

REGOLE DI GIOCO



VERHEXT!

MANICO DI SCOPA E CODA DI TOPO,
RISCHIO DI NUOVO DI PERDERE PER POCO!

8+ 3-5 30+



CONTENUTO

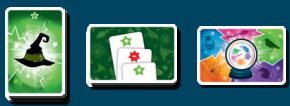
45 carte da gioco
9 ratti con i numeri da 1 a 9
9 cornacchie con i numeri da 1 a 9
9 scope da strega con i numeri da 1 a 9
9 ragni con i numeri da 1 a 9
9 pozioni magiche, 3 di ogni tipo: +1, +2, +3



44 carte profezia
8 volte 0 prese
16 volte 1 presa (esatto/minimo)
12 volte 2 prese (esatto/minimo)
8 volte 3 prese (esatto/minimo)



7 carte cappello da strega
5 carte dei punti
1 carta sfera di cristallo



IDEA DI BASE E OBIETTIVO DEL GIOCO

Posa lo sguardo sulla sfera di cristallo... VERHEXT! è un avvincente gioco di carte nel quale ad ogni giro devi predire quante prese riuscirai ad aggiudicarti. Se la profezia è corretta ricevi dei punti da sommare se è sbagliata dovrai sottrarre dei punti .

Non serve la bacchetta magica? Lo dici tu! Gli avversari non vedono l'ora di rovinarti la profezia con le loro imprevedibili pozioni magiche! Per fortuna padroneggi l'arte della magia - riuscirai nel corso della partita a trasformare le perdite in punti vincenti?

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Disponete le carte profezia in quattro mazzetti divisi per numero (0, 1, 2 e 3)

Consiglio per le prime partite: per poter vedere anche l'altro lato delle carte profezia (1, 2 e 3), ovvero 1+, 2+ e 3+, potete girare la prima carta di ogni mazzetto e posizionarla vicino ad esso.

2. Metteteci vicino il mazzo delle 7 carte cappello da strega.
3. Consegnate a ogni partecipante una carta dei punti.

Prima di iniziare un giro:

4. Al primo giro il giocatore più anziano riceve la carta sfera di cristallo. All'inizio di ogni giro successivo questa carta viene passata in senso orario.
5. Il giocatore con la carta della sfera di cristallo prende una carta a caso dal mazzo delle carte da gioco e la mette sul tavolo scoperta e visibile a tutti - **questa carta rappresenta il colore dominante nel giro in corso.**
6. Lo stesso giocatore mischia le restanti carte da gioco e ne distribuisce 7 a ognuno.



GLOSSARIO DEI GIOCHI DI PRESA

Presca: a turno tutti i giocatori giocano una carta. Queste carte si chiamano presa.
Aprire la presa: iniziare la presa giocando una carta a piacere.

Rispondere: giocare una carta dello stesso colore di quella che ha aperto la presa.
Colore dominante: colore che vince contro tutte le carte degli altri colori.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

VERHEXT! si svolge in più giri. Un giro si svolge nelle tre fasi seguenti:

1. FASE DI PROFEZIA In questa fase i giocatori, osservando le proprie 7 carte e considerando il colore dominante, predicono quante prese riusciranno a ottenere nella fase di gioco.

2. FASE DI GIOCO Questa è la fase principale, durante la quale i giocatori, presa dopo presa, calano le proprie carte cercando di far avverare la propria profezia.

3. FASE DI CONTEGGIO I giocatori controllano se le profezie si sono avverate e stabiliscono chi si è aggiudicato il cappello da strega per il maggior numero di prese.

Nel caso in cui, alla fine di un giro, uno dei mazzetti delle carte profezia da 1, 2 o 3 sia finito oppure quando, dopo sette giri, viene assegnato (oppure rimesso nella scatola) l'ultimo cappello da strega, la partita finisce. In caso contrario si prepara il giro successivo.

1. FASE DI PROFEZIA

Iniziando dal giocatore che possiede la carta sfera di cristallo e continuando poi in senso orario, ciascuno predice quante prese riuscirà ad aggiudicarsi nella successiva fase di gioco. Per far questo si sceglie una delle carte profezia e si mette davanti a sé vicino alla carta dei punti in modo che la faccia prescelta sia rivolta verso l'alto (esatto oppure minimo). Una volta che la carta è stata scelta, rimane in questa posizione fino alla conclusione della fase di gioco.



Più è alta la profezia, più grande è il compenso che si può ottenere.

Tuttavia, in caso la profezia non si avveri, anche il numero di punti sottratti sarà più alto.



È possibile ottenere ancora più punti, se si è scelto di fare una profezia "esatta" (senza l'aggiunta del +). Tuttavia è anche più difficile che questa profezia si avveri. Dunque è importante ponderare con attenzione quale faccia della carta si sceglie!

Il giocatore che ha scelto la carta profezia con il più alto potenziale di punti inizia la prima presa del giro.

Se lo hanno fatto più giocatori, inizia la prima presa del giro quello fra loro che ha scelto la carta profezia per ultimo.

NUOVA PROFEZIA

Se un giocatore sulla sua carta dei punti ha una carta profezia non avverata dai giri precedenti - e quindi dei punti da sottrarre - (si veda il punto 3: FASE DI CONTEGGIO), può prendere questa carta dalla sua carta dei punti e cercare di far avverare la profezia nel giro in corso. In questo caso la posizione vicino alla sua carta dei punti - come se l'avesse pescata da uno dei mazzi delle profezie. Così facendo può nuovamente scegliere uno dei due lati della carta (esatto oppure minimo), mettendolo rivolto verso l'alto.



CARTA PROFEZIA 0

Se un giocatore non ha una buona mano, può decidere di pescare una carta profezia 0. Così facendo predice che nella successiva fase di gioco non si aggiudicherà nessuna presa. Se la profezia non si avvera, non gli vengono sottratti punti e la carta viene rimessa sul mazzo delle carte 0.



Se invece, come predetto, non si aggiudica alcuna presa, mette poi la carta profezia 0 sulla sua carta dei punti (si veda il punto 3: FASE DI CONTEGGIO). Questo non porta alcun punto, ma assicura un vantaggio nei giri successivi. Se in un giro successivo lo stesso giocatore ha predetto una presa di troppo, può sostituire la presa mancante con la carta profezia 0 e quindi ottenere una profezia corretta. Se la carta profezia 0 viene utilizzata, dovrà poi essere rimessa sul mazzo delle carte 0.

Consiglio per la fase di profezia: tutti i giocatori hanno in mano 7 carte. Tuttavia spesso un giro ha meno di 7 prese (si veda il punto 2: FASE DI GIOCO - IL POTERE DELLE POZIONI MAGICHE). Oltre al colore dominante e alle proprie carte, anche le profezie fatte dagli avversari possono influire sulla propria profezia.

2. FASE DI GIOCO

Il giocatore prescelto durante la fase di profezia apre la presa, calando al centro del tavolo una scelta delle carte della sua mano. Si procede in senso orario e ciascun giocatore deve rispondere calando una **carta dello stesso colore della carta che ha aperto la presa**.

Solo se un giocatore **non può rispondere con lo stesso colore**, gioca una carta di colore diverso. Questa può essere sia una carta del colore dominante, sia di un altro colore.

Così viene determinato il **vincitore della presa**:

★ **la carta più alta del colore dominante vince la presa,**

★ **se non c'è nessuna carta del colore dominante, vince la carta più alta del colore che ha aperto la presa..**

Una carta che ha un colore diverso da quello dominante e da quello di apertura non può mai vincere la presa.

Il **vincitore** mette il mazzetto di tutte le carte della presa coperte vicino alla sua carta profezia - questa presa gli appartiene. **Sarà questo giocatore a iniziare la presa successiva** e si procede in questo modo finché il primo giocatore non rimane senza carte. A questo punto si conclude per tutti la fase di gioco e si passa a quella di conteggio. A causa delle pozioni magiche può succedere che a questo punto alcuni giocatori abbiano ancora carte in mano. Queste verranno eliminate senza ulteriori ripercussioni.

PARITÀ

Se una presa finisce in parità, tutte le carte della presa vengono eliminate. **Non vince nessuno**. Fra i giocatori in parità inizierà la presa successiva quello che ha giocato per ultimo la sua carta.

LE CARTE DA GIOCO

Nel gioco Verhex! ci sono carte di cinque colori. Quattro di questi (**ratti, cornacchie, scope da strega, ragni**) hanno i numeri da 1 a 9.



Poi ci sono le **pozioni magiche**. Possono essere giocate come colore autonomo con i numeri 1, 2 o 3. Dunque le pozioni magiche possono anche essere colore dominante e ovviamente si può iniziare la presa anche con una carta pozione magica.

IL POTERE DELLE POZIONI MAGICHE

Una carta pozione magica può essere combinata con ogni carta da gioco (ratti, cornacchie, scope da strega, ragni e pozioni magiche). In questo caso la carta pozione magica prende il colore della carta che accompagna e ne aumenta il valore di 1, 2 o 3.

Poiché le pozioni magiche hanno un proprio colore, una carta pozione magica può anche andare a rafforzare un'altra carta pozione magica.



ESEMPIO

1 Stefan è il primo a iniziare e apre la presa con "ratto 8".



2 Karin deve rispondere e cala "ratto 4".

4 Nemmeno Anke può rispondere con un ratto. Anche lei gioca il colore dominante "ragno 5", ma lo fa in combinazione con "pozione magica +2".

Con "ragno 7" Anke vince la presa e sarà lei ad aprire quella successiva...

Consiglio: per non perdere di vista le proprie prese (e quelle degli avversari) è bene disporre davanti a sé le prese conquistate come mostrato nell'illustrazione.



3. FASE DI CONTEGGIO

Tutti i giocatori la cui profezia si è avverata mettono la carta profezia con i punti da sommare ☆ rivolti verso l'alto sopra alla carta dei punti. Tutti i giocatori la cui profezia non si è avverata mettono la carta profezia con i punti da sottrarre ★ rivolti verso l'alto sopra alla carta dei punti. Posizionate le carte profezia sulla carta dei punti in modo da poter vedere i punti da sommare e da sottrarre dei giri precedenti.



Profezia non avverata = ★
Profezia avverata = ☆

Ricordate: i giocatori che nei giri precedenti hanno potuto mettere una carta profezia 0 sulla propria carta dei punti la possono usare per ottenere una profezia corretta; lo fanno aumentando la profezia di un punto nella fase di conteggio. Poi la carta viene rimessa sul mazzo delle carte profezia 0.

ASSEGNARE LA CARTA CAPPELLO DA STREGA

Il giocatore che ha vinto il maggior numero di prese, indipendentemente dal fatto che le sue profezie si siano avverate, riceve il cappello da strega e con esso un punto bonus.

Il cappello da strega viene messo sulla carta dei punti come se fosse una carta profezia.



Se due o più giocatori hanno collezionato un pari numero massimo di prese, una carta cappello da strega viene presa dal mazzo e rimessa nella scatola.

Se, dopo la fase di conteggio, non si verifica nessuna delle due condizioni che decretano la fine della partita, si inizia un nuovo giro.

FINE DELLA PARTITA

Se, dopo il conteggio dei punti del giro, si verifica una delle due condizioni indicate di seguito, la partita finisce subito:

- ★ la **settima e ultima carta cappello da strega** viene assegnata a un giocatore o rimessa nella scatola,
- ★ uno dei mazzetti di **carte profezia da 1, 2 o 3** è finito.

Si procede al conteggio finale dei punti, nel quale tutti i giocatori sommano e sottraggono i propri punti.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti positivi oppure - se si è trattato di una partita davvero stregata - quello con il minor numero di punti negativi.

In caso di parità, vince fra questi il giocatore con il maggior numero di carte cappello da strega sulla carta dei punti. Se si è ancora in parità, vince fra questi il giocatore con il maggior numero di carte profezia esatte. Se continua ad esserci parità, si ha una vittoria a pari merito.



Solo al fine di una migliore leggibilità si usa la forma linguistica del maschile sovraesteso che è da intendersi come forma inclusiva di tutti i generi.

© 2024 Game Factory
Autore: Charlie Bink
Redazione: Rico Gadola
Design: Melanie Friedli
Traduzione: Francesca Parenti

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

