

VERFLIXXT!

Uno snervante gioco di dadi per 2-6 giocatori da 8 anni in su
di Wolfgang Kramer e Michael Kiesling

Non puoi prendere quella tessera!

Nel confuso percorso verso la vittoria, può capitare di dover prendere una tessera negativa. Tuttavia conviene mantenere la calma, perché il gioco non è finito, ed anche l'ultima tessera può decidere il vincitore!

Ricorda che "ride bene chi ride ultimo!".

Obiettivo del gioco

I giocatori, con l'aiuto del caso e della fortuna, cercano di raccogliere le tessere percorso "Positive" e le tessere "Fortuna" cercando di evitare quelle "Negative". Le tessere "Fortuna" sono importanti perché possono trasformare le tessere "Negative" in "Positive". Il giocatore con più punti alla fine del gioco viene dichiarato vincitore!

Contenuto

- 32 tessere percorso: 8 Positive, 18 Negative, 6 Fortuna
- 1 tessera Partenza (blu)
- 1 tessera Arrivo (arancione)
- 18 pedine (3 x 6 colori)
- 8 Guardie (cilindri di legno)
- 1 dado

Preparazione

Tutte le tessere vengono posizionate come mostrato in figura.

Le Guardie vengono messe sulle tessere Fortuna e sulle tessere +7 e +8. Ciascun giocatore prende 2 (se si gioca in 5 o 6) o 3 (se si gioca in 2-4) pedine e le mette sulla tessera Partenza.



Il giocatore ad iniziare è quello più giovane.

Modalità di gioco

Al proprio turno il giocatore tira il dado e deve scegliere di muovere una delle sue pedine oppure una delle Guardie. Quindi il gioco passa al giocatore alla sua sinistra.

Mentre le proprie pedine possono essere mosse liberamente, le Guardie possono essere spostate solo se si trovano su una tessera insieme ad almeno una pedina, non importa a chi essa appartenga. Se sulla tessera si trovano soltanto una o più Guardie, non sarà consentito spostarle.

Il pezzo scelto deve essere sempre mosso in avanti di un numero di tessere equivalente al risultato del dado, né più né meno. I punti movimento possono essere sprecati solo nel movimento verso la tessera Arrivo.

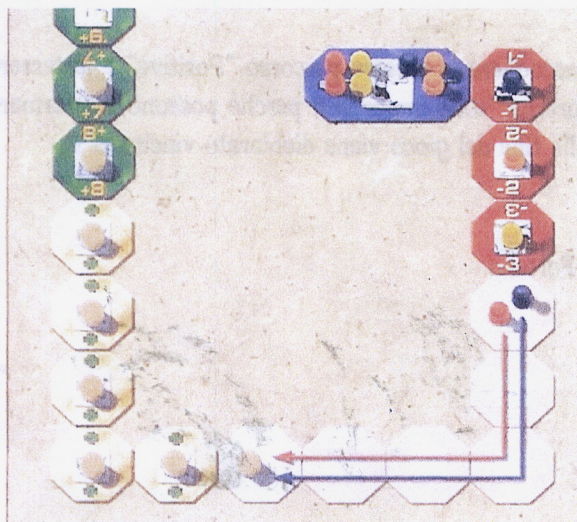
Non c'è limite al numero di pedine o Guardie che possono sostare su una singola tessera.

Prendere una tessera percorso

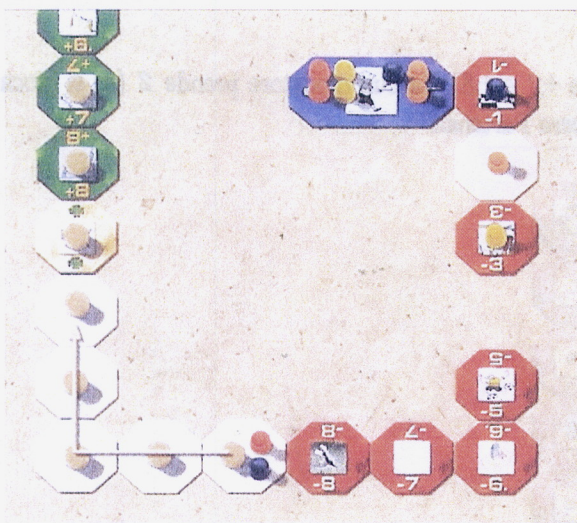
Se una pedina da sola abbandona una tessera per proseguire nel percorso, allora il proprietario della pedina rimuoverà quella tessera dal percorso e la piazzerà scoperta di fronte a sé. Se invece sulla tessera che viene abbandonata rimangono altre pedine o Guardie, essa non verrà rimossa.

La rimozione delle tessere crea dei buchi nel percorso. Questi buchi andranno ignorati (non contati) e superati nel movimento delle pedine e delle Guardie.

Nota: se si creano dei buchi molto larghi, è possibile compattare il percorso avvicinando le tessere tra loro.



Esempio: il rosso tira 5 e muove la pedina dalla tessera -4 alla tessera Fortuna, e non prende la tessera -4 perché c'è una pedina blu. Anche il blu tira un 5 e muove sulla stessa tessera Fortuna, ma prende la tessera -4 perché è l'unica pedina su quella tessera.



Esempio: l'arancione tira un 4 e può muovere una pedina da -2 a -7 o dalla tessera Partenza a -5. Invece muove la Guardia che si trova sulla tessera Fortuna insieme alle pedine rossa e blu (nessun'altra Guardia può essere mossa perché si trova da sola).

Valore delle tessere percorso

- ogni tessera Positiva verde aggiunge da 1 a 8 punti al proprio punteggio
- ogni tessera Fortuna converte una tessera rossa Negativa al corrispondente valore positivo. Si può attendere la fine del gioco per decidere quale tessera Negativa convertire
- ogni tessera rossa Negativa sottrae da 1 a 10 punti al proprio punteggio

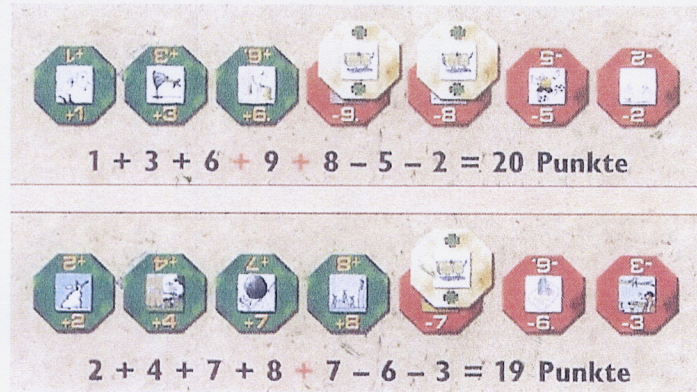
Fine del gioco

Quando un giocatore ha portato tutte le proprie pedine alla tessera Arrivo, il gioco è per lui terminato. Egli non può più tirare il dado, né spostare le Guardie.

Il gioco termina quando *tutti* i giocatori hanno portato *tutte* le loro pedine all'Arrivo.

A questo punto i giocatori calcolano il loro punteggio sommando le tessere Positive a quelle Negative convertite e sottraendo le tessere Negative non convertite (vedi esempi).

Vince il giocatore che ottiene il maggior punteggio!



Varianti

Una volta apprese bene le regole base del gioco, possono essere provate alcune varianti.

Variante 1

Le tessere percorso comprese tra la Partenza e l'Arrivo possono essere posizionate diversamente, e cioè:

- prima le tessere da -1 a -8, quindi quelle da +1 a +8, poi le tessere Fortuna e infine quelle da -1 a -10; mettere le Guardie sulle tessere Positive (da +1 a +8); oppure
- mettere le tessere Fortuna alla fine del percorso e le Guardie sulle tessere Positive (da +1 a +8), oppure
- posizionare le 32 tessere percorso a caso; mettere le Guardie sulle tessere Fortuna e sulle tessere +7 e +8.

Variante 2

Il giocatore che tira "1" ha 3 scelte: muovere una sua pedina o una Guardia (se possibile) di uno spazio in avanti, di uno spazio indietro oppure lasciarla al suo posto.

Variante 3

Se tutti i pezzi hanno superato una tessera percorso senza che questa sia stata rimossa dal gioco, allora essa verrà subito posizionata alla fine del percorso davanti alla tessera Arrivo.

Variante 4

Il gioco termina immediatamente quando *uno* dei giocatori porta tutte le sue pedine all'Arrivo. A questo punto i giocatori che hanno pedine che si trovano da sole su una tessera, devono prendere quella tessera e conteggiarla nel loro punteggio finale.

Variante 5

Il gioco termina immediatamente quando la penultima pedina ha raggiunto l'Arrivo. Il giocatore che possiede la pedina rimasta per ultima lungo il percorso, deve prendere la tessera rossa con il maggior punteggio negativo che non sia occupata da Guardie o dalla sua pedina rimasta sul percorso. Questa tessera non può essere convertita da una tessera Fortuna!

Variante BSW (non ufficiale)

Le tessere che man mano vengono rimosse dai giocatori sono conservate coperte, anziché scoperte (questa variante è in uso sul gioco on-line al sito BSW).

Variante del traduttore inglese (non ufficiale)

Le tessere rimosse vengono conservate a formare un mazzo scoperto, in cui cioè solo l'ultima tessera presa è visibile.