

Huntington

PERFINO BANDITI
VOGliono TORNARE A CASA

ISTRUZIONI DI GIOCO



CONTENUTO

MATERIALE DI GIOCO.....	PAG. 1
INTRODUZIONE.....	PAG. 1
PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO.....	PAG. 1
SVOLGIMENTO STANDARD.....	PAG. 1
SVOLGIMENTO ALTERNATIVO.....	PAG. 3
COMBATTERE SCONTRI.....	PAG. 3
CONDIZIONI DI VITTORIA.....	PAG. 3
PERCORSI E DIRAMAZIONI.....	PAG. 3
SPIEGAZIONE DELLE CASELLE.....	PAG. 4
SPIEGAZIONE DELLE CARTE.....	PAG. 6
.....CARTE DESTINO.....	PAG. 6
.....CARTE DI SUPPORTO.....	PAG. 8
ESPANSIONE.....	PAG. 10
INDICAZIONI GENERALI.....	PAG. 10
AVVERTENZE DI SICUREZZA.....	PAG. 10
NOTE LEGALI.....	ULTIMA PAGINA

MATERIALE DI GIOCO

1 TABELLONE DI GIOCO

6 DADI D10 NEI COLORI DELLE PEDINE

36 PEDINE (6×6 IN 6 COLORI DIVERSI)

11 CARTE DESTINO

42 CARTE DI SUPPORTO + 6 CARTE DI RISERVA

INTRODUZIONE

BENVENUTO A HUNTINGTON.

IL TITOLO “PERFINO BANDITI VOGLIONO ANDARE A CASA” RACCONTA DELLE FIGURE AMBIGUE DEI SEI POPOLI DI PATRORIA – UN IMPERO UNITO, FONDATA SU UNITÀ E LIBERTÀ, SEGNATO DA DENARO E POTERE. HUNTINGTON, LA CAPITALE, NON È UN POSTO PER INGENUI: NON È IMMUNE DA PERICOLO, VIOLENZA E CRIMINE.

OGGI ENTRI IN UNO DI QUESTI RUOLI, LIBERI LA TUA GENTE DALLA PRIGIONE E LA RIPORTI A CASA. SARAI PIÙ VELOCE DEI TUOI AVVERSARI? USERAI CIÒ CHE LA CITTÀ TI SUSSURRA O RESTERAI SUL LATO SICURO?

COMUNQUE TU SCELGA – BUON DIVERTIMENTO E BUON RITORNO A CASA.

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

STANDARD:

TUTTI I PARTECIPANTI RICEVONO 6 PEDINE DEL COLORE SCELTO E IL DADO CORRISPONDENTE. TUTTE LE PEDINE VENGONO MESSE NELLA PRIGIONE DEL LORO COLORE. INOLTRE OGNI GIOCATORE RICEVE 3 CARTE DI SUPPORTO CASUALI. LE CARTE DI SUPPORTO VENGONO POI MESSE ACCANTO AL TABELLONE, POSSIBILMENTE ACCESSIBILI A TUTTI. QUESTE VANNO TENUTE SEGRETE AGLI AVVERSARI!

LE CARTE DESTINO VENGONO MESSE AL CENTRO DI HUNTINGTON, COPERTE, IN MODO CHE SI VEDA SOLO “?”. QUESTE VENGONO UTILIZZATE NEL CORSO DELLA PARTITA. MAGGIORI INFORMAZIONI NEL CAPITOLO “SPIEGAZIONE DELLE CARTE”.

PAG. I

IL GIOCATORE INIZIALE VIENE DETERMINATO TIRANDO I DADI: VINCE CHI OTTIENE PER PRIMO IL NUMERO PIÙ ALTO. IL DADO NERO (SE SCELTO) INIZIA PER PRIMO, POI SI PROSEGUE IN SENSO ORARIO. IN ALTERNATIVA PUÒ INIZIARE IL GIOCATORE PIÙ GIOVANE.

SE NESSUNA PEDINA È “LIBERA”, QUINDI SE TUTTE SI TROVANO IN PRIGIONE E/O NEL VILLAGGIO, È POSSIBILE TIRARE IL DADO FINO A 3 VOLTE PER OTTENERE UN 5 O UN 10. CON UN “10” È OBBLIGATORIO LIBERARE UNA PEDINA DALLA PRIGIONE (SE POSSIBILE), CON UN 5 SI PUÒ SCEGLIERE SE LIBERARE UNA PEDINA OPPURE MUOVERE UNA PEDINA LIBERA. DOPO AVER TIRATO UN 10 SI PUÒ TIRARE DI NUOVO IL DADO. SE DOPO 3 TENTATIVI IL GIOCATORE NON OTTIENE NÉ UN 5 NÉ UN 10, OPPURE IL SUO TURNO TERMINA, TOCCA AL GIOCATORE ALLA SUA SINISTRA (SENSO ORARIO).

QUANDO UN COMPAGNO DI PRIGIONE VIENE LIBERATO, VIENE POSIZIONATO PRESSO IL PRIMO AVVOCATO, L'ASSISTENTE ALLA LIBERTÀ VIGILATA. ALLA PRIMA OCCASIONE QUESTO VIENE LASCIATO, COSÌ CHE IL PROSSIMO COMPAGNO DI PRIGIONE POSSA RAGGIUNGERE LA LIBERTÀ E IL COLLOQUIO DI LIBERTÀ VIGILATA. SE L'ASSISTENTE ALLA LIBERTÀ VIGILATA È OCCUPATO DA UNA PROPRIA PEDINA, NON È POSSIBILE LIBERARE ALCUN COMPAGNO DI PRIGIONE! SE INVECE LÌ SI TROVA UNA PEDINA AVVERSARIA, SI COMBATTE – MAGGIORI DETTAGLI PIÙ AVANTI.

SI PROCEDE ORA IN SENSO ORARIO VERSO IL PROPRIO VILLAGGIO, QUINDI DALLA PRIGIONE IN DIREZIONE DI HUNTINGTON (DRITTO). OGNI TURNO CONSISTE SEMPRE NEL TIRARE IL DADO E SOLO SUCCESSIVAMENTE ESEGUIRE L'AZIONE. NON È OBBLIGATORIO UTILIZZARE IL RISULTATO DEL DADO, POICHÉ ESISTONO ANCHE CARTE DI SUPPORTO CHE POSSONO ESSERE USATE AL POSTO DEL NUMERO OTTENUTO, SE LO SI PREFERISCE. DURANTE LA PARTITA È CONSENTITO SALTARE PEDINE PROPRIE E AVVERSARIE, MA LA CASELLA SALTATA DEVE COMUNQUE ESSERE CONTEGGIATA. SE UN GIOCATORE, CON L'ULTIMO NUMERO OTTENUTO, TERMINA IL MOVIMENTO SULLA CASELLA OCCUPATA DA UNA PEDINA AVVERSARIA, SI COMBATTE PER QUELLA CASELLA – VEDI CAPITOLO “COMBATTERE SCONTRI”. SE LA CASELLA È OCCUPATA DA UNA PROPRIA PEDINA, IL MOVIMENTO NON PUÒ ESSERE ESEGUITO (AD ECCEZIONE DI UNA CARTA DI SUPPORTO) E DEVE ESSERE SCELTA UN'ALTRA PEDINA.



ALTERNATIVA:

È POSSIBILE GIOCARE ANCHE CON SOLO 1-5 PEDINE, TUTTAVIA SI È VISTO CHE IL DIVERTIMENTO AUMENTA CON UN NUMERO MAGGIORE DI PEDINE E CHE LA DURATA DELLA PARTITA NON SI ALLUNGA IN MODO SIGNIFICATIVO. LA DURATA DEL GIOCO AUMENTA PIUTTOSTO CON L'AUMENTARE DEL NUMERO DI GIOCATORI.

COMBATTERE SCONTI

UNO SCONTRO HA LUOGO QUANDO 2 PEDINE AVVERSARIE FINISCONO SULLA STESSA CASELLA. IL GIOCATORE CHE SI TROVAVA LÌ PER PRIMO È IL DIFENSORE, QUELLO CHE SI MUOVE È L'ATTACCANTE.

L'ATTACCANTE TIRA PER PRIMO IL DADO, POI IL DIFENSORE. VINCE IL NUMERO PIÙ ALTO; IL DIFENSORE PUÒ SEMPRE RITIRARE PER CERCARE DI OTTENERE LO STESSO NUMERO, PERCHÉ IN CASO DI PAREGGIO SI TIRA DI NUOVO FINCHÉ NON C'È UN VINCITORE EFFETTIVO.

IL VINCITORE RIMANE SULLA CASELLA. IN CASO DI SCONFITTA, IL DIFENSORE VIENE SPOSTATO DI 1 CASELLA INDIETRO. IN CASO DI SCONFITTA, L'ATTACCANTE VIENE MANDATO IN PRIGIONE, A MENO CHE NON ABBAIA UN AVVOCATO. IN TAL CASO VIENE SPOSTATO SOLO DI 1 CASELLA DIETRO AL DIFENSORE.

CONDIZIONE DI VITTORIA

VINCE IL GIOCATORE CHE PER PRIMO RIESCE A PORTARE TUTTE LE PROPRIE PEDINE NEL PROPRIO VILLAGGIO.

PERCORSI E DIRAMAZIONI

PERCORSI DAVANTI AI VILLAGGI:

DI TANTO IN TANTO SI HA LA SCELTA SU DOVE ANDARE. QUI VENGONO MOSTRATE LE DIRAMAZIONI DAVANTI ALL'INGRESSO DEL VILLAGGIO. I PERCORSI SONO SEMPRE GLI STESSI.



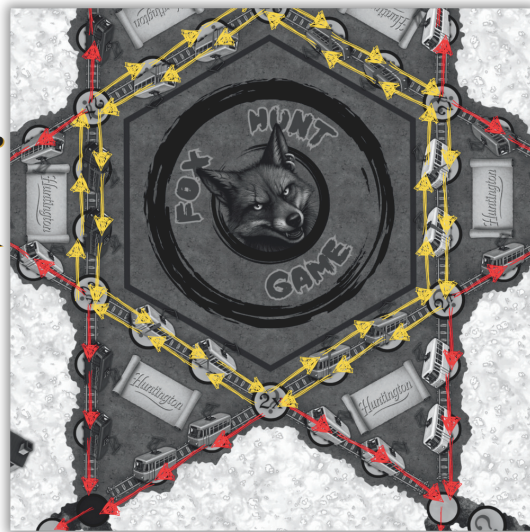
I PERCORSI VERSO *Huntington*

LE DIRAMAZIONI VERSO HUNTINGTON SONO ANCHE SEMPRE LE STESSE. QUI L'ESEMPIO DELLA PARTENZA NERA...



I PERCORSI IN *Huntington*

IN HUNTINGTON È POSSIBILE CAMBIARE DIREZIONE A OGNI TURNO, FINCHÉ CI SI MUOVE NELL'AREA DELLE FRECCHE GIALLE. SE INVECE CI SI SPOSTA SU UN PERCORSO ROSSO, SI LASCIA HUNTINGTON. DA QUEL MOMENTO (NON ANCHE NEL TURNO SUCCESSIVO) NON È PIÙ POSSIBILE CAMBIARE DIREZIONE.



I RESTANTI PERCORSI SONO AUTOESPLICATIVI. LE PEDINE VANNO SEMPRE POSIZIONATE IN SENSO ORARIO.

SPIEGAZIONE DELLE CASELLE



AVVOCATO

SU QUESTA CASELLA SI È AL SICURO DALLA PRIGIONE. IN CASO DI SCONFITTA TORNA INDIETRO DI SOLO 1 CASELLA. VIENE IGNORATO DAL CACCIATORE DI TAGLIE!



PESCARRE CARTE DESTINO

QUI SI DEVONO PESCARRE 1 O 2 (IN *Huntington*) CARTE DESTINO DAL MAZZO.



PESCARRE CARTA DI SUPPORTO

QUI VIENE PESCATO 1 CARTA DI SUPPORTO DAL MAZZO DELLE CARTE DI SUPPORTO.

CASELLE NEL COLORE DELLE PEDINE



SE UNA PEDINA DELLO STESSO COLORE SI FERMA SU UNA DI QUESTE CASELLE (AD ES. PEDINA ROSSA SU CASELLA ROSSA), QUESTA PEDINA AVANZA IMMEDIATAMENTE DI 6 CASELLE.

PRENDERE IL TRENO ESPRESSO

SU QUESTA CASELLA È POSSIBILE LUNGO I BINARI. SE UNA PROPRIA TROVA ALLA STAZIONE FINALE, È



SPOSTARSI IMMEDIATAMENTE O UNA PEDINA AVVERSARIA SI NECESSARIO AVERE LA CARTA

“HUCKEPACK” OPPURE COMBATTERE PER IL POSTO. TUTTAVIA, SE SI PERDE IL COMBATTIMENTO E SI UTILIZZA UN AVVOCATO, SI RIMANE SULLA CASELLA TRENO UTILIZZATA IN PRECEDENZA, POICHÉ LA PEDINA NON SI TROVAVA ANCORA REALMENTE SULLA CASELLA FINALE E DOPO L'USO DI UN AVVOCATO DEVE SEMPRE TORNARE INDIETRO DI 1 CASELLA!



LINEE FERROVIARIE IN *Huntington*

LE CASELLE DI HUNTINGTON SONO RAPPRESENTATE COME VAGONI DI TRAM COLORATI. UNA LINEA CORRISPONDE SEMPRE ALLO STESSO COLORE DI QUESTI VAGONI (LA LINEA NERA COMPRENDE QUINDI TUTTI E 6 I VAGONI NERI). CON UN BIGLIETTO SINGOLO È POSSIBILE PERCORRERE 1 LINEA, CON UN BIGLIETTO GIORNALIERO CI SI PUÒ MUOVERE LIBERAMENTE A HUNTINGTON. LA DIREZIONE A HUNTINGTON PUÒ ESSERE CAMBIATA DOPO OGNI TURNO.



NERO



BIANCO



BLU



GIALLO



VERDE



ROSSO

CAMPI DEL VILLAGGIO

NEL VILLAGGIO POSSONO ENTRARE SOLO LE PEDINE DEL COLORE CORRISPONDENTE E QUI POSSONO MUOVERSI QUASI COMPLETAMENTE LIBERE. CHI ENTRA UNA VOLTA NON PUÒ PIÙ USCIRE, MA OGNI PEDINA PUÒ CAMBIARE DIREZIONE A OGNI TURNO. TUTTAVIA LE PEDINE POSSONO “SORVOLARE” SOLO CON UN JET-PACK!

SPIEGAZIONE DELLE CARTE

CARTE DESTINO



LE AZIONI DELLE CARTE DESTINO VENGONO IMMEDIATAMENTE E LE CARTE VENGONO POI RIMESSE SOTTO IL MAZZO. QUESTO AVVIENE CARTA PER CARTA, ANCHE SE IL GIOCATORE NE HA PESCATE PIÙ DI UNA. LA PEDINA CHE È ARRIVATA SULLA CASELLA “?” ESEGUE LA PRIMA AZIONE “?”. SE VENGONO PESCATE PIÙ CARTE “?”, NEL PROSIEGUO NON È RILEVANTE QUALE PEDINA O QUALI PEDINE VENGANO POI UTILIZZATE.

DETECTIVE



CON QUESTA CARTA LA PEDINA SI SPOSTA DIETRO IL PROSSIMO AVVERSARIO (PERCORSO PIÙ BREVE!), FUORI DA HUNTINGTON OPPURE TORNA SULL'ULTIMA CASELLA AVVOCATO.

PICCOLA RAFFICA DI DADI



È CONSENTITO TIRARE IL DADO 1 VOLTA CIASCUNA PER UN MASSIMO DI 3 DELLE PROPRIE PEDINE LIBERE, FUORI DA HUNTINGTON (LIBERE = NON IN PRIGIONE NÉ NEL VILLAGGIO). VENGONO MOSSE SOLO PEDINE LIBERE FUORI DA HUNTINGTON, NESSUNA PEDINA VIENE LIBERATA E CON UN 10 NON SI TIRA DI NUOVO. LE PEDINE IN HUNTINGTON CONTANO COMUNQUE COME LIBERE! È CONSENTITO MUOVERE PIÙ VOLTE LA STESSA PEDINA FUORI DA HUNTINGTON.

GRANDE RAFFICA DI DADI



È CONSENTITO TIRARE IL DADO 2 VOLTE CIASCUNA PER UN MASSIMO DI 2 PEDINE LIBERE. ANCHE IN QUESTO CASO VALE: FUORI DA HUNTINGTON, NESSUNA PEDINA VIENE LIBERATA E CON UN 10 NON SI TIRA DI NUOVO! ANCHE QUI È POSSIBILE MUOVERE UNA PEDINA FUORI DA HUNTINGTON AL POSTO DI UNA PEDINA IN HUNTINGTON.

MEGA RAFFICA DI DADI



È CONSENTITO TIRARE IL DADO 2 VOLTE CIASCUNA PER UN MASSIMO DI 3 PEDINE LIBERE. CON 4 O PIÙ PEDINE LIBERE, È CONSENTITO TIRARE IL DADO 1 VOLTA PER CIASCUNA PEDINA. ANCHE IN QUESTO CASO VALE: FUORI DA HUNTINGTON, NESSUNA PEDINA VIENE LIBERATA E CON UN 10 NON SI TIRA DI NUOVO! ANCHE QUI È POSSIBILE MUOVERE UNA PEDINA FUORI DA HUNTINGTON AL POSTO DI UNA PEDINA IN HUNTINGTON.

PRIGIONE



CON QUESTA CARTA ACCUSI 1 PEDINA AVVERSARIA CHE NON SI TROVA SU UNA CASELLA AVVOCATO E LA RIMANDI IN PRIGIONE. SE LA PEDINA È PROTETTA DA UNA CARTA AVVOCATO DEL GIOCATORE, LA CARTA "PRIGIONE" NON HA EFFETTO.

PERCORSO CONDIVISO



TIRA IL DADO 2 VOLTE E SOMMA I RISULTATI. ORA DISTRIBUISCI IL TOTALE SU TUTTE LE PEDINE LIBERE, FUORI DA HUNTINGTON. NON È NECESSARIO USARE TUTTE LE PEDINE, MA L'INTERO TOTALE DEVE ESSERE UTILIZZATO! SE NON CI SONO PEDINE LIBERE FUORI DA HUNTINGTON, PESCA UNA CARTA DI SUPPORTO.

CAUZIONE



CON QUESTA CARTA È POSSIBILE LIBERARE UN COMPAGNO DI PRIGIONE, A CONDIZIONE CHE NESSUNA PROPRIA PEDINA BLOCCHI L'AVVOCATO. IN CASO

CONTRARIO - NIENTE DA FARE! SE NON CI SONO PIÙ PEDINE IN PRIGIONE, TIRA DI NUOVO IL DADO PER UNA PEDINA A SCELTA.

CACCIATORE DI TAGLIE



TIRA IL DADO 2 VOLTE E SOMMA I RISULTATI. ORA MUOVI UNA PEDINA A SCELTA DI QUESTO NUMERO DI CASELLE. OGNI PEDINA CHE VIENE SUPERATA (ECCETTO LE PROPRIE) VA IRREVOCA-

BILMENTE IN PRIGIONE (UN AVVOCATO NON AIUTA!). PER OGNI PEDINA MANDATA IN PRIGIONE, LA PEDINA DEL GIOCATORE PUÒ AVANZARE ULTERIORMENTE DI 3 CASELLE E MANDARE DI NUOVO ALTRE PEDINE IN PRIGIONE. QUESTO CONTINUA FINCHÉ LA PEDINA NON INCONTRA PIÙ AVVERSARI E SI FERMA. HAVE FUN!

DESTINO



PESCA UN'ALTRA CARTA DESTINO (?) OPPURE TIRA IL DADO 2 VOLTE PER ALMENO 1 PEDINA A SCELTA.

FUGA RAPIDA



SPOSTA LA TUA PEDINA FINO AL PROSSIMO TRENO (PERCORSO PIÙ BREVE NELLA DIREZIONE DI MOVIMENTO) E USALO, SE POSSIBILE, OPPURE TORNA INDIETRO DA 1 A 6 CASELLE. HAI LA SCELTA!

INTER-ROGATORIO



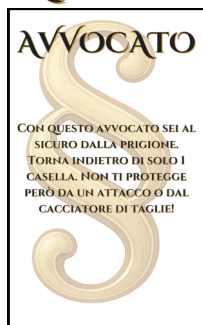
SCEGLI UN GIOCATORE AVVERSARIO CHE VIENE ORA INTERROGATO PER 1 TURNO. METTI LA CARTA DAVANTI AL GIOCATORE: IL SUO TURNO SUCCESSIVO CONSISTE SOLO NEL RIMETTERE LA CARTA SOTTO IL MAZZO - NIENT'ALTRO!

CARTE DI SUPPORTO



LE AZIONI DELLE CARTE DI SUPPORTO VENGONO NECESSARIO. TUTTAVIA È POSSIBILE UTILIZZARE SUPPORTO SOLO A PARTIRE DAL TURNO SUCCESSIVO SONO STATE RICEVUTE. OGNI GIOCATORE PUÒ POSSEDERNE AL MASSIMO 5 CONTEMPORANEAMENTE. I BIGLIETTI ATTIVI CONTANO AI FINI DI QUESTO LIMITE! SE SE NE RICEVONO ALTRI, È POSSIBILE SCAMBIARLI E RIMETTERLI SOTTO IL MAZZO. È CONSENTITO USARE PIÙ CARTE DI SUPPORTO PER TURNO, MA SOLO PER MUOVERE 1 PEDINA! CIÒ SIGNIFICA CHE, AD ESEMPIO, “PEDINARE” NON PUÒ ESSERE USATO 2 VOLTE NELLO STESSO TURNO, MENTRE “JET-PACK” SÌ. ESEGUITE QUANDO LE CARTE DI A QUELLO IN CUI

AVVOCATO



UN AVVOCATO TI PROTEGGE DALLA PRIGIONE, MA NON DA UN COMBATTIMENTO! TORNA INDIETRO DI SOLO 1 CASELLA. IGNORA LA CARTA PRIGIONE; PURTROPPO NON AIUTA CONTRO IL CACCIATORE DI TAGLIE. DOPO L'USO, RIMETTI LA CARTA SOTTO IL MAZZO DELLE CARTE DI SUPPORTO!

PEDINARE



POSIZIONA UNA PEDINA A SCELTA DIETRO IL PROSSIMO AVVERSAIO (PERCORSO PIÙ BREVE NELLA DIREZIONE DI MOVIMENTO). NON A HUNTINGTON!

BODYGUARD



TI PROTEGGE DA UN ATTACCO AVVERSAIO. L'ATTACCANTE RIMANE DIETRO IL DIFENSORE.

BIGLIETTO SINGOLO



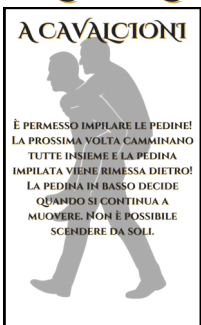
È CONSENTITO PERCORRERE 1 LINEA ATTRAVERSO HUNTINGTON! LA CARTA VIENE MESSA SCOPERTA DAVANTI A SÉ QUANDO VIENE USATA (ORA È “ATTIVA”), FINCHÉ LA PEDINA NON LASCIA DI NUOVO HUNTINGTON. DOPODICHE LA CARTA NON HA PIÙ EFFETTO. RIMETTLA SOTTO IL MAZZO DELLE CARTE DI SUPPORTO! NEL FRATTEMPO CONTA COMUNQUE AI FINI DEL LIMITE DI CARTE, ANCHE SE NON VIENE PIÙ UTILIZZATA!

BIGLIETTO GIORNALIERO



SIMILE AL BIGLIETTO SINGOLO, TUTTAVIA QUI È POSSIBILE CAMBIARE LE LINEE COLORATE, CIOÈ CI SI PUÒ MUOVERE RELATIVAMENTE LIBERI ATTRAVERSO HUNTINGTON ED È ANCHE CONSENTITO CAMBIARE DIREZIONE, MA NON DURANTE LO STESSO TURNO! LA CARTA VIENE ANCH'ESSA MESSA SCOPERTA DAVANTI A SÉ QUANDO VIENE USATA. QUANDO LA PEDINA LASCIA DI NUOVO HUNTINGTON, LA CARTA DIVENTA INEFFICACE, MA ANCHE IN QUESTO CASO CONTINUA A CONTARE PER IL LIMITE DI CARTE FINCHÉ NON VIENE RIMESSA SOTTO IL MAZZO!

A CAVALLONI



È CONSENTITO IMPILARE LE PEDINE! POSIZIONA LA TUA PEDINA SOPRA UNA PEDINA AVVERSARIA O PROPRIA E NEL TURNO SUCCESSIVO MUOVILE INSIEME! LA PEDINA IN BASSO DETERMINA QUANDO TUTTE AVANZANO INSIEME. UNA VOLTA IMPILATE, LE PEDINE VENGONO SEPARATE SOLO DOPO UN ULTERIORE MOVIMENTO, QUINDI ATTENZIONE! È POSSIBILE IMPILARE PIÙ DI 2 PEDINE, FINCHÉ LA “TORRE” NON CADE: IN TAL CASO VENGONO RIPOSIZIONATE UNA DIETRO L’ALTRA IN ORDINE. ANCHE DOPO AVER CAMMINATO INSIEME DI ALMENO 1 CASELLA, CIOÈ LA PEDINA IN BASSO AVANZA DI PIÙ, QUELLA SOPRA SI FERMA 1 CASELLA PRIMA, E COSÌ VIA. LE PEDINE IMPILATE CONTANO COME 1 SOLA E POSSONO QUINDI ESSERE ACCUSATE E COMBATTUTE INSIEME; TUTTAVIA È SUFFICIENTE 1 AVVOCATO O 1 BODYGUARD PER PROTEGGERE L’INTERO GRUPPO! ATTENZIONE PERÒ AL CACCIATORE DI TAGLIE: OTTIENE 3 CASELLE BONUS PER OGNI PEDINA!

JET-PACK



CON QUESTA CARTA È POSSIBILE SORVOLARE I PROPRIETÀ NEL VILLAGGIO. SE SI POSSIEDONO PIÙ JET-PACK, È POSSIBILE SORVOLARNE ANCHE PIÙ DI UNA CONTEMPORANEAMENTE!

ESPANSIONE

NELL'ESPANSIONE "IL CACCIATORE DI HUNTINGTON" VIENE MOSSA SUL TABELLONE, PARALLELAMENTE ALLE PEDINE, UNA FIGURA NEUTRALE MA FASTIDIOSA: IL CACCIATORE DI TAGLIE. INIZIA SUL MAZZO DELLE CARTE "?" E VIENE TIRATO INSIEME AL PRIMO LANCIO DI DADI DI OGNI TURNO, PER POI ESSERE MOSSO DAL GIOCATORE. ANCHE SE NON SI SPOSTA DI MOLTO, C'È COMUNQUE IL PERICOLO CHE VI TRASCINI DI NUOVO IN PRIGIONE!

INDICAZIONI GENERALI

ETÀ CONSIGLIATA: DA 8 ANNI

NUMERO DI GIOCATORI: 2-6

DURATA DELLA PARTITA: CA. 45-120 MINUTI



AVVERTENZE DI SICUREZZA

⚠ ATTENZIONE! NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 3 ANNI.

CONTIENE PICCOLE PARTI (AD ES. DADI, PEDINE) CHE POSSONO ESSERE INGERITE – PERICOLO DI SOFFOCAMENTO!

- TENERE IL MATERIALE DI GIOCO LONTANO DA FUOCO E FONTI DI CALORE. CARTE E PEDINE SONO INFIAMMABILI. NON UTILIZZARE VICINO A FIAMME LIBERE O FONTI DI CALORE.
- UTILIZZARE SOLO SOTTO LA SUPERVISIONE DI ADULTI. SOPRATTUTTO CON BAMBINI PIÙ PICCOLI, IL GIOCO DEVE ESSERE SORVEGLIATO PER GARANTIRE UN USO SICURO.
- NON LANCIARE NÉ FAR SCHIOCCARE I DADI. I DADI DEVONO ESSERE LANCIATI SOLO SU UNA SUPERFICIE DI GIOCO MORBIDA. LE SUPERFICI DURE POSSONO DANNEGGIARSI O CAUSARE LESIONI ALLE PERSONE.
- NON METTERE IN BOCCA. CARTE, PEDINE E DADI NON DEVONO ESSERE LECCATI NÉ MESSI IN BOCCA – PERICOLO DI GERMI E DANNI AL MATERIALE!
- CONSERVARE LA CONFEZIONE E LE ISTRUZIONI. CONTENGONO INFORMAZIONI IMPORTANTI PER L'USO SICURO DEL GIOCO.

Huntington

PERFINO BANDITI
VOGLIONO TORNARE A CASA



QUESTO PRODOTTO SODDISFA I REQUISITI DELLE DIRETTIVE UE VIGENTI.



NOTE LEGALI

WEBSITE: WWW.FOXHUNTGAME.COM
E-MAIL: FOXHUNTGAME@GMAIL.COM
© 2026 FOX HUNT GAME. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

