica:
Harald Lieske

INKA



Scopo del gioco

Nella ricerca dell'oro degli Inca, ciascun giocatore non vuole solo essere il primo avventuriero a mettere le mani sul tesoro, ma anche raggiungere di nuovo l'uscita e, possibilmente, prima degli altri cacciatori di tesori.

Per poter superare le pericolose rovine del tempio, è necessario spostare con abilità i segmenti del

pavimento a forma di rombo. Alcuni rappresentano mura con le quali è possibile ostacolare la strada agli altri giocatori.

Nel tempo si dovrà anche far attenzione ai serpenti, perché il passaggio su uno di essi comporta la perdita di un prezioso punto azione. Sarà meglio cercarsi una strada libera da serpenti!

Materiale

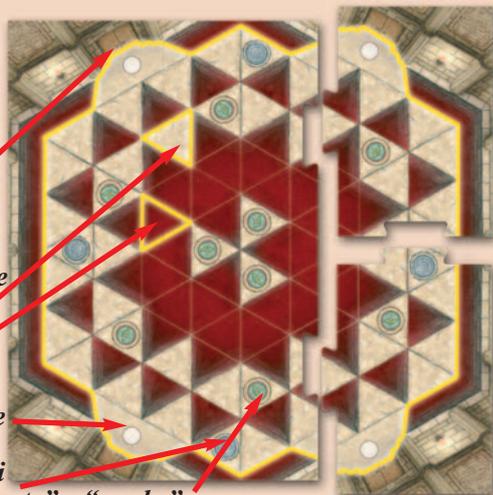
- **1 tabellone** (6 elementi) – rappresenta l'interno dell'antico tempio inca. Parte del pavimento manca, e non è quindi semplice raggiungere il centro.

Non è consentito oltrepassare il margine della superficie di gioco.

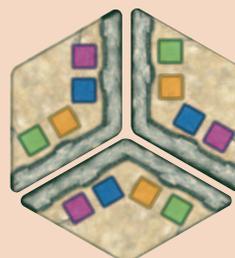
Il piano è suddiviso in caselle triangolari: pavimento e rovina.

Casella iniziale

Caselle speciali "passaggio segreto" e "rombo"



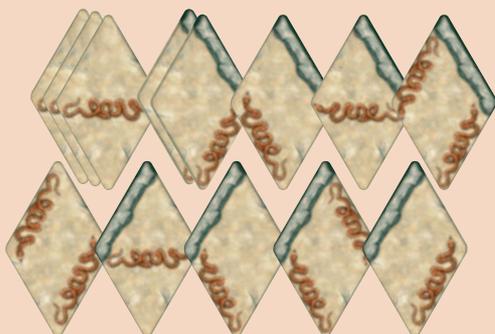
- **3 rombi obiettivo** – vengono posti al centro del tempio.



- **4 segnaposto** – a partire dalle caselle di partenza, con essi i giocatori si spostano verso il centro per poter mano a mano recuperare le statuette degli Inca del proprio colore.



- **13 rombi percorso** – vengono posti sul tabellone e spostati per superare le rovine.



- **4 pedine di blocco** – vengono utilizzate per bloccare determinate caselle.



- **12 statuette Inca** – ciascun giocatore vorrebbe recuperare le proprie statuette degli Inca nel più breve tempo possibile



- **1 Istruzioni di gioco**