

di Wolfgang Panning
per 2-4 giocatori dai 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Novembre 2001



<http://www.giochirari.it>

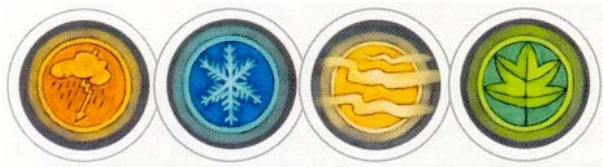
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Hexen Rennen" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Contenuto della Scatola

- 48 Tessere
Queste tessere formano il percorso di gara su cui i giocatori faranno correre le loro streghe. Ognuna delle quattro tribù di streghe possiede 12 tessere – nove di queste numerate da 2 a 10, e tre contengono il simbolo magico della propria tribù.



- 48 carte
Ognuna delle quattro tribù possiede 12 carte; nove numerate da 2 a 10, e tre contengono il simbolo magico della propria tribù. Queste carte vengono usate per spostare le vostre streghe, oppure per ostacolare la corsa delle streghe avversarie.



- 12 streghe di legno – tre in ognuno dei quattro colori delle tribù

- un piccola mappa con la linea di traguardo.
- 2 manici di scopa – usati per dividere il percorso di gara in tre parti.
- 1 dado



Preparazione del Gioco

Ogni giocatore sceglie una tribù di streghe e riceve 3 streghe, 12 tessere e 12 carte dello stesso colore. Le carte formeranno la mano di ogni giocatore.

Poi viene costruito il percorso di gara. Questo è lungo 48 tessere e diviso, mediante i 2 manici di scopa, in tre parti di 16 tessere ognuna.

Ogni giocatore sceglie segretamente 4 tessere da ognuna delle tre parti. Ogni parte **deve** contenere una tessera con il simbolo magico di ogni tribù.

Le quattro tessere di ogni giocatore che fanno parte della prima parte del percorso, vengono mischiate e sistemate coperte in modo da formare la prima parte del tracciato di gara. Usate un manico di scopa per indicare il termine della prima parte del percorso.

Allo stesso modo, mescolate le tessere della seconda parte del tracciato e piazzatele coperte usando il procedimento precedente, e terminate la seconda parte con l'altro manico di scopa. Poi mescolate le ultime 16 tessere e piazzatele per formare la terza parte del tracciato.

Piazzate tutte le streghe prima della prima tessera del percorso di gara. Al termine del tracciato piazzate la tabella che contiene la linea di traguardo (qui a destra).



La tabella viene piazzata alla fine del percorso di gara. Le streghe che raggiungono questa tabella, ricevono dei punti vittoria.

Giocare

Ogni giocatore lancia un dado e sposta una delle sue streghe di quel numero di spazi. Se la tessera di arrivo è ancora coperta, questa viene voltata. Vengono poi eseguite le azioni dettate da quella tessera e se richiesto, la strega dovrà muovere ancora. La nuova tessera viene nuovamente scoperta (dopo aver scoperto la prima tessera nascosta), e si continua così fino a che la strega finalmente non si ferma .

Lanciare il Dado

Il primo giocatore lancia il dado, e dopo che la sua strega ha terminato di muovere, la partita continua con l'avversario di sinistra (in senso orario).

Quando si sta spostando una strega, saranno applicate le regole seguenti:

- Ogni tessera del percorso può contenere solo una strega. Tuttavia, i tre campi oltre la linea del traguardo potranno contenere un numero qualunque di streghe.
- Il risultato del dado deve essere utilizzato completamente. Se nessuna strega del giocatore può spostarsi di quel numero completo di spazi, il turno di tale giocatore termina immediatamente. Egli non potrà rilanciare il dado.
- Una strega non può muovere oltre il campo 4 che si trova dopo la linea di traguardo.
- Una strega può superare qualunque altra strega si trovi sul suo percorso. Le tessere piene vengono comunque conteggiate.



Il primo giocatore è l'arancio. Il suo lancio del dado è un "2", perciò una delle sue streghe si sposta in avanti dell'appropriato numero.

Per le streghe che all'inizio non hanno ancora cominciato la gara, vengono applicate le regole seguenti:

- Le tessere già occupate non vengono conteggiate quando ci si sposta per la prima volta nel tracciato. Una strega che entra per la prima volta nel tracciato, non viene mai bloccata.

Effetti delle Tessere ancora Coperte

Quando una strega termina il suo movimento sopra una tessera ancora coperta, questa viene voltata a faccia in su e resta in quella posizione fino alla fine del gioco. Il colore (la tribù) e il numero, oppure il simbolo magico presente sulla tessera determina le azioni che colpiscono quella strega.

Non importa se una strega termina su una tessera a causa del lancio del dado oppure a causa di una carta movimento, l'azione deve comunque fatta, se è possibile il movimento conseguente. Ciò può comportare un continuo susseguirsi di spostamenti.

Quando una strega arriva su una tessera, sono possibili quattro azioni:

Azione 1:

La tessera presenta il colore della tribù del giocatore come pure un numero. Immediatamente, la strega deve muovere di quel numero di spazi in avanti, oppure fermarsi dove si trova se la tessera di arrivo è occupata.



Azione 2:

La tessera presenta il colore della tribù di un avversario come pure un numero. La strega si deve fermare qui, e il turno del giocatore termina immediatamente.



Azione 3:

La tessera presenta il simbolo magico del giocatore. Egli deve lasciare qui la sua strega e terminare subito il suo turno – oppure – giocare una delle carte della sua mano.

- Con una carta numerata (ogni giocatore ha le carte con i valori 2 - 10), il giocatore deve spostare la sua strega di quel numero di tessere. La tessera finale deve essere vuota.
- Con una carta che presenta il simbolo magico di una tribù, il giocatore deve spostare la sua strega fino alla prossima tessera vuota, già scoperta, che contiene lo stesso simbolo. Poi il turno del giocatore termina. Se nessuna tessera con quel simbolo magico è già scoperta, oppure tutte le tessere possibili sono occupate, la carta non può essere giocata.
- Tutte le carte utilizzate, vengono scartate.



Azione 4:

La tessera presenta il simbolo magico di un'altra tribù. Il giocatore a cui appartiene quel simbolo può scegliere le azioni da far fare alla strega. Tale giocatore può scegliere tra tre possibili azioni:

- Lasciare la strega dove si trova, ma il turno del giocatore termina immediatamente.



- Giocare una carta con il simbolo magico contro la strega. Ora, la strega dovrà spostarsi indietro sulla più vicina tessera scoperta, libera e con lo stesso simbolo magico. Poi il giocatore termina il suo turno. Se non ci sono tessere scoperte oppure se un'altra strega occupa già quella tessera, la carta non può essere giocata.



- Giocare una delle proprie carte numerate contro la strega. Poi la strega deve essere mossa indietro di quel numero di tessere. Per poter giocare una carta numerata, la tessera finale deve essere vuota. Inoltre, una strega non può mai essere spostata più indietro della prima tessera del percorso.
- Tutte le carte utilizzate devono essere scartate.



Nota! Un giocatore non è mai obbligato a giocare una carta contro la sua strega o quella di un avversario, eccetto in una condizione: in qualunque momento in cui una strega viene spostata indietro a causa di una carta numerata sopra una tessera con un simbolo magico, allora il giocatore di quella tribù **deve** giocare una delle sue carte per o contro quella strega (sempre che l'azione dettata dalla carta sia legale).

***Esempio:** una reazione di movimenti a catena può essere causata dall'azione di una tessera, spendendo la strega in un lungo viaggio.*

Il giocatore blu ottiene un "3" e sposta una delle sue streghe. La tessera di arrivo è ancora coperta, perciò viene voltata; è una tessera blu con valore "10". Il giocatore è soddisfatto e sposta la strega di "10" tessere in avanti, fino a raggiungere una tessera del suo colore con il valore "4". Allora sposta ancora in avanti la strega di 4 tessere.

Ma – sorpresa – la strega arriva in una tessera con un simbolo magico del colore della tribù gialla. Il giocatore giallo gioca una carta "7" per spedire indietro la strega blu. Sfortunatamente, la strega blu arriva in una tessera che contiene un simbolo magico verde. Malgrado il giocatore verde non voglia giocare una carta (egli considera le sue carte molto preziose), in questo caso è obbligato a farlo. Perciò gioca una carta di valore "5" e la strega blu deve arretrare ancora di 5 tessere finendo su una tessera di un'altra tribù. Il suo lungo viaggio termina qui!

Facendo i conti, si può vedere che la strega blu è riuscita in totale ad avanzare di 5 tessere (3 del dado + 10 per la prima tessera + 4 per la seconda tessera – 7 per la prima carta avversaria – 5 per la seconda carta avversaria = 17 – 12 = 5 tessere in avanti) e i due avversari hanno dovuto utilizzare una delle loro preziose carte. Per il giocatore blu, non è poi andata così male!

Linea del Traguardo

I tre campi sulla mappa oltre il traguardo devono essere raggiunti con l'esatto numero di dadi o con l'esatto valore su una carta numerata. Un giocatore non può spostare una strega oltre il campo quattro. Se il risultato del dado è troppo grande, il giocatore non può muovere la sua strega. Inoltre, una carta numerata non può essere giocata se questa permette di spostare una strega oltre il campo quattro. Una volta che una strega ha raggiunto uno dei tre campi finali della mappa, questa non può più essere spostata. Non sono permessi nemmeno ulteriori spostamenti ancora teoricamente possibili (es. di 1 o 2 spazi).



Termine del Gioco

Nel momento in cui un giocatore è riuscito a portare tutte e tre le sue streghe oltre la riga del traguardo, la partita termina. Per ogni strega oltre la linea, un giocatore riceve dei punti vittoria che corrispondono al campo in cui una strega si è fermata (2, 3 o 4). La tribù con il maggior numero di punti, vince la partita.

Tre Giocatori

In una partita a tre giocatori, vengono usate tutte le carte e tutte le tessere. Le streghe del colore non utilizzato possono essere riposte nella scatola. Le tessere del quarto colore – chiamate ora 'neutrali' – vengono assegnate alla terza parte del percorso. In ogni parte, una tessera con il simbolo magico e tre numerate del colore neutrale vengono scelte da tutti e tre i giocatori mescolate. Le carte del colore neutrale vengono mescolate e disposte in un mazzo delle pescate.

Quando una strega arriva su una tessera con un simbolo magico del colore neutrale, viene pescata una carta della tribù neutrale ed eseguita l'azione indicata. Se quell'azione non è possibile, perché ad esempio un'altra

strega occupa la tessera di arrivo, la carta viene ignorata e la strega non si muove. In qualunque caso, la carta pescata viene scartata.

Due Giocatori

Si usano le stesse regole per le partite a tre giocatori, ma due delle tribù sono considerate neutrali.