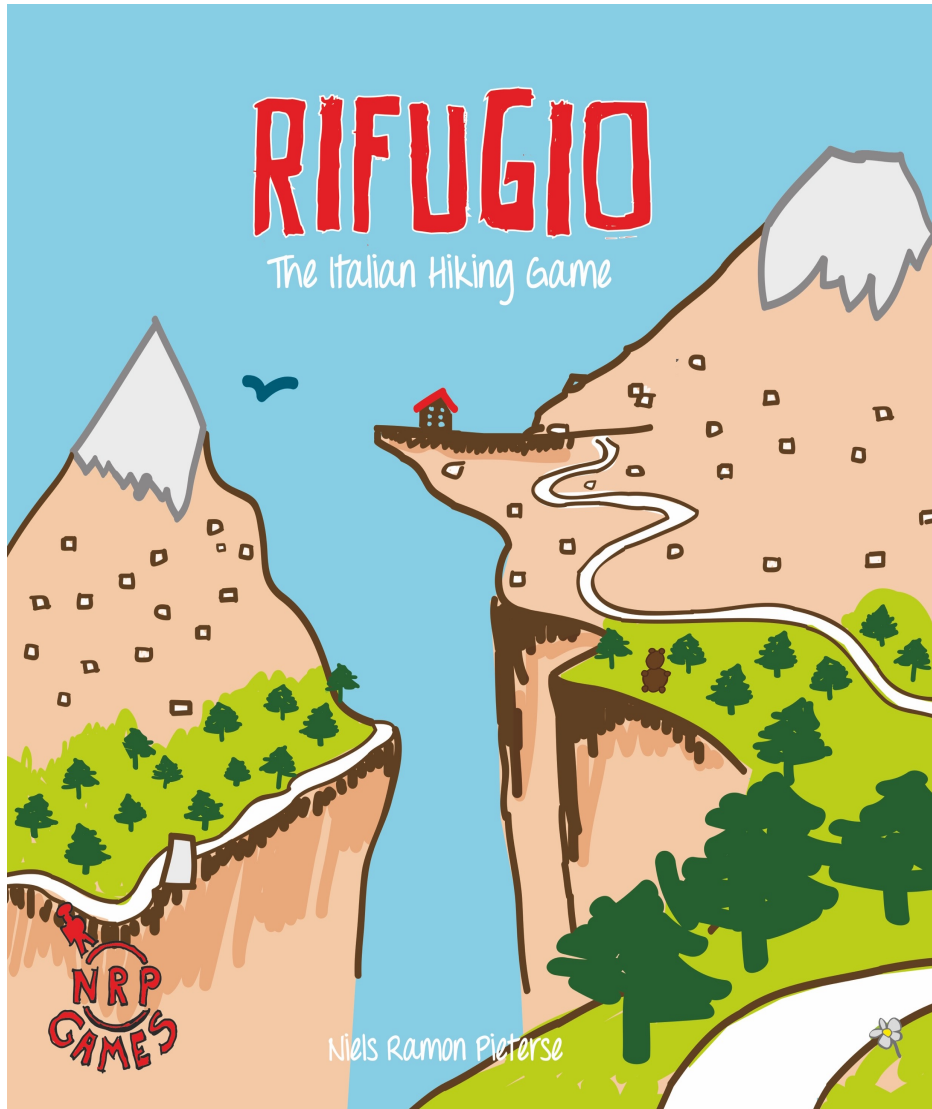


8+

20-60 MIN.

↑ 2-5



RIFUGIO



Rifugio is a game by Niels Ramon Pieterse. Special thanks to: Marc ter Horst, Christian Beiersdorf, Judith Hofland, The Shoguns (Alain Dankers, Mark Hecker & Koen Pilgram), Ton Pieterse, José Pieterse-Fase, Nienke van Spreuwel, Sara Giampalo, Maria Marone, Florian Hellwig, Tamar Meijer & Jan Zwart.

 GEINSPIREERT DOOR DE DOLOMIETEN

 INSPIRED BY THE DOLOMITES

 INSPIRIERT DURCH DIE DOLOMITEN

 INSPIRATO DALLE DOLOMITI



www.nrpgames.com



RIFUGIO

HET SPEL

In je beurt moet je eerst een landschapstegel **aanleggen (1)** & daarna mag je **lopen (2)** en/of **bouwen (3)**.

1. De RIFUGIO-starttegel ligt aan het begin van het spel midden op tafel. Steeds als je aan de beurt bent, leg je één landschapstegel aan. Zo creëer je met elkaar, gedurende het spel, een steeds groter groeiend berglandschap. Een landschap, dat bovendien elk spel weer helemaal anders is. © In dit alsmaar groeiende landschap ga je met je houten speelfiguur met rugzak op zoek naar bloemen, dieren, watervallen, passen en bergtoppen. Voor het bereiken van deze plekken krijg je punten. (Neem de bijpassende puntenkaart.)
2. En je kunt RIFUGIO (berghutten) bouwen. Steeds als een medespeler over een landschapstegel met daarop jouw RIFUGIO (berghut) gaat, krijg je ook punten. (Neem een Rifugio-puntenkaart.)

Het spel is afgelopen als alle landschapstegels zijn aangelegd. Wie dan de meeste punten heeft, heeft gewonnen! De speler die als laatst in het echte leven een wandeling heeft gemaakt begint. Je speelt met de klok mee.

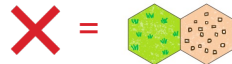
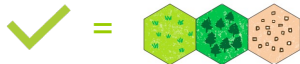
1. AANLEGGEN

Steeds als je aan de beurt bent, leg je allereerst één tegel aan. Dit is verplicht. Het zorgt ervoor dat het spel eindig is en dat iedereen evenveel beurten heeft.

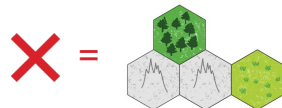
Kies één van de drie open tegels (playing it safe), of één van de gesloten tegels (neem een gokje) en leg deze aan, aan de tegel(s) in het midden van de tafel. (Zie: Voorbereiding)
Heb je een open tegel gekozen om aan te leggen, dan is het weer tot drie aanvullen van de open liggende tegels, aan de speler na jou, aan het begin van zijn/haar beurt.
Heb je een gesloten tegel gekozen, die niet aangelegd kan worden, dan moet hij worden geruild voor één van de drie open tegels. In het zeer uitzonderlijke geval dat ook de drie open tegels niet kunnen worden aangelegd, moet de gekozen tegel worden geruild voor een andere gesloten tegel.

REGELS VOOR HET AANLEGGEN

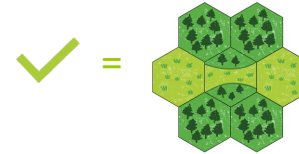
- A. Gras en Bos mogen aan elkaar. Bos en Rots mogen aan elkaar. Maar Gras en Rots mogen **niet** aan elkaar. Ook mag: Gras aan Gras, Bos aan Bos en Rots aan Rots.



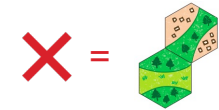
- B. Bergtoppen mogen **alleen** aan Rots. (En Rots mag dus ook aan een Bergtop.) Twee Bergtoppen mogen echter **niet** naast elkaar.



- C. Passen zijn de **uitzondering** op bovenstaande regels. Hier geldt: Dat alle tegels rondom een pas, hetzelfde moeten zijn als de zijde van de pas, waaraan ze liggen.



- D. Bovendien mogen twee passen, evenals Bergtoppen, **niet** aan elkaar. Met als enige uitzondering de twee onderstaande voorbeelden.

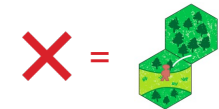


2. LOPEN

Iedereen heeft aan het begin van het spel een kleur gekozen en het bijpassende houten poppetje met rugzak geplaatst op de Rifugio starttegel. Van daaruit gaan we het alsmaar groeiende landschap ontdekken. Dit doen we door te wandelen. Let op: dat je wel eerst een landschapstegel hebt aangelegd. Dit is verplicht en **moet** eerst. Daarna mag je (dit hoeft dus niet!) wandelen.

Er is geen dobbelsteen. Je **mag** elke beurt één, of twee aangrenzende tegels verder lopen. (Of naar een aangrenzende tegel lopen en weer terug.) Dit is als het ware je gewone wandel tempo. Er mogen meerdere poppetjes op één tegel staan. Als dit gebeurt, groet elkaar dan even ;-)

Je mag altijd alle kanten op. Alleen bij een pastegel moet je via de pas naar binnen en naar buiten. Oftewel: Je mag de pastegel alleen op via een tegel, die grenst aan één van de ingangen van de pas!



Aan het begin van het spel krijg je drie EXTRA-STAP-KAARTEN in de door jou gekozen kleur. Als je zo'n kaart speelt kun je extra lopen. Speel je er één, dan mag je één aangrenzende tegel extra lopen. Speel je er twee, dan twee. Enz.

Je kunt gedurende het spel ook Extra-Stap-Kaarten verdienen. Want elke keer dat je een Rifugio van een medespeler bezoekt, dan tank je daar als het ware nieuwe energie en verdien je een Extra-Stap-Kaart. **Let op: Zodra je op een tegel met daarop andermans Rifugio stapt, dan bezoek je deze Rifugio. Ook als je gelijk weer verder loopt.**

De verdiende extra stap kaart kun je direct gebruiken, of bewaren. Je mag max. 5 van dit soort kaarten op handen hebben. Dus als je al 5 van dit soort kaarten hebt en dan andermans Rifugio bezoekt, kun je niet nog zo'n kaart sparen. Echter: Je mag deze extra stap dan wel direct zetten.

Overigens verdien je **geen** extra stap wanneer je een eigen Rifugio bezoekt. Daar rust je niet uit, maar moet je gewoon helpen in de bediening. ☺

3. BOUWEN

In je beurt (direct voor, tijdens en/of na het lopen) kun je een Rifugio (berghut) bouwen. Hoeveel hutten je gedurende het spel bouwen kunt, hangt af van het aantal spelers. Je vindt dit in de tabel vooraan in dit boekje bij de voorbereiding.

Je mag alleen bouwen, waar jouw poppetje staat. Je mag **niet** bouwen op de Rifugio-Starttegels, de tegels met bloemen, dieren, watervallen, passen en bergtoppen, of op tegels met een Beer. Er kan maar één Rifugio per tegel worden gebouwd. En het bouwen van een Rifugio kost één stap: gebruik hiervoor één van de twee stappen die je elke beurt sowieso hebt, of één van je Extra-Stap-Kaarten.

Elke keer dat een medespeler jouw Rifugio bezoekt krijg je een RIFUGIO-PUNTENKAART. **Let op: Zodra iemand op een tegel met daarop jouw Rifugio stapt, dan bezoekt hij/zij deze Rifugio. Ook als hij/zij gelijk weer verder loopt.** Deze puntenkaarten zijn 2 punten per stuk waard.

Heb je vijf van deze puntenkaarten dan mag je ze omruilen voor één **Rifugio**-puntenkaart ter waarde van 10 punten. Zijn de Rifugio-puntenkaarten op, dan moet iedereen die vijf Rifugio-puntenkaarten heeft, deze inwisselen voor een Rifugio-puntenkaart.

Als je een Rifugio bouwt op een tegel waar al iemand stond, dan krijg je daarvoor geen punten. Deze speler heeft jouw hut niet bezocht. De hut was als het ware nog in aanbouw. Deze speler krijgt dus ook geen Extra-Stap-Kaart.

SPELDOEL

Als de laatste van de 60 landschapstegels is aangelegd en de beurt van de laatste speler is afgerond, is het spel afgelopen. Wie dan de meeste punten heeft, heeft gewonnen. Bij gelijkspel wint degene met de meeste Rifugio punten.

- Rifugio punten verdienen je als iemand anders jouw Rifugio bezoekt (zie: Bouwen).
- Ook verdienen je punten door het bezoeken van (het lopen op en/of over) landschapstegels met bloemen, dieren, watervallen, passen en bergtoppen. Je krijgt dan het bijpassende puntenkaartje. Let op: Alles heeft zijn eigen waarde. Zo is een bergtop meer waard dan een vlinder.
- Het loont overigens niet om deze landschapstegels meer dan eens te bezoeken, want je mag van elk puntenkaartje maar één exemplaar bezitten.
- Het loont wel om alle drie de puntenkaartjes van één soort te hebben. D.w.z. alle drie de bloemen, dieren (let op: geen beren), watervallen, passen, of bergtoppen. Want elke complete set van drie is aan het einde van het spel **vijs** bonus punten waard.
- Daarnaast is er van elke bergtop één puntenkaartje met een waarde van **vier** i.p.v. drie. Dit kaartje is voor de eerste bezoeker van die bergtop.
- Beren wil je mijden! Want **elke keer**, dat je over een landschapstegel met een beer gaat, ben je verplicht een Beer-puntenkaartje te nemen. En zo'n kaartje is **drie** minpunten.



Leg je verdiende puntenkaartjes gedurende het spel gesloten voor je op tafel, zodat je tegenstanders moeilijker kunnen onthouden hoeveel punten je hebt.

SPEL VOOR 2 PERSONEN

Als je met twee personen speelt, leg dan, na het aanleggen van een landschapstegel nog een tweede tegel aan. Koos je voor één van de drie open liggende tegels, dan mag je direct na het aanleggen hiervan, weer een derde tegel opendraaien. Zodat je ook voor het kiezen van je tweede tegel weer keus uit drie open tegels hebt. Heb je reeds twee tegels aangelegd, dan is het weer tot drie aanvullen van de open liggende tegels aan de speler na jou, aan het begin van zijn/haar beurt. Alle andere regels blijven gelijk.

Veel plezier bij het spelen van RIFUGIO!



RIFUGIO

THE GAME

In your turn you first have to **connect (1)** a terrain tile and then you can **walk (2)** and/or **build (3)**.

- The RIFUGIO-start tile is placed in the middle of the table. Each turn a player has, he/she has to connect one terrain tile. In doing so you collectively create a slowly growing mountain-scenery, which is different every game you play. ©
- In this slowly growing landscape you walk with your wooden puppet with backpack towards the flowers, animals, waterfalls, passes and mountain tops. Visiting these places gets you points. (You get the matching point tile.)
- And finally you can build RIFUGIO (mountain huts). Every time an opponent visits a RIFUGIO (mountain hut) of yours, you also get points. (You get a Rifugio-point tile.)

The game ends when all terrain tiles are connected. Who then has the most points, wins!
The player who last made a hike in real life starts the game. You play clockwise.

1. CONNECT

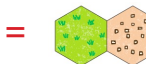
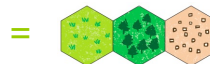
Each turn a player has, he/she first has to connect one terrain tile. This is something everybody has to do. This makes sure that the game ends and that everyone has the same amount of turns.

Choose one of the three open terrain tiles (playing it safe), or one from the blind ones (taking a gamble). Then connect it to the terrain tile(s) in the middle of the table. (See: Preparation)

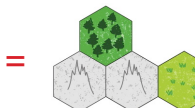
If you chose an open tile, it's up to the next player (at the beginning of his/her turn) to make sure that there are three open tiles again. If you chose a blind tile, which cannot be connected, then it has to be swapped by one of the three open tiles. In the very unlikely event that, the three open tiles cannot be connected either, the chosen tile, has to be swapped by another blind one.

RULES FOR CONNECTING

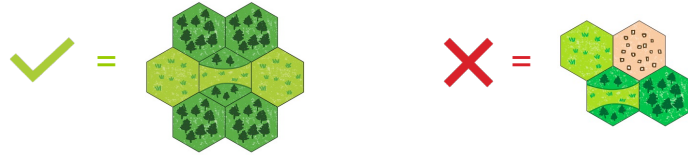
- A. Grass and Forest can be connected. Forest and Rock can be connected. But Grass and Rock **cannot** be connected. Also: Grass can be connected to Grass. Forest to Forest. And Rock to Rock.



- B. Mountain tops can **only** be connected to Rock. And Rock to Mountain tops. But two Mountain tops **cannot** be directly connected.



- C. Passes are an **exception** to the rules, because all six tiles connected to the pass should be exactly of the same sort, as the side of the pass-tile, they're connected to.



- D. Two passes, like two mountain tops, **cannot** be directly connected. With the only exception of the two examples shown below.

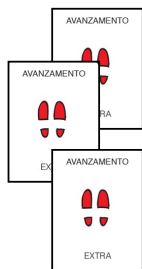


2. WALK

At the beginning of the game everyone chose a colour and put the matching puppet with backpack on the Rifugio Start tile. From there we're gonna explore the slowly growing landscape. This we'll do by walking. Note: Make sure that you've first placed a tile though. This is obligatory. After placing a tile you may (you don't have to) move your Walker.

There is no dice. Every turn you can step one, or two tiles further. (Or to a connecting tile and back again.) This is let's say: Your normal walking tempo. Players can be on the same tile. If so, don't forget to greet each other ;-)

You can always move in any direction. Except when you visit a pass-tile. Pass-tiles can only be stepped onto via one of the two tiles directly connected to the entree of the pass!



At the beginning of the game you receive 3 EXTRA-STEP-CARDS of the colour you chose. If you play one or more of these, you can move extra. If you play one, you can move one tile further, if you play two, you can move two tiles further etc.

You can also earn these cards during the game. Cause everytime you visit someone else's Rifugio, you gain new energy and thus earn such a card. **Note: As soon as you step onto a tile with someone else's Rifugio on it, you visit this Rifugio. Even if you immediately walk away again.**

The cards earned you can use immediately, or save. You can possess a maximum of 5 of these Extra-Step-Cards. So when you already have 5 of them and then visit an opponents Rifugio, you can't save a sixth, but you are allowed to take that extra step immediately.

You don't earn an extra step by visiting your own Rifugio. Here you have to clean, wash dishes etc. ☺

3. BUILD

In your turn (directly before, during and/or after you walk) you can build a Rifugio (mountain hut). The amount of huts you can build during the game depends on the amount of players in the game. Check the table at the beginning of this book, where it says: Preparation.

You can only build on a terrain tile with your Walker on it. You cannot build a Rifugio on the Rifugio-Start tile, tiles with flowers, animals, waterfalls, passes and mountain tops, or on tiles with a bear. There can only be one Rifugio on a tile. And building a Rifugio costs one step. Use one of the two steps you've got each turn, or one of your Extra-Step-cards.

Every time another player visits your Rifugio, you're allowed one RIFUGIO-POINT-CARD. **Note: As soon as someone else steps onto a tile with your Rifugio on it, he/she visits your Rifugio. Even if they're immediately walking away again.** These Rifugio-point-cards are worth: 2 points each.

When you have five of these cards, you can swap them for one Rifugio-point-card, with a value of 10 points. When there are no Rifugio-point-cards left, everyone that has five Rifugio-point-cards has to exchange them for a Rifugio-point-card.

If you build a hut on a tile with another player already on it, you don't receive points. The other player didn't visit your hut. It was still being build. Nor does the other player receive an Extra-Step-Card.

GAME GOAL

When the last of the 60 terrain tiles is connected and the turn of the last player is fully over, the game is finished. Who then has the most points, wins the game. In case of a tie, the tied player with the most Rifugio points wins.

- You score Rifugio points every time an opponent visits your Rifugio (see: Building).
- You also score points by visiting (stepping onto, or over) terrain tiles with flowers, animals, waterfalls, passes and mountain tops. You then receive the matching point card. Note: everything has it's own value. For example: a mountain top is worth more than a butterfly.
- It doesn't pay to visit terrain tiles more then once, because you can only possess one specimen of each point card.
- It does pay, to visit all items of one group (e.g. all 3 flowers, 3 animals, 3 waterfalls) because at the end of the game you receive **five** bonus points for every complete group/set.
- Also there is one point card for each mountain top with a value of **four** instead of three. This card is for the first visitor to that mountain top.
- Terrain tiles with a Bear you wanna avoid! Because visiting them gives you a **three** point penalty card. And here you **do** get an extra card, for every extra visit.



Make sure you place your point cards on the table in front of you, face down. This to keep your opponents in the dark of your score.

GAME FOR 2 PLAYERS

If you play with two players then, after connecting a terrain tile, you connect a second tile. If you chose one of the three open tiles, then after connecting it, you can open another one. This to make sure, that when picking a second tile, you can again choose from three open ones. Once you've connected two tiles, it's up to your opponent, at the beginning of his/her turn, to make sure that there are three open tiles again. All other rules stay the same.

Enjoy playing RIFUGIO!



RIFUGIO

DAS SPIEL

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie drei Dinge tun: **Anlegen (1), Laufen (2) und Bauen (3).**

- Das RIFUGIO-Startfeld liegt zum Spielbeginn in der Mitte. Jedes Mal, wenn Sie an der Reihe sind, legen Sie zunächst ein Landschaftsfeld an. Auf dieser Weise bauen alle Spieler an einer einzigartigen Berglandschaft, die in jedem Spiel wieder anders aussieht. ☺
- In der ständig wachsenden Landschaft ziehen Sie mit Ihrer hölzernen Spielfigur mit einem Rucksack zu den Blumen, Tieren, Wasserfällen, Pässen und Gipfeln. Für das Erreichen dieser Orte erhalten Sie die entsprechenden Punktekarten.
- Sie können RIFUGI (Berghütten) bauen. Sobald ein anderer Spieler Ihr Rifugio (Berghüt) erreicht oder passiert, erhalten Sie auch Punkte. Hierfür behalten Sie ein Rifugio-Punktekarte.

Wenn das letzte Landschaftsfeld angelegt wird und der letzte Spielzug ausgeführt ist, ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat!
Das Spiel beginnt mit dem Spieler, der als Letzter eine echte Wanderung gemacht hat. Die Spielreihenfolge ist im Uhrzeigersinn.

1. ANLEGEN

Das Ziehen eines Landschaftsfelds ist immer die erste Spielhandlung, wenn ein Spieler am Zug ist. (Hiermit wird garantiert, dass das Spiel ein Ende hat und dass alle Spieler gleich oft an die Reihe kommen.)

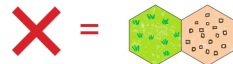
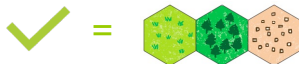
Wenn ein Spieler an der Reihe ist, nimmt er eines der drei offen liegenden Landschaftsfelder (play it safe), oder zieht ein verdeckt liegendes (Risiko nehmen) und legt das Landschaftsfeld an das Feld oder die Felder in der Mitte des Tisches. (Siehe Vorbereitung)

Wenn Sie sich für ein offenes Landschaftsfeld entschieden haben, ist es dem Spieler nach Ihnen überlassen, zu Beginn seines Zuges, die offenen Felder wieder auf drei zu erhöhen.

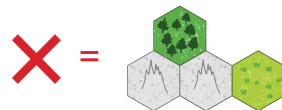
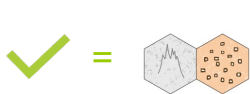
Wenn es einem Spieler unmöglich ist, ein verdeckt liegendes Landschaftsfeld regelgerecht anzulegen, muß es gegen eines der drei offenen Felder getauscht werden. Sollte jedoch auch dieser nicht regelgerecht anlegt werden können, muß der Spieler das verdeckt liegende Landschaftsfeld gegen ein anderes verdeckt liegendes Feld eintauschen.

LEGE-REGELN

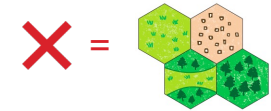
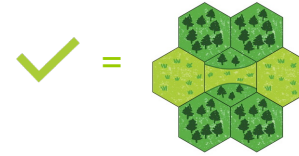
- A. Gras- und Wald-Felder dürfen Sie aneinander legen. Wald- und Fels-Felder dürfen Sie aneinander legen. Aber Gras- und Fels-Felder dürfen **niemals** aneinander gelegt werden. Sie können auch Gras an Gras, Wald an Wald und Fels an Fels legen.



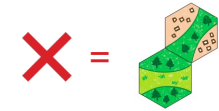
- B. Berggipfel-Felder dürfen Sie **nur** an Fels-Felder anlegen. Und Fels-Felder können Sie natürlich auch an Gipfel anlegen. Zwei Gipfel dürfen **nicht** nebeneinander gelegt werden.



- C. Für Pässe gilt eine **Sonderregel**. Bei Pässen müssen alle Anschlüsse identisch sein.



- D. Zwei Pass-Felder dürfen **nicht** nebeneinander gelegt werden. Es gibt jedoch zwei Ausnahmen; siehe die beiden untenstehenden Beispiele:

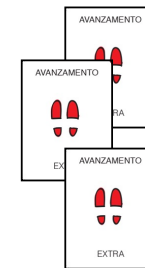
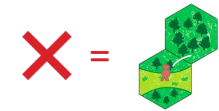
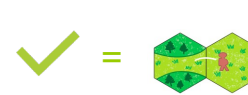


2. LAUFEN

Am Anfang wählt man eine Farbe und nimmt die passende Spielfigur. Stellen Sie Ihre Spielfigur auf das RIFUGIO-Startfeld. Von dort aus entdecken wir die immer größer werdende Landschaft. Wir tun dies, indem wir laufen. Achten Sie darauf, dass Sie immer erst ein Landschaftsfeld angelegt haben. Erst dann dürfen Sie (optional) laufen.

Es gibt keinen Würfel. Bei jedem Zug können Sie mit Ihrer Spielfigur entweder ein oder zwei Felder weiterziehen. Sie können selbstverständlich auch stehenbleiben oder zu einem Feld ziehen und danach gleich wieder zum ursprünglichen Feld zurückkehren. Das ist Ihr normales gemütliches Wandertempo. Es können sich auch jederzeit mehrere Spielfiguren auf einem Plättchen befinden. Grüßen Sie sich dann ;-)

Sie können immer in jede Richtung gehen. Aber bitte beachten Sie, dass Sie die Pässe nur in Passrichtung laufen können!



Am Anfang bekommt man drei EXTRA-SCHRITT-KARTEN in seiner Farbe. Wenn Sie eine oder mehrere Ihrer Extra-Schritt-Karten ausspielen, können Sie die entsprechende Anzahl an Feldern weiterziehen.

Wie bekommt man zusätzliche Extra-Schritt-Karten? Besuchen Sie das Rifugio eines anderen Spielers, tanken Sie dort neue Energie und erhalten dafür eine Extra-Schritt-Karte. **Achten Sie darauf, wenn Sie ein Landschaftsfeld mit einem Rifugio eines anderen Spielers betreten, besuchen Sie bereits dieses Rifugio, selbst dann, wenn Sie direkt weiterziehen und den Spielzug nicht auf dem Rifugio beenden.**

Die so verdiente Extra-Schritt-Karte können Sie direkt verwenden oder bewahren. Achten Sie darauf, dass Sie nur maximal fünf solcher Karten im Besitz haben können. Wenn Sie also bereits fünf dieser Karten besitzen und dann das Rifugio eines anderen Spielers besuchen oder passieren, erhalten Sie keine Extra-Schritt-Karte mehr. Aber Sie können jedoch den Extra Schritt sofort setzen.

Sie erhalten keine Extra-Schritt-Karte, wenn Sie ihr eigenes Rifugio besuchen. In der eigenen Hütte gibt es immer viel Arbeit. ☺

3. BAUEN

Wenn Sie an die Reihe sind, können Sie sowohl vor, während und nach dem Laufen, ein Rifugio (Berghütte) bauen. Wie viele Hütten man bauen kann, hängt von der Anzahl der Spieler ab. (Siehe die Tabelle im Abschnitt Vorbereitung)

Sie können nicht auf einem Landschaftsfeld mit Blumen, Tieren, Wasserfällen, Pässen, Gipfeln und Bären bauen. Das Startfeld darf auch nicht bebaut werden. Pro Landschaftsfeld dürfen Sie nur ein Rifugio bauen. Auf einem Feld, auf dem bereits ein anderer Spieler eine Berghütte errichtet hat, können Sie kein Rifugio mehr bauen. Der Bau eines Rifugio kostet Sie einen Schritt. Verwenden Sie einem der beiden Schritte Ihres Zuges oder eine Ihrer Extra-Schritt-Karten.

Immer wenn ein Mitspieler Ihr Rifugio besucht, erhalten Sie eine RIFUGIO-PUNKTEKARTE. **Beachten Sie, wenn ein Mitspieler auf das Feld mit Ihrem Rifugio kommt, besucht er bereits Ihr Rifugio, selbst dann, wenn der Mitspieler den Spielzug nicht auf diesem Feld beendet.**

Diese Punktekarten sind 2 Punkte pro Karte wert. Wenn Sie fünf dieser Punktekarten haben, können Sie diese Karte in eine Rifugio-Punktekarte mit einem Wert von 10 Punkten umtauschen. Wenn es keine Rifugio-Punktekarten mehr gibt, muss jeder Spieler, der fünf Rifugio-Punktekarten hat, diese in eine Rifugio-Punktekarte umtauschen.

Baut man eine Hütte auf ein Landschaftsfeld, auf dem schon jemand steht, bekommt man dafür keine Punkte. Dieser Spieler hat Ihre Berghütte nicht besucht. Die Hütte war noch im Bau. Dieser Spieler erhält also keine Extra-Schritt-Karte.

SPIELZIEL

Sobald das letzte Landschaftsfeld angelegt wurde und der letzte Spielzug beendet ist, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler der die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten Rifugio-Punkten.

- Sie erhalten Rifugio-Punkten, wenn ein anderer Spieler Ihr RIFUGIO besucht (siehe: Rifugio bauen).
- Sie sammeln auch Punkte, wenn Sie die Landschaftsfelder mit Blumen, Tieren, Wasserfällen, Pässen und Berggipfeln erreichen. Nehmen Sie dann die passende Punktekarte. Beachten Sie, dass jede Punktekarte seinen eigenen Wert hat. Zum Beispiel: Die Gipfel sind mehr Punkte wert als ein Schmetterling.
- Von jeder Sorte dürfen Sie sich im Spielverlauf nur eine Punktekarte nehmen.
- Es lohnt sich, komplette Reihen, wie z.B. alle Tiere, zu sammeln, da Sie für jede komplette Reihe bei Spielende **fünf** Extrapunkte erhalten.
- Außerdem gibt es für jeden Berggipfel eine Punktekarte mit einem Wert von **vier** statt drei. Dieses Plättchen erhält jeweils der erste Gipfelbesteiger des jeweiligen Gipfels.
- Bären aber sollten Sie meiden. Jedes Mal wenn Sie ein Bärenfeld erreichen oder überqueren, kostet Sie das **drei** Minuspunkte. Wenn Sie über ein solches Feld ziehen, nehmen Sie eine Bären-Punktekarte, die drei Strafpunkte wert ist.



Behalten Sie während des Spiels Ihre Punktekarten verdeckt, sodass die anderen Spieler nicht sehen können, wie viele Punkte Sie bereits gesammelt haben.

SPIEL FÜR 2 PERSONEN

Sollten Sie nur zu zweit spielen legen Sie dann, nach dem anlegen eines Landschaftsfeldes, noch ein zweites Feld an. Hat man sich zuerst für ein offenes Plättchen entschieden, darf man sofort ein weiteres Plättchen aufdecken, so dass man auch für ein zweites Plättchen drei zur Auswahl hat. Wenn Sie zwei Plättchen gelegt haben, ist es dem Spieler nach Ihnen überlassen, zu Beginn seines Zuges, die offenen Plättchen wieder auf drei aufzufüllen. Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Viel Spaß beim Spielen von RIFUGIO!



RIFUGIO

IL GIOCO

Quando è il vostro turno dovete per prima cosa prima **collegare (1)** una tessera paesaggio e poi potete **camminare (2)** e/o **costruire (3)**.

1. La Tessera di Partenza di RIFUGIO va posta all'inizio del gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore, quando è il proprio turno, collega una tessera paesaggio con quelle sul tavolo. In questo modo si crea insieme un paesaggio che ad ogni turno del gioco cresce. Un paesaggio che, ad ogni gioco, cambia. ☺
2. Nel paesaggio che via via cresce, l'escursionista di legno con lo zaino di ogni giocatore cammina alla ricerca di fiori, animali, cascate, passi e cime. Raggiungendo questi luoghi si guadagnano punti. (Prendete la corrispondente Carta Punti).
3. Inoltre si possono costruire RIFUGI. Ogni volta che un avversario passa sulla tessera paesaggio contenente un vostro RIFUGIO ricevete anche punti. (Prendete una carta punti RIFUGIO).

Il gioco termina quando tutte le tessere paesaggio sono esaurite. Chi ha allora il maggior numero di punti vince! Il giocatore che più di recente ha fatto un'escursione nella vita reale è il primo a giocare. Si gioca in senso orario.

1. COLLEGARE

A ogni turno il giocatore deve per prima cosa collegare una nuova tessera al paesaggio: questo è un passo obbligatorio. Garantisce che il gioco abbia una fine e che tutti abbiano lo stesso numero di turni.

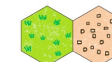
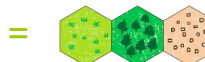
Si può scegliere una delle tre tessere scoperte (per andare sul sicuro) o una delle tessere coperte (si tira a indovinare) e la si collega a una o più di quelle al centro del tavolo. (Vedi: Preparazione)

Se avete giocato una delle tessere scoperte, il giocatore che segue deve, all'inizio del proprio turno, girare una delle tessere coperte per portare di nuovo a tre il numero di quelle scoperte.

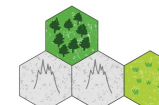
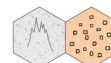
Se avete scelto una tessera coperta che non si può collegare, allora la dovete scambiare con una delle tre già scoperte. Solo nel caso improbabile in cui nessuna delle tre tessere scoperte possa venire collegata allora si cambia la tessera scelta con un'altra coperta.

REGOLE PER COLLEGARE

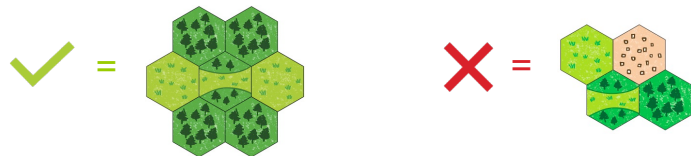
- A. Prato e Bosco possono venire collegati tra di loro. Così come anche Bosco e Roccia. Ma Prato e Roccia **non** possono essere collegate tra di loro. È possibile collegare anche Prato con Prato, Bosco con Bosco e Roccia con Roccia.



- B. Le Cime possono venire collegate **solo** a Rocce (e le Rocce quindi anche alle Cime). **Non** si possono però collegare due Cime tra di loro.



- C. I Passi fanno eccezione alle regole precedenti. Tutte le tessere attorno ad un Passo devono avere la stessa figura del lato del Passo al quale vengono collegate.



- D. Inoltre, come per le Cime, due Passi non possono stare uno accanto all'altro. I due esempi qui sotto costituiscono le uniche eccezioni.

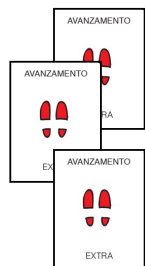


2. CAMMINARE

All'inizio del gioco ogni giocatore ha scelto un colore e posizionato il corrispondente escursionista in legno con lo zaino sulla tessera di Partenza di RIFUGIO. Da lì si scoprirà, camminando, il paesaggio in continua crescita. Attenzione: si deve prima posare una tessera paesaggio. Questo è obbligatorio e deve essere fatto per prima cosa. Solo dopo si può (ma non è obbligatorio) camminare.

Non ci sono dadi. Ad ogni turno si può avanzare di una o due tessere adiacenti. (Oppure si avanza di una tessera e si torna indietro.) Questo è il normale ritmo di camminata. Più escursionisti possono stare sulla stessa tessera. In questo evento, salutatevi ;-)

Si può camminare in tutte le direzioni. Solo sulle tessere Passo si deve entrare o uscire dal Passo stesso. In altre parole: si può andare sulla tessera Passo solo arrivando da una tessera adiacente a uno degli ingressi del Passo.



All'inizio del gioco ogni giocatore riceve tre CARTE-MOSSA-EXTRA del colore che ha scelto. Quando si gioca una di queste carte si possono fare passi in più. Se se ne gioca una, si può avanzare di una tessera adiacente in più. Se se ne giocano due, allora due e così via.

Durante il gioco si possono anche guadagnare Mossa Extra. Infatti, ogni volta che si «visita» il Rifugio di un altro giocatore si fa la ricarica di energia e si guadagna una Carta-Mossa-Extra. **Attenzione: non appena si passa su una tessera con un Rifugio altrui, questa conta come «visita» al Rifugio. Anche se si procede immediatamente.**

La Carta-Mossa-Extra così guadagnata può venire usata subito o conservata. Si possono però possedere al massimo 5 di queste Carte. Quindi se ne avete già cinque e visitate un Rifugio altrui, non ne potete conservare un'altra. Potete però utilizzare subito questa mossa extra. Per contro non si guadagna nessuna Carta-Mossa-Extra quando si visita il proprio Rifugio. Lì non ci si riposa ma si deve anzi aiutare con il servizio. ☺

3. COSTRUIRE

Quando è il vostro turno (subito prima di camminare, durante e/o dopo) è possibile costruire un Rifugio. Il numero di Rifugi che si possono costruire nel corso del gioco dipende dal numero di giocatori. Lo trovate nella tabella all'inizio di questo libretto sotto «Preparazione del gioco».

Potete costruire solo sulla tessera su cui sta il vostro escursionista. Non si può costruire sulla Tessera di Partenza di RIFUGIO, né sulle tessere con fiori, animali, cascate, passi, cime o orsi. Si può costruire solamente un rifugio per tessera. La costruzione di un rifugio costa una mossa: si può quindi usare una delle due mosse che si hanno a disposizione per ogni turno oppure utilizzare una delle vostre Carte-Mossa-Extra.

Ogni volta che un avversario visita il vostro Rifugio ricevete una Carta Punti Rifugio. **Attenzione, quando qualcuno arriva sulla tessera con il vostro Rifugio, visita il Rifugio, anche se procede immediatamente.** Ognuna di queste Carte vale 2 punti. Si possono scambiare cinque di queste carte con una Carta Punti RIFUGIO del valore di 10 punti. N.B. Se le Carte Punti Rifugio sono esaurite, tutti quelli che ne hanno cinque devono cambiarle con una Carta Punti RIFUGIO.

Se si costruisce un Rifugio su una tessera dove era già presente un giocatore, non si guadagnano punti. In questo caso l'altro giocatore non ha visitato il Rifugio. Il Rifugio era, per così dire, ancora in costruzione e l'altro giocatore non riceve quindi nessuna Carta-Mossa-Extra.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il gioco termina quando l'ultima delle 60 tessere viene inserita nel paesaggio e il turno dell'ultimo giocatore viene completato. Vince allora chi ha il maggior numero di punti. In caso di pareggio vince chi ha il maggior numero di punti Rifugio.

- I punti Rifugio si guadagnano quando un avversario visita il vostro rifugio. (vedi: "Costruire").
- Si guadagnano inoltre punti visitando le tessere paesaggio con fiori, animali, cascate, passi e cime. Riceverete quindi la relativa carta punti. Nota: ogni elemento ha il suo valore. Per esempio la cima di una montagna vale più di una farfalla.
- Non conviene visitare queste tessere paesaggio più di una volta poiché si può possedere solo una delle relative carte punti.
- Conviene invece avere tutte e tre le carte punti di un tipo. Cioè tutti e tre i fiori, gli animali (ma attenzione: niente orsi), le cascate, passi o cime. Infatti ogni set di tre completo vale **cinque** punti bonus alla fine del gioco.
- Per ogni cima c'è inoltre una carta punti del valore di **quattro** punti invece di tre. Questa carta è per il primo escursionista che visita quella cima.
- Attenzione a evitare gli orsi! Ogni volta che si passa sopra una tessera paesaggio con un orso si deve prendere una Carta Punti Orso che vale tre punti negativi.



Durante il gioco tenete coperte le carte punti che avete guadagnato in modo che gli avversari non possano facilmente ricordare quanti punti avete accumulato.

GIOCO PER DUE PERSONE

Quando si gioca in due, dopo aver collegato una prima tessera paesaggio, collegatene una seconda. Nel caso in cui si sia scelta una delle tre tessere scoperte si può subito girarne una terza. In questo modo per la scelta della seconda tessera avete nuovamente la scelta fra tre tessere scoperte.

Non appena si sono giocate le due tessere, tocca al giocatore successivo reintegrare le tessere scoperte all'inizio del suo turno. Tutte le altre regole restano invariate.

Bon divertimento con il gioco RIFUGIO!