

Rette Sich Wer Kann (Walter Müller)

Un gioco di Ronald Wettring per 3-6 giocatori
Traduzione di Alessandro Mongelli

Descrizione

Una Catastrofe!

La vostra nave ha si colpito una scoglio e sta affondando velocemente. Se i vostri marinai riescono a raggiungere un' isola con le lance di salvataggio sopravvivranno. Ma attenzione! Le lance di salvataggio sono piene di falle e possono affondare da un momento all'altro. Inoltre, i vostri compagni di sventura non sono molto cooperativi. Tutti nuotano in continuazione da una lancia all'altra nella speranza di trovare quella più veloce e sicura. E proprio quando siete sicuri che tutti hanno deciso cosa fare, esce fuori un ufficiale ed ordina a tutti di fare qualcos'altro. Beh, cos'altro vi aspettavate? Si salvi chi può!

Contenuto

- 1 tabellone
- 7 barche
- 6 ruote di voto
- 1 bastone di inizio
- 28 marinai (pedine piccole) 5 nei colori rosso, giallo, verde e viola, 4 nei colori arancione e bianco
- 12 ufficiali (pedine grandi)
- 18 gettoni del Capitano (3 in ognuno dei 6 colori)
- 15 falle (pedine cilindriche blu)
- Il regolamento

Preparazione

Tutti i giocatori scelgono una scialuppa di salvataggio (non quella nera) e prendono le pedine corrispondenti (marinai) dello stesso colore. Le pedine grandi sono ufficiali mentre quelle piccole sono marinai. Ogni giocatore prende anche i tre "Gettoni del Capitano" dello stesso colore della propria barca e una ruota di voto.

I 15 "Segnalini falla" blu vengono piazzati sul tavolo a fianco del tabellone.

Viene scelto un giocatore iniziale e gli viene dato il bastone di inizio.

Il giocatore iniziale piazza la sua barca in uno dei profili ad arco della prima fila (nella parte inferiore del tabellone). Gli altri giocatori seguono in senso orario. La barca nera viene piazzata in uno dei rimanenti profili ad arco della prima fila.

Il giocatore iniziale ora dispone una delle sue pedine (grandi o piccole) in un qualsiasi posto (foro) in una delle lance. Gli altri giocatori seguono in senso orario fino a che tutte le loro pedine sono piazzate. NOTA: Non è necessario piazzare pedine sulla propria lancia. Infatti, l' unico motivo per cui ad ogni giocatore corrisponde una lancia è per decidere eventuali situazioni di parità al termine del gioco. Se alla fine del gioco due o più i giocatori hanno lo

stesso punteggio, allora vince il giocatore la cui lancia ha raggiunto per prima un'isola. Se nessuna delle barche dei giocatori in parità ha raggiunto un'isola, allora vince il giocatore che siede il più vicino al proprietario della prima barca a raggiungere un'isola (in senso orario).

Le Fasi Di Gioco

Il gioco si svolge in più turni. Ciascun turno viene iniziato da un nuovo giocatore. Ogni turno consiste di 3 fasi:

1. Votare per piazzare una falla in una barca.
2. Votare per muovere una barca verso le isole.
3. Nuotare verso una barca migliore.

Fase 1: Piazzare una falla

Questa fase termina quando una delle barche ha ricevuto una nuova falla.

Tutti i giocatori discutono/litigano/si minacciano fra loro per decidere quale barca dovrebbe ricevere una falla. Alla fine, il giocatore iniziale richiede una votazione. Ogni giocatore gira segretamente la propria ruota di voto fino a che il colore della barca a cui desidera aggiungere una falla non compare nella finestra triangolare. Quando tutti i giocatori sono pronti, i voti vengono rivelati. La barca che ha ricevuto il maggior numero di voti riceve la falla.

Esempio

- Al vota per il NERO.
- Bob vota per il ROSSO.
- Carol vota per il VERDE.
- Dave vota per il VIOLA.
- Ed vota per il BIANCO.
- Frank vota per il NERO.

La barca NERA ottiene la falla.

In caso di parità, il giocatore iniziale decide quale delle barche in parità riceverà la falla.

Se la barca selezionata ha un posto vuoto, la falla viene piazzata lì. Se invece la barca selezionata è piena, qualcuno verrà gettato in mare per fare spazio alla falla. In questo caso si dovrà scegliere chi buttare fuori e quindi si procede ad un'altra votazione.

Il Voto Speciale

Soltanto i giocatori che hanno delle pedine nella barca che ha ricevuto la falla possono votare in questa elezione. Ogni pedina grande (ufficiale) ottiene 2 voti. Ogni pedina piccola (marinaio) ottiene 1 voto. Tutti i giocatori interessati possono discutere/litigare/minacciarsi fra loro per decidere chi deve lasciare la barca.

Alla fine il giocatore iniziale richiede una votazione. Ogni giocatore nella barca gira segretamente la sua ruota di voto finché non compare nella finestra triangolare il colore

della pedina che desidera buttare fuori dalla barca. Quando tutti i giocatori sono pronti, i voti vengono rivelati. Di nuovo, il colore che ha ricevuto il maggior numero di voti perde una delle sue pedine sulla barca.

Se c'è più di una pedina del colore scelto nella barca danneggiata, il proprietario decide quale delle sue pedine rimuovere. Se possibile, è sempre meglio rimuovere una pedina piccola invece che una grande perché le pedine grandi forniscono più punti quando (e se) raggiungono un' isola.

Esempio

La barca NERA deve ricevere una falla ma, essendo piena, viene chiamata una votazione. Nella barca NERA:

Il VERDE ha 2 pedine piccoli - 2 voti.

Il ROSSO ha una pedina grande - 2 voti.

Il BIANCO ha 1 pedina grande e una piccola – 3 voti.

Il VIOLA ha 2 pedine grandi - 4 voti.

Se il VERDE, il ROSSO ed il BIANCO votano tutti per il VIOLA, allora il VIOLA dovrà rimuovere uno delle sue pedine (il voto sarebbe 7 contro 4). Se il VIOLA e un qualunque altro giocatore vota per il BIANCO, allora il BIANCO perderà una pedina. Se il VIOLA ha votato per il VERDE, il VERDE e il ROSSO hanno votato per il VIOLA ed il BIANCO ha votato per il ROSSO, si verifica una situazione di parità 4 a 4 fra il VERDE ed il VIOLA ed il giocatore iniziale deciderà quale dei due dovrà perdere una pedina.

Una volta che la pedina è stata rimossa, il segnalino blu della falla viene messo al suo posto.

Fase 2: Muovere una barca

Questa fase termina quando una barca viene spostata di una posizione verso le isole.

Le barche si muovono soltanto in avanti. Ognuna si dirige verso una particolare isola e può muoversi soltanto verso quell' isola.

I giocatori discutono/litigano/si minacciano fra loro per decidere quale barca deve essere spostata. Alla fine, il giocatore iniziale richiede una votazione. Ogni giocatore gira segretamente la ruota di voto fino a che il colore della barca che desidera muovere non compare nella finestra triangolare. Quando tutti i giocatori sono pronti, i voti vengono rivelati. La barca che ha ricevuto il maggior numero di voti viene spostata in avanti di una posizione verso le isole. Le situazioni di parità, come sempre, vengono risolte dal giocatore iniziale. Non appena una barca raggiunge un' isola, le pedine vengono rimosse e vengono assegnati i punti. Ogni isola fornisce un punteggio diverso. Il valore più alto viene assegnato a tutte le pedine grandi che raggiungono l'isola, mentre alle pedine piccole viene assegnato quello più basso.

Fase 3: Nuotare verso una barca migliore

Questa fase viene eseguita se ci sono almeno due barche in gioco e continua fino a quando tutte le pedine rimosse dalle barche non hanno raggiunto una nuova barca o sono annegate.

A partire dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ogni giocatore deve rimuovere una delle sue pedine da una barca e piazzarla dietro di essa. Una volta che tutti i giocatori hanno eseguito questa operazione, a partire dal giocatore che ha rimosso una pedina per ULTIMO e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore deve mettere la pedina che ha rimosso nuovamente dentro una barca differente. Se non ci sono posti disponibili in una delle altre barche, il vostro uomo annega e viene rimosso dal gioco.

Limitazioni

Se non potete rimuovere un uomo da una barca perché tutti i vostri uomini (pedine) sono dentro barche che altri giocatori già hanno abbandonato, allora non siete tenuti a rimuovere una pedina.

Non potete saltare fuori e nuovamente dentro la stessa barca. Deve essere una barca diversa altrimenti la vostra pedina annegherà.

Più di una pedina può saltare nella stessa barca finché ci sono posti disponibili.

Per tutte le fasi

Se alla conclusione di qualunque fase una barca contiene più falle che pedine, allora quella barca affonda con tutti gli uomini a bordo. Rimuovere dal gioco la barca e tutte le pedine e le falle che contiene.

Il Cappello Del Capitano

Questa regola esclude tutte le regole precedenti.

Durante qualsiasi voto, invece che di girare la ruota di voto in modo da far comparire un colore nella finestra triangolare, un giocatore può tentare di indossare il Cappello del Capitano. A questo scopo il giocatore deve girare la ruota di voto in modo da far comparire nella finestra triangolare il Cappello del Capitano.

Quando i voti vengono rivelati, se siete l' unico elettore ad aver scelto il Cappello del Capitano allora ottenere il titolo di Capitano. Il Capitano può decidere solo il risultato del voto. Non importa se tutti hanno votato contro di voi, siete il capitano e decidete il risultato.

Purtroppo, se più di un giocatore sceglie il Cappello del Capitano, allora nessuno può portare il cappello ed il voto viene risolto come se i giocatori che hanno selezionato il cappello non avessero votato affatto. Se tutti i giocatori hanno scelto il cappello, la votazione deve essere ripetuta.

Purtroppo, ad ogni giocatore sono concessi soltanto 3 TENTATIVI di portare il Cappello del Capitano. Quando i voti vengono rivelati, tutti i giocatori che hanno selezionato il Cappello del Capitano devono scartare uno dei loro 3 "Gettoni del Capitano". Il gettone deve essere scartato anche se il tentativo di indossare il Cappello del Capitano non è riuscito.

Fine del Gioco

Il gioco termina quando tutte le barche sono o approdate ad un' isola o affondate. A questo punto si sommano i punteggi e il giocatore con il totale più alto vince.