

UN GIOCO DALLA VALLE DEI WOMPFEI

Glimmerkreis

Tutti seduti. Uno parla. La luce arriva.

COOPERATIVO

2-6 PERSONE

DAGLI 8 ANNI

15-25 MINUTI

~8 MIN DI RITAGLIO

POSIZIONE



Mork ●

Il primo Wompfel. Tranquillo, tondo e sorprendentemente attento.

all'improvviso è semplicemente lì

INTESA



Rixa ☺

Quella dal sorriso largo. Rosso acceso, sfacciata e di buonumore contagioso.

fa sorridere gli scaffali

PROTEZIONE



Drok ☹

Sembra gentile. Probabilmente lo è.

rallenta tutto

RITMO



Fnug ☺

Rosa, sveglia e non del tutto sicuro del perché.

si nota subito

SPIEGATO IN 60 SECONDI

La luce percorre il cerchio. Se un Wompfel siede dove essa arriva, luccica — ma solo finché resta seduto. Quando tutti e quattro luccicano insieme, vinciamo tutti. Il tempo continua a scombinare tutto, e il mazzo del tempo è il nostro orologio. Ah, e: può parlare solo chi è di turno. Tutti gli altri mugugnano.

Cosa stampi

- 12 carte luogo (una è il Sonnenstein)
- 20 carte del tempo (+ retro, opzionale)
- 4 figure da piegare
- 4 carte abilità, 2 fogli di regole brevi
- Luce del luccichio, conca del coraggio, biglietto di Hodge

Cosa serve inoltre

- 1 comune dado
- 5 bottoni o monete come bottoni di coraggio
- 4 monete come luccichio
- un paio di forbici
- Chi possiede Wompfel veri li usa al posto delle figure di carta

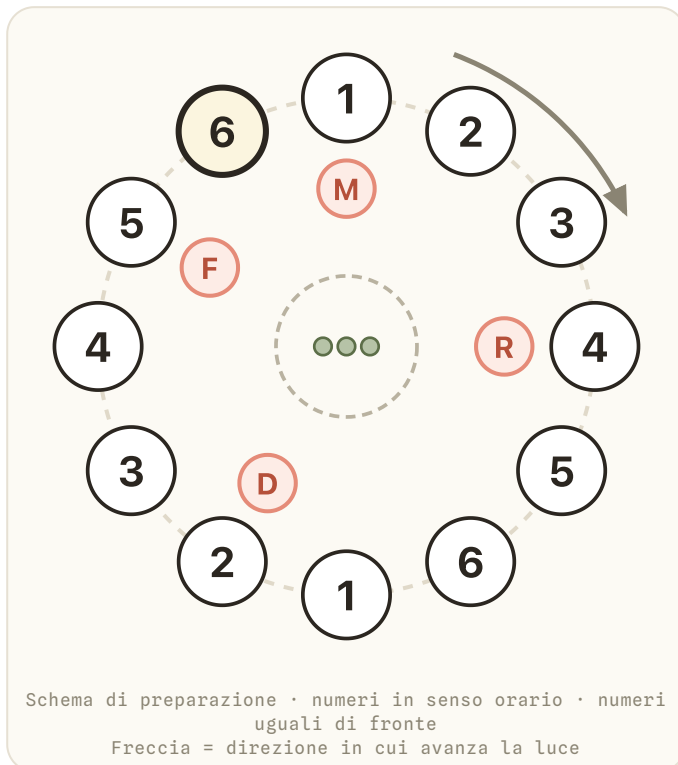
Si gioca con le figure di carta accluse — il gioco è dagli 8 anni. I Wompfel da collezione del negozio sono figure da collezione, prodotte in Germania e rifinite a mano, dai 14 anni ed espressamente non giocattoli; gli adulti possono usarle al posto delle figure di carta. • Gratis per uso privato. • wompfel.com

Preparazione e le *cinque regole*.

Non serve altro per iniziare. Le pagine 3 e 4 rispondono al resto.

Alla fine di ogni estate la luce del luccichio si alza sulla valle e mette i luoghi in ordine. Quest'anno non è arrivata. Al suo posto qualcosa di piccolo, rasoterra, va di luogo in luogo — nessuno spiega cosa sia. E nessuno lo chiede.

1. **Formate il cerchio.** Disponete le 12 carte luogo in cerchio, in senso orario secondo i numeri stampati: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 4, 5, 6. Così i numeri uguali si trovano sempre uno di fronte all'altro.
2. **Posizionate i Wompfel.** Ogni figura va sulla carta luogo su cui è raffigurata.
3. **Mettete la luce.** La stella della luce del luccichio parte dal Sonnenstein e poi avanza in senso orario.
4. **Preparate il coraggio.** La conca del coraggio al centro del cerchio, con **3 bottoni** sopra — oppure il numero della difficoltà scelta (pagina 4). **I bottoni rimanenti restano accanto;** durante il gioco entrano ed escono dalla conca. Ce ne sono solo cinque — nessuno ha i propri. Le 4 monete del luccichio e il dado accanto.
5. **Mescolate il tempo.** Mettete le 20 carte del tempo coperte come mazzo. Quel mazzo è il vostro orologio.
6. **Disponete il resto.** Le 4 carte abilità scoperte accanto, le regole brevi sul tavolo. Inizia chi si è alzato per ultimo.



Le cinque regole

- 1 Chi è di turno scopre **una carta del tempo** e la esegue.
- 2 Poi decidi da solo: **un Wompfel** si alza e avanza fino a **2 luoghi** — costa 1 bottone di coraggio (solo se ce n'è uno). **Oppure** restano tutti seduti — e mettete 1 bottone di coraggio nella conca (al massimo 5).
- 3 Poi la **luce del luccichio avanza di 1 luogo** in senso orario. Se il suo passo termina su un Wompfel, questo viene illuminato: mettetegli davanti una moneta. Se più tardi lascia il suo luogo — per qualsiasi motivo — il luccichio sparisce.
- 4 **Parla solo chi è di turno.** Tutti gli altri wompfelano: mugugnare significa «così va bene», squittire significa «meglio di no», ronzare significa «guardate qui». Indicare è vietato. Fissare con insistenza è espressamente permesso.
- 5 Se **tutti e quattro luccicano nello stesso momento**, avete vinto subito. Se il mazzo del tempo finisce prima, scende la notte — e perdete insieme.



Un turno in tre passi

Tempo → decisione → luce. Sempre in quest'ordine. Poi tocca alla persona successiva, in senso orario. L'ultima carta del tempo viene giocata per intero — quindi la luce fa un ultimo passo. Da qui i tanti finali al fotofinish.

Il tempo e le *quattro arti*.

Non serve leggerlo prima. Consultatelo quando capita.



Raffica di vento

5× im Stapel

Tira il dado. Ogni Wompfel su un luogo con questo numero scivola di 1 luogo in senso orario; se è occupato, avanti fino al primo libero. Chi scivola perde il suo luccichio.



Drehwind

3× im Stapel

Tira il dado. I Wompfel sui due luoghi con questo numero si scambiano. Se solo uno è occupato, quello vola attraverso la valle fino al luogo gemello. Chi lascia il suo luogo perde il luccichio. I Wompfel lo trovano indegno.



Nebel

3× im Stapel

La luce del luccichio si smarrisce e in questo turno non avanza — nemmeno con l'aiuto di Fnug. Farsi notare non serve se nessuno ti vede. Costa solo tempo. E il tempo è proprio ciò che non avete.



Träge Stunde

3× im Stapel

In questo turno alzarsi costa 2 coraggio invece di 1. Qui, per una volta, la resistenza non viene dal tempo ma da dentro.



Bibberregen

3× im Stapel

Inizia dal luogo della luce, percorre la valle una volta in senso orario e controlla ogni Wompfel esattamente una volta: chi in quel momento non ha vicini gela e scivola di 1 luogo verso il Wompfel più vicino. Ugualmente lontano in entrambe le direzioni? Allora resta seduto (sedere accanto). Chi nel frattempo ha ottenuto un vicino non gela più. Chi scivola perde il suo luccichio.



Sonnenfleck

3× im Stapel

Non succede nulla. Mettete 1 coraggio nella conca. Tutti mugugnano una volta, soddisfatti — non è un consiglio, è una regola.



Sedere accanto – vale sempre

Su ogni luogo siede al massimo **un** Wompfel; ognuno ha il suo. Se due dovessero finire sullo stesso luogo, non c'è lite: chi viene spinto dal tempo scivola in senso orario fino al **primo luogo libero** — con 4 figure su 12 luoghi ce n'è sempre uno. E un Wompfel che gela e ha entrambe le direzioni ugualmente vicine non ne sceglie nessuna: resta seduto finché il terreno non si è deciso. Il terreno non ha mai fretta.

Le quattro abilità – una volta ciascuna per giro della luce



Mork ●

Prendi Mork dal suo luogo e mettilo su un luogo **libero** qualsiasi. Non costa coraggio — Mork non si è alzato, è semplicemente lì. Il luccichio lo perde comunque.



Rixa ☺

Fino alla fine di questo turno **possono parlare tutti**. Sì, parlare davvero. Giocando in due: mettete inoltre 1 coraggio nella conca.



Drok ☹

Subito dopo aver scoperto una carta del tempo: il tempo non agisce sul luogo di Drok né sui due luoghi vicini.



Fnug ☺

Alla fine di questo turno la luce avanza di **2 luoghi** invece di uno. Si illumina solo dove finisce il passo — il luogo saltato resta a bocca asciutta. Senza effetto con Nebel.

Girate di lato la carta abilità usata. Tutte e quattro si ricaricano appena la luce **entra sul Sonnenstein o lo salta**. Nessuna abilità costa coraggio.

Casi particolari e *difficoltà*.

Chi decide · l'ospite nella valle · e quanto
difficile lo volete.



Chi decide?

Tutte le decisioni di un turno le prende **solo la persona attiva** — anche le abilità e la direzione dello spostamento. Gli altri possono squittire quanto vogliono; non possono metterla in minoranza. L'unica eccezione è Hodge.



Ospite nella valle: Hodge OPZIONALE

Una volta a partita qualsiasi persona — espressamente anche chi non è di turno, e senza dire una parola — può posare il biglietto di Hodge su una carta del tempo appena scoperta. Hodge nega il consenso: la carta non ha effetto, ma conta come usata. L'orologio continua a correre. Chi posa il biglietto decide da solo e non viene interpellato. Hodge è fatto così.

«Può negare il consenso senza essere interpellato.» — Hodge, Wompfel Pocket

Scegliete insieme prima: la difficoltà

Tutti e tre i livelli usano esattamente lo stesso materiale — cambia solo un dettaglio.

Wompfelata tranquilla

Iniziate con **5 coraggio**. La carta «Träge Stunde» viene scartata senza effetto — i Wompfel sbadigliano soltanto.

Caos Wompfel

Il gioco standard. Iniziate con **3 coraggio**, tutte le regole valgono esattamente come descritte.

Catastrofe totale del luccichio

Iniziate con **2 coraggio**. «Sonnenfleck» non dà più coraggio. E: un Wompfel luccica solo se su un luogo vicino siede qualcuno.



Quando si fa dura

Se un Wompfel che luccica perde il suo luccichio, **non** dovete aspettare un altro giro intero: spostatelo per 1 coraggio — o gratis con Mork — di uno o due luoghi **davanti** alla luce. Dopo uno o due passi della luce luccica di nuovo. Il coraggio serve esattamente a questo.



E quando avete vinto?

Allora restate lì seduti. In quattro. Luccicanti. Per un Wompfel è già il massimo che un pomeriggio possa offrire — alzarsi ora sarebbe davvero superfluo.

RITAGLIARE

I dodici *luoghi*.

— — — tagliare lungo le linee tratteggiate — — —

Disponetele in cerchio, numeri in senso orario 1-6 e di nuovo 1-6. Quattro carte portano un contrassegno **Partenza**; sulle altre otto siede qualcun altro che non gioca.

1 PARTENZA  START: MORK ● Moospolster Zwilling gegenüber	2 PLATZ  STAMMGAST: BORP Kieselmulde Zwilling gegenüber	3 PLATZ  STAMMGAST: BLOOP Farnhügel Zwilling gegenüber
4 PARTENZA  START: RIXA ☺ Windloch Zwilling gegenüber	5 PLATZ  STAMMGAST: SPLUK Tauwanne Zwilling gegenüber	6 PLATZ  STAMMGAST: GROK Schattenkante Zwilling gegenüber
1 PLATZ  STAMMGAST: WOMP Kuhle am Bach Zwilling gegenüber	2 PARTENZA  START: DROK ☹ Flechtenplatte Zwilling gegenüber	3 PLATZ  STAMMGAST: TREL Wurzelknie Zwilling gegenüber
4 PLATZ  STAMMGAST: GLIK Nebelsenke Zwilling gegenüber	5 PARTENZA  START: FNUG ☉ Steinrücken Zwilling gegenüber	6 SONNENSTEIN  STAMMGAST: NIBB Sonnenstein Licht startet hier · Zwilling gegenüber

Le venti carte del tempo.

Mescolate e impilate coperte. Quel mazzo
è il vostro orologio.

--- tagliare lungo le linee tratteggiate ---

☞ Raffica di vento  Tira il dado. Ogni Wompfel su un luogo con questo numero scivola di 1 luogo in senso orario. Occupato? Avanti fino al primo luogo libero.	☞ Raffica di vento  Tira il dado. Ogni Wompfel su un luogo con questo numero scivola di 1 luogo in senso orario. Occupato? Avanti fino al primo luogo libero.	☞ Raffica di vento  Tira il dado. Ogni Wompfel su un luogo con questo numero scivola di 1 luogo in senso orario. Occupato? Avanti fino al primo luogo libero.	☞ Raffica di vento  Tira il dado. Ogni Wompfel su un luogo con questo numero scivola di 1 luogo in senso orario. Occupato? Avanti fino al primo luogo libero.
☞ Raffica di vento  Tira il dado. Ogni Wompfel su un luogo con questo numero scivola di 1 luogo in senso orario. Occupato? Avanti fino al primo luogo libero.	↻ Drehwind  Tira il dado. I Wompfel sui due luoghi con questo numero si scambiano di posto. Solo uno occupato? Vola dal gemello.	↻ Drehwind  Tira il dado. I Wompfel sui due luoghi con questo numero si scambiano di posto. Solo uno occupato? Vola dal gemello.	↻ Drehwind  Tira il dado. I Wompfel sui due luoghi con questo numero si scambiano di posto. Solo uno occupato? Vola dal gemello.
☰ Nebel  La luce si smarrisce e in questo turno non avanza affatto. Ora nemmeno Fnug aiuta.	☰ Nebel  La luce si smarrisce e in questo turno non avanza affatto. Ora nemmeno Fnug aiuta.	☰ Nebel  La luce si smarrisce e in questo turno non avanza affatto. Ora nemmeno Fnug aiuta.	🕒 Träge Stunde  In questo turno alzarsi costa 2 coraggio invece di 1. La resistenza viene da dentro.
🕒 Träge Stunde  In questo turno alzarsi costa 2 coraggio invece di 1. La resistenza viene da dentro.	🕒 Träge Stunde  In questo turno alzarsi costa 2 coraggio invece di 1. La resistenza viene da dentro.	☁ Bibberregen  Ogni Wompfel senza vicini gela e scivola di 1 luogo verso il Wompfel più vicino. Dalla luce, in senso orario, ciascuno una volta sola.	☁ Bibberregen  Ogni Wompfel senza vicini gela e scivola di 1 luogo verso il Wompfel più vicino. Dalla luce, in senso orario, ciascuno una volta sola.
☁ Bibberregen  Ogni Wompfel senza vicini gela e scivola di 1 luogo verso il Wompfel più vicino. Dalla luce, in senso orario, ciascuno una volta sola.	☀ Sonnenfleck  Non succede nulla. Mettete 1 coraggio nella conca. Tutti mugugnano una volta, soddisfatti. Obbligatorio.	☀ Sonnenfleck  Non succede nulla. Mettete 1 coraggio nella conca. Tutti mugugnano una volta, soddisfatti. Obbligatorio.	☀ Sonnenfleck  Non succede nulla. Mettete 1 coraggio nella conca. Tutti mugugnano una volta, soddisfatti. Obbligatorio.

Retro delle *carte del tempo*.

Serve solo se stampi fronte-retro.
Altrimenti salta questa pagina.

Con la stampa fronte-retro: pagine 6 e 7 sullo stesso foglio, rilegatura sul lato lungo.

☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER
☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER
☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER
☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER
☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER
☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER

I quattro Wompfel e *gli accessori*.

Chi possiede Wompfel veri li mette sul cerchio — non danno alcun vantaggio.

Mork ● Posizione	Rixa ☺ Intesa	Drok ☹ Protezione	Fnug ☹ Ritmo
• • falten • •	• • falten • •	• • falten • •	• • falten • •
Standfuß	Standfuß	Standfuß	Standfuß

Conca del coraggio



Restare seduti +1 • alzarsi -1 • max. 5

Questa conca non è stata scavata.
È stata seduta.

Luce del luccichio

Parte dal Sonnenstein e avanza di un luogo in senso orario dopo ogni turno. Dove finisce il suo passo, si luccica.



LUCE DEL LUCCICHIO



ERSATZ



SONNENSTEIN-MERKER

Come segnalini del luccichio vanno bene quattro monete dal portafoglio; come bottoni di coraggio cinque bottoni, sassolini o fagioli.

Hodge



HODGE • NO

Per la regola opzionale dell'ospite a pagina 4. Una volta a partita, senza parole, da chiunque.

Chi altro siede nella valle

Quattro Wompfel giocano. Gli altri abitano soltanto su questo foglio — sulle carte luogo e nel tempo. Ci sono tutti, singolarmente, su wompfel.com.



Carte abilità e regole brevi.

Carte abilità scoperte · regole brevi su entrambi i lati del tavolo.

WOMPFEL ALFA POSIZIONE



Mork ●

ALL'IMPROVVISO È SEMPLICEMENTE LÌ

Prendi Mork dal suo luogo e mettilo su un luogo **libero** qualsiasi. Non costa coraggio — Mork non si è alzato, è semplicemente lì. Il luccichio lo perde comunque.

Nessuno ha visto Mork arrivare. Mork non lo ritiene degno di nota.

Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf

WOMPFEL ALFA INTESA



Rixa ☺

FA SORRIDERE GLI SCAFFALI

Fino alla fine di questo turno **possono parlare tutti**. Sì, parlare davvero. Giocando in due: mettete inoltre 1 coraggio nella conca.

Rixa ride. Ora parlano tutti insieme. Rixa pensa: va bene così.

Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf

WOMPFEL TITANO PROTEZIONE



Drok ☹

RALLENTA TUTTO

Subito dopo aver scoperto una carta del tempo: il tempo non agisce sul luogo di Drok né sui due luoghi vicini.

Drok guarda il tempo finché questo non si sente maleducato e va a piovere altrove.

Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf

WOMPFEL POCKET RITMO



Fnug ☹

SI NOTA SUBITO

Alla fine di questo turno la luce avanza di **2 luoghi** invece di uno. Si illumina solo dove finisce il passo — il luogo saltato resta a bocca asciutta. Senza effetto con Nebel.

La luce voleva andare altrove. Poi ha visto Fnug.

Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf

Glimmerkreis · Kurzregel ● Wompfel

Wetter → Entscheidung → Licht. Immer in dieser Reihenfolge.

1. Wetterkarte aufdecken und ausführen.
2. Dann entscheidest du allein: **ein** Wompfel steht auf und geht bis zu 2 Plätze (kostet 1 Mut) — **oder** alle bleiben sitzen (bringt 1 Mut, max. 5).
3. Licht wandert 1 Platz im Uhrzeigersinn. Wo sein Schritt endet, wird beglimmert. Platz verlassen = Glimmer weg.
4. Nur wer dran ist, spricht. Alle anderen brummen. Zeigen verboten.
5. Alle vier gleichzeitig beglimmert = Sieg. Wetterstapel leer = Niederlage.

Brummen = gut so · Quieken = lieber nicht · Summen = schaut mal

Glimmerkreis · Kurzregel ● Wompfel

Wetter → Entscheidung → Licht. Immer in dieser Reihenfolge.

1. Wetterkarte aufdecken und ausführen.
2. Dann entscheidest du allein: **ein** Wompfel steht auf und geht bis zu 2 Plätze (kostet 1 Mut) — **oder** alle bleiben sitzen (bringt 1 Mut, max. 5).
3. Licht wandert 1 Platz im Uhrzeigersinn. Wo sein Schritt endet, wird beglimmert. Platz verlassen = Glimmer weg.
4. Nur wer dran ist, spricht. Alle anderen brummen. Zeigen verboten.
5. Alle vier gleichzeitig beglimmert = Sieg. Wetterstapel leer = Niederlage.

Brummen = gut so · Quieken = lieber nicht · Summen = schaut mal

Domande rapide — se al tavolo ci si blocca

Un Wompfel che luccica perde il luccichio se lo spostiamo? Sì. Che sia di sua volontà, per un'abilità o per il tempo — chi lascia il suo luogo perde il luccichio. A volte è proprio quella la decisione giusta, per quanto amara.

E se non c'è più coraggio? Allora restano tutti seduti — è sempre permesso e dà 1 coraggio. In ogni turno esiste una mossa valida.

La luce finisce su un luogo vuoto — e adesso? Niente. Si guarda intorno un attimo e prosegue al turno successivo.

Fnug fa saltare la luce di 2 luoghi. Il luogo saltato viene illuminato? No — si illumina solo il luogo dove finisce il passo. Un Sonnenstein saltato conta comunque come attraversato e ricarica le abilità.

Posso passare attraverso un luogo occupato? Attraversarlo sì, fermarti no. Devi finire su un luogo libero.