



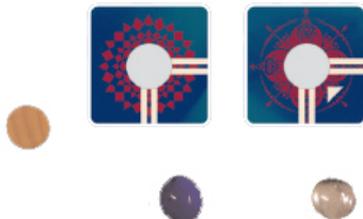
per 2 giocatori, da 12 anni in su

OBBIETTIVO

Ciascun giocatore deve portare 4 delle sue pietre da un lato del tabellone all'altro. Il tabellone è composto da un certo numero di tessere e su ciascuna di esse è presente un percorso sul lato superiore ed uno sul lato inferiore. I percorsi superiori possono essere identici a quelli inferiori oppure diversi. Durante la partita i giocatori possono ruotare le tessere e modificare sia il percorso superiore che quello inferiore delle tessere ruotate. Sebbene il percorso inferiore non sia visibile, quello superiore è disegnato e quindi i giocatori sanno quale è quello inferiore. I giocatori muovono le pietre lungo questi percorsi e in corrispondenza dei portali possono spostarsi dall'alto in basso e viceversa.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 35 tessere tabellone
- 35 portali di legno
- 10 pietre (5 X 2 colori)
- 1 regolamento



Prima della prima partita è necessario rimuovere le tessere dal cartone. Successivamente aprire i fori di queste ultime rimuovendone la parte centrale. Piazzare un portale di legno in ciascun foro in modo tale che fuoriesca dal lato superiore della tessera. Durante la partita, i giocatori utilizzano il portale in legno per sollevare e ruotare la tessera. Assicuratevi che le tessere vengano piazzate su una superficie liscia.

PREPARAZIONE

- I giocatori si siedono uno di fronte all'altro e decidono chi inizierà la partita
- Mescolare le 35 tessere, piazzarle senza un ordine preciso tra i due giocatori e formare un tabellone di gioco grande 5 X 7 tessere. I lati lunghi 5 tessere devono trovarsi di fronte a ciascun avversario.
- Ogni giocatore piazza le sue 5 gemme sui portali di legno delle 5 tessere di gioco a lui più vicine. (la sua fila di partenza). Su ogni portale non possono trovarsi contemporaneamente due pietre.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita è composta da un numero variabile di round. Il giocatore iniziale comincia ciascun round svolgendo il proprio turno. Di seguito svolge il turno l'avversario.

- Il giocatore svolge il proprio turno eseguendo due azioni:
- A. ruotare una tessera qualsiasi del tabellone
 - B. muovere una delle sue pietre

Le azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine, ma la stessa azione, non può essere svolta due volte.

Durante la partita ciascun giocatore deve fare in modo che restino vuoti almeno due portali della sua fila di partenza. Questo significa che durante i primi due round di gioco ciascun giocatore deve muovere una pietra che si trova su questa fila.

Questo tipo di obbligo non è valido invece nei confronti della fila di partenza del proprio avversario. Ciascun giocatore può muovere una delle sue pietre su un portale vuoto della fila di partenza dell'avversario (ammesso naturalmente che la mossa sia eseguita secondo le regole), anche se i portali vuoti su questa fila diventano meno di due.

Dopo una mossa di questo tipo, nel turno successivo l'avversario deve spostare, se possibile, una pietra dalla sua fila di partenza. Infatti, ogni giocatore è obbligato a muovere una pietra che si trova sulla sua fila di partenza se, all'inizio del turno, ci sono meno di due portali vuoti.

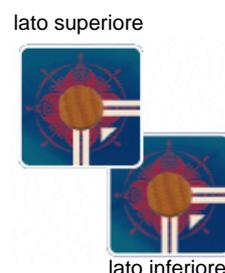
Inoltre un giocatore non può mai muovere una pietra sulla sua fila di partenza se, dopo questa mossa, i portali vuoti su questa fila diventano meno di due.

I percorsi

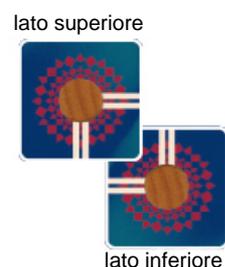
Su ciascuna tessera ci sono due segmenti di percorso sul lato superiore e due sul lato inferiore, tutti rappresentati da due righe bianche. I segmenti dei percorsi collegano i portali a due spigoli adiacenti delle tessere.

Esistono due tipi di tessere:

- Tessere **con** un triangolo bianco: I segmenti sul lato superiore sono uguali a quelli sul lato inferiore e i segmenti uniscono soltanto due spigoli della tessera.



- Tessere **senza** il triangolo bianco: I lato superiore e quello inferiore sono diversi e i percorsi uniscono tutti e 4 gli spigoli della tessera



A. RUOTARE UNA TESSERA

Prima o dopo aver mosso una delle sue pietre, un giocatore può ruotare una delle tessere del tabellone. Per svolgere questa azione, il giocatore solleva la tessera dal portale, la ruota di 90, 180 oppure 270 gradi ed infine la rimette dove l'ha presa. Un giocatore può ruotare qualsiasi tessera (anche se c'è sopra una sua pietra oppure una pietra dell'avversario). Se un giocatore ruota una tessera dove si trova una pietra, deve fare attenzione ed evitare che questa cada oppure cambi di posizione.

Eccezione: non è consentito ruotare una tessera già ruotata dall'avversario durante il round precedente.

Un giocatore può ruotare una tessera anche se non ha la possibilità di muovere pietre.

Nota: quando un giocatore ruota una tessera può preparare il percorso per le sue gemme oppure cercare di distruggere un percorso favorevole alle gemme dell'avversario.

B. MUOVERE UNA PIETRA

Il movimento delle pietre si divide in tre fasi:

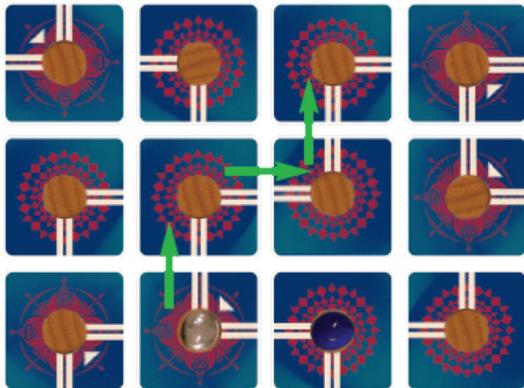
1. primo movimento sul lato superiore delle tessere del tabellone
2. movimento sul lato inferiore delle tessere
3. secondo movimento sul lato superiore delle tessere

1. Primo movimento sul lato superiore delle tessere del tabellone

Il giocatore muove una delle sue pietre di quante tessere vuole ma il movimento deve avvenire da un portale all'altro (i portali utilizzati devono essere connessi da un percorso).

Ogni portale che il giocatore attraversa o il portale sul quale il giocatore termina il movimento deve essere vuoto. Un portale viene definito vuoto quando non c'è la pietra sopra. Ciascuna pietra blocca il movimento attraverso il portale che occupa indipendentemente dal suo colore.

Esempio:



La pietra chiara può spostarsi soltanto lungo il percorso superiore indicato dalla freccia. Il movimento verso destra è impedito dalla presenza della pietra scura che occupa il portale.

Il primo movimento sul lato superiore termina quando il giocatore utilizza un portale per spostarsi sul lato inferiore. Prima di tornare nuovamente sul lato superiore, il giocatore deve spostarsi di almeno un altro portale lungo il percorso sul lato inferiore.

Nota: un giocatore può decidere di iniziare il suo movimento direttamente sul lato inferiore del tabellone. Non è necessario che inizi il movimento su lato superiore.

2. Movimento sul lato inferiore delle tessere

Il giocatore muove una pietra lungo il percorso sul lato inferiore in modo analogo a come avviene su quello superiore con due eccezioni:

- Sebbene le pietre blocchino il movimento lungo i percorsi sul lato superiore, non bloccano invece il movimento su quelli inferiori. Un giocatore può quindi muovere una delle sue pietre **attraverso** una tessera che ha una pietra sul suo portale. Il movimento avviene sotto la pietra e non attraverso.
- Quando il movimento avviene sul percorso del lato inferiore delle tessere, il giocatore **deve** attraversare **almeno una** tessera con una pietra sopra. La pietra può appartenere a lui oppure all'avversario.

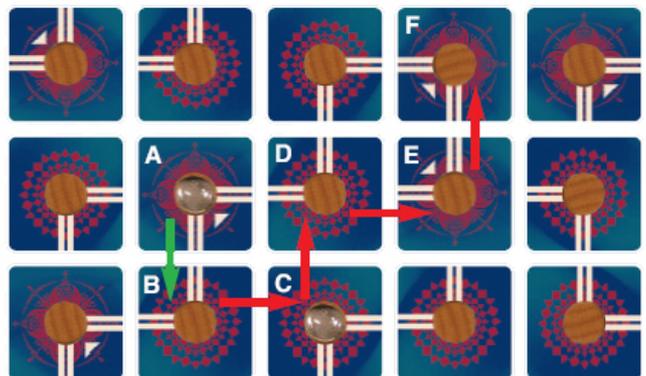
Nota: il movimento che avviene lungo il percorso inferiore deve coinvolgere almeno tre tessere: la tessera dove il giocatore muove la sua pietra dal lato superiore verso quello inferiore, la tessera occupata da un'altra pietra, che viene attraversata, e la tessera dove il giocatore sposta la sua pietra dal lato inferiore verso quello superiore.

Attenzione: se un giocatore non può muovere una pietra in modo tale che passi almeno sotto un'altra pietra, non la muove affatto!

Nota: un giocatore non ottiene particolari vantaggi quando riesce ad attraversare molte altre pietre, passandoci sotto, ad eccezione del fatto che comunque è riuscito a percorrere più spazio e ottenere quindi una posizione più vantaggiosa.

Il movimento lungo il percorso inferiore delle tessere termina quando il giocatore utilizza un portale per ritornare sul percorso superiore.

Esempio:



Il giocatore muove la sua pietra, che si trova sulla tessera A, lungo il percorso superiore fino alla tessera B. Attraverso questo portale si muove dal lato superiore verso quello inferiore. Di seguito la pedina viene mossa sulla tessera occupata C, attraverso l'altra pietra chiara, e successivamente sulla D, sulla E ed infine sulla F. Su questa casella, non essendoci altre tessere attraverso le quali muoversi lungo il percorso inferiore, la pietra torna nuovamente sul percorso superiore.

Il giocatore non può, seguendo il percorso superiore, raggiungere direttamente la tessera F partendo dalla tessera A, poiché deve sempre utilizzare il percorso inferiore per passare sotto un'altra pietra!

L'azione Bonus

Se un giocatore riesce a muovere una sua pietra sotto una o più pietre dell'avversario, può svolgere, alla fine del suo turno, un'altra azione "ruotare una tessera".

Nota: se un giocatore ha ruotato una tessera prima di muovere la propria pietra, può ruotare nuovamente la stessa. Naturalmente può anche decidere di utilizzare l'azione bonus per ruotare un'altra tessera. Se il giocatore decide di ruotare due tessere diverse, queste non potranno essere ruotate dall'avversario nel turno successivo.

3. Secondo movimento sul lato superiore delle tessere

Il giocatore effettua il secondo movimento lungo il percorso superiore alla stessa maniera del primo.

Nota: un giocatore può decidere (oppure può essere costretto) di terminare il movimento della sua pietra sul portale dove ha effettuato lo spostamento dal percorso inferiore a quello superiore.

IMPOSSIBILE MUOVERE PIETRE

Può succedere che un giocatore si trovi nell'impossibilità di muovere le sue pietre. Questo può avvenire in due modi: egli non dispone di alcuna mossa legale oppure deve spostare una delle

sue pietre dalla sua fila iniziale (ci sono meno di due portali liberi sulla sua fila) e nessuna di queste pietre dispone di un movimento legale.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore muove la quarta pietra su un portale della fila iniziale dell'avversario. Se questo giocatore è colui che ha iniziato la partita, l'avversario svolge il suo ultimo turno. Se entrambi i giocatori hanno quattro pietre sulla fila iniziale dell'avversario, la partita termina con un pareggio! Altrimenti, il giocatore che è riuscito a muovere la sua quarta pietra sulla fila iniziale dell'avversario è il vincitore!

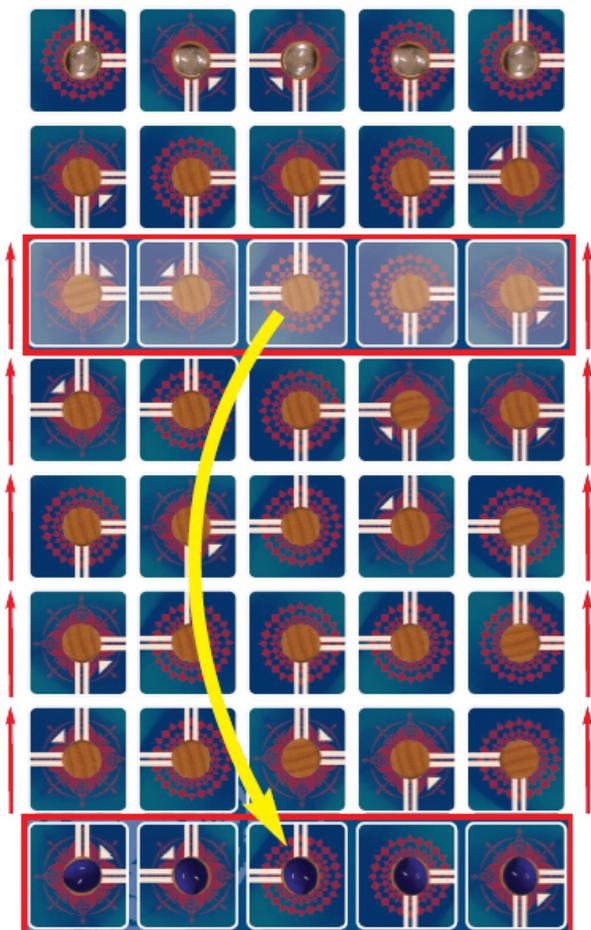
La partita termina anche quando tutti e due i giocatori non riescono a muovere le proprie pietre per tre round consecutivi. In questo caso il vincitore è colui che ha piazzato il maggior numero di pietre sulla fila iniziale dell'avversario.

VARIANTI PER MOGULI

Le due seguenti varianti possono essere giocate singolarmente oppure combinate insieme.

NUOVA FILA INIZIALE

Dopo aver creato il tabellone di gioco, il giocatore iniziale può decidere di modificare la sua fila iniziale, scambiando una alla volta le tessere (anche tutte e cinque) con qualsiasi tessera appartenente alle 3 file centrali. Durante questi scambi non può cambiare l'ordine delle tessere in nessuna delle due file e non può neppure ruotare nessuna tessera.



L'avversario ha la medesima opzione, cioè può scambiare, una alla volta, le tessere della sua riga iniziale con quelle appartenenti alle 3 file centrali. Durante questi scambi non è permesso cambiare l'ordine oppure ruotare le tessere.

Naturalmente, i due giocatori possono rinunciare alla possibilità di modificare la propria riga iniziale. Se il giocatore iniziale decide di non avvalersi di questa opzione, non può cambiare idea e tornare indietro se l'altro giocatore ha scelto invece di usufruirne.

IL CILINDRO

In questa variante, il tabellone viene trattato come se fosse un cilindro lungo 7 tessere. Il tabellone viene costruito nel solito modo, cioè con 7 colonne e 5 righe.

Durante la partita, tuttavia, tutte le tessere più esterne vengono considerate come se fossero adiacenti! Quindi un giocatore, se esiste un percorso che collega le due tessere "adiacenti", può spostare direttamente una delle sue pietre lungo la stessa fila, da un lato del tabellone all'altro.



Nota: si tratta di un cilindro e non di una sfera, pertanto non è possibile muovere una pietra da una fila iniziale all'altra!

AUTORE: REINHOLD WITTIG

ILLUSTRAZIONI: MATTHIAS WITTIG



TRADUZIONE: MICHELE MURA

michelemura@libero.it – www.goblins.net

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags
GmbH & Co. KG Dreieich.
Tutti i diritti riservati.
Made in Germany

Distribuito in Austria da: Piatnik e Söhne,
Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribuito in Svizzera da: Carletto AG,
Einsiedlerstr. 31A, CH—
8820 Wädenswil

