Il gioco delle corse fantasy nel mondo di Kfoorp

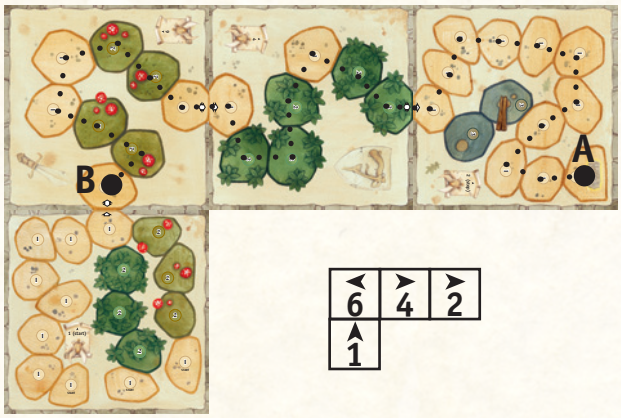
Un piacevole incontro

La storia

La gara di Yummell che periodicamente si svolge nei terreni attorno a Ookhoth è spesso ricordata dagli spettatori che vanno a vederla perché capita molto spesso che i partecipanti alla competizione, durante la gara, incontrino lungo il tragitto Yhop che passeggia tranquillamente pensando ai fatti suoi, ed è risaputo che Yhop vuole essere sempre benvoluto, cosicché quando incrocia qualcuno gli dispensa subito aiuti e piaceri. In molti pensano che questo suo modo di fare non sia granché sportivo, ma chi prova a lamentarsi con lui riceve un aiuto o un piacere a cui non riesce a dire di no. E così la tradizione di gareggiare nei pressi di Ookhoth sperando di incontrare Yhop continua...

Percorso di gioco

La disposizione delle mappe per riprodurre il percorso di gara è quello qui in figura.
Per rappresentare Yhop nel tracciato usate il gettone della miniatura, e posizionatelo nella casella di arrivo (punto A). All'inizio Yhop viaggerà verso il punto B del percorso, raggiunto il quale tornerà indietro fino al punto A Yummell, quindi ripartirà verso il punto B e così via finché la gara non finisce.



Regole sul movimento di Yhop

Yhop muove dopo che tutti i personaggi hanno eseguito il proprio turno. Per determinare di quanto si muove un giocatore estrae una carta dal mazzo e guarda il valore numerico, che rappresenta il numero di ***caselle*** che Yhop percorre. Per esempio, se viene estratta una carta con valore 4, Yhop si muoverà di 4 caselle, indipendentemente dal terreno rappresentato in ciascuna di essa o dal numero di personaggi che le occupano. Yhop può fermarsi nelle caselle che contengono due personaggi, e la sua presenza non è mai un ostacolo al movimento degli altri. Yhop proseguirà il suo cammino fino ad arrivare alla fine del percorso segnato con il punto B, quindi tornerà indietro con la medesima modalità di movimento. Procederà andando avanti e indietro finché la partita non ha termine. Un personaggio può quindi incontrare Yhop più volte durante la partita.

Incontrare Yhop

Quando un personaggio termina la propria fase di movimento nella stessa casella di Yhop, anziché avere un incontro normale, incontra l'umile arbitro di Yummell. Per scoprire l'effetto di questo incontro deve essere estratta una carta dal mazzo e controllato il suo valore numerico nella tabella sottostante per vedere cosa succede.

Importante! Sono i personaggi che possono incontrare Yhop, non il contrario: se Yhop col suo movimento termina in una casella dove ci sono uno o più personaggi, non succede niente.

Tabella aiuti

Valore Carta	*Aiuto fornito*
1	Il personaggio avanza di 2 caselle dodopiché ha un incontro come se avesse terminato lì il movimento
2	Il personaggio avanza di 1 casella dodopiché ha un incontro come se avesse terminato lì il movimento
3	Il giocatore sceglie una carta dalla pila degli scarti e la mette nella propria mano
4	il giocatore estrae tre carte dal mazzo e prende in mano quella che preferisce, scartando le altre due
5	il giocatore elimina un Artefatto pronto di un avversario a sua scelta
6	tutti gli altri personaggi devono immediatamente scartare una carta di loro scelta che hanno in mano
7	il giocatore indica due avversari e ciascuno di loro deve retrocedere di 1 casella
8	il giocatore indica un avversario che dovrà retrocedere di 2 caselle