

DIE SEHER VON SANTIIBA

Il grande spettacolo dell'oracolo di Leo Colovini e Teodoro Mitidieri

Nelle ampie distese di Santiiba, la vallata dei profeti, i veggenti misurano le loro forze.

Disponete la **vallata dei profeti** al centro del tavolo! Ognuno colloca un **veggente** sulla **casella di partenza della vallata**.

Solo chi nella sua sfera di cristallo vede le intenzioni dei propri compagni, riuscirà ad avanzare sul sentiero della magia.



Prendete tutti la **sfera di cristallo** del colore corrispondente al vostro veggente. Prima della prima partita bisogna che la fissiate col fermaglio.

Dalla sorgente dell'intuizione fino alla radura dell'illuminazione (casella 30) la strada sarà indicata da dei dadi stregati che la illumineranno.



I **5 dadi** hanno tre facce con stelle di valori bassi (*/**/****) e tre facce con numeri di valori alti (4/5/6).

Solo chi ha un'efficace selezione di oggetti magici sulla sua tavola dell'oracolo, riuscirà ad attraversare la parte buia della valle, e oltrepassare i 4 luoghi di culto.

Ognuno colloca una **tavola dell'oracolo** a faccia in su davanti a sé. Al di sopra si trova l'area dell'incertezza.



Senza semplici erbe e scorpioni, la preziosa magia degli amuleti e degli elisir verra persa. Se diverse collezioni si equivalgono, i veggenti con più ciotole saranno in vantaggio.

Create **5 mazzi di carte** e disponeteli fianco a fianco: uno per ogni colore.



Vince chi arriva più vicino degli altri veggenti al **mistico castello in aria** (casella 75).

Tra veggenti si mormora che sia possibile addirittura entrare nel castello... Ma sarà vero?... Vi toccherà scoprirlo... o divinarlo...

Svolgimento

Il gioco vi lascia sempre la scelta se utilizzare i dadi o collezionare carte:

- Con i dadi raggiungerete la radura dell'illuminazione (casella 30).
- Con le carte, che potete collezionare solo finché il primo giocatore raggiunge la casella 30, vi avvicinerete al mistico castello in aria.

Collezionando le carte considerate che: Chi alla fine del gioco possiede il minor numero di carte di un determinato colore, perde il potere delle carte disposte alla loro destra. Le ciotole vi saranno di aiuto in caso di pareggio.

Essendo veggenti, già sapete chi sarà il primo giocatore: **comincia il gioco, il primo che è nominato**. In seguito continuate a turni e in senso orario.

I. Devi tirare tutti e 5 i dadi una volta.

Dopodiché, posa ogni dado **sotto il mazzo di carte** del colore corrispondente.

II. I compagni cercano di indovinare quello che farai.

Ognuno dei tuoi **compagni di gioco** sceglie **segretamente** un **colore a sua scelta** nella finestra della sua **sfera di cristallo**. In seguito, la posa **a faccia in giù** davanti a sé. In questo modo tutti cercano di predire quale colore sceglierai, per ottenere loro stessi dadi o carte di Quel colore.

III. Scegli un colore.

Annuncia il colore scelto. Sposta il dado corrispondente **dado sopra al mazzo di carte** dello stesso colore.

IV. Le previsioni dei tuoi compagni erano giuste?

A questo punto, **tutti i giocatori** che avevano predetto il colore da te scelto, **rivelano la loro sfera di cristallo**. La lasciano in questa posizione fino alla fine del tuo turno. Tutte le altre sfere di cristallo rimangono a faccia in giù.

V. Ottenere un dado o una carta; continuare il turno o concluderlo.

A. Se dei compagni hanno indovinato il colore che hai scelto,

- allora **sia tu, sia i veggenti che ti hanno predetto** ricevete il dado o una carta del colore corrispondente.

Tenete presente:

- Se il **dado** di questo colore mostra delle **stelle**, **lo ricevete**.
 - Lo devi mettere nella tua area dell'incertezza.
 - I veggenti di successo avanzano con la loro pedina nella valle della quantità di caselle corrispondente alle stelle mostrate dal dado.
- Se il **dado** mostra un **numero**, ricevete una **carta**.
 - Prendi una carta di questo colore e mettila nella tua area dell'incertezza.
 - I veggenti di successo prendono una carta di questo colore e la mettono sulla loro tavola dell'oracolo.

In seguito puoi **scegliere liberamente se continuare o concludere il tuo turno**.

Tuttavia: nulla di tutto questo vale per te, nel caso in cui tutte le sfere di cristallo vengano rivelate (vedi pagina successiva).



*Chi raccoglie poche erbe, perde il potere degli amuleti.
Chi raccoglie pochi amuleti, perde il potere degli scorpioni, ecc.*



*Sofia crede che nel tuo turno sceglierai il MARRONE.
Anna e Antonio si aspettano il ROSA.*



Scegli il ROSA. Questo fa piacere ad Anna e Antonio, la cui previsione si è avverata. La sfera di cristallo di Sofia rimane coperta.



Il dado del colore che hai scelto, ROSA, mostra un numero. Per questo motivo, tu, Anna e Antonio non ricevete il dado, ma una carta elisir. La posi nella tua area dell'incertezza. Anna e Antonio collezionano il loro elisir direttamente sulla tavola dell'oracolo. Dato che il colore che hai scelto è stato indovinato, a questo punto potresti concludere con successo il tuo turno, ma decidi di continuarlo.

B. Se il colore che hai scelto non è stato indovinato da nessuno,

- scegli il dado oppure la carta di quel colore.
- disponi ciò che hai scelto nella tua area dell'incertezza.

Ciò che scegli aiuta a determinare se **continuare il tuo turno o concluderlo**. Tieni presente:

- Se **prendi un dado** che mostra delle **stelle**,
 - puoi scegliere se **continuare** il tuo turno o **concluderlo**.
- Se il dado mostra delle **stelle**, ma tu **prendi una carta**,
 - devi **continuare** il tuo turno.
- Se **prendi un dado** che mostra un **numero**,
 - devi **continuare** il tuo turno.
- Se il dado mostra un **numero**, ma tu **prendi una carta**,
 - puoi scegliere se **continuare** il tuo turno o **concluderlo**.

Continuare il turno.

- Scegli un **nuovo** colore.
- I giocatori che ti hanno predetto rivelano le loro sfere di cristallo.
- Ottieni il dado o le carte, insieme a chi ti ha predetto.

Nota: Finché il turno non termina, non ritirate i dadi o modificate le sfere di cristallo.

Tutte le sfere di cristallo sono state rivelate?

Se **tutti i giocatori** hanno **rivelato** le loro **sfere di cristallo**, le tue intenzioni sono state **completamente predette**. In questo caso

- non ottieni né dado né carta del colore che hai scelto,
- devi svuotare completamente **la tua area dell'incertezza**.
 - Rimetti tutte le carte sui loro mazzi di scorta.
 - Rimetti tutti i dadi al centro del tavolo. NON avanzare con il tuo veggente.
- ricevi dalla scorta (come "premio di consolazione del destino") una **carta ciotola bianca**. Posala sulla tua tavola dell'oracolo.
- devi immediatamente **concludere** il tuo **turno**.

Hai scelto quattro dei cinque colori?

Se sei riuscito a scegliere il **quarto colore senza** che le tue intenzioni siano state **completamente predette**,

- puoi scegliere liberamente se prendere il dado o la carta di quel.

A questo punto il tuo turno termina (come descritto nel prossimo paragrafo).

Fine di un turno di successo.

Se hai **deciso di concludere** il tuo **turno o** se hai scelto **quattro colori senza** che le tue intenzioni siano state **completamente predette**,

- sposti tutte le carte dalla tua area dell'incertezza sulla tua tavola dell'oracolo.
- utilizzi i valori di tutti i dadi della tua area dell'incertezza per avanzare con il tuo veggente nella valle.

Lo avreste mai indovinato?

Potete impilare le carte in modo che gli altri abbiano difficoltà a riconoscere quante ne avete raccolte. È permesso contare le proprie carte.

V.B.



Ora scegli il **BIANCO**. Nessuno lo ha predetto. Per questo motivo col colore **BIANCO** puoi scegliere liberamente, e prediligi il dado alla carta. Dato che il dado mostra un numero, devi continuare il tuo turno.



Ora scegli il **VERDE**. Anche questa volta nessuno lo ha predetto. Prendi la **CARTA VERDE**. A questo punto puoi decidere se concludere il tuo turno con successo o scegliere un quarto colore. Decidi di continuare.



Il prossimo colore che scegli è il **MARRONE**. Sofia mostra la sua sfera di cristallo. Le tue intenzioni sono state **COMPLETAMENTE PREDETTE** e devi ridare indietro le carte e il dado che si trovano nella tua **area dell'incertezza**. Come consolazione, ricevi una **carta ciotola bianca**.



Se, come quarto colore, avessi scelto il **BLU** invece del **MARRONE**, le tue intenzioni non sarebbero state **COMPLETAMENTE PREDETTE**. In questo caso avresti potuto prendere la carta amuleto o il dado blu. Il tuo turno sarebbe finito spostando tutte le tue carte sulla tavola dell'oracolo e avanzando con il tuo veggente di otto caselle (se scegli il dado blu).

Fine del gioco e vincitore

Se alla fine di un turno (almeno) un veggente ha **raggiunto** (o oltrepassato) la **radura dell'illuminazione (casella 30)**, non eseguite più nessun turno.

Anna (verde) ha raggiunto la radura dell'illuminazione. Il suo veggente si trova addirittura due caselle più avanti, sulla casella 32. Antonio (nero, casella 28) non è molto lontano. Sofia (giallo, casella 19) si trova dietro di te (casella 23).



Gli oggetti magici: quanto riuscite ad avvicinarvi al castello in aria della saggezza?

Ognuno allinea gli oggetti magici della sua collezione suddividendoli per colore. In seguito contate e confrontate la quantità di carte di ogni tipo (non i loro valori). **Importante:** contate pure le carte che andranno girate.

- Chi possiede il **minor numero di erbe**, deve immediatamente **girare a faccia in giù** tutti i suoi **amuleti**.
- Chi possiede il **minor numero di amuleti**, deve immediatamente **girare a faccia in giù** tutti i suoi **scorpioni**.
- Chi possiede il **minor numero di scorpioni**, deve immediatamente **girare a faccia in giù** tutti i suoi **elisir**.
- Chi possiede il **minor numero di elisir**, deve immediatamente **girare a faccia in giù** tutte le sue **ciotole**.

Se diversi tra voi hanno il **minor numero di carte** di un certo tipo, questi giocatori confrontano le loro **carte ciotola**:

- Solo chi in questo confronto diretto possiede il **minor numero di carte ciotola**, deve girare **a faccia in giù** le **carte richieste** (come descritto sopra).
- Se diversi giocatori che prendono parte al confronto possiedono il **minor numero di carte ciotola**, allora **tutti** questi giocatori devono girare **a faccia in giù** le **carte richieste** (come descritto sopra).

A questo punto sommate i **valori** ancora **visibili** delle vostre carte. In seguito, **avanzate** con il vostro veggente del numero di caselle corrispondente. I veggenti che raggiungono il **castello in aria**, possono **tutti** essere **certi** della loro **vittoria**. Se nessun veggente ci è riuscito, allora vince chi si è **avvicinato di più alla casella 75**. In caso di pareggio, vince chi possiede più carte.

Epilogo: Tra la radura (casella 30) e il castello in aria (casella 75) si trovano quattro santuari (caselle 40, 50, 60 e 70). Se li raggiungi, hai dimostrato di avere capacità straordinarie:

Casella 40: Santuario dell'intuito: Hai raggiunto il rango di veggente d'intuito. Dopo tutto, le tue qualità premonitrici ti hanno portato oltre la radura dell'illuminazione. Continua a studiare la tua sfera di cristallo, e un giorno sarai un grande veggente.

Casella 50: Santuario dell'alta solennità: Sei diventato un veggente dell'alta solennità. Le tue capacità premonitrici hanno fatto prova di chiaroveggenza avanzata. D'ora in poi potrai insegnare la divinazione ai novizi.

Casella 60: Santuario del veggente maestro: Sei diventato un veggente maestro. Ora profetizzi con eccellente maestria e nemmeno il più astuto ciarlatano riuscirà mai a ingannarti. Dotato di molta pratica, procederai disinvolto nel cammino della tua vita... pronosticandola tutta.

Casella 70: Santuario del vicino trionfo: Sei un veggente vicino al trionfo! Congratulazioni! Addirittura in situazioni imperscrutabili custodisci l'alta arte della chiaroveggenza. Il mistico castello in aria ti aspetta a porte aperte... giusto?



Anna



Antonio



Tu



Sofia



- Sofia ha meno erbe (2) degli altri. Di conseguenza deve girare i suoi amuleti.
- Anna e Antonio hanno meno amuleti degli altri (2). Anna possiede più ciotole. Di conseguenza Antonio deve girare i suoi scorpioni.
- Tu, Sofia e Anna avete meno scorpioni di tutti (3). Sofia ha più ciotole (5) rispetto ad Anna e a te (3 ciascuno). Voi due dovete girare i vostri elisir.
- Antonio possiede meno elisir di tutti (3). Deve girare la sua ciotola.

A questo punto, determinate la forza effettiva dei vostri utensili magici, e avanzate col vostro veggente nel modo che vi corrisponde.

Anna: VERDE 0, BLU $2 \times 4 = 8$, MARRONE $3 \times 1 = 3$, ROSA 0, BIANCO $3 \times 2 = 6 = 17$

Anna, che aveva già raggiunto la casella 32, arriva così in totale sulla **casella 49**.

Antonio: VERDE 0, BLU $2 \times 4 = 8$, MARRONE 0, ROSA $3 \times 3 = 9$, BIANCO 0 = 17

Antonio, da casella 28, non riesce a superare Anna. Raggiunge la **casella 45**.

Tu: VERDE 0, BLU $4 \times 4 = 16$, MARRONE: $3 \times 1 = 3$, ROSA 0, BIANCO $3 \times 2 = 6 = 25$

Riesci a recuperare molto e finisci sulla **casella 48**, direttamente dietro ad Anna.

Sofia: VERDE 0, BLU 0, MARRONE $3 \times 1 = 3$, ROSA $6 \times 3 = 18$, BIANCO $5 \times 2 = 10 = 31$

Dalla casella 19, Sofia raggiunge addirittura la **casella 50**. È più vicina di tutti al mistico castello in aria e di conseguenza vince.



Concessionario di licenza:



Art.Nr.: 60 110 5138

Autore: Leo Colovini, Teodoro Mitidieri

Illustrazioni: Alexander Jung

Grafica e layout: Stephanie Gefßler

Traduzione: Sara Pirovino

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

