

# Broom Service

Un gioco di **Andreas Pelikan e Alexander Pfister**

per 2-5 giocatori di 10 o più anni di età - durata 15 min. circa per giocatore

## PANORAMICA DEL GIOCO

I giocatori assumono il ruolo di Streghe, Druidi e Raccoglitori, che producono potenti pozioni che consegneranno attraverso il Servizio Scope in tutto il magico regno, usando in ogni round quattro delle proprie dieci carte Ruolo. Ogni carta indica una diversa azione coraggiosa oppure da codardo.

Le azioni coraggiose sono più redditizie, ma si corre il rischio che venga rimpiazzata da quella di un avversario. Le azioni da codardo sono invece meno redditizie ma sicure.

Quale ruolo sceglierai? Quale invece sceglieranno i tuoi avversari? Chi sarà coraggioso, e chi invece sarà codardo?

**Il vincitore sarà il giocatore che avrà accumulato più punti vittoria (PV) dopo sette round di gioco.**

**Ogni round scegli 4 delle tue 10 carte Ruolo.**

**Scegli saggiamente se usare l'Azione coraggiosa o quella da codardo; quella coraggiosa è più redditizia ma più rischiosa.**

**Il giocatore con più punti vittoria alla fine del gioco è il vincitore.**

## COMPONENTI DI GIOCO

### 2 Fustelle di Segnalini:

#### Per il gioco base:

- 24 Tessere Nuvola
- 24 Bacchette Magiche
- 1 Scheda Riepilogativa

#### Per le varianti:

- 15 Segnalini Amuleto
- 17 Tessere Terreno
- 8 Tessere Tempesta

### 1 Tabellone

### 60 Pozioni

### 10 Pedoni

### 5 Segnalini Punti Vittoria

### 60 Carte

- 5 Set di 10 Carte Ruolo
- 10 Carte Evento

*Prima della prima partita, rimuovi tutti i segnalini dalle fustelle con cura.*

*Le parti con il bordo viola sono richieste solo per le varianti di gioco.*



*Se stai leggendo questo regolamento per la prima volta, ignora il testo in grassetto riportato nella pergamena a bordo pagina. Tale testo serve come veloce promemoria nelle successive partite.*

## PREPARAZIONE DEL GIOCO (MODALITÀ BASE)

Disponi il tabellone nel centro del tavolo a faccia in su, cioè sul lato raffigurante i castelli con gli stendardi rossi. Nota: i castelli sul retro del tabellone hanno gli stendardi di colore viola.



Ogni giocatore riceve:

- 10 Carte Ruolo del colore scelto
- 2 Pedoni dello stesso colore, e ne piazza uno in ognuna delle due Aree con i castelli
- 1 Segnalino Punti Vittoria (PV) del colore scelto che piazza sullo spazio 10 del tracciato dei PV
- 1 Pozione di ogni colore
- 1 o 2 Bacchette Magiche. Il giocatore più vecchio è il giocatore iniziale, e il giocatore alla sua destra (che sarà l'ultimo giocatore del primo round) ricevono una Bacchetta Magica; tutti gli altri giocatori ne ricevono due. (Nella partite con due giocatori, ognuno riceve una Bacchetta Magica).



Le Pozioni e le Bacchette Magiche rimanenti (a cui ci riferiremo come Risorse) sono poste in una riserva generale a fianco del tabellone.

Piazza la Scheda Riepilogativa in modo che sia visibile per i giocatori. Il fronte mostra una panoramica di ogni round e turno, mentre il retro riepiloga i punti vittoria che si ricevono alla fine del gioco.



Mescola i 24 tessere Nuvola (con una stella bianca sul fronte) e disponili a caso, a faccia in su, uno alla volta su ogni spazio corrispondente del tabellone (18 spazi sul fronte del tabellone, e 19 spazi sul retro del tabellone).



Mescola le 10 carte Evento. Mettine 7 in una pila coperta a fianco del tabellone. Rimetti le restanti 3 carte Evento nella scatola senza guardarle. Pesca e rivela la prima carta di questo mazzo. L'Evento indicato si applicherà per l'intera durata del primo dei sette round di gioco.



## PREPARAZIONE

Piazza il tabellone al centro del tavolo con il lato frontale a faccia in su.

Ogni giocatore riceve:

- 10 Carte Ruolo
- 2 Pedoni (sui Castelli)
- 1 Segnalino PV (sul 10)
- 1 Pozione per colore
- 1 o 2 Bacchette Magiche

Piazza le Risorse rimanenti nella riserva generale.

Scheda Riepilogativa.

Piazza le tessere Nuvola a caso e a faccia in su sugli spazi corrispondenti.

Mescola e crea un mazzo coperto con 7 delle 10 carte Evento; poi rivela la prima carta Evento.

**Se ci sono meno di 5 giocatori:** Mescola le 10 carte Ruolo di un colore non utilizzato e piazzale in una pila coperta a fianco del mazzo delle carte Evento. In base al numero di giocatori rivela il seguente numero di carte che chiameremo **carte Ruolo Stregato**:

**2 giocatori** → 3 carte / **3 giocatori** → 2 carte / **4 giocatori** → 1 carta

**Nota:** In pratica, il numero di giocatori + il numero di carte Ruolo Stregato rivelate deve essere sempre uguale a 5.

**I materiali rimanenti** (tessere Terreno, Amuleti e Tempesta) sono necessari solo nelle varianti di gioco o per la modalità avanzata (vedi pag. 9).

## COME SI GIOCA

Il gioco è composto da **sette round**. All'inizio di ogni round, ogni giocatore sceglie 4 delle proprie 10 carte Ruolo. Poi i giocatori competono, turno dopo turno, per le azioni delle carte Ruolo scelte.

Dopo almeno 4 e non più di 10 turni, tutte le carte Ruolo saranno state giocate, quindi il round termina, ed inizia il successivo...

## SCEGLIERE LE CARTE RUOLO

All'inizio di ogni round, tutti i giocatori *simultaneamente* scelgono 4 delle proprie 10 carte Ruolo che useranno nel round in corso (*ad eccezione se è in gioco la carta Evento "Più o Meno"; vedi sotto*). Ogni giocatore tiene le proprie 4 carte Ruolo scelte nella propria mano senza farle vedere agli altri giocatori. Le rimanenti 6 carte Ruolo sono poste a faccia in giù e non saranno usate nel round in corso.

Quando tutti i giocatori hanno scelto le proprie carte...



## INIZIA LA COMPETIZIONE!

Il giocatore iniziale del round in corso inizia giocando una delle proprie 4 carte Ruolo, cioè la piazza scoperta sul tavolo e legge ad alta voce il testo sulla carta: *"Sono la strega coraggiosa della foresta ... (ecc.)"* oppure *"Sono la strega codarda della foresta ... (ecc.)"*.

Se il giocatore legge la sezione superiore, **l'Azione coraggiosa** (redditizia ma rischiosa!), il giocatore ha *dichiarato* l'Azione. Dato che l'Azione può essere "rubata" dai giocatori seguenti, egli *non effettua* ancora l'Azione, ma aspetta che i restanti giocatori abbiano effettuato il loro turno.

Se il giocatore ha letto la sezione inferiore, **l'Azione da codardo** (poco redditizia ma sicura!), egli *effettua immediatamente* l'Azione indicata sulla carta.

Per maggiori dettagli sui differenti Ruoli e relative Azioni vedi pag. 6.



**Con meno di 5 giocatori, mescola e piazza coperte in un mazzo le 10 carte Ruolo di un colore non utilizzato.**

## COME SI GIOCA

**Il gioco è composto da 7 round; 4-10 turni per round.**

**Contemporaneamente tutti i giocatori scelgono 4 delle proprie 10 carte Ruolo.**

**Il giocatore iniziale gioca una carta Ruolo e legge il testo dell'Azione coraggiosa o dell'Azione da codardo.**

**Se il giocatore ha scelto l'Azione coraggiosa, l'Azione non può essere effettuata finché tutti i giocatori seguenti non hanno effettuato il loro turno...**

**Se il giocatore ha scelto l'Azione da codardo può risolverla subito.**

Quando il primo giocatore ha terminato, il giocatore successivo in senso orario deve "seguire" la carta Ruolo appena giocata:

- 1) Se il giocatore successivo non ha nella propria mano quella carta Ruolo, il giocatore non può "seguire", così dichiara il "passo!". Il turno continua con il giocatore successivo in senso orario.
- 2) Se il giocatore successivo ha nella propria mano quella carta Ruolo, il giocatore **deve** piazzarla scoperta sul tavolo e scegliere se eseguire il punto 2a) oppure 2b):

**2a)** Il giocatore legge a voce alta il testo nella sezione superiore "*Sono la strega coraggiosa della foresta ... (ecc.)*" e quindi toglie il diritto di risolvere questa Azione al giocatore precedente. Il giocatore precedente adesso è "fuori", e non effettua alcuna Azione per la carta Ruolo che ha giocato in questo turno, neanche quella da codardo.

*Tuttavia, l'azione coraggiosa non è ancora al sicuro se ci sono ancora dei giocatori che devono ricevere il loro turno ...*

**2b)** Il giocatore legge a voce alta il testo nella sezione inferiore "*Sono la strega codarda della foresta ... (ecc.)*" e risolve immediatamente l'azione scelta.

*L'azione da codardo è sempre meno potente dell'azione coraggiosa, ma non può essere rubata. Così, la stessa azione da codardo può essere eseguita consecutivamente da un qualsiasi numero di giocatori.*

Dopo che tutti i giocatori, in senso orario, hanno effettuato il loro turno, il giocatore che per ultimo ha scelto l'azione coraggiosa, adesso può risolverla. Per maggiori dettagli sui differenti Ruoli/Azioni, vedi da pag. 6 in poi.

Questo giocatore diviene il nuovo giocatore iniziale e sceglie un'altra carta Ruolo fra quelle della sua mano, la piazza scoperta di fronte a se sul tavolo, e legge a voce alta il testo nella sezione superiore o inferiore della carta.

E così via fino alla fine delle carte Ruolo ...

**Esempio:** **Alberto** inizia il round e gioca la Strega della Foresta e legge il testo della sezione inferiore "Sono la Strega codarda della foresta ..." e piazza la carta di fronte a se sul tavolo. Poi egli muove uno dei propri Pedoni su uno spazio foresta adiacente. Il gioco passa a **Beatrice**. Dato che ha in mano la carta della Strega della Foresta, deve piazzarla scoperta sul tavolo. Decide di leggere la sezione superiore "Sono la Strega coraggiosa della foresta...", e adesso deve attendere cosa faranno gli altri tre giocatori. Anche **Carla** ha nella sua mano questa carta Ruolo, così deve piazzarla sul tavolo. Lei è fiduciosa che nessun'altro abbia questa carta nella sua mano e legge la sezione superiore "Sono la Strega coraggiosa della foresta...". Adesso **Beatrice** è "fuori" per questo turno. Adesso tocca a **Daniele** e **Emilio**. Nessuno di loro ha la Strega della Foresta nella sua mano, quindi entrambi dichiarano "passo!". Il turno è finito. **Carla**, l'ultima che ha dichiarato l'azione coraggiosa della Strega della Foresta, muove uno dei propri Pedoni su uno spazio foresta adiacente, dove consegna una Pozione nella Torre viola, e riceve i PV indicati. **Carla** inizia il turno successivo giocando una nuova carta Ruolo e dichiara "Sono il Druido codardo della valle...". **Carla** consegna immediatamente una Pozione alla Torre libera nella foresta. **Daniele** annuncia il "passo!" perché non ha quella carta nella sua mano... e così via.

**In ordine di turno, i rimanenti giocatori...**

**Se non hanno quella carta Ruolo nella sua mano:  
... dichiarano "passo!"**

**Se hanno nella propria mano quella carta:**

**... possono leggere l'azione coraggiosa ed aspettare il resto del round.**

**... oppure leggere l'azione da codardo ed effettuare subito la relativa azione.**

**Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno, l'ultimo che ha scelto l'azione coraggiosa la risolve. Poi questo giocatore gioca una nuova carta Ruolo.**



## ALTRE REGOLE IMPORTANTI

- Puoi scegliere un’Azione anche se non vuoi o non puoi effettuarla. Similmente, puoi decidere di non effettuare una Azione, anche se ne hai l’opportunità (*es. mantenendo così delle Risorse per una differente carta Ruolo o evento*).

Per le Streghe si applica quanto segue:

Una Strega coraggiosa può muovere su un territorio adiacente senza consegnare una Pozione in quel territorio. Tuttavia, nessuna Strega può consegnare una Pozione senza muovere. Una Strega può rimanere dove si trova e non fare niente.

- L’ultimo giocatore che ha effettuato un’Azione coraggiosa è il nuovo giocatore iniziale del nuovo turno, anche se l’Azione non è stata completamente (o parzialmente) eseguita.
- Se tutti i giocatori hanno scelto di effettuare un’Azione da codardo, il giocatore iniziale resta lo stesso del turno precedente.
- Se il giocatore iniziale non ha più alcuna carta Ruolo, il prossimo giocatore in senso orario che ha ancora carte nella propria mano diviene il prossimo giocatore iniziale.
- **Obbligo di seguire!** I giocatori devono seguire se possono; se un giocatore gioca una carta Ruolo che è stata giocata in un turno precedente del round corrente, il giocatore piazza la carta di fronte a se e non effettua alcuna Azione.
- Le carte Ruolo giocate devono essere poste una sopra l’altra in modo che il titolo delle carte sottostanti resti visibile, e che tutti i giocatori possono vedere quali carte Ruolo sono già state giocate e quante carte sono rimaste da giocare ad ogni giocatore.
- La regola più importante quando si gioca una carta Ruolo: Prima che sia il tuo turno di giocare una carta, è vietato indicare se possiedi o meno una determinata carta Ruolo. *Aspetta sempre finché non tocca a te, prima di dichiarare il “passo” oppure “seguire” giocando la carta Ruolo dovuta.*
- Le **carte Ruolo Stregato** sono usate solo nelle partite con 2-4 giocatori. È importante considerare attentamente queste carte Ruolo prima di giocare la propria dato che, chiunque giochi una carta Ruolo che coincide con una delle carte Ruolo Stregato scoperte, perde immediatamente 3 Punti Vittoria (indipendentemente dal fatto che venga scelta l’Azione coraggiosa o da codardo, e che venga risolta o meno).



### Note:

- *Perdere i Punti Vittoria (a causa della carta Ruolo Stregato e/o alcune carte Evento) potrebbe obbligare lo spostamento del segnalino sul tracciato dei Punti Vittoria al di sotto dello zero.*
- *Quando la pila della carta Ruolo Stregato termina, mescola tutte le 10 carte Ruolo Stregato per creare un nuovo mazzo di pesca.*

**Azioni che non possono essere risolte possono essere comunque scelte.**

**L’ultimo giocatore che ha effettuato una Azione coraggiosa gioca la successiva carta Ruolo. Se tutti i giocatori hanno scelto l’Azione da codardo, il giocatore iniziale resta lo stesso del turno precedente.**

**Se ha terminato le sue carte, il giocatore iniziale sarà il successivo che ha ancora carte Ruolo nella sua mano.**

**I giocatori devono “seguire” il Ruolo se hanno tale carta nella loro mano!**

**Le carte Ruolo giocate devono essere messe sopra quelle giocate in precedenza.**

**Aspetta sempre il tuo turno prima di parlare!**

**Giocare una carta Ruolo Stregato costa sempre 3 Punti Vittoria!**

## FINE DEL ROUND

Un round termina quando tutti i giocatori hanno terminato le carte. Se a solo uno dei giocatori sono rimaste delle carte nella mano, questo giocatore gioca da solo finché non avrà giocato tutte le carte della sua mano. Infine, risolvi l'Evento corrente se si tratta di una carta Evento di fine round (vedi pag. 8: "Gli Eventi").

Poi, inizia il round successivo:

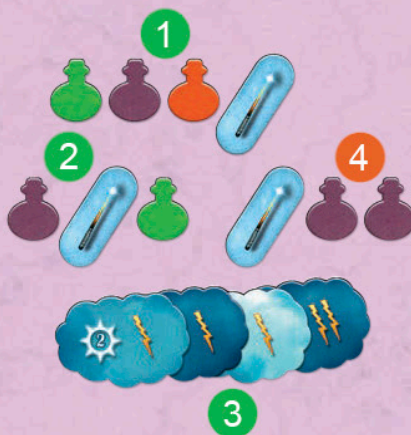
- Piazza la successiva carta Evento scoperta sopra la precedente.
- In partite con 2, 3 o 4 giocatori, piazza le successive 3, 2 o 1 carte Ruolo **Stregato** sopra quelle rivelate in precedenza.
- I giocatori scelgono ancora una volta 4 delle proprie 10 carte Ruolo, e le restanti 6 vengono messe da una parte per il resto del round.
- Il giocatore iniziale, cioè colui che giocherà per primo una nuova carta Ruolo è l'ultimo giocatore del round precedente che ha scelto un'Azione coraggiosa (o lo stesso giocatore del round precedente se tutti hanno scelto un'Azione da codardo).

## FINE DEL GIOCO

Dopo sette round il gioco termina. Ogni giocatore riceve i Punti Vittoria per le Risorse in suo possesso (vedi retro della Scheda Riepilogativa):

- 4 Punti Vittoria vengono assegnati per ogni set di 4 *differenti* Risorse;
- 2 Punti Vittoria vengono assegnati per ogni set di 3 *differenti* Risorse.

Colui che ha il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore fra quelli in parità che ha il maggior numero di Risorse. Se perdura la situazione di parità, la vittoria viene condivisa.



Il giocatore alla fine del gioco riceve  $4(1) + 2(2) + 19(3) = 25$  Punti Vittoria. Le 3 restanti risorse (4) non fanno guadagnare punti vittoria.

## I RUOLI

**Raccoglitori:** I Raccoglitori aiutano i giocatori a collezionare nuove Risorse. Le Risorse sono sempre poste visibili di fronte ai giocatori, in modo che possono essere contate dagli altri giocatori in qualsiasi momento. In base all'Azione scelta, se coraggiosa o da codardo, le Risorse prese dalla riserva generale variano da 1 a 3.

**Nota:** La riserva generale delle Pozioni e delle Bacchette Magiche si presume sia sufficiente. In caso terminasse qualche Risorsa è possibile usare dei segnalini in sostituzione.



Quando tutte le carte Ruolo nella mano dei giocatori sono state giocate, il round termina.

Prepara il round successivo:

- Scopri una nuova carta Evento.
- Scopri le nuove carte Ruolo Stregato (in 2-4 giocatori).
- Ogni giocatore sceglie di nuovo 4 delle proprie 10 carte Ruolo.
- La prima carta Ruolo viene giocata dal giocatore che per ultimo ha effettuato una Azione coraggiosa.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo sette round.

Dei PV addizionali sono guadagnati attraverso le Risorse rimaste in possesso dei giocatori.

Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di PV è il vincitore..



**Streghe:** Le Streghe (sia coraggiose che codarde) aiutano i giocatori a muovere i loro Pedoni sul tabellone. Le Streghe coraggiose inoltre consegnano le Pozioni nelle Torri, permettendo ai giocatori di guadagnare punti vittoria.

**Druidi:** I Druidi (sia coraggiosi che codardi) aiutano i giocatori a consegnare le posizioni nelle Torri per poter guadagnare punti vittoria. I Druidi coraggiosi ricevono 3 punti vittoria aggiuntivi.

### CONSEGNARE UNA POZIONE CON UNA STREGA CORAGGIOSA:

- Prima, il giocatore muove un Pedone su un'Area adiacente il cui tipo di terreno corrisponde a quello indicato sulla carta Ruolo. Questa Area può contenere un numero qualsiasi di altri Pedoni, ma non può contenere Nuvole (vedi sotto: "Le Nuvole").
- Poi il giocatore sceglie una delle proprie Pozioni da consegnare, nell'Area raggiunta, in una Torre di forma circolare del medesimo colore della Pozione. Se non ci sono Torri appropriate libere, il giocatore non può consegnare la Pozione.
- Infine, il giocatore avanza il segnalino dei punti vittoria di tanti spazi quanti indicati sulla Torre appena rifornita. Se ci sono raffigurate una o due Bacchette, il giocatore prende le Bacchette dalla riserva generale. La Torre adesso è **occupata** e non vi si può consegnare altre Pozioni.

*Se una freccia indica la torre, la pozione è posta sulla torre, e la torre è occupata.*



Anziché su una Torre circolare, un giocatore può consegnare una Pozione in una Torre quadrata (se presente).

In tal caso la Pozione non viene posta sulla Torre ma nella riserva generale. Nelle Torri quadrate possono essere consegnate diverse Pozioni; così, esse non sono mai occupate per tutta la partita! Quando effettua una consegna su una Torre quadrata, il giocatore riceve anche i punti vittoria indicati sulla Torre. Ogni giocatore può consegnare solo una Pozione con ogni carta Ruolo in una Torre quadrata.

*Se una freccia indica lontano dalla Torre, la pozione viene rimessa nella riserva generale. Diverse pozioni possono essere consegnate sulle Torri quadrate durante un partita.*



### CONSEGNARE UNA POZIONE CON UN DRUIDO

Quando un Druido (coraggioso o codardo) consegna una Pozione, si applicano le stesse regole ma con la seguente eccezione: nessun Pedone viene mosso, ma almeno uno dei Pedoni del giocatore deve essere già presente nell'Area appropriata. Se è un Druido coraggioso, il giocatore riceve 3 PV aggiuntivi. Questi 3 PV aggiuntivi possono essere ricevuti solo se la Pozione viene consegnata; essere un Druido coraggioso non è sufficiente!



*L'Area dove si trova la Torre dipende da dove tocca la sua base. Le 4 Torri raffigurate a fianco possono ricevere Pozioni dalle seguenti Aree: La Torre viola a sinistra dalla prateria, collina o foresta (e ogni volta fa guadagnare 4 PV). Quella centrale viola dalle colline o dalla prateria (6 PV solo una volta); Quella Arancio solo dalle colline (5 PV solo una volta). Quella viola in basso solo dalla prateria (3 PV solo una volta + 1 Bacchetta Magica).*



### Consegnare Pozioni (Streghe):

- **Muovi un Pedone in un Area adiacente.**
- **Piazza una Pozione su una Torre dello stesso colore.**
- **Avanza il segnalino dei PV sul tracciato e prendi eventualmente 1 o 2 Bacchette Magiche.**

**Sulle Torri occupate non possono essere consegnate Pozioni.**

**Le Torri quadrate accettano sempre le Pozioni (queste Pozioni sono rimesse nella riserva generale).**

### Consegnare Pozioni (Druidi):



- **Se il Pedone del giocatore si trova già nell'Area corrispondente, il Druido può consegnare una Pozione in una Torre a base circolare o quadrata.**
- **Riceve 3 punti vittoria extra se si tratta di un Druido coraggioso.**

## LE NUVOLE

Nessun Pedone può essere mosso attraverso o sopra le Aree di acqua o terra dove sono presenti una o più tessere Nuvola. Il giocatore deve prima tentare di dissipare la Nuvola con l'aiuto della **Fata del Tempo**.

Nota che i Fulmini sulle tessere Nuvola dissipati (*rimossi dal tabellone*) fanno guadagnare punti vittoria alla fine del gioco (*vedi retro del riepilogo*).

Per dissipare una tessera Nuvola, devono essere soddisfatte le seguenti condizioni:

- Il giocatore deve giocare la carta Ruolo della Fata del Tempo ed avere almeno un Pedone in un'Area adiacente alla Nuvola che intende dissipare.
- Il giocatore deve rimettere nella riserva generale un numero di Bacchette Magiche uguale al numero indicato sulla stella della tessera Nuvola.

Il giocatore poi prende la tessera Nuvola dissipata e la conserva (*in modo che sia visibile agli altri giocatori*). La Fata del Tempo coraggiosa, fa guadagnare al giocatore anche 3 punti vittoria addizionali.

*Il giocatore riceve i 3 punti vittoria addizionali solo se la Nuvola è stata dissipata; essere solo coraggiosi non è sufficiente.*

## GLI EVENTI

Ci sono 10 differenti carte Evento. Una nuova carta Evento è rivelata in ogni round. Delle 10 carte Evento, una ha effetto prima che vengano scelte le carte Ruolo, tre hanno effetto durante il round, e le altre sei hanno effetto alla fine del round. Di seguito è riportato l'elenco delle carte Evento:

### “Mehr oder weniger?” (Più o Meno?)

All'inizio del round, ogni giocatore sceglie in segreto con quante carte Ruolo giocare il round corrente. Dopodiché riceve i PV appropriati in base al numero di carte scelte.

*Dopo che i giocatori hanno rivelato la loro scelta e assegnato o detratto i punti vittoria appropriati, il round viene giocato come al solito ma con le carte Ruolo scelte.*

### “Gefährliche Gebiete“ (Luoghi Pericolosi)

Tutti i giocatori perdono i PV indicati in base all'Area dove si trovano i loro Pedoni alla fine del round.

*Esempio: Entrambi i Pedoni di Daniele si trovano nella foresta. Egli perde 2 PV. I Pedoni di Emilio sono sulla Prateria e sulla Foresta. Egli perde 4 PV.*

### “Gefällige Gebiete“ (Luoghi Protetti)

Tutti i giocatori ricevono o perdono i PV indicati in base all'Area dove si trovano i loro Pedoni alla fine del round.

*Esempio: I Pedoni di Daniele si trovano sulla collina e in montagna. Egli non guadagna né perde PV. I Pedoni di Emilio sono sulla Prateria e sulla Foresta: Emilio quindi guadagna 2 PV.*

### “Mit leeren Händen“ (A mani vuote)

I giocatori che hanno 5 Risorse o meno alla fine del round ricevono 3 PV. Le Risorse sono mantenute dai giocatori.

### “Tapferes Herz“ (Cuor di Leone)

Il primo giocatore di ogni turno che gioca una carta Ruolo deve scegliere l'Azione coraggiosa, e riceve una Bacchetta Magica dalla riserva generale.

### “Schwarzmarkt“ (Mercato Nero)

I giocatori che in questo round scelgono l'Azione da codardo possono scegliere di ricevere 3PV anziché risolvere l'Azione da codardo scelta.

## LE NUVOLE

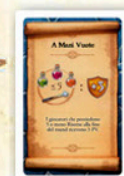


Per dissipare una Nuvola:

- Gioca la Fata del Tempo.
- Devi avere 1 Pedone adiacente ad una Nuvola.
- Piazza il numero richiesto di Bacchette Magiche nella riserva generale.
- Prendi la tessera Nuvola e conservalo (scoperto).
- Prendi +3 punti vittoria, se hai scelto l'Azione coraggiosa della Fata.

## GLI EVENTI

... hanno effetto prima, durante, oppure alla fine del round.





### **“Schwarzbrennerei“ (Distilleria Clandestina)**

I giocatori che in questo round scelgono l’Azione da codardo possono scegliere di prendere 1 Risorsa qualsiasi dalla riserva generale anziché risolvere l’Azione da codardo scelta.

### **“Mit vollen Händen“ (La mano più alta)**

Alla fine del round tutti i giocatori offrono contemporaneamente e tenendole chiuse nel pugno, un numero di Risorse. Il giocatore che ha offerto il maggior numero di Risorse riceve 8 PV ma deve rimettere queste Risorse nella riserva generale.

*Ogni giocatore annuncia quante Risorse ha in suo possesso. Poi tutti i giocatori, contemporaneamente, prendono un numero qualsiasi di proprie Risorse e le tengono nel pugno. Quando i giocatori sono pronti tutti rivelano contemporaneamente il contenuto del loro pugno e si comparano le varie offerte.*

### **“Einmal alles!“ (Tutto in una volta!)**

Alla fine del round, ogni giocatore può rimettere 1 Risorsa di ogni tipo nella riserva generale per ricevere in cambio 9PV.

*Ogni giocatore può rimettere nella riserva al massimo un solo set di Risorse.*

### **“Gleichgesinnte“ (Un’unica mente)**

Se entrambi i Pedoni di un giocatore si trovano sullo stesso tipo di Area alla fine del round (non è necessario che sia la medesima Area), questo giocatore riceve 4 PV.

## VARIANTI

Prova le seguenti varianti, anche combinandone alcune assieme!  
Introduci le Tempeste (le Nuvole con la stella blu chiaro sul fronte), le tessere Terreno, e gli Amuleti, e usa il retro del tabellone.

## TESSERE TEMPESTA



... possono essere usate su entrambi i lati del tabellone. All’inizio del gioco, mescola le Tempeste assieme alle Nuvole. Poi, come al solito, piazza una tessera Nuvola (o Tempesta) a caso su ogni spazio corrispondente. Rimetti le tessere avanzate nella scatola.

Quelli che lo desiderano, possono usare meno tessere Nuvola per incrementare la probabilità che vengano piazzati più tessere Tempesta.



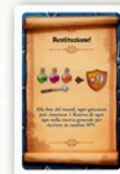
(2x) Se questa Tempesta è sul tabellone, i giocatori ricevono 2 punti vittoria addizionali quando consegnano una Pozione con un Pedone che si trova adiacente a questa Tempesta. Se entrambi queste tessere sono adiacenti il Pedone che consegna la Pozione riceve 4 punti vittoria addizionali.

*Se Emilio, ad esempio, ha un Pedone in un Area adiacente ad entrambe queste Tempeste, e ha scelto l’Azione coraggiosa del Druido per consegnare una Pozione in una Torre da 2 PV + 1 Bacchetta Magica, egli riceve 2+2+2+3 = 9 PV + 1 Bacchetta Magica.*

Questa è la sola Tempesta che è attiva mentre si trova sul tabellone. Tutte le altre Tempeste si attivano solo una volta, nel momento in cui sono dissipate.



(2x) Il giocatore che dissipa questa Tempesta, può immediatamente muovere un Pedone qualsiasi su un Area adiacente qualsiasi, come se avesse giocato l’Azione da codardo della Strega appropriata.



## LE TEMPESTE

... sono mescolate assieme con le Nuvole all’inizio del gioco, e poi poste a caso come al solito.

**Questa Nuvola fa guadagnare +2 punti vittoria se il Pedone consegna una Pozione in un’Area adiacente.**

**Muovi uno dei tuoi Pedoni su un’Area adiacente.**



(1x) Il giocatore che ha dissipato questa Tempesta può *immediatamente* consegnare una Pozione, con un Pedone qualsiasi, come se avesse giocato l’Azione da codardo del Druido.



(3x) Il giocatore che ha dissipato questa Tempesta, prende immediatamente il corrispondente numero di punti vittoria *se* egli *possiede* almeno tante Pozioni del colore corrispondente quante indicate sulla tessera Tempesta, cioè almeno 3 arancio, 4 verdi, o 4 viola. Queste Pozioni non sono rimesse nella riserva generale, ma sono mantenute dal giocatore!

Se il giocatore non ha il numero minimo richiesto di Pozioni quando dissipa la Tempesta, egli prende la tessera Tempesta ma non riceve i punti vittoria.

## LE TESSERE MONTAGNA E GLI AMULETI



... *possono* essere usate sul lato frontale del tabellone e *devono* essere usate sul lato posteriore del tabellone. Le cinque tessere Montagna sono mescolate all’inizio del gioco, quindi una tessera a caso viene posta scoperta sul corrispondente spazio di ognuna delle tre Aree di montagna. Qualsiasi Torre coperta perde la propria funzione. Le rimanenti due tessere Montagna sono rimesse nella scatola. Ogni giocatore piazza un segnalino Amuleto del proprio colore a fianco di ogni tessera Montagna.

Quando un giocatore muove un Pedone su una di queste Aree di Montagna, il giocatore – *nell’ordine che preferisce* – effettua quanto segue:

- Prende il proprio segnalino Amuleto dall’Area di Montagna e lo conserva in modo che sia visibile a tutti gli altri giocatori. Gli Amuleti fanno guadagnare punti vittoria alla fine del gioco: 1 Amuleto = 4 PV, 2 Amuleti = 9 PV, tutti e 3 gli Amuleti = 15 PV (*vedi retro del riepilogo*).
- Usa *completamente* la funzione del tessera Montagna (vedi sotto), *senza* rimuovere la tessera. Se un giocatore non desidera utilizzare la tessera, essa è considerata comunque già utilizzata da tale giocatore, ed egli non potrà utilizzarla in un turno successivo. (*È facilmente identificabile per il fatto che il segnalino Amuleto di quel giocatore è già stato preso!*)
- Se aveva scelto l’Azione coraggiosa della Strega di Montagna, il giocatore può consegnare una Pozione se lo desidera.

### Significato delle Tessere Montagna:



Il giocatore prende una Pozione per colore dalla riserva generale. *Una di queste 3 nuove Pozioni può essere consegnata immediatamente, se l’Azione scelta dal giocatore era quella coraggiosa della Strega di Montagna.*



Il giocatore prende le Bacchette Magiche dalla riserva generale.

**Consegna una Pozione qualsiasi.**

**Ricevi il corrispondente numero di Punti Vittoria se possiedi le Pozioni richieste.**

## TESSERE MONTAGNA

... **possono essere usate sul lato frontale del tabellone e devono essere usate sul lato posteriore. Piazza tre tessere a caso scoperte nelle Aree di montagna sugli spazi corrispondenti, assieme ad un segnalino Amuleto di ogni giocatore.**

**Chiunque muova su una di queste Aree di Montagna:**

**... prende il proprio Amuleto. Alla fine del gioco fanno guadagnare 4, 9 o 15 PV se ne hai raccolti, 1, 2 o 3.**

**... usa la tessera Montagna (*ma non è obbligato a farlo*).**

**... consegna una Pozione, se ha scelto l’Azione coraggiosa della Strega di Montagna.**

**+ 1 Pozione per colore**

**+ 2 Bacchette Magiche**



Con uno dei propri Pedoni, il giocatore consegna un tipo qualsiasi di Pozione, come se avesse usato la relativa Azione da codardo del Druido. Nota: è consentito consegnare una Pozione in una Torre quadrata.



Il giocatore può effettuare fino a due movimenti con uno dei propri Pedoni, o un movimento con ciascuno dei due Pedoni, come se avesse usato la relativa Azione da codardo di una Strega.



Il giocatore può dissipare una Nuvola adiacente ad uno dei propri Pedoni, come se avesse usato la relativa Azione da codardo della Fata del Tempo.

## LE TESSERE FORESTA



... **devono** essere usate quando viene usato il lato posteriore del tabellone. Le sei tessere sono mescolate all'inizio del gioco, poi ne viene posta una a caso scoperta su ogni spazio corrispondente delle quattro Aree di Foresta. Le rimanenti due tessere sono rimesse nella scatola.

Un giocatore che muove un Pedone su una di queste Aree di foresta, prende la tessera Foresta e la conserva a faccia in su, in modo che sia visibile a tutti i giocatori. In un turno successivo, il giocatore può usarla una volta, e poi la scarta coperta a fianco del tabellone.

Un giocatore può usare un Massimo di una tessera per ogni carta Ruolo giocata, ed una tessera "+1 carta" all'inizio di un round.

### Significato delle Tessere Foresta:



(2x) A qualsiasi giocatore che gioca una carta Ruolo scegliendo l'Azione da codardo, e usa una di queste tessere, è permesso risolvere l'Azione coraggiosa anziché quella da codardo. Per il resto delle regole, tale giocatore si considera come se avesse effettuato una Azione da codardo.

*Così il giocatore non usurpa mai l'Azione coraggiosa di un giocatore, e neanche diviene il nuovo giocatore iniziale quando verrà giocata la successiva carta Ruolo. Durante l'Evento "Cuori Coraggiosi", usando questa tessera, il giocatore iniziale **non** può evitare di scegliere l'Azione coraggiosa della carta Ruolo che giocherà.*



(2x) Qualsiasi giocatore usi questa tessera all'inizio di un round può aggiungere alla sua mano una carta Ruolo addizionale.

*Questa tessera può essere usata durante l'Evento "Più o Meno" anche dopo che tutti i giocatori hanno mostrato la quantità di carte scelte. La carta addizionale non è tenuta in considerazione quando vengono assegnati i punti vittoria per questa carta Evento.*



(2x) Qualsiasi giocatore che sceglie l'Azione da codardo di una carta Ruolo e usa questa tessera, riceve 5 punti vittoria anziché effettuare l'Azione scelta.

*Se questa tessera è usata durante l'Evento "Mercato Nero" o "Distilleria Clandestina", il giocatore riceve solo 5 punti vittoria (e non altri 3 PV o + una Risorsa qualsiasi).*

### Consegna 1 Pozione

2 movimenti di Pedone (1 di 2 Aree o entrambi di 1 Area)

Dissipa 1 Nuvola

### TESSERE FORESTA

... devono essere usate sul lato posteriore del tabellone. Piazza 4 tessere a caso scoperte nella Aree Foresta sugli spazi corrispondenti.

Il giocatore che entra in una di queste Aree Foresta prima prende la tessera Foresta presente.

Scegli una Azione da codardo, ma risolvi l'Azione coraggiosa.

+ 1 Carta nella tua mano

+ 5 PV punti vittoria al posto dell'Azione se hai scelto l'Azione da codardo.

## LE TESSERE COLLINA



... **devono** essere usate quando viene usato il lato posteriore del tabellone. Le sei tessere sono mescolate all'inizio del gioco, poi ne viene posta una a caso scoperta su ogni spazio corrispondente delle quattro Aree di Collina. Le rimanenti due tessere sono rimesse nella scatola.

### Significato delle Tessere Collina:



**(5x)** Qualsiasi giocatore che muove un proprio Pedone su una di queste Aree di Collina, scatena la funzione "turbo" della scopa. Il Pedone viene portato immediatamente su una delle pietre circolari di un'Area fra quelle raffigurate sulla tessera. Nella nuova Area, il giocatore può consegnare una Pozione, se ha scelto l'Azione coraggiosa della Strega delle Colline.

*Nota: è possibile che la pietra circolare "B" non sia accessibile, o che non ti sia più possibile lasciare l'isola una volta raggiunta. Non è mai possibile lasciare l'isola con la pietra circolare "D".*



**(1x)** In questa Area la funzione "turbo" della scopa non viene mai attivata, ma un giocatore può rimettere un Pozione arancio nella riserva generale per ricevere 7 PV se ha scelto l'Azione coraggiosa della Strega delle Colline, proprio come se la Torre fosse raffigurata sul tabellone (vedi pag. 7). Lo stesso si applica se un qualsiasi giocatore consegna una Pozione in questa Area avendo scelto il Druido dei Picchi.

## TESSERE COLLINA

... **devono** essere usate sul lato posteriore del tabellone. **Piazza** quattro tessere a caso scoperte nelle Aree Collina sugli spazi corrispondenti.

**Muovi immediatamente il Pedone su una delle due pietre circolari indicate (e consegna una Pozione, se hai scelto l'Azione coraggiosa della Strega delle Colline).**

**Rimetti nella riserva generale una Pozione di colore arancio in cambio di 7 punti vittoria.**



**Traduzione in Italiano di: Francesco "ZeroCool" Neri**

**Gli autori e l'editore ringraziano i molti playtester per i loro inestimabili sforzi, ed in particolare Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Dennis Rappel, Harald Schatzl, Walter Schranz e Julian Steindorfer e tutti i gruppi da Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Oberhof, Reutte, Siegsdorf e Vienna.**

Se hai commenti, critiche, o domande su questo gioco, scrivici:

**Ravensburger USA, Inc. | 1 Puzzle Lane | Newton, NH 03858**  
**E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de) | [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)**

© 2014 Andreas Pelikan & Alexander Pfister  
© 2015 Ravensburger Spieleverlag

