

TECHNO WITCHES

PAGINA UNO

Un gioco da 2 a 4 potenti, magici, acrobatici aviatori da 10 anni in su.

VISIONE GENERALE

Nel gioco introduttivo, “scuola di volo”, il gatto è l’obiettivo di tutti i novizi streghe e maghi volanti. Il primo giocatore a prendere il gatto vince la “scuola di volo”.

Una volta che i giocatori hanno preso confidenza con le loro scope a reazione, sono licenziati dalla scuola di volo e possono dedicarsi ad avventure più difficili e competitive.

Prima di giocare la prima partita, rimuovere con attenzione i pezzi dalle loro sagome. Seguendo il diagramma sulla sagoma, assemblate le miniature delle scope a reazione e della scopa di paglia.

CONTENUTO (dall’alto verso il basso nel disegno)

4 scope a reazione

1 scopa di paglia

4 segnalini colorati

20 curve

5 code di volo

4 capanne

1 gatto

8 castelli (numerati da 1 a 8)

4 libri magici

LA SCUOLA DI VOLO (*PARTITA INTRODUTTIVA*)

PREPARAZIONE PER LA SCUOLA DI VOLO

Ogni giocatore sceglie un colore e prende il libro magico di quel colore, il corrispondente personaggio sulla scopa a reazione (miniatura di gioco) ed una coda di volo.

Mettere il castello 1 (Federstrich) ed il castello 2 (Himmelpieks) su di un tavolo alla distanza di circa due libri magici, alle rispettive estremità (vedere figura sotto). Mettere il castello 3 (Wolkenstich) ed il castello 4 (Wetterspitz) alla destra di questi, come riportato nella figura in basso. Posizionare i castelli rimanenti (5-8: Sonnenstab, Kometenspeer, Sternenfahl e Wirbelturm) all’interno dell’area delimitata dai castelli 1-4, come mostrato nella figura sotto. Le linee tratteggiate nel disegno di seguito non rappresentano i confini del campo di gioco, tuttavia i bordi del tavolo lo sono. Lo schema dovrebbe solo essere usato come guida – i castelli non devono necessariamente essere posizionati esattamente come mostrato.

Alla sinistra dei castelli 1 e 2, mettere tante capanne quanto il numero dei giocatori. Dovrebbero essere piazzate approssimativamente come mostrato nel disegno.

(disegno)

Il disegno (in basso a sinistra) mostra la preparazione della scuola di volo per 2 giocatori (le 2 capanne sono un’indicazione al numero dei giocatori). Ogni giocatore parte da una capanna differente.

Mettere il gatto alla destra dei castelli 3 e 4, come mostrato. Gli altri pezzi non sono necessari per la scuola di volo.

SELEZIONARE LE POSIZIONI DI PARTENZA

I giocatori scelgono il primo. Egli sceglie una capanna e mette la sua coda di volo, in modo che il retro arrotondato della coda tocchi la capanna (vedere disegno). Egli poi mette la propria miniatura in modo che tocchi il davanti della coda di volo. Gli altri seguono in senso orario, ciascuno scegliendo una capanna differente come punto di partenza.

Appena l'ultimo giocatore ha selezionato la capanna (l'ultima disponibile) e posizionato la sua coda di volo e la miniatura, egli inizia il primo turno di gioco e gli altri quindi seguono in senso orario.

UN TURNO

Durante il turno del giocatore, egli può scegliere una curva dalla sua riserva, mettendola sul proprio libro magico, oppure volare usando le curve già piazzate sul libro magico.

1. METTERE UNA CURVA SUL PROPRIO LIBRO MAGICO ...

Il giocatore prende una curva dalla sua riserva e la piazza sulla prima posizione libera del suo libro magico, in modo che la curva vada a destra o a sinistra. Egli piazza la prima curva presa sulla posizione 1, la seconda sulla posizione 2 e via così...

Nota 1: il giocatore prende la curva e la mette immediatamente sul proprio libro magico.

Non può "testare" curve diverse e nemmeno provare una curva scelta per vedere come funzioni.

Nota 2: quando il giocatore in seguito mette la curva nel suo tragitto di volo, deve farlo nell'ordine e nella direzione che aveva scelto quando ha preso la curva.

Suggerimento: quando si decide se piazzare una curva in modo che vada a destra o sinistra, il giocatore può immaginare che il libro magico sia la propria miniatura, per determinare quale direzione sia la migliore. Aiuterebbe, naturalmente, se uno potesse volare nei panni del suo mago.

Un giocatore può piazzare solo una curva per turno sul proprio libro magico. Appena un giocatore ha cinque curve sul libro magico, egli deve volare, che sia pronto o meno.

2. ...OPPURE VOLARE

Se un giocatore ha almeno una curva sul proprio libro magico, può scegliere di volare invece di prendere ulteriori curve.

Per volare, il giocatore come prima cosa blocca saldamente a terra la coda di volo vicina alla sua miniatura e mette la miniatura da parte. Poi, prende la curva dalla posizione 1 del suo libro magico e la piazza adiacente alla coda di volo, esattamente come era sul libro magico, in modo che la parte che toccava il libro magico ora tocchi la coda di volo e punti nella stessa direzione (es. se puntava a sinistra ora deve puntare a sinistra). Questa è la prima parte del suo percorso di volo. Poi, il giocatore prende la curva alla posizione 2 del suo libro magico e la mette alla fine del suo percorso di volo, usando le stesse regole di prima: deve essere piazzata esattamente come era sul libro magico. Il giocatore può giocare un massimo di 5 curve in questo modo, essendo il massimo consentito

(disegno in cui c'è scritto:

Il viola nel suo primo turno sceglie una curva a destra (1) ed una curva a sinistra nel suo secondo turno. Lei, perciò, prima volerà con una curva secca a destra e, poi, con una curva dolce a sinistra.)

PAGINA DUE

“programmabile” sul libro magico. Il giocatore deve giocare tutte le curve del suo libro magico e nell'ordine in cui sono state piazzate su questo. Non può “risparmiarne” nessuna per poi usarle in seguito! Quando il giocatore ha messo l'ultima curva del suo libro magico, mette la propria miniatura alla fine del tragitto di volo appena completato. Egli, poi, rimuove tutte le curve appena giocate rimettendole nella riserva e mette la coda di volo dietro alla sua miniatura.

VOLO ABORTITO

Quando un giocatore non può usare tutte le curve del suo libro magico perché il suo volo incontra un ostacolo (castello, capanna, bordo del tavolo, la miniatura o la coda di volo di un altro giocatore), la scopa a reazione perde immediatamente la sua magia e deve terminare il volo. Il giocatore mette la miniatura alla fine dell'ultima curva piazzata "legalmente". Mette tutte le curve (quella che ha incontrato l'ostacolo e quelle rimaste sul libro magico, se presenti) di nuovo nella riserva. Come prima, egli rimuove le curve che hanno formato il percorso di volo "legale", rimettendole nella riserva e, infine, posiziona la propria coda di volo dietro la sua miniatura. Il turno del giocatore è finito.

(disegno)

Nota: anche il più leggero contatto porta alla fine del volo!

SOSPENSIONE

A volte, un giocatore può non essere in grado di usare nemmeno la prima curva! In questo caso particolare, il giocatore può decidere di saltare il proprio turno e conservare così tutte le curve sul suo libro.

LA PRESA DEL GATTO (FINE PARTITA)

Per vincere la scuola di volo, un giocatore deve toccare il gatto con la sua miniatura, la sua coda di volo o una delle curve che gioca.

Quando hai terminato la scuola di volo, sei pronto per numerose altre stimolanti e competitive sfide di volo, come "il volo del calabrone", "caccia col gatto" e la più pericolosa e faticosa "caccia al tecnofobo".

Naturalmente, questo è solo l'inizio. Una volta padroneggiate queste avventure (se mai ci riuscirai), ce ne saranno altre ad aspettarti là fuori – o, puoi anche escogitarne tu stesso!

Buon divertimento!

IL VOLO DEL CALABRONE (AVVENTURA PER AVIATORI PROGREDITI)

Ora le streghe sono pronte per la gara notturna. La prima a ritornare ad una qualunque capanna vincerà questo veloce volo notturno.

PREPARAZIONE

(disegno con scritto all'interno:

Preparazione del campo per il volo del calabrone)

I giocatori prendono i pezzi e mettono i castelli e le capanne sul tavolo nella stessa posizione come per la scuola di volo. In più, ogni giocatore prende un segnalino del proprio colore. Il gatto resta a guardare dalla scatola. Mettere **tutte** le capanne, indipendentemente dal numero di giocatori. I giocatori si accordano su chi sia il primo.

L'OBIETTIVO

Per vincere questa avventura, un giocatore deve far volare la miniatura attraverso lo spazio compreso tra il castello 3 (Wolkenstich) ed il castello 4 (Wetterspitz). Poi, deve volare a sinistra intorno al castello 4 o a destra intorno al castello 3 e tornare indietro alle capanne. Ma vincere non sarà così facile come può sembrare. Per scoprire come vincere, i giocatori devono per prima cosa imparare a volare all'indietro.

VOLARE ALL'INDIETRO

Aviatori progrediti possono eseguire manovre di volo, sia in avanti che all'indietro.

Quando un giocatore sceglie una curva, può dire, "indietro" e metterla sotto il libro magico e usarla quando volerà all'indietro.

(disegno in cui è scritto sopra: Il verde nel suo primo turno mette una curva a destra (1) ed una a sinistra (2) nel secondo turno.

In basso: Nel suo terzo turno sceglie una manovra all'indietro con una curva a sinistra (3).)

Un giocatore può piazzare solo **una** curva sotto il suo libro magico per volare indietro.

Dopo aver messo la curva sotto il libro, al prossimo turno deve volare anche se fosse l'unica curva messa nel libro magico. Il giocatore prima effettua normalmente il volo con le curve (se presenti) messe sopra al libro magico. Quando tutte le curve sono state usate, il giocatore posiziona la propria miniatura, toglie le curve giocate e mette la coda di volo, come fa normalmente alla fine del turno di volo.

Poi, mette la coda di volo da parte, e piazza la curva rimasta (sotto il libro magico) dietro alla miniatura, assicurandosi che la parte che tocca il libro sia a contatto con la miniatura e che la curva giri nella stessa direzione di quando era sotto al libro magico.

Poi, piazza la coda di volo dall'altro lato della curva, toglie la curva, la rimette nelle riserve e posiziona la miniatura adiacente alla coda di volo. Così, il giocatore ha completato la parte di retromarcia del suo volo.

(disegno)

AVVICINARSI AL BERSAGLIO E VINCERE

Appena un giocatore attraversa la linea immaginaria tra il castello 3 ed il castello 4 durante il volo di ritorno verso le capanne, i giocatori dietro di lui decidono quale capanna sia la sua destinazione. Essi scelgono una capanna senza segnalino. Se questi non raggiungono un accordo, il giocatore stesso sceglie la sua capanna di destinazione. Ad ogni modo, scelta la capanna, il giocatore pone il proprio segnalino sulla capanna. Per atterrare nella capanna, il giocatore deve volare all'indietro (!) e la curva o la sua coda di volo devono toccare la capanna col suo segnalino. In questo caso la capanna non è considerata un ostacolo! Il primo giocatore ad atterrare è considerato il vincitore!

(disegno)

VOLO ABORTITO CON ATTERRAGGIO ALL'INDIETRO

Un volo è possibile che termini durante un tentativo di atterraggio all'indietro. Se la curva o la coda di volo tocca un'altra miniatura o coda di volo, il giocatore non può atterrare ed il suo volo termina come descritto in precedenza.

PAGINA TRE

LA CACCIA CON IL GATTO (AVVENTURA PER AVIATORI ESPERTI)

Il gatto, così amato da streghe e maghi, è di nuovo coinvolto nell'avventura.

Siccome il gatto porta fortuna, ognuno desidera catturarlo e portarlo con sé il più a lungo possibile, ma, naturalmente, tutti vogliono impossessarsene!

PREPARAZIONE

Mettere il castello 1 (Federstrich) al centro del tavolo. Mettere gli altri 7 castelli intorno al castello 1 in modo che tra ognuno vi sia la distanza di due libri magici. Le capanne non vengono utilizzate.

Posizionare il gatto in modo che tocchi il castello 1. Ogni giocatore piazza la propria miniatura in modo che inizi da uno dei castelli del cerchio. I giocatori prendono i pezzi e scelgono la posizione di partenza (nei castelli al posto delle capanne) come per la scuola di volo, ad eccezione del fatto che nessun giocatore può scegliere il castello 1. Inoltre, ogni giocatore prende il suo segnalino colorato.

(disegno: Preparazione della caccia con il gatto)

OBIETTIVO

I giocatori cercano di catturare il gatto e volare con esso il più a lungo possibile – finché il gatto non sia preso da un altro giocatore. Più un giocatore tiene il gatto, più punti guadagna. Quando un giocatore guadagna 5 punti, vince l' avventura.

PRENDERE UN GATTO...

Un giocatore cattura il gatto quando una curva giocata, la miniatura o la coda di volo lo tocca. Il giocatore mette il gatto sul cappello e continua il suo volo normalmente (o lo termina, nel caso quella fosse l' ultima curva). Un giocatore può prendere il gatto muovendosi in avanti o all' indietro.

GUADAGNARE PUNTI

Ogni volta che un giocatore finisce il volo con il gatto sul cappello, guadagna punti. Per segnare i punti, il giocatore usa il proprio segnalino colorato mettendolo sulla posizione 1 del libro magico, poi lo sposta nella posizione 2 per il suo secondo punto e via così.

Il giocatore riceve un punto nel turno in cui cattura il gatto.

Un giocatore non riceve alcun punto se il suo volo viene abortito o se non vola affatto (se ha solo una curva sul suo libro magico).

STRAPPARE IL GATTO AD UN ALTRO GIOCATORE

Un giocatore può speronare la miniatura con il gatto (per strapparglielo) toccando la miniatura bersaglio o la sua coda di volo con una propria curva o con la propria miniatura muovendosi in avanti.

Lo speronamento fallisce se il giocatore che sperona incontra allo stesso tempo un ostacolo.

In questo caso, è trattato come un normale volo abortito ed il gatto resta dove era. Nel disegno a destra, se la curva indicata con una "X" fosse giocata, la miniatura toccherebbe il gatto, ma anche il castello alle sue spalle, causando la fine del volo invece della cattura.

(disegno: Qui il verde sperona con successo il giocatore rosso e rapisce il gatto.
Qui, il verde non rapisce il gatto perché "ruberebbe" anche il castello!)

Un giocatore non può speronare un' altra miniatura mentre muove all' indietro.

Una miniatura speronata da un' altra mentre porta il gatto perde tutte le curve sul libro magico e deve immediatamente muoversi al castello scelto dal giocatore che ha speronato, preparandosi in posizione di partenza. Il giocatore che ha speronato non può scegliere un castello dove si trovi già un altro giocatore in partenza.

Quando un giocatore sperona la miniatura con il gatto, lo afferra. In più, se il giocatore finisce il turno senza abortire il volo, riceve 1 punto per aver conservato il gatto. Se un giocatore afferra il gatto ed il volo è abortito con una curva seguente, il giocatore tiene il gatto, ma non guadagna punti, ed avrà una possibilità nel suo prossimo volo, se ha ancora il gatto.

IL CONFINE DI GIOCO

Se un giocatore con il gatto attraversa la linea immaginaria che unisce due castelli con la propria miniatura, una curva o la coda di volo, esce dalla valida area di gioco e deve lasciare il gatto, mettendolo di nuovo nel castello 1, da dove ha iniziato l' avventura. Il giocatore continua il suo volo fino alla fine, ma non guadagna punti.

(disegno: Qui il giocatore verde attraversa la linea, lascia il gatto e non guadagna punti.
Nessun giocatore può passare oltre le finestre illuminate dei castelli.)

VITTORIA!

Il primo giocatore a guadagnare 5 punti vince l' avventura.

PAGINA QUATTRO

CACCIA AL TECNOFOBO

Il tecnofobo non sopporta le cose moderne, come le scope a reazione. Lui vola solo con la sua buona e vecchia scopa di paglia ed ha la fastidiosa abitudine di far scomparire nel nulla i castelli (e le altre streghe) quando li visita. Il primo giocatore a catturare il tecnofobo vince la partita, ma non sarà facile da prendere.

PREPARAZIONE

I castelli e le capanne vanno piazzati come lo erano per il **volò del calabrone**.

Mettete il tecnofobo al castello 4, direzionato verso il castello 2. Poi, i giocatori mettono le miniature alle capanne, come nel gioco precedente.

(disegno)

OBIETTIVO

Il primo giocatore che riesce a toccare il tecnofobo è il vincitore!

IL TECNOFOBO USA LE CURVE DEI GIOCATORI

Ogni volta che un giocatore vola, mette da parte le prime 3 curve che usa, nello stesso ordine in cui le aveva sul libro magico. Questo include anche la curva usata per andare all'indietro, che il tecnofobo userà per andare in avanti (questa, è un'altra delle cose moderne che non farà).

Se un giocatore piazza solo una o due curve prima di volare, egli userà solo quelle.

Prima che venga il turno del giocatore seguente, il tecnofobo usa le curve appena messe da parte per far volare la sua scopa di paglia. Per far volare il tecnofobo, ogni curva è usata nello stesso ordine, ma è messa in modo che punti verso il castello con il numero più basso ancora in gioco. Il giocatore che ha appena finito il turno, usa di nuovo le "sue" curve per muovere il tecnofobo verso il castello rimanente con il numero più basso, nel miglior modo possibile.

(disegno: Il rosso cerca di prendere tecnofobo, ma lo manca.

Il tecnofobo usa quelle stesse curve per dirigersi verso il castello 1)

IL TECNOFOBO FA SCOMPARIRE I CASTELLI

Quando il tecnofobo tocca un castello con una curva o la sua scopa, il castello scompare (torna nella scatola). Se il tecnofobo tocca un giocatore (con la miniatura o la coda di volo), anche il giocatore scompare immediatamente (deve ripartire da una delle capanne). Il suo vicino di sinistra sceglie da quale delle quattro egli debba partire, ma non può scegliere una capanna che già abbia una miniatura.

(disegno: Il verde tenta una manovra all'indietro.

Il tecnofobo usa la curva per volare in avanti, toccando sia il castello 4 che la miniatura del giocatore rosso)

Se più giocatori sono toccati dal tecnofobo in un turno, ognuno scompare e riappare alla capanna scelta dal proprio vicino, nell'ordine in cui ciascuno è stato toccato.

VITTORIA – CHI HA PRESO IL TECNOFOBO?

La vittoria va al giocatore che per primo sperona (cattura) il tecnofobo. Il giocatore deve muovere avanti e non può incontrare alcun ostacolo con la stessa curva giocata.

I giocatori non possono speronare altri giocatori. Se lo fanno, il volo è abortito.

VITTORIA PER IL TECNOFOBO

Se il tecnofobo fa scomparire tutti i castelli, allora i giocatori non vincono – vince il tecnofobo!

Hai idee per altre avventure?

Inoltra i tuoi suggerimenti a www.edition-erlkoenig.de . Le migliori verranno pubblicate su internet e riceveranno giochi della Kosmos!

Autore: Heinrich Glumpler è nato il 14 Maggio, 1959, è uno scienziato del computer a tempo pieno, ma passa il suo tempo libero ai Design Studios “Edition Erlkonig” con il suo collega Mario Truant dove progettano (usualmente) inusuali giochi da tavolo.

Sito web dell’Autore: www.edition-erlkoenig.de

Qui è anche possibile giocare il gioco online.

Sviluppo: TM- Spiele

Illustrazioni: Michael Menzel

Grafica: Pohl & Rick

2005 KOSMOS Verlag
Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 871874

Art.-Nr 690052

Tutti i diritti riservati.

Autore ed editore ringraziano
i playtester ed i revisori delle regole per il
loro aiuto nello sviluppo di questo gioco.

Traduzione a cura di “Racca” (Riccardo Semino Favro) per la “Tana dei Goblin”.