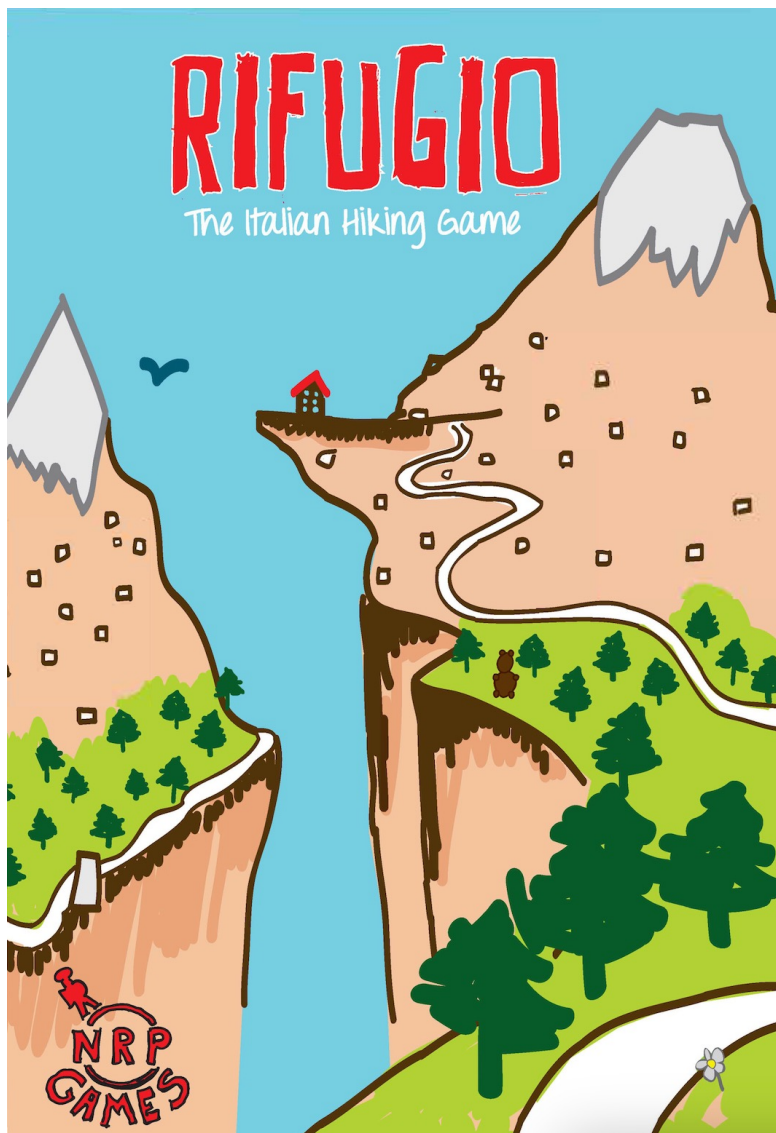




8+



20-60 MIN.

2-5



 Geïnspireerd door de Dolomieten
  Inspired by the Dolomites
 Inspiriert durch die Dolomiten
  Inspirato dalle Dolomiti

TOERNOOI/ TOURNAMENT/ TURNIER/ TORNEO

- 
 Organiseer je eigen toernooi! Bezoek onze website voor de Toernooi-kit. Inclusief unieke prijs voor de winnaar. En bekijk de kalender voor een officieel toernooi bij jou in de buurt! Win een uniek oranje, paarse of zilveren(!) speelset.
- 
 Organise your own tournament! Visit our website for a Tournament-kit. With a unique price for the winner. Also check out the calendar for an official tournament near you! Win an unique orange, purple or silver play-set.

Sorry, at time of printing, no tournaments outside the Netherlands yet. But as soon as that changes, we'll of course let you know, at our website!

SPEEL OOK/ ALSO PLAY/ SPIELN SIE AUCH/ GIOCA ANCHE CON

The Helicopter Extension set (Limited edition)



www.nrpgames.com

HOUT/ WOOD/ HOLZ/ LEGNO (30x)

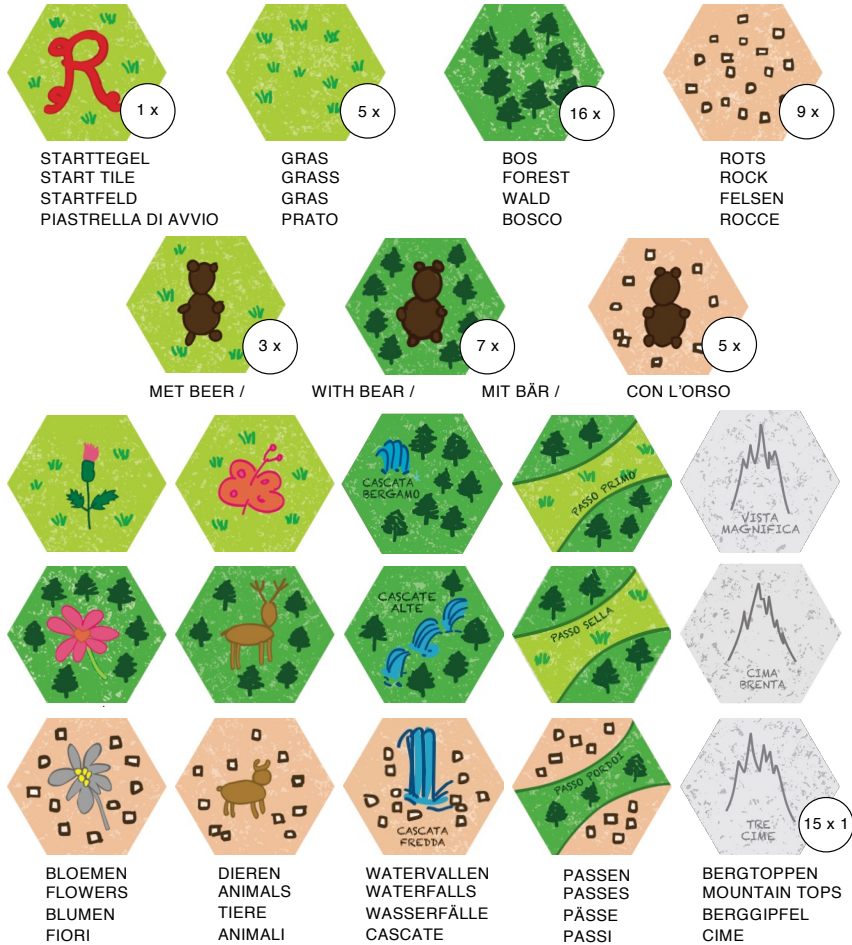


WANDELAAR WALKER
WANDERER ESCURSIONISTA

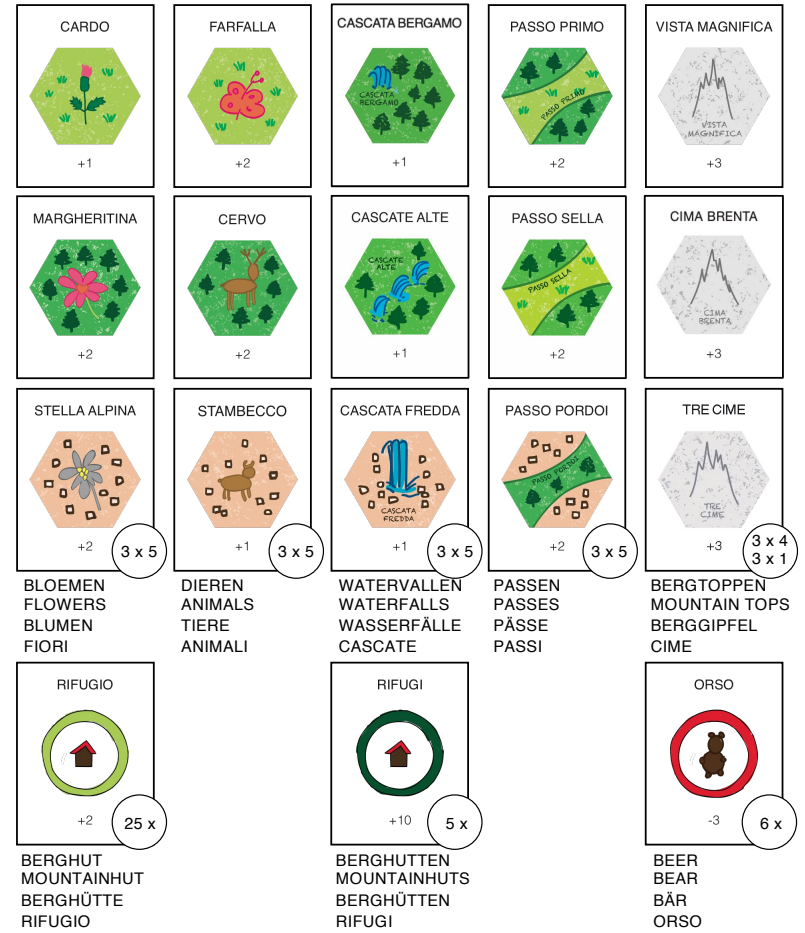


BERGHUTTEN MOUNTAIN HUTS
BERGHÜTTEN RIFUGI

**LANDSCHAPSTEGELS/ TERRAIN TILES/ LANDSCHAFTSFELDER/
TEGOLE PAESSAGGIO (61x)**



PUNTEGELS/ POINTTILES/ PUNKTEPLÄTTCHEN/ TEGOLE PUNTO (111x)



**EXTRA-STAP-TEGELS/ EXTRA-STEP-TILES/ EXTRA-SCHRITT-PLÄTTCHEN/
TEGOLE- AVANZAMENTO-EXTRA (25x)**





RIFUGIO

SPELVOORBEREIDING

- A. Leg de RIFUGIO-starttegel in het midden van de tafel. Draai alle andere landschapstegels ondersteboven, schud ze en leg ze aan de rand van de tafel. Draai tenslotte drie van deze tegels weer open.
- B. De puntentegels blijven bij aanvang in de doos.
- C. Kies de kleur waarmee je spelen wilt en pak de bijpassende Wandelaar, het juiste aantal houten RIFUGI en Extra-Stap-Tegels (zie onderstaande tabel) in die kleur. Plaats tenslotte je wandelaar op de RIFUGIO-starttegel.

AANTAL SPELERS	AANTAL RIFUGI p.p.	EXTRA-STAP-TEGELS p.p.
2	5	3
3	4	3
4	3	3
5	3	3

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. ☺
2. In dit alsmat 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 puntentegel.)
3. En je kunt RIFUGI bouwen. Steeds als een medespeler over een landschapstegel met daarop jouw RIFUGIO gaat, krijg je ook punten. (Neem een Rifugio puntentegel.)

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. HET AANLEGGEN VAN EEN LANDSCHAPSTEGEL

Iedereen is verplicht dit te doen aan het begin van zijn/haar beurt. (Dit zorgt ervoor dat het spel eindig is en dat iedereen evenveel beurten heeft.)

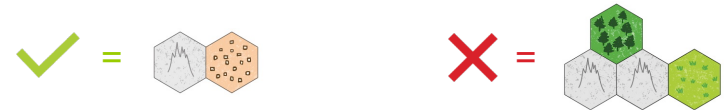
Kies één van de drie open tegels, of neem één van de gesloten tegels en leg deze aan, aan de tegel(s) in het midden van de tafel. Alleen in het geval dat je een gesloten tegel hebt genomen, die niet aangelegd kan worden, mag hij worden geruild voor één van de drie open tegels. In het zeer uitzonderlijke geval dat, ook de drie open tegels niet kunnen worden aangelegd, mag de genomen tegel worden geruild voor een andere gesloten tegel. Zorg ervoor dat er altijd drie tegels open liggen.

REGELS VOOR HET AANLEGGEN

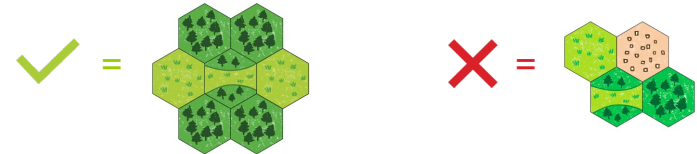
- A. Gras en Bos mogen aan elkaar. Bos en Rots mogen aan elkaar. Maar Gras en Rots mogen **niet** aan elkaar. Ook mag: Gras aan Gras, Bos aan Bos en Rots aan Rots.



- 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

Na het aanleggen van een tegel mag je (dit hoeft dus niet!) lopen met je wandelaar. Er is geen dobbelsteen. Je mag elke beurt één, of twee tegels verder lopen. (Of naar een tegel lopen en weer terug.) Dit is als het ware je gewone wandel tempo.

Als je één of meerdere Extra-Stap-Tegels speelt kun je meer tegels lopen. Speel je er één, dan mag je één stap extra lopen. Speel je er twee, dan twee. Enz.

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!



Je kunt gedurende het spel ook Extra-Stap-Tegels verdienen. Want elke keer dat je een Rifugio van een medespeler bezoekt (D.w.z. op, of over de tegel met daarop andermans Rifugio stapt) tank je daar nieuwe energie en verdien je een Extra-Stap-Tegel!

Deze kun je direct gebruiken, of bewaren. Let wel op: Je mag max. 5 van dit soort tegels op handen hebben. Dus als je al 5 van dit soort tegels hebt en andermans Rifugio bezoekt, kun je niet nog zo'n kaart sparen. Echter: Je mag deze 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. ☺



RIFUGIO

3. RIFUGIO BOUWEN

In je beurt (direct voor, tijdens en/of na het lopen) kun je een Rifugio bouwen. Je mag echter alleen bouwen, waar jouw Wandelaar staat. Je mag niet bouwen op de Rifugio-Starttegel, 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.

Elke keer dat een medespeler vervolgens jouw Rifugio bezoekt (op, of over de tegel met jouw Rifugio stapt) krijg je een Rifugio puntentegel. Deze zijn 2 punten per stuk waard! NB Heb je vijf van deze puntentegels, dan mag je ze omruilen voor één RIFUGI puntentegel ter waarde van 10 punten. Zijn de Rifugio puntentegels op, dan moet iedereen die vijf Rifugio puntentegels heeft, ze inwisselen voor een RIFUGI puntentegel.

EINDE VAN HET SPEL

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.

- Punten verdienen je als iemand anders jouw Rifugio bezoekt (zie: Rifugio Bouwen).
- Ook verdien je punten door het bezoeken van (het lopen op en/of over) de landschapstegels met bloemen, dieren, watervallen, passen en bergtoppen. Je krijgt dan de bijpassende puntentegel. Let op: iedere puntentegel heeft zijn eigen waarde. Een bergtop is bijvoorbeeld meer waard dan een vlinder.
- Het loont niet om landschapstegels meer dan eens te bezoeken, want je mag van elke puntentegel maar één exemplaar bezitten. Het loont zich wel, om alle drie de puntentegels van één soort te hebben. D.w.z. alle drie de passen, alle drie de watervallen enz. Want elke complete soort is aan het einde van het spel **vijf** extra punten waard.
- Daarnaast is er van elke bergtop één puntentegel met een waarde van **vier** i.p.v. drie. Deze tegel 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-puntentegel te nemen. En deze leveren **drie** strafpunten op.



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

SPELREGELS VOOR 2 PERSONEN

Als je met twee personen speelt, leg dan, na het aanleggen van een landschapstegel (en het zo nodig weer aanvullen van de drie open tegels) nog een tweede tegel aan.

Veel plezier bij het spelen van RIFUGIO!

Rifugio is een spel van Niels Pieterse. Met speciale dank aan: Marc ter Horst, Christian Beiersdorf, Judith Hofland, The Shoguns (Alain Dankers, Mark Hecker, Koen Pilgram), Ton Pieterse, José Pieterse-Fase, Nienke van Spreeuwel, Jan Zwart (fotografie), Tamar Meijer & N.S.F.Games.
Check spelinfo op www.nrngames.com voor strategische spel tips.

GAME PREPARATION

- Place the RIFUGIO-start tile in the middle of the table. Turn all other terrain tiles upside down, shuffle them and place them at the edge of the table. Finally turn three of them open (with their image facing up).
- The point tiles can stay in the box.
- Choose the colour you want to play with and take the matching Walker, the right amount of wooden RIFUGI and Extra-Step-Tiles (see table below) in that colour. Place your Walker on the RIFUGIO-start tile.

NUMBER OF PLAYERS	NUMBER OF RIFUGI p.p.	EXTRA-STEP-TILES p.p
2	5	3
3	4	3
4	3	3
5	3	3

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 RIFUGI. Every time an opponent visits a RIFUGIO 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. CONNECTING A TERRAIN TILE

This is something everybody has to do at the beginning of his/her turn. (This will make sure that the game ends and that everyone has the same amount of turns.)

Pick one of the three open terrain tiles, or pick one from the upside down ones. Then connect it to the terrain tile(s) in the middle of the table. Only in the event that a tile (picked from the upside-down-ones) cannot be connected, it can be swapped by one of the three open tiles. In the very unlikely event that, the three open tiles cannot be connected either, the tile picked, can be swapped by picking a new upside down one. Make sure that there are always three open tiles!

RULES FOR CONNECTING TILES

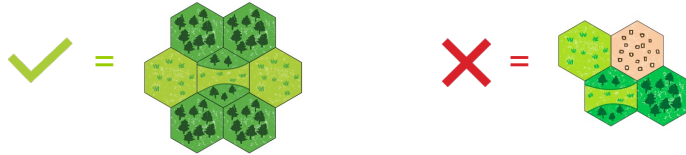
- A. Grass and Forest can be connected. Forest and Rock can be connected. But Grass and Rock cannot be connected. Also: Grass can be connected to Grass. Forest to Forest. And Rock to Rock.



- 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

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. If you play one or more Extra-Step-Tiles, you can move more. If you play one, you can take one extra step, if you play two, you can take two extra steps etc. etc.

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!



You can earn an Extra-Step-Tile when you step onto, or over a terrain tile with someone else's Rifugio on it. This new energy you can use immediately, or save. Note: You can only possess a maximum of 5 of these Extra-Step-Tiles!

So when you already possess 5 of them and then visit an opponent's 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 A RIFUGIO

In your turn (directly before, during and/or after you walk) you can build a Rifugio. 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.

Every time another player visits (steps onto, or over) a terrain tile with your Rifugio on it, you're allowed one Rifugio-point tile. These are worth: 2 points each! Note: When you have five of these tiles, you can change them for one RIFUGI-tile, with a value of 10 points. When there are no Rifugio-point tiles left, everyone that has five Rifugio-point tiles has to change them for a RIFUGI-point tile.

END OF THE GAME

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 points every time an opponent visits your Rifugio (see: Build a Rifugio).
- You also score points by visiting (stepping onto, or over) terrain tiles with flowers, animals, waterfalls, passes and mountain tops. You receive the matching point tile. Note: Every point tile has its own value. For example: a mountain top is worth more than a butterfly.
- It doesn't pay to visit terrain tiles more than once, because you can only possess one specimen of each point tile. It does however 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** extra points for every complete group!
- Also there is one point tile for each mountain top with a value of **four** instead of three. This tile 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 tile. And here you do get an extra tile, for every extra visit.

TIP Make sure you place your point tiles 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 (and if necessary making sure there are three open tiles again), you connect a second tile.

Enjoy playing RIFUGIO!

Rifugio is a game by Niels 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, Jan Zwart (photography), Tamar Meijer & N.S.F.Games.

Check game info at www.nrogames.com for strategic tips.



RIFUGIO

SPIELVORBEREITUNG

- Legen Sie das RIFUGIO-Startfeld in die Mitte des Tisches. Drehen Sie alle anderen Landschaftsfelder um und mischen Sie diese. Nach dem Mischen legen Sie die Landschaftsfelder an die Tischkante. Schließlich decken Sie drei dieser Felder auf, sodass die Bildseite oben liegt.
- Die Punkteplättchen lassen Sie in der Schachtel.
- Wählen Sie eine Farbe und nehmen Sie Ihre Spielfigur und die richtige Anzahl hölzerne RIFUGI und Extra-Schritt-Plättchen Ihrer Farbe. (Beachten Sie dafür die untenstehende Tabelle.) Stellen Sie Ihre Spielfigur auf das RIFUGIO-Startfeld.

ANZAHL SPIELER	ANZAHL RIFUGI p.p.	EXTRA-SCHRITT-PLÄTTCHEN p.p.
2	5	3
3	4	3
4	3	3
5	3	3

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 Punkteplättchen.
- Sie können RIFUGI (Berghütten) bauen. Sobald ein anderer Spieler Ihr Rifugio erreicht oder passiert, erhalten Sie auch Punkte. Hierfür behalten Sie ein Rifugio-Punkteplättchen.

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. DAS ANLEGEN DER LANDSCHAFTSFELDER

Das Ziehen eines Landschaftsfeldes 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.)

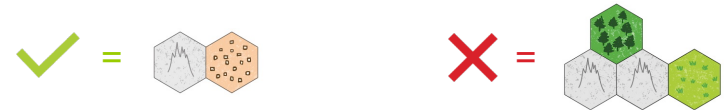
Wenn ein Spieler an der Reihe ist, nimmt er eines der drei offen liegenden Landschaftsfelder, oder zieht ein verdeckt liegendes. Wenn es jedoch einem Spieler unmöglich ist, ein verdeckt liegendes Landschaftsfeld regelgerecht anzulegen, kann es gegen eines der drei offenen Felder getauscht werden. Sollte jedoch auch dieser nicht regelgerecht anlegt werden können, darf der Spieler das verdeckt liegende Landschaftsfeld gegen ein anderes verdeckt liegendes Feld eintauschen. Sorgen Sie dafür, dass es immer drei offen liegende Landschaftsfelder gibt.

LEGE-REGELN

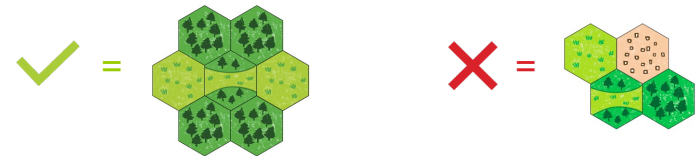
- A. Gras- und Wald-Felder dürfen Sie aneinander legen. Wald- und Fels-Felder dürfen Sie aneinander legen. Aber Gras- und Fels-Felder dürfen niemals aneinander gelegt werden. Sie können auch Gras an Gras, Wald an Wald und Fels an Fels legen.



- 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

Nach dem Anlegen eines Landschaftsfeldes, können Sie mit Ihrem Wanderer 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. Aber wenn Sie eine oder mehrere Ihrer Extra-Schritt-Plättchen ausspielen, können Sie die entsprechende Anzahl an Feldern weiterziehen.

Bitte beachten Sie, dass Sie die Pässe nur in Passrichtung laufen können!



Wie bekommt man die Extra-Schritt-Plättchen? Besuchen oder passieren Sie das Rifugio eines anderen Spielers, tanken Sie dort neue Energie und erhalten dafür ein Extra-Schritt-Plättchen, das Sie sofort, oder später verwenden können. Achten Sie darauf, dass Sie nur maximal fünf solcher Plättchen im Besitz haben können. Wenn Sie also bereits fünf dieser Plättchen besitzen und dann das Rifugio eines anderen Spielers besuchen oder passieren, erhalten Sie kein Extra-Schritt-Plättchen mehr. Aber Sie können jedoch den Extra Schritt sofort setzen. Sie erhalten kein Extra-Schritt-Plättchen, wenn Sie ihr eigenes Rifugio besuchen. In der eigenen Hütte fällt immer viel Arbeit an.☺

3. RIFUGIO BAUEN

Wenn Sie an die Reihe sind, können Sie sowohl vor, während und nach dem Laufen, ein Rifugio bauen. 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! Sobald ein anderer Spieler Ihr Rifugio erreicht oder daran vorbeizieht, bekommen Sie ein Rifugio-Punkteplättchen, das Ihnen zwei Extrapunkte einbringt. Fünf solcher Punkteplättchen kann man gegen ein RIFUGI-Punkteplättchen eintauschen.

SPIELENDEN

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 Punkte, 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 das passende Punkteplättchen. Beachten Sie, dass jedes Punkteplättchen seinen eigenen Wert hat. Zum Beispiel: Die Gipfel sind mehr Punkte wert als ein Schmetterling.
- Von jeder Sorte dürfen Sie sich im Spielverlauf nur ein Punkteplättchen 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 ein Punkteplättchen 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 ein Bären-Punkteplättchen, das drei Strafpunkte wert ist.



Bewahren Sie während des Spiels Ihre Punkteplättchen 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 (und falls nötig, dem Umdrehen eines drittes Feld), noch ein zweites Feld an.

Viel Spaß beim Spielen von RIFUGIO!

Rifugio ist ein Spiel von Niels Pieterse. Mit herzlichen Dank an: Marc ter Horst, Christian Beiersdorf, Judith Hofland, The Shoguns (Alain Dankers, Mark Hecker, Koen Pilgram), Ton Pieterse, José Pieterse-Fase, Nienke van Spreuwel, Florian Hellwig, Jan Zwart (fotografie), Tamar Meijer & N.S.F.Games. Besuchen Sie auch Spielinfo auf www.nrogames.com für strategische Tipps.



RIFUGIO

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- A. Poggia la tegola RIFUGIO di avvio al centro del tavolo. In seguito gira sul dorso tutte le altre tegole paesaggio, mischiale e disponibile ai bordi del tavolo. Infine rigira tre di queste tegole.
- B. La tegole punto rimangono nella scatola.
- C. Scegli infine l'escursionista del colore con il quale vuoi giocare e prendi la quantità di RIFUGIO e di tegole avanzamento extra (vedi la tabella qui sotto) del tuo colore. Quindi disponibile davanti a te sul tavolo. Metti il tuo escursionista sulla tegola RIFUGIO di avvio.

NUMERO GIOCATORE	NUMERO RIFUGI PER GIOCATORE	TEGOLA AVANZAMENTO EXTRA PER GIOCATORE
2	5	3
3	4	3
4	3	3
5	3	3

IL GIOCO

Quando e' il tuo turno devi prima **attaccare (1)** una tegola paesaggio, e quindi o **camminare (2)** o **costruire rifugi (3)** o tutte e due le cose.

1. La tegola RIFUGIO di avvio viene posta all'inizio del gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore quando e' il suo turno attacca una tegola paesaggio a quelle sul tavolo. In questo modo si crea un paesaggio che ad ogni turno di gioco cambia. ☺
2. Nel paesaggio che via via diventa più grande, avanza il tuo escursionista (figura di legno con lo zaino) alla ricerca di fiori, animali, cascate, passi e cime. Per ogni luogo raggiunto ricevi la tegola punti relativa.
3. Infine puoi costruire dei rifugi. Ogni volta che un giocatore passa per il tuo rifugio ricevi dei tegola punto corrispondente.

Il gioco termina quando le tegole paesaggio sono finite. Chi ha il maggior numero di punti vince.

Il giocatore che più di recente nella vita reale ha compiuto una escursione in montagna è il primo a giocare. Il gioco procede in senso orario.

1. ATTACCARE LE TEGOLA PAESAGGIO

Ciascun giocatore e' obbligato al primo turno ad attaccare una tegola paesaggio (in modo da garantire eguale numero di turno di gioco per ciascun giocatore.) Scegli una delle tre tegole girate all'inizio del gioco o una delle tegole coperte e attaccala a quella al centro del tavolo. Solo nel caso in cui la piastrella coperta scelta non può essere attaccata e' possibile scambiarla con una delle tre piastrelle scoperte. Nel caso particolare in cui anche le tre piastrelle scoperte non possano venire attaccate è possibile che la piastrella coperta venga cambiata con un'altra piastrella coperta. Fai attenzione che ci siano sempre tre piastrelle scoperte

REGOLE PER ATTACCARE UNA PIASTRELLA

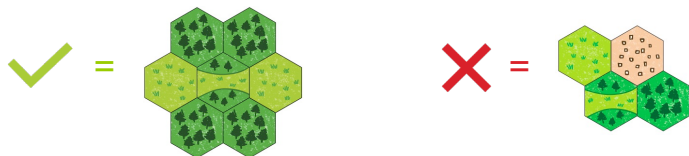
- A. Prato e bosco possono venire attaccate tra loro. E bosco e roccia anche. Ma roccia e prato no. E' anche possibile attaccare prato con prato, bosco con bosco e roccia con roccia.



- B. Le cime possono venire attaccate solo alle rocce e viceversa. Ma due cime non possono venire attaccate tra loro.



- C. I passi fanno eccezione alla regola precedente. Qui vale: tutte le piastrelle attorno ad un passo devono avere la stessa figura del lato della piastrella alla quale vengono attaccate



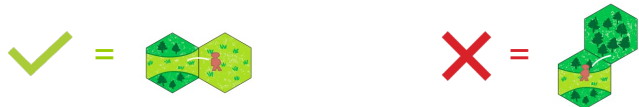
- D. Due passi, come nel caso delle cime, non possono andare insieme. Con l'eccezione dell'esempio sottostante.



2. AVANZARE

Dopo aver attaccato una tegola è possibile, ma non obbligatorio, avanzare con il tuo escursionista di una o due piastrelle oppure camminare verso una piastrella e poi tornare alla precedente. Questo è il modo normale di avanzare. Se giochi una o più tegole di avanzamento extra puoi avanzare di tante tegole quante sono le tegole avanzamento che usi.

Puoi avanzare in tutte le direzioni ma sulle tegole passo devi avanzare secondo la direzione disegnata sulla tegola stessa e vi puoi entrare solo se dalla tegola dove sei puoi andare dritto davanti sul passo.



Durante il gioco puoi anche guadagnare tegole avanzamento extra. In quanto ogni volta che visiti il rifugio di un altro giocatore vi si ha cura di te. Mangi e bevi qualcosa e riprendi le energie e perciò ricevi una tegola. La puoi usare subito oppure conservarla ma fai attenzione: puoi possedere un massimo di 5 tegole avanzamento extra. Se, quando visiti il rifugio di un' altro giocatore ne possiedi già 5 non ne ricevi di ulteriori ma puoi fare un passo avanti. Non ricevi questo tipo di tegola quando visiti un tuo rifugio dove sarai tu a prenderti cura degli altri.©

3. COSTRUIRE UN RIFUGIO

Quando è il tuo turno poi costruire un rifugio. Questo può avvenire prima, durante o alla fine del tuo turno. Ma solo sulla piastrella dove è il tuo escursionista e non su piastrelle speciali come: la piastrella rifugio di avvio e quelle con l'orso, fiori, animali, cascate, passi e cime. E possibile costruire un rifugio solo su ogni tegola. E la costruzione di un rifugio ti costa un avanzamento. Ogni volta che un altro giocatore si ferma o passa attraverso una tegola con il tuo rifugio ricevi una tegola punto rifugio. Queste valgono due punti. NB: quando hai 5 di questo tipo di tegole puoi cambiarla con una tegola rifugi da 10 punti. Quando le tegole rifugio da due punti sono finite, i giocatori che ne possiedono 5 devono cambiarle per una da 10.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando l'ultima delle 60 tegole viene attaccata e il turno dell'ultimo giocatore viene ultimato. Chi ha il maggior numero di punti ha vinto. Se alla fine del gioco più giocatori ottengono lo stesso punteggio, vince chi ha il maggior numero di punti rifugio.

- I punti si guadagnano quando un altro giocatore visita il tuo rifugio. (vedi: "costruire un rifugio").
- Inoltre guadagni punti visitando le piastrelle con fiori, animali, cascate, passi e cime. in quanto ricevi le relative tegole punto. NB: ogni tegola punti ha il suo valore, per esempio la tegola punti cima vale più della tegola punti farfalla.
- E' possibile possedere un solo esemplare di tegola punti per tipo. Quindi non serve, per esempio, visitare la stessa cima più di una volta. Mentre invece è vantaggioso possedere tutte e tre le tegole dello stesso tipo. E cioè tutti e tre i passi, tutte tre le cascate etc. in quanto ogni serie completa vale alla fine del gioco **cinque** punti di bonus.
- Inoltre chi per primo visita una cima guadagna un punto bonus. Per ogni cima conquistata c'è una tegola che vale **quattro** punti. Questa va al primo che conquista quella cima.
- Da evitare una tegole con sopra l'orso, poiché ogni volta che vai su una simile tegola sei obbligato a prendere una tegola punto orso e queste danno **tre** punti di penalità.



Tieni le tue tegole punto coperte durante il gioco in modo che i tuoi avversari difficilmente possano ricordare quanti punti hai accumulato.

GIOCO PER DUE PERSONE

Se si gioca in due, attacca due piastrelle per turno al posto di una.

Bon divertimento con il gioco RIFUGIO!
Rifugio è un gioco di Niels Pieterse. Un ringraziamento speciale a: Marc ter Horst, Christian Beiersdorf, Judith Hofland, The Shoguns (Alain Dankers, Mark Hecker, Koen Pilgram), Ton Pieterse, José Pieterse-Fase, Nienke van Spreeuwel, Sara Giampalo, Jan Zwart (la fotografia), Tamar Meijer & N.S.F.Games.
Guarda su www.nrogames.com per gli ultimi updates e per i set di espansione del gioco.