

DE FR IT

Ralf zur Linde



8+ 2-4

Ravensburger



DAS SCHNELLE LAUF- UND DECKBAU-SPIEL  
FÜR 2-4 SPIELEFANS AB 8 JAHREN.

### SPIELZIEL

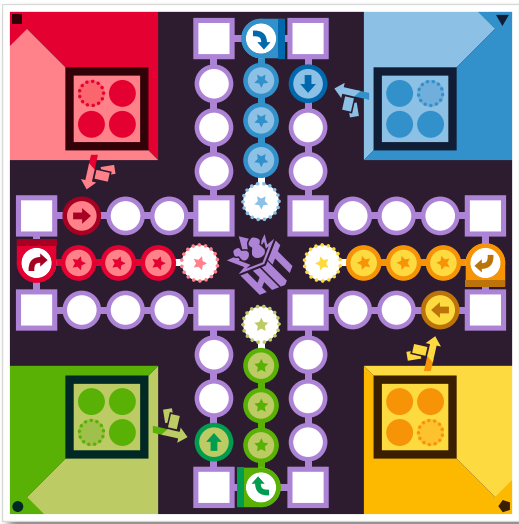
HIT greift die Grundidee klassischer Laufspiele wie Pachisi, Ludo und Eile mit Weile auf – doch bei HIT habt ihr euer Glück selbst in der (Karten-)Hand! Daher findet ihr in diesem Spiel keinen Würfel, sondern Karten. Mit diesen Karten bewegt ihr eure Figuren Richtung Ziel und könnt die Figuren der anderen schlagen. Wer es zuerst schafft, alle eigenen Figuren ins Ziel zu bringen, gewinnt das Spiel.

### WAS IST EIN DECKBAU-SPIEL?

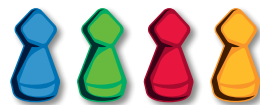
Der Begriff „Deckbau“ ergibt sich aus den Begriffen „Deck“ und „Bau“. In einem Deckbau-Spiel beginnt ihr alle mit einem eigenen Satz an Karten. Diesen Kartensatz nennt man Deck. Im Laufe des Spiels könnt ihr neue Karten kaufen, um euer persönliches Deck auszubauen und zu verbessern.

Die Besonderheit eines Deckbau-Spiels ist, dass ihr euer Deck mehrmals durchspielt: Ihr zieht Karten immer von eurem eigenen Nachziehstapel auf die Hand. Diese Handkarten spielt ihr aus und legt sie auf euren eigenen Ablagestapel. Danach zieht ihr wieder nach. Sobald euer Nachziehstapel leer ist, mischt ihr alle Karten neu zusammen.

### SPIELMATERIAL



1 Doppelseitiger Spielplan  
(Vorderseite für 2 & 4 Personen,  
Rückseite für 3 Personen)



16 Figuren  
(je 4 pro Spielfarbe)



40 Münzen  
(26 x 1er und 14 x 5er)



55 Karten  
(je 6 Startkarten pro Spielfarbe und 31 neutrale Karten)



6 Spielhilfekarten



# Spielablauf

Wer von euch am jüngsten ist (oder sich zuletzt geärgert hat), beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt nacheinander die folgenden vier Schritte aus:

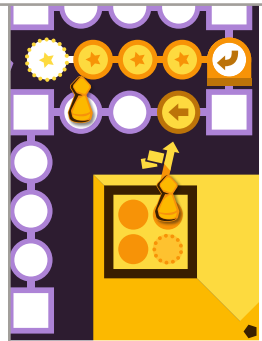
1. **Handkarten spielen und ausführen**
2. **Neue Karten kaufen**
3. **Karten nachziehen**
4. **Kartenmarkt auffüllen**

## 1. HANDKARTEN SPIELEN UND AUSFÜHREN

Bist du an der Reihe, **spiele deine 3 Handkarten** in einer **Reihenfolge deiner Wahl**. Führe jede gespielte Karte komplett aus, bevor du die nächste Karte spielst. Du musst alle Karten von deiner Hand spielen, darfst also keine „aufbewahren“.

### WENN DU EINE KARTE SPIELST:

- Lege die Karte sofort **offen** auf deinen persönlichen Ablagestapel. Bilde deinen Ablagestapel auf dem Tisch direkt neben deinem farblich passenden Bereich des Spielplans.
- Führe die gespielte Karte aus. Mit jeder Karte kannst du deine Figuren bewegen, andere Figuren schlagen und/oder erhältst Münzen aus dem Vorrat. Zudem schützen manche Karten deine Figuren davor, geschlagen zu werden.



Schaue dir deine Karten genau an. Denn die Reihenfolge, in der du sie spielst, kann entscheidend sein.

## FIGUREN BEWEGEN

Mit Karten kannst du deine Figuren bewegen, entweder um eine feste Anzahl an Feldern oder auf eine besondere Weise.

### DABEI GILT:

- Figuren werden normalerweise nur im Uhrzeigersinn bewegt.
- Eine Bewegung gilt nur für 1 Figur und darf normalerweise nicht aufgeteilt werden.
- Du darfst **nur eigene Figuren** bewegen, die bereits **rausgekommen** sind (siehe unten).

*Alle Karten sind ausführlich auf Seite 7 beschrieben.* Führe die Bewegung genau so aus, wie dort beschrieben. Manche Karten sind eine Ausnahme zu den hier genannten Grundregeln.

Du musst die Bewegung jeder gespielten Karte vollständig ausführen. Wann immer du das nicht kannst, musst du die Karte **ungenutzt** auf deinen Ablagestapel legen. Für ein abgebildetes Münz-Symbol erhältst du **trotzdem** die Münzen aus dem Vorrat.

## ZIELEINLAUF

Das Feld direkt vor deinem eigenen Zielbereich zeigt eine Schranke. Du darfst deine eigenen Figuren **niemals über deine Schranke** hinwegbewegen. Jede Figur läuft also nur genau eine Runde um den Spielplan. Andersfarbige Figuren können problemlos über deine Schranke hinwegziehen.



Schranke für Blau

Der gebogene Pfeil auf diesem Feld zeigt an, dass deine Figuren stattdessen in deinen **Zielbereich abbiegen** müssen. Dein Zielbereich besteht aus 4 Zielfeldern bzw. aus 3 Zielfeldern im Spiel zu viert. Ignoriert im Spiel zu viert das gepunktete Zielfeld.

Du musst mit deinen Figuren **passend auf ein Zielfeld** ziehen. Du darfst **keinen** einzigen Schritt einer gespielten Karte verfallen lassen. Geht das nicht, musst du die Karte ungenutzt ablegen. Figuren, die bereits auf einem Zielfeld stehen, darfst du überspringen.

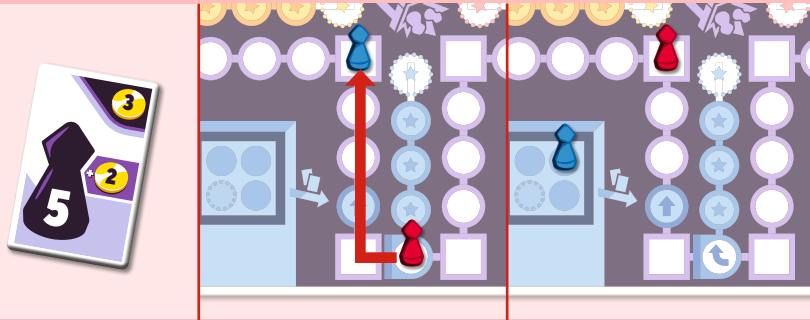


**BEISPIEL:** Blau kann weder mit der 10er- noch mit der 11er-Karte die letzte Figur passend auf ein Zielfeld ziehen. Und da man mit keiner Figur über die Schranke der eigenen Farbe hinwegziehen darf, legt Blau die 10 und die 11 ungenutzt ab.

Mit der 6 kann Blau die letzte Figur jedoch genau passend auf ein Zielfeld ziehen und gewinnt dadurch sofort das Spiel!

## FIGUREN SCHLAGEN

Immer wenn du deine Bewegung auf dem Feld einer gegnerischen Figur beendest, **schlägst** du diese Figur. Stelle die geschlagene Figur zurück auf ein freies Wartefeld ihrer Farbe und nimm mit deiner Figur ihren Platz ein.



**BEISPIEL:** Rot zieht mit der neutralen 5er-Karte um 5 Felder vor. Damit landet sie auf dem Feld mit der blauen Figur und schlägt sie. Die blaue Figur wird zurück auf ein blaues Wartefeld gesetzt.

**Eigene Figuren darfst du nicht schlagen.** Würdest du durch irgendeine Bewegung auf einem Feld mit einer eigenen Figur landen, darfst du diese Bewegung nicht ausführen.

**Manche Karten haben spezielle Symbole, die ihr beim Schlagen gegnerischer Figuren beachten müsst:**



**NICHT SCHLAGEN:** Dieses Symbol bedeutet, dass du mit dieser Karte keine gegnerische Figur schlagen darfst. Würdest du mit einer solchen Karte auf einem Feld mit einer gegnerischen Figur landen, bewegst du dich stattdessen **auf das nächste freie Feld** vor dieser Figur. So kommst du zwar weiter voran als angegeben, kannst aber möglicherweise leichter geschlagen werden.



**GESCHÜTZT:** Hat die oberste Karte deines Ablagestapels ein Schild-Symbol, sind **alle deine Figuren** geschützt und können **nicht geschlagen** werden. Würde eine gegnerische Figur auf einem Feld mit einer deiner Figuren landen, bewegt sie sich stattdessen **auf das nächste freie Feld** vor deiner Figur.

**HINWEIS:** Für dieses Symbol ist es besonders wichtig, in welcher Reihenfolge du deine Karten spielst. Nur wenn dieses Symbol oben auf deinem Ablagestapel ist, bist du geschützt! Egal ob du die Karte normal gespielt hast oder ungenutzt ablegen musstest.



**SCHILDBRECHER:** Eine Karte mit dem Schildebrecher-Symbol **erlaubt dir**, eine gegnerische Figur **selbst dann zu schlagen**, wenn sie eigentlich geschützt ist. Anders gesagt: Du ignorierst die Schild-Symbole der anderen.



**BEISPIEL:** Grün spielt die 1er-Karte. Auf dem blauen Ablagestapel liegt jedoch eine Karte mit Schild-Symbol. Dadurch sind alle blauen Figuren geschützt. Die grüne Figur bewegt sich daher auf das nächste freie Feld, also direkt vor Blau und Rot.



**BEISPIEL:** Nun ist Rot an der Reihe und spielt die 6er-Karte mit Schildebrecher-Symbol aus. Damit kann Rot die blaue Figur schlagen, obwohl sie eigentlich geschützt ist.

## RAUSKOMMEN

Zu Spielbeginn ist bereits eine deiner Figuren im Spiel und steht auf deinem Startfeld. Deine anderen Figuren stehen auf Wartefeldern. Du musst mit ihnen zunächst rauskommen, um sie anschließend bewegen zu können.

**DU KANNST AUF ZWEI ARTEN MIT EINER FIGUR RAUSKOMMEN:**

- Du spielst eine **Karte mit der passenden Funktion** aus. Zwei deiner Startkarten haben diese Funktion, die 1 und die 6.



**ODER**

- Alternativ kannst du **2 beliebige Handkarte** auf deinen Ablagestapel legen, **ohne** sie auszuführen (keine Bewegung / keine Münzen). Du entscheidest, in welcher Reihenfolge du die beiden Karten ablegst.



In beiden Fällen setzt du eine deiner Figuren von einem Wartefeld auf dein Startfeld.

**STEHT AUF DEINEM STARTFELD...**

- **Eine eigene Figur**  
Dann kannst du mit keiner weiteren rauskommen, weil du eigene Figuren nicht schlagen kannst.
- **Eine gegnerische Figur**  
Dann schlägst du sie. Ist sie jedoch geschützt, setzt du deine Figur stattdessen auf das nächste freie Feld vor der gegnerischen Figur.

## 2. NEUE KARTEN AUS DEM MARKT KAUFEN

Anschließend darfst du **eine oder mehrere Karten** aus dem offenen Kartenmarkt kaufen. Diese Karten bezahlst du mit deinen vor dir liegenden Münzen. Die Kosten stehen in der oberen rechten Ecke jeder Karte. Falls du nicht passend bezahlen kannst, erhältst du dein Rückgeld aus dem Vorrat.

Lege jede neu gekaufte Karte **verdeckt auf deinen persönlichen Nachziehstapel**, also NICHT auf deinen offenen Ablagestapel. So ist sichergestellt, dass du neue Karten direkt für deinen nächsten Zug auf der Hand hast.

## 3. KARTEN NACHZIEHEN

Danach ziehst du **3 Karten** von deinem persönlichen Nachziehstapel nach. Diese Karten hast du für deinen nächsten Zug zur Verfügung.

### NACHZIEHSTAPEL LEER

Wenn du eine Karte ziehen musst, dein Nachziehstapel aber leer ist, nimm deinen gesamten Ablagestapel und mische ihn gut durch. Dies ist dein neuer verdeckter Nachziehstapel. Ziehe nun weitere Karten, bis du 3 Karten auf der Hand hast.

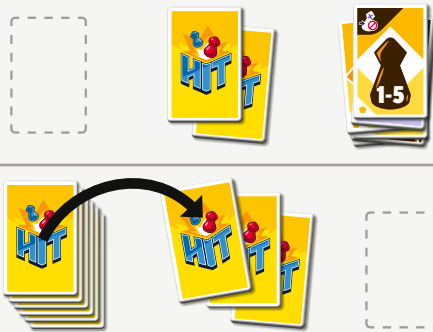
**HINWEIS:** Mische deinen Ablagestapel immer erst, wenn du eine Karte ziehen musst und dein Nachziehstapel leer ist, nicht bereits, sobald du die letzte Karte von ihm ziehst.



### SONDERFALL: KARTE MIT SCHILD OBEN AUF ABLAGESTAPEL

Liegt eine Karte mit Schild-Symbol oben auf deinem Ablagestapel, wenn du neu mischen musst? Dann darfst du diese Karte als einzige Karte dort liegen lassen. Sie bildet dann den Beginn deines neuen Ablagestapels. Auf diese Weise bist du eine Runde länger geschützt – allerdings wirst du diese Karte nicht so schnell wieder auf die Hand ziehen.

Möchtest du das nicht, mischst du sie einfach zusammen mit den anderen Karten deines Ablagestapels neu.



**BEISPIEL:** Nachdem du 2 Karten nachgezogen hast, ist dein Nachziehstapel leer. Daher mischst du deinen gesamten Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Nachziehstapel. Dann ziehst du 1 weitere Karte nach, sodass du insgesamt 3 Karten nachgezogen hast.

## 4. KARTENMARKT AUFFÜLLEN

Fülle leere Plätze im Kartenmarkt mit neuen Karten vom Stapel der neutralen Karten auf. Du deckst also genau so viele neue Karten von diesem Stapel auf, wie du zuvor Karten gekauft hast. Falls du keine Karte gekauft hast, entfällt dieser Schritt. Damit ist dein Zug beendet und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

**BEISPIEL:** Du hast in deinem Zug 2 Karten aus dem Markt gekauft. Daher sind dort nun 2 Plätze leer. Du ziehst 2 neue Karten vom Stapel und legst sie aufgedeckt in den Markt.

## Spielende

**Wer es schafft, alle eigenen Figuren ins Ziel zu bringen, gewinnt sofort das Spiel.**

## Varianten

### MEHR SCHADENFREUDE

Wenn ihr es noch schadenfreudiger möchtet, könnt ihr die Schild-Symbole auf den Karten ignorieren. Figuren sind also **niemals geschützt**. Beachtet jedoch, dass das Spiel dadurch länger dauern kann.

### 4 STATT 3

Wenn ihr längere Spielrunden mögt, könnt ihr auch im Spiel zu viert mit allen **4 Figuren pro Farbe** spielen (statt mit 3).

# ÜBERSICHT ALLER SYMBOLE



**NICHT SCHLAGEN:** Eine Karte mit diesem Symbol kannst du nicht zum Schlagen verwenden. Stattdessen bewegst du dich auf das nächste freie Feld vor der Figur.



**SCHILDBRECHER:** Eine Karte mit diesem Symbol erlaubt dir, Figuren zu schlagen, die eigentlich geschützt sind.



**GESCHÜTZT:** Hat die oberste Karte auf deinem Ablagestapel ein Schild-Symbol, sind deine Figuren geschützt und können nicht geschlagen werden.



**KEIN ZIELEINLAUF:** Mit einer Karte mit diesem Symbol darfst du unter keinen Umständen eine Figur in deinen Zielbereich bewegen.

# ÜBERSICHT ALLER KARTEN

## STARTKARTEN (IN ALLEN 4 FARBEN)



Nimm dir **3 Münzen** aus dem Vorrat.

**HINWEIS:** Münzen sind nicht begrenzt. Sollten euch einmal die Münzen ausgehen, nehmt bitte anderes Material als Ersatz.



Komme mit einer deiner Figuren raus (*siehe „Rauskommen“ auf Seite 5*).

**ODER**

Ziehe deine Figur 1 bzw 6 Felder weiter.



Ziehe deine Figur **1 bis 5 Felder** weiter – du entscheidest, um wie viele Felder. Allerdings darfst du dabei keine Figur schlagen. Du darfst jedoch eine Zahl wählen, mit der du auf einem Feld mit einer gegnerischen Figur landen würdest. In diesem Fall ziehst du wie üblich auf das nächste freie Feld vor der Figur.



Ziehe deine Figur **3 Felder** weiter und nimm dir **2 Münzen**.

**SCHILD-SYMBOL:** Solange diese Karte oben auf deinem Ablagestapel liegt, sind alle deine Figuren geschützt.



Ziehe auf das **nächste freie Eckfeld** und nimm dir **1 Münze**. Überspringe besetzte Eckfelder. Ein Feld ist „frei“, wenn dort keine andere Figur steht.

## NEUTRALE KARTEN



Ziehe deine Figur um die **angegebene Anzahl** Felder weiter.

**4ER-KARTE:** zusätzlich Schutz-Symbol.



**5ER-/7ER-/8ER-KARTE:** Nimm dir zusätzlich **2 Münzen**.



**6ER-KARTE:** Nimm dir zusätzlich **1 Münze**. Zusätzlich Schildbrecher-Symbol.



**11ER-KARTE:** Du darfst keine Figur schlagen.



Ziehe deine Figur **3 Felder weiter ODER 1 Feld zurück** (ausnahmsweise gegen den Uhrzeigersinn). Beachte, dass du keinesfalls rückwärts über die Schranke deiner eigenen Farbe ziehen darfst.

**SCHILDBRECHER-SYMBOL:** Du darfst geschützte Figuren schlagen.



Teile **10 Schritte** beliebig (aber vollständig) auf eine oder mehrere deiner Figuren auf. Dabei darfst du keine Figuren schlagen und jede deiner Figuren höchstens 1x bewegen.

Kannst du die Schritte nicht vollständig auf deine Figuren aufteilen, musst du die Karte ungenutzt ablegen.



Springe direkt auf das **nächstgelegene Feld mit Schranke** und gebogenem Pfeil.



Springe direkt auf das nächstgelegene Startfeld.



Nimm dir **3 bzw. 5 Münzen** aus dem Vorrat.

**3-MÜNZEN-KARTE:** zusätzlich Schild-Symbol.



Ziehe deine Figur um **1, 2 oder 3 Eckfelder** weiter – du entscheidest, um wie viele Eckfelder.

**HINWEIS:** Im Gegensatz zu der Startkarte geht es hierbei nicht um *freie* Eckfelder, du kannst mit dieser Karte also gegnerische Figuren schlagen.



Ziehe deine Figur auf das Feld **der nächstgelegenen gegnerischen Figur** und schlage sie. Du darfst dabei auch eigene Figuren überspringen.

Ist diese Figur geschützt, ziehe wie üblich auf das nächste freie Feld vor ihr. Steht die nächstgelegene Figur auf dem Pfeil-Feld vor deinem Zielbereich und ist geschützt, kannst du mit dieser Karte auch ins Ziel ziehen.



Ziehe deine Figur **direkt hinter** die nächstgelegene Figur. Du überspringst sie also nicht, sondern landest auf dem Feld direkt hinter ihr.

**SYMBOL „KEIN ZIELEINLAUF“:** Du darfst mit dieser Karte nicht ins Ziel ziehen und auch keine Figur bewegen, die bereits auf einem Zielfeld steht.



Überspringe 1 oder 2 Gruppen und ziehe deine Figur auf das **nächste freie Feld vor der Gruppe**. Du entscheidest, ob du 1 oder 2 Gruppen überspringst.

Eine Gruppe besteht aus einer oder mehreren Figuren, die direkt hintereinanderstehen. Solltest du aus einer Gruppe „herauspringen“, so zählen die Figuren, die vor dir in der Gruppe stehen, bereits als erste Gruppe.

**SYMBOL „KEIN ZIELEINLAUF“:** Du darfst mit dieser Karte nicht ins Ziel ziehen und auch keine Figur bewegen, die bereits auf einem Zielfeld steht.



UN JEU DE PARCOURS ET DE DECKBUILDING  
POUR 2 À 4 JOUEURS\*, À PARTIR DE 8 ANS

## BUT DU JEU

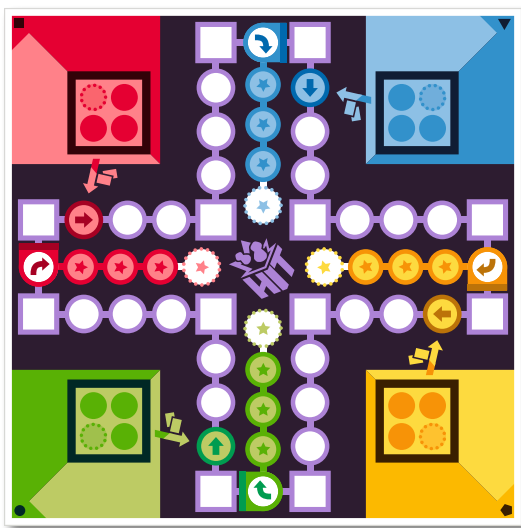
Le principe de HIT est basé sur les jeux de parcours classiques que sont les Petits Chevaux, le Pachisi, le Ludo ou encore Hâte-toi lentement ! mais ici, c'est vous qui avez votre destin en main ! En effet, ce jeu se joue sans dé, mais avec des cartes. Ce sont elles qui vous permettent de déplacer vos pions vers l'arrivée et de renvoyer les pions adverses chez eux. Le premier joueur qui parviendra à amener tous ses pions dans sa zone d'arrivée remportera la partie.

## QU'EST CE QU'UN JEU DE DECKBUILDING ?

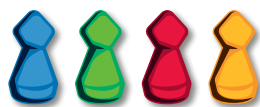
Dans un jeu de deckbuilding, chaque joueur commence avec son propre paquet de cartes, appelé "deck" en anglais. Au cours de la partie, les joueurs vont pouvoir en ajouter de nouvelles et ainsi "construire" (build, en anglais) petit à petit un meilleur deck. D'où le terme de "deckbuilding".

La particularité d'un jeu de deckbuilding réside dans le fait qu'un joueur va utiliser plusieurs fois les cartes qui composent son deck : il va piocher des cartes, les jouer, les défausser, puis les remélanger et recommencer ainsi le cycle plusieurs fois au cours des tours suivants.

## CONTENU



1 Plateau Double Face  
(un recto pour 2 à 4 joueurs\*, un  
verso pour 3 joueurs)



16 Pions  
(4 par couleur)



40 Pièces  
(26 de 1 et 14 de 5)



55 Cartes  
(6 cartes de départ par joueur et 31 cartes neutres)



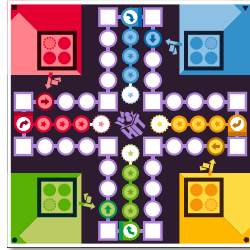
6 Aides de jeu

\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.



# Mise en Place

1. Avant la première partie, détachez soigneusement les pièces de la planche prédécoupée.
2. Installez le plateau au milieu de la table, à portée de tous. À 4 ou 2 joueurs, utilisez la face représentée ci-contre ; à **3 joueurs**, retournez-le sur l'autre face.
3. Choisissez chacun une couleur et prenez les pions correspondants.



- À 4 joueurs, ne prenez que 3 pions chacun. Rangez les pions inutilisés dans la boîte.
- À 2 ou 3 joueurs, prenez les 4 pions de votre couleur. Rangez les pions inutilisés dans la boîte.

4. Placez vos pions dans la maison de votre couleur. À 4 joueurs, laissez l'emplacement en pointillés libre. Placez ensuite l'un de vos pions sur la case Départ de votre couleur : il est déjà « sorti » et considéré comme en jeu dès le début de la partie.



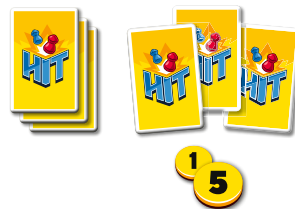
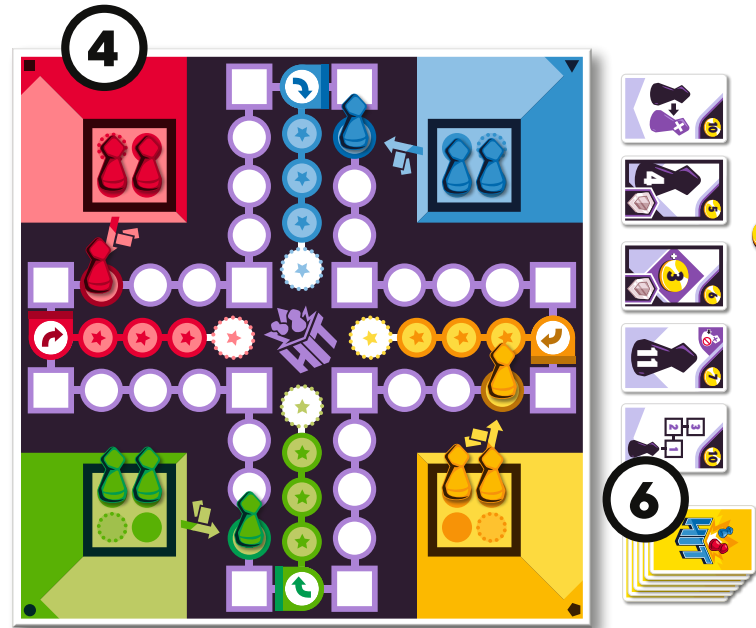
Maison



Case Départ

5. Prenez chacun les **6 cartes de départ de votre couleur** : elles constituent votre deck personnel de début de partie. Mélangez-les bien et placez ce paquet, face cachée, devant vous : c'est votre pioche. Piochez **3 cartes** en main. Rangez les cartes des couleurs inutilisées dans la boîte.
6. Mélangez toutes les cartes neutres (dont la couleur ne correspond pas aux cartes de départ), puis formez une pioche face cachée. Retournez les **5 premières cartes** de cette pioche et alignez-les à côté : c'est le **marché**.
7. Pour finir, chacun reçoit **une pièce de 1 et une pièce de 5** qu'il pose devant lui. Les pièces restantes constituent la réserve, à côté du plateau de jeu.

## MISE EN PLACE À 4 JOUEURS



# Déroulement de la Partie

Le plus jeune joueur (ou le dernier être monté à cheval) commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens horaire. À votre tour de jeu, effectuez les 4 étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Jouez des cartes de votre main et appliquez leurs effets**
2. **Achetez de nouvelles cartes**
3. **Piochez des cartes**
4. **Complétez le marché**

## 1. JOUEZ DES CARTES DE VOTRE MAIN ET APPLIQUEZ LEURS EFFETS

À votre tour de jeu, **jouez les 3 cartes de votre main, dans l'ordre que vous voulez**. Appliquez intégralement les effets d'une carte avant de jouer la suivante. Vous êtes obligé de jouer les 3 cartes de votre main ; vous ne pouvez pas en garder.

### LORSQUE VOUS JOUEZ UNE CARTE:

- Placez-la, **face visible**, sur votre pile de défausse personnelle, au bord du plateau, à côté de votre maison.
- Appliquez les effets de la carte. Chaque carte vous permet de déplacer vos pions, de renvoyer les pions adverses chez eux et/ou de gagner des pièces. Certaines cartes permettent également de protéger vos pions.



Regardez attentivement vos cartes. En effet, l'ordre dans lequel vous les jouez peut se révéler primordial.

## DÉPLACER SES PIONS

Certaines cartes vous permettent de déplacer vos pions, soit d'un nombre déterminé de cases, soit de façon particulière.

### EN GÉNÉRAL :

- Vous ne pouvez déplacer un pion **que dans le sens horaire**.
- Vous ne pouvez pas déplacer **plusieurs pions** à la fois.
- Vous ne pouvez déplacer **que vos pions** qui sont déjà sortis de la maison (voir ci-dessous).

*Vous trouverez la description détaillée de toutes les cartes page 13.* Effectuez intégralement les déplacements tels qu'ils sont décrits. Certaines cartes dérogent aux règles de bases décrites précédemment.

Vous êtes obligé d'appliquer intégralement le déplacement indiqué par chaque carte jouée. Si vous êtes dans l'impossibilité de le faire, vous devez défausser cette carte **sans appliquer son effet**. Cependant, si elle indique un symbole de pièce, vous la gagnez **tout de même** de la réserve.

## ARRIVER

La dernière case avant votre zone d'arrivée indique une barrière. Aucun de vos pions ne peut **jamais la franchir**. Chaque pion n'effectue donc qu'un seul tour de plateau. Les pions des autres couleurs peuvent par contre la franchir sans problème.



Barrière pour Bleu

La flèche sur cette case vous indique que vos pions doivent **tourner** vers votre **zone d'arrivée**. Celle-ci est composée de 4 cases (3 à quatre joueurs). À 4 joueurs, ignorez la case d'arrivée en pointillés.

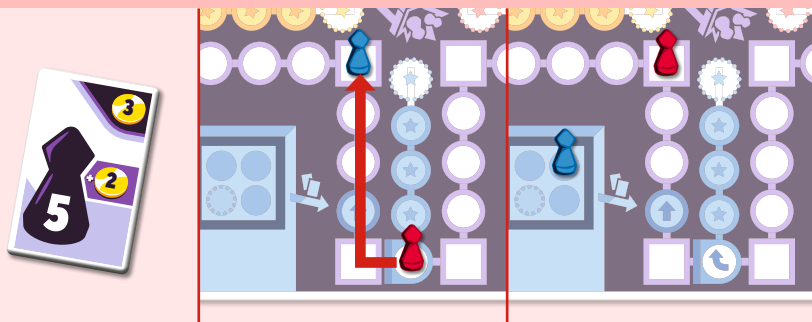
Pour pouvoir vous déplacer **sur une case d'arrivée**, vous devez obtenir le **nombre exact**. Vous ne pouvez **pas** ignorer les points de déplacement excédentaires. Si ça n'est pas possible, vous devez défausser votre carte, sans appliquer ses effets. Vous pouvez sauter par-dessus des pions se trouvant déjà dans la zone d'arrivée (en comptant leurs cases).



**EXEMPLE :** Que ce soit avec les cartes neutres 10 ou 11, Bleu ne peut déplacer aucun pion dans sa zone d'arrivée. Et comme il ne peut pas franchir la barrière de sa propre couleur avec ses pions, Bleu est obligé de défausser son 10 et son 11 sans pouvoir les utiliser. Avec la carte 6, Bleu peut faire rentrer exactement son dernier pion dans sa zone d'arrivée et remporte ainsi immédiatement la partie.

## RENOYER DES PIONS ADVERSES CHEZ EUX

À chaque fois que l'un de vos pions termine son déplacement sur une case occupée par un pion adverse, il le **renvoie** sur l'un des emplacements libres de sa maison et prend sa place sur sa case.



**EXEMPLE :** Rouge avance avec la carte neutre 5. Il atterrit sur la case occupée par Bleu et renvoie son pion sur l'un des emplacements de sa maison bleue.

**Il est interdit de renvoyer ses propres pions chez eux.** Si un déplacement vous amène sur une case occupée par l'un de vos propres pions, vous ne pouvez pas effectuer ce déplacement.

**Certaines cartes possèdent des symboles spéciaux à respecter lorsque vous renvoyez des pions adverses chez eux :**



**AUCUN RENVOI :** Ce symbole indique que vous ne pouvez renvoyer chez lui aucun pion adverse avec cette carte. Si, en jouant cette carte, vous atterrissez sur une case occupée par un pion adverse, avancez **jusqu'à la première case libre suivante**. Certes, vous avancez d'une case de plus, mais risquez éventuellement d'être renvoyé chez vous plus facilement.



**PROTECTION :** Si la carte supérieure de votre défausse possède un symbole Bouclier, **tous vos pions** sont protégés et ne peuvent **pas être renvoyés chez eux**. Si un pion adverse atterrit sur une case occupée par l'un de vos pions, il avance **jusqu'à la première case libre suivante**.

**REMARQUE :** Avec ce symbole, l'ordre dans lequel vous jouez vos cartes est particulièrement important. Vous n'êtes protégé que si ce symbole se trouve au sommet de la pile de défausse ! Peu importe que vous ayez joué la carte normalement ou que vous ayez dû la défausser sans vous en servir.



**BRISEUR DE BOUCLIER :** Une carte avec un symbole Briseur de bouclier **vous permet de renvoyer un pion adverse chez lui même s'il était protégé**. Autrement dit : vous ignorez le symbole Bouclier des autres.



**EXEMPLE :** Vert joue sa carte 1. La carte supérieure de la défausse bleue indique cependant un Bouclier. Tous les pions bleus sont donc protégés. Le pion vert se déplace alors sur la première case libre, donc directement devant Bleu et Rouge.



**EXEMPLE :** C'est maintenant à Rouge de jouer et il joue sa carte 6 avec un symbole Briseur de bouclier. Il peut donc renvoyer chez lui l'autre pion bleu, bien qu'il soit protégé.

## SORTIR

Dès le début de la partie, vous possédez déjà un pion en jeu sur votre case Départ. Tous les autres sont dans la maison. Vous devez d'abord les faire sortir pour pouvoir ensuite les déplacer.

### IL EXISTE DEUX MANIÈRES DE FAIRE SORTIR UN PION :

- Jouer une **carte permettant l'effet correspondant**. Deux de vos cartes de départ déclenchent cet effet : la 1 et la 6.



**OU**

- Défausser à la place **2 cartes au choix** de votre main, sans appliquer leurs effets (ni déplacement, ni gain de pièces). Vous êtes libre de choisir l'ordre dans lequel vous défaussez ces cartes



Dans les deux cas, placez l'un des pions de votre maison sur votre case Départ.

### SI CELLE-CI EST OCCUPÉE PAR ...

- l'un de vos propres pions,**  
vous ne pouvez pas sortir car vous ne pouvez pas renvoyer vos propres pions chez eux.
- un pion adverse**  
vous le renvoyez dans sa maison. S'il est protégé, placez votre pion sur la prochaine case libre suivante.

## 2. ACHETEZ DE NOUVELLES CARTES AU MARCHÉ

Vous pouvez ensuite acheter une ou plusieurs cartes du marché à l'aide de vos pièces. Le coût est indiqué dans le coin supérieur droit de chaque carte. Si vous n'avez pas la somme exacte, prenez la monnaie dans la réserve.

Ajoutez chaque nouvelle carte achetée, **face cachée, au sommet de votre pioche**. Vous serez ainsi sûr de piocher ces nouvelles cartes dès votre prochain tour.

## 3. PIOCHEZ DES CARTES

Puis piochez **3 cartes** de votre paquet personnel. Ce sont elles que vous pourrez jouer lors de votre prochain tour.

### PIOCHE VIDE

Si vous devez piocher une carte mais que votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour constituer une nouvelle pioche. Continuez de piocher jusqu'à ce que vous ayez 3 cartes en main.

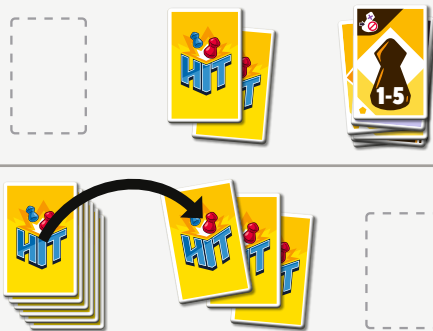
**REMARQUE :** Ne mélangez votre défausse que lorsque vous devez piocher et que votre paquet est vide et non pas dès que vous piochez la dernière carte.



### CAS PARTICULIER : CARTE AVEC UN BOUCLIER AU SOMMET DE LA DÉFAUSSE ?

Si une carte avec un Bouclier se trouve au sommet de votre défausse au moment de la remélanger, vous pouvez décider de la laisser seule dans la défausse. Ne mélangez alors que les autres cartes qui s'y trouvaient. Ceci vous permet d'être protégé un tour de plus, bien qu'il vous faille attendre plus longtemps pour la récupérer en main...

Si vous ne voulez pas la garder, mélangez-la simplement avec toutes les autres cartes de votre défausse pour constituer votre nouvelle pioche.



**EXEMPLE :** Après avoir pioché 2 cartes, votre pioche est vide. Vous mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche, puis vous piochez 1 carte de manière à en avoir pioché 3 en tout.

## 4. COMPLÉTEZ LE MARCHÉ

Complétez les emplacements vides du marché avec de nouvelles cartes neutres de la pioche. Vous devez donc piocher autant de cartes neutres que de cartes achetées à l'étape 2. Ignorez cette étape si vous n'en avez acheté aucune. Votre tour est alors terminé et c'est à votre voisin de gauche de jouer.

**EXEMPLE :** À votre tour de jeu, vous avez acheté 2 cartes du marché. Il y a donc 2 emplacements vides. Piochez 2 cartes et placez-les face visible sur le marché.

## Fin de la Partie

**Le premier joueur qui parvient à amener tous ses pions dans sa zone d'arrivée remporte immédiatement la partie.**

## Variantes

### PLUS MÉCHANT

Pour rendre le jeu encore plus méchant, vous pouvez ignorer le symbole Bouclier sur les cartes. Les pions ne sont alors **jamais protégés**. Mais la durée de partie risque d'être plus longue.

### 4 AU LIEU DE 3

Pour des parties plus longues, vous pouvez aussi jouer avec **4 pions par couleur** (au lieu de 3) à 4 joueurs.

## APERÇU DES SYMBOLES



**AUCUN RENVOI** : Vous ne pouvez pas utiliser une carte portant ce symbole pour renvoyer un pion chez lui. Déplacez-vous jusqu'à la prochaine case libre à la place.



**BRISEUR DE BOUCLIER** : Une carte avec ce symbole vous permet de renvoyer un pion chez lui, même protégé.



**PROTÉGÉ** : Si la carte au sommet de votre défausse possède un symbole Bouclier, tous vos pions sont protégés et ne peuvent pas être renvoyés chez eux.



**PAS D'ARRIVÉE** : Une carte avec ce symbole vous empêche de déplacer l'un de vos pions dans votre zone d'arrivée.

## APERÇU DES CARTES

### CARTES DE DÉPART (DANS LES 4 COULEURS)



Gagnez 3 pièces de 1.

**REMARQUE** : Les pièces sont supposées en quantité illimitée. Si la réserve est vide, utilisez un substitut pour les remplacer.



Sortez un pion (voir « Sortir » page 11).

OU

Déplacez 1 pion respectivement de 1 ou 6 case(s).



Avancez 1 de vos pions de **1 à 5 cases** au choix. Vous ne pouvez renvoyer aucun pion chez lui. Vous pouvez cependant choisir un nombre qui vous permet d'atterrir sur une case occupée par un pion adverse. Dans ce cas, placez-le sur la prochaine case libre, comme d'habitude.



Avancez 1 de vos pions de **3 cases** et gagnez **2 pièces** de 1.

**SYMBOLE BOUCLIER** : Tant que cette carte se trouve au sommet de votre défausse, tous vos pions sont protégés.



Avancez 1 pion sur la **prochaine case de coin libre** et gagnez **1 pièce** de 1. Sautez par-dessus les cases de coin occupées. Une case est « libre » si elle n'est occupée par aucun pion.

### CARTES NEUTRES



Avancez 1 de vos pions du **nombre de cases indiqué**.

**CARTE 4** : Symbole de protection en plus.



**CARTES 5, 7 ET 8** : Gagnez 2 pièces de 1 en plus.



**CARTE 6** : Gagnez 1 pièce de 1 en plus. Symbole de Briseur de bouclier en plus.



**CARTE 11** : Vous ne pouvez pas renvoyer de pion chez lui.



Avancez 1 de vos pions de **3 cases OU reculez-le d'1 case** (exceptionnellement dans le sens antihoraire). N'oubliez pas que vous ne pouvez pas franchir votre barrière.

**SYMBOLE BRISEUR DE BOUCLIER** : Vous pouvez renvoyer un pion protégé chez lui.

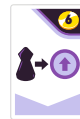


Répartissez intégralement **10 points** de déplacement entre vos pions. Vous ne pouvez renvoyer aucun pion chez lui et ne pouvez déplacer un même pion qu'une seule fois.

Si vous ne pouvez pas répartir intégralement ces 10 points de déplacement entre vos pions, défaussez cette carte sans appliquer ses effets.



Sautez directement sur la **case avec une barrière** et une flèche suivante.



Sautez directement sur la case Départ suivante.



Gagnez respectivement **3 ou 5 pièces** de 1 de la réserve.

**CARTE AVEC 3 PIÈCES** : Symbole Bouclier en plus.



Avancez 1 de vos pions de **1, 2 ou 3 cases de coin**, au choix.

**REMARQUE** : Contrairement à la carte de départ, cette carte ne se limite pas aux cases libres ; vous pouvez donc renvoyer un pion chez lui.



Avancez 1 pion jusqu'au **pion adverse** le plus proche **devant vous** et renvoyez-le chez lui.

Si celui-ci est protégé, avancez jusqu'à la première case libre suivante, comme d'habitude. Si ce pion se trouve sur votre flèche, devant votre zone d'arrivée, et qu'il est protégé, vous pouvez même y entrer.



Avancez votre pion jusqu'à la case **juste derrière** le pion le plus proche devant vous, sans le dépasser.

**SYMBOLE « PAS D'ARRIVÉE »** : Cette carte ne vous permet ni de faire entrer l'un de vos pions dans votre zone d'arrivée, ni d'en déplacer un qui s'y trouvait déjà.



Sautez par-dessus 1 ou 2 groupes de pions, au choix, et arrêtez-vous sur la **première case libre devant ce(s) groupe(s)**.

Un groupe est composé d'un ou plusieurs pion(s) à la suite. Si votre pion fait lui-même partie d'un groupe, les pions devant lui comptent déjà comme premier groupe.

**SYMBOLE « PAS D'ARRIVÉE »** : Cette carte ne vous permet ni de faire entrer l'un de vos pions dans votre zone d'arrivée, ni d'en déplacer un qui s'y trouvait déjà.



UN GIOCO FRENETICO DI CORSE E DECK-BUILDING  
PER 2-4 APPASSIONATI DI GIOCHI DAGLI 8 ANNI IN SU.

## SCOPO DEL GIOCO

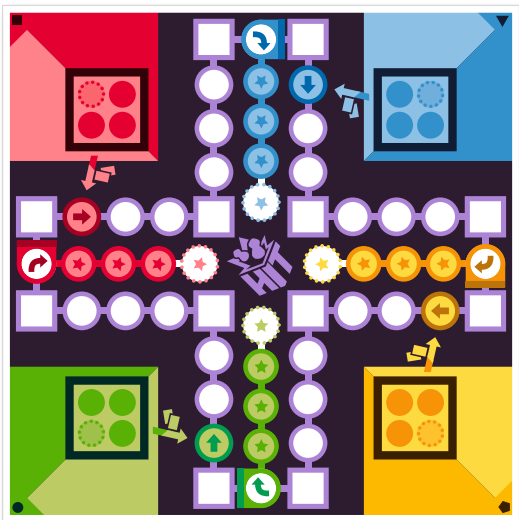
HIT riprende l'idea di base dei classici giochi di corsa come Pachisi, Non ti arrabbiare ed Eile mit Weile - tuttavia, in HIT la fortuna è nelle vostre mani (di carte)! Ecco perché in questo gioco non troverete dadi, bensì carte. Con queste carte muoverete i vostri pezzi verso la meta e potrete catturare i pezzi degli altri giocatori. Il primo giocatore che riesce a portare tutti i suoi pezzi al traguardo vince la partita.

## COS'È UN GIOCO DI DECK-BUILDING?

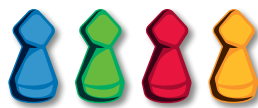
Il termine "deck-building" deriva dai termini "deck" (mazzo) e "building" (costruzione). In un gioco di deck-building, ognuno inizia con il proprio set di carte. Questo insieme di carte è chiamato mazzo. Con l'avanzare del gioco, si possono acquistare nuove carte per espandere e migliorare il proprio mazzo personale.

La particolarità di un gioco di deck-building è che si usa il proprio mazzo più volte: si pescano sempre le carte dal proprio mazzo. Si giocano le carte della propria mano e si mettono nella pila degli scarti. Poi si pescano di nuovo le carte. Non appena il mazzo di carte è esaurito, si rimescolano tutte le carte della pila degli scarti per riformare il mazzo.

## CONTENUTO



1 Tabellone stampato su entrambe le facce  
(Lato A per 2 e 4 giocatori, lato B per 3 giocatori)



16 Pedine  
(4 per colore)



40 Monete  
(26 da 1 e 14 da 5)




55 Carte  
(6 carte iniziali per colore e 31 carte neutrali)




6 Carte ripilogo

# Preparazione del Gioco

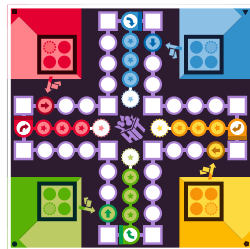
- Prima della primissima partita, rimuovete le monete dalla fustella con attenzione.
- Posizionate il tabellone al centro del tavolo in modo che sia raggiungibile da tutti. Se giocate in 4 o in 2, usate il lato mostrato in figura, **se giocate in 3 usate l'altro lato**.
- Scegliete un colore e prendete le pedine corrispondenti.
  - Se giocate in 4 prendete solo 3 pedine a testa. Rimettete quelle avanzate nella scatola.
  - Se giocate in 2 o in 3 prendete tutte e 4 le pedine del vostro colore. Rimettete nella scatola le pedine dei colori che non sono stati scelti.
- Posizionate le vostre pedine nelle caselle della base dello stesso colore. Se state giocando in quattro, lasciate libera la casella tratteggiata. Ora spostate una delle vostre pedine direttamente sulla casella di partenza dello stesso colore: questa pedina è già "uscita" e quindi è in gioco fin dall'inizio.
 



Base



Casella di partenza
- Prendete le **6 carte iniziali del vostro colore**. Esse compongono il vostro mazzo personale all'inizio della partita. Mescolate bene il mazzo e mettetelo in una pila a faccia in giù alla vostra sinistra. Lì terrete il vostro mazzo di carte personale. Ora pescate 3 carte dal vostro mazzo e aggiungetele alla vostra mano. Rimettete le carte dei colori non utilizzati nella scatola.
- Mescolate bene tutte le carte neutre (che non appartengono a nessun colore). Mettetele in una pila a faccia in giù in modo che tutti possano raggiungerle facilmente. Poi pescate le prime 5 carte da questo mazzo e disponetele a faccia in su in una fila accanto al mazzo. Questo sarà il **mercato delle carte**.
- Infine, prendete **monete del valore di 6** ciascuno e mettetele di fronte a voi. Mettete le monete rimanenti accanto al tabellone di gioco come riserva.



## PREPARAZIONE IN 4 GIOCATORI



# Svolgimento

Il giocatore più giovane (o quello che si è arrabbiato per ultimo), inizia. Dopodiché si gioca a turno in senso orario. Il giocatore di turno svolge le seguenti 4 azioni in ordine:

1. **Giocare carte e svolgerne gli effetti**
2. **Comprare nuove carte**
3. **Ripescare carte**
4. **Ripristinare il mercato**

## 1. GIOCARE CARTE E SVOLGERNE GLI EFFETTI

Quando tocca a te, **gioca le 3 carte che hai in mano** in un **ordine a tua scelta**. Completa gli effetti di ogni carta giocata prima di giocare quella successiva. Devi giocare tutte le carte che hai in mano, quindi non puoi "conservarne" nessuna.

### QUANDO GIOCHI UNA CARTA:

- Metti la carta sulla tua pila degli scarti personale **a faccia in su**. Tieni la pila degli scarti direttamente adiacente alla base del tuo colore.
- Svolgi l'effetto della carta giocata. Con ogni carta puoi muovere una tua pedina, catturare altri pezzi e/o ottenere monete dalla riserva. Inoltre, alcune carte possono proteggere le vostre pedine dalle catture



Scegliete con attenzione l'ordine con cui giocate le vostre carte. Potrebbe essere decisivo.

## MUOVERE LE PEDINE

Puoi muovere le tue pedine con le carte, o di un numero fisso di caselle, o di un numero variabile.

### PER IL MOVIMENTO VALGONO LE SEGUENTI REGOLE:

- Normalmente, le pedine vanno mosse **solo in senso orario**.
- Un movimento vale solo per 1 pedina alla volta e in genere **non può essere annullata**.
- Puoi muovere **solo una pedina** che è **già uscita** (vedi sotto).

*Tutte le carte sono descritte in dettaglio a pagina 19.* Esegui il movimento esattamente come descritto. Alcune carte possono introdurre delle eccezioni alle regole base appena descritte.

Devi per forza completare il movimento di ogni carta giocata. Se non riesci a farlo, devi mettere comunque la carta nella pila degli scarti, **senza poterla usare**. Se sulla carta compare il simbolo della moneta, prendi **immediatamente** tante monete dalla riserva quanto indicato nel simbolo.

## ARRIVARE ALLA META

La casella direttamente davanti alla propria zona di arrivo mostra una barriera. Non potrai **mai** muovere le tue pedine **oltre la barriera del tuo colore**. Ogni pedina quindi si muoverà sul tabellone per un singolo giro completo. I pezzi di colore diverso possono superare la barriera senza problemi.



Barriera per il Blu

La freccia curva su questa casella indica che la pedina deve **entrare nella tua zona di arrivo**. La tua zona di arrivo contiene 4 caselle, o 3 se state giocando in quattro. Se giocate in quattro, ignorate la casella tratteggiata.

Devi muovere la tua pedina **esattamente su una casella di arrivo**. Non possono **avanzare passi** dalla carta appena giocata. Se non riesci a rendere la cosa possibile, la carta verrà scartata senza essere usata. Puoi saltare le pedine che si trovano già su una casella di arrivo.

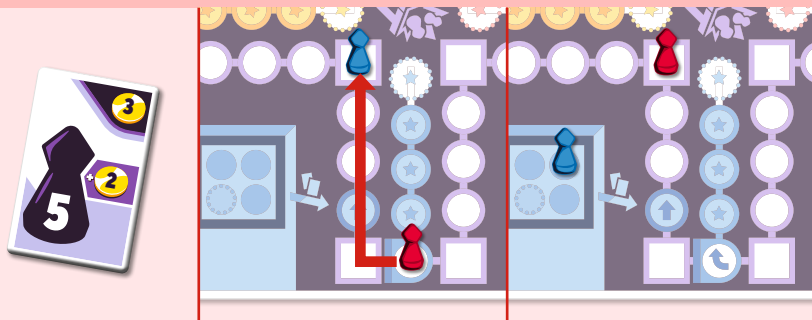


**ESEMPIO:** Il blu non si può muovere in modo appropriato verso una casella di arrivo né con il 10 speciale né con l'11. Tuttavia, con il 6, il blu può muovere il suo ultimo pezzo esattamente sulla casella di arrivo rimasta, vincendo così immediatamente la partita. Senza il 6, il blu avrebbe dovuto scartare il 10 e l'11 senza utilizzarli, poiché nessuna pedina può muoversi oltre la barriera del proprio colore.



## CATTURARE LE PEDINE


Ogni volta che termini un movimento su una casella occupata da una pedina avversaria, la **catturi**. Rimetti la pedina catturata su una casella libera della base del suo colore e prendi il suo posto con la tua pedina.




**ESEMPIO:** Il rosso avanza di 5 caselle con la carta 5 neutrale. In questo modo arriva sulla casella con la pedina blu e la cattura.


**Non puoi catturare pedine del tuo stesso colore.** Se con un movimento finisci su una casella occupata da una tua pedina, non puoi svolgere quel movimento.

**Alcune carte hanno simboli speciali a cui bisogna prestare attenzione quando si catturano pezzi avversari:**

 **NON SI PUÒ CATTURARE:** Questo simbolo indica che non puoi catturare un pezzo avversario quando usi questa carta. Se termini il movimento su una casella con una pedina avversaria usando una carta di questo tipo, dovrai fermarti **sulla prima casella libera** dopo questa pedina. Questo ti porterà più lontano del previsto, ma potrebbe al contempo renderti più catturabile da parte degli avversari.

 **PROTETTO:** Se la prima carta della tua pila degli scarti mostra un simbolo scudo, **tutte le tue pedine** sono protette e non possono essere catturate. Se una pedina avversaria dovesse terminare il movimento su una delle tue pedine, questa dovrà spostarsi sulla prima casella libera davanti alla tua pedina.

**SUGGERIMENTO:** Con questo simbolo è davvero importante tenere a mente in che ordine giochi le tue carte, perché funziona solo quando si trova in cima alla pila degli scarti!

 **ANTIDIFESA:** Una carta con il simbolo dello scudo rotto ti **permette di catturare comunque** una pedina avversaria, anche se questa è protetta. In altre parole: ti permette di ignorare il simbolo scudo degli altri giocatori.



**ESEMPIO:** Il verde gioca la carta con l'1. Sulla pila degli scarti blu però c'è una carta con il simbolo dello scudo. Questo significa che tutte le pedine blu sono protette. Il giocatore verde, quindi, muove la sua pedina sulla prima casella libera dopo il blu, posizionandosi tra il blu e il rosso.



**ESEMPIO:** Ora tocca al rosso, che gioca la carta con il 6 e con l'Antidifesa. Grazie a questa, può catturare la pedina blu, ignorandone la protezione.

## USCIRE

All'inizio della partita, una delle tue pedine è già in gioco e si trova sulla tua casella di partenza. Le altre pedine però si trovano nella base. Devi prima farle uscire, se vuoi muoverle lungo il percorso.

### SI POSSONO FAR USCIRE LE PEDINE IN DUE MODI:

- Giocando una **carta con l'azione corrispondente**. Due delle tue carte iniziali hanno questo simbolo, la 1 e la 6.



### OPPURE

- In alternativa puoi scartare **2 carte a piacere dalla mano**, **SENZA** svolgerne l'effetto (quindi senza muovere pedine e senza ottenere monete). Puoi scegliere in che ordine scartare le carte.



In entrambi i casi, metterai una delle tue pedine dalla base alla casella di partenza.

### SULLA CASELLA...

- **C'è una delle tue pedine?**  
Allora non potrai uscire, perché non si possono catturare le proprie pedine.
- **C'è una pedina avversaria?**  
Allora la catturi. Se però la pedina è protetta, allora posiziona la tua pedina sulla prima casella libera dopo la pedina avversaria.

## 2. COMPRARE NUOVE CARTE DAL MERCATO

Dopo aver mosso, puoi comprare **una o più carte** dal mercato. Devi pagare queste carte con le monete che hai a disposizione. Il costo di ogni carta si trova sull'angolo in alto a destra. Puoi ricevere il resto dalla riserva.

Metti qualsiasi nuova carta **in cima al tuo mazzo personale, coperta**, quindi **NON** scoperta e sulla pila degli scarti. In questo modo sei sicuro che avrai in mano le nuove carte direttamente nel tuo prossimo turno.

## 3. RIPESCARRE CARTE

Poi, ripescare **3 carte** dal tuo mazzo personale. Avrai a disposizione queste carte per il tuo prossimo turno.

### MAZZO ESAURITO

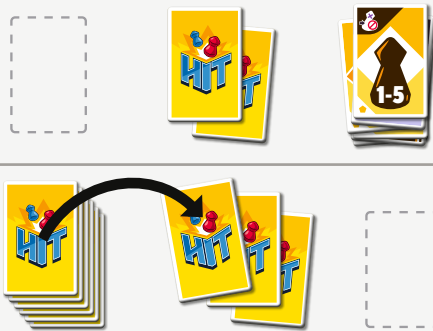
Quando devi pescare una carta ma il tuo mazzo è esaurito, prendi la tua pila degli scarti e mescolala. Capovolgila e forma il tuo nuovo mazzo. Continua a pescare nuove carte finché non ne hai 3 in mano.

**SUGGERIMENTO:** Mescola sempre la pila degli scarti quando devi pescare una carta e il mazzo è esaurito, subito dopo aver pescato l'ultima carta.



### CASO SPECIALE: CARTA CON LO SCUDO IN CIMA ALLA PILA DEGLI SCARTI

Se prima di rimescolare c'è una carta con il simbolo dello scudo in cima alla pila degli scarti, puoi scegliere di tenerla a faccia in su nella pila degli scarti. Mescola solo le altre carte nella pila degli scarti. In questo modo sei protetto per un altro turno, ma non potrai pescare di nuovo la carta con lo scudo prima di un certo tempo.



**ESEMPIO:** Dopo che hai pescato due carte, il tuo mazzo si esaurisce. Allora tu mescoli la tua pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. Quindi peschi un'altra carta, in modo da avere 3 carte in mano.

## 4. RIPRISTINARE IL MERCATO

Riempi gli spazi vuoti nel mercato con nuove carte dal mazzo di carte neutrali. Dovrai quindi rivelare tante nuove carte da questo mazzo quante ne hai acquistate in precedenza. Se non hai comprato nessuna carta, questo passaggio non è necessario. Il tuo turno termina e tocca al prossimo in senso orario.

**ESEMPIO:** Durante il tuo turno, hai comprato 2 carte dal mercato. Quindi ci sono 2 posti vuoti. Pesca 2 carte dal mazzo neutrale e posiziona le carte scoperte sui posti vuoti.

## Fine del Gioco

**Il giocatore che riesce a portare tutte le sue pedine sulle caselle di arrivo vince immediatamente la partita.**

## Variante

### PIÙ CATTIVERIA

Se volete giocare con più cattiveria, potete giocare ignorando i simboli scudo sulle carte. Le pedine, quindi, **non sono mai protette**. Preparatevi però, perché la partita potrebbe durare più del solito.

### 4 INVECE CHE 3

Se volete giocare più a lungo, potete giocare anche in quattro con **4 pedine per colore** (invece che con 3).

## RIEPILOGO DEI SIMBOLI



**NON SI PUÒ CATTURARE:** Non puoi usare una carta con questo simbolo per catturare una pedina avversaria. Invece che catturare, muoviti sulla prima casella libera dopo la pedina.



**ANTIDIFESA:** Una carta con questo simbolo ti permette di catturare le pedine avversarie, anche se sono protette.



**PROTETTO:** Se sulla cima della tua pila degli scarti c'è una carta con il simbolo dello scudo, le tue pedine sono protette e non possono essere catturate.



**NIENTE ARRIVO:** Non puoi mai muovere una pedina su una tua casella di arrivo usando una carta che porta questo simbolo.

## RIEPILOGO DELLE CARTE

### CARTE INIZIALI (IN TUTTI E 4 I COLORI)



Prendi **3 monete** dalla riserva.

**SUGGERIMENTO:** Le monete non sono limitate. Se per qualche motivo dovessero finire, usate pure altro materiale in sostituzione.



Esci con una delle tue pedine (*vedi "uscire" a pagina 17*).

**OPPURE**

Muovi la tua pedina di 1 (o 6) caselle.



Muovi la tua pedina **da 1 a 5 caselle** - scegli tu di quanto. In qualsiasi caso, non puoi catturare pedine avversarie. Puoi comunque scegliere un numero che ti porti su una casella occupata da un avversario. In tal caso, ti muoverai come di consueto sulla prima casella libera dopo la pedina.



Muovi la tua pedina di **3 caselle** e prendi **2 monete**.

**SIMBOLO SCUDO:** Finché questa carta si trova in cima alla pila degli scarti, tutte le tue pedine sono protette.



Muoviti fino alla **prima casella d'angolo libera** e prendi **1 moneta**. Salta le caselle occupate. Una casella è "libera" se non è occupata da altre pedine.

### CARTE NEUTRALI



Muovi la tua pedina del **numero indicato** di caselle.

**CARTA 4:** contiene uno scudo.



**CARTA 5, 7, 8:** Prendi anche 2 monete.



**CARTA 6:** Prendi anche una moneta. Contiene un simbolo di Antidifesa.



**CARTA 11:** Non puoi catturare le pedine avversarie.



Muovi la tua pedina di **3 caselle in avanti OPPURE di 1 casella indietro** (in maniera eccezionale in senso antiorario). Assicurati sempre di non superare mai la barriera del tuo colore.

**SIMBOLO DI ANTIDIFESA:** Puoi catturare anche le pedine protette.



Dividi **10 movimenti** a piacere (ma completamente) tra le tue pedine. Non puoi però catturare e nessuna delle tue pedine si può muovere più di una volta.

Se non riesci a dividere completamente i movimenti tra i tuoi pezzi, devi scartare questa carta senza utilizzarla.



Salta direttamente sulla **casella più vicina** con barriera e freccia.



Salta direttamente sulla casella di partenza più vicina.



Prendi rispettivamente **3 o 5 monete** dalla riserva.

**CARTA DA 3 MONETE:** contiene uno scudo.



Muovi la tua pedina di **1, 2 o 3 caselle d'angolo** di seguito - puoi scegliere tu di quante caselle muoverli.

**SUGGERIMENTO:** A differenza della carta iniziale con effetto simile, non si parla di caselle d'angolo libere; quindi, è possibile catturare le pedine dell'avversario.



Muovi la tua pedina fino alla casella **occupata dalla pedina avversaria più vicina** e catturala.

Se questa pedina è protetta, muovi la tua pedina come di consueto sulla prima casella libera dopo la pedina avversaria. Se la pedina avversaria più vicina si trova sulla casella con la freccia di fronte alla tua zona di arrivo ed è protetta, puoi anche entrare nella zona di arrivo.



Muovi la tua pedina **subito dietro** la pedina più vicina. Quindi non le salti davanti, ma termini il movimento subito dietro di essa.

**SIMBOLO "NIENTE ARRIVO":** Non puoi muoverti dentro la zona di arrivo con questa carta, né puoi muovere una pedina che si trova già in una casella di arrivo.



Salta 1 o 2 gruppi di pedine e sposta la pedina nel **primo spazio libero di fronte al gruppo**. Puoi decidere se saltare 1 o 2 gruppi.

Un gruppo è formato da una o più pedine che stanno direttamente una dietro l'altra. Se la pedina che muovi fa già parte di un gruppo, allora le pedine del gruppo davanti a te contano già come primo gruppo.

**SIMBOLO "NIENTE ARRIVO":** Non puoi muoverti dentro la zona di arrivo con questa carta, né puoi muovere una pedina che si trova già in una casella di arrivo.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielerinnen und Testspielern, insbesondere bei Roy zur Linde und Daniel Greiner für ihre Impulse zum Spiel.

L'auteur et l'éditeur souhaitent remercier tous les joueurs testeurs, en particulier Roy zur Linde et Daniel Greiner pour leur inspiration pour le jeu.

L'autore e l'editore ringraziano tutti i playtester, in particolare Roy zur Linde e Daniel Greiner per i loro apporti al gioco.

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

**ravensburger.com**

**AUTOR / AUTEUR / AUTORE:** Ralf zur Linde

**GRAPHIC DESIGN / GRAPHISME / GRAPHIC DESIGN:** Thomas Ramey

**ART DIRECTION / DIRECTION ARTISTIQUE / DIREZIONE ARTISTICA:** Alex Land

**TECHN. ENTWICKLUNG / DÉVELOPPEMENT TECHNIQUE / SVILUPPO TECNICO:** Yvonne Varga

**LEKTORAT / RELECTURE / REDATTORE:** Sebastian Wenzlaff

**REDAKTION / RÉDACTION / REDAZIONE:** Matthias Karl, Thorsten Gimmler