

ICE CULT



Numero di giocatori: 2-4
Durata: 30 min. circa
Età: da 10 anni in su

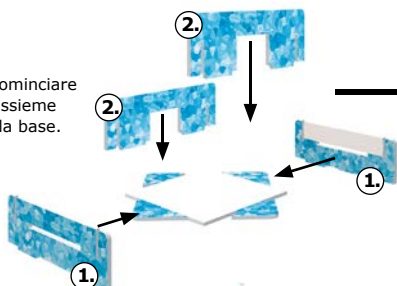
Sentieri di ghiaccio *di Joe Wetherell*

Fa un freddo tremendo al circolo polare artico, e tutte le bussole della base sono irrimediabilmente incastrate dentro a dei grossi cubi di ghiaccio. Qualcosa si muove ancora, quindi non sono rotte, ma per scegliere in quale direzione andare dovrete guardare attraverso lo spesso strato di ghiaccio, e non sarà facile capire come girare il blocco per orientarle correttamente. Inoltre ogni spedizione si fida solo della sua bussola per spostarsi, ma per fortuna potrete almeno scroccare un passaggio da chi va nella vostra stessa direzione. Siete pronti a farvi un giro?

Materiale e Preparazione:

1 base

Prima di cominciare montate assieme i pezzi della base.

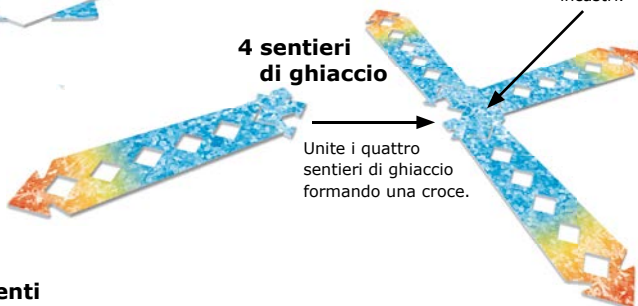


Mettete la base al centro dei sentieri di ghiaccio seguendo gli incastrici.



4 sentieri di ghiaccio

Unite i quattro sentieri di ghiaccio formando una croce.



4 cubi di ghiaccio trasparenti

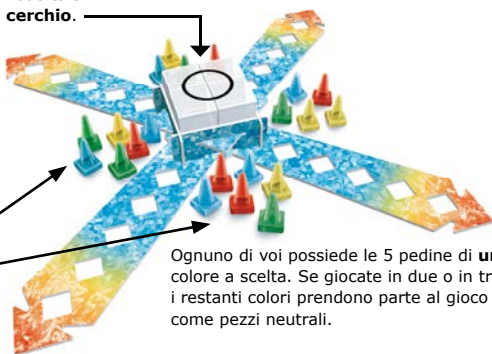
Quindi posate i quattro cubi di ghiaccio sulla base, in modo tale che gli archi neri siano ben visibili e compongano un cerchio.



20 pedine di 4 colori diversi

Posizionate **tutte** le pedine vicino alla base (non ha importanza fra quali sentieri le mettete).

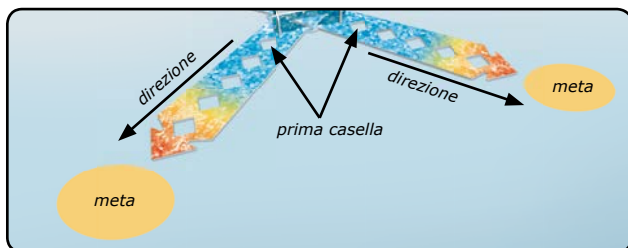
Questa è la loro **posizione di partenza**.



Ognuno di voi possiede le 5 pedine di **un** colore a scelta. Se giocate in due o in tre, i restanti colori prendono parte al gioco come pezzi neutrali.

Obiettivo:

Allontanate le vostre pedine dal gelido centro, e portatele alla fine dei sentieri ghiacciati. Vince il giocatore che per primo raggiunge la meta con tutte e cinque le sue pedine.



Svolgimento:

I giocatori si alternano nel fare la propria mossa.

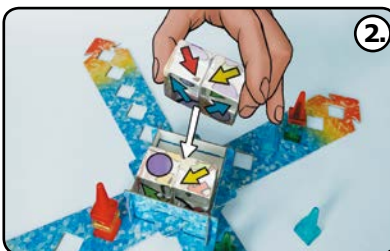
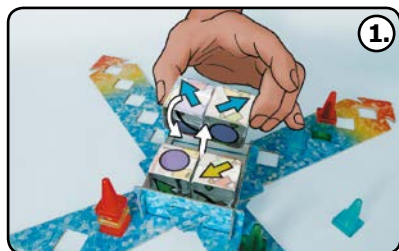
Il giocatore di mano dovrà

- **dapprima** ruotare i cubi di ghiaccio (azione 1) e
- **in seguito** avanzare con le pedine (azione 2)

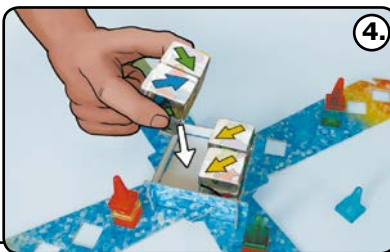
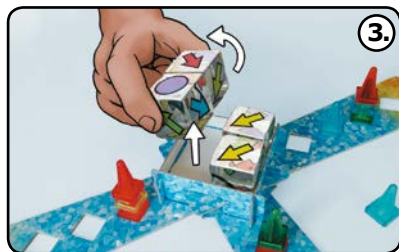
A questo punto la mano passa al giocatore successivo.

Azione 1: ruotare i cubi di ghiaccio

Cominciate girando **due** cubi di ghiaccio che si trovano **uno accanto all'altro**. Questi vanno ruotati di **90 gradi** sull'asse che **condividono**.



In seguito scegliete altri due cubi di ghiaccio che si trovano uno accanto all'altro e **ripetete** l'azione. Questi possono anche essere gli stessi cubi di prima. Tuttavia, **non potete riportarli nella loro posizione iniziale** (cioè, la posizione che avevano prima che cominciassi il tuo turno).



Ecco come fare:

Prendete lateralmente i due cubi di ghiaccio, tenendoli uno contro l'altro. Alzate e ruotate contemporaneamente di 90 gradi nella direzione desiderata. A questo punto vanno posati di nuovo al loro posto. Attenzione: non cambiate/invertite mai la loro posizione.

Nota bene: non è permesso spostare pedine né prima di ruotare i cubi, né tra una rotazione e l'altra.

Consiglio:

Leggete attentamente le regole del gioco e, ruotando i cubi, cercate di non lasciare nulla al caso! Dato che i cubi sono trasparenti, si può riconoscere su quale faccia si trovano frecce, cerchi e archi. Osservate attentamente i cubi e decidete quali simboli portare in superficie, e in quale direzione devono essere. In questo modo potrete controllare quale risultato ottenere e muovere le pedine di conseguenza (e tanto meglio se metterete in difficoltà i vostri compagni di gioco nei turni successivi). Comprendere bene questa dinamica di ICE CULT non è immediato... e la vista a volte può ingannare. Ma proprio **questa difficoltà è il bello del gioco!**

Ricordate però che:

Una volta cominciato a ruotare i cubi in una determinata direzione dovete completare la rotazione, non potete fermarvi e cambiare idea!

Azione 2: avanzare con le pedine

I simboli che **ora** si trovano in **cima** ai quattro cubi determinano quello che dovete fare:



Per **ogni freccia** muovete **una** pedina del colore corrispondente in avanti di **una casella** in quella direzione, se possibile. Attenetevi sempre alle regole di spostamento! (qui di seguito)

Non potete ignorare nessuna freccia per la quale esiste una possibilità di spostamento. Potete però utilizzare gli archi neri prima delle frecce (vedi sotto).

Le regole di spostamento (vedi esempio 1 e 2):

Le pedine vanno sempre spostate

- nella **direzione della freccia**
- dall'interno verso l'esterno, **quindi allontanandosi dal ghiaccio**
- sul **sentiero indicato dalla freccia** in questione

Potete liberamente scegliere tra:

- spostare una pedina che si trova già su questo sentiero oppure
- portare una pedina nuova dalla posizione di partenza sulla prima casella del sentiero di ghiaccio.

Se una pedina arriva su una casella già occupata, va impilata in cima alle altre pedine.

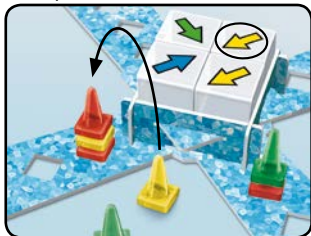
Se spostate una pedina su cui ve ne sono impilate delle altre, tutte quelle che le stanno sopra si muovono con lei. (Le pedine che invece si trovano sotto la pedina che avanza restano ferme sulla loro casella.)

Non si può ignorare una freccia, se vi sono possibilità di spostamento. Fate attenzione alle possibilità che offrono gli archi neri!

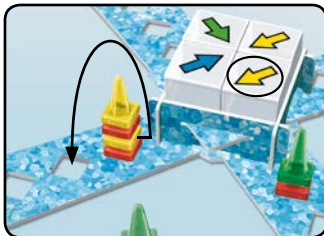
Non c'è limite al numero di pedine di un colore che può stare su un sentiero.

Le pedine non possono mai cambiare sentiero.

Esempio 1:



Gabriella Gialli avanza una **pedina gialla** dalla base alla prima casella del sentiero indicato. La sua pedina finirà in cima alla pila di pedine presenti.

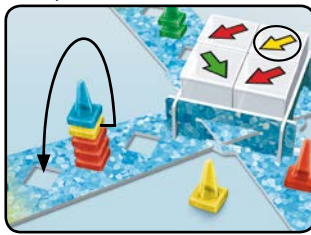


Gabriella usa la seconda **freccia gialla** per spostare la **pedina gialla** che si trova più in basso nella pila; nel farla avanzare sposta anche tutte le pedine che le stanno sopra, come da regolamento.

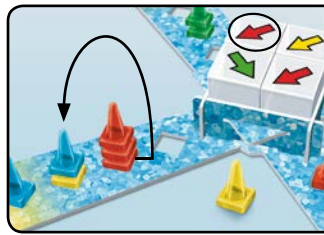


Gabriella muove una **pedina blu** lungo il sentiero ghiacciato indicato dalla **freccia blu**. Con la **freccia verde**, Gabriella sposta una **pedina verde** nel sentiero indicato dalla direzione della **freccia**.

Esempio 2:



Rocco Rossi utilizza la **freccia gialla** per „disarcionare” una **pedina gialla** (e quella **blu** sopra di essa) dalla sua **piletta di 3 pedine rosse**.



Quindi usa una **freccia rossa** per spostare la pedina in fondo alla sua piletta e di conseguenza le altre due che le stanno sopra.



Con la seconda **freccia rossa**, Rocco muove nuovamente le sue tre pedine. La **freccia verde** resta inutilizzata poiché non c'è nemmeno una **pedina verde** sul sentiero ghiacciato nella **stessa direzione** o alla base.



Ciascun **cerchio viola** “copia” una **freccia a scelta** (fra quelle in cima ai cubi). Scegliete una freccia e utilizzatela nuovamente per **un altro spostamento**. Se in cima ai cubi si trovano diversi cerchi viola, potete “copiare” più volte la stessa freccia, o usarli su frecce diverse. Se non ci sono frecce in cima ai cubi, i cerchi viola sono inutilizzabili.

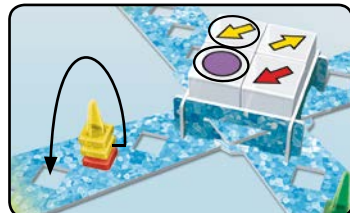
Esempio 3:



Gabriella, per prima cosa, avanza una **pedina gialla** per ciascuna delle due **frecce gialle**.

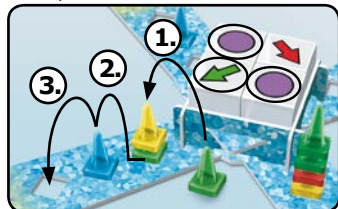


Quindi usa la **freccia rossa** per spostare la **pedina rossa** che ne ha **due gialle** sul “groppone”.



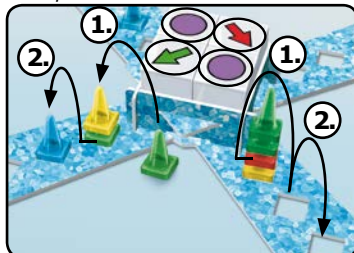
Come ultima cosa, Gabriella utilizza il **cerchio viola** per fare un altro spostamento con una **freccia gialla**.

Esempio 4a:



Veronica Verdi sceglie di usare entrambi i **cerchi viola** per la **freccia verde**. Potrà quindi fare tre movimenti con le **pedine verdi** nella stessa direzione. Muove una **pedina** una volta ed un'altra **pedina** due. In alternativa poteva scegliere di spostare tre **pedine** di una casella ciascuna, o una **pedina** di tre caselle.

Esempio 4b:



In questo caso, Veronica usa i **cerchi viola** per due frecce di colori diversi. Per prima cosa, avanza ciascuna delle due **pedine verdi** di una casella, quindi muove la **pedina rossa** (che sta sotto alle **pedine verdi**) due volte.

Esempio 5:



Se si ottengono tre **cerchi viola**, si deve usare la stessa freccia quattro volte: anche in questo caso si può scegliere in che ordine eseguire, e come suddividere, gli spostamenti fra le pedine di quel colore (nella direzione indicata dalla freccia). In questo esempio, Rocco Rossi sposta una **pedina gialla** di 4 caselle. In questo modo riesce a portare le sue **pedine rosse**, che si trovano in cima a quella pila, alla meta.

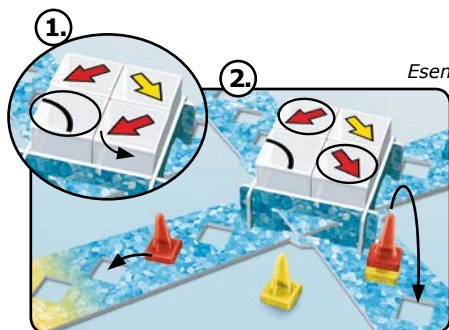
Quando si sposta una pedina, si spostano obbligatoriamente e gratuitamente anche tutte le pedine che le stanno sopra – non servono altre frecce per poterlo fare.



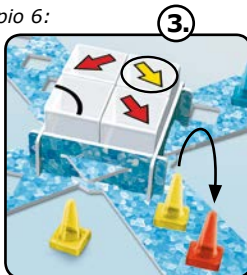
Per ogni arco nero si può girare un cubo a scelta orizzontalmente di 90 gradi, in senso orario o antiorario. Potete svolgere questa azione prima o dopo aver spostato le pedine, oppure tra uno spostamento e l'altro.

-> Se girate una freccia da una direzione in cui non ci sono pedine del suo colore da spostare ad una in cui invece ce ne sono, dovrete eseguire tale spostamento.

-> Se girate una freccia da una direzione in cui ci sono pedine da spostare ad una in cui non ce ne sono, lo spostamento non potrà più essere eseguito (a meno che non l'abbiate eseguito prima della rotazione).

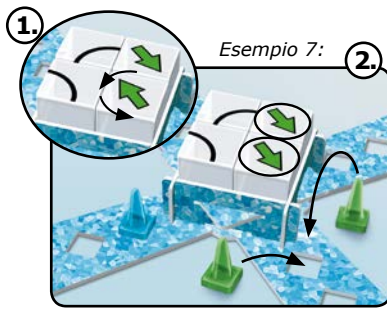


Esempio 6:



Gabriella Gialli usa l'arco per girare una freccia rossa (1.). Dopo di che Gabriella fa avanzare in due diverse direzioni le due pedine rosse (2.).

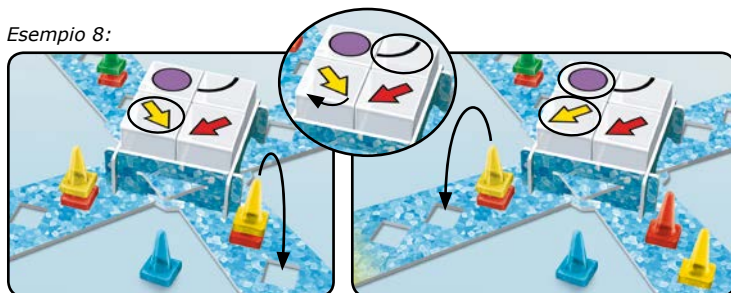
Infine usa la freccia gialla per mettere una delle sue pedine sopra ad una rossa.



Esempio 7:

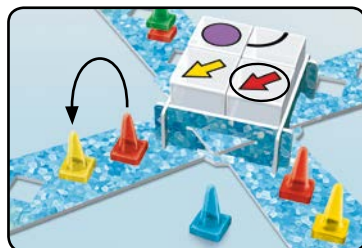
Sfruttando i due archi neri, Veronica Verdi gira una freccia verde due volte. In questo modo può impilare due pedine verdi nella prima casella di un unico sentiero ghiacciato.

Esempio 8:



Utilizzando la freccia gialla, Rocco Rossi avanza una pedina gialla. Quindi gira questa freccia di 90 gradi, usando l'arco nero.

A questo punto utilizza il cerchio viola e fa un secondo spostamento con la freccia gialla.



Poiché la freccia rossa punta nella stessa direzione della freccia gialla, Rocco può mettere la sua pedina rossa sopra la pedina gialla che ha testé mosso.

Fine del gioco:

Le pedine che vengono mosse **oltre l'ultima casella** di un sentiero hanno raggiunto la **META**. Lasciatele alla fine del sentiero! Il gioco finisce quando almeno un giocatore riesce a portare **tutte e 5 le sue pedine** alla meta.

Chi vi riesce per primo vince la partita.

Se più di un giocatore raggiunge la meta con la sua quinta pedina nello stesso momento vince, fra costoro, chi è di mano; altrimenti la vittoria viene condivisa da tutti i giocatori con 5 pedine alla meta.

Si può ottenere una **vittoria anticipata** se tutte e 5 le proprie fanno parte di una pila unica; non ha importanza se nella stessa pila vi sono pedine di altri giocatori.

! Fate attenzione a questa condizione di vittoria anticipata, e cercate di prevenirla. Se qualcuno ha 3 pedine su un unico sentiero e le altre ancora alla base, potrebbe essere molto vicino alla vittoria. !

Autor: Joe Wetherell
Illustration: Victor Boden
Licenza: RoyaltyPros Licensing
Traduzione: Alfredo Berni

Art.Nr.: 601105087



© 2016 Zoch Verlag
Werkstr. 1
90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele