

# GIGANTEN

## COMPONENTI

Una mappa di gioco



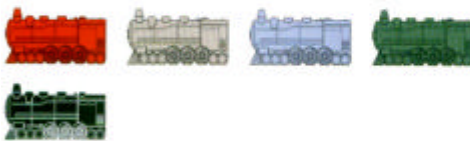
4 camion in 4 colori diversi



20 trivelle (5 per colore)



5 locomotive (una per colore)



3 fusti di greggio (indicatori di prezzo)



36 tessere sito di perforazione:

-12 da una trivella del valore di 2, 3 o 4

-12 da due trivelle del valore di 2 o 5

-12 da tre trivelle del valore di 4, 5 o 6



60 indicatori di greggio



42 carte azione  
(30 beige e 12 rosse)



78 carte licenza del valore di 1 o 2  
(39 di ciascun valore)



4 carte riferimento

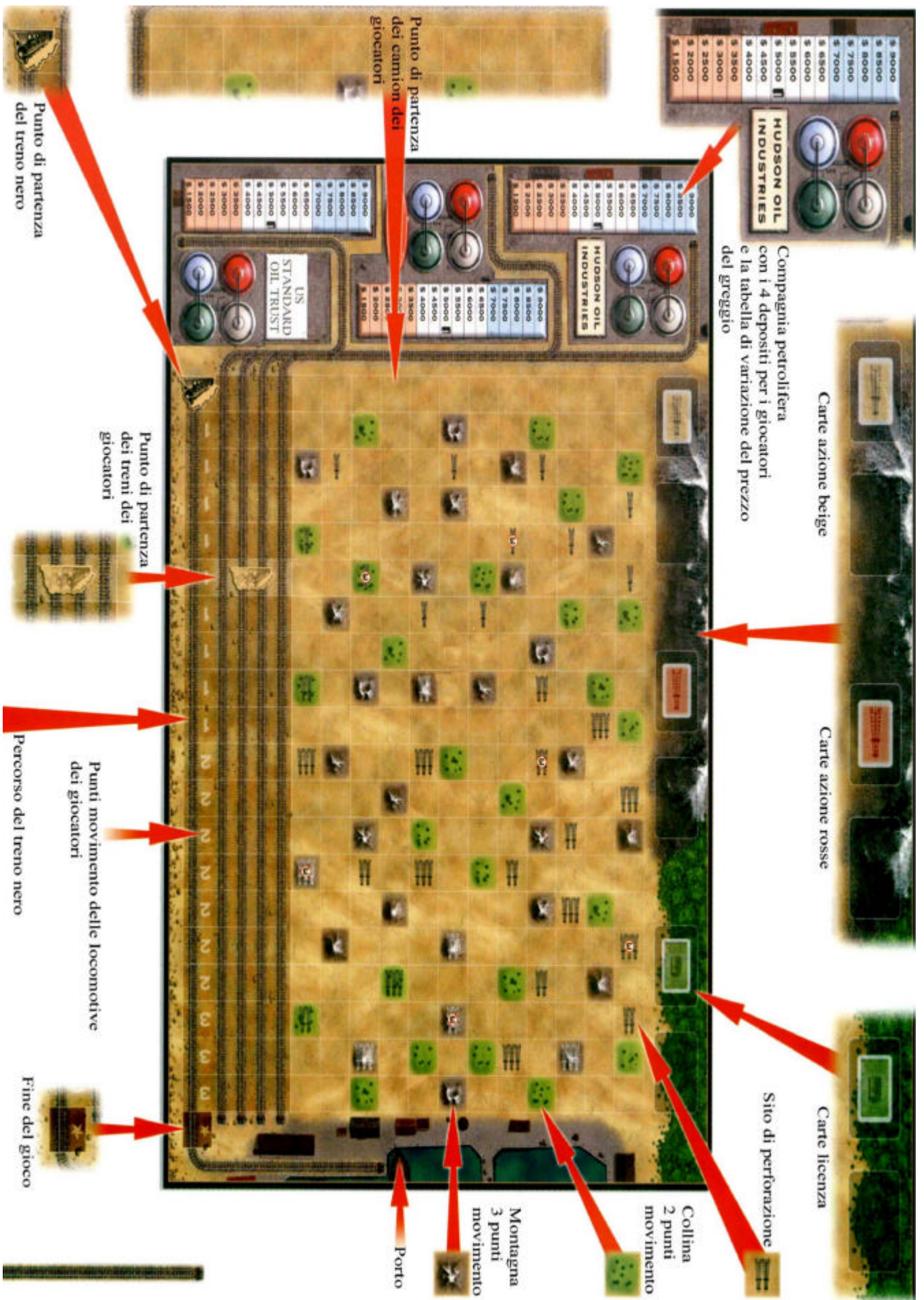


Banconote (da 500, 1000, 2000, 10000 e 50000)



-1 dado a due colori

-1 regolamento



Compagnia petrolifera con i 4 depositi per i giocatori e la tabella di variazione del prezzo del greggio

Carte azione beige

Carte azione rosse

Carte licenza

Sito di perforazione

Collina  
2 punti movimento

Montagna  
3 punti movimento

Porto

Punti movimento delle locomotive dei giocatori

Punto di partenza dei treni dei giocatori

Punto di partenza dei camion dei giocatori

Punto di partenza del treno nero

Percorso del treno nero

Fine del gioco

## PREPARAZIONE

- A)** Posizionate la mappa al centro del tavolo, noterete 3 aree di azione
1. Al centro, il territorio in cui il petrolio è stato trovato. Su esso vengono mossi i camion dei giocatori e piazzate le trivelle.
  2. Sulla parte bassa, ci sono i binari su cui viaggiano le locomotive cariche di greggio.
  3. Sulla sinistra, ci sono i magazzini delle tre compagnie petrolifere con la relativa tabella di vendita.
  4. In alto, ci sono gli spazi su cui vengono collocate le carte azione e licenza.
  5. Alla prima partita staccare con cura le tessere e le carte di riferimento.
- B)** Piazzate le tessere sito di perforazione a faccia in su sul tavolo (con i numeri nascosti)
1. Piazzare le tessere con una sola trivella sui relativi spazi da una trivella
  2. Piazzare le tessere con due trivelle sui relativi spazi da due trivelle
  3. Piazzare le tessere con tre trivelle sui relativi spazi da tre trivelle
  4. Quando si gioca in tre, ignorare gli spazi col numero tre stampato sopra. Sei tessere non saranno usate, riporle nella scatola senza guardarle.
- C)** Le tre botti di greggio, vengono piazzate sulle relative tabelle al valore 5,000\$ (trovate il simbolo della botte).
- D)** I 60 indicatori di greggio vengono messi a lato della mappa.
- E)** Separate le carte da gioco nel modo seguente:
1. Dividere per il colore del dorso e mescolare le carte azione (le 30 beige e le 12 rosse) e metterle coperte nelle rispettive sezioni sulla mappa.
  2. Mescolare allo stesso modo le 60 carte licenza (dorso verde) e metterle coperte nella rispettiva sezione sulla mappa.
- F)** Un giocatore è il banchiere. Egli distribuisce a ciascun giocatore 15,000\$ avendo cura di tener separati i propri soldi da quelli della banca.
- G)** Ogni giocatore sceglie un colore e riceve un Camion, una Locomotiva e cinque Trivelle nel proprio colore e piazza la propria locomotiva sull'apposito spazio di partenza sulla mappa indicato dal triplo treno. Il resto rimane davanti a sé sul tavolo, per il momento.
- H)** Piazzare la locomotiva nera sull'apposito spazio segnalato da un singolo treno
- I)** Ciascun giocatore prende la propria carta di riferimento. Su un lato della carta sono riportate informazioni sulle simbologie e costi, mentre sull'altro lato sono descritte le azioni del gioco.
- L)** Scegliere un giocatore che sarà il primo a partire e dategli il dado colorato.

## IL GIOCO

Il primo giocatore svolge tutte e nove le azioni nella sequenza riportata

### Azione 1 (cambiare il prezzo di vendita)

Il giocatore tira il dado per determinare il prezzo di vendita del greggio per ciascuna delle tre compagnie petrolifere. Partendo dalla "Hudson Oil Industries", poi alla "Jet Oil Inc." infine alla "US Standard Oil Trust". Lanciare il dado una sola volta per ogni compagnia e spostare il barile sulla tabella nel seguente modo:

- Se il barile è nella sezione bianca (come all'inizio del gioco ad esempio), il numero blu aumenta il prezzo di vendita per quella compagnia, mentre il numero rosso lo ribassa.
- Se il barile è nella sezione blu, qualsiasi numero lanciato, senza tener conto del colore, causerà un ribasso del prezzo.
- Se il barile è nella sezione rossa, qualsiasi numero lanciato, senza tener conto del colore, causa un aumento del prezzo.

## Azione 2 (Scoprire e prendere le carte azione)

- Innanzitutto il primo giocatore pesca una carta azione rossa dalla cima del mazzo e avanza la locomotiva nera del numero indicato sulla carta. La carta verrà poi piazzata scoperta vicino alla mappa.
- Ora il primo giocatore pesca un numero di carte azione beige pari al numero di partecipanti al gioco e piazza queste carte scoperte accanto alla carta rossa. Quando il mazzo si esaurisce ricostituirlo rimescolando gli scarti.
- Il primo giocatore sceglie quindi una delle carte scoperte e la pone davanti a sé. Procedendo in senso orario, anche gli altri giocatori faranno lo stesso. Le carte azione rimanenti saranno scartate.

Esempio:

Nella figura a lato vengono riportate 4 carte azione (2 beige sopra e 2 rosse sotto). Le carte descrivono le seguenti azioni:

- Avanzare la locomotiva nera del numero di spazi indicato sulle carte rosse (le due in basso). Quella a sinistra farà muovere la locomotiva nera di 3 spazi mentre quella a destra di 2.
- Il primo giocatore distribuirà carte licenza a ciascuno in base al numero verde riportato sulla carta.
- Ciascun giocatore muoverà la propria locomotiva e/o il proprio camion in base ai punti movimento riportati in rosso accanto alla doppia ruota. Il movimento totale non potrà superare questo numero ma potrà essere inferiore (è anche permesso non muovere per niente).



Sulle carte sono anche riportate le seguenti azioni speciali:

- Cambiare il prezzo di vendita del greggio di una delle tre compagnie del numero in nero riportato sulla carta accanto al barile. Nel caso in esame, il giocatore potrà aumentare o diminuire il prezzo di vendita di una compagnia di 2 caselle.
- Prendere un indicatore di greggio gratuitamente come riportato sulla carta in basso a destra.
- Muovere all'indietro i treni avversari del numero riportato accanto al triplo treno (con una freccia rossa). Nell'esempio riportato, il giocatore potrà spostare all'indietro tutti i treni avversari di 5 spazi.

## Azione 3 (Trattare licenze)

Il giocatore distribuisce a ciascun giocatore dal deck color verde iniziando da se stesso e procedendo in senso orario. Ogni giocatore riceve il numero di licenze indicato sulla propria carta azione (il numero verde vicino al simbolo della carta). Le carte licenza hanno un valore di 1 o 2 e vengono tenute segrete agli altri giocatori. Quando il mazzo si esaurisce rimescolare gli scarti.

## Azione 4 (Muovere i camion, le locomotive e svolgere le azioni speciali)

Il primo giocatore muove la propria locomotiva e/o il proprio camion non superando il massimo numero di punti movimento (il numero vicino alla doppia ruota), permessi dalla sua carta azione. Dopo aver mosso, il giocatore potrà svolgere le proprie azioni speciali come descritto più avanti. In senso orario, anche gli altri giocatori faranno lo stesso.

I camion vengono inizialmente piazzati in un quadrato a scelta del giocatore nella prima colonna del territorio (quella più vicina alle compagnie petrolifere). Partendo da qui, i giocatori muovono i loro camion in tutte le direzioni, a sinistra o a destra, avanti o indietro, tranne che in diagonale. Il piazzamento iniziale non è considerato una mossa.

Muovere un camion su un piano costa 1 punto movimento, su una collina 2 punti movimento, su una montagna 3 punti movimento. Non è permesso fermarsi su un sito di perforazione, ma ci si può passare pagando il costo relativo al tipo di terreno dove il sito è collocato. I quadrati con su le trivelle non possono essere oltrepassati. Il movimento può essere interrotto per cercare il petrolio.

Un giocatore può scegliere di non muovere il camion del tutto o rinunciare ad una parte del movimento per utilizzare i punti rimasti per muovere la locomotiva.

Se un camion arriva ad un quadrato adiacente ad un sito di trivellazione, il giocatore può sospendere il movimento del mezzo per guardare segretamente il valore riportato sotto la tessera. Egli può guardare solamente le tessere nere, non quelle rosse. Possono essere viste tutte le tessere che sono adiacenti al camion ortogonalmente, non in diagonale.

Le tessere rosse non possono essere viste. Esse hanno tutte il simbolo di due trivelle, mentre le nere ne hanno una o tre. Quando una trivella è costruita su un sito di perforazione, la tessera (rossa o nera che sia) viene girata a mostrare il valore.

Ciascuna tessera deve essere riposta nel proprio quadrato col lato che mostra la trivella, dopo essere stata vista.

Dopodiché il giocatore può riprendere il movimento del proprio camion.

Se il giocatore termina il movimento del proprio camion su uno spazio adiacente ad un sito di perforazione, egli potrà iniziare la trivellazione di quel sito.

Ciascun giocatore può distribuire i punti movimento tra il camion e la locomotiva (per muoverla verso il porto) come desidera. Questo è necessario per trasportare il petrolio ai depositi.

I punti movimento necessari per spostare una locomotiva di uno spazio sono riportati sulle caselle a fianco ai binari. I punti movimento rimasti vengono persi.

A questo punto vengono svolte le azioni speciali descritte dalle carte azione:

- **Cambiare il prezzo di vendita** : Il giocatore sposta in su o in giù, il barile di una sola compagnia a sua scelta del numero indicato dalla carta.
- **Prendere un barile di greggio gratis** : Il giocatore preleva un barile di greggio dalla scatola e lo pone in un suo deposito a scelta.
- **Muovere le locomotive** : Il giocatore può spostare tutte le locomotive avversarie indietro del numero di spazi indicato dalla carta. Il treno nero non può essere spostato. **Attenzione:** quando si spostano indietro le locomotive, non contano i valori in punti movimento riportati sulle caselle a fianco dei binari, le locomotive vengono semplicemente spostate indietro di un pari numero di spazi, quindi ad esempio se una locomotiva si trova sullo spazio più a destra ( l'ultimo con valore 3) e deve essere spostato indietro di 3 spazi, verrà spostato indietro sulla prima casella con valore 2 (più a destra) che si incontra. Al suo movimento, la locomotiva avrà di nuovo bisogno di 3 punti movimento per entrare dallo spazio 2 al primo spazio 3 alla destra.
- **Scartare le carte** : Dopo aver completato tutte le azioni riportate sulla carta, queste vengono scartate nell'apposito spazio.

### Azione 5 (Costruire le trivelle)

Se un giocatore ha il proprio camion adiacente ad un sito di perforazione (non in diagonale), egli potrà costruire una sola trivella per turno ad iniziare dal primo giocatore e procedendo in senso orario.

I costi sono :

- 4,000\$ per costruire su un sito da una sola trivella (con un valore di 2, 3 o 4 barili di greggio)
- 6,000\$ per costruire su un sito da due trivelle (le rosse) (con un valore di 2 o 5 barili di greggio)
- 8,000\$ per costruire su un sito da tre trivelle (con un valore di 4, 5 o 6 barili di greggio)

Il giocatore paga il relativo ammontare alla banca, poi gira la tessera per mostrare a tutti il relativo numero di barili di greggio che prenderà dalla scatola e li porrà sul sito di perforazione sovrapponendoli l'un l'altro con la trivella sulla cima. Riporre la relativa tessera nella scatola perché non servirà più.

**Nota:** Non sono permessi crediti per costruire le trivelle.

### **Azione 6 (Scavare e trasportare il petrolio)**

Iniziando dal primo giocatore, ora ognuno potrà iniziare la perforazione del proprio sito per produrre petrolio che sarà trasportato dalle locomotive ai relativi depositi.

Al proprio turno un giocatore **deve** produrre petrolio rimuovendo un barile di greggio da ciascuna trivella che possiede. Quando l'ultimo barile è rimosso dal sito di perforazione, la trivella sarà ripresa dal proprietario pronta per essere usata più tardi.

Il petrolio prodotto **deve** essere trasportato al deposito oppure scartato (riposto nella scatola). Il trasporto del greggio è dipendente dalla disponibilità del proprio treno (cioè in relazione alla posizione di esso rispetto al sito di perforazione).

Se il trasporto è disponibile, il greggio viene riposto in qualsiasi deposito del colore del giocatore in qualsiasi delle tre compagnie petrolifere a sua scelta ed in qualsiasi combinazione.

Se il giocatore che vuole trasportare il greggio, ha la propria locomotiva disponibile (cioè nella giusta posizione sulla mappa), non ci saranno costi aggiuntivi per trasportare i propri indicatori di greggio. Una locomotiva è disponibile al trasporto, se essa è nella stessa colonna o più avanti (verso destra) rispetto alla colonna che contiene il sito di perforazione. Determinare questa disponibilità separatamente per ciascun giocatore.

Se una locomotiva di un giocatore non è disponibile al trasporto (è più indietro rispetto al sito di perforazione), egli ha le seguenti opzioni:

1. Può usare la locomotiva nera se essa è disponibile, pagando alla banca 3,000\$ per ogni indicatore di greggio da trasportare.
2. Può usare la locomotiva di un avversario se essa è disponibile, pagando al proprietario 3,000\$ per ogni indicatore di greggio da trasportare e che egli **non** potrà rifiutare. La locomotiva scelta sarà quella più avanti (cioè più a destra) rispetto alle altre. Se ci dovessero essere due o più locomotive disponibili nella stessa riga, i proprietari si divideranno la somma pagata per il trasporto del greggio.
3. Se nessuna delle locomotive dovesse essere disponibile (sono tutte più indietro rispetto al sito di perforazione), allora il greggio sarà perso ed i relativi indicatori riposti nella scatola. Questo vale anche se il giocatore non volesse pagare per il trasporto del proprio greggio o non avesse il denaro necessario per farlo.

Una volta posizionato in un deposito, un indicatore di greggio non può più essere rimosso o spostato.

### **Azione 7 (Vendere il petrolio)**

Il diritto a vendere il petrolio depositato presso una delle tre compagnie, viene messo all'asta. L'asta viene effettuata per ognuna delle tre compagnie e viene vinta dal giocatore che offre il più alto valore in licenze (carte verdi). Il vincitore può vendere qualsiasi numero di indicatori di greggio depositati nella compagnia in cui si è aggiudicato l'asta al prezzo corrente per quella compagnia. Solo il vincitore dell'asta può vendere il petrolio alla specifica compagnia.

La prima asta viene effettuata per la "Hudson Oil", la seconda per la "Jet Oil Inc." e l'ultima per la "Us Standard Oil Trust".

Il primo giocatore inizia l'offerta e le altre offerte proseguono in senso orario. Solo i giocatori che posseggono greggio nella relativa compagnia possono partecipare all'asta, è quindi possibile che qualche giocatore non partecipi all'asta.

L'offerta è data dalla somma del valore delle licenze, e ogni offerta deve essere superiore alla precedente, altrimenti si deve passare. Una volta che si è passato, per qualsiasi motivo, non si può più rientrare in asta. L'ultimo giocatore rimasto si aggiudica l'asta e paga le necessarie licenze per coprire l'offerta. Non

esiste cambio, per cui una licenza usata parzialmente sarà utilizzata tutta. Gli altri giocatori conservano le licenze offerte.

Se un giocatore dovesse bluffare e non ha il valore delle licenze per coprire l'offerta fatta, subirà una penalizzazione che consiste nella perdita della metà (arrotondato per eccesso) delle sue carte licenza. L'asta viene poi ripetuta.

Se tutti i giocatori passano e nessuno effettua un'offerta, nessuno si aggiudicherà il diritto di vendita per quella compagnia.

Il vincitore dell'asta vende, a questo punto, il suo greggio, dopodiché si passerà ad effettuare la prossima asta per la compagnia successiva.

Il vincitore può vendere tanti indicatori di greggio depositati in quella compagnia, quanti ne vuole. Non è comunque obbligato a vendere. Per ogni indicatore che vende, riceve il danaro dalla banca e ripone l'indicatore nella scatola.

### **Azione 8 (Limiti al deposito del greggio)**

Completata la fase di vendita, i depositi di tutti i giocatori vengono controllati per vedere se si superano i limiti al deposito. Se un deposito di un giocatore contiene più di due indicatori di greggio, gli indicatori in eccesso vengono venduti alla banca per 1,000\$ l'uno (gli indicatori vengono rimessi nella scatola).

### **Azione 9 (Nuovo primo giocatore)**

Il primo giocatore passa il dado al giocatore alla sua sinistra (senso orario), il quale diventa il primo giocatore per il nuovo turno di gioco ed inizierà le nove azioni (col lancio del dado nella azione 1).

## **FINE DEL GIOCO**

Non appena la locomotiva nera raggiunge l'ultimo spazio (quello con la stella), il gioco termina immediatamente. Nessuna ulteriore azione può essere svolta.

Il punteggio viene assegnato nel seguente modo:

- Ciascun sito di perforazione e ciascun indicatore di greggio ancora in gioco (sulla mappa o nei depositi), valgono denaro.
- Il valore di ciascun sito è determinato in base alla posizione delle locomotive dei rispettivi proprietari.
- Il giocatore con la locomotiva più avanti, riceve 5,000\$ per ogni sito di trivellazione.
- Il giocatore al secondo posto riceve 4,000\$ per ogni sito di trivellazione.
- Il giocatore al terzo posto riceve 3,000\$ per ogni sito di trivellazione.
- Il giocatore all'ultimo posto riceve 2,000\$ per ogni sito di trivellazione.

Se ci dovesse essere parità, il giocatore col maggior valore delle licenze, sarà considerato essere più avanti del suo avversario. Se ci fosse ancora parità, vale il turno di gioco.

Gli indicatori di greggio ancora in gioco valgono 1,000\$ l'uno.

**Il giocatore con più denaro sarà il vincitore.**

## **VARIANTE INFLAZIONARIA**

Durante la fase di vendita del greggio, variare il prezzo di vendita del greggio nel seguente modo:

- +1 se nessuno si aggiudica l'asta oppure se il venditore vende un solo barile di greggio.
- -- se il venditore vende fino a 2 barili di greggio.
- -1 se il venditore vende più di 3 barili di greggio.

Queste variazioni si applicano alla compagnia in cui si sta operando in quel momento.

## RIEPILOGO DELLE AZIONI

1. Cambiare il prezzo di vendita del greggio
2. Seprire e scegliere le carte azione  
(una carta rossa + carte beige = numero dei giocatori)
3. Distribuire le licenze
4. Muovere i camion e le locomotive e svolgere le azioni speciali  
(guardare le tessere adiacenti ai camion tranne le rosse)
5. Costruire un sito di perforazione  
(se il proprio camion è adiacente al sito)
6. Estrarre un indicatore di greggio per ogni sito attivo  
(Se la propria locomotiva è almeno nella stessa colonna del sito, si possono trasportare gli indicatori di greggio senza costi aggiuntivi, altrimenti usare la locomotiva nera o quella di un avversario al costo di \$ 3,000 per indicatore)
7. Vendere il petrolio  
(un solo giocatore per compagnia)
8. Vendere il surplus  
(Massimo 2 indicatori di greggio per deposito in una compagnia per giocatore, vendere l'eccesso per \$ 1,000 l'uno)
9. Cambiare il primo giocatore

## RIEPILOGO DELLE AZIONI

1. Cambiare il prezzo di vendita del greggio
2. Seprire e scegliere le carte azione  
(una carta rossa + carte beige = numero dei giocatori)
3. Distribuire le licenze
4. Muovere i camion e le locomotive e svolgere le azioni speciali  
(guardare le tessere adiacenti ai camion tranne le rosse)
5. Costruire un sito di perforazione  
(se il proprio camion è adiacente al sito)
6. Estrarre un indicatore di greggio per ogni sito attivo  
(Se la propria locomotiva è almeno nella stessa colonna del sito, si possono trasportare gli indicatori di greggio senza costi aggiuntivi, altrimenti usare la locomotiva nera o quella di un avversario al costo di \$ 3,000 per indicatore)
7. Vendere il petrolio  
(un solo giocatore per compagnia)
8. Vendere il surplus  
(Massimo 2 indicatori di greggio per deposito in una compagnia per giocatore, vendere l'eccesso per \$ 1,000 l'uno)
9. Cambiare il primo giocatore

Traduzione e adattamento  
a cura di Giochi Rari  
Versione 1.0 – Marzo 2001

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte

Tutti i diritti sul gioco "Giganten" sono detenuti dal legittimo proprietario



www.gochirari.it  
E-mail:  
gochirari@gochirari.it

