

MISSISSIPPI QUEEN



UN GIOCO DI
WERNER HODEL
ILLUSTRATO DA
F. WEISS & C. SWAL

Ogni anno, lungo il tortuoso corso del fiume Mississippi si svolge una famosa gara di imbarcazioni. Per uscirne vittoriosi i capitani devono manovrare abilmente lungo il sinuoso corso d'acqua per raccogliere alcuni passeggeri agghindati in crinolina, oltre ad essere rapidi nel destreggiarsi tra le altre imbarcazioni, le molte isolette e vari altri pericoli per la navigazione.

Siete pronti per la sfida? Se riuscirete a vincere questa prestigiosa competizione, avrete l'onore di essere nominati capitano per un intero anno della più osannata tra i battelli a vapore: la Mississippi Queen.

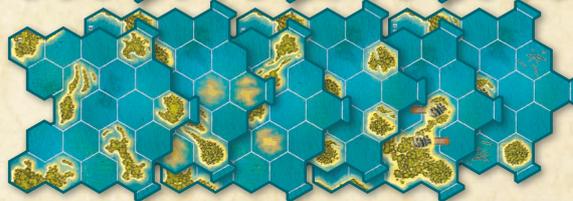
COMPONENTI

Prima di effettuare la prima partita, rimuovete delicatamente tutte le tessere dai rispettivi supporti.

- ➔ **12 tessere Mississippi A**
Regole base (1x A0 Partenza, 4x A1 Pontile Blu, 4x A2 Pontile Rosso e 3x A3 Isole Semplici)



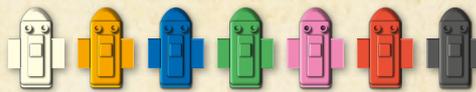
- ➔ **6 tessere Mississippi B**
Regole avanzate (1x B1 Deposito di Carbone, 1x B1/B2 Deposito di Carbone/Pericolo Detriti, 1x B2 Pericolo Detriti, 2x B3 Pericolo Secca e 1x B4 Pericolo Arcipelago)



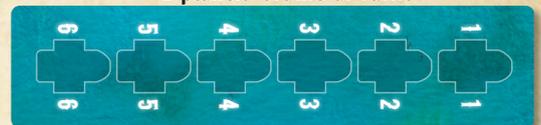
- ➔ **1 tessera Arrivo**



- ➔ **7 Battelli a vapore** (1 bianco, 1 arancione, 1 blu, 1 verde, 1 rosa, 1 rosso e 1 nero: la Black Rose)



- ➔ **1 plancia Ordine di Turno**



- ➔ **7 ruote a pale Velocità:**
numeri rossi



- ➔ **6 ruote a pale Carbone:**
numeri neri



- ➔ **1 ruota a pale Carbone della Black Rose:** facce bianche e nere



- ➔ **13 segnalini Battello**



- ➔ **1 indicatore di misurazione**



- ➔ **16 Passeggeri**



- ➔ **1 dado direzione**





PREPARAZIONE PER 4 GIOCATORI



PREPARAZIONE PER REGOLE BASE

- Posizionate la tessera A0 Partenza al centro del tavolo di gioco.
- Mescolate le altre 11 tessere Mississippi A senza guardarle e impilatele coperte sul tavolo di gioco.
- Rivelate la prima tessera Mississippi e collegatela alla tessera Partenza tramite l'incastro centrale.
- Mettete da parte la tessera Arrivo e un certo numero di Passeggeri in base al numero di giocatori (vedi tabella a fianco). Rimettete i Passeggeri in eccesso nella scatola di gioco. Se la tessera rivelata al punto precedente presenta un'isola con un Pontile, posizionatevi immediatamente 1 o 2 Passeggeri in base al numero di giocatori (vedi tabella a fianco).
- Ogni giocatore sceglie un Battello di un diverso colore (tranne il nero) e lo assembla posizionando la ruota Velocità (numeri rossi) nell'alloggiamento di sinistra (babordo) e la ruota Carbone (numeri neri) nell'alloggiamento di destra (tribordo). Regolate la Velocità a 1 (1 rosso faccia in alto) e la scorta di Carbone a 6 (6 nero faccia in alto). Prendete inoltre il segnalino Battello grande del vostro colore e posizionatevi di fronte a voi per identificare il vostro colore. Posizionatevi sopra di esso i 2 Passeggeri dopo averli raccolti.
- Posizionate a fianco dell'area di gioco la plancia Ordine di Turno e il dado direzione.
- Mescolate i segnalini Battello piccoli corrispondenti ai colori scelti dai giocatori e posizionatevi casualmente sulla plancia Ordine di Turno

- Seguendo l'ordine appena stabilito, posizionate nel Pontile corrispondente sulla tessera Partenza il vostro Battello, orientandolo verso una qualsiasi direzione (il fronte deve essere sempre orientato verso uno dei lati dell'esagono).



Numero di Giocatori	Numero di Passeggeri	Passeggeri per Pontile
2/3	8	1 Passeggero per Pontile rosso o blu
4	12	1 Passeggero per Pontile rosso 2 Passeggeri per Pontile blu
5/6	16	2 Passeggeri per Pontile rosso o blu

OBIETTIVO DEL GIOCO

Mississippi Queen è una gara tra imbarcazioni. Per vincere dovrete essere i primi a raggiungere la fine del tracciato fluviale (al termine delle 12 tessere), ma solo se avrete raccolto 2 Passeggeri nel corso della competizione. Per riuscire nell'impresa dovrete gestire al meglio le vostre manovre, la Velocità del Battello e l'utilizzo del Carbone nel miglior modo possibile.

REGOLE BASE

ORDINE DI TURNO

Durante il primo round di gioco, l'ordine di turno dei Battelli è definito dal numero del Pontile da cui partono.

- A partire dal secondo round di gioco, l'ordine di turno dei Battelli dipende invece del loro progresso lungo il corso del fiume. Il Battello in testa alla competizione muove per primo, con gli altri che lo seguono in base alla loro posizione di gara.
- All'inizio di ogni round, posizionate i segnalini Battello piccoli sulla plancia Ordine di Turno in base alla posizione di gara di ciascuno di essi.
- I Battelli che si trovano sulle tessere più distanti rispetto alla Partenza sono considerati davanti rispetto a quelli che si trovano sulle tessere precedenti.
- Se più Battelli si trovano sulla stessa tessera, utilizzate l'indicatore di misurazione. Posizionate questo strumento parallelamente alla connessione tra la tessera su cui sono presenti i Battelli e la successiva e fatelo scorrere, mantenendo lo stesso orientamento, nel senso opposto alla direzione della gara. L'ordine con cui l'indicatore incontra le caselle dei vari Battelli determina l'ordine di turno. L'orientamento dei Battelli è irrilevante per l'ordine di turno.
- Se più Battelli sulla stessa tessera si trovano in ulteriore pareggio, l'imbarcazione con la Velocità maggiore muove per prima. Se il pareggio persiste, l'imbarcazione con il Carbone maggiore muove per prima. Se il pareggio persiste, l'imbarcazione che si trova più a destra nel fiume, seguendo la direzione della gara, muove per prima.

MOVIMENTO

Il numero rosso presente sulla faccia in alto sulla ruota Velocità indica quanti movimenti deve effettuare il Battello in questo round. Durante il proprio turno, ogni Battello deve muoversi del numero di spazi indicato dalla ruota Velocità.

- Prima del movimento, potete aumentare o diminuire la Velocità del Battello. Aumentare o diminuire la Velocità di 1 è gratuito; girate la ruota Velocità di conseguenza. Modifiche aggiuntive costano 1 Carbone (che deve essere immediatamente sottratto dalla ruota Carbone) per ogni ulteriore punto di Velocità aggiunto o rimosso.

Importante: Non è possibile aumentare o diminuire la Velocità dopo aver iniziato il movimento.

↔ Modificare la Velocità da 3 a 4 oppure a 2 è gratuito. Modificare la Velocità da 4 a 2 costa 1 Carbone. Modificare la Velocità da 1 a 4 costa 2 Carbone.

- Prima, durante e/o al termine del movimento, potete modificare l'orientamento del Battello. Ogni spazio delle tessere è un esagono, cambiare direzione significa modificare l'orientamento del Battello in modo che sia rivolto verso uno diverso dei sei lati. Il primo riorientamento di 60° (ruotando il Battello verso uno dei lati adiacenti rispetto al lato iniziale) è gratuito. Ogni riorientamento di 60° successivo durante il proprio turno costa 1 Carbone, che deve essere immediatamente sottratto dalla ruota Carbone.

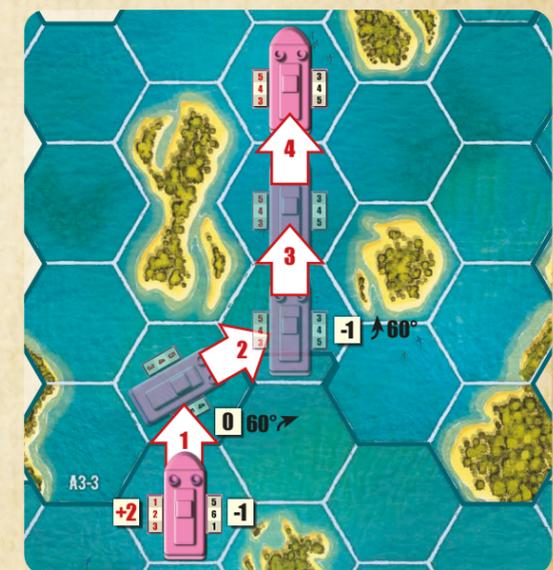
↔ Un Battello che si riorienta di 180° (3 x 60°) deve spendere 2 Carbone.

- Un Battello che consuma la sua ultima unità di Carbone perde immediatamente la propria ruota Carbone, indicando dunque che ha 0 Carbone a disposizione. Un Battello privo di ruota Carbone rimane comunque in gara, ma in ciascun round non può modificare la sua Velocità di più di 1 punto e non può riorientarsi di più di 60°.
- Durante il movimento, il Battello non può attraversare o fermarsi su un'isola, e non può nemmeno uscire dal fiume Mississippi (rappresentato dai bordi delle tessere). Siete dunque obbligati ad agire in modo tale da evitare che il vostro Battello finisca in una di queste situazioni, anche se il movimento che siete costretti a effettuare è per voi svantaggioso. Se non avete alcun modo per evitare questa eventualità, il vostro Battello si scontra con l'isola o con il bordo del fiume. Dovrete a quel punto perdere l'intero vostro prossimo turno a riparare il Battello. Il turno successivo alle riparazioni partirete con un valore di Velocità 1, orientando il vostro Battello verso una direzione qualsiasi.

Esempio: Il Battello rosso è l'unico a trovarsi nella tessera più lontana. È dunque primo.



I Battelli rosa e verde si trovano sulla stessa tessera, alla stessa distanza e hanno lo stesso valore di Velocità e Carbone. Il verde si trova più a destra rispetto alla direzione della gara, si trova dunque in seconda posizione, mentre il rosa è terzo. In quarta posizione si trova il Battello bianco, visto che si trova nella tessera successiva rispetto a quella in cui si trova l'arancione, che risulta dunque quinto.



Prima del movimento, il giocatore rosa aumenta la Velocità del Battello da 2 a 4 (-1 Carbone). Dopodiché avanza di uno spazio, si riorienta di 60° (gratuito), avanza di uno spazio, si riorienta ancora di 60° (-1 Carbone) e avanza di altri due spazi, consumando un totale di 2 Carbone.



SCOPRIRE UNA NUOVA TESSERA

Non appena un Battello entra nell'ultima tessera Mississippi posizionata, sia per effetto del proprio movimento che a causa di una spinta (vedi più avanti), il giocatore che lo controlla termina il movimento, dopodiché lancia il dado direzione per posizionare una nuova tessera Mississippi. La nuova tessera deve essere incastrata alla precedente, facendo proseguire il fiume come indicato dal dado: in linea retta, a sinistra, oppure a destra (esempio 1).

- Se seguendo l'indicazione del dado la nuova tessera dovesse toccare una tessera che è già parte del fiume (ad eccezione di quella a cui sta per essere connessa, ovviamente), rilanciate il dado fino a quando non restituisce un risultato che evita questo problema.
- Se sulla nuova tessera è presente un'isola con uno o più Pontili, posizionate un numero di Passeggeri su di essi come indicato nella tabella a pagina 2.
- Se il Battello in testa alla gara si trova sullo spazio più lontano della penultima tessera del fiume con una Velocità di 5 o 6, il giocatore che lo controlla dovrà diminuire la Velocità e/o manovrare il proprio Battello in modo da non oltrepassare il bordo dell'ultima tessera, visto che la nuova tessera viene posizionata solamente dopo aver effettuato il suo intero movimento (esempio 2). Se ciò non è possibile, il Battello termina il movimento nell'ultimo spazio disponibile prima di lasciare il Mississippi e il giocatore che lo controlla perderà il prossimo turno a riparare il Battello, ripartendo successivamente con un valore di Velocità 1.

SPINGERE UN ALTRO BATTELO

Il vostro Battello può spingere le imbarcazioni presenti nello spazio di fronte, a patto di avere abbastanza movimento. Non è possibile semplicemente attraversare uno spazio occupato da un altro Battello.

- Spingere un Battello costa 2 movimenti: 1 movimento per spostare il Battello di fronte e 1 movimento per muoversi nello spazio appena liberato. Se un Battello ha un solo movimento rimasto, non può spingere un altro Battello.
- Durante il solito turno un Battello può spingere più Battelli e/o più volte lo stesso Battello a patto che abbia abbastanza movimenti per farlo.

Attenzione: Spingere un Battello costa 1 movimento aggiuntivo. Se con l'ultimo movimento disponibile un Battello volesse spingere un altro Battello, ciò non sarebbe possibile, costringendo il Battello in movimento a cambiare direzione.

Allo stesso modo, se non ci sono spazi disponibili in cui spingere un Battello, quel Battello non può essere spinto. Se non c'è modo per un Battello di evitare questa situazione, nemmeno con un movimento svantaggioso, il giocatore che lo controlla effettua il maggior numero di movimenti, dopodiché perderà il prossimo turno, ripartendo successivamente con un valore di Velocità 1.

- Quando un Battello ne spinge un altro, prima muovete il Battello spinto in un qualsiasi spazio di fiume adiacente, dopodiché muovete il Battello in movimento nello spazio da cui il Battello spinto è stato spostato. Un Battello può essere spinto nello spazio occupato da un altro Battello, causando una nuova spinta, anch'essa al costo di 1 movimento.
- Quando il Battello di un giocatore viene spinto, quest'ultimo riorienta il proprio Battello verso una direzione qualsiasi.

RACCOLGERE UN PASSEGGERO

Per raccogliere un Passeggero, un Battello deve terminare il proprio movimento con valore di Velocità 1 su uno spazio con un Pontile. L'orientamento del Battello non ha importanza.

- Raccogliete 1 Passeggero dall'isola e posizionate sul vostro segnalino Battello grande.
- Ciascun giocatore può raccogliere un singolo Passeggero per Pontile. Durante la gara non è possibile raccogliere più di 2 Passeggeri.
- Un Battello che termina il suo movimento su uno spazio Pontile con un valore di Velocità da 2 a 6 non può raccogliere un Passeggero.

Attenzione: Se la Velocità di un Battello è 1 e questo viene spinto in uno spazio Pontile dove è presente almeno un Passeggero, il giocatore che lo controlla può immediatamente raccogliergli uno.

FINE DELLA PARTITA

Dopo aver posizionato l'ultima tessera Mississippi dalla pila, il giocatore in testa lancia immediatamente il dado direzione per posizionare anche la tessera Arrivo messa da parte.

- Il giocatore che per primo raggiunge uno dei tre spazi Pontile presenti nella tessera Arrivo con un valore di Velocità 1 oltre ad avere 2 Passeggeri sul proprio segnalino Battello viene proclamato vincitore.

Attenzione: se un'isola blocca l'accesso a uno dei Pontili, quel Pontile non può essere utilizzato per terminare la gara.

- Ogni volta che un Battello termina la gara, rimuovetelo dal fiume. La gara termina dopo che tutti i Battelli tranne uno hanno raggiunto la fine della gara con 2 Passeggeri. L'ordine di arrivo rappresenta la classifica finale.

AGGIUNGERE UNA TESSERA (1)



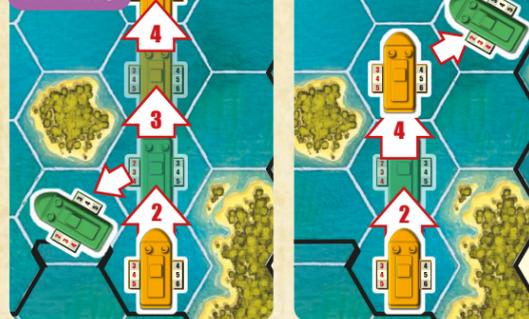
Esempio: il Battello rosa arriva nella tessera A3-1 con un valore di Velocità 3. Dopo aver completato il proprio movimento, il giocatore che lo controlla lancia il dado direzione e posiziona la nuova tessera A2-4 a destra, seguendo la direzione indicata dal dado.

AGGIUNGERE UNA TESSERA (2)



Esempio: il Battello arancione arriva nella tessera A3-1 con un valore di Velocità 6. Dovendo finire il proprio movimento prima di aggiungere la nuova tessera, il giocatore che lo controlla è costretto a effettuare alcune manovre complesse.

SPINGERE UN BATTELO



Caso 1: il Battello arancione spinge il Battello verde, occupandone lo spazio con 2 movimenti, dopodiché avanza 2 spazi. Il giocatore verde riorienta il proprio Battello.

Caso 2: il Battello arancione spinge il Battello verde in avanti, dopodiché lo spinge nuovamente e ne occupa lo spazio per un totale di 4 movimenti. Il giocatore verde riorienta il proprio Battello.



Caso 3: il Battello rosso spinge il Battello verde nello spazio del Battello arancione, che viene spinto di conseguenza, e avanza nello spazio occupato precedentemente dal verde per un totale di 3 movimenti. Sia il giocatore verde che arancione possono riorientare il proprio Battello.



Il Battello rosso con un valore di Velocità 1 termina il suo movimento su uno spazio Pontile, raccogliendo il Passeggero che si trova sull'isola.

REGOLE AVANZATE

Per rendere il gioco un po' più complesso, queste regole avanzate consentono ai giocatori di trasferire il Carbone da un Battello ad un altro o di sostare a un Deposito di Carbone per riformire le scorte del proprio Battello. Potrete inoltre aggiungere nuovi pericoli per la navigazione (un Arcipelago di piccole isole, Detriti e Secche).

Queste regole avanzate vi permetteranno di rendere più interessanti le vostre competizioni. Ogni modulo può essere utilizzato separatamente oppure insieme a qualsiasi altro modulo elencato di seguito.

Per integrare tutte o anche solo alcune delle 6 tessere Mississippi B utilizzate per le regole avanzate, dovrete sostituirle con un pari numero di tessere Mississippi A utilizzate per le regole base:

- Sostituire 1 - 3 tessere A3 Isole Semplici con un pari numero di tessere B a vostra scelta.
- Se volete aggiungere ulteriori tessere per le regole avanzate (4 - 6), dovete sostituire anche 1 - 3 tessere A2 Pontile Rosso. In questo caso, se il numero totale di Passeggeri che verrebbero posizionati nel corso della partita sui Pontili fosse troppo basso rispetto ai requisiti minimi (2 Passeggeri per giocatore), posizionate 1 Passeggero in più su ogni Pontile rispetto a quanto indicato nella tabella a pagina 2.
- Dopo aver scelto le tessere da utilizzare, posizionate la tessera Partenza al centro del tavolo, dopodiché mescolate la combinazione di tessere Mississippi base e avanzate selezionate per formare una pila coperta come di consueto. Rivelate la prima tessera e collegatela alla tessera Partenza tramite l'incastro centrale. Dopo aver sorteggiato l'ordine di gioco per il primo round, posizionate i vostri Battelli sui Pontili corrispondenti. Tutto è pronto per iniziare la vostra partita con le regole avanzate.

TRASFERIRE CARBONE TRA BATTELLI

Questa regola viene utilizzata solamente se un giocatore sta utilizzando più Battelli (vedi regole per 2 giocatori) oppure se state effettuando una gara a squadre (2 contro 2 o 3 contro 3).

- Due Battelli che si trovino adiacenti tra loro e alla stessa Velocità possono trasferire Carbone tra loro, al termine del movimento di uno di essi. Tuttavia, nessuno dei Battelli deve trovarsi su uno spazio Pontile, Deposito di Carbone, Detriti o Secca. Questo tipo di trasferimento può essere utile se due Battelli, che non hanno a disposizione molto Carbone, non hanno singolarmente buone probabilità di vittoria. Scegliere di sacrificare le scorte di Carbone di uno di questi per potenziare quelle dell'altro può risultare una scelta vincente.
- Per trasferire Carbone, diminuite la ruota Carbone di uno dei due Battelli di un valore compreso tra 0 e 6 e aumentate la ruota Carbone dell'altro dello stesso ammontare. Ricordate che un Battello con un valore di 0 Carbone rimane comunque in gara, anche se la propria ruota Carbone viene rimossa. Inoltre, se quest'ultimo trova un modo per recuperare Carbone, recupererà la propria ruota Carbone, regolandola in base al valore di Carbone ottenuto.
- Nessuno dei Battelli deve trovarsi in uno spazio Pontile, Deposito di Carbone, Secca o Detriti.
- Non è possibile trasferire Passeggeri tra Battelli.



Potete utilizzare alcune delle tessere B per rimpiazzare un pari numero di tessere A quando utilizzate le regole avanzate.

TRASFERIRE CARBONE



Esempio: Il Battello verde e arancione fanno parte della stessa squadra e hanno entrambe un valore di Velocità 3. Al termine del suo movimento, il Battello arancione si trova adiacente a quello verde e trasferisce a esso 2 Carbone.

TESSERE PER LE REGOLE AVANZATE

Le 6 tessere per le Regole Avanzate sono divise in due categorie: tessere Deposito di Carbone (B1) e tessere Pericolo (B2, B3 e B4). La tessera B1/B2 appartiene ad entrambe le categorie visto che contiene sia Deposito di Carbone che Detriti.

TESSERE DEPOSITO DI CARBONE (B1 E B1/B2)

- Queste tessere contengono 1 - 2 Depositi di Carbone (tetto nero)
- I Battelli possono fermarsi in uno spazio Pontile del Deposito di Carbone seguendo le stesse regole per raccogliere un Passeggero (terminare il movimento nello spazio Pontile con Velocità 1).
- Dopo aver effettuato il rifornimento, regolate la ruota Carbone sul numero 6, anche nel caso in cui questa fosse stata precedentemente rimossa.
- Non posizionate alcun Passeggero sulle isole con il Deposito di Carbone.



TESSERE PERICOLO (B1/B2, B2, B3 E B4)

Le seguenti tessere presentano delle insidie per la navigazione:

- 2 spazi con Detriti - B1/B2 e B2.
- 3 spazi con Secche - 2x B3.
- 9 spazi con isole e isolette (Arcipelago) - B4.

↔ **Detriti (B1/B2 e B2).** Per muovere dentro uno spazio Detriti, un Battello deve spendere 2 movimenti. Inoltre, al termine del movimento, la Velocità del Battello diminuisce di 1 per ogni spazio Detriti attraversato.



- Non è possibile entrare in uno spazio Detriti se ciò causasse una diminuzione della Velocità sotto 1.
- È possibile spingere un Battello in uno spazio Detriti, ma ciò comporta un aumento del costo della spinta di 1 movimento aggiuntivo. Spingere dunque un Battello in uno spazio Detriti costa 3 movimenti (1 movimento per la spinta + 1 movimento per i Detriti + 1 movimento per entrare nello spazio del Battello).
- La Velocità del Battello spinto nei Detriti non viene diminuita, a differenza di quanto accade per un movimento volontario, né viene diminuita quella del Battello che spinge. Come di consueto, il giocatore che controlla il Battello spinto può riorientare il proprio Battello come desidera.

↔ **Secca (B3).** Quando un Battello entra in uno spazio Secca, si incaglia; la sua Velocità diminuisce a 1 e termina immediatamente il proprio turno.



- Un Battello che non abbia almeno 1 Carbone non può muovere o essere spinto in una Secca. Un Battello non può riorientarsi mentre si trova incagliato in una Secca.
- È possibile uscire dalla Secca spendendo 1 Carbone e muovendo in avanti oppure indietro il proprio Battello (lasciare una Secca è l'unico caso in cui un Battello può muoversi all'indietro):
 - Se il Battello muove in avanti, è possibile aumentare normalmente la Velocità all'inizio del proprio turno;
 - Se il Battello muove all'indietro, la Velocità non può essere cambiata all'inizio del turno, ma dopo aver lasciato lo spazio Secca è possibile riorientare il Battello in qualsiasi direzione senza spendere Carbone.
- È possibile spingere un Battello in uno spazio Secca al normale costo di 2 movimenti. Regolate immediatamente a 1 la Velocità del Battello spinto. A differenza di una normale spinta, un Battello spinto in uno spazio Secca non può riorientarsi al termine della spinta, bensì mantiene lo stesso orientamento che aveva prima di essere spinto. Se ciò rende impossibile il prossimo movimento del Battello spinto, quest'ultimo deve utilizzare il prossimo turno per riorientarsi in qualsiasi direzione senza spendere Carbone.
- Non è possibile spingere un Battello che si trovi incagliato in una Secca.

↔ **Arcipelago (B4).** Non ci sono regole particolari per navigare nell'Arcipelago, dovrete tuttavia fare molta attenzione nella gestione della Velocità e del Carbone, poiché navigare attorno a questa moltitudine di isole e isolette richiede grande maestria.

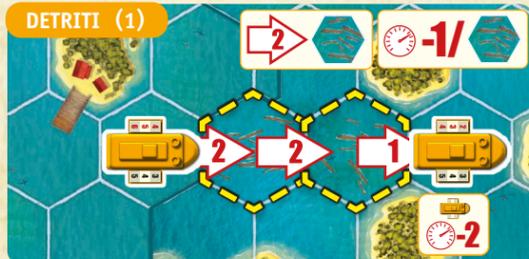


RIFORMIMENTO DI CARBONE



Il Battello rosso termina il proprio movimento nello spazio Pontile di un Deposito di Carbone con Velocità 1 e si riorienta gratuitamente di 60°, dopodiché regola la propria ruota Carbone a 6.

DETRITI (1)



Il Battello arancione spende 5 movimenti per effettuare il suo movimento, 2 per ciascuno spazio Detriti in cui entra e 1 per l'ultimo spazio libero. Al termine del proprio movimento, riduce la Velocità di 2 per aver attraversato 2 spazi Detriti.

DETRITI (2)



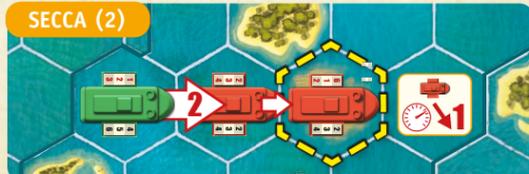
Il Battello verde spinge il Battello rosso in uno spazio Detriti spendendo 3 movimenti: 2 per la spinta normale e 1 aggiuntivo per averlo spinto in uno spazio Detriti. La Velocità del Battello rosso rimane invariata e il giocatore che lo controlla può inoltre riorientarlo come desidera.

SECCA (1)



Il Battello arancione entra in uno spazio Secca, si ferma immediatamente e la propria Velocità viene regolata a 1.

SECCA (2)



Il Battello verde spinge il Battello rosso in uno spazio Secca spendendo i normali 2 movimenti. La Velocità del Battello rosso viene immediatamente regolata a 1.

SECCA (3)



Il Battello rosa inizia il suo turno incagliato in una Secca nella quale non può riorientarsi. Può tuttavia muoversi all'indietro a Velocità 1 e riorientarsi gratuitamente oppure muoversi in avanti a qualsiasi Velocità, spendendo il Carbone necessario per il cambio di Velocità.

REGOLE SPECIALI PER 2 O 6 GIOCATORI

In una partita a 2 o 6 giocatori tutte le regole base e avanzate restano valide, ad eccezione di quanto segue:

PARTITA A 2 GIOCATORI

- Ogni giocatore utilizza 2 Battelli (ad eccezione del nero) e i segnalini Battello corrispondenti.
- Scegliete casualmente il giocatore che inizia la partita: questo giocatore posiziona i propri Battelli sugli spazi 1 e 4 della tessera Partenza, mentre l'altro li posiziona sugli spazi 2 e 3.

Movimento:

- Un giocatore può utilizzare un Battello per spingere l'altro suo Battello.
- È possibile utilizzare la regola avanzata "Trasferire Carbone tra Battelli".

Fine della Partita:

- La partita termina non appena uno dei Battelli raggiunge uno degli spazi Pontile sulla tessera Arrivo con Velocità 1 oltre ad avere 2 Passeggeri a bordo. Il giocatore che lo controlla viene proclamato vincitore, non occorre che l'altro suo Battello finisca la gara e nemmeno che abbia Passeggeri a bordo.

LA BLACK ROSE

(espansione per 2 - 5 giocatori)

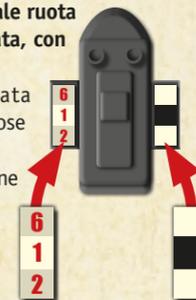
La Black Rose può avere un impatto decisivo sull'esito della competizione, anche se la Black Rose stessa non può vincere.

- Il giocatore attualmente in ultima posizione nell'ordine di turno ottiene il controllo della Black Rose. Il giocatore più indietro nella competizione può dunque utilizzare questo Battello a proprio vantaggio, anche per infastidire gli altri giocatori.
- Al di là di questo, la Black Rose è un Battello come tutti gli altri, in grado di effettuare le stesse manovre degli altri Battelli. Se la Black Rose è impossibilitata a muoversi (ad esempio a causa di un accerchiamento degli altri Battelli, oppure per essere finita su un'isola o fuori dal fiume, oppure ancora per essere incagliata in una Secca) perde il turno e inizierà il turno successivo con Velocità 1.

PREPARAZIONE

La Black Rose (il Battello nero) ottiene una normale ruota Velocità e una speciale ruota Carbone non numerata, con facce bianche e nere alternate.

La ruota Carbone della Black Rose viene regolata inizialmente con una faccia nera in alto. La Black Rose può normalmente trasferire Carbone agli altri Battelli. La Black Rose inizia la partita come ultima nell'ordine di turno. In una partita a 5 giocatori, considerate le regole di piazzamento per 6 giocatori. Il quinto giocatore deciderà dunque se farla iniziare dal Pontile 3 o 5 ed eventualmente se utilizzare il Carbone virtuale aggiuntivo durante il primo round.



MUOVERE LA BLACK ROSE

Ogni round muovete i Battelli (inclusa la Black Rose) in base alla loro posizione nella competizione come di consueto.

- Il giocatore che si trova in ultima posizione muoverà anche la Black Rose per il round in corso, anche se ciò significa muovere il Battello nero prima del proprio, poiché questo si trova più avanti nella competizione.

POSSIBILI VARIANTI

Questo gioco è appositamente pensato per consentirvi di gestire al meglio le varie regole e varianti di gioco. Ciò significa che esistono molteplici variazioni delle regole in grado di generare partite con diversa lunghezza e difficoltà. Ad esempio è possibile:

- Utilizzare solamente il numero minimo di Passeggeri (2 per giocatore).
- In una partita a 3 giocatori, utilizzare 2 Battelli ciascuno.
- In una partita a 4 o 6 giocatori, giocare rispettivamente in squadre da

PARTITA A 6 GIOCATORI

- Ogni giocatore prende un Battello (ad eccezione del nero) e i segnalini Battello corrispondenti.
- Scegliete casualmente l'ordine di gioco per il primo round dal primo al sesto giocatore. Posizionate i Battelli dei primi cinque giocatori sugli spazi indicati della tessera Partenza come di consueto. Il sesto giocatore posiziona temporaneamente il proprio Battello sulla terra ferma dietro i Pontili 3 o 5 per indicare da quale Pontile intende iniziare la gara.

Solamente per il primo round:

- Come di consueto, i giocatori muovono il proprio Battello in ordine di turno.
- Quando è il turno del sesto giocatore, questi prende il proprio Battello e lo sposta sul Pontile 3 o 5 prima di iniziare il movimento.
- Per compensare la penalità di partire in assoluto per ultimo, il Battello del sesto giocatore ottiene un Carbone gratuito virtuale (portandolo dunque a 7 totali) che può essere utilizzato solamente durante il primo round. Se questo Carbone virtuale non viene speso nel corso del primo round di gioco, il Battello torna a un totale di 6 Carbone, perdendo la possibilità di utilizzarlo in futuro.

La Black Rose non può spendere più di 1 Carbone totale durante ciascun round, sia per riorientarsi che per i cambi di Velocità in aggiunta a quelli gratuiti. Per indicare che il Carbone disponibile è stato speso, regolate la ruota Carbone con una faccia bianca in alto. Alla fine del round, regolate nuovamente la ruota Carbone della Black Rose con una faccia nera in alto.

- Anche se la Black Rose può normalmente fermarsi su uno spazio Pontile, non può tuttavia raccogliere Passeggeri e non necessita di fare rifornimento di Carbone.
- Se la Black Rose termina il suo movimento su uno spazio Pontile della tessera Arrivo, non viene comunque tolta dal fiume e rimane in gioco. Il successivo giocatore in ultima posizione la muoverà come di consueto.

TRASFERIRE CARBONE DALLA BLACK ROSE

La riserva di Carbone della Black Rose è considerata illimitata. Rispettando le stesse regole per il trasferimento di Carbone tra Battelli, il giocatore che muove la Black Rose può utilizzarla per trasferire Carbone al proprio Battello, consentendogli di regolare la ruota Carbone a 6. Come di consueto, i Battelli devono essere adiacenti, avere la stessa Velocità e non trovarsi in uno spazio Pontile, Deposito di Carbone, Secca o Detriti.

Attenzione: né il giocatore che sta muovendo la Black Rose, né gli altri giocatori, possono creare una situazione di gioco in cui la Black Rose sia costretta a spendere più di 1 Carbone nel corso del turno successivo. Se una situazione di questo tipo si venisse a creare a causa del posizionamento di una nuova tessera Mississippi, il giocatore che sta muovendo la Black Rose può spendere più di 1 Carbone per questo round, ma assolutamente non più del necessario per uscire da questa situazione di gioco.

Attenzione: utilizzare allo stesso tempo la Black Rose, i Detriti e addirittura le Secche è una sfida a cui solo i giocatori con più esperienza possono ambire...

2 o 3 giocatori.

- In qualsiasi numero di giocatori, aumentare la durata della competizione utilizzando più tessere rispetto alle 12 indicate (ad esempio da 13 a 18).

Dopo aver provato tutte le varianti proposte, vi invitiamo a creare le vostre, facendo sempre molta attenzione a fare in modo che tutti i giocatori abbiano pienamente compreso le variazioni alle regole prima di iniziare la partita. Buona fortuna a tutti!



ESEMPIO DI MOVIMENTO



È il turno del giocatore arancione che decide di aumentare la Velocità del suo Battello di 2 spendendo 1 Carbone e portando così la riserva a 5.



Il Battello arancione spinge quello rosso al costo di 2 movimenti, dopodiché si riorienta di 60° gratuitamente. Il giocatore rosso decide di non riorientare il proprio Battello. Il Battello arancione prosegue il movimento fino a raggiungere la tessera Mississippi successiva, dopodiché si riorienta di nuovo di 60°, al costo di 1 Carbone. Visto che il Battello arancione è il primo a raggiungere l'ultima tessera del fiume, il giocatore che lo controlla rivela una nuova tessera e lancia il dado direzione per posizionarla.

AIUTO DI GIOCO

AZIONI	COSTO	CHIARIMENTI
AUMENTARE O DIMINUIRE LA VELOCITÀ DI PIÙ DI 1	1 / (0)	Aumentare o diminuire la Velocità di 1 è sempre gratuito
AVANZARE	1 /per spazio	
RIORIENTAMENTO DI UNA VOLTA DI 60°	Gratuito	Il primo riorientamento di 60° è sempre gratuito
RIORIENTAMENTO DI PIÙ DI 60° O PIÙ VOLTE DI 60°	1 /60°	
RACCOGLIERE UN PASSEGGERO	Gratuito	Il Battello deve avere Velocità 1 (=1)
SPINGERE UN BATTELLO	2	Il giocatore che controlla il Battello spinto sceglie l'orientamento dopo la spinta

AZIONI (REGOLE AVANZATE)	COSTO	CHIARIMENTI
AVANZARE NEI DETRITI	2 /per spazio	Al termine del movimento, la Velocità del Battello deve essere ridotta di 1 per ogni spazio Detriti attraversato
AVANZARE IN UNA SECCA	1	Il Battello termina il movimento e la Velocità viene regolata a 1 (=1). Il Battello non può riorientarsi
SPINGERE UN BATTELLO NEI DETRITI	3	Il giocatore che controlla il Battello spinto sceglie l'orientamento dopo la spinta
SPINGERE UN BATTELLO IN UNA SECCA	2	Il giocatore che controlla il Battello spinto non può cambiare orientamento e la Velocità del Battello viene regolata a 1 (=1)
RIFORNIMENTO A UN DEPOSITO DI CARBONE	Gratuito	Il Battello deve avere Velocità 1 (=1)
TRASFERIMENTO DI CARBONE TRA BATTELLI	Gratuito	Solamente in partite a squadre o con la Black Rose. I due Battelli devono essere adiacenti e avere la stessa Velocità

Numero di Giocatori	Numero di Passeggeri	Passeggeri per Pontile
2/3	8	1 Passeggero per Pontile rosso o blu
4	12	1 Passeggero per Pontile rosso 2 Passeggeri per Pontile blu
5/6	16	2 Passeggeri per Pontile rosso o blu



DEPOSITO DI CARBONE

SECCA

DETRITI

EDIZIONE ORIGINALE A CURA DI SUPER MEEPLE

Autore: Werner Hodel

Team Super Meeple: Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon

Illustrazioni: Fabrice Weiss, Christophe Swal e Igor Polouchine

Direzione Artistica: Igor Polouchine

©2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE and its logo are trademarks of Super Meeple



EDIZIONE ITALIANA A CURA DI GATEONGAMES

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese

Sito Web: www.gateongames.com

Distribuzione: www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

