

Xalapa

Gli sciamani provenienti da diverse tribù si ritrovano per la loro riunione annuale. Ma questa volta è diverso: nella prima notte, ognuno condivide la stessa inquietante visione. Nei loro sogni appare un oracolo annunciando una lunga siccità. Tutte le tribù ne sono colpite e sono in grave pericolo! Solo il miglior sciamano sarà in grado di prevenire tale disastro. Per trovare il miglior sciamano, l'oracolo li sfida in una gara per mettere alla prova i loro poteri: devono trovare i simboli mistici e coprirli con le pietre oracolo seguendo delle regole specifiche. I giocatori impersonano gli sciamani e cercano di affrontare le sfide dell'oracolo come meglio possono. Solo lo sciamano che dopo sette giorni avrà meglio affrontato le sfide dell'oracolo sarà forte abbastanza per prevenire la siccità e vincere la partita.

MATERIALE



1 tabellone stampato su entrambi i lati che mostra le sfide dell'oracolo

6 schede sciamano con i simboli che i giocatori copriranno con le pietre dell'oracolo

27 carte Oracolo suddivise:

13 carte novizio (facile),

7 carte intermedie (difficile),

7 carte esperti (molto difficile).

Le carte determinano le sfide dell'oracolo.

Saranno spiegate in dettaglio nel foglio degli esempi.

9 carte Posizione, che mostrano la posizione richiesta delle pietre oracolo.

Saranno spiegate in dettaglio nel foglio degli esempi.

48 pietre Oracolo, usate dai giocatori per marcare le caselle nelle schede sciamano.

30 gettoni penalità (5 di ogni colore) che mostreranno gli errori dei giocatori.

6 pietre Sciamano che mostrano i punti ottenuti.

1 gettone Giorno (grigio) che mostra il giro corrente.

30 tessere Numero per le varianti usando il retro del tabellone.

1 clessidra.



SCOPO DEL GIOCO

I giocatori prendono il ruolo degli sciamani, giocando simultaneamente uno contro gli altri. Chi sarà il più abile nelle sfide lungo i 7 giorni ed usando meno pietre dell'oracolo? Solo il giocatore più veloce e con meno penalità può vincere la partita.

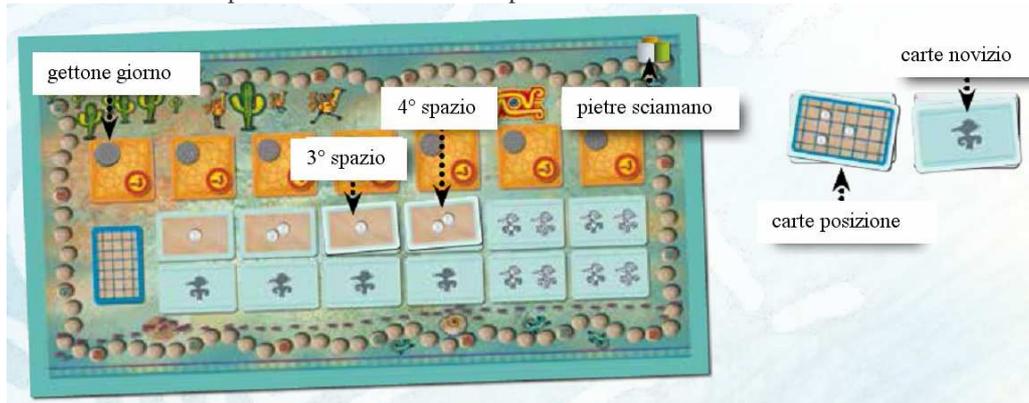
PREPARAZIONE

Piazzare il tabellone sul tavolo (con lo spazio delle carte posizione alla sinistra) in modo che ogni giocatore possa visualizzarlo facilmente. Mettere il **gettone giorno** nel cerchio grigio nello spazio sulla sinistra del tabellone e tenete pronta la **clessidra**.

Ogni giocatore riceve:

- **8 pietre oracolo**,
- **5 gettoni penalità** del proprio colore, e
- **1 pietra sciamano**, anch'essa del colore del giocatore, che verrà posizionata nel segnapunti del tabellone. Poi ogni giocatore sceglie una scheda sciamano.

Suddividere le carte oracolo secondo il retro (vedere il foglio esempi per maggiori informazioni sulle carte oracolo). Il gioco base richiede solo le carte novizio che sul retro hanno l'uccello grigio. Rimuovere dalle carte novizio quelle che hanno 1 o 2 pietre oracolo e mettetele nel tabellone, negli spazi 3 e 4 della riga superiore in scala crescente. Ora mescolate, separatamente, le rimanenti carte novizio e le carte posizione e mettetele in 2 pile accanto al tabellone.



SUGGERIMENTO: in una partita da 2 a 4 giocatori, potete, se volete, creare condizioni di gioco identiche selezionando 4 schede sciamano con lo stesso schema (2 delle schede sono un'immagine speculare). Naturalmente, le schede possono anche essere distribuite casualmente.



SVOLGIMENTO

1. disporre le carte oracolo e le carte posizione sul tabellone,
2. piazzare le pietre oracolo,
3. doppio controllo e muovere in avanti le pietre sciamano,
4. fine del giro.

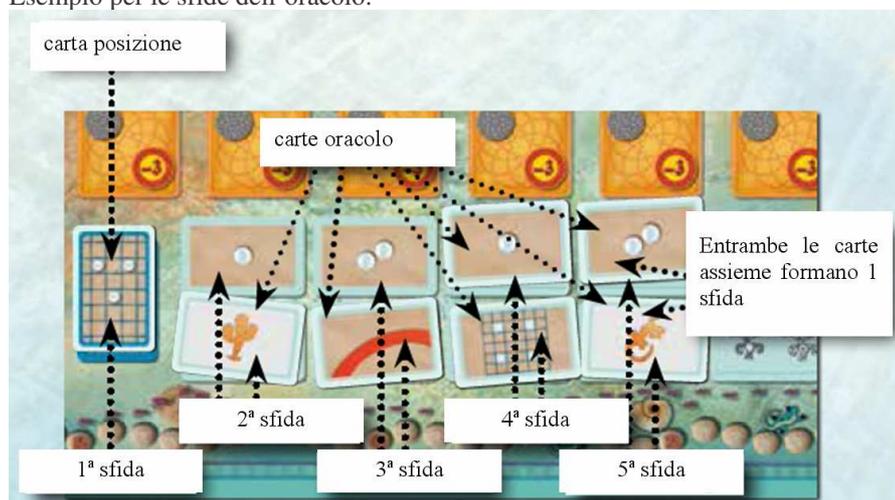
1. Disporre le carte oracolo e le carte posizione sul tabellone

Fate avanzare di uno spazio il gettone giorno verso destra (eccetto che per il primo giro). Per iniziare ogni giro, prendere la carta posizione superiore e piazzarla sullo spazio previsto sul lato sinistro del tabellone con visibili le 3 pietre oracolo. Questa carta posizione è la prima sfida dell'oracolo; mostra la formazione nella quale 3 delle vostre pietre oracolo devono essere disposte nella vostra scheda sciamano.

Prendere le prime 4 carte novizio dalla pila e mettetele nella riga inferiore del tabellone da sinistra a destra (spazi con ) , destinata alle carte oracolo. Se non ci sono abbastanza carte nella pila, mescolate tutte le carte novizio e dalla nuova pila prendete 4 carte, disponendole nella riga inferiore. Le carte oracolo e le carte posizione sono spiegate in maggior dettaglio nel foglio esempi.

Gli spazi alla destra del tabellone con gli uccelli leggermente colorati restano vuoti nel gioco base e vengono utilizzati solo nel gioco avanzato delle varianti.

Esempio per le sfide dell'oracolo:



2. Piazzare le pietre oracolo

Dopo aver preparato le sfide dell'oracolo, un giocatore dà il comando d'inizio. Ogni giocatore prova a completare ognuna delle sfide dell'oracolo sulla sua scheda sciamano con meno pietre oracolo possibili.

Se si pensa di aver completato tutte le sfide, si esclama "FATTO" e si gira la clessidra. Ora agli altri giocatori rimane solo il tempo della clessidra per completare tutte le sfide. Prima di dire "FATTO" bisogna esserne sicuri, perché dopo averlo detto non possono essere fatti cambiamenti sulla propria scheda sciamano.

NOTA: non è permesso copiare gli altri! Ogni campo può essere occupato solo da una singola pietra oracolo. Se necessario, potete mettere tutte le pietre oracolo sulla vostra scheda sciamano, ma meno pietre si usano, meglio è.

SUGGERIMENTO: potreste trovare utile ruotare la vostra scheda sciamano in differenti posizioni.

3. Doppio controllo e muovere in avanti le pietre sciamano

Una volta terminato il tempo della clessidra, nessuno può posizionare o muovere le pietre sulla sua scheda sciamano.

Poi vengono esaminate, una alla volta, le schede sciamano di ogni giocatore per vedere quante sfide sono state completate e quante pietre oracolo sono state necessarie.

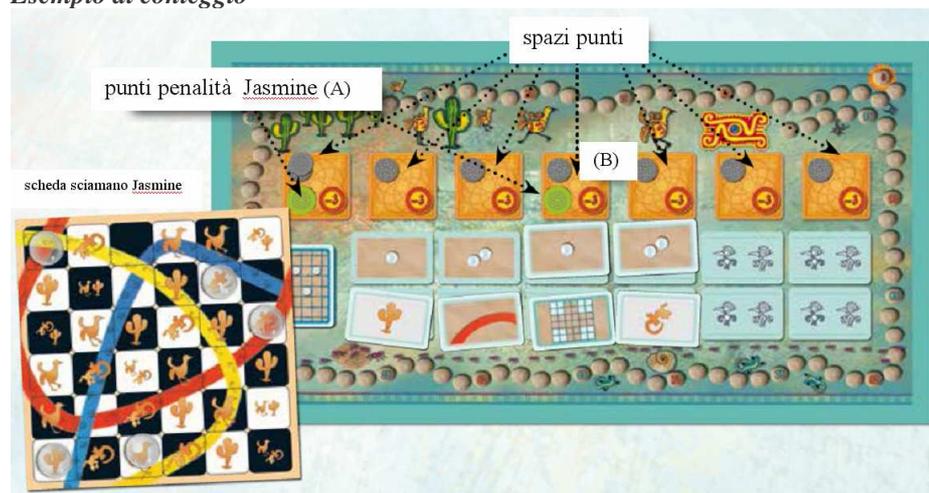
Iniziate con la prima sfida da sinistra verso destra: chi non è riuscito a completare la sfida, deve lasciare uno dei suoi gettoni penalità nel corrispondente spazio sopra la sfida. Ripetere l'azione per ogni sfida, spostandosi da sinistra verso destra.

Quando tutti i giocatori hanno completato il controllo di tutte le sfide, tutte i gettoni penalità vengono conteggiati. Poi si aggiunge il numero delle pietre oracolo usate nella scheda sciamano. Quindi si muove la pietra sciamano del totale corrispondente per ogni giocatore.

Una volta mossa, i giocatori riprendono i gettoni penalità dal tabellone.

NOTA: prima si sommano tutti i punti penalità (errori + numero di pietre usate), e poi si muove la pietra sciamano lungo il segnapunti. Ad ogni turno si ricevono sempre delle penalità. Il giocatore con meno penalità (il punteggio più basso nel segnapunti) è il vincitore della partita.

Esempio di conteggio



Jasmine non ha posizionato le sue pietre oracolo sulla scheda sciamano nella stessa formazione mostrata nella carta posizione. Perciò mette un suo gettone penalità nello spazio punti sopra la carta (A). Poi ha completato con successo la 2^a e 3^a sfida: esattamente 1 pietra oracolo su un campo con un cactus ed esattamente 2 pietre oracolo su campi con la striscia rossa. Per queste sfide non deve mettere gettoni penalità nei relativi spazi punti. Nella 4^a sfida, Jasmine ha più di una pietra nei campi sugli angoli della scheda sciamano, quindi mette un gettone penalità nello spazio corrispondente (B). Jasmine ha completato la 5^a sfida (2 pietre oracolo su campi con un geko). Ora può contare i punti a sfavore: ha 6 punti dovuti ai gettoni penalità ed altri 5 punti per il numero di pietre usate nella scheda sciamano. Jasmine muove la sua pietra sciamano nel segnapunti di 11 spazi.

4. Fine del giro

Una volta che ogni giocatore ha mosso la sua pietra sciamano, il giro è terminato.

Prendete la carta posizione dal tabellone e riponetela nella confezione.

Rimuovete le 4 carte oracolo dalla riga inferiore del tabellone.

I giocatori rimuovono dalle loro schede sciamano le pietre oracolo e così si è pronti per il prossimo giro che può iniziare nell'ordine di gioco fin qui descritto.

NOTA: entrambe le carte oracolo con una e due pietre rimangono nella riga superiore del tabellone.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo il 7° giorno (7° giro) quando il gettone giorno arriva all'ultimo spazio. Il giocatore con meno punti penalità è il vincitore.

SUGGERIMENTO: per far competere giocatori principianti con giocatori esperti, si può piazzare le carte oracolo anche sulla parte destra del tabellone sugli spazi corrispondenti per i giocatori esperti. I principianti devono completare solo le prime 5 sfide, mentre gli esperti devono completare tutte 7 le sfide.

AUMENTARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

Questi sono dei modi per aumentare il livello di difficoltà delle sfide.

1° livello

La partita procede come precedentemente descritto con i seguenti cambiamenti: rimuovere le carte oracolo che hanno 1 o 2 pietre oracolo dalla partita.

Mescolare le carte novizio e casualmente piazzarne 6 sugli spazi del tabellone destinati alle carte oracolo. Lasciare i primi due spazi della riga superiore con stampati le pietre oracolo 1 e 2 vuoti. Questo aumenta la complessità delle sfide, e alcune sfide possono anche non avere pietre oracolo.

2° livello

La partita procede come descritto nel gioco base e nel 1° livello ed include i seguenti cambiamenti: ora si usano anche le carte intermedie che hanno sul retro degli uccelli leggermente colorati. Mescolare le carte intermedie e piazzarne casualmente 4 sugli spazi sfida con il colore corrispondente al retro della carta. Ora ci sono 7 sfide da completare. Si può anche girare la carta posizione dove mostra 4 pietre oracolo.

SUGGERIMENTO: si può giocare a Xalapa anche in solitario. Basta segnare le penalità accumulate in ogni partita su un foglio per vedere se è possibile migliorare il risultato.

3° livello

La partita procede come descritto nel gioco base e nel 2° livello con i seguenti cambiamenti: piazzate le carte esperti con 1 o 2 pietre oracolo su due spazi delle sfide con gli uccelli colore chiaro nella riga superiore dalla parte destra del tabellone. Rimarranno sul tabellone per l'intera partita. Rimpiazzate le carte intermedie con le carte esperti, disponendole su due spazi nella riga inferiore. Per aumentare la difficoltà, potete anche includere le carte con 1 o 2 pietre oracolo nella pila delle carte esperti, mescolandole assieme. Ora le sfide possono non avere nessuna pietra oracolo.

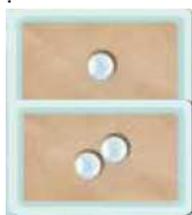
4° livello

La partita procede come descritto nel gioco base con i seguenti cambiamenti: rimuovete le carte con le pietre oracolo e rimetterle nella confezione. Mescolate assieme le carte novizio ed esperti. Ora, casualmente, disporre 6 carte nel tabellone (per sfide da 2 a 5). Lasciate gli spazi con stampato 1 e 2 pietre oracolo vuoti.

Per le ultime due sfide usate le carte intermedie come nel livello 2. Concordate quale lato della carta posizione usare.

5° livello

La partita procede come descritto nel gioco base con i seguenti cambiamenti: tutte le carte oracolo possono essere combinate per formare nuove sfide! Così semplicemente si gioca senza le carte oracolo con 1 o 2 pietre oracolo che prima erano lasciate nel tabellone. Invece ora mescolate queste carte nella pila. Si possono anche mescolare tutte le carte oracolo assieme e creare da queste le nuove sfide; si possono anche coprire le carte oracolo stampate con altre carte.



Si può anche terminare con sfide che consistono di due carte oracolo con pietre oracolo :almeno 3 pietre devono essere piazzate nella scheda sciamano.



Le sfide possono essere risolte anche con 0 pietre oracolo.

Lo stesso numero di pietre deve essere posato su campi rossi come nei campi con un gecko. Possono esserci anche 0 pietre sul rosso e 0 pietre nei gechi!

NOTA: alcuni giri possono essere piuttosto facili, poiché possono essere risolti senza una pietra. Ma alcuni giri possono essere piuttosto difficili; specialmente se si mescolano assieme le carte novizio, intermedio ed esperto.

ATLACOYA da 2 a 6 giocatori

Per placare Atlacoya, la dea della siccità, l'oracolo richiede ai suoi sciamani di rendere conto dei loro poteri, anche prima di aver completato le sfide del oracolo. Gli sciamani avranno delle penalità solo se non completano il numero di sfide che hanno promesso di completare.

PREPARAZIONE

Per questo gioco, girate il tabellone sull'altro lato.

Del suo colore, ogni giocatore riceve:

- 3 gettoni penalità
- 6 tessere numerate (2 – 7)
- 1 pietra sciamano (da piazzare sul numero 15 del segnapunti)

Ogni giocatore riceve anche 8 pietre oracolo.

SVOLGIMENTO

Stimate quante delle 7 sfide siete in grado di completare.

Le sfide devono essere completate una dopo l'altra, per esempio prima la 3, poi la 4, etc. In segreto, ogni giocatore sceglie una delle sue tessere numerate. Per esempio, se pensate di essere in grado di risolvere 4 sfide, prendete la tessera 4. Dovete completare almeno 2 sfide oppure vi attirerete l'ira dell'oracolo (per questa ragione 2 è il numero minore che potete selezionare). Poi i giocatori scoprono simultaneamente il numero selezionato e li piazzano negli spazi corrispondenti. Il gioco si svolge come descritto nel gioco base. Inoltre, piazzate carte intermedie nei campi leggermente colorati, così ci sono sempre 7 sfide. La partita può ora iniziare come descritto nel paragrafo "Svolgimento" del gioco base.

Controllo delle schede sciamano e conteggio dei punti

Si inizia dalla prima sfida per vedere chi è stato in grado di completarla. Si controlla la scheda sciamano di ogni giocatore per ogni sfida.

Dovete completare solo la quantità di sfide che avete dichiarato in precedenza (indicato dalla tessera numerata). Le sfide alla destra del numero dichiarato non hanno importanza e non danno punti anche se completate.

Se avete fatto un errore, avete due opzioni:

1. piazzare uno dei gettoni penalità nello spazio corrispondente, oppure,
2. accettare i punti penalità segnati in rosso accanto alla tessera numerata e rimuovere la vostra tessera numerata. Rimuovendo la tessera, non potete raccogliere altri punti nel giro corrente.

Una volta che sono state controllate tutte le sfide, i giocatori con le tessere numerate rimaste nello spazio punti hanno due opzioni:

1. ricevere i punti positivi indicati in verde accanto alla tessera numerata. Rimuovere tutti i vostri gettoni penalità che avete piazzato nei vari spazi. Non saranno più a disposizione per il resto della partita.
2. ricevere i punti negativi indicati in rosso accanto alla tessera numerata e recuperare tutti i gettoni penalità depositati in quel giro.

Una volta che tutti i giocatori hanno segnato i loro punti, recuperano le tessere numerate, scartano le carte usate, tolgono le pietre oracolo dalla propria scheda sciamano e si muove in avanti di uno spazio il gettone giorno.

Il gioco continua come sopra descritto

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo 7 giorni (giri). Il giocatore che è stato capace di ottenere il favore di Atlacoya, la dea della siccità, collezionando più punti, vince. In caso di pareggio, questi giocatori contano i rimanenti di gettoni penalità e chi ha più gettoni vince.

© 2014 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Autore: Lauge Luchau

Illustratore: Antje Stephan

Traduzione inglese: Birgit Irgang

Design: HUCH! & friends; Sabine Kondirulli;

ATTACKE Agentur für Werbung, Ulm

Manifattura + distribuzione:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg