



BUG RACE



Regole del gioco



Scopo del gioco

La corsa degli insetti è un affascinante spettacolo. I destrieri a sei zampe scattano velocissimi cercando di non inciamparsi e aggrovigliare le zampe una sull'altra. Il premio, una grande mela rossa, spetta solo al migliore dei migliori! Il vincitore sarà il giocatore il cui insetto (o roboinsetto) per primo supererà la linea del traguardo.

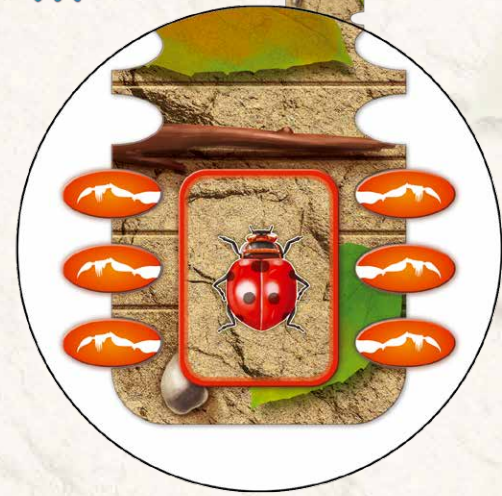
Preparazione al gioco

Per prima cosa preparare il tabellone, che consiste di nove parti e che alla fine della preparazione avrà una forma a croce. Iniziare disponendo la parte centrale, sulla quale si trova l'illustrazione della mela, la meta anelata dagli insetti corridori. All'elemento centrale vengono aggiunte le quattro piste, ognuna delle quali composta da due elementi. Se al gioco partecipano meno di quattro giocatori non è necessario utilizzare tutte le piste, è possibile utilizzarne solo due o tre. Come forse avrete notato, le illustrazioni sulle diverse parti degli elementi sono diverse. È possibile organizzare una gara nel bosco o in una stazione spaziale. I giocatori possono decidere autonomamente in quale gara sfidarsi, ciò non influenza il gioco in alcun modo.

Una volta creato il tabellone, ogni giocatore sceglie un insetto e prende sei segnalini Zampa del colore corrispondente. È possibile utilizzare i segnalini di qualsiasi lato: i roboinsetti sono assolutamente in grado di partecipare alle gare nei boschi.

A questo punto ogni giocatore pone il proprio insetto su una pista prima della linea di partenza e dispone i propri segnalini come indicato in figura 1.

Mischiare accuratamente il mazzo di carte e disporlo a lato del tabellone.



1.

Come si muovono gli insetti?

Gli insetti si muovono lungo la pista in direzione del centro del tabellone. Sulla pista sono disegnate delle caselle e gli insetti possono spostarsi solo su queste caselle. Ai lati della pista si trovano gli spazi per i segnalini Zampa. Per poter spostare in avanti l'insetto, è necessario disporre le sue zampe nel modo corretto. **La regola principale è che un insetto non può perdere le proprie zampe!** Le zampe devono trovarsi a fianco del corpo dell'insetto o disposte diagonalmente rispetto all'insetto. Prima si spostano le zampe, poi l'insetto (figura 2).

2.



È possibile spostare l'insetto in avanti



Non è possibile spostare l'insetto in avanti

I segnalini da spostare sono determinati a ogni turno dalle carte. Sulla carta è illustrata la silhouette dell'insetto con le sue sei zampe e sono indicati i segnalini Zampa che possono essere spostati utilizzando la carta.

Carte diverse permettono di spostare zampe diverse. Giocando una carta è possibile spostare solo le zampe indicate sulla carta stessa. È possibile muovere tutte le zampe indicate o solo una parte. Le zampe si spostano secondo l'ordine. Può capitare che non ci sia posto per un segnalino Zampa, ossia una casella sulla pista sulla quale dovrebbe spostarsi la zampa è occupata da un'altra zampa dell'insetto. In questo caso non è possibile spostare la zampa in questione. Un insetto non può scavalcare le proprie zampe, altrimenti si inciamperebbe e cadrebbe (Figura 3)...



È possibile spostare tutte le zampe



Non è possibile spostare la zampa destra

3.

In qualsiasi momento del turno è consentito spostare un segnalino Zampa, se la disposizione delle zampe lo permette. L'insetto può spostarsi tra le carte giocate o anche tra le zampe indicate su una carta.

Svolgimento del turno

Il gioco si svolge a turni. Ogni turno è diviso in due fasi:

1. Ogni giocatore pesca due carte dal mazzo. Una carta viene tenuta in mano, l'altra carta viene passata al gio-

catore alla sua sinistra. In caso di partita a due giocatori, i giocatori semplicemente si scambiano la seconda carta. In caso di partita a tre o quattro giocatori, nel turno successivo la seconda carta viene passata al giocatore alla sua destra. Poi nuovamente a sinistra, nel turno successivo nuovamente a destra e così via.

2. Ogni giocatore gioca una delle proprie due carte e sposta i segnalini Zampa su di essa indicate (e lo stesso insetto, se possibile). Se possibile, il giocatore deve spostare tutte le zampe indicate sulle carte. Poi si gioca la seconda carta e il giocatore sposta tutti i segnalini Zampa su di essa indicate. Quando entrambe le carte sono state giocate il turno si conclude.

Tutte le carte giocate vengono scartate. Quando il mazzo si esaurisce mescolare gli scarti per formare un nuovo mazzo.

Regole per giocatori esperti

All'inizio di ogni turno pescare non due, ma quattro carte. Tenere una carta in mano e passare le tre carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra. A questo punto si riceveranno delle carte dal giocatore a destra, sceglierne una e passare nuovamente le carte rimanenti a sinistra. Proseguire fino al passaggio dell'ultima carta. Nella seconda fase del turno si dovranno giocare tutte e quattro le carte. Nel turno successivo, passare le carte al giocatore a destra.

Fine del gioco

La partita si conclude se al termine di un turno almeno un insetto ha attraversato **completamente** la linea del traguardo. Solo il corpo dell'insetto deve essere considerato a questo scopo, alcune zampe possono essere lasciate indietro. Il giocatore che controlla questo insetto è proclamato vincitore della partita. Se i giocatori lo desiderano, è possibile proseguire il gioco per determinare il secondo e il terzo posto.

Se al termine dell'ultimo turno diversi insetti hanno attraversato completamente la linea del traguardo, il vincitore viene determinato tramite la disposizione delle zampe. In questo caso sarà proclamato vincitore l'insetto con le zampe più protese in avanti. Si comparano in primo luogo le zampe posteriori, poi le zampe mediane e infine le zampe anteriori.

Autori del gioco: Alexei Konnov, Anatoly Shklyarov
© 000 RightGames, LLC, 2014
Ringraziamenti speciali: Alexei Paltsev, Yuri Tapilin
Traduzione in italiano: Alessandro Seren Rosso

