

The Lamont Brothers

# Haste Bock?

Eine spielerische Schererei

“Shear Panic”



Panico nel pascolo! Il gregge sta impazzendo... Roger, un affascinante montone, sta facendo girare la testa alle signore pecore. Intanto la tosapecore Shawn attende sui bordi del prato per tosare la lana. Di conseguenza le povere pecore non sanno dove andare e come muoversi. Sarete in grado di condurle sul pascolo nel migliore dei modi?

### Materiale

8 pecore, 48 carte-azione e 4 segnalini cilindrici (equamente divisi nei colori blu, giallo, verde e rosso)

1 “Roger”, il montone

1 “Berta”, la pecora nera

1 segnalino cubico color nero (segnatempo)

1 “Shawn”, la tosapecore

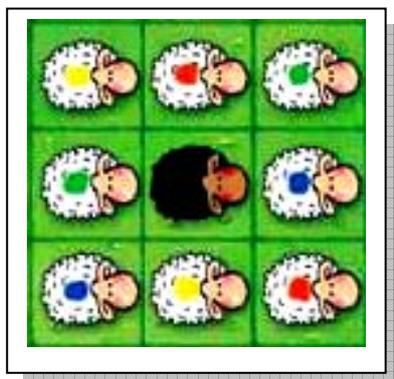
1 dado colorato

1 tabellone di gioco

9 tessere verdi<sup>1</sup>

### Preparazione

Le 9 pecore vanno posizionate al centro del tabellone. La distanza relativa tra due pecore dello stesso colore è paragonabile al salto del cavallo nel gioco degli scacchi.



Tutte le pecore devono guardare nella stessa direzione.

Ad ogni giocatore viene assegnato un colore e quindi il relativo segnalino colorato.

Le carte-azione devono essere posizionate di fronte ad ogni giocatore.

<sup>1</sup> Sulle 9 tessere vanno incollate 8 pecore bianche e la pecora nera.

I segnalini colorati e quello nero vanno posizionati accanto al tabellone in prossimità della casella numero uno.

## Scopo

Lo scopo del gioco è quello di accumulare più punti possibile.

Vince il giocatore che raggiunge il punteggio maggiore.

La barra (lungo il contorno del tabellone di gioco) serve sia per tener traccia del punteggio di ogni giocatore, sia per indicare il tempo trascorso. Infatti, dopo ogni azione, il segnalino nero deve essere spostato in avanti di una casella.

## Panoramica del gioco

Per guadagnare il maggior numero possibile di punti, occorre spostare al meglio le pecore.

Le zone migliori all'interno del pascolo variano da fase in fase.

Il segnalino nero indica in quale fase si è.

Ogni giocatore, nel proprio turno, deve muovere in avanti il segnatempo.

Il gioco è diviso in quattro fasi:

### FASE 1 – Da 1 a 12

*“Le pecore s'avvicinano l'una all'altra”*

Ogni giocatore deve cercare di muovere le proprie pecore il più vicino possibile l'una all'altra.

### FASE 2 – Da 13 a 37

*“L'attraente Roger”*

L'adorabile e affascinante Roger viene piazzato vicino al bordo del tabellone, in modo che tutte le pecore siano rivolte verso di lui.

Ogni giocatore deve cercare di muovere le sue pecore il più vicino possibile a Roger.

### FASE 3 – Da 38 a 49

*“Nero è bello!”*

Ogni giocatore prova a muovere le sue pecore il più vicino possibile a Berta, la pecora nera.

### FASE 4 – Da 50 a 74

*“Aiuto, le cesoie!”*

Shawn, la temuta tosapecore, viene posizionata ai bordi del tabellone.

Solo le pecore che riescono a scappare il più lontano possibile da lei non verranno tosate.

Dato che le regole variano in funzione del numero di giocatori, si comincerà con le regole per 4 giocatori, lasciando in fondo quelle per 2 o 3.

## La lotta per le migliori posizioni di partenza

Guardate le signore pecore. Come pascolano pacificamente! Ma questa pace non durerà a lungo...

Prima che il gioco inizi, le pecore devono battersi per trovare la migliore distribuzione di partenza sul pascolo; solo allora la partita vera e propria può cominciare.

In questa lotta per le posizioni, una volta scelto il primo giocatore, il gioco prosegue in senso orario.

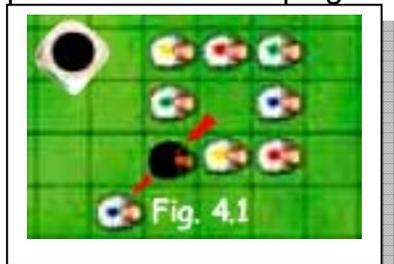
Ogni giocatore deve lanciare il dado colorato; il colore uscito determina il colore della pecora da muovere.

Se esce il colore bianco, il giocatore può scegliere una pecora di un colore qualsiasi.

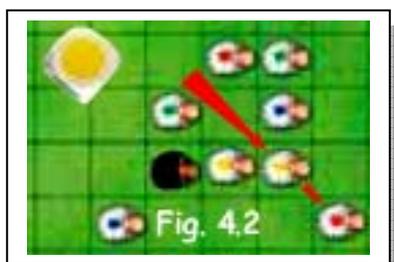
Una pecora deve spingere, in una qualsiasi direzione, un'altra pecora o una fila di pecore.

## Esempi

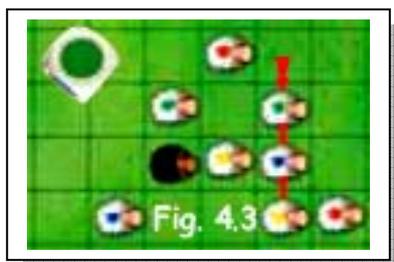
4.1 - Esce il colore nero. Il giocatore A può spingere con la pecora nera una qualsiasi altra pecora. Decide di spingere all'indietro diagonalmente.



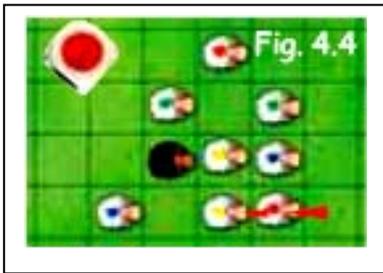
4.2 - Una pecora può muoversi sopra le caselle vuote. Esce il colore giallo. Il giocatore B muove la pecora gialla (in alto a sinistra) diagonalmente contro la pecora rossa, andando a spingerla.



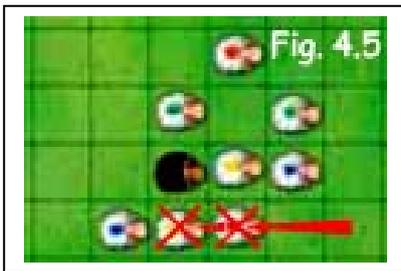
4.3 - Si può anche spingere una fila di pecore. Esce il colore verde e il giocatore C decide di spingere lateralmente le pecore blu e gialla.



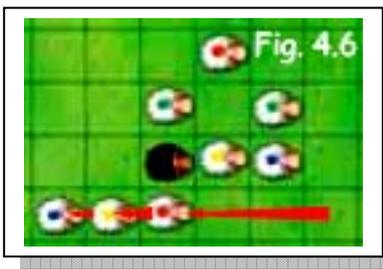
4.4 - Esce il colore rosso. Il giocatore D muove la pecora rossa di uno spazio all'indietro contro la pecora gialla ...



4.5 - ... e il movimento si deve fermare qui, cioè non è possibile spingere di 2 spazi o più, a meno che ...



4.6 - ... si decida di spingere anche la pecora blu. In generale l'ultima pecora deve sempre essere spinta di una sola cella nella direzione della spinta.



4.7 - A questo punto le pecore hanno raggiunto la distribuzione ottimale e il gioco può avere inizio.

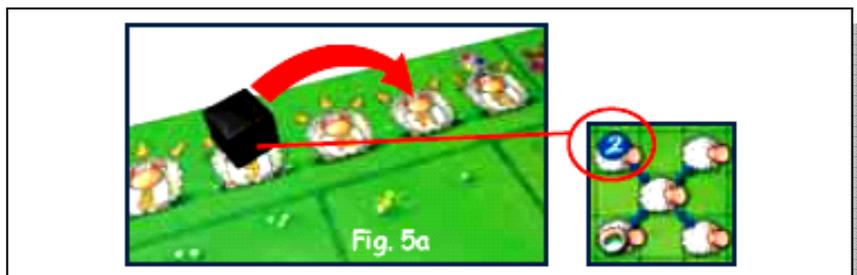
### **Il turno di gioco**

Si continua a giocare in senso orario. Quando è il proprio turno si eseguono, nell'ordine, le seguenti azioni:

1. Si sceglie una delle carte scoperte e si esegue l'azione corrispondente.

La carta-azione appena utilizzata viene rimossa dal gioco.

2. Il segnalino nero deve essere mosso in avanti di tante caselle quanto è il valore stampato sulla carta-azione appena giocata.



3. In base a quanto il segnatempo indica, si possono ottenere dei punti (si veda il capitolo relativo al calcolo del punteggio).

4. Se, al termine dell'azione, il segnatempo finisce su di un campo "Shear Panic", bisogna lanciare il dado colorato e muovere una pecora secondo le modalità viste nel capitolo "La lotta per le migliori posizioni di partenza".

La casella "Shear Panic" si riconosce perché, sopra la pecora, è rappresentato un dado colorato.



5. Tuttavia, come risultato di quest'ultima azione, non si ottengono punti e il segnatempo rimane dov'è.

### Carte-azione

Su ogni carta-azione sono presenti i seguenti tre simboli:

- Un numero che indica di quanti spazi muove il segnalino nero;
- Il simbolo dell'azione da eseguire;
- Una condizione legata all'azione da eseguire.

Le possibili condizioni sono elencate qui di seguito:



L'azione deve essere compiuta da una delle pecore del proprio colore.



Si può scegliere una qualsiasi pecora per compiere l'azione.



Il giocatore successivo non può eseguire un'azione che vada ad annullare l'azione corrente (non può compiere un *undo*).

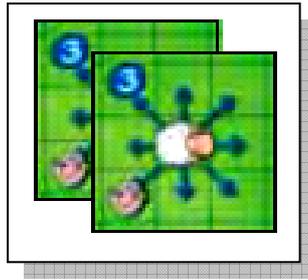


**Con una delle proprie pecore sono possibili le seguenti azioni:**

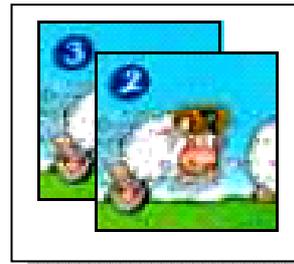
#### a) Spostamento

La pecora si muove su un cella adiacente vuota in una direzione qualsiasi (in orizzontale o in diagonale).

Se non ci sono celle vuote adiacenti, questa azione non può essere eseguita.



## b) Slittamento



Si può spingere una delle proprie pecore contro una pecora, secondo le modalità già viste nel capitolo “La lotta per le migliori posizioni di partenza”.

## c) Salto

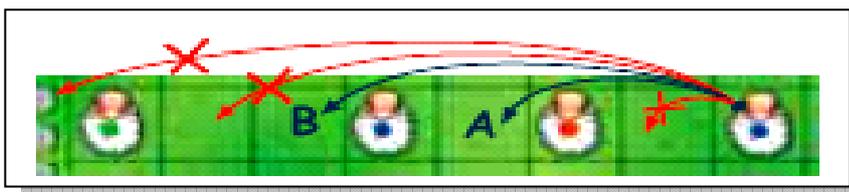
Una delle proprie pecore salta in una direzione qualsiasi (in orizzontale o in diagonale) al di sopra di un numero qualsiasi di pecore nella direzione scelta.



Una pecora, prima di spiccare il salto, può prendere la rincorsa lungo una o più case libere.

Inoltre, se si salta più di una pecora, prese due pecore vicine qualsiasi tra quelle saltate, è ammesso che tra di loro ci sia anche più di uno spazio, ma con due vincoli:

1. il salto deve terminare all'interno del tabellone di gioco;
2. il salto deve terminare su di una cella che si trovi immediatamente dopo l'ultima pecora saltata (tra la pecora che ha spiccato il salto e l'ultima pecora saltata non ci devono essere spazi vuoti).



Nella figura di esempio il giocatore può saltare solo sulle celle A e B. Sulla cella immediatamente dopo non può arrivare, perché così facendo non salterebbe nessuna pecora. Sulla cella dopo B non può perché non verrebbe a trovarsi immediatamente dopo l'ultima pecora saltata. Sulla cella dopo l'ultima pecora (quella verde) non può perché finirebbe oltre i confini del pascolo (potrebbe se la cella si trovasse dentro il pascolo).

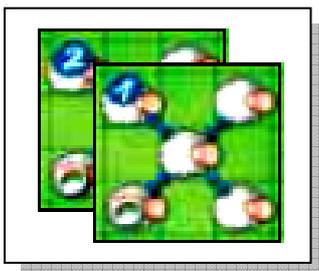


**Con una pecora qualsiasi sono possibili le seguenti azioni:**

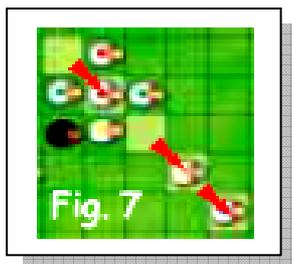
#### **d) Slittamento in diagonale**

Tutte le pecore che si trovano lungo una stessa linea diagonale vengono spostate tutte di un passo in avanti in un'unica direzione.

Lo spostamento di uno spazio riguarda ogni singola pecora della diagonale scelta, cioè ogni singola pecora di quella diagonale deve effettuare un passo nella direzione scelta.



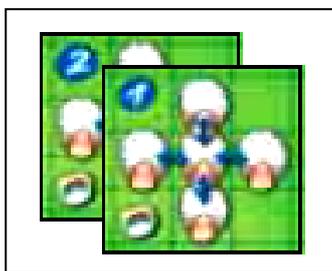
Nella figura seguente il giocatore spinge 3 pecore lungo la diagonale, ciascuna di una cella in avanti.



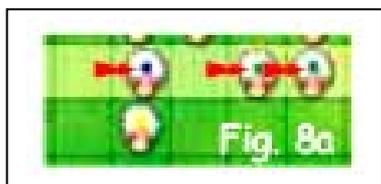
#### **e) Slittamento orizzontale e verticale**

Tutte le pecore che si trovano lungo una stessa riga o colonna vengono spostate di un passo in avanti in un'unica direzione.

Lo spostamento di uno spazio riguarda ogni singola pecora della riga o colonna scelta, cioè ogni singola pecora di quella linea deve effettuare un passo nella direzione scelta.



Nella figura seguente il giocatore muove le pecore verdi e quella blu di uno spazio orizzontalmente lungo la linea sulla quale si trovano.



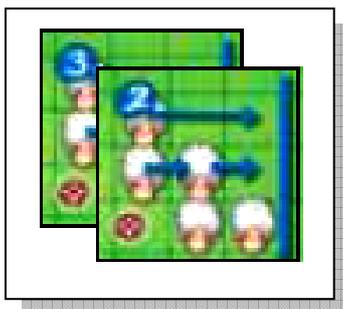


## Le regole seguenti coinvolgono l'intero gregge:

### f) Allineamento

Si sceglie prima di tutto una pecora che si trovi all'esterno del gregge (lungo il contorno esterno del gregge).

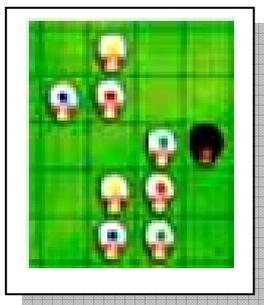
Tutte le pecore vanno mosse in un'unica direzione verso la riga o colonna sulla quale si trova la pecora scelta.



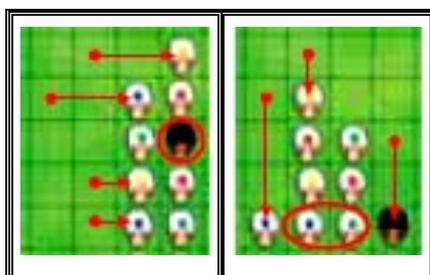
Le pecore si devono così compattare, ma possono al più arrivare sopra la linea individuata dalla pecora selezionata e, per spostarsi, devono rispettare l'ordine di precedenza: le pecore più vicine a quella scelta si muovono per prime.

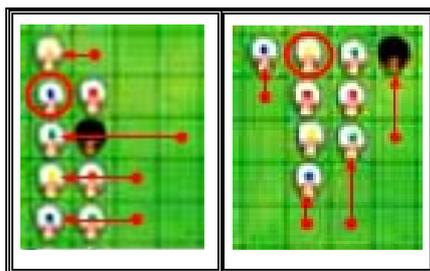
Questa azione non può essere annullata dal giocatore successivo, il quale non potrà quindi eseguire questa stessa azione nella direzione opposta; potrà tuttavia giocare l'azione in una delle altre due direzioni restanti.

Prima di compiere l'azione, supponiamo di avere la seguente posizione di partenza:



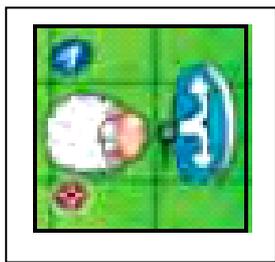
In seguito all'azione si possono ottenere i seguenti risultati, dove la pecora esterna è stata di volta in volta racchiusa in un cerchio:





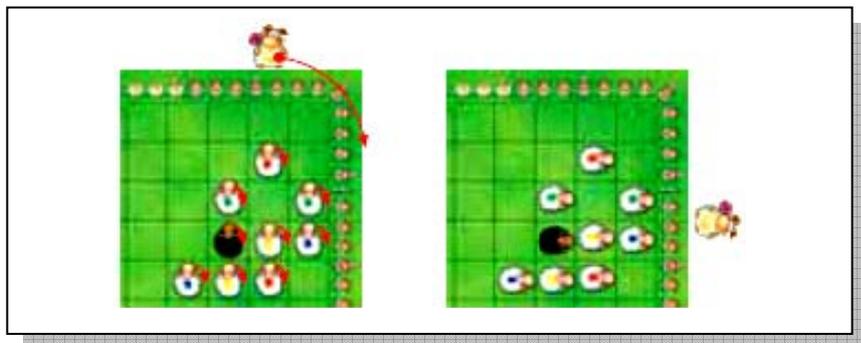
### g) L'istinto del gruppo

Ogni singola pecora del gregge ruota di 90° in senso orario o antiorario.



Se è presente Roger (nella seconda fase) o Shawn (nella quarta fase), dopo l'azione il loro modellino deve essere spostato lungo il lato verso cui guarda il gregge.

Il giocatore successivo non può annullare questa azione, cioè non può ruotare le pecore nella direzione opposta; tuttavia, se lo desidera, può eseguire questa azione, ma ruotando le pecore di ulteriori 90° nello stesso senso scelto in precedenza.



### Regole generali

1. Durante ogni azione deve essere mossa almeno una pecora.
2. Il movimento di una pecora è indipendente dalla direzione in cui guarda. Una pecora si può anche muovere lateralmente o all'indietro.
3. I confini del tabellone impongono un limite al movimento delle pecore. Non sono consentite azioni che portino ad avere una o più pecore fuori dal bordo del tabellone.

## Il calcolo del punteggio

Si ricevono punti in ogni fase del gioco. I punti di un giocatore sono indicati dalla posizione del segnalino sulla barra-punti.

Durante la prima e la terza fase si ricevono i punti immediatamente dopo aver mosso il segnatempo.

Nelle fasi due e quattro i punti vengono dati solo se il segnatempo finisce su di un certo spazio.

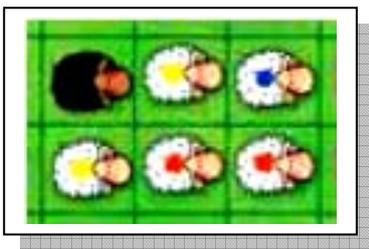
### FASE 1

Il segnalino nero si trova su una cella della prima fase (da 1 a 12), dopo averlo mosso.

Si ricevono 2 punti se le proprie pecore, dopo l'azione, sono adiacenti in orizzontale o in verticale.

Si riceve 1 punto solo se le proprie pecore sono adiacenti in diagonale.

Nella configurazione seguente il giocatore rosso riceverebbe 2 punti. Se invece fosse il turno del giallo, egli riceverebbe solo 1 punto.



### FASE 2

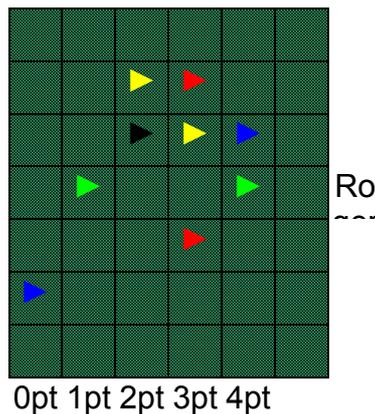
Il segnalino nero si trova su una cella della seconda fase (da 13 a 37), dopo averlo mosso.

Tutti i giocatori ricevono dei punti non appena uno di loro finisce con il segnalino nero al di là del muretto di pietra (dopo la casella 24); il secondo momento in cui i punti vengono distribuiti è quando il segnalino nero raggiunge il recinto, sito nella casella numero 37.

**Una volta raggiunta la casella numero 37, il segnalino deve fermarsi lì e solo il giocatore successivo può muoverlo.**

I punti si ricevono per ogni pecora nel modo seguente: 4 punti per ogni pecora che si trova nella fila più vicina a Roger; 3 punti per le pecore successive, quelle nella seconda fila; 2 punti per le pecore nella terza fila; 1 punto per le pecore nella quarta fila; nessun punto per le altre pecore.

Non appena il segnatempo entra nella terza fase di gioco, Roger deve essere rimosso.



Nell'esempio precedente il rosso riceverebbe 6 punti, il giallo ne riceverebbe 5, il verde 5, il blu 4.

### FASE 3

Il segnalino nero si trova su una cella della terza fase (da 38 a 49), dopo averlo mosso.

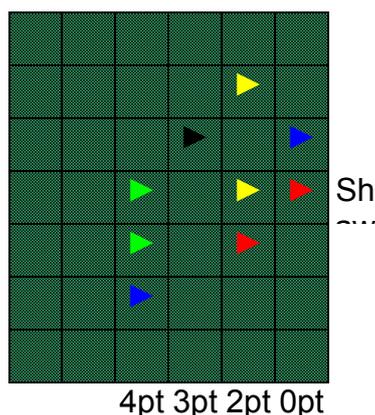
Non appena il segnatempo arriva su una casella della terza fase, il giocatore riceve 2 punti per ogni sua pecora adiacente alla pecora nera in orizzontale o in verticale; riceve invece solo 1 punto per ogni sua pecora che la tocca diagonalmente.

### FASE 4

Il segnalino nero si trova su una cella della quarta fase (da 50 a 74), dopo averlo mosso.

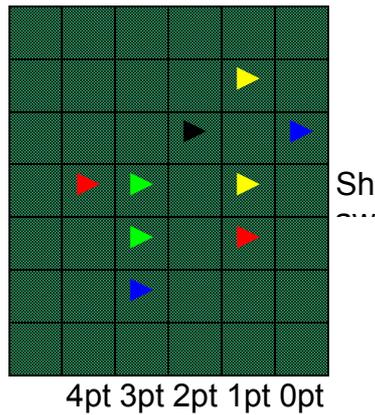
Tutti i giocatori ricevono dei punti non appena il segnalino nero supera il muretto di pietra, rappresentato dalla casella numero 61; altri punti vengono dati quando il segnalino nero raggiunge il recinto, rappresentato dalla casella numero 74.

I punti vengono così distribuiti: per ogni pecora nella linea più lontana dalla tosapecore, si ottengono 4 punti; per la successiva fila di pecore (verso la tosapecore) si ottengono 3 punti; per la successiva fila (la terza), si prendono 2 punti; per la quarta fila si riceve 1 punto; per le altre pecore non si ricevono punti.



**Le pecore nella fila più prossima a Shawn ricevono sempre zero punti.**

Nell'esempio precedente il blu riceverebbe 4 punti, il verde 8, il giallo 4, il rosso 2.



Nell'esempio precedente, invece, il rosso riceverebbe 5 punti, il blu 3, il verde 6, il giallo 2.

Nella seconda e nella quarta fase, le eventuali file vuote tra le pecore vanno ignorate ai fini del calcolo del punteggio.

Le pecore neutrali (in caso di 2 o 3 giocatori) e quella nera contano come una normale riga ai fini del calcolo del punteggio.

### Fine del gioco

Il gioco termina quando il segnalino nero entra nell'ultimo recinto (casella 74). Qui avviene l'ultimo aggiornamento del punteggio.

Vince il giocatore che ha accumulato più punti.

In caso di pareggio, i giocatori migliori devono calcolare la somma dei punti delle loro carte inutilizzate; vince allora il giocatore con la somma maggiore.

### Regole per 3 giocatori

**Posizione di partenza:** come con 4 giocatori, ma con 2 pecore neutrali.

**Preparazione:** ogni giocatore riceve 3 ulteriori carte-azione, scelte tra quelle non usate dal quarto giocatore: una carta da 3 punti, una carta da 2 punti e una carta da 1 punto. Queste tre carte devono essere girate, in modo che sia visibile solo il numero sul dorso; le tre carte diventano così semplicemente carte-movimento e l'azione ad esse associata non ha nessuna rilevanza.

**Come si gioca:** si gioca come con 4 giocatori, ma con le seguenti aggiunte alle regole: è possibile giocare una carta-movimento, in aggiunta alla carta-azione; dopo il suo utilizzo, la carta-movimento deve essere rimossa dal gioco. Dopo aver eseguito l'azione, il segnalino nero viene spostato in base alla somma delle due carte usate.

**Fine del gioco:** come con 4 giocatori. Per ogni carta-movimento inutilizzata nel corso del gioco, il segnalino del giocatore deve esser fatto indietreggiare di 2 spazi.

## **Regole per 2 giocatori**

**Posizione di partenza:** come con 4 giocatori, ma con 4 pecore neutrali.

**Preparazione:** ogni giocatore riceve un intero mazzo di carte dai due giocatori mancanti; le carte ricevute in aggiunta vanno girate, in modo che sia visibile solo il numero sul dorso; tutte queste carte diventano così semplicemente carte-movimento e l'azione ad esse associata non ha nessuna rilevanza.

Nel corso de "La lotta per le migliori posizioni di partenza", i giocatori devono effettuare due spinte totali alternandosi.

**Come si gioca:** si gioca come con 4 giocatori, ma con le seguenti aggiunte alle regole: dopo ogni azione, bisogna giocare anche una carta-movimento; dopo il suo utilizzo, la carta-movimento deve essere rimossa dal gioco. Dopo aver eseguito l'azione, il segnalino nero viene spostato in base alla somma delle due carte usate.

**Fine del gioco:** come con 4 giocatori.

---

Traduzione di **Antonio Ferrari**

([antfer2@libero.it](mailto:antfer2@libero.it))

sulla base del regolamento in inglese e francese della versione ZOCH.

Nota – Le regole sono complete a meno di parti ritenute da me inutili ai fini della comprensione del gioco.

La descrizione delle regole è stata qua e là estesa ai fini di renderle più chiare e alcune parole o frasi sono state adattate al contesto.

In ogni caso non è stato snaturato il regolamento.