

Risky Adventure

Anthony Rubbo



Componenti di Gioco

- 1 Accampamento

Assembla le due tessere



- 3 Scavi - 1x Giungla, 1x Deserto, 1x Mare



- 3 Spedizioni - 1x Giungla, 1x Deserto, 1x Mare



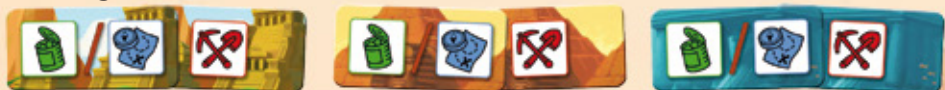
- 3 Segnalini Spedizione



- 30 Carte equipaggiamento - 8x Scarabeo (giallo), 12x Sconto (verde), 10x Bonus (rosso)



- 12 Segnalini Sconto



- 30 Orologi



- 4 Dadi



Ogni dado mostra i seguenti simboli:
3x cibo, 2x mappa, 1x pala e piccone

- 16 Mappe del Tesoro



- 27 Manufatti - 6x Manufatti-A e 21x Manufatti-B



- 12 Manufatti Perduti



- 12 Avventurieri (includo basi in plastica) - 3x giallo, 3x blu, 3x rosso, 3x verde



- 8 segnalini giocatore - 2x giallo, 2x blu, 2x rosso, 2x verde



- 4 Equipaggiamenti Iniziali



- 1 Regolamento

Obiettivo e Panoramica del Gioco

Ogni giocatore guida una squadra di 3 avventurieri alla scoperta di una terra vergine per guadagnare fama lungo la via. **Ci sono tre aree da giocare:**

I 3 scavi: I giocatori guadagnano fama trovando manufatti preziosi.



La spedizione: Una corsa di velocità contro gli altri giocatori per guadagnare fama lungo la via.



L'accampamento: I giocatori guadagnano equipaggiamenti che li aiuteranno a trovare manufatti e ricevere bonus alla spedizione.



Nel proprio turno il giocatore piazza i suoi avventurieri nelle tre aree. Per poter trovare un manufatto, ottenere un equipaggiamento, o avanzare sul tracciato spedizione, i giocatori dovranno ottenere, come risultati sui dadi, i simboli raffigurati sullo spazio dove hanno posizionato il proprio avventuriero. **Dopo** che un giocatore ha piazzato tutti i suoi avventurieri, indicando così cosa sta cercando di ottenere, prende tutti i dadi e li **lancia una singola volta**.

Ora è il momento di reclamare gli oggetti per i quali il giocatore ha ottenuto la corretta combinazione di dadi. Se è fortunato, può reclamare più cose nello stesso turno. Ma un giocatore può reclamare solo cose dallo spazio su cui ha piazzato il proprio avventuriero. Il gioco continua in senso orario finché una delle condizioni di fine partita viene innescata.

I giocatori quindi, conteggiano la propria fama e chi ne ha di più è il vincitore di Risky Adventure.



Preparazione

L'accampamento

- Piazzate l'**accampamento** sul tavolo.
- Mischiate le **carte equipaggiamento** a faccia in giù e piazzatele in una pila accanto all'accampamento. Rivelate le prime 4 carte e piazzatele da destra e sinistra sugli spazi equipaggiamento dell'accampamento. Gli **orologi** sono posti sulla rispettiva riserva dell'accampamento (questi segnalini rappresentano un'efficiente preparazione ed uso del tempo durante l'avventura).
- Piazzate i **segnalini sconto** accanto all'accampamento.

I 3 Scavi

- Piazzate i **3 scavi** sotto all'accampamento.
- Dividete i **manufatti** in base al loro retro in 2 pile A e B. Mischiate le 2 pile separatamente e piazzate 5 manufatti B a faccia in giù in ognuno dei 3 scavi. Poi piazzate 2 manufatti A in cima ad ognuna di queste pile. Rivelate il manufatto in cima su ogni scavo. Poi rimettete i manufatti B avanzati, nella scatola.
- Piazzate i **dadi** accanto agli scavi.

La spedizione

- Scegliete casualmente il primo giocatore. Egli prende i **3 segnalini spedizione**, li mischia a faccia in giù e tiene la pila di fronte a lui (ad indicare che è il primo giocatore). Gira il segnalino in cima alla pila e piazza la corrispondente spedizione sotto agli scavi.
- Mischiate le **mappe del tesoro** a faccia in giù in una pila e piazzatele accanto alla spedizione. Rivelate le prime 3 mappe del tesoro e piazzatele a faccia in su accanto alla pila.
- Piazzate i **manufatti perduti** accanto alla spedizione.

Materiale del giocatore

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende **2 segnalini giocatore**, **3 avventurieri**, e la propria **carta equipaggiamento iniziale**.
- Un segnalino giocatore va piazzato accanto al tracciato fama e l'altro accanto alla spedizione.
- Ogni giocatore prende un **orologio** e lo piazza sopra la sua carta equipaggiamento iniziale.



La Tana dei Goblin

Traduzione in Italiano: Paolo "Kagliostro" Bachiocchi
Impaginazione: Francesco "ZeroCool" Neri



Sequenza di Gioco

Risky Adventure è giocato in vari round. Un round si conclude una volta che tutti i giocatori hanno fatto il proprio turno. Ogni round inizia con il giocatore iniziale e continua in senso orario.

Il turno del giocatore è diviso in 3 fasi:

■ 1° fase: Piazzare gli Avventurieri

■ 2° fase: Lanciare i dadi

■ 3° fase: Pulizia

1° fase: Piazzare gli Avventurieri

Il giocatore piazza tutti i suoi avventurieri sugli spazi avventuriero dell'accampamento, degli scavi e/o della spedizione.

Può scegliere liberamente qualsiasi spazio, tuttavia non può essere piazzato più di un avventuriero sul tracciato della spedizione.

Una volta che il giocatore ha piazzato tutti e 3 i suoi avventurieri, il gioco continua con la ■ 2° fase: Lanciare i dadi.



Esempio: Mark piazza 2 dei suoi avventurieri sull'accampamento e uno sullo scavo del deserto.

2° fase: Lanciare i dadi

Il giocatore prende i 4 dadi e li lancia una volta. Dopo il lancio, il giocatore controlla se sugli spazi in cui ha piazzato i suoi avventurieri può reclamare un equipaggiamento, un manufatto e/o avanzare sul tracciato della spedizione.

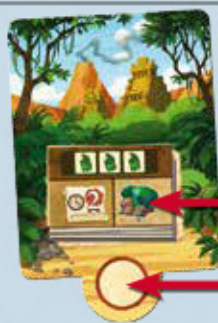
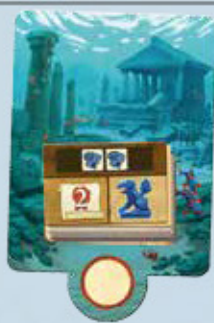
Con l'aiuto degli orologi il giocatore può cambiare un simbolo di un dado a proprio beneficio.

Un dado non può essere usato più volte.

Nota: come promemoria i giocatori devono piazzare ogni dado accanto allo spazio in cui lo vogliono spendere.

In base all'area scelta il giocatore può reclamare le seguenti cose:

I tre scavi:



Manufatto

Spazio Avventuriero

L'OROLOGIO

Un giocatore può usare un orologio dal proprio equipaggiamento iniziale per cambiare il simbolo di un dado con un altro simbolo a sua scelta. L'orologio viene rimesso nell'accampamento. Un giocatore può decidere di spendere fino a **4 orologi in un turno**.



Manufatti:

Combinazione dei dadi

Orologio e fama

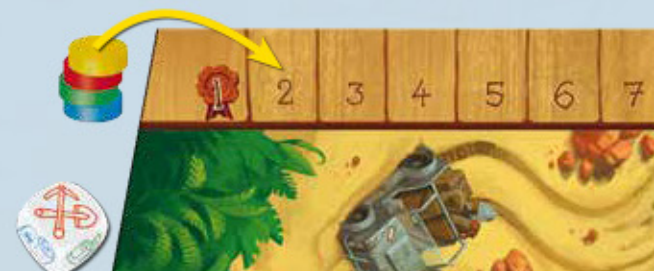
Tipo Manufatto



Per ottenere un manufatto un giocatore deve lanciare la combinazione di dadi raffigurata sul manufatto. Se ha successo, il giocatore guadagna punti fama e avanza, di conseguenza il proprio segnalino giocatore sul tracciato fama.

Se è raffigurato un orologio, il giocatore, oltre ai punti fama prende anche un orologio dall'accampamento e lo piazza sul suo equipaggiamento iniziale.

L'artefatto viene piazzato di fronte al giocatore.



Esempio: Inga usa 3 dadi lanciati, raffiguranti il simbolo cibo ed ottiene il manufatto. Lo piazza di fronte a se e avanza il suo segnalino giocatore di due spazi sul tracciato fama.

Ci sono 3 tipi di manufatto: Gemme, Sarcofaghi e Satue. Vengono usati per attivare le carte equipaggiamento e/o soddisfare i requisiti di una mappa del tesoro a fine partita.



Le spedizioni:



Simbolo del dado

Tracciato spedizione

1° Passo

Inizio

Spazio segnalino giocatore

Spazio Avventuriero

Per avanzare di uno spazio sul tracciato spedizione, il giocatore dovrà aver piazzato uno dei suoi avventurieri sullo spazio scelto e aver lanciato il/i dado/i corrispondente/i.

Il giocatore può anche decidere di avanzare di più di uno spazio in un turno piazzando il suo avventuriero più avanti rispetto al suo segnalino giocatore. Dovrà quindi lanciare **tutti i simboli** dei dadi per ogni spazio, fino allo spazio che vuole raggiungere. **Se fallisce** il lancio di tutti i simboli, **non potrà avanzare**.

Se il giocatore raggiunge lo spazio, piazza il suo segnalino giocatore sul relativo spazio segnalino giocatore e reclama la ricompensa solamente di quello spazio.



Orologio – Prende un orologio dall'accampamento e lo piazza sul suo equipaggiamento iniziale.



Mappa del tesoro + Manufatto Perduto – Prende un manufatto perduto e una mappa del tesoro tra quelle scoperte o dalla cima della pila.



Fama – Avanza il suo segnalino giocatore sul tracciato fama in accordo con il numero mostrato.

Nel turno successivo, potrà avanzare sul tracciato dalla nuova posizione del suo segnalino giocatore. Più giocatori possono avere il proprio segnalino giocatore sullo stesso spazio. Se un giocatore raggiunge la fine del tracciato spedizione, il round finisce e la spedizione corrente viene scartata. All'inizio del turno del primo giocatore, egli girerà il prossimo segnalino spedizione e la corrispondente spedizione verrà piazzata sul tavolo.

Tutti i giocatori avanzeranno sul nuovo tracciato ripartendo dall'inizio.



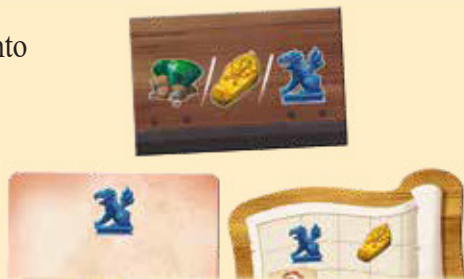
Esempio: Ulrich ha piazzato il suo avventuriero sullo spazio iniziale della spedizione e ha lanciato il simbolo pala e piccone richiesto. Ottiene l'orologio come ricompensa e piazza il suo segnalino giocatore sullo spazio segnalino giocatore.



Esempio: Ulrich ha piazzato il suo avventuriero due spazi più avanti del proprio segnalino giocatore. Dovrà ora lanciare due simboli cibo per raggiungere quello spazio. Sfortunatamente lancia solamente un simbolo cibo, quindi non può avanzare per niente.

MANUFATTI PERDUTI

Un manufatto perduto può essere usato per attivare qualsiasi carta equipaggiamento e/o soddisfare i requisiti di una mappa del tesoro alla fine della partita.



LA MAPPA DEL TESORO

Va mantenuta nascosta agli altri giocatori. Mostra la combinazione dei manufatti richiesti alla fine della partita, per guadagnare i punti raffigurati sopra. Un manufatto può contribuire a una mappa del tesoro, anche se è stato utilizzato per attivare una carta equipaggiamento. Ogni manufatto o manufatto perduto può essere usato solo per una mappa del tesoro.



L'accampamento:



Nell'accampamento i giocatori collezionano carte equipaggiamento, orologi e avanzano il proprio segnalino giocatore sul tracciato fama.

Per prendere un orologio un giocatore può piazzare 3 dadi qualsiasi sopra la riserva degli orologi e prenderne uno. Un giocatore può piazzare i 3 dadi in qualsiasi momento a prescindere da dove sono piazzati i suoi avventurieri. Piazza l'orologio ottenuto sopra la propria carta equipaggiamento iniziale.



Esempio: Inga non può reclamare niente con i simboli ottenuti, così ne usa tre per prendere un orologio.

Per poter prendere una carta equipaggiamento, un giocatore dovrà lanciare i simboli dei dadi raffigurati sopra la carta equipaggiamento. La carta equipaggiamento viene piazzata di fronte al giocatore.



Esempio: Inga ha lanciato i simboli necessari per la carta equipaggiamento. Prende la carta e la piazza di fronte a se.

Le carte equipaggiamento e gli orologi ottenuti in un turno saranno disponibili nel **turno successivo** (non nel turno in cui sono stati presi).

Le carte equipaggiamento sono di tre tipi: Bonus, Sconti e Scarabei.

BONUS

Le carte bonus permettono al giocatore di scegliere un punto fama addizionale o un orologio, posto che i criteri siano rispettati e che la carta sia attivata.

Ci sono due tipi di bonus:

A) Per prendere il bonus, il giocatore deve aver raggiunto uno spazio fama o mappa del tesoro+manufatto perduto su una spedizione.

B) Per prendere il bonus, il giocatore deve avere acquisito con successo un manufatto in uno dei due scavi mostrati.



Prima che un giocatore usi l'effetto di una carta bonus deve aver attivato la carta collegando alla carta un manufatto o un manufatto perduto con il simbolo corrispondente. Una volta attivata una carta, il suo effetto può essere usato fino alla fine della partita.



Esempio: Inga ha un tiro fortunato e può quindi avanzare sulla spedizione e inoltre reclamare un manufatto nel deserto. Siccome ha tutte e due le carte bonus attivate, può prendere entrambe le ricompense. Decide di prendere un punto fama extra per il manufatto e un orologio per lo spazio mappa del tesoro+manufatto perduto.

Un manufatto o manufatto perduto connesso ad una carta equipaggiamento, non può essere usato per attivare altre carte. Rimarrà connesso a quella carta per il resto della partita.

Bonus e sconti possono essere usati ogni turno se validi.

Una volta che un giocatore ha potuto o voluto usare tutti i dadi, il turno finisce e si passa alla **3° fase: Pulizia**.

SCONTI

Quando un giocatore acquisisce una carta sconto, prende il corrispondente segnalino sconto e lo piazza sopra la carta. **Ci sono due tipi di sconto:**

A) Qui non c'è un simbolo manufatto di attivazione, possono essere usate dal prossimo turno. Un giocatore può usare i simboli mostrati solo una volta per round.

B) Queste devono essere attivate con il corrispondente manufatto.



Quando un giocatore prova ad acquisire un manufatto in uno degli scavi mostrati sulla carta sconto, può usare il segnalino sconto come un dado addizionale. Un giocatore può usare più segnalini sconto per prendere un manufatto se corrispondenti a quello scavo. Qualsiasi segnalino speso sarà recuperato durante la **3° fase: Pulizia** per poter essere riutilizzato nei turni successivi.



Esempio: Anthony ha due carte sconto per gli scavi nel mare. Egli usa questi due segnalini insieme ad

altri due dadi per acquisire il manufatto. Usa uno dei suoi due dadi rimasti per avanzare sul tracciato spedizione. Il suo quarto dado non viene utilizzato.

SCARABEI

Ci sono due tipi di scarabei: La parte alta e la parte bassa. Ogni parte valer 1 punto fama alla fine della partita. Un set di entrambe le parti vale 4 punti a fine partita.



1 Punto Fama



1 Punto Fama



4 Punti Fama

3° fase: Pulizia

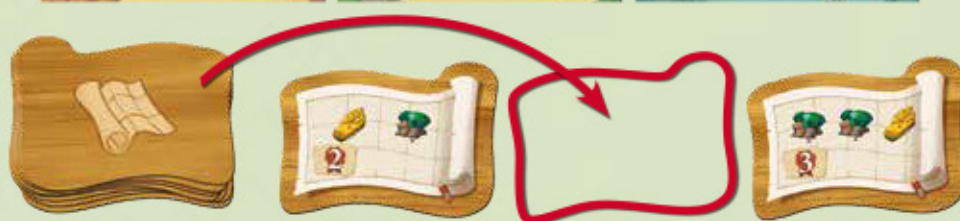
Se delle carte equipaggiamento sono state acquisite, il giocatore prima fa scorrere le carte equipaggiamento rimanenti, da destra a sinistra in modo da riempire i buchi. Poi riempie gli spazi dalla pila equipaggiamenti.



Se i manufatti sono stati presi, egli gira quelli successivi dalle rispettive pile.



Se una mappa del tesoro è stata presa tra quelle a faccia in su, il giocatore rivela una nuova mappa del tesoro e la pone accanto alle altre a faccia in su.



Il giocatore poi riprende i suoi 3 avventurieri e li mette davanti a se e rimette tutti i segnalini sconto utilizzati sopra le rispettive carte sconto. La partita continua con il successivo giocatore in senso orario.

Fine della partita e Punteggio Finale

La partita finisce alla fine del round in cui si attivano una o più delle seguenti condizioni di fine partita:

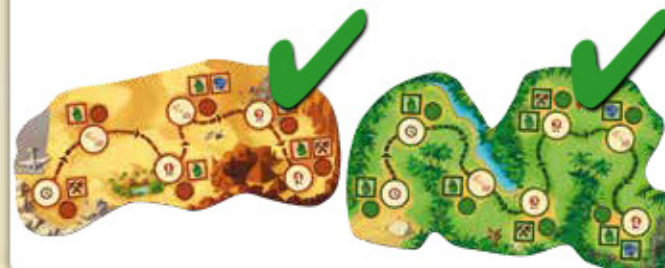
1) La pila delle carte equipaggiamento è terminata e non ci sono più spazi sull'accampamento da riempire.



2) Uno dei 3 scavi non ha più manufatti da poter acquisire.



3) La seconda spedizione è completata e scartata.



Ora i giocatori aggiungono punti fama addizionali per il loro scarabeo e mappe del tesoro completate.



Il giocatore con il maggior numero di punti fama vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore che ha più carte equipaggiamento è il vincitore. Se il pareggio persiste, ci saranno più vincitori.



Esempio: Anthony guadagna 6 punti fama extra per uno scarabeo completo e per due parti alte dello scarabeo. Ha inoltre completato tre mappe del tesoro con i suoi manufatti. Guadagna quindi altri 10 punti fama (2+3+5).