

BUDEL BANDE

Il gioco:

Le talpe imperversano nel giardino! Tutti i clan di scavatori del vicinato hanno preso il bellissimo prato di Klaus Klee come fosse un circuito da corsa. Perciò Klaus ha sguinzagliato il suo cane da guardia, Daniel, a perlustrare il giardino. Ma Daniel non può essere ovunque contemporaneamente così presto o tardi uno dei clan riuscirà a scavarsi la strada fino alle tane.

Componenti di gioco:

1 plancia di gioco
12 talpe di plastica (3 di ogni dimensione per ciascuno dei 4 clan)
1 cane Daniel
2 dadi speciali
1 contenitore per dadi
4 tessere clan
1 regolamento

Preparazione:

La plancia di gioco viene posizionata al centro del tavolo. Ciascun giocatore prende una tessera clan raffigurante coccinelle, formiche, vermi o chioccioline. Girando le talpe su e giù potete notare che sotto la loro base hanno raffigurazioni identiche a quelle delle tessere clan. Le tre talpe con lo stesso animale sotto la base formano un clan di scavatori (sono una grande, una media ed una piccola).

Ciascun giocatore prende la tessera del suo clan e la pone di fronte a se in modo tale che tutti possano vederla. Se ci sono meno di 4 giocatori le tessere rimanenti e le talpe corrispondenti devono essere riposte nella scatola.

Il pagliaio è il punto di partenza dei clan scavatori. All'inizio tutti i giocatori piazzano le loro talpe sul pagliaio. Da qui le talpe stanno scavando la strada verso le tane e sul percorso hanno costruito molti fori di uscita. Le bande scavatrici si muoveranno da un foro al prossimo.

Daniel (il cane) deve essere posizionato sull'ultimo foro di uscita, di fronte alle tane sulle impronte di cane. Si prendano poi il contenitore dei due dadi ed entrambi i dadi speciali.

Come si gioca:

1) Lanciando i dadi...

Il giocatore che per ultimo ha guardato sotto una talpa comincia per primo. Egli agita il contenitore mescolando i dadi e li tira. I simboli sul dado determinano quale pezzo in gioco il

giocatore può muovere e dove. Il dado con i simboli delle buche delle talpe determinano la buca verso la quale si muoverà la talpa. Ci sono tre simboli su questo dado: fiore, foglia e quadrifoglio. Ciascuna buca ha uno di questi simboli al suo fianco.

Il dado raffigurante le talpe ed il cane determina quale pezzo il giocatore deve muovere
Il pezzo che deve essere mosso è colorato:

Risultato	Azione corrispondente
(tre talpe, la piccola è marrone)	Il giocatore deve muovere la talpa piccola
(tre talpe, la media è marrone)	Il giocatore deve muovere la talpa media
(tre talpe, la grande è marrone)	Il giocatore deve muovere la talpa grande
(Una singola talpa marrone)	Il giocatore deve muovere la talpa che vuole
(Testa del cane)	Il giocatore deve muovere il cane
(Testa del cane/talpa marrone)	Il giocatore può scegliere se muovere o una talpa a sua scelta oppure il cane

2) ...muovendo...

Quando le talpe si trovano posizionate sul piano di gioco è solo la loro dimensione a distinguerle. Se un dado indica un determinato tipo di talpa da muovere, il giocatore può scegliere una talpa qualsiasi delle dimensioni corrispondenti (dunque anche non sua). Se è fortunato potrà muovere una talpa di qualsiasi dimensione. Ovviamente un giocatore cercherà di condurre le proprie talpe il più avanti possibile.

Le talpe devono essere mosse in avanti, in direzione delle tane. Si muoveranno sempre sulla buca più vicina, indicata dal simbolo sul dado. Nel caso la buca sia occupata si muoveranno alla successiva libera con lo stesso simbolo.

Esempio: i dadi mostrano una talpa di medie dimensioni ed un fiore. Il giocatore deve muovere una talpa di medie dimensioni sulla buca libera più vicina che sia indicata col simbolo del fiore, in direzione delle tane.

Le talpe possono anche spuntar fuori da buche con accanto il cane. Dopo tutto, una talpa che sbuca in superficie non sa in anticipo che il cane si trova lì. Possono essere deliberatamente mosse talpe di altri giocatori e piazzate sulla buca di fianco al cane.

3) ...e osservando la talpa!

Alla fine del suo movimento, il giocatore può, segretamente, controllare la figura sotto la talpa che ha appena mosso per essere sicuro della mossa che ha fatto e per ricordarsi più facilmente a quale clan di scavatori essa appartenga. Se il giocatore si accorge di aver sbagliato perché avrebbe voluto spostare un'altra talpa, è ormai troppo tardi. La talpa che è stata spostata non può essere riportata indietro alla sua posizione di partenza. Gli altri giocatori continuano a giocare in senso orario: tirando i dadi, muovendo e osservando il simbolo sotto la talpa che hanno spostato.

La tana

L'ultima collinetta scavata dalle talpe è l'ingresso alla tana.

Questa buca è uno spazio speciale. Non ci sono tracce di cane al suo fianco e vi sono raffigurati tutti e tre i simboli: fiore, foglie e quadrifoglio. Questo significa che si può raggiungere l'ingresso della tana con tutti e tre i simboli. Quando una talpa raggiunge questo spazio, si controlla a quale clan appartiene e si inserisce nella rispettiva tana (che riporta il suo stesso simbolo). Se un giocatore ha per sbaglio mosso nella tana la talpa di qualcun altro, il movimento resta comunque valido e sarà quest'altro giocatore a beneficiarne.

Le talpe vogliono raggiungere le loro tane!

Il movimento è obbligatorio ed una volta tirati i dadi la talpa indicata dal risultato deve essere mossa.

Questo anche se, per esempio, non si vuol muovere la propria talpa che altrimenti finirebbe nella buca vicino al cane. Analogamente, se il dado mostra la dimensione di una talpa che si è già condotta nella tana, allora il giocatore sarà costretto a muovere in avanti la talpa dello stesso tipo di un avversario

Eccezione: Se l'unica mossa possibile per un giocatore è quella di condurre nella tana una talpa che è sicuro appartenere al suo avversario, può scegliere di non muovere.

Verso la fine del gioco può accadere che non vi siano più in gioco talpe della grandezza corrispondente al risultato ottenuto con il dado (o perché tutte le talpe di questo tipo sono già entrate nella tana, o perché l'ultima talpa di questo tipo è immobilizzata dal cane). In questo caso il giocatore deve tirare nuovamente i dadi.

Il cane Daniel

Daniel deve essere mosso quando il dado mostra la sua testa. Se un giocatore ottiene il simbolo raffigurante la testa del cane assieme a quella di una talpa, può scegliere se muovere o l'uno o l'altra.

Il cane si muove sempre sulle tracce accanto alle buche delle talpe. Può correre avanti ed indietro lontano quanto vuole. Questo significa che può raggiungere qualsiasi buca che abbia il simbolo ottenuto col dado. Si può fermare sia accanto ad una buca vuota, sia accanto ad una buca occupata da una talpa.

Se Daniel si ferma vicino ad una buca con una talpa sopra, la talpa rimane paralizzata dal terrore e non può muoversi finché il cane non si allontana da quella buca.

Esempio: il dado mostra la testa del cane ed il quadrifoglio. Il giocatore muove il cane verso qualsiasi buca col simbolo del quadrifoglio, in qualsiasi direzione (tane o pagliaio)

Fine del gioco:

Il gioco termina quando l'ultima talpa di un clan raggiunge la sua tana, il suo clan sarà il vincitore.

Questa traduzione è stata effettuata dal goblin "Il Professore" a partire da una precedente traduzione inglese del regolamento (disponibile per verifiche su boardgamegeek.com). Per info: ErsiliaIombardi@libero.it