



OFF THE RAILS

12+

2-4

60-90



REGOLE

I GOBLINS, CHE VI PIACCIA O NO, NON SONO UNA RAZZA PARTICOLARMENTE PAZIENTE, SAGGIA O GENEROSA. QUANDO GRANDI GIACIMENTI DI RICCHEZZE FURONO SCOPERTI NEL SOTTOSUOLO DELLE GRANDI PIANURE, I VARI CLAN DEI PELLEVERDI CI SI AVVENTARONO CERCANDO DI RECUPERARE IL MAGGIOR NUMERO POSSIBILE DI TESORI. NELLA LORO FRETTA PERO', SCAVANDO LE MINIERE E FISSANDO I BINARI COMPROMISERO LE FRAGILI FONDAMENTA DELLE PIANURE PROVOCANDO UN CROLLO NELL'ABISSO SOTTOSTANTE CHE SEPPELLI' GOBLIN E GIOIELLI....

CORRETE CON I VOSTRI CARRELLI NELLE MINIERE E SUPERATE GLI AITRI CLANS NELLA RACCOLTA DEI GIOIELLI PRIMA CHE L'ABISSO INGOI TUTTO!

COMPONENTI

1 Tabellone



33 Carte Deposito



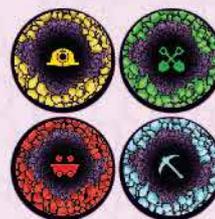
8 Dadi velocità



1 Regolamento



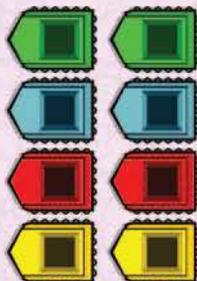
20 Pedine Abisso



11 Carte Missione



8 Carrelli di plastica



66 Gioielli di plastica + Sacchetto



90 Tessere binari a doppia faccia



4 Scudi per la scorta dei gioielli



OBBIETTIVO DEL GIOCO

In Off the Rails, i giocatori si avventurano nel sottosuolo per raccogliere gioielli dal tabellone e portarli al sicuro in superficie prima che l'Abisso distrugga l'area di gioco, seppellendo tutto! I giocatori dovranno creare dei percorsi coi binari per far correre i loro carrelli avanti e indietro dalla superficie ai gioielli. Il giocatore con il valore dei gioielli raccolti più alto vince!

- Mettere un nuovo carrello sul tabellone
- Migliorare un incrocio a T in un incrocio completo
- Migliorare una tessera diritta o ad angolo in un incrocio a T
- Posizionare una tessera diritta o ad angolo
- Aumentare o diminuire la velocità del carrello

Riuscirete a battere gli avversari piazzando astutamente i binari, accaparrandovi i gioielli ed uscendone vivi? Sembra facile vero? Bè, lo sarebbe se non fosse per gli altri Clan di Goblin che cercheranno di prendere I gioielli più preziosi per primi e per il fatto che una volta che i carrelli vengono lanciati non c'è modo di fermarli fino a quando non ritornano in superficie, deragliano orribilmente dopo uno scontro o finiscono nelle profondità infinite dell'Abisso!



PREPARAZIONE DEL GIOCO

A Tabellone: Disponete il tabellone di fronte ai giocatori. I quadrati di pietra viola rappresentano l'area di gioco, circondate dalle 4 aree di superficie dei 4 Clan formati dai binari di partenza e dagli spazi di carico dei carrelli.

B Miniere: Ci sono 4 Miniere al centro del tabellone. Ognuna di esse ha un colore ed una icona associate ad un Clan – ROSSO, GIALLO, VERDE e BLU – ed è formata da uno spazio centrale circondato da 8 spazi numerati da 1 a 8.

C Gioielli: Mettete tutti i Gioielli nel sacchetto.

D Tessere binari: Disponete tutte le tessere binario alla portata dei giocatori.

E Preparate il Mazzo dei Depositi e il Mazzo dell'Abisso:

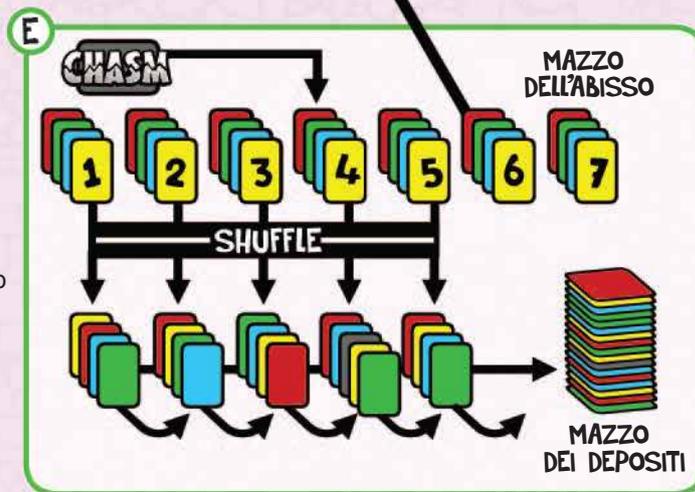
- Mescolate le 8 Carte Deposito ROSSE, GIALLE, VERDI e BLU separatamente per ogni colore e create 7 Mazzetti formati da una sola carta di ogni colore a faccia in giù. Mettete le rimanenti 4 carte nella scatola, non verranno usate in questa partita.
- Mettete la Carta Deposito Abisso nel Mazzetto 4 come nella illustrazione.
- Per una partita più veloce, riponete i Mazzetti 1 e 2 nella scatola.
- Se ci sono solo 2 o 3 GIOCATORI, riponete il Mazzetto 1 nella scatola.
- Scoprite il Mazzetto 6 e create i Depositi di Gioielli sul tabellone per ogni carta. Vedete 'Come creare un Deposito di Gioielli' (pagina 4).
- Mettete il Mazzetto 7, detto dell'Abisso, nell'apposito spazio nell'angolo del tabellone.
- Mescolate tutti i mazzetti rimanenti uno ad uno separatamente ed impilateli in ordine per creare il Mazzo dei Depositi – mettetelo nell'apposito spazio sul tabellone.

F Pedine Abisso: Mettete una pedina abisso di ogni miniera in cima al mazzo dell'abisso e sparpagliate le rimanenti a faccia in giù dentro il coperchio della scatola per la fine della partita.

G Determinate l'ordine di gioco:

Il giocatore più giovane sceglie uno dei lati del tabellone come sua area di partenza. Ciò determinerà il colore del suo Clan e gli spazi da cui entreranno i suoi carrelli. Il giocatore prende i 2 carrelli del proprio colore, un dado velocità nero ed uno bianco (Pagina 4) ed uno schermo per la scorta dei gioielli. Nota: Questo giocatore sarà l'ultimo a giocare ad ogni turno.

- In una partita a 2 giocatori, il secondo giocatore deve usare il Clan del lato opposto al primo giocatore.
- In una partita a 3 o 4 giocatori, vi raccomandiamo di scegliere i Clan casualmente.
- Il giocatore a sinistra del giocatore più giovane sarà il primo a giocare ed il gioco procederà in senso orario.



IL GIOCO

Ogni turno è suddiviso in 3 fasi che ogni giocatore deve completare nell'ordine: Azione, Movimento dei carrelli e Depositi:

1. FASE AZIONE

Ogni turno, il Giocatore Attivo può eseguire fino a 4 delle seguenti azioni. Le azioni possono essere eseguite in qualunque ordine e ripetute a piacere.

Mettere una tessera binario:

Il giocatore attivo può mettere una tessera binario Diritta o ad Angolo su uno spazio vuoto del tabellone. Gli eventuali gioielli già presenti saranno posti sulla tessera. I binari non devono per forza essere connessi ad altri binari e possono essere orientati a piacere. I binari non possono essere messi sullo spazio centrale di una miniera.



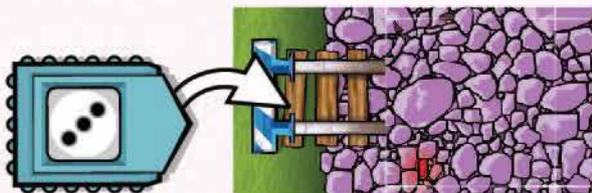
Migliorare una tessera binario:

Il giocatore attivo può migliorare una tessera binario Diritta o ad Angolo in una Tessera Incrocio a T OPPURE sostituire un Incrocio a T con un incrocio Completo. Le tessere migliorate devono sempre aggiungere binari in uscita e mai rimuoverne.



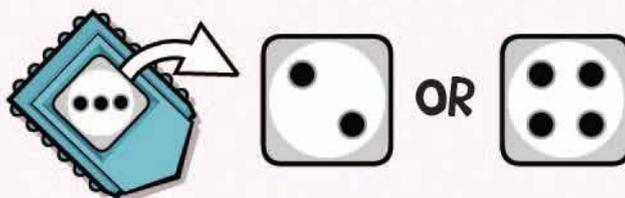
Mettere un Carrello:

Se avete meno di 2 Carrelli sul tabellone, potete mettere uno dei vostri carrelli in uno spazio vuoto dei binari di superficie. Tutti i carrelli partono con il dado velocità sul 3 all'interno.



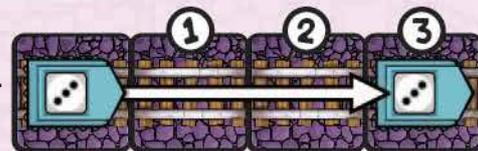
Cambiare la velocità di un Carrello:

Scegliete uno dei vostri carrelli sul tabellone ed incrementatene o diminuitene la velocità di 1.



2. FASE DI MOVIMENTO DEI CARRELLI

Appena un giocatore ha completato la Fase Azione, DEVE muovere entrambi i carrelli presenti sul tabellone per un numero di tessere connesse pari al numero della propria velocità. Il movimento deve essere continuo e nella direzione in cui il carrello è orientato. Se entrambi i carrelli del giocatore si trovano sul tabellone, egli sceglie quale muoverà per primo.



- Se i movimenti causano un contatto tra due carrelli o portano un carrello ad uscire da una tessera senza alcun binario connesso, vedete **COLLISIONI E DERAGLIAMENTI** (Pagina 6).
- Qualunque carrello che attraversa o termina il movimento su una tessera con uno o più gioielli può raccogliarli! Vedete **Raccogliere i gioielli** (Pagina 5).
- Se un carrello entra in uno degli spazi di superficie, mettete tutti i gioielli raccolti da quel carrello nello scudo di scorta e rimuovete il carrello dal tabellone. Vedete **Gioielli Raccolti** (Pagina 5).

3. FASE DEI DEPOSITI

Alla fine del turno di ogni giocatore, un nuovo Deposito di gioielli sarà creato. Un Deposito è uno spazio che contiene uno o più gioielli.

Come creare un Deposito di Gioielli:

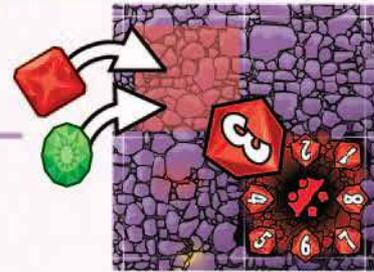
Il giocatore di turno pesca la carta in cima al Mazzo dei Depositi. Ogni carta rappresenta uno degli spazi intorno alle 4 Miniere sul tabellone e mostra l'icona e il colore del Clan della miniera, il numero dello spazio della miniera e il numero dei gioielli presenti sullo spazio che verranno pescati casualmente dal sacchetto dei Gioielli.



ICONA E COLORE
DEL CLAN DELLA MINIERA

SPAZIO DELLA
MINIERA

NUMERO DI GIOIELLI
DA PESCARE
CASUALMENTE

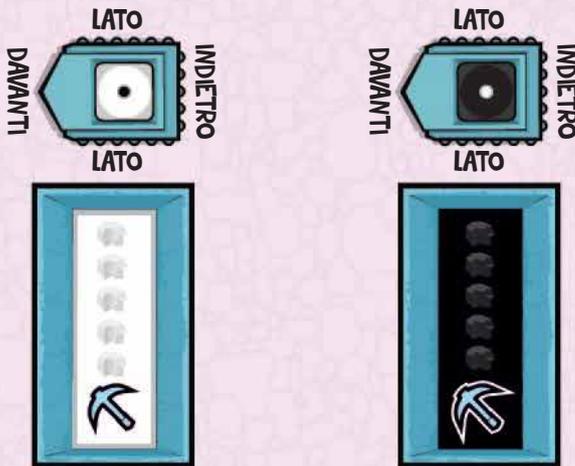


Se viene pescata la Carta Abisso, ciò significa che la partita volge al termine. Vedete FINE DELLA PARTITA – L'ABISSO (Pagina 7).

CARRELLI

I Carrelli dei giocatori:

Ogni giocatore controlla fino a 2 Carrelli contemporaneamente. Ogni carrello contiene un dado velocità a 6 facce nero o bianco ed ha uno spazio di carico relativamente nero e bianco. Tutti i carrelli hanno un muso, un retro e 2 lati che sono importanti per il movimento e per le collisioni.

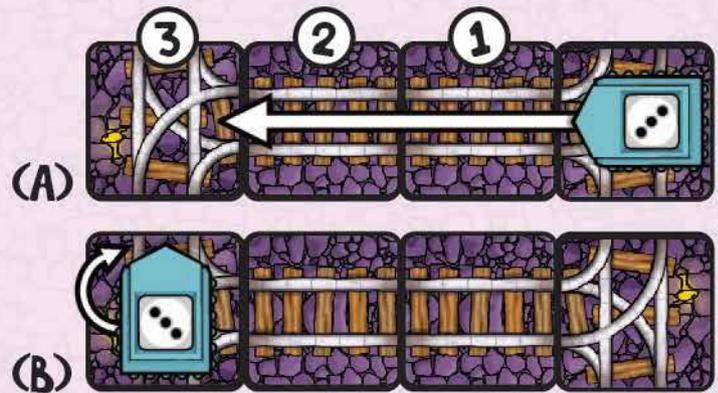


Dadi velocità:

La velocità del carrello è determinata dal numero mostrato dal dado Velocità all'interno del carrello stesso. I carrelli entrano in gioco con una velocità di 3 il che significa che DEVONO muovere esattamente 3 tessere binario durante la FASE DI MOVIMENTO DEI CARRELLI del giocatore. Ogni carrello ha una velocità minima di 1 e massima di 6.

Muovere un carrello:

Un carrello deve cominciare il movimento nella direzione in cui è orientato all'inizio del turno. Un carrello che termina il movimento su un incrocio a T o Completo deve scegliere l'orientamento alla fine del suo movimento, non all'inizio del movimento successivo.



Nell'esempio sopra, il Carrello comincia il suo movimento orientato a sinistra (A) e termina il movimento su un incrocio a T. Deve quindi scegliere se orientarsi in alto oppure in basso quando si ferma. Il giocatore sceglie di orientarlo in alto (B) quindi all'inizio della successiva FASE DI MOVIMENTO DEI CARRELLI dovrà viaggiare in quella direzione.

I GIOIELLI

I gioielli si presentano in vari colori, rarità e valore in punti. I giocatori dovrebbero evitare di raccogliere Rocce che occupano soltanto spazio nei carrelli ed invece raccogliere e portare nella scorta i gioielli più preziosi che assegneranno punti al termine della partita.

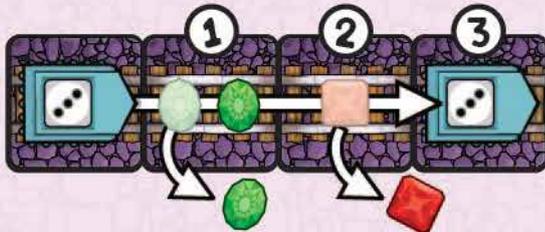
 12 x Rocce Nere 0 punti ciascuna	 24 x Rubini Rossi 1 punto ciascuno	 15 x Smeraldi Verdi 2 punti ciascuno	 10 x Ori gialli 3 punti ciascuno	 5 x Diamanti trasparenti 4 punti ciascuno
--	--	--	---	---

Il giocatore che raccoglie il maggior numero di Rubini riceve inoltre un bonus di 5 punti al termine della partita.

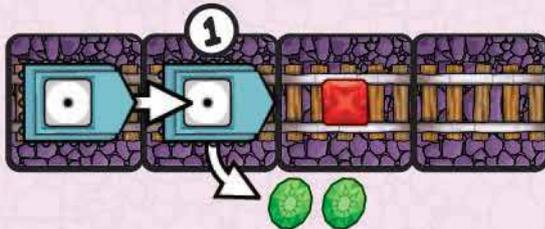
Raccogliere i gioielli:

Per raccogliere i gioielli i giocatori devono far correre i loro carrelli attraverso le tessere binario che contengono uno o più gioielli. Se un carrello inizia il movimento su una tessera con dei gioielli, non può raccogliergli.

Se un carrello attraversa uno o più depositi, il giocatore può raccogliere 1 gioiello da ogni tessera. Se vengono attraversati diversi depositi, il giocatore deve raccogliere un gioiello dal primo deposito in cui entra prima di raccogliere un gioiello dal secondo e così via.



Se un carrello termina il movimento su un deposito, può raccogliere fino a 2 gioielli da quella tessera.



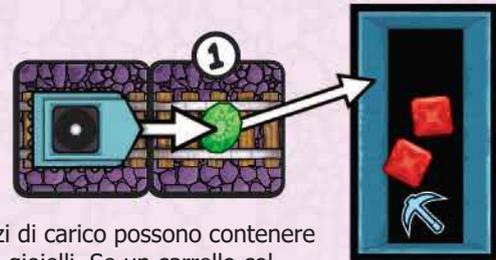
Raccogliere Rocce:

Quando si raccolgono gioielli da un deposito, le Rocce DEVONO essere raccolte per prime. A parte questa regola, le rocce sono considerate come i Gioielli.

Gli spazi di carico dei Carrelli:

Ogni carrello ha un relativo spazio di carico (Bianco o Nero a seconda del dado velocità) posto ai lati del lato di superficie sul tabellone.

Quando un carrello raccoglie un gioiello, esso viene posto sul relativo spazio di carico.

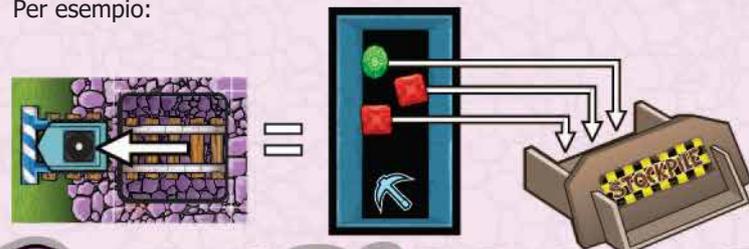


Gli Spazi di carico possono contenere fino a 5 gioielli. Se un carrello col proprio spazio di carico pieno attraversa un gioiello, non può raccogliergli. I giocatori devono portare i gioielli nella propria scorta (vedete sotto) oppure essere coinvolti in una collisione prima di poter raccogliere altri gioielli.

I gioielli nella scorta:

Soltanto i gioielli che si trovano nella scorta valgono punti alla fine della partita. Per portare i gioielli nella scorta un carrello deve raggiungere un QUALUNQUE spazio della superficie a QUALSIASI velocità. Trasferite tutti i gioielli dallo spazio di carico del carrello allo scudo di scorta del giocatore. Il carrello è quindi rimosso dal tabellone e ritorna a disposizione del giocatore.

Per esempio:



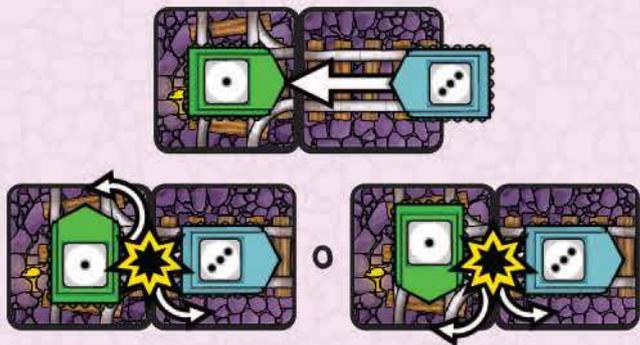
COLLISIONI E DERAGLIAMENTI

Quando il carrello di un giocatore muove in una tessera occupata da un altro carrello c'è una collisione! Il carrello del giocatore ATTIVO nel turno si scontra con un carrello AVVERSARIO.

Quando si verifica una collisione, risolvete le seguenti azioni in ordine:

- Il carrello del giocatore ATTIVO termina immediatamente il suo movimento (anche se ci fossero punti rimanenti).
- I carrelli che NON contengono alcun gioiello deragliano. (Vedere Deragliamenti)
- Il carrello AVVERSARIO deve scaricare la metà dei gioielli che si trovano nel suo spazio di carico. Per scegliere quali gioielli sono scaricati, il giocatore AVVERSARIO suddivide i gioielli del carrello in 2 parti uguali nascoste nei propri pugni. Il giocatore ATTIVO sceglie da quale mano i gioielli saranno scaricati. Questi gioielli sono messi nello spazio dello scontro mentre i gioielli dell'altra mano sono rimessi nello spazio di carico.
- Entrambi i carrelli sono orientati in maniera opposta alla collisione. Se c'è una possibilità di scelta, il giocatore può scegliere l'orientamento.

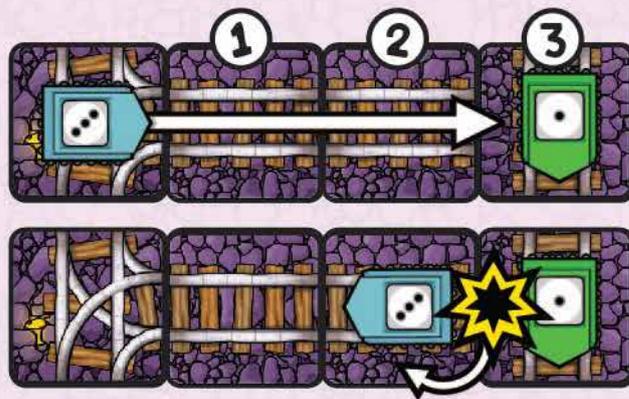
Nell'esempio sotto, il carrello avversario verde si trova in un incrocio a T quando il carrello blu provoca una collisione:



Dal momento che ci sono due lati che potrebbero essere interpretati opposti alla collisione, il giocatore del carrello AVVERSARIO può scegliere da che lato orientarsi – in alto oppure in basso in questo caso. Il carrello del giocatore Attivo non ha scelte e deve girarsi nella direzione da cui era venuto.

Collisioni attraverso tessere binario non connesse:

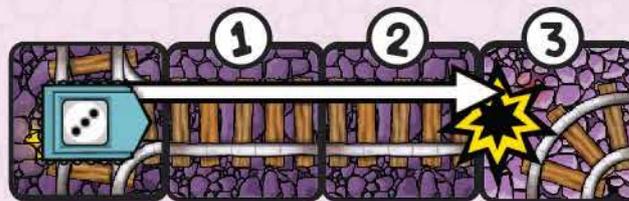
A volte può verificarsi una collisione attraverso binari non connessi. In queste situazioni considerate la Collisione come se i binari fossero connessi ma il carrello AVVERSARIO non scarica gioielli e non ci saranno deragliamenti. Per esempio:



Deragliamenti:

Ci sono tre modi in cui un carrello può deragliare:

- Quando un carrello deve muovere oltre le tessere connesse disponibili. Per esempio:



- Quando un carrello vuoto è coinvolto in una collisione.
- Quando un carrello occupa lo stesso spazio di una pedina Abisso (vedete FINE DELLA PARTIA – L'ABISSO! Pagina 7)

Quando un carrello deraglia, rimettete tutti i gioielli del suo spazio di carico nel sacchetto dei gioielli, rimuovete il carrello dal tabellone e restituitelo al suo proprietario.

FINE DELLA PARTITA - L'ABISSO

Quando viene pescata la Carta Abisso durante la fase dei Depositi, ciò significa che la partita volge al termine! I vostri goblin hanno scavato troppo e le miniere cominciano a crollare nell'Abisso!



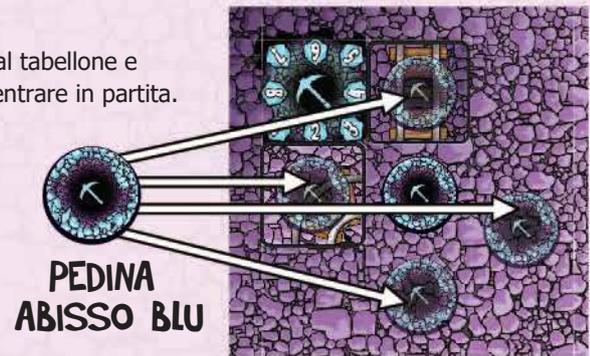
- Il giocatore ATTIVO mette la Carta Abisso a faccia in su di fronte a sé.
- Ogni giocatore eseguirà ora un ultimo turno, creando depositi come al solito.
- Dopo che il Giocatore che ha pescato la Carta Abisso crea l'ultimo Deposito, egli dovrà rivelare le Carte del mazzo dell'abisso per vedere quali miniere sono crollate! Mettete una pedina abisso della icona/colore della miniera in ciascuno degli spazi indicati come nella creazione dei depositi di gioielli. Rimuovete le tessere binari i carrelli e i gioielli che si trovano su tale spazio.
- Durante la fase dei Depositi di ogni giocatore successivo, invece di pescare una carta, il giocatore ATTIVO deve pescare una pedina Abisso a caso dal coperchio della scatola e lo posiziona adiacente ortogonalmente (cioè non in diagonale) a qualunque altra pedina Abisso della stessa icona/colore. Tutte le tessere binari i carrelli e i gioielli che si trovano su tale spazio sono rimossi dal gioco.



**ESEMPIO
DEL MAZZO
DELL'ABISSO**

Regole per la fine della partita:

- Se il carrello di un giocatore deraglia durante l'Abisso, rimuovete il carrello dal tabellone e riponete i gioielli del suo spazio di carico nel sacchetto. Il carrello non può rientrare in partita.
- Un carrello che non ha deragliato e si trova a disposizione del giocatore fuori del tabellone al termine della partita vale 3 punti.
- I giocatori NON possono mettere tessere binario sopra le pedine abisso.
- Anche i giocatori che hanno carrelli deragliati o in riserva fuori del tabellone all'inizio del loro turno possono posizionare le pedine abisso.



**PEDINA
ABISSO BLU**

Quando tutti i carrelli sono usciti dal tabellone oppure tutte le pedine abisso sono state posizionate, la partita è terminata! Tutti i carrelli che si trovano sul tabellone dopo che l'ultima pedina abisso è stata posizionata sono deragliati.



