

# LE STREGHE

## Svolgimento del gioco

Preparate il gioco secondo il regolamento.

Il gioco si svolge in turni, in cui ogni giocatore effettua queste 3 fasi:

### 1. Piazzare una tessera Problema



Pescate la carta in cima al mazzo e piazzate una tessera Problema nella località indicata. Se vi è già una tessera, piazzatevi invece un tassello Crisi (uno solo per tessera) e pescate un'altra carta. Continuate così finché non riuscite a piazzare la tessera.

### 2. Muovere la strega - *eseguite 2 volte quest'azione*

Muovetevi per uno o due spazi camminando oppure giocate una carta con il simbolo Manico di scopa e spostatevi in una località a vostra scelta. Dovete fermarvi non appena entrate in una località che ospita una tessera Problema o un'altra Strega.

**Tessera Problema** - Lanciate 2 dadi. Decidete quante carte con simbolo "Magia" o "Testologia" giocare OPPURE scappate via. Se scappate, spostatevi in una località vuota connessa o in una qualsiasi località vuota giocando una carta con "Manico di scopa".



Il Simbolo "Magia" aggiunge 2 punti ma vi fa prendere un tassello "Chiacchiere".



Il Simbolo "Testologia" aggiunge 1 punto al risultato dei dadi.

Lanciate i restanti 2 dadi e applicate ogni ulteriore bonus per i benefici delle carte, più un punto per ogni 2 tasselli Problema Difficile che avete già risolto.



Se il vostro totale equivale o supera il valore di difficoltà della tessera Problema (+2 se su di essa c'è un tassello Crisi), prendete la tessera. Altrimenti, prendete un tassello "Chiacchiere", ritiratevi e verificate le conseguenze del fallimento. Dovete ritrarvi in una località vuota connessa o in una qualsiasi località vuota usando un manico di scopa. Se non potete ritrarvi, prendete un altro tassello "Chiacchiere" e spostatevi in una qualsiasi località vuota.



Tassello "Chiacchiere"



Tassello Crisi

**Prendere il the** - se nella località vi sono una o più Streghe, scartate 3 tasselli "Chiacchiere", mentre ognuna delle altre Streghe scarta 2 tasselli "Chiacchiere".

**Non fare nulla** - se vi spostate in una località vuota, non effettuate alcuna azione secondaria.

### 3. Ripristinare la mano di carte

Pescate carte per ripristinare la vostra mano di carte, 3 carte più 1 per ogni 2 tessere Problema Facile che avete già risolto.

## Conclusione della partita

La partita si conclude quando sono state piazzate tutte le tessere Problema, oppure se dovete piazzare un tassello Crisi e non ve ne sono più di disponibili oppure ancora se vi sono 3 o più Elfi a faccia in su alla fine del turno di un giocatore.

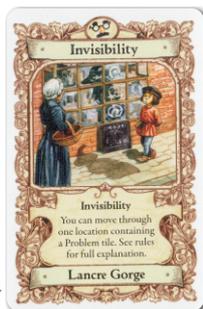
## Spiegazione delle carte più complicate

Molti effetti delle carte si spiegano da soli. *Notate che le carte possono essere giocate per i loro benefici in un qualunque momento del vostro turno.* Di seguito alcuni benefici che richiedono una spiegazione più precisa.

**Fuga** – Potete giocare questa carta se fallite nel risolvere un problema. Quest vi consente di scappare via, come se aveste deciso di farlo dopo aver lanciato la prima coppia di dadi. Notate che la fuga non implica il “fallimento” nella risoluzione del problema, così non si dà seguito alle conseguenze di un fallimento. Se non potete spostarvi in una località connessa all’attuale, allora potete spostarvi in una località vuota qualsiasi.



**Invisibilità** – Questo beneficio vi permette di oltrepassare una località senza essere costretti ad affrontare un qualsiasi problema presente o senza dover prendere il the con un’altra Strega. Se nella località vi è una tessera Problema Difficile siete autorizzati a darle un’occhiata, e potete decidere di fermarvi per tentare di risolvere il problema o continuare a muovervi. In questo caso riponete la tessera al suo posto a faccia in giù. Potete continuare nel movimento se non avete già percorso tutte le connessioni disponibili o se vi rimane ancora un’azione, che dovete usare per spostarvi. La tessera “Invisibilità” con cui Tiffany Aching inizia la partita funziona nello stesso modo. Vi è permesso volare in una località con il Manico di scopa, guardare la tessera usando l’invisibilità e fuggire via utilizzando la vostra seconda azione. Potete decidere se usare o meno l’invisibilità dopo aver guardato la tessera Problema.



**Rilancio dei dadi** – Potete usare questa carta dopo aver lanciato una coppia di dadi. Potete rilanciare uno o entrambi i dadi di questa coppia. Se rilanciate un dado con il simbolo “Chiacchiere”, potete ignorare il risultato iniziale, ossia prendete dei tasselli “Chiacchiere” soltanto sulla base del risultato finale dei dadi. Potete rilanciare la coppia di dadi appena lanciata: così dopo aver lanciato la seconda coppia di dadi, non potete usare il beneficio per rilanciare la prima coppia.



## Conseguenze di fallimento

Dovete leggere questa sezione soltanto se fallite nel tentativo di risolvere una tessera Problema Difficile. È presente anche una conseguenza di successo.



**The Cunning Man** – Tutte le Streghe vengono spostate nella prigione sotterranea. Leggete più avanti la sezione sul “Duca Felmet e Lady Felmet” per scoprire come uscirne.

**Queen of the Elves, King of the Elves, Lankin the Elf e the Elves** - Se sul tabellone vi sono tre o più tessere Elfi a faccia in su alla fine del turno di un giocatore, la partita si conclude immediatamente con una sconfitta collettiva.

**Duke Felmet e Lady Felmet** - Spostate la vostra pedina Strega nella prigione sotterranea e così concludete il vostro turno di gioco. Potrete scappare dalla prigione all’inizio del vostro prossimo turno giocando una carta con il simbolo Manico di scopa, oppure con un beneficio “Fuga” o “Invisibilità”. Se non potete giocare nessuna di queste carte, dovete fare a meno della vostra prima azione e potete scappare all’inizio della vostra seconda azione. Quando fuggite, potete scegliere una qualsiasi località sul tabellone in cui spostarvi e completate così il vostro turno come se vi foste spostati normalmente.

**The Hiver** – Prendete una tessera Black Aliss.

**Count de Magpyr, Vlad de Magpyr, Lacrimosa de Magpyr e Count Bela de Magpyr** – Dovete piazzare un tassello Crisi sulla tessera Problema, anche se sopra la tessera ci sono già uno o più tasselli Crisi.

**Lily Weatherwax** – Prendere una tessera Black Aliss.

**Wintersmith** – tutti i giocatori devono scartare una tessera Problema Facile.

## Conseguenza di successo

**Count Bela de Magpyr** – Se sconfiggete il conte Bela de Magpyr, ogni altra tessera “Magpyr” a faccia in su (Count de Magpyr, Vlad e Lacrimosa) viene immediatamente rimossa dal tabellone. Se una di queste tessere appare più avanti nel corso della partita rimane in gioco.

