

**Ripetere il lancio di dadi movimento:** Se non siete soddisfatti del risultato del lancio di dadi di movimento, potete spendere una pietra per tirare di nuovo uno a vostra scelta dei due dadi (il che è assai più efficace che rilanciarli entrambi). Potete spendere in questa maniera tutte le pietre che volete, fino a ottenere un numero soddisfacente. Le pietre spese restano nella casella di partenza del movimento, e chi ci arriverà sopra le potrà prendere.

Nota bene. Quando si sta vicino al "Finish" può capitare che spendiate parecchie pietre senza riuscire a muovervi dalla casella di partenza: in questo caso, le pietre restano nella casella, ma non potete riprendervele voi (non siete arrivati nella casella: ci siete rimasti). Bel tentativo, comunque.

**Lanciare pietre.** Potete tirare pietre a un avversario lungo le linee "di visuale" (quelle grigie). Se il tiro va a bersaglio, il dinosauro avversario perderà l'equilibrio e tornerà allo "Start", mentre in caso contrario si sarà regalata una pietra a un nemico.

Ci si può fermare a tirar pietre in qualsiasi punto del proprio movimento in cui sia possibile centrare qualcuno da una linea di visuale, purché ci si sia mossi di almeno una casella. Se ci si ferma a tirar pietre, ci si ferma nella casella adatta e si perdono definitivamente i punti di movimento in più. Per tirare contro qualcuno, gli si consegna la pietra e si tira un dado: con 4, 5 o 6 l'avversario cade giù dalla pista e precipita indietro fino allo "Start", mentre con 1, 2 o 3 resta dov'è a ridervi in faccia.

Se il primo tiro non va a bersaglio, potete insistere con altri tiri finché volete: e se dalla vostra casella si possono colpire più dinosauri (sulla stessa casella - improbabile ma possibile - o su differenti, ndt), potete tirare su ognuno di loro, finché avete pietre.

Nota bene. Chi torna allo "Start" in questa maniera conserva le pietre di cui è in possesso (incluse quelle che gli ha tirato chi lo ha rimandato allo "Start"), contrariamente a quanto capita a chi si fa staccare la capoccia a morsi.

#### **Staccare capocce a morsi:**

Se con il vostro tiro di dadi finite esattamente sulla casella occupata da un avversario, potete staccargli la capoccia a morsi: vi prendete tutte le sue pietre, e lo rimandate allo "Start".

Non siete costretti a staccare la capoccia a morsi a un avversario, quando finite sulla sua casella: potete anche decidere di coesistere pacificamente con lui, se preferite.

Se finite su una casella dove due dinosauri coesistono pacificamente, potete staccar la capoccia a uno solo di loro a vostra scelta o, se volete, a tutti e due. Così si imparano a coesistere pacificamente.

#### **Spingere dinosauri qua e là:**

Se con il vostro movimento potreste sorpassare un avversario, potete decidere di spingerlo. In pratica vi fermate dove sta lui, e gli rubate una pietra: poi, fate usare a lui i punti di movimento residui del vostro tiro.

Se spingendo il dinosauro avversario lo fate passare su una casella "Think!" (vedi oltre), sarete voi a decidere per lui quale strada prendere. A parte questo, tutte le altre decisioni sulla mossa spettano al vostro avversario, che può normalmente fermarsi a lanciar pietre, staccare teste a morsi o, a sua volta, spingere avversari. Attenzione: quando un dinosauro spinto finisce la mossa su una casella "Boo!" (vedi oltre) non ha diritto a tirare i dadi!

#### **Caselle speciali:**

**Rock (Pietra):** Si spiega da sé: chi finisce il suo movimento qui, prende una pietra. Le pietre si prendono anche quando si finisce in caselle dove qualcuno le ha lasciate quando le ha spese per rilanciare dadi.

**Mudd pitt (Fango - Casella nera a forma di pozzanghera con impronta bianca):** Se siete finiti su una di queste caselle, al tiro successivo (quello in cui uscite dal fango) vi muoverete tirando un solo dado. Questo può anche essere un aiuto, specie se si è arrivati molto vicini alla bocca del vulcano.

**Think! (Pensa!):** Ci sono due bivì lungo il cammino, contrassegnati in questa maniera, in cui dovrete spremervi le meningi per decidere da che parte andare.

**Boo! (Bu!):** Siete stati spaventati da qualcosa ancora più grande di voi: tirate di nuovo i dadi per scappare!

**Learn to fly! (Impara a volare!):** Chi finisce nell'acqua delle caselle successive a questa, piccole e colorate in grigio, ci annega dentro e torna allo "Start": chi ricomincia da capo in questa maniera conserva comunque tutte le pietre che ha.

#### **Consigli strategici:**

**Spingete gli altri!** Alla partenza probabilmente non vorrete passare in testa, a meno che non riusciate a schizzar via lontano. Provate a spingere gli avversari, invece di superarli: chi sta in testa è sempre esposto al rischio di farsi staccar la capoccia!

**Imparate a nuotare:** La casella "Learn to fly" si presta a interessanti fini strategici, se ben usata: non è solo una bella scorciatoia, ma anche un'ottima occasione per rispedire qualcuno allo "Start". E il qualcuno, in alcuni casi, potreste essere voi stessi, se l'unica possibilità di vittoria fosse di abbattere a sassate un avversario che sta quasi all'arrivo, sulla cresta del vulcano esposta ai lanci dell'inizio della pista.

**Una regola che potrebbe indurvi in errore:** "Che succede se spingo un avversario oltre 'Finish'? Ha perso la partita?" Beh, in realtà non è possibile che voi spingiate qualcuno oltre il "Finish", in quanto se siete così vicini all'arrivo e avete fatto un lancio che vi permetterebbe di superare il "Finish" (quello che vorreste usare per spingere l'avversario), non potete muovervi. Perciò, non potrete mai spingere nessuno oltre il "Finish". Questa regola implica anche che se il vostro tiro è lungo, non potete usarlo per fermarvi sul cammino a tirar sassi. Se il numero ottenuto è superiore a quello che porterebbe al "Finish", non ci si può muovere. Punto.

### **E adesso, le supercaotiche regole opzionali della seconda edizione!**

#### **Abilità speciali per i dinosauri:**

Queste varianti aiutano a incasinare ulteriormente il gioco. Non possiamo promettervi che siano bilanciate, ma di certo sono molto divertenti.

Prima dell'inizio della partita, ognuno sceglie un tipo di dinosauro nell'elenco che segue: ogni dinosauro ha le sue abilità speciali, e in alcuni casi anche dei punti deboli. (Per correttezza, si potrebbe far usare a tutti lo stesso tipo di dinosauro: ma a che pro tanta uguaglianza?)

**Carnosauro (Tirannosauro, Allosauro, Megalosauro...):** Può scegliere di usare il risultato di uno solo dei due dadi lanciati: per esempio, se lancia 2 + 6 può muoversi di 2, 6 o 8 caselle.

**Stegosauro:** Non può essere spinto dagli avversari.

**Pinnato (Dimetrodonte):** Può rilanciare entrambi i dadi spendendo una sola pietra; viene colpito dalle pietre degli avversari solo se questi ottengono 5 o 6 con il dado.

**Cerotopo (Triceratopo, Agathaumus, Stiracosauro):** Se spinge un avversario può rubargli fino a tre pietre.

**Anchilosauro:** Viene colpito dalle pietre degli avversari solo se questi ottengono 6 con il dado.

**Raptor (Velociraptor, Deinonychus):** Dopo il proprio lancio per il movimento può spendere una pietra per lanciare un terzo dado addizionale: questo dado, diversamente dagli altri due, non può essere rilanciato pagando una pietra.

**Sauropode (Brachiosauro, Diplodoco, Sismosauro...):** Può considerare come caselle normali quelle di fango ("Mudd pitt") e d'acqua (vedi "Learn to fly"); però, è obbligato a spingere gli avversari, quando gli è possibile.

**Volatile (Pterodattilo, Ranforinco, Dimorfodonte...):** Può considerare come caselle normali quelle di fango ("Mudd pitt") e d'acqua (vedi "Learn to fly"): però, non può in nessun caso spingere gli avversari.

**Nuotatore (Plesiosauro, Ittiosauro):** Può considerare come caselle normali quelle di fango ("Mudd pitt") e d'acqua (vedi "Learn to fly"): però, non può in nessun caso lanciare pietre agli avversari.

**Capocchetta buffa (Iguanodonte, Adrosauro, Lambeosauro...):** Quando gli staccano la capoccia a morsi può tornare indietro fino all'ultima casella "Think!" che ha superato, invece di andare fino allo "Start".

**Ominide (Uomo):** Può prendere tutte le pietre abbandonate dagli avversari nelle caselle che attraversa quando si muove (senza l'obbligo di fermarsi): però, si muove con un solo dado e non può in nessun caso spingere gli avversari. Inoltre, per esser precisi diciamo che non è che stacchi la capoccia degli avversari a morsi, ma la colpisce con la sua lancia (il risultato è lo stesso, comunque).

**Mammifero preistorico di grossa taglia (Mammut, Baluchitherium...):** Può lanciare insieme tutte le pietre di cui è in possesso, ottenendo un centro sicuro senza dover tirare dadi: deve decidere (e dichiarare) se utilizzare o meno questa proprietà prima di effettuare il primo lancio del suo turno, anche perché può effettuare un solo lancio di pietre per turno.

**Mammifero preistorico di piccola taglia (Topo, Cavallo, Gatto...):** Si muove utilizzando tre dadi, ma può portare solo una pietra per volta.

**Ehi! Se vi sono piaciute queste regole, inventatevi voi delle altre!**

**Bitin' Off Hedz (seconda edizione) - 1997, 1999 Cheapass Games**

Un gioco di James Ernest, realizzato in collaborazione con Toivo Rovainen e Jeff Vogel.

Le abilità speciali dei dinosauri sono di Ken Young e James Ernest.

Grafica di James Ernest e Toivo Rovainen.

Traduzione DDG

Ringraziamo le altruistiche e suicide orde di Giocotoposauri (gli antenati preistorici tontoloni, ma industriosi, delle cavie) che hanno provato il gioco!

**Qualcosa sulla Cheapass Games.**

Qui alla Cheapass Games siamo convinti di due cose fondamentali, riguardo ai giochi: costano troppo e, fino a un certo livello di analisi, possiamo considerarli tutti uguali.

Se tralasciate per un attimo le loro diverse forme, vi accorgete per esempio che le pedine sono un pezzo intercambiabile tra diversi dei giochi di cui siete in possesso. Lo stesso vale per i dadi, le banconote, i segnalini, e quasi tutti gli altri pezzettini standard. Queste cose possono pesare fino al 75% del costo di produzione del gioco, e questo ricade direttamente su di voi.

Se poteste scegliere, probabilmente fareste un investimento iniziale per crearvi un set di questi materiali standard, invece di ricomprarli venti volte con i vari giochi, e vi limitereste a richiedere ai produttori soltanto i materiali originali e caratteristici del gioco. Tuttavia, la gran parte degli editori insiste per rifilarvi i materiali che già avete con ogni titolo: è un po' come se insieme a ogni videocassetta vi costringessero a comprare un videoregistratore.

La Cheapass Games, viceversa, vi fornisce solo lo stretto indispensabile: tabellone, carte e regolamento. Se per giocare serve altro materiale, sarà facile reperirlo in scatole già in vostro possesso, o magari acquistarlo in un negozio di hobbyistica, senza che noi cerchiamo di vendervelo direttamente. Una volta che avrete assemblato la vostra collezione di materiali standard, potrete usarli per tutti i nostri giochi: abbiamo standardizzato la nostra produzione, in modo che i regolamenti non necessitino di altro, in modo che la vostra scatola di materiali sia sempre sufficiente.

Se volete ricevere una copia del nostro ultimo catalogo, scriveteci (Cheapass Games, 2530 East Miller Street, Seattle Washington 98112), o visitate il nostro sito internet (<http://www.cheapass.com>).

## BITIN'OFF HEDZ (Staccar capocce a morsi)

### Un gioco da tavolo Cheapass per 2-10 giocatori

*Preistoria: calda, primordiale, noiosa. Stai dominando la terra da un tempo così lungo che non riesci neanche a ricordartelo. Ovviamente, avendo il cervello delle dimensioni di una nocciolina, anche tu stai lì fermo da un tempo così lungo che non riesci neanche a ricordartelo. Purtroppo, sei assolutamente sicuro che sono almeno 10 milioni di anni che non succede nulla di interessante. Perciò decidi di coinvolgere i tuoi amici in una bella corsa suicida intorno all'isola del Teschio. Il vincitore è il primo che riesce a buttarsi nella bocca del vulcano: perde chi si fa staccare la capoccia a morsi durante la corsa. Come abbiamo detto, è un tempo caldo e noioso.*

**Forse non tutti sanno che...** le regole opzionali di Bitin' Off Hedz sono state inviate alla Cheapass da un appassionato: pensate di avere una grande idea? È la vostra occasione!

**I materiali presenti in Bitin'Off Hedz...**

Nella busta di Bitin' Off Hedz ci sono 16 sezioni di tabellone (assemblatele aiutandovi con lo schema a pagina 4 del regolamento in inglese: le dimensioni totali sono di 53x83 cm circa... enorme!) e il regolamento.

**...e quelli che dovete reperire**

Per giocare a Bitin' Off Hedz dovete munirvi di una pedina per giocatore (meglio usare dei dinosauri di plastica, se ne avete!), due dadi a 6 facce e un bel numero di pietre. Se non avete delle pietre, usate pure quello che preferite: vanno bene delle monetine, o anche delle caramelle (se state attenti a non mangiarvele).

**Il gioco**

State correndo dallo "Start" al "Finish" lungo la pericolosa pista dell'isola del Teschio. L'ambientazione della gara è quella di una bella corsa suicida verso la rovente bocca del vulcano, per estinguersi in maniera assolutamente insensata, ma esaltante.

Lungo il cammino raccoglierete pietre e le tirerete ai vostri amici, spingerete qua e là gli avversari, e staccherete loro la capoccia a morsi.

Per cominciare piazzate tutti i dinosauri nella spiaggia segnata con "Start", e fate tirare due dadi a ogni partecipante per determinare chi partirà per primo: la gara parte da chi tira il numero più alto e prosegue in senso orario.

Per vincere bisogna arrivare esattamente nella casella "Finish" (con un tiro di dadi che faccia arrivare precisamente nella casella, senza punti in eccesso). Se il tiro di arrivo ha un punteggio che supererebbe la casella "Finish", è nullo: per quel turno il giocatore che lo ha lanciato non si muove. A meno che non abbia la possibilità di rilanciare i dadi, come vedrete dopo.

**In ogni turno:**

Tirate due dadi e muovete il vostro dinosauro del numero di caselle corrispondente al risultato lungo la pista, nella direzione delle impronte. La linea bianca larga indica la pista, mentre le linee grigie sottili servono per lanciare pietre. Non vi muovete lungo le linee grigie!

Lungo il cammino potete raccogliere pietre, spendere pietre per ritirare i dadi, spingere altri dinosauri, tirar loro addosso delle pietre, staccar loro la capoccia a morsi e seguire le indicazioni delle caselle speciali. Tutto ciò è spiegato di seguito.

Potreste anche decidere di giocare con le regole speciali della seconda edizione, descritte in fondo: sono assolutamente opzionali e orrendamente sbilanciate (...ma divertentissime! NDDDG), perciò non usatele se non avete ancora provato il gioco!

**Pietre:**

Lungo la strada potete raccogliere delle pietre, che servono per due scopi: si spendono per ripetere il lancio dei dadi di movimento in caso di risultati sfavorevoli, o si tirano contro altri dinosauri.