

GIANLUCA SANTOPIETRO

COLLAPSIBLE D

THE FINAL MINUTES OF THE

TITANIC



Regolamento

*Mi sveglio di soprassalto: cos'è stato?
Ho l'impressione che la nave abbia sussultato,
ma sporgendomi dall'obolo non vedo nulla,
solo il buio gelido della notte.*

*Sto scivolando nuovamente nel sonno quando la
porta della cabina si spalanca e una sagoma nera
mi urla: "In piedi, in piedi! Mettiti l'uniforme
e vai sul ponte! Mister Andrews dice che ci
rimane mezz'ora scarsa di vita. Non dire niente
a nessuno e datti una mossa!"*

*Pochi minuti dopo mi ritrovo a correre nel
corridoio mentre finisco di allacciarmi la giacca.
Cosa diavolo sta succedendo? Appena esco sul
ponte il freddo mi sferza la faccia e vedo decine
di passeggeri di prima classe che vagano in ordine
sparso: una signora in pelliccia, evidentemente
seccata, parla animatamente con un ufficiale;
un elegante uomo di mezza età sta cercando di
allacciarsi il giubbotto salvagente senza rovinarsi
il cappotto; altri si sporgono perplessi dai
parapetti guardando il mare nero.*

*Poi, all'improvviso, un sibilo, in alto nel cielo,
seguito da un tonfo sordo e da un'esplosione di
stelle bianche. La folla ammutolisce di colpo
e al freddo della notte si aggiunge il gelo del
panico: tutti sanno cosa significa un razzo in
mezzo al mare. Nessuna speranza.*



COLLAPSIBLE D™

THE FINAL MINUTES OF THE
TITANIC

Un avvincente gioco di sopravvivenza nei drammatici ultimi minuti del Titanic, per 3/6 giocatori dai 12 anni in su.

◆ Idea e scopo del gioco ◆

Collapsible D™ rievoca, a cento anni di distanza, la cronaca dell'affondamento, durante il viaggio inaugurale, della nave passeggeri britannica battezzata Titanic.

Ogni giocatore guida un gruppo di passeggeri verso la salvezza attraverso i numerosi ponti della nave, mentre il gigantesco scafo viene rapidamente invaso dalle gelide acque dell'oceano Atlantico.

Riuscirete a raggiungere in tempo le scialuppe di salvataggio?

◆ Contenuto della scatola ◆

Questa confezione contiene:

- questo **regolamento**;
- il **tabellone di gioco** che riproduce una sezione dell'RSM Titanic;
- 36 carte standard contenenti: 6 **segnaposto** in 6 diversi colori (bianco, blu, giallo, nero, rosso e verde) e 30 **Passeggeri**;
- 42 carte piccole contenenti: 10 **carte Scialuppa**, che rappresentano le sette barche di legno, la lancia e i due canotti di tela ripiegabili di tribordo, e 32 **carte Allagamento** divise in 4 mazzi;
- 1 foglio di cartone fustellato contenente:
 - 8 **tessere Ordine**, quadrate;
 - 10 **segnalini Acqua**;
 - 9 **segnalini Bonus**, ovali;
 - 20 **segnalini Aiuto**, tondi;
 - 6 **segnalini Folla**, rettangolari;
 - 18 **segnalini Orario**;
- 21 **pedine Passeggero**, sagomate in legno, di quattro tipi e in 6 diversi colori: bianco, blu, giallo, nero, rosso e verde;
- 4 **dadi**, in legno, a 6 facce colorate.

Componenti di Gioco



Tabellone di gioco



Carte Passeggero
I Classe (9)



Carte Passeggero
II Classe (3)



Carte Passeggero
III Classe (9)



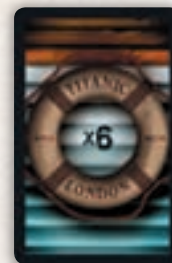
Carte Passeggero
Equipaggio (9)



Segnaposto (6) in 6 diversi
colori (blu nell'esempio)



Carte Allagamento (32) di quattro diversi cicli (A, B, C e D)



Carte Scialuppa (10)



Dadi (4)
in legno



Pedine Passeggero (21), in legno,
in 6 colori (blu nell'esempio)



Tessere Ordine (8)



Segnalini Aiuto (20)



Segnalini Folla (6)



Segnalini Acqua (10)



Segnalini Bonus (9)



Segnalini Orario (18)



Preparazione del Gioco

Esempio per 4 giocatori

① Ponete sul piano di gioco il **tabellone** che riproduce la sezione di tribordo del transatlantico, suddivisa in **caselle colorate**.

② Attraverso le caselle colorate del tabellone di gioco muovono tutte le pedine dei Passeggeri della nave:



I Classe: le caselle **blu** rappresentano i lussuosi ambienti della famosa prima classe del Titanic.



II Classe: le caselle **verdi** rappresentano i luoghi della confortevole seconda classe.



III Classe: le caselle **rosse** rappresentano gli angusti spazi della economica terza classe.



Equipaggio: le caselle **nere** rappresentano le zone dedicate ai membri dell'equipaggio.



Aree comuni: le caselle **bianche** rappresentano le aree comuni della nave.

③ Mescolate coperte le 8 **tessere Ordine** e ponete la pila, coperta, nel suo alloggiamento sul tabellone.

④ Mescolate separatamente i quattro **mazzi Allagamento** (A, B, C e D) e prendete da ognuno 4 carte che ponete, coperte e in sequenza, adiacenti al Contaturni. Le carte rimanenti vanno riposte, senza guardarle, nella scatola perché non serviranno per questa partita.

⑤ Prendete tutti i 6 **segnalini Folla** e poneteli sulle carte Allagamento indicate dal Contaturni con l'icona Folla. Eseguite la medesima procedura con tutti i 9 **segnalini Bonus**.

⑥ Ponete la **carta Scialuppa** che possiede il x6 sul dorso, coperta, nel suo alloggiamento sul tabellone. Quindi, mescolate coperte le altre 9 carte rimanenti e ponetele a caso negli alloggiamenti che rimangono liberi sul tabellone, senza guardarle.

⑦ Ponete i 10 **segnalini Acqua** nelle relative *sezioni* (da 1 a 10) sul tabellone.



8 Mescolate coperti tutti e 20 i **segnalini Aiuto** e poneteli senza guardarli negli alloggiamenti della Tabella degli Aiuti sul tabellone.

9 Il giocatore che più di recente ha viaggiato in nave (o un giocatore scelto a caso) sceglie uno dei sei colori disponibili e riceve il **segnaposto** e **3 pedine Passeggero (I, e III Classe ed Equipaggio)** del colore scelto (* la pedina di II Classe va riposta nella scatola perché non sarà utilizzata). Procedendo in senso orario, ogni giocatore riceve la medesima dotazione. Riponete tutti i componenti non utilizzati.



I Classe



II Classe*



III Classe



Equipaggio

Tutti i giocatori pongono il proprio segnaposto sul piano di gioco di fronte a sé, ma solo il Primo giocatore con il **fronte con la stella rivelato**.

In una partita a 3 giocatori i colori tra cui scegliere sono solo: blu, giallo e rosso. Ogni giocatore prende tutte e 4 le pedine del colore scelto.

10 Dividete i 4 **mazzi Passeggeri** per Classe e mescolateli separatamente. Ogni giocatore in ordine di turno, procedendo in senso orario, riceve 1 carta Passeggero di I Classe, 1 di III Classe e 1 membro dell'Equipaggio (le carte di II Classe sono riposte nella scatola perché non utilizzate in questa partita).

In una partita a 3 giocatori, ognuno riceve in aggiunta anche 1 carta Passeggero di II Classe.

11 Ogni giocatore pone le proprie pedine Passeggero sul tabellone nelle caselle delle posizioni di partenza in base alle informazioni riportate sulle carte. Ogni pedina posta sul tabellone deve essere contrassegnata da un **segnalino Orario**, a indicare lo stato *ignaro* del Passeggero (che chiariremo più avanti).

12 Il Primo giocatore riceve tutti i **4 dadi**.

Mercoledì 10 aprile 1912 a mezzogiorno il Titanic salpa per cominciare il suo viaggio inaugurale, facendo una prima tappa a Cherbourg (Francia), poi a Queenstown (Irlanda), per poi solcare l'oceano in direzione New York, con le caldaie a tutto vapore. Il mare è calmo e il tempo è buono...

◇ Come si gioca ◇

Una partita è composta da **16 turni** di gioco, in cui ognuno copre circa 10 minuti della storia dell'affondamento.

11:40 pm	00:20 am	01:00 am	01:40 am
11:50 pm	00:30 am	01:10 am	01:50 am
00:00 am	00:40 am	01:20 am	02:00 am
00:10 am	00:50 am	01:30 am	02:10 am
A	B	C	D

Ogni ciclo, composto da quattro turni di gioco, è abbinato a un diverso mazzo di carte Allagamento (A, B, C e D).

Ogni turno è suddiviso in **quattro fasi**, in cui i giocatori possono muovere i Passeggeri che controllano nel tentativo di raggiungere le Scialuppe per trarli in salvo dall'acqua che avanza invadendo le *sezioni* della nave.

1	ALLARME: 1. Primo giocatore: viene ceduto il ruolo di Primo giocatore. 2. Allertare: i Passeggeri <i>ignari</i> possono diventare <i>allertati</i> .
2	MOVIMENTO: 1. Dadi: il giocatore di turno riceve tutti i dadi. 2. Trattenere: i Passeggeri possono trattenere dadi. 3. Lanciare: si lanciano i dadi non trattenuti e si assegnano ai Passeggeri. 4. Passeggeri: si muovono le pedine impiegando dadi assegnati. 5. Folla: si muovono i segnalini Folla con i dadi non assegnati.
3	EVENTO: se il Contaturni lo prevede, si verifica un evento Folla (il Primo giocatore pone in gioco un segnalino Folla) oppure un evento Scialuppa (si rivela la prima tessera della pila Ordine). La carta Scialuppa indicata dalla tessera Ordine rivelata è <i>calata in mare</i> con gli eventuali Passeggeri accettati a bordo. Abbinare alla carta il relativo segnalino Bonus.
4	ALLAGAMENTO: è rivelata la carta Allagamento del turno in corso. I segnalini Acqua muovono in sequenza sul tabellone (vedere lo schema a pag. 12) della quantità di <i>livelli</i> come indicato dalla carta rivelata. Sono rimosse dal gioco le pedine (e le relative carte) di Passeggeri, segnalini Aiuto e Folla <i>raggiunti dall'acqua</i> . Si conclude il turno e ne comincia uno nuovo. Se si è concluso l'ultimo turno di gioco (02:10 am), la partita ha termine e ogni giocatore calcola il proprio punteggio finale.

Il Gioco nel Dettaglio

◇ Le fasi del turno ◇

Domenica 14 aprile 1912, ore 11:40 pomeridiane. *La nave passeggeri britannica, classe Olympic, battezzata Titanic, entra in collisione con un iceberg che apre alcune falle lungo la fiancata destra, quella di tribordo, del transatlantico.*

2.228 passeggeri imbarcati, compresi gli 800 uomini dell'equipaggio, cercano la salvezza dalle nere e gelide acque atlantiche sulle 20 scialuppe disponibili prima che lo scafo, spezzandosi in due tronconi, si inabissi per sempre nell'oceano.

1. Allarme

Importante: ignorate questa fase nel primo turno di gioco (11:40 pm).

La prima fase di ogni turno si divide in due parti:

1. PRIMO GIOCATORE. Viene ceduto il diritto di essere il Primo giocatore da chi lo possiede al giocatore alla sua sinistra, ruotando in senso orario.



Colui che acquisisce tale diritto, capovolge il proprio segnalibro sul fronte con la stella bianca, allo scopo di indicare questa condizione.

Anche colui che l'ha ceduta capovolge il proprio segnalibro, sul fronte privo della stella bianca, allo scopo inverso.

In qualsiasi momento della partita, uno solo può essere il Primo giocatore.

Giacomo, giocatore blu, e' stato il primo giocatore del turno iniziale di partenza (11:40 pm). All'inizio del secondo turno (11:50 pm) ribalta il proprio segnalibro nella posizione normale mentre Gabriele, giocatore rosso, che siede alla sua sinistra, lo ribalta sul fronte con la stella bianca a indicare che e' il Primo giocatore di questo nuovo turno: sara' lui il primo ad agire.

2. ALLERTARE. I Passeggeri in gioco il cui Orario di Allarme corrisponde all'orario indicato dal turno in corso si *allertano*: alle pedine di quei Passeggeri deve essere rimosso il segnalino Orario che va posto sulle relative carte.

Miss Mary Kelly, il Passeggero di III Classe di Giacomo, giocatore blu, ha come Orario di allerta le 11:50 pm. Durante la prima fase del secondo turno, Giacomo rimuove il segnalino Orario dalla pedina di quel Passeggero, per collocarlo sulla carta di Miss Kelly. Da questo momento, quel Passeggero non e' piu' ignaro e cambiano le sue caratteristiche di movimento.

Passeggeri ignari o allertati



I Passeggeri entrano in gioco, durante la preparazione, *ignari*: le pedine sono contrassegnate dai segnalini Orario, inseriti nel taglio della pedina. Al turno prestabilito dall'Orario di Allarme, i Passeggeri modificano il proprio status da *ignari* ad *allertati*. Deve essere tolto il segnalino Orario dalla pedina di un Personaggio *allertato* per essere collocato sulla relativa carta per indicare al giocatore che lo controlla il cambiamento di status.

Solo un Passeggero *allertato* può utilizzare l'eventuale segnalino Aiuto che gli è stato assegnato.

2. Movimento


Nella seconda fase di ogni turno di gioco, ogni giocatore, in ordine di turno, ruotando in senso orario, compie le seguenti azioni in sequenza:


1. DADI. Il giocatore di turno riceve tutti e quattro i dadi.


Nota. I dadi possono ottenere i seguenti risultati: bianco, blu, giallo, nero, rosso o verde. I risultati ottenuti dai dadi sono impiegati dai giocatori per muovere orizzontalmente fra caselle adiacenti le pedine dei Passeggeri che controllano.

Il colore del risultato (o dei risultati uguali) impiegato deve corrispondere al colore della casella che si va a occupare con la pedina.

Ci sono tre risultati speciali ottenibili dai dadi:

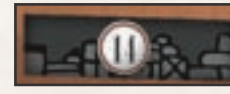
 **Bianco.** Considerate il risultato bianco come un jolly che può essere trasformato in un qualsiasi altro colore ottenibile dai dadi (blu, giallo, nero, rosso e verde).

 **Giallo.** Notate che sul tabellone non ci sono caselle gialle, ma solo Scale gialle. Le Scale permettono di muovere verticalmente la pedina di un Passeggero. Impiegando 1 risultato giallo è possibile muovere verticalmente attraverso 1 Scala gialla un Passeggero *allertato* (2 risultati gialli se il Passeggero è *ignaro*). Muovendo attraverso una Scala gialla si ignora il colore della casella che si va a occupare.

 **Nero.** Impiegando 1 risultato nero è possibile: muovere orizzontalmente in 1 casella nera adiacente la pedina di un Passeggero *allertato* (2 risultati neri se il Passeggero è *ignaro*), **oppure** copiare il colore di un altro dado assegnato allo stesso Passeggero (un colore copiato vale nella regola di due risultati uguali). Con 1 risultato nero è possibile anche muovere verticalmente attraverso 1 Scala nera la pedina di un Passeggero *allertato* (2 risultati neri se il Passeggero è *ignaro*). Muovendo attraverso una Scala nera si ignora il colore della casella che si va a occupare.

2. TRATTENERE. Prima di lanciare i dadi, il giocatore di turno ha la facoltà di far trattenere 1 dado a un qualsiasi numero di Passeggeri che controlla. Il risultato di quel dado è imposto dal colore indicato sulla carta del Passeggero. I dadi trattenuti vanno assegnati alla carta del Passeggero che li utilizzerà.

Le caselle del Tabellone



POSIZIONE DI PARTENZA: le caselle della nave che contengono un contrassegno numerato sono i luoghi in cui sono poste in gioco le pedine dei Passeggeri durante la preparazione. Nel corso della partita sono considerate normali caselle, senza nessuna regola aggiuntiva.



BLU: le caselle blu della nave sono aree di I Classe. Può essere impiegato qualunque risultato blu dei dadi per muovere le pedine in queste caselle.



VERDE: le caselle verdi della nave sono aree di II Classe. Può essere impiegato qualunque risultato verde dei dadi per muovere le pedine in queste caselle.



ROSSO: le caselle rosse della nave sono aree di III Classe. Può essere impiegato qualunque risultato rosso dei dadi per muovere le pedine in queste caselle.



NERO: le caselle nere della nave sono aree dell'Equipaggio. Può essere impiegato qualunque risultato nero dei dadi per muovere le pedine in queste caselle.



BIANCO: le caselle bianche della nave sono aree comuni. Può essere impiegato qualunque risultato dei dadi, ignorandone il colore, per muovere le pedine in queste caselle. Sono le uniche caselle in cui le pedine possono muovere anche se sono occupate da due o più pedine. Nelle caselle bianche non hanno effetto le limitazioni della Folla.



SCALE: le Scale sono collegamenti verticali tra le caselle del tabellone e possono essere gialle o nere. Il movimento delle pedine attraverso le Scale, indipendentemente dal loro colore, permette di ignorare il colore della casella che si va a occupare.



FOLLA: le pedine che vogliono muovere in una casella adiacente occupata da un segnalino Folla richiede l'impiego di un risultato aggiuntivo di un dado, ignorandone il colore. Le caselle occupate dal segnalino Folla non permettono di raccogliere eventuali segnalini Aiuto.



AIUTI: quando la pedina di un Passeggero muove in una casella contrassegnata da una lettera, il giocatore che lo controlla può guardare in segreto il relativo segnalino Aiuto sulla Tabella degli Aiuti e decidere se assegnarlo a quel Passeggero, ponendo il segnalino coperto sulla carta.



SCIALUPPE: quando la pedina di un Passeggero *allertato* muove in una casella bianca con il contrassegno Scialuppa, la pedina può essere posta sulla Tabella di Priorità della relativa Scialuppa, senza costi di movimento aggiuntivi.

Le carte Passeggeri

Nel gioco sono disponibili 4 tipi di carte Passeggeri. Tutte le carte riportano, sul fronte, una serie di informazioni molto importanti ai fini della partita:



1. Classe: il simbolo (e più in generale anche la grafica dell'intero fronte della carta) indica la Classe del Passeggero: I, II o III oppure membro dell'Equipaggio. La Classe è una delle discriminanti per le limitazioni alle Scialuppe quando *calate in mare*. Il simbolo è riportato, per comodità, anche sul retro della carta.

La carta di un membro dell'Equipaggio.

2. Posizione di partenza: indica la casella in cui va posta la pedina sul tabellone durante la preparazione.

Lightoller parte dalla posizione 27 del tabellone.

3. Orario di allarme: indica il turno di gioco in cui il Personaggio cambia lo status da *ignaro* ad *allertato*.

4. Sesso: quando presente indica un'altra discriminante per le limitazioni alle Scialuppe quando *calate in mare*.

5. Punti vittoria: la quantità di punti che il giocatore conteggia a fine partita se il Passeggero è portato in salvo su una Scialuppa.

6. Dado: quando presente indica il risultato imponibile al dado trattenuto.

Lightoller può trattenere un dado con risultato nero.

Giacomo, giocatore blu, controlla Mrs Hoyt, I Classe, Miss Kelly, III Classe, e Mr Phillips, Equipaggio. Nel turno in corso decide di trattenere un risultato rosso con Miss Kelly assegnando a lei un dado. In questa fase Giacomo lancia solo tre dadi.

3. LANCIARE. Sono lanciati i dadi non trattenuti. Quindi, ogni dado può essere assegnato sulla carta del Passeggero che li utilizzerà.

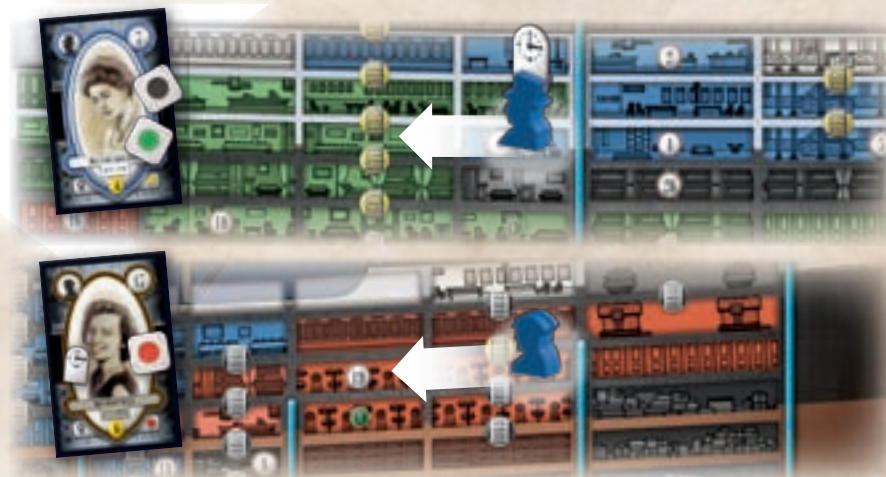
Giacomo, giocatore blu, ha lanciato tre dadi e ottenuto: verde, nero e blu. Assegna il risultato verde e nero a Mrs Hoyt; il risultato blu non lo assegna a nessun Passeggero.

4. PASSEGGERI. Si effettua il movimento delle pedine dei Passeggeri. Impiegando i risultati dei dadi assegnati ai Passeggeri, possono essere mosse le relative pedine sul tabellone, attraverso le caselle colorate.

Importante: il movimento deve essere sempre orizzontale, MAI verticale (salvo Scale o altre eccezioni) o diagonale.

Un Passeggero *ignaro* può muovere in 1 casella adiacente, eventualmente attraverso una Scala, al costo di 2 risultati uguali, rispettando le limitazioni.

Un Passeggero *allertato*, invece, può muovere al costo di 1 risultato per ogni casella o Scala.



Giacomo, giocatore blu, impiega il risultato nero assegnato a Mrs Hoyt per copiare il risultato verde e con i due risultati uguali muove quel Passeggero ignaro nella casella verde adiacente a sinistra. Poi impiega il risultato rosso trattenuto da Miss Kelly per muovere quel Passeggero allertato nella casella rossa adiacente a sinistra. Il risultato blu non assegnato è inutilizzato.


Attenzione: non si può mai muovere una pedina in una casella in cui sono già presenti altre due pedine. Fanno eccezione le caselle bianche.

Le pedine che muovono in una casella adiacente occupata da un segnalino Folla (a eccezione delle caselle bianche) richiede l'impiego di un risultato aggiuntivo di qualsiasi colore, da un dado assegnato a quel Passeggero.

Le *paratie* azzurre non limitano il movimento delle pedine dei Passeggeri e dei segnalini Folla.

Quando un Passeggero muove in una casella contrassegnata da un Aiuto, il giocatore che lo controlla può guardare in segreto il relativo segnalino sulla Tabella degli Aiuti e decidere se assegnarlo a quel Passeggero, ponendo il segnalino coperto sulla carta.

Gli Aiuti

 Nel ventre della nave, i Passeggeri possono trovare persone o oggetti di grande utilità. Diverse caselle del tabellone sono contrassegnate da **lettere dell'alfabeto** (dalla A alla T) che nascondono gli Aiuti corrispondenti sulla Tabella degli Aiuti. Potete vedere l'elenco completo degli Aiuti disponibili nella colonna a fianco.

Quando una pedina entra in una casella in cui è presente un Aiuto, il giocatore che lo controlla, può guardare, in segreto, e prendere il relativo segnalino dalla Tabella degli Aiuti per assegnarlo sulla carta di quel Passeggero. Un Passeggero può avere assegnato un solo segnalino Aiuto. Se un giocatore decide di assegnare un Aiuto a un proprio Passeggero, ma questo ne possiede già uno, può decidere di scambiarlo.

Non è possibile scartare un segnalino Aiuto assegnato a un Passeggero se non per conseguenza di un effetto di gioco.

Per attivare l'effetto di un Aiuto è necessario che sia rivelato dalla carta di un Passeggero *allertato* a cui è assegnato e che si controlla.



Massimo, giocatore giallo, impiega due risultati uguali neri, trasformando il bianco in nero, per muovere Mr Whiteley sulla casella nera con l'Aiuto I. Massimo prende dalla Tabella degli Aiuti il segnalino I, lo guarda in segreto e lo assegna a Mr

◆ Gli Aiuti per i Passeggeri ◆



Bambino Smarrito (1): può essere rivelato da un Passeggero che si trova sulla Tabella di Priorità di una Scialuppa durante la fase Evento. In assenza di altri Passeggeri Donna su quella Scialuppa, permette al Passeggero di ignorare tutte le limitazioni. In alternativa può essere rivelato al termine della partita da un Passeggero tratto in salvo: vale 2 punti Vittoria addizionali.



Borsa dei Valori (2): può essere rivelato al termine della partita, durante il conteggio finale dei punti, da un Passeggero tratto in salvo su una Scialuppa: vale 3 punti Vittoria addizionali.



Chiave di Servizio (5): può essere rivelato da un Passeggero durante la fase Allarme. Quando rivelato, il Passeggero muove in verticale in una casella adiacente. Questo Aiuto è rimosso dal gioco dopo l'utilizzo.



Gioiello (1): può essere rivelato al termine della partita, durante il conteggio finale dei punti, da un Passeggero tratto in salvo su una Scialuppa: vale 5 punti Vittoria addizionali.



Orologio (2): può essere rivelato da un Passeggero durante la fase Allarme. Quando rivelato il giocatore guarda in segreto fino a 3 tessere Ordine della pila. Quindi, può rimetterle a posto nell'ordine che preferisce. Questo Aiuto è rimosso dal gioco dopo l'utilizzo.



Pistola (1): può essere rivelato da un Passeggero che si trova sulla Tabella di Priorità quando la Scialuppa è *calata in mare*, durante la fase Evento. Il Passeggero ignora le limitazioni. Il giocatore conserva questo segnalino vicino al suo segnaposto: sottrae 2 punti Vittoria a fine partita. In alternativa, può essere rivelato durante la fase Movimento per rimuovere dal gioco un segnalino Folla in una casella adiacente. In questo modo la folla è dispersa e anche l'Aiuto è rimosso dal gioco dopo l'utilizzo.



Salvagente (3): può essere rivelato da un Passeggero durante la fase Allagamento. Se la pedina deve essere rimossa dal gioco perché raggiunta o superata da un segnalino Acqua può compiere un movimento in una casella adiacente. Questo Aiuto è rimosso dal gioco dopo l'utilizzo. In alternativa può essere rivelato al termine della partita, durante il conteggio finale dei punti, da un Passeggero tratto in salvo dal Canotto ripiegabile B (vedere più avanti): i punti Vittoria di quel Passeggero non sono dimezzati.



Steward (3): può essere rivelato da un Passeggero durante la fase Allarme. Quando rivelato il giocatore guarda una carta Scialuppa ancora coperta sul tabellone. Questo Aiuto è rimosso dal gioco dopo l'utilizzo.



Uniforme (2): può essere rivelato da un Passeggero durante la fase Allarme. Fintanto che il Passeggero ha assegnato l'Uniforme, trasforma il suo Tipo in membro dell'Equipaggio. Inoltre il risultato del dado trattenuto da questo Passeggero è nero.

◆ Le carte Scialuppe ◆

Nel gioco sono disponibili 10 Scialuppe, ognuna contraddistinta da una relativa carta. Tutte le carte riportano, sul fronte, una serie di informazioni molto importanti ai fini della partita:



1. Scialuppa: un numero o una lettera indica il riferimento storico a una delle scialuppe di tribordo della nave.

La carta Scialuppa della Barca 14.

2. Limitazioni: se un Passeggero possiede una delle caratteristiche indicate in rosso, NON gli è permesso di salire a bordo quando la Scialuppa è calata in mare. Le limitazioni possono essere di cinque tipi:



La Barca 14 NON prende a bordo Passeggeri Uomini.

3. Capienza: indica il numero massimo di Passeggeri che possono salire a bordo della Scialuppa. L'informazione è riportata anche sul dorso della carta, per dare indicazioni ai giocatori.

La Barca 14 prende a bordo fino a 4 Passeggeri.

Le carte Scialuppe sono poste coperte, durante la preparazione, negli appositi spazi sul tabellone di gioco, adiacenti alle Tabelle di Priorità. Sono rivelate per effetto delle tessere Ordine. Quando la carta è rivelata, quella Scialuppa è calata in mare. In base a quello che indica il Contaturni, quando rivelata una carta Scialuppa gli può essere assegnato un eventuale segnalino Bonus. I Passeggeri che sono tratti in salvo su quella Scialuppa beneficiano di quel punteggio aggiuntivo a fine partita, nel calcolo finale dei punti.

Whiteley. Fino a quando Mr Whiteley non sarà allarmato, quel Passeggero non può utilizzare l'Aiuto che ha assegnato.

5. FOLLA. Eventuali dadi non assegnati a Passeggeri possono essere impiegati per muovere segnalini Folla, a patto che un giocatore abbia almeno una pedina Passeggero sulle caselle della nave.

La Folla

Il segnalino bianco Folla può essere mosso attraverso le caselle del tabellone impiegando risultati di qualsiasi colore di dadi non assegnati a Passeggeri. Ogni dado permette alla Folla di muovere in 1 casella adiacente, in orizzontale o in verticale attraverso una Scala, indipendentemente dal colore del risultato del dado impiegato o dal colore della casella occupata o della Scala attraversata.

Le partite azzurre non limitano il movimento del segnalino Folla.



A Gabriele, giocatore rosso, è rimasto un dado con risultato blu non assegnato ad alcun Passeggero. Decide di muovere un segnalino Folla attraverso una Scala nera, per "disturbare" il movimento degli avversari. Ora, se Massimo, giocatore giallo, vuole muovere il proprio Passeggero di III Classe nella casella verde adiacente a destra, occupata dalla Folla, dovrà impiegare un risultato aggiuntivo, di qualsiasi colore, oltre al risultato verde normalmente necessario.

3. Evento

Durante la terza fase, in specifici turni di gioco, indicati dal Contaturni, si verifica un evento. Esistono due diversi tipi di evento:

FOLLA: il Contaturni segnala in bianco che il Primo giocatore riceve il segnalino Folla del turno in corso e lo pone sul tabellone in una casella libera (senza pedine o altri segnalini Folla) del colore indicato dal bagliore dell'icona Folla del Contaturni.

SCIALUPPA: il Contaturni segnala in marrone che sono calate in mare alcune Scialuppe (1 o 2 a seconda dei turni). Questa procedura prevede che:

- è rivelata la prima tessera della pila Ordine che indica quale carta Scialuppa deve essere rivelata per essere calata in mare; fanno eccezione i turni 15 e 16 (02:00 am e 02:10 am) che ignorano questa azione;
- è rivelata la carta Scialuppa e verificato quali Passeggeri tra quelli presenti sulla relativa Tabella di Priorità possono essere presi a bordo; i Passeggeri che possiedono caratteristiche che NON permettono di superare le limitazioni per essere presi a bordo sono rimessi nella relativa

casella bianca di accesso alla Scialuppa; al turno 15 (02:00 am) è rivelata la seconda carta Scialuppa dell'accesso 8; all'ultimo turno, il 16 (02:10 am) è rivelata la terza e ultima carta Scialuppa (Canotto ripiegabile D) dell'accesso 8;

– **viene posto il relativo segnalino Bonus** (se presente), sulla carta Scialuppa rivelata, come indicato dal Contaturni.

Il Canotto ripiegabile B

Durante l'affondamento, quando fu calato in mare il canotto ripiegabile B si ribaltò, gettando in acqua i suoi passeggeri. Alcuni membri dell'equipaggio riuscirono a ripristinarlo. Altri passeggeri, nuotando, riuscirono a farsi trarre in salvo da altre scialuppe.



Anche nel gioco, il Canotto ripiegabile B al momento in cui è calato in mare, si ribalta.

Non è posto sul Canotto ripiegabile B alcun segnalino Bonus, che invece è rimosso dal gioco.

I Passeggeri tratti in salvo in questo modo non usufruiscono di alcun Bonus a fine partita indicato dalla Tabella di Priorità, e valgono la metà del loro punteggio (indicato dalla carta), arrotondato per difetto. Fanno eccezione i Passeggeri che rivelano l'Aiuto Salvagente (vedere il box Gli Aiuti per i Passeggeri a pag. 9).

4. Allagamento

Nel corso della quarta e ultima fase di ogni turno, come indicato dal Contaturni, si rivela una carta Allagamento e si devono muovere, in sequenza, i segnalini Acqua per simulare l'affondamento della nave.

Per ogni *sezione* (le caselle comprese tra due *paratie*) della nave, si utilizzano specifici segnalini Acqua, muovendoli verticalmente di tante sezioni come indicato dal valore della carta Allagamento rivelata.

Solo quando un segnalino Acqua di una *sezione* supera di 1 casella l'altezza massima di una *paratia*, il movimento di quel segnalino si interrompe e il movimento residuo va assegnato, fino all'esaurimento, al segnalino della *sezione* successiva, eventualmente creando un effetto a catena. Questo tipo di movimento cerca di simulare il travaso dell'acqua che ha portato all'inevitabile affondamento della nave (vedere lo Schema dell'Affondamento della Nave a pag. 12).

L'acqua raggiunge i Passeggeri

Se un segnalino Acqua raggiunge o supera caselle occupate da pedine Passeggeri o segnalini (Aiuto o Folla) questi sono immediatamente rimossi dal gioco.

L'ultima *paratia* azzurra, la più a sinistra sulla nave, rappresenta il famoso punto di rottura dello scafo, quando oramai due terzi dello scafo anteriore era immerso nell'oceano. In quel momento la nave si spezzò in due tronconi e si inabissò definitivamente.

Salire a bordo delle Scialuppe



Alcune caselle bianche di Area comune, sul ponte più alto della nave (il cosiddetto ponte Imbarcazioni) possiedono l'*accesso* a una Scialuppa. Fa eccezione la casella contrassegnata 8 che permette l'*accesso* a tre diverse Scialuppe, compreso il Canotto ripiegabile D.

Muovere in una casella bianca con l'*accesso* alla Scialuppa permette di mettere il Passeggero, senza alcun ulteriore costo di movimento, sulla relativa Tabella di Priorità, nella prima posizione libera, ammesso che la carta Scialuppa NON sia ancora stata rivelata.

Attenzione: solo i Passeggeri *allarmati* possono essere spostati dalle caselle bianche di *accesso* alle Tabelle di Priorità delle relative Scialuppe.

Quando si rivela la carta, la Scialuppa è *calata in mare* e ogni Passeggero, in ordine di Priorità, confronta le proprie caratteristiche con le limitazioni della Scialuppa, indicate sulla carta.



Se il Passeggero supera le limitazioni è *calato in mare* a bordo della Scialuppa e tratto in salvo. Il suo punteggio, indicato sulla carta, è modificato da eventuali Bonus, conteggiati al termine della partita, per il calcolo della vittoria finale. Le pedine dei Passeggeri a bordo di una Scialuppa *calata in mare* rimangono sulla Tabella di Priorità, nelle posizioni acquisite, fino alla fine della partita.

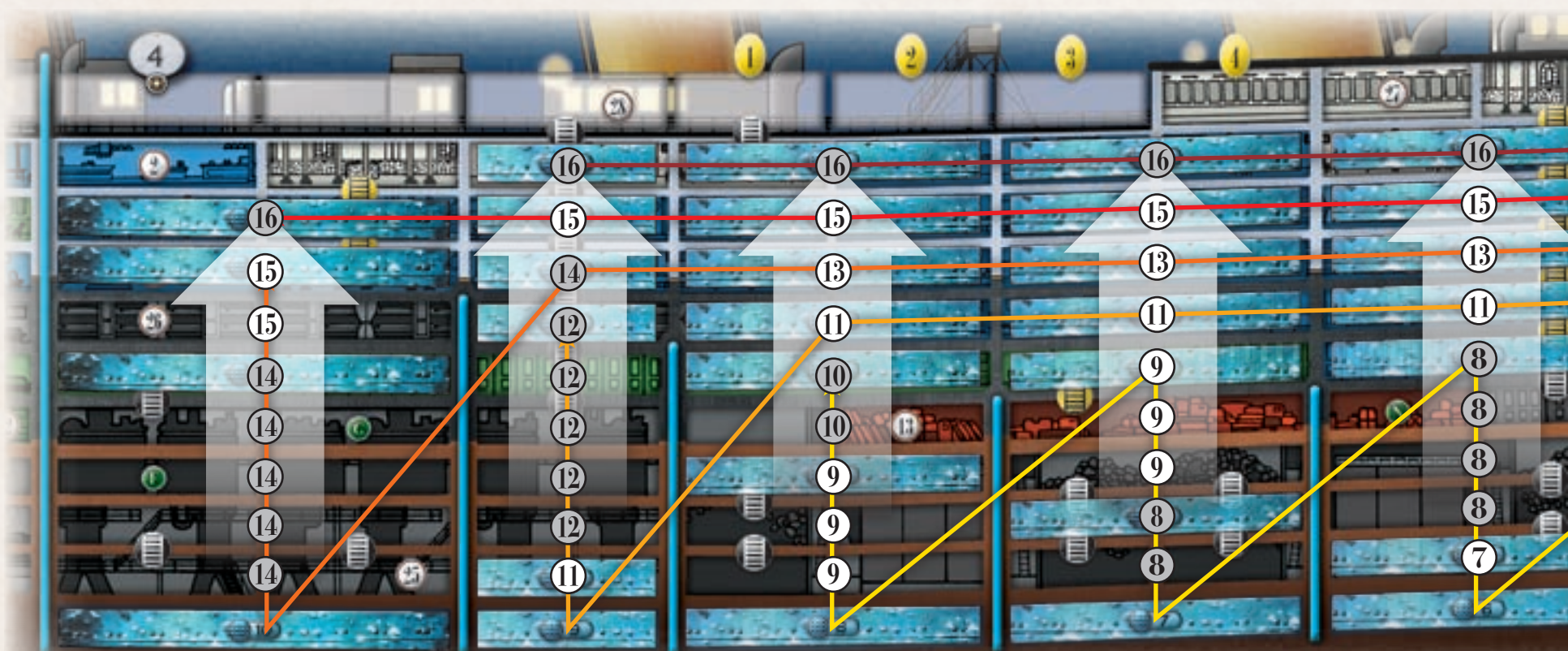


Se il Passeggero NON supera le limitazioni della Scialuppa, la sua pedina abbandona la Tabella di Priorità e torna sulla casella bianca di *accesso* corrispondente. Al prossimo turno disponibile, quel Passeggero può essere mosso normalmente dal giocatore che lo controlla. Le posizioni dei Passeggeri sulla Tabella di Priorità dopo l'eventuale eliminazione di quelli che non superano le limitazioni, quando la Scialuppa è *calata in mare*, non vengono cambiate. Gli eventuali Bonus guadagnati sono quelli realtivi alla posizione ottenuta al momento in cui il Passeggero è stato posto sulla tabella.

E' rivelata la Barca 14 che non accetta Passeggeri Uomini. Nella Tabella di Priorità ci sono tre Passeggeri: per prima Mrs Harris, poi Mr Hurst entrambi del giocatore rosso, infine Master Joseph del giocatore giallo. Mr Hurst non supera le limitazioni e la sua pedina lascia la tabella per tornare sulla relativa casella di accesso. Master Joseph, invece, ignora le limitazioni relative al Sesso perché bambino.

Durante il proprio turno, un giocatore, per qualsiasi ragione, può fare abbandonare la Tabella di Priorità a un proprio Passeggero se la carta Scialuppa NON è ancora stata rivelata. La pedina di quel Passeggero torna sulla casella bianca di *accesso* corrispondente e può essere mossa normalmente. I Passeggeri eventualmente rimasti sulla Tabella di Priorità scalano di posizione andando a occupare le caselle rimaste libere.

Schema dell'affondamento



Al termine di ogni turno di gioco, nella quarta fase, Affondamento, viene rivelata dal Conturni una **carta Allagamento**. In base al numero indicato sulla carta, si devono muovere in sequenza i segnalini Acqua sul tabellone.

Una parte dello scafo è suddiviso in 10 diverse *sezioni*, delimitate da *paratie* di colore azzurro. Ogni *sezione* contiene uno specifico segnalino Acqua che copre solitamente due caselle affiancate della nave (fa eccezione la *sezione* 1 e 9). Il segnalino indica il *livello* dell'acqua che è fluita dalla falla provocata dall'urto contro l'iceberg.

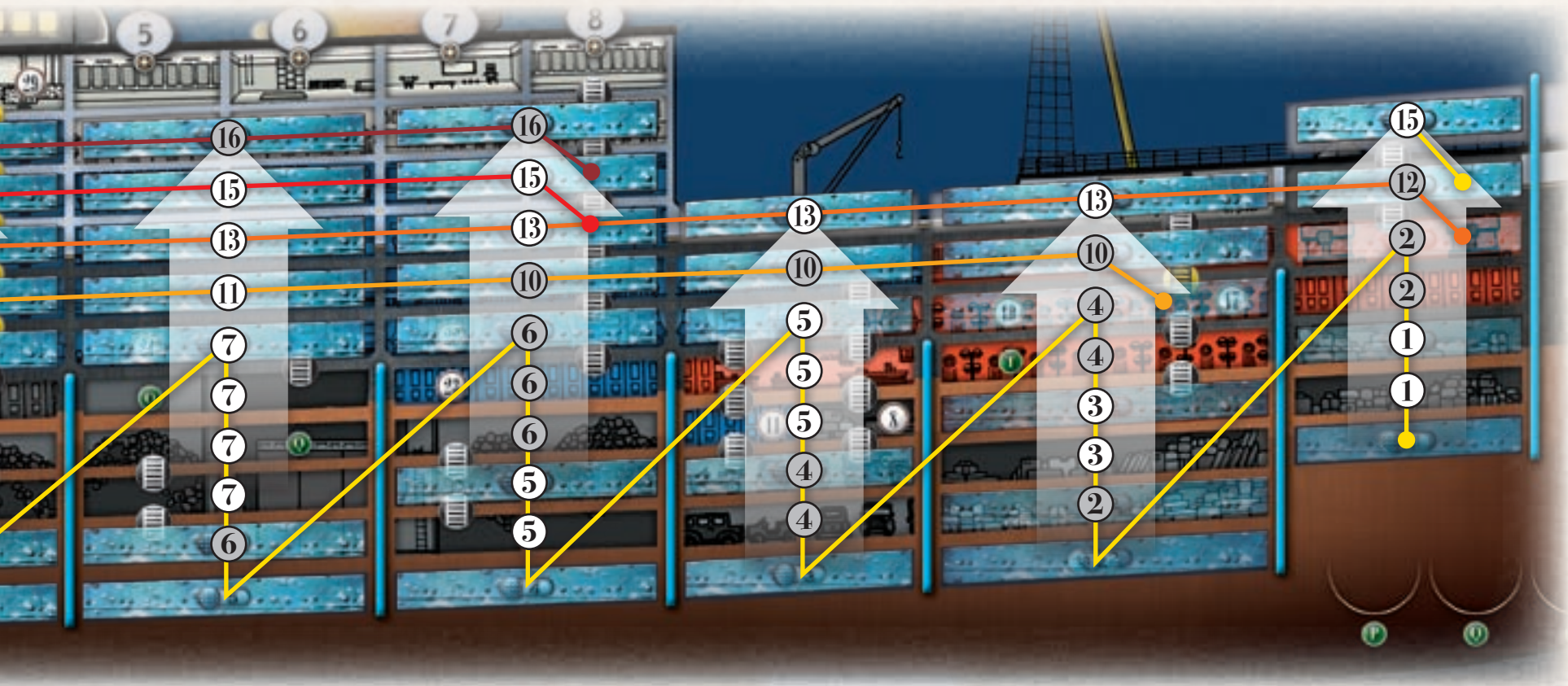
Importante: i segnalini Acqua muovono sempre in verticale con un movimento orientato verso la parte superiore della nave, allo scopo di simulare il riempimento dello scafo, come indicano le grandi frecce bianche nello schema in alto.

Solo quando un segnalino Acqua di una *sezione* supera di 1 casella il *livello* massimo di una *paratia*, il movimento di quel segnalino si interrompe e il movimento residuo va assegnato, fino all'esaurimento, al segnalino della *sezione* successiva, eventualmente creando un effetto a catena. Quando il segnalino Acqua di una *sezione* raggiunge il *livello* di una *sezione* precedente, il movimento dei segnalini riprende da quelli precedenti fino a che il *livello* non si pareggia nuovamente, come suggerisce il cambio di colore delle linee dello schema.

Nello schema, è simulato l'allagamento di una intera partita. I numeri indicano il turno di gioco. Nonostante la sequenza rimane invariata in ogni partita, il movimento dei segnalini Acqua, nel corso dei turni, può cambiare secondo la casualità delle carte Allagamento rivelate.

- (11:40 pm)** È rivelata la prima carta Allagamento che possiede valore 2: è mosso, con movimento verticale, il segnalino Acqua della *sezione* 1 di 2 *livelli* partendo dalla propria posizione iniziale.
- (11:50 pm)** È rivelata la seconda carta Allagamento con valore 3: è mosso sempre il segnalino Acqua della *sezione* 1 dalla posizione attuale ma solo di 2 *livelli* perché supera immediatamente di una casella il limite della *paratia*. Si muove quindi il segnalino Acqua della *sezione* 2, dalla propria posizione iniziale, di 1 *livello*, corrispondente al movimento residuo dalla *sezione* precedente.
- (00:00 am)** È rivelata la terza carta Allagamento con valore 2: muove il segnalino Acqua della *sezione* 2 di altri 2 *livelli* dalla propria posizione attuale.
- (00:10 am)** È rivelata la quarta e ultima carta Allagamento del ciclo A che ha valore 4: muove il segnalino Acqua della *sezione* 2 di altri 2 *livelli*, andando a superare di una casella il limite della *paratia*. Il movimento residuo muove il segnalino Acqua della *sezione* 3 di 2 *livelli* dalla propria posizione iniziale.
- (00:20 am)** È rivelata la quinta carta Allagamento, la prima del ciclo B, con valore 5: muove il segnalino Acqua della *sezione* 3 di 3 *livelli* e il segnalino Acqua della *sezione* 4 di 2 *livelli*.

Andamento della nave



6. (00:30 am) È rivelata la sesta carta Allagamento che ha valore 4: muove il segnalino Acqua della *sezione 4* di 3 livelli superando il limite della terza paratia. Il movimento residuo è immediatamente applicato al segnalino Acqua della *sezione 5* partendo dalla sua posizione iniziale.

7. (00:40 am) È rivelata la settima carta Allagamento che ha valore 5: muove prima il segnalino Acqua della *sezione 5* di 3 livelli. Gli altri 2 movimenti spostano il segnalino Acqua della *sezione 6* di 1 livello dalla sua posizione iniziale.

8. (00:50 am) È rivelata l'ottava carta Allagamento, l'ultima del ciclo B, che ha valore 6. L'acqua sale sempre più velocemente: muove il segnalino Acqua della *sezione 6* di 4 livelli; poi il segnalino Acqua della *sezione 7* di altre 2 livelli.

9. (01:00 am) È rivelata la nona carta Allagamento, la prima del ciclo C, che ha valore 6: muove il segnalino Acqua della *sezione 7* di 3 livelli e quindi il segnalino Acqua della *sezione 8* di altri 3 livelli.

10. (01:10 am) È rivelata la decima carta Allagamento che ha valore 5: fate attenzione a quello che succede! Muove il segnalino Acqua della *sezione 8* di 2 livelli. Quindi ripartendo dall'inizio, i segnalini Acqua delle *sezioni 2, 3 e 4* muovono di rispettivamente di 1 livello. Se vi chiedete il perché di questo movimento, dovete pensare che la nave, nella realtà, si sta inclinando affondando la prua nell'oceano.

11. (01:20 am) È rivelata l'undicesima carta Allagamento che ha valore 5: spetta al segnalino Acqua della *sezione 5* muovere di 1 livello. Quindi la stessa cosa va

applicata ai segnalini Acqua delle *sezioni 6, 7 e 8*. Il movimento residuo mette in movimento il segnalino Acqua della *sezione 9*.

12. (01:30 am) È rivelata la dodicesima e ultima carta Allagamento del ciclo C che ha valore 6: muove il segnalino Acqua della *sezione 9* di 5 livelli; il movimento residuo muove il segnalino Acqua della *sezione 1* di 1 livello.

13. (01:40 am) È rivelata la tredicesima carta Allagamento che ha valore 7: i segnalini delle *sezioni 2, 3, 4, 5, 6, 7, e 8* muovono ognuno, in sequenza di 1 livello.

14. (01:50 am) È rivelata la quattordicesima carta Allagamento che ha valore 6: il primo movimento è del segnalino Acqua della *sezione 9* di 1 livello, poi il residuo mette in movimento il segnalino Acqua della *sezione 10*, l'ultima; quest'ultimo segnalino sale di 5 livelli.

15. (02:00 am) È rivelata la penultima carta Allagamento che ha valore 8: il segnalino Acqua della *sezione 10* si alza di altri 2 livelli, poi mette in movimento, ognuno di 1 livello, i segnalini delle *sezioni 1, 4, 5, 6, 7, 8 e 9*.

16. (02:10 am) È l'ultimo turno ed è rivelata l'ultima carta Allagamento che ha valore 7: muovono per l'ultima volta, ognuno di 1 livello, in sequenza, i segnalini delle *sezioni 10, 4, 5, 6, 7, 8 e infine 9*.

In questo esempio la partita ha termine, ma nella cronaca del 1912, corrispondente a un ipotetico turno di gioco successivo, il Titanic sparisce nelle gelide acque dell'oceano Atlantico per non rivemergere mai più.

◊ Sequenza dei Turni di gioco ◊

Il Titanic era stato costruito al meglio delle sue possibilità. Tutti gli standard dell'epoca erano stati superati, sia per dimensione, sfarzosità che sicurezza. Nulla di simile era mai stato affrontato prima, nemmeno la grandezza di una sciagura di queste proporzioni. Una serie di fattori coincidenti portarono alla cronaca di quella drammatica notte di aprile di cento anni fa. 160 minuti che passeranno alla storia.



11:40 pm. Inizio affondamento

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Rivelate la prima carta **Allagamento A** del Contaturni e muovete il segnalino **Acqua della sezione 1** di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



11:50 pm

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Il Primo giocatore pone sul tabellone il primo segnalino Folla in una casella **rossa** libera. Rivelate la seconda carta **Allagamento A** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



00:00 am

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Rivelate la terza carta **Allagamento A** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



00:10 am

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Il Primo giocatore pone sul tabellone il secondo segnalino Folla in una casella **nera** libera. Rivelate la quarta e ultima carta **Allagamento A** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



00:20 am

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Il Primo giocatore pone sul tabellone il terzo segnalino Folla in una casella **verde** libera. Rivelate la prima carta **Allagamento B** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



00:30 am

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Il Primo giocatore pone sul tabellone il quarto segnalino Folla in una casella **blu** libera. Rivelate la seconda carta **Allagamento B** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



00:40 am

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Il Primo giocatore pone sul tabellone il quinto segnalino Folla in una casella **blu** libera. Rivelate la terza carta **Allagamento B** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



00:50 am. Una Scialuppa

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. È *calata in mare 1 Scialuppa* che guadagna il segnalino **Bonus 4**. I Passeggeri a bordo di questa Scialuppa beneficiano di quattro punti aggiuntivi nel conteggio finale a fine partita. Rivelate la quarta e ultima carta **Allagamento B** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



01:00 am

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Il Primo giocatore pone sul tabellone il sesto e ultimo segnalino Folla in una casella **bianca** libera. Rivelate la prima carta **Allagamento C** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



01:10 am. Una Scialuppa

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. È *calata in mare 1 Scialuppa* che guadagna il **segnalino Bonus 3**. I Passeggeri a bordo di questa Scialuppa beneficiano di tre punti aggiuntivi nel conteggio finale a fine partita. Rivelate la seconda carta **Allagamento C** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



01:20 am. Due Scialuppe

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Sono *calate in mare 2 Scialuppe* che guadagnano entrambe il segnalino **Bonus 3**. I Passeggeri a bordo di queste Scialuppe beneficiano di tre punti aggiuntivi nel conteggio finale a fine partita. Rivelate la terza carta **Allagamento C** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



01:30 am. Una Scialuppa

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. È *calata in mare 1 Scialuppa* che guadagna il segnalino **Bonus 2**. I Passeggeri a bordo di questa Scialuppa beneficiano di due punti aggiuntivi nel conteggio finale a fine partita. Rivelate la quarta e ultima carta **Allagamento C** del Contaturni e muovete i segnalini **Acqua** in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



01:40 am. Una Scialuppa

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. È calata in mare 1 Scialuppa che guadagna il segnalino **Bonus 2**. I Passeggeri a bordo di questa Scialuppa beneficiano di due punti aggiuntivi nel conteggio finale a fine partita. Rivelate la prima carta **Allagamento D** del Contaturni e muovete i segnalini Acqua in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



01:50 am. Due Scialuppe

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Sono calate in mare 2 Scialuppe che guadagnano entrambe il segnalino **Bonus 1**. I Passeggeri a bordo di queste Scialuppe beneficiano di un punto aggiuntivo nel conteggio finale a fine partita. Rivelate la seconda carta **Allagamento D** del Contaturni e muovete i segnalini Acqua in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



02:00 am. Una Scialuppa

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. È calata in mare 1 Scialuppa, la penultima, contrassegnata dall'Orario 02:00 sul tabellone, che guadagna il segnalino **Bonus 1**. I Passeggeri a bordo di questa Scialuppa beneficiano di un punto aggiuntivo nel conteggio finale a fine partita. Rivelate la terza carta **Allagamento D** del Contaturni e muovete i segnalini Acqua in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta.



02:10 am. Ultima Scialuppa

Ogni giocatore, in ordine di turno, può muovere i Passeggeri che controlla. Viene calato in mare il **Canotto ripiegabile D**, l'ultima Scialuppa, contrassegnata sul tabellone dall'Orario 02:10. Rivelate la quarta e ultima carta **Allagamento D** del Contaturni e muovete i segnalini Acqua in sequenza di tanti *livelli* come indicato dalla carta. **La partita è terminata. Si procede al calcolo finale dei punti Vittoria.**

La storia racconta che la nave alle 02:20 am si inabissò completamente nell'oceano. Per sempre.

◇ Passeggeri della nave ◇

44 passeggeri si sarebbero salvati sul Canotto ripiegabile D, calato in mare alle 2:05 antimeridiane del 15 aprile 1912: 40 tra donne e bambini, 2 uomini e 2 persone dell'equipaggio. Le testimonianze però riportano una stima nettamente inferiore: sfortunatamente il Canotto ripiegabile D aveva a bordo solo 26 persone, 8 passeggeri di I classe, 2 di II classe, 8 di III e 8 di equipaggio. Sette di queste persone non sono state identificate.

Nel gioco esistono 4 tipi di Passeggeri. Solo in una partita a 3 giocatori, ognuno riceve un Passeggero per ogni tipo. Diversamente, durante la preparazione ogni giocatore riceve 1 Passeggero di I Classe, 1 di III Classe e 1 membro dell'Equipaggio. Ogni Passeggero ha specifiche caratteristiche di gioco, indicate sulla carta.

Passeggeri di I Classe



Mrs Charlotte Appleton, americana, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 11769. Al momento del naufragio ha 53 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 1. È *allertata* alle 00:50 (ottavo turno). Se portata in salvo vale 4 punti.



Mr Mauritz Håkan Björnström, uomo d'affari svedese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 110564. Al momento del naufragio ha 28 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 2. È *allertato* alle 01:00 (nono turno). Se portata in salvo vale 5 punti. L'illustrazione riproduce un personaggio di fantasia.



Mrs Caroline Lane Brown, americana, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 11769. Al momento del naufragio ha 59 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 3. È *allertata* alle 01:20 (undicesimo turno). Se portata in salvo vale 6 punti.



Mrs Lily May Futrelle, giornalista e scrittrice inglese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 113803. Al momento del naufragio ha 35 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 4. È *allertata* alle 00:40 (settimo turno). Se portata in salvo vale 4 punti.



Mrs Irene Harris, attrice americana, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 36973. Al momento del naufragio ha 35 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 5. È *allertata* alle 00:30 (sesto turno). Se portata in salvo vale 5 punti.



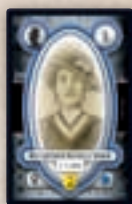
Mr Frederick Maxfield Hoyt, americano, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 19943. Al momento del naufragio ha 38 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 6. È *allertato* alle 00:50 (ottavo turno). Se portato in salvo vale 7 punti.



Mrs Jane Anne Hoyt, americana, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 19943. Al momento del naufragio ha 31 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 7. È *allertata* alle 01:10 (decimo turno). Se portata in salvo vale 4 punti.



Mrs Gertrude Maybelle Thorne, americana, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 17585 intestato a George Thorne. Al momento del naufragio ha 38 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 8. È allertata alle 11:50 (secondo turno). Se portata in salvo vale 7 punti.

L'illustrazione riproduce un personaggio di fantasia.



Mr Hugh Woolner, uomo d'affari inglese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 19947. Al momento del naufragio ha 45 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 9. È allertato alle 01:00 (nono turno). Se portato in salvo vale 5 punti.

Passeggeri di II Classe

Attenzione: i Passeggeri di II classe sono utilizzati esclusivamente nelle partite a 3 giocatori.



Mrs Elizabeth Catherine Brown, sudafricana, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 29750. Al momento del naufragio ha 40 anni. Si salva imbarcandosi sulla barca No. 14.

Inizia la partita nella posizione 10. È allertata alle 00:20 (quinto turno). Se portata in salvo vale 6 punti.



Mr William John Mellors, commerciante inglese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 751. Al momento del naufragio ha 19 anni. Si salva raggiungendo a nuoto il Collapsible B.

Inizia la partita nella posizione 11. È allertato alle 00:00 (terzo turno). Se portato in salvo vale 6 punti.



Master Edmond Roger e Michel Marcel Navratil, francesi, figli di Mr Michel, sono a bordo del Titanic con il biglietto No. 230080. Al momento del naufragio hanno rispettivamente 2 e 3 anni. Saranno salvati dal padre sul Collapsible D.

Iniziano la partita nella posizione 12. È allertato alle 00:30 (sesto turno). Se portati in salvo vale 8 punti. I fratelli Navratil non hanno limitazioni all'imbarco sulle Scialuppe.

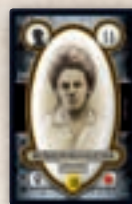
Passeggeri di III Classe



Miss Erna Alexandra Andersson, domestica finlandese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 3101281. Al momento del naufragio ha 17 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

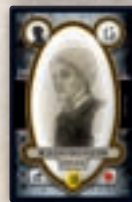
Inizia la partita nella posizione 13. È allertata alle 00:10 (quarto turno). Se portata in salvo vale 8 punti. L'illustrazione

riproduce un personaggio di fantasia.



Mrs Maria Mathilda Backström, finlandese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 3101278. Al momento del naufragio ha 33 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

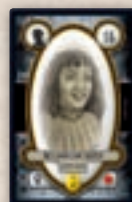
Inizia la partita nella posizione 14. È allertata alle 00:00 (terzo turno). Se portata in salvo vale 10 punti.



Mr Joseph Pierre Duquemin, muratore britannico, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 752. Al momento del naufragio ha 19 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 15. È allertato alle 00:20 (quinto turno). Se portato in salvo vale 10 punti.

L'illustrazione riproduce un personaggio di fantasia.



Miss Annie Jane Jermyn, irlandese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 14313. Al momento del naufragio ha 26 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 16. È allertata alle 00:40 (settimo turno). Se portata in salvo vale 7 punti.

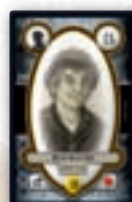
L'illustrazione riproduce un personaggio di fantasia.



Miss Mary Kelly, irlandese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 14312. Al momento del naufragio ha 22 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 17. È allertata alle 11:50 (secondo turno). Se portata in salvo vale 6 punti. L'immagine

che ha ispirato l'illustrazione fa parte di documentazione dell'epoca ma non ufficiale: potrebbe trattarsi di un falso storico.



Mr David (Abraham Harmer) Livshin, gioielliere inglese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 374887. Al momento del naufragio ha 25 anni. Fugge dal Titanic passando dal Collapsible B alla barca No. 12, ma non sopravvive alla notte.

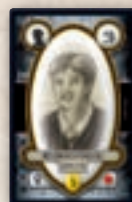
Inizia la partita nella posizione 18. È allertato alle 00:10 (quarto turno). Se portato in salvo vale 10 punti. L'illustrazione riproduce un personaggio di fantasia.



Miss Berta Olivia Nilsson, svedese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 347066. Al momento del naufragio ha 18 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

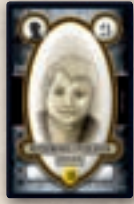
Inizia la partita nella posizione 19. È allertato alle 11:50 (secondo turno). Se portata in salvo vale 6 punti.

L'illustrazione riproduce un personaggio di fantasia.



Miss Bridget O'Driscoll, irlandese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 14311. Al momento del naufragio ha 27 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 20. È allertata alle 00:10 (quarto turno). Se portata in salvo vale 8 punti. L'illustrazione riproduce un personaggio di fantasia.



Master Michael Peter Joseph, libanese, è a bordo del Titanic con il biglietto No. 2668. Al momento del naufragio ha 4 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 21. È *allertato* alle 00:20 (quinto turno). Se portato in salvo vale 10 punti. Michael non ha limitazioni all'imbarco sulle Scialuppe. L'illustrazione riproduce un personaggio di fantasia.

Membri dell'Equipaggio



Mr Arthur John Bright, inglese, ufficiale del Titanic. Al momento del naufragio ha 42 anni. Si salva sul Collapsible D, prendendone il comando.

Inizia la partita nella posizione 22. È *allertato* alle 00:20 (quinto turno). Se portato in salvo vale 5 punti. **Abilità speciale:** +2 punti Vittoria a fine partita se si salva sul Canotto ripiegabile D.



Miss Annie Caton, inglese, addetta al bagno turco del Titanic. Al momento del naufragio ha 33 anni. Si salva imbarcandosi sulla barca No. 11.

Inizia la partita nella posizione 23. È *allertata* alle 00:20 (quinto turno). Se portata in salvo vale 5 punti. L'illustrazione riproduce un personaggio di fantasia.



Mr John T. Hardy, inglese, steward del Titanic. Al momento del naufragio ha 37 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 24. Si allarma alle 00:30 (sesto turno). Se portato in salvo vale 6 punti.



Mr Walter Hurst, inglese, fuochista del Titanic. Al momento del naufragio ha 23 anni. Fugge dal Titanic sul Collapsible B e si salva grazie al giubbotto di salvataggio donatogli dal suocero.

Inizia la partita nella posizione 25. È *allertato* alle 11:50 (secondo turno). Se portato in salvo vale 10 punti. **Abilità speciale:** possiede l'abilità dell'Aiuto Salvagente.



Mr Charles John Joughin, inglese, fornaio del Titanic. Al momento del naufragio ha 32 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible B.

Inizia la partita nella posizione 26. È *allertato* alle 00:50 (ottavo turno). Se portata in salvo vale 7 punti. **Abilità speciale:** i dadi assegnati a questo Passeggero vanno rilanciati. Il suo punteggio non è dimezzato sul Canotto ripiegabile B. Il suo punteggio è conteggiato dimezzato se termina la partita in una casella del ponte Imbarcazioni contrassegnata dal Bonus.



Mr Charles Herbert Lightoller, inglese, secondo ufficiale del Titanic. Al momento del naufragio ha 38 anni. Si salva sul Collapsible B che comanda dopo averlo ripristinato.

Inizia la partita nella posizione 27. È *allertato* alle 01:30 (dodicesimo turno). Se portato in salvo vale 5 punti. **Abilità speciale:** evita il ribaltamento del Canotto ripiegabile B.



Mr William A. Lucas, inglese, marinaio del Titanic. Al momento del naufragio ha 25 anni. Si salva imbarcandosi sul Collapsible D.

Inizia la partita nella posizione 28. È *allertato* alle 01:30 (dodicesimo turno). Se portato in salvo vale 6 punti.



Mr John George Phillips, inglese, telegrafista del Titanic. Al momento del naufragio ha 25 anni. Ripristina il Collapsible B ma non supera la notte.

Inizia la partita nella posizione 29. È *allertato* alle 01:40 (tredicesimo turno). Se portato in salvo vale 6 punti. **Abilità speciale:** se non si muove fino all'orario in cui si *allarma*, +2 punti Vittoria a fine partita.



Mr Thomas Arthur Whiteley, inglese, cameriere del Titanic. Al momento del naufragio ha 18 anni, compiuti da poco. Si salva imbarcandosi sul Collapsible B.

Inizia la partita nella posizione 30. È *allertato* alle 00:20 (quinto turno). Se portato in salvo vale 7 punti.

◆ Scialuppe della nave ◆

Il Titanic disponeva di 20 scialuppe, equamente distribuite su i due lati del ponte imbarcazioni della nave. Con le barche di tribordo si salvarono circa 393 passeggeri, secondo le testimonianze (che abbiamo utilizzato come primo riferimento per il gioco). Attraverso ricostruzioni storiche si ipotizza invece che il numero fosse addirittura inferiore: circa settanta passeggeri in più non si salvarono dall'affondamento.

La partita si gioca sulla sezione di tribordo della nave, riprodotta sul tabellone di gioco, con a disposizione metà delle venti scialuppe della realtà. I giocatori dovranno condurre i Passeggeri che controllano attraverso le sezioni e le scale che conducono alle Scialuppe raggiungibili dal ponte Imbarcazioni, le caselle bianche del livello più alto della nave, contrassegnate dai segnaposto delle Scialuppe.

I Passeggeri che sono messi in salvo a bordo delle Scialuppe contribuiscono al punteggio finale per la vittoria di quel giocatore sugli avversari.

LANCIA No. 2: venne calata in mare alle 01:45 am con a bordo 26 passeggeri invece di 40 che avrebbe potuto caricare. 21 fra donne e bambini, 1 uomo e 4 membri dell'equipaggio.

BARCA No. 4: venne calata in mare alle 01:55 am, l'ultima barca prima dei canotti, con a bordo 40 passeggeri invece dei 65 che avrebbe potuto prendere a bordo. 36 fra donne e bambini e 4 membri

◆ L'autore ◆

Gianluca Santopietro appassionato di giochi, lavora da diversi anni nel settore ludico come art director, sviluppatore e autore. Ha già pubblicato *Si, Oscuro Padrino!* per Stratelibri, *MotoGrandPrix* e *Letters from Whitechapel* per NG International ora ceduti a Sir Chester Cobblepot.

Ama particolarmente i giochi di ambientazione storica, di investigazione e i giochi di ruolo. Tra le sue passioni aggiuntive, il motociclismo e il cinema.

“Con questo gioco ho voluto celebrare l’anniversario di un avvenimento tanto tragico quanto affascinante ma, per molti aspetti anche eroico, della cronaca dei primi del novecento. Ho potuto scoprire, infatti, quante persone si siano dimostrate altruiste e coraggiose in momenti che, per chi vi ha purtroppo partecipato, devono essere stati veramente drammatici.”

“Le licenze poetiche che assieme agli sviluppatori ci siamo concessi rispetto ai fatti documentati o tramandati sono state dettate dalla necessità di rendere il gioco sempre divertente e longevo. Mi auguro che si riesca ad apprezzare tutto l’impegno che ogni collaboratore ha profuso in questo progetto.”

“È stato un onore... giocare con voi!”

◆ I suoi suggerimenti ◆

Collapsible D™ è un gioco con un elevato coefficiente di aleatorietà: sarete chiamati a sfidare la fortuna e la casualità che potrebbero accanirsi contro i vostri Passeggeri.

Non sprecate mai i dadi quando ne avete la possibilità. Aiutate la fortuna sfruttando con sapienza i dadi trattenuti dai Passeggeri.

Calcolate con attenzione le caratteristiche del percorso perché si adatti ai vostri Passeggeri. L’acqua avanza progressivamente e negli ultimi turni potreste faticare a raggiungere le ultime Scialuppe disponibili.

Quando ne avete l’opportunità raccogliete gli Aiuti, alcuni nascondono effetti che potrebbero cambiare le sorti di una partita.

dell’equipaggio.

BARCA No. 6: venne calata in mare alle 12:55 pm, la prima scialuppa di tribordo, incredibilmente con a bordo solo 28 passeggeri invece dei 65 che avrebbe potuto imbarcare. 24 fra donne e bambini, 2 uomini e 2 membri dell’equipaggio.

BARCA No. 8: venne calata in mare alle 01.10 am, con a bordo 39 passeggeri invece dei 65 che avrebbe potuto prendere a bordo. 35 fra donne e bambini e 4 membri dell’equipaggio.

BARCA No. 10: venne calata in mare alle 01:20 am, con a bordo 55 passeggeri al posto dei 65 che avrebbe potuto caricare. 50 fra donne e bambini e 5 membri dell’equipaggio.

BARCA No. 12: venne calata in mare alle 01:25 am, con a bordo 42 passeggeri invece dei 65 che avrebbe potuto caricare. 40 fra donne e bambini e 2 membri dell’equipaggio.

BARCA No. 14: venne calata in mare alle 01:20 am, con a bordo 63 passeggeri invece dei 65 che avrebbe potuto caricare. 53 fra donne e bambini, 2 uomini e 8 membri dell’equipaggio.

BARCA No. 16: venne calata in mare alle 01:35 am, con a bordo 56 passeggeri invece dei 65 che avrebbe potuto caricare. 50 fra donne e bambini e 6 membri dell’equipaggio.

CANOTTO RIPIEGABILE B: quando venne calato in mare sfortunatamente si ribaltò, gettando in acqua i propri passeggeri.

CANOTTO RIPIEGABILE D: venne calato in mare alle 02:05 am, ultima scialuppa ad abbandonare il Titanic, con a bordo 44 passeggeri invece dei 47 che avrebbe potuto caricare. 42 fra donne e bambini, 2 uomini e 2 membri dell’equipaggio. Furono presi a bordo di questa scialuppa alcuni superstiti del canotto ripiegabile A, che anch’esso si ribaltò durante la calata in mare.

Il Canotto ripiegabile D non ha **nessuna limitazione**. Ha una capacità massima di **6 Passeggeri**. Questa Scialuppa è sempre *calata in mare* per ultima.

◆ Fine della partita ◆

Alla conclusione del sedicesimo turno (02:10 am) ha termine la partita: ogni giocatore calcola i propri punti in base al valore dei Passeggeri portati in salvo a bordo delle Scialuppe, aggiungendo gli eventuali Bonus e i punti aggiuntivi di eventuali Aiuti.



Le pedine dei Passeggeri che al termine della partita si trovano nelle caselle bianche del ponte Imbarcazioni contrassegnate da Bonus possono conteggiare quei punti nel calcolo finale dei punti Vittoria. Non possono essere conteggiati, invece, i punti indicati sulla carta di quei Passeggeri.

Diversi passeggeri, capita la situazione disperata, perduta la possibilità di salire sulle scialuppe, si gettarono direttamente in acqua dato che il livello del mare oramai lambiva i ponti più alti della nave. Alcuni di essi riuscirono a farsi recuperare dagli equipaggi delle scialuppe.

Il giocatore che totalizza il maggior punteggio vince la partita.

In caso di parità, vince la partita il giocatore che ha salvato il maggior numero di Passeggeri. Se la parità persiste, la vittoria è assegnata in base all'orario in cui sono state *calate in mare* le Scialuppe con i Passeggeri.

Giacomo, giocatore blu, conclude a parimerito di punti totali e numero di Passeggeri con Gabriele, giocatore rosso. Ma Giacomo ha un Passeggero a bordo della Scialuppa calata in mare alle 00:50 mentre il primo Passeggero salvato da Gabriele e' sulla Scialuppa calata in mare alle 01:20. Questa volta la vittoria e' di Giacomo.

◆ Regole opzionali ◆

Attenzione: le regole opzionali possono essere usate anche in combinazione tra loro.

Acqua alle caviglie!

Introducendo questa regola, quando la pedina di un Passeggero viene raggiunta o superata da un segnalino Acqua, la pedina viene sdraiata e il giocatore ha a disposizione il turno successivo per portarla in salvo, secondo le normali regole di movimento.

Se alla fine del turno successivo la pedina si trova ancora in una casella a seguito del segnalino Acqua, il Passeggero è considerato definitivamente raggiunto dall'acqua e deve essere rimosso dal gioco.

Aggrappati a qualcosa!

Introducendo questa regola, al penultimo turno di gioco (02:00 am) le pedine beneficiano di 1 casella aggiuntiva di movimento quando muovono verso la prua della nave, pagando nessun costo aggiuntivo. Diversamente se muovono verso la poppa della nave alle pedine dovrà essere assegnato un risultato aggiuntivo (di qualsiasi colore).

Ci penso io!

Alcuni membri dell'Equipaggio, riportano sul regolamento a pag. 17 particolari Abilità speciali che possono essere integrate come regole opzionali.

Un po' di contegno, Signori!

Introducendo questa regola, durante la preparazione rimuovete dal gioco tutti i 6 segnalini Folla e, di conseguenza, ignorate gli effetti della fase Evento, Folla.

Prima le donne e i bambini!

Introducendo questa regola, un giocatore può utilizzare 2 qualsiasi risultati assegnati per guardare di nascosto la carta Scialuppa in cui abbia un Passeggero al primo posto della Tabella di Priorità.

◆ La cronaca dei momenti finali ◆

■ DOMENICA 14 APRILE 1912

11:40 pm. Le vedette Lee e Fleet lanciano l'allarme: «Iceberg dritto di prua!». Il primo ufficiale William Murdoch ordina al timoniere Robert Hitchens: «Indietro tutta, barra a dritta». La nave inizia lentamente a virare, ma l'ostacolo è appena a 450 metri. Per dieci secondi la lama di ghiaccio "sega" la fiancata: un taglio lungo 90 metri. Molti passeggeri dormono e non si accorgono di nulla, altri si sono svegliati. Il danno è irrimediabile: il Titanic è ferito mortalmente.

00:00 am. Si calcola che siano entrate 7.450 tonnellate d'acqua; la prua incomincia a sprofondare nell'oceano.

00:10 am. Il capitano Edward John Smith e l'architetto Thomas Andrews hanno completato il giro d'ispezione dei compartimenti danneggiati: Andrews ha stimato che la nave affonderà nel giro di un paio d'ore e suggerisce quindi l'evacuazione immediata della nave.

00:25 am. Viene impartito, dal Capitano Smith, l'ordine di mettere in mare le scialuppe di salvataggio: «Anzitutto donne e bambini!»

00:45 am. Viene sparato il primo dei razzi di soccorso.

00:50 am. Il locale caldaie numero 5 è completamente sommerso dall'acqua.

01:25 am. Il panico è totale. Quasi tutte le scialuppe sono ammainate: a bordo sono rimaste ancora 1.700 persone.

01:30 am. La radio di bordo ormai funziona solo con le batterie d'emergenza. In questo momento sono penetrati 31.000 tonnellate d'acqua.

01:50 am. L'acqua sta ormai straboccando dal locale caldaie 5 e comincia a penetrare nel locale 4. Anche il ponte superiore viene lambito dall'acqua.

02:05 am. Il primo fumaiolo si stacca e crolla sul ponte di comando; il timone e l'elica cominciano ad affiorare dal livello dell'acqua. Il capitano libera i radio operatori Bride e Phillips.

02:10 am. Il locale caldaie 4 è ormai sott'acqua, la prua è anch'essa scomparsa dalla superficie dell'acqua. Si stima che siano già entrati nello scafo del Titanic 39.000 tonnellate di acqua, che ha già raggiunto il ponte imbarcazioni. L'encomiabile equipaggio che sta operando nel locale caldaie 2, abbandona il posto e cerca di porsi in salvo.

02:15 am. Anche l'equipaggio del locale caldaie 1 incontra enormi difficoltà di equilibrio: ormai la nave è troppo inclinata. Le pompe di sentina sono ormai fuori uso.

02:17 am. Ormai il Titanic ha raggiunto un'inclinazione tale che risulta difficile a tutti quelli rimasti a bordo reggersi in equilibrio. L'equipaggio, che ha operato con abnegazione nelle viscere della nave, ha difficoltà a trovare una via di fuga per raggiungere i ponti superiori e porsi in salvo. Le dinamo, che fornivano l'elettricità, hanno un ultimo sussulto.

02:18 am. Si verifica il famoso break-up. La rottura dello scafo provoca lo scoppio delle caldaie, il vapore esce a volontà. Tutto sta collassando, la sala caldaie numero 1 è inondata. Viene a mancare tutto: le linee di cablaggio sono rotte, il Titanic rimane al buio, il timone torna per un attimo ad abbassarsi al livello dell'acqua.

02:19 am. La parte di timoniera s'innalza nuovamente nell'oscurità, mentre la parte di prua incomincia a inabissarsi.

02:20 am del 15 aprile 1912. Anche la parte posteriore della nave scompare dalla superficie dell'Oceano: il Titanic è affondato. Centinaia di persone in acqua morirono lentamente di ipotermia. Solo 705 persone, imbarcate sulle scialuppe, sopravvissero. Alle 08:50 la nave Carpathia lascia il luogo dell'affondamento con i superstiti per raggiungere New York.

◆ Riassunto degli Aiuti ◆



Bambino Smarrito (1): in assenza di altri Passeggeri Donna ignora le limitazioni di una Scialuppa. In alternativa vale 2 punti Vittoria addizionali.



Borsa dei Valori (2): al termine della partita, il Passeggero tratto in salvo su una Scialuppa vale 3 punti Vittoria addizionali.



Chiave di Servizio (5): muove il Passeggero in verticale in una casella adiacente.



Gioiello (1): al termine della partita, il Passeggero tratto in salvo su una Scialuppa vale 5 punti Vittoria addizionali.



Orologio (2): permette di guardare fino a 3 tessere Ordine della pila. Quindi, sono risposte nell'ordine che si preferisce.



Pistola (1): il Passeggero ignora le limitazioni di una Scialuppa. Sottrae 2 punti Vittoria a fine partita. In alternativa, rimuove dal gioco un segnalino Folla in una casella adiacente.



Salvagente (3): se la pedina è raggiunta o superata dall'Acqua può muovere in una casella adiacente. In alternativa i punti Vittoria del Passeggero non sono dimezzati dal Canotto ripiegabile B.



Steward (3): il giocatore guarda una carta Scialuppa ancora coperta sul tabellone.



Uniforme (2): trasforma la sua Classe in Equipaggio. Inoltre il risultato del dado trattenuto da questo Passeggero è nero.

◆ Riassunto delle Fasi ◆

1	ALLARME: 1. Primo giocatore. 2. Allertare i Passeggeri.
2	MOVIMENTO: 1. Dadi. 2. Trattenere i dadi. 3. Lanciare: i dadi non trattenuti. 4. Passeggeri: si muovono le pedine. 5. Folla.
3	EVENTO: Folla (il Primo giocatore pone in gioco un segnalino Folla) oppure Scialuppa (si rivela la tessera Ordine e la relativa carta Scialuppa).
4	ALLAGAMENTO: è rivelata la carta Allagamento. I segnalini Acqua muovono in sequenza. Si conclude il turno e ne comincia uno nuovo. Se si è concluso l'ultimo turno, la partita ha termine.



COLLAPSIBLE D™

THE FINAL MINUTES OF THE

TITANIC

Autore: **Gianluca Santopietro**

Speciale ringraziamenti: al caro amico **Massimo Ulivini** a cui va tutto il merito dell'ispirazione di questo gioco; a **Claudio Bossi** che mi ha permesso di attingere a una preziosissima fonte di informazioni, il suo sito www.titanicdiClaudioBossi.com e alla indispensabile quanto disponibile consulenza che mi ha prestato nel corso di tutto il progetto; ad **Alessandro Drei**.

Ricerca e consulenza storica: **Massimo Ulivini, Claudio Bossi, Gabriele Mari e Giacomo Santopietro**

Regolamento: **Gianluca Santopietro** ed **e-Nigma.it**

Sviluppo: **e-Nigma.it**

Editing: **Gabriele Mari**

Direzione artistica: **Gianluca Santopietro**

Artwork: **Alan d'Amico** per Sir Chester Cobblepot

Grafica e impaginazione: **Demis Savini** per e-Nigma.it

Playtesting: **Monica Soggi, Massimo Ulivini, Marco Molari, Elisa Chiappini, Alessandro Zandoli, Simona Alessandri, Alessandro Chiappini, Alessandro Mengozzi, Michele Patuelli, Paolo Calbucci, Francesco Villani, Gioele Spagnuolo, Aurora Saliari, Maria Vittoria Pieri, Andrea Alessi, Daniela Brasini, Rosalia Alvisi, Linda Cavina, Mauro Arcangeli, Ilaria Rivalta, Paolo Carraro, Devil Pierantoni, Andrea Zanzi, Sara Ciucci, Timothy Boue, Salvatore Gualtieri, Maurizio Cottignoli**, i giocatori di **Play 2011**, i giocatori de **La Ludoteca dei Cacciatori di Teste**, **Owen "Tony" Vaughan**

Produzione: **Giacomo Santopietro** per Sir Chester Cobblepot

Stampa: **Carla Costa** per La Greca srl

© 2012 Tiopi srl. Sir Chester Cobblepot è un marchio di Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati.



SirChesterCobblepot.com

ATTENZIONE: non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.