



COMPONENTI DEL GIOCO

♣ 1 blocco di fogli da gioco

♣ 4 matite

♣ 3 dadi

♣ 4 pedine

+ 1 piccola plancia per dadi
sul retro della scatola



SCOPO DEL GIOCO

In **LOOT** lanciate i dadi per girare in lungo e in largo la convention SPIEL di Essen, in Germania, mentre visitate gli stand più interessanti dell'evento. Al termine del gioco, vincerà chi avrà esplorato la maggior parte della fiera.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per iniziare, ogni giocatore prende 1 foglio, 1 matita e 1 pedina. Posizionate la vostra pedina su una casella qualsiasi del bordo della griglia situata nella parte sinistra del vostro foglio. Scegliete un giocatore che lanci tutti e 3 i dadi e li posizioni, in qualsiasi ordine, nei tre spazi (» , » , !) della plancia per dadi sulla parte anteriore della scatola (vedete esempio a destra).



COME GIOCARE

Durante ogni round, i giocatori devono spostare simultaneamente la propria pedina in orizzontale o in verticale sulla griglia personale della convention. Il dado sullo spazio ! della plancia per dadi (da qui in poi chiamato "dado attivo") stabilisce il numero di caselle attraversate. Gli altri 2 dadi (sugli spazi » e ») non sono importanti nel turno in corso. Servono però a prevedere il numero di caselle da attraversare nei 2 turni successivi, permettendovi così di pianificare in anticipo le vostre mosse.

Le seguenti regole si applicano al movimento delle pedine:

- ❗ Dovete muovere la pedina di un numero di caselle pari a quelle indicate sul dado attivo.
- ❗ Potete muovere la pedina solo in orizzontale o in verticale, senza cambiare direzione.
- ❗ Dovete contrassegnare la casella su cui si trova la pedina con una linea diagonale (una barra) /. Se su quella casella c'è già una barra, dovete contrassegnarla di nuovo con una barra rovesciata per formare una croce X.
- ❗ La vostra pedina non può essere posizionata su una casella su cui è già presente una croce X. In altre parole, la pedina non può occupare una casella per 3 volte.
- ❗ Non potete muovere la pedina fuori dal bordo della griglia.
- ❗ Se non potete muovere la pedina (poiché può raggiungere solo caselle contrassegnate dalla croce o uscirebbe dalla griglia), posizionatela su una qualunque casella priva di contrassegni (senza alcuna barra) e non contrassegnatela.

Esempio: In questo momento la pedina del giocatore nell'immagine a destra può muoversi solo verso le caselle cerchiato. Se il dado attivo indica un 5 o un 6, allora alla pedina non sono concessi spostamenti, perché così facendo uscirebbe dalla griglia. Se però il dado attivo indicasse un 3, la pedina potrebbe muoversi solo in avanti perché così facendo uscirebbe dalla griglia verso destra e si posizionerebbe su una croce a sinistra o in basso. Se, invece, il dado attivo indicasse un 1, la pedina potrebbe muoversi o a sinistra o in alto e potreste contrassegnare una di queste caselle con la prima barra, oppure potrebbe muoversi verso destra o in basso e potreste contrassegnare una di quelle caselle per la seconda volta.



NUOVO TURNO

Una volta che tutti hanno terminato il proprio turno in base al numero indicato dal dado attivo, scegliete una persona che lanci di nuovo questo dado e lo posizioni nello spazio » sulla plancia dei dadi, spostando così il dado » nello spazio » e il dado » nello spazio !. Il dado sullo spazio ! diventa il nuovo dado attivo, stabilendo il numero di caselle su cui muoversi nel turno attuale, mentre il nuovo dado » indica il movimento per i 2 turni successivi a partire da ora.



PUNTI E ABILITÀ

Una casella (o stand) conta come "visitata" una volta che l'avete contrassegnata con almeno 1 barra. Potete guadagnare dei punti o persino sbloccare nuove abilità acquisendo alcune combo degli stand (segnate i punti e le abilità con un **cerchio**). Per capire come funzionano le combo, date un'occhiata agli spazi cerchiati nell'esempio sottostante preso da una partita in corso:



- ❖ Ogni riga o colonna che completate sulla griglia della convention **A** visitando tutti gli stand (contrassegnandoli con una barra o croce) vi fa guadagnare 3 punti (vedete il 3 cerchiato nella parte superiore destra della griglia).
- ❖ Ogni casella bianca di Meeps che visitate nella griglia della convention **A**, o vi fa guadagnare da 1 a 5 punti oppure vi dà un'abilità che potete utilizzare una sola volta in un turno successivo. Contrassegnate questi punti e abilità sul percorso di Meeps **C**.
- ❖ Ogni gruppo collegato di caselle contraddistinte dallo **stesso colore** nella griglia **A** (ci sono gruppi di 1, 2, 3 e 4 caselle) vi fa guadagnare, una volta completato, rispettivamente 1, 2, 3 o 4 punti. Contrassegnate questi punti sulla griglia delle combo **B** sulla destra.
- ❖ Una volta che avete cerchiato il numero richiesto di spazi in una riga o colonna (**2x0** indica 2 cerchi, **3x0** 3 cerchi), guadagnate o 3 punti o un'abilità.

Cerchiate subito ogni punto che guadagnate durante un turno nell'apposito spazio **A**, **B** o **C** e prendete nota del totale per quel turno in un **unico spazio** sul vostro segnapunti **D**. Iniziate a registrare i punti nello spazio di partenza e scrivete i vostri punti per ogni turno successivo nello spazio vuoto successivo del segnapunti. Annotate sempre il vostro attuale punteggio totale, aggiungendo al totale precedente i punti guadagnati nel nuovo turno. Se guadagnate punti in

modi diversi in un unico turno (per esempio in una riga completa in **A**, uno spazio cerchiato in **B**, ecc.), dovete comunque sommarli tutti e annotarli in un unico spazio del segnapunti.

Come anticipato, cerchiare alcuni spazi vi permette di sbloccare alcune abilità uniche invece di guadagnare dei punti. Le abilità sbloccate forniscono un piccolo vantaggio per lo spostamento della vostra pedina sulla griglia della convention. Dopo averla utilizzata, contrassegnate con una croce ogni abilità per segnalare che non è più disponibile. Durante ogni turno potete usare 1 delle abilità cerchiare. Non potete unire 2 o più abilità.

Ci sono 2 tipi diversi di abilità:



La vostra pedina può muoversi oltre il bordo della griglia della convention, continuando a spostarsi sul lato opposto.



Potete muovere la pedina di 1 casella in più o in meno rispetto al numero indicato dal dado attivo.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina non appena 1 giocatore ha registrato i punti nel **penultimo spazio** del proprio segnapunti. Quel giocatore ottiene un **bonus di 3 punti**, che aggiunge al suo totale precedente e che annota nell'ultimo spazio del suo segnapunti. Tutti gli altri annotano il proprio punteggio finale nell'ultimo spazio senza aggiungere alcun bonus. Vince la partita chi, in questo momento, ha il punteggio totale più elevato.

In caso di pareggio, il numero di croci complete presenti sul tabellone di gioco stabilisce chi vince. Se anche questi numeri si equivalgono, vincono tutte le persone che hanno pareggiato.



Idea di gioco:

Ralf & Roy zur Linde

Illustrazione:

Christian Opperer, Michael Menzel (Meeps)

Traduzione e revisione italiana:

Francesca Perozziello e Valentina Ottomano
per The Geeky Pen



SKELLIG
GAMES GmbH
Parkweg 6
D-35452 Heuchelheim
Germania
www.skellig-games.de