



5 MINUTE CHASE

ANTONY PROIETTI & DAVE NEALE



INTRODUZIONE

Come sempre, il tuo piano per evadere di prigione era perfetto e, come sempre, qualcosa è andato storto: stavolta l'allarme è scattato troppo presto! Ora la città è piena di posti di blocco e da quando sei tornato a piede libero le guardie ti inseguono da vicino. Quella che doveva essere una passeggiata si è trasformata in una vera caccia all'uomo e la preda sei tu!

5 Minute Chase è un gioco veloce e dinamico, per 2-4 giocatori, in tempo reale. In questa sfida fra Guardie e Ladri dove ogni attimo del tempo che passa è importante, sarà la vostra capacità di osservazione a fare la differenza. Ogni squadra ha un proprio obiettivo e ottiene segnalini Vittoria per ogni round di gioco che si aggiudica. Vince chi, alla fine della partita, ha accumulato più segnalini Vittoria!

CONTENUTO

31 TESSERE FUGA



(comprese 6 tessere Partenza dal retro rosso) - Rappresentano il percorso dei Ladri e vengono piazzate una alla volta per creare una via di fuga.

- 1 Posto di blocco
- 2 Alberi
- 3 Testimoni
- 4 Quartiere
- 5 Simbolo del quartiere
- 6 Strade
- 7 Oggetto
- 8 Simbolo corretto

1 TESSERA PRIGIONE

Viene piazzata al centro del tavolo all'inizio del gioco.



3 TESSERE RIFUGIO

La meta dei Ladri, per raggiungerla dovranno raccogliere tre oggetti diversi durante la fuga.

30 SEGNALINI INSEGUIMENTO

(15 rossi e 15 blu con simboli diversi su ciascun lato) - Vengono piazzati sulle tessere Fuga per tener traccia dell'inseguimento.



14 SEGNALINI VITTORIA

5 Vittoria Maggiore (oro) e 9 Vittoria Minore (argento) - Alla fine di ogni round vengono assegnati a chi vince il round.

1 TESSERA AIUTO

Tessera che da un lato mostra il modo corretto di posizionare le tessere e dall'altro quello sbagliato.



PANORAMICA DEL GIOCO

Una partita di 5 Minute Chase è divisa in round, in ognuno dei quali i giocatori si dividono in due squadre (Guardie e Ladri) con obiettivi diversi:

- I Ladri devono raggiungere il rifugio raccogliendo alcuni oggetti durante la fuga.
- Le Guardie devono impedire ai Ladri di arrivare al rifugio. Nessun evaso deve rimanere a piede libero!

Alla fine di ogni round vengono assegnati segnalini Vittoria ai giocatori che raggiungono l'obiettivo. Dato che il gioco è in tempo reale, è possibile che una squadra commetta errori. Una volta terminato il round si verifica che tessere e segnalini siano stati piazzati correttamente: se una squadra ha commesso errori, la Vittoria andrà agli avversari! All'inizio del nuovo round Guardie e Ladri si scambiano i ruoli.

Accumulate segnalini Vittoria a sufficienza per vincere la partita!

Inizialmente, per scegliere i ruoli, assegnate quello della Guardia al giocatore che più recentemente ha corso per almeno 1 km (oppure scegliete con un diverso criterio).

Le seguenti regole spiegano come si svolge una partita a 2 giocatori. Vi consigliamo di giocare qualche round con questa modalità prima di passare a partite con 3 o 4 giocatori (trovate le regole per più giocatori a pag. 7).

PREPARAZIONE DEL ROUND

- 1 Piazzate la tessera Prigione al centro dell'area di gioco, facendo attenzione a lasciare abbondante spazio libero intorno ad essa.
- 2 La Guardia prende tutti i segnalini Inseguimento e li tiene a portata di mano.
- 3 Il Ladro prende le 6 tessere Partenza, le mescola e forma una pila di fronte a sé con il lato rosso delle tessere rivolto verso l'alto. Mescolate insieme le restanti

25 tessere Fuga e le 3 tessere Rifugio poi separatele in due pile da 14 tessere ciascuna. Piazzate anche queste, coperte, di fronte al Ladro.

- 4 Il Ladro pesca le prime 2 tessere Partenza e mette da parte le restanti che non verranno più utilizzate per questo round.

Ora siete pronti per iniziare.



LADRO: REGOLE E OBIETTIVI

Il Ladro deve piazzare nuove tessere sull'area di gioco per crearsi una via di fuga.

Dopo la preparazione, il Ladro ha in mano 2 tessere Partenza coperte e può pianificare in segreto, senza mostrarle alla Guardia, come usarle al meglio. Quando si sente pronto, piazza entrambe le tessere contemporaneamente sull'area di gioco, una adiacente alla tessera Prigione e l'altra adiacente alla prima tessera Partenza piazzata.

Ci sono regole precise che stabiliscono come deve essere piazzata una tessera (vedi pag. seguente), ma la verifica viene effettuata solo a fine round. Siccome il Ladro può pianificare con calma il piazzamento delle tessere Partenza, dovrebbe fare attenzione a non commettere subito errori.

Appena le due tessere Partenza sono state piazzate, il round ha inizio: Guardia e Ladro cominciano a giocare simultaneamente!

Il Ladro prende una delle due pile di tessere Fuga e inizia a piazzare, una dopo l'altra, nuove tessere cercando di crearsi una via di fuga alla massima velocità possibile ma cercando al contempo di non commettere errori. Se alla fine del round verranno riscontrati degli errori nel piazzamento, il Ladro avrà perso quel round.

REGOLE PER PIAZZARE LE TESSERE

- 1 Le tessere devono essere piazzate rispettando i limiti fisici dell'area di gioco. *Es: se giocate su un tavolo, le tessere devono tutte trovare posto sulla sua superficie.*
- 2 Ogni nuova tessera Fuga deve essere piazzata adiacente alla **sola ed ultima** tessera collocata in precedenza.



- 3 Le strade delle tessere Fuga adiacenti devono essere collegate.



- 4 Le strade su due tessere **non** possono collegarsi tra loro se si verifica anche una soltanto delle seguenti condizioni:

- Un Posto di blocco confina con un altro Posto di blocco.
- Un Posto di blocco confina con una strada vuota.

Una strada che termina con un Posto di blocco può collegarsi **solo** con una strada che termina con gli Alberi (non conta quale delle due strade venga prima, l'importante è che si colleghino).



- 5 Una volta piazzata, una tessera non può più essere ripresa in mano o riposizionata.

Se il Ladro rimane bloccato perché impossibilitato a piazzare nuove tessere è destinato a farsi catturare.

Ricorda: durante la partita le tessere vengono piazzate molto velocemente. Il Ladro deve far attenzione a non commettere errori, ma la verifica verrà effettuata solo a fine round.

SCAMBIARE LE PILE DI TESSERE FUGA

Il Ladro può tenere in mano solo una pila di tessere Fuga dalla quale può scegliere liberamente quale tessera piazzare. Può però cambiare pila in qualsiasi momento: per farlo deve prima rimettere la pila che ha in mano coperta di fronte a sé e poi prendere l'altra. Cambiare pila può tornare utile quando si cerca una tessera in particolare.

IL RIFUGIO

Il Ladro deve continuare a piazzare tessere finché non raggiunge la tessera Rifugio, ma prima di poterla piazzare deve raccogliere tre oggetti diversi: **mappa**, **bottino** e **chiavi**. Un oggetto si considera raccolto quando viene piazzata una tessera contenente il simbolo di quell'oggetto.

In gioco ci sono 6 tessere contenenti oggetti (2 per ciascun tipo). Queste tessere risultano difficili da piazzare perché molte delle loro strade terminano con Posti di blocco.

Una volta che almeno un oggetto di ciascun tipo è stato piazzato, il Ladro può finalmente piazzare una delle tre tessere Rifugio disponibili. Una volta che la **tessera Rifugio** è stata piazzata, il round termina immediatamente e si passa alla Fine del Round (pag. 6).

GUARDIA: REGOLE E OBIETTIVI

A inizio round la Guardia deve aspettare che il Ladro piazzati le tessere Partenza nell'area di gioco. Non appena questo avviene, può iniziare a giocare dando inizio all'inseguimento!

La Guardia mette i segnalini Inseguimento sulle tessere piazzate dal Ladro, a partire da quella adiacente alla Prigione e poi sulle successive tessere della via di fuga.

I segnalini Inseguimento devono essere messi su tutte le tessere Fuga seguendo lo stesso ordine nel quale sono state piazzate. Se la Guardia riesce a mettere un segnalino Inseguimento sull'ultima tessera Fuga piazzata, il Ladro viene catturato e il round finisce.

Ogni tessera Fuga contiene 4 quartieri, divisi dalle strade. Ogni quartiere contiene un simbolo diverso (▲, ■, ◆, ☆) e dei testimoni. Il numero di testimoni e la direzione verso la quale guardano determinano il tipo corretto di segnalini Inseguimento che la Guardia deve piazzare sulla tessera.



SEGNALINI INSEGUIMENTO

Come per le tessere Fuga, anche i segnalini Inseguimento seguono regole precise per il piazzamento e la Guardia **dovrebbe** fare attenzione a non commettere errori. Se alla Fine del Round verranno riscontrati degli errori nel piazzamento, la Guardia avrà perso quel round.

REGOLE PER PIAZZARE I SEGNALINI

Il quartiere che contiene la maggioranza di testimoni **rivolti verso la direzione di fuga** indica il colore e il simbolo del segnalino Inseguimento da piazzare. La direzione di fuga (ovvero la direzione verso la quale si muove il Ladro) è determinata dalla posizione della tessera Fuga adiacente che ancora non contiene segnalini. Se più di un quartiere ha la maggioranza di testimoni rivolti verso la direzione di fuga, potete usare un qualsiasi segnalino Inseguimento corretto.

ECCEZIONE: SEGNALINI SULLA TESSERA FINALE

Quando manca una sola tessera su cui posizionare il segnalino Inseguimento e il Ladro non ha ancora piazzato una nuova tessera, è venuto il momento di catturarlo! Ci sono però regole differenti per il posizionamento di un segnalino Inseguimento sull'ultima tessera Fuga piazzata dal Ladro.

Per essere piazzato sulla tessera finale, il segnalino Inseguimento deve corrispondere al quartiere che contiene la maggioranza di testimoni **rivolti verso la direzione dalla quale è arrivato il Ladro** (ovvero verso l'unica tessera Fuga adiacente).

Se più di un quartiere ha la maggioranza di testimoni rivolti verso quella direzione, potete usare un qualsiasi dei segnalini Inseguimento corretto.



Mentre la Guardia sceglie il segnalino corretto per la tessera finale, il Ladro potrebbe piazzare una nuova tessera. Se ciò avviene, la nuova tessera finale è quella appena piazzata: la Guardia deve immediatamente riconsiderare le proprie scelte perché le sue regole di piazzamento tornano quelle normali.

OBIETTIVO DELLA GUARDIA E FINE DEL ROUND

Quando un segnalino Inseguimento viene piazzato sulla tessera finale, la Guardia deve coprirlo con la propria mano per impedire al Ladro di aggiungere altre tessere. Il round termina immediatamente e si passa alla Fine del Round (vedi sotto).

Nei rari casi in cui la Guardia esaurisce i segnalini di un determinato colore e deve piazzarne proprio uno di quel colore, perde di vista il Ladro e non può più seguirne le tracce. Passate alla Fine del Round.

FINE DEL ROUND

Durante il round entrambe le squadre piazzano tessere e segnalini il più in fretta possibile e non c'è il tempo di verificare che tutto avvenga in modo corretto. Una volta terminato il round, è necessario controllare tutti i piazzamenti per individuare eventuali errori.

Anzitutto verificate che ogni tessera Fuga piazzata dal Ladro sia stata posizionata correttamente. A partire dalla tessera adiacente alla tessera Prigione e seguendo la direzione di fuga, controllate che le strade su tutte le tessere siano collegate e che tutti i Posti di blocco confinino con gli Alberi. Se trovate irregolarità, segnalate la tessera dove è stato compiuto il primo errore (ruotatela leggermente).

Se durante il round il Ladro ha raggiunto la tessera Rifugio senza commettere errori, passate al Punteggio. Il Ladro guadagna 1 segnalino Vittoria Maggiore senza bisogno di verificare il piazzamento dei segnalini Inseguimento.

In caso contrario, controllate se tutti i segnalini Inseguimento sulle tessere Fuga sono stati posizionati correttamente. Anche in questo caso partite dalla tessera adiacente alla tessera Prigione e seguite la

direzione di fuga controllando che ogni segnalino Inseguimento sia quello corretto. Per farlo, anziché contare i testimoni rivolti verso la direzione giusta, voltate la tessera Fuga sul retro nel modo seguente:

Se la direzione di fuga è destra o sinistra voltate la tessera verticalmente, se è sopra o sotto voltatela orizzontalmente. In altre parole: quando voltate la tessera, il lato che state controllando rimane lo stesso ma è capovolto. Il retro della tessera mostra il simbolo (o simboli) dei segnalini Inseguimento corretti per quella direzione di fuga. Fate attenzione alla tessera finale: ricordatevi di controllare la direzione opposta (da dove è arrivato il Ladro). Se il simbolo del segnalino Fuga non corrisponde a nessuno dei simboli corretti indicati sul retro, il segnalino Fuga è stato posizionato in maniera errata. Per segnalarlo, spostatelo sul bordo della tessera. Ricontrollate sempre di aver voltato la tessera correttamente.



PUNTEGGIO

Se nessuna squadra ha commesso errori (tessere e segnalini erano posizionati tutti correttamente):

- Il Ladro vince il round se ha raggiunto il rifugio.
- La Guardia vince il round se ha catturato il Ladro.

Se il Ladro ha commesso errori ma la Guardia no, la Guardia vince il round.

Se la Guardia ha commesso errori ma il Ladro no, il Ladro vince il round.

Se entrambi hanno commesso errori, chi ha sbagliato per primo perde il round.

Se entrambi hanno fatto il primo errore nella stessa tessera, nessuno vince il round.

Se la Guardia ha perso di vista il Ladro (terminando i segnalini del colore richiesto) ma il Ladro non ha fatto errori, il Ladro vince il round. In caso contrario, vince la Guardia.

Se vince il Ladro guadagna **1 segnalino Vittoria Maggiore**

Se vince la Guardia guadagna **1 segnalino Vittoria Minore**

FINE DELLA PARTITA

Alla fine di ogni round, verificate se uno dei giocatori ha raccolto i segnalini Vittoria necessari per vincere la partita:

- 2 segnalini Vittoria Maggiore - *oppure*
- 1 segnalino Vittoria Maggiore e almeno 1 segnalino Vittoria Minore - *oppure*
- 3 segnalini Vittoria Minore

Se nessuno ha segnalini sufficienti per vincere, iniziate un nuovo round. I giocatori invertono i ruoli, liberano l'area di gioco e iniziano il round come di consueto, conservando però i segnalini Vittoria già guadagnati.

REGOLE PER 3 GIOCATORI

Nelle partite a 3 giocatori si sceglie la Guardia come di consueto. Gli altri 2 giocatori assumono il ruolo dei Ladri.

Le regole della Guardia restano invariate, mentre per i Ladri cambiano nel modo seguente:

- In fase di preparazione, dopo che le tessere sono state mescolate e divise, a ciascun Ladro viene assegnata una singola pila di tessere Fuga.
- I Ladri scelgono chi dei due inizia il round. Quel giocatore pesca 2 tessere Partenza, pianifica come piazzarle senza consultare il compagno poi le mette in gioco.
- Il gioco inizia e i Ladri si alternano nel piazzare le tessere, a partire dal Ladro che non ha piazzato le

tessere Partenza. Seguite poi le normali regole (i Ladri cercano di fuggire insieme, costruendo una singola via di fuga verso il Rifugio).

- Ogni Ladro tiene in mano una pila di tessere Fuga. I Ladri non possono mai guardare la pila del compagno.
- Possono scambiarsi le pile, ma solo il Ladro a cui spetta piazzare la prossima tessera Fuga può promuovere lo scambio. Per farlo appoggia tutte le tessere della propria mano in una pila coperta davanti a sé e urla "SCAMBIO!". Quando anche l'altro Ladro ha piazzato le proprie tessere in una pila coperta davanti a sé, si procede allo scambio e si continua il gioco.
- Se i Ladri si aggiudicano il round, entrambi i giocatori ottengono **1 segnalino Vittoria Maggiore**.

Prima del round successivo, i giocatori si scambiano i ruoli: il giocatore a sinistra della Guardia diventa la nuova Guardia mentre gli altri due giocano come Ladri.

Nelle partite a 3 giocatori può capitare che più di un giocatore accumuli i segnalini Vittoria necessari per vincere il gioco. Se accade, vince quello con più segnalini Vittoria Maggiore; in caso di parità, giocate un altro round.

REGOLE PER 4 GIOCATORI

Nelle partite a 4 giocatori, 2 assumono il ruolo di Guardie e 2 di Ladri. Scegliete la prima Guardia come da regolamento, la seconda sarà il giocatore alla sua sinistra. Gli altri due giocatori saranno Ladri.

Nelle partite a 4 giocatori le regole cambiano nel modo seguente:

- In fase di preparazione, dopo che le tessere Fuga sono state mescolate e divise, a ciascun Ladro viene assegnata una singola pila di tessere.
- I Ladri pescano ciascuno due tessere Partenza a caso. Possono consultarsi su come piazzarle, tenendole nascoste alle Guardie. Dovranno creare due vie di fuga partendo da due lati opposti della Prigione, scegliendo di comune accordo da quale lato ciascuno di loro inizierà.

- I Ladri piazzano le proprie due tessere Partenza contemporaneamente, partendo da lati opposti della Prigione.
- Ogni Guardia insegue un solo Ladro, scelto di comune accordo prima di iniziare il round.
- I segnalini Inseguimento vengono divisi equamente tra le due Guardie. Nel caso che qualcuno esaurisca i segnalini del colore richiesto, le guardie possono passarseli in qualunque momento.
- Ogni Guardia può piazzare i segnalini Inseguimento solo sul percorso del Ladro che sta inseguendo.
- Tutti i giocatori agiscono contemporaneamente: i Ladri costruiscono le proprie vie di fuga, ogni Guardia insegue un Ladro. Gli oggetti raccolti da un Ladro valgono per entrambi: per entrare nel Rifugio è necessario comunque aver piazzato tutti e tre i tipi richiesti. **Ma attenzione!** I Ladri potranno piazzare un solo Rifugio e dovranno collegare entrambe le vie di fuga per raggiungerlo; dovranno quindi tenere le tessere Fuga più vicine possibile tra loro.
- Ogni Ladro tiene in mano una pila di tessere Fuga. I Ladri non possono mai guardare la pila del compagno.
- I Ladri possono scambiarsi le pile (vedi regole per partite a 3 giocatori).
- Se uno dei Ladri viene catturato, l'altro può continuare la fuga. Tutti gli oggetti raccolti dal Ladro catturato sono utilizzabili da quello ancora in gioco. Il Ladro rimasto non dovrà più collegare le due vie di fuga per entrare nel Rifugio. Se lo raggiunge, i Ladri ottengono solo 1 segnalino Vittoria Minore per non avercela fatta insieme, ma se una delle due Guardie ha commesso degli errori, entrambi i Ladri (anche quello catturato) ottengono comunque 1 segnalino Vittoria Maggiore.
- Qualsiasi errore fatto da uno dei due giocatori condiziona tutta la squadra a cui appartiene.
Es: quando un Ladro viene catturato ma l'altro raggiunge il Rifugio, se uno dei due ha commesso un errore di piazzamento entrambi perdono il round.

Prima del round successivo ogni giocatore assume il ruolo del giocatore alla propria destra: in questo modo due giocatori manterranno i ruoli del round precedente, ma con un diverso compagno di squadra.

Nelle partite a 4 giocatori può capitare che più di un giocatore accumuli i segnalini Vittoria necessari a vincere il gioco. Se accade, vince quello con più segnalini Vittoria Maggiore; in caso di parità, giocate un altro round.

VARIANTI DI GIOCO

Le seguenti varianti modificano alcune regole del gioco per differenziare le partite o per facilitare uno dei due ruoli. Potete applicarne solo alcune oppure usarle tutte insieme.

VANTAGGIO INIZIALE

Consigliato per giocatori che trovano difficile giocare il ruolo del Ladro.

I Ladri iniziano con 3 tessere Partenza anziché 2 e le piazzano tutte e tre (seguendo le regole normali) prima dell'inizio del round.

IL PIANO PERFETTO

In fase di preparazione, prima di mescolare le tessere Fuga, prendete e dividete le tessere contenenti oggetti in due pile (ognuna formata da una copia di ogni oggetto). Dopo aver diviso le altre tessere Fuga in due pile, aggiungete a ciascuna quelle degli oggetti. Questo aiuterà i ladri a ricordare di piazzare tutti e tre gli oggetti.

LA MARATONA

Potete giocare partite più lunghe cambiando il numero di segnalini Vittoria necessari per vincere il gioco (nel caso non bastassero, usate segnalini alternativi).

Autori: Antony Proietti, Dave Neale

Grafica: Paweł Niziołek

Regolamento: Matt Dembek, Paul Grogan

Edizione Italiana a cura di MS Edizioni/Magic Store Srl

www.msedizioni.it - info@msedizioni.it - facebook.com/ MSeDizioni

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani - **Traduzione:** Matteo Mazzacurati - **Impaginazione:** Paolo Veronica.