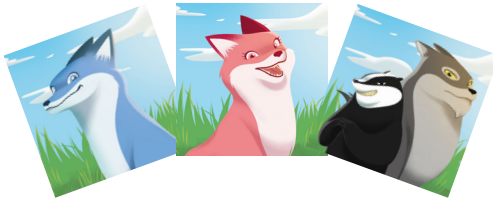




Zev il grande lupo grigio ha catturato la piccola Scarlett con l'aiuto dell'infido Puffer. Riuscirà il coraggioso Indigo a liberarla o finirà anche lui in trappola?

Ideato da Salvo Guastella

Contenuto della scatola



3 tessere iniziali dei personaggi



22 tessere direzionali
fronte/retro



4 pedine dei personaggi



4 carte ripiegolo dei
personaggi

Fox on the Run v 2.5

2-4 giocatori / 10-20 minuti

Fox on the Run è un gioco competitivo a due fazioni, ognuna composta da personaggi con caratteristiche uniche:

Le Volpi: Indigo e Scarlett

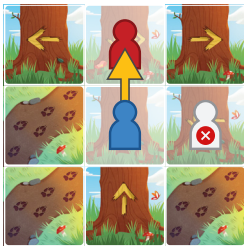
I Guardiani: Zev e Puffer

Scopo del gioco

Ogni fazione in gioco ha le proprie condizioni di vittoria:

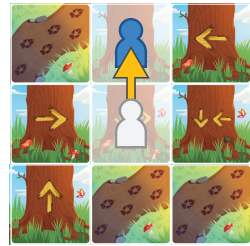


Le Volpi vincono la partita non appena Indigo accede alla tessera occupata da Scarlett (non viceversa) senza che Zev occupi una tessera a lei adiacente: Indigo libera Scarlett ed entrambi scappano dalla tana del lupo.



I Guardiani possono vincere in **due** modi: quando Zev accede alla tessera occupata da Indigo, catturandolo;

o quando tutte le tessere direzionali sono state scoperte.



Il termine “adiacente” in questo regolamento si riferisce alle 8 tessere attorno a quella del giocatore.

Distribuzione dei personaggi

A seconda del numero di giocatori, i personaggi vengono distribuiti come segue:

4 GIOCATORI ogni giocatore seleziona casualmente 1 tessera personaggio;

3 GIOCATORI ogni giocatore seleziona casualmente 1 tessera personaggio; chi si trova non accoppiato in una fazione prende la tessera rimanente e gestirà entrambi i personaggi della propria fazione;

2 GIOCATORI il giocatore più giovane seleziona casualmente 1 tessera personaggio, così da definire di conseguenza entrambe le fazioni.

Ad esempio: Susan seleziona Zev, quindi giocherà con Zev e Puffer (Guardiani). Mark di conseguenza giocherà con Indigo e Scarlett (Volpi).

Dopo aver assegnato i personaggi a ciascun giocatore, ognuno posiziona davanti a sé la corrispettiva tessera personaggio, sulla quale è riportata la propria abilità speciale insieme alla condizione di vittoria.

Nota: per un'esperienza di gioco ottimale, consigliamo di giocare con un personaggio per ciascuno.

Creazione del tabellone

Si posizionano tutte e 25 le tessere in una scacchiera 5x5, ponendo le tessere iniziali dei personaggi come mostrato nello schema a destra. Le 22 tessere direzionali vanno posizionate casualmente e a faccia in giù, tutte con lo stesso senso di lettura come mostrato, lasciando un po' di spazio tra le tessere in modo da poterle rivelare agevolmente durante la partita.

Si posizionano quindi tutte le pedine dei giocatori sulle corrispondenti caselle di partenza.



Svolgimento di un turno

I turni di gioco si alternano secondo lo schema sulla destra.

All'inizio del proprio turno, il giocatore muove la pedina del personaggio di turno di una posizione in orizzontale o in verticale, ignorando la direzione indicata dalla tessera di partenza, a meno che uno o più vincoli (elencati nel paragrafo *Vincoli di Movimento*) non obblighino il giocatore a rimanere fermo.

Dopo il movimento, il giocatore può utilizzare l'abilità speciale del personaggio. Tutte le abilità sono elencate nel paragrafo *Abilità dei personaggi* e sulle corrispondenti tessere personaggio.



Tessere e movimento

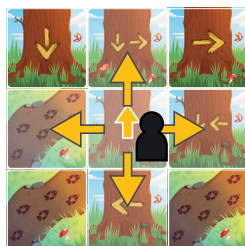
Le tessere direzionali sono rappresentate da una o più frecce incise sul tronco dell'albero.

Movimento verso una tessera coperta: ogni qualvolta il giocatore procede verso una tessera **coperta**, la capovolge e termina il movimento su di essa. Va mantenuto l'originale orientamento della tessera una volta rivelata.

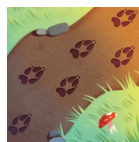
Movimento verso una tessera rivelata: ogni qualvolta il giocatore si muove verso una tessera **rivelata**, deve muoversi verso una delle direzioni indicate sulla tessera.

Quando il giocatore si muove verso una delle **tessere iniziali** dei personaggi, termina il proprio turno su di essa.

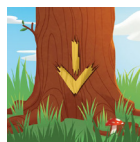
Il giocatore può muoversi anche attraverso più tessere in un singolo turno se l'effetto di queste si concatena (ad esempio muovendosi da una casella scoperta ad un'altra altrettanto scoperta e così via, fino a raggiungerne una coperta o un vincolo, come indicato nel paragrafo *Vincoli di movimento*).



Il primo movimento del giocatore non è vincolato dalla tessera di partenza



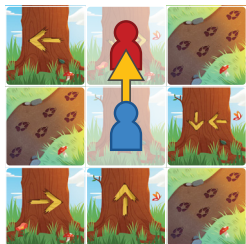
Tessera coperta



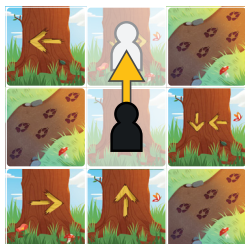
Tessera rivelata

Vincoli di movimento

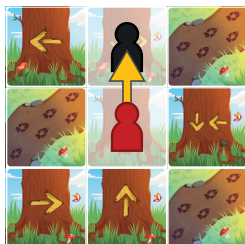
Nessun giocatore può normalmente accedere ad una tessera già occupata, se non per terminare la partita (come spiegato nel paragrafo *Scopo del gioco*) oppure se esplicitamente permesso dalle proprie abilità.



Indigo può accedere alla tessera di Scarlett per terminare la partita



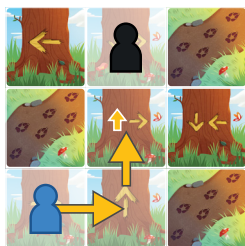
Puffer può accedere alla tessera di Zev grazie alle loro abilità



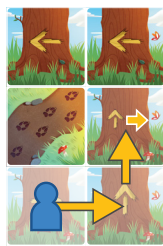
Negli altri casi nessuno può accedere ad una tessera occupata

L'effetto di una tessera va ignorato se impone un movimento oltre i limiti del tabellone o in modo non consono al primo vincolo. Il giocatore può sfruttare questa limitazione scegliendo la specifica direzione della tessera per ignorarne deliberatamente l'effetto.

L'effetto di una tessera si applica una sola volta per turno, anche occupandola in due momenti diversi.

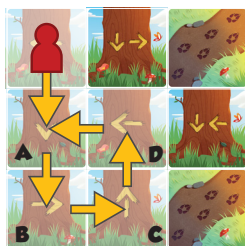


Non potendo accedere alla tessera di Puffer, Indigo può decidere di muoversi verso l'alto e terminare il movimento sulla casella centrale



Non potendo oltrepassare il limite del tabellone, Indigo può decidere di muoversi verso destra e terminare quindi il movimento.

Limite del tabellone



Scarlett termina il movimento sulla tessera A

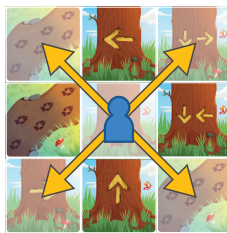
Abilità dei personaggi

Indigo può muoversi anche in diagonale. È l'unico personaggio che può far vincere la fazione delle **Volpi** accedendo alla tessera occupata da Scarlett quando Zev non ne occupa una a lei adiacente.

Puffer, dopo essersi mosso, può ruotare di 90°/180° una tessera scoperta a lui adiacente e non occupata, in modo da alterarne l'effetto; può inoltre accedere alla tessera occupata da Zev.

Scarlett, dopo aver terminato il suo movimento può scambiare la posizione di 2 tessere scoperte non occupate a lei adiacenti senza alterarne la rotazione (comprese le tessere iniziali dei personaggi).

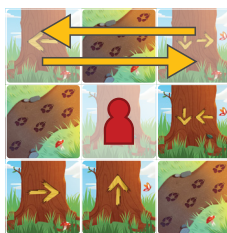
Zev, dopo essersi mosso può rivelare una tessera coperta a lui adiacente; può accedere alla tessera occupata da Puffer. È l'unico giocatore che può fare vincere la fazione dei **Guardiani** accedendo alla tessera occupata da Indigo.



Indigo può muoversi in diagonale



Puffer può ruotare una tessera



Scarlett può scambiare due tessere



Zev può rivelare una tessera