

Un gioco di
ROBERTO FRAGA

illustrato da
PIERÒ

Dagli 8 anni in su.
Da 15 a 45 minuti.
Da 2 a 6 giocatori.
Si consiglia di giocare
alcune partite con 2, 3 o 4
giocatori prima di giocare
con 5 o 6.

ROBERTO FRAGA RIVER DRAGONS

Nel delta del Mekong, i giovani più coraggiosi ogni anno si sfidano in una famosa competizione. Costruendo passerelle per mezzo di assi e pietre, devono attraversare il fiume per raggiungere il villaggio sulla riva opposta. Per potervi arrivare, devono programmare le loro azioni con cautela, evitando le manovre degli avversari e gli assalti inaspettati dei draghi del Mekong. Il primo che raggiunge la sua destinazione riceverà un drago d'oro dal re in persona!

CONTENUTO

1 tabellone
78 carte Azione (13 per ogni colore)
6 pedoni: 3 femmine e 3 maschi,
in colori differenti
36 assi numerate in 6 dimensioni
e 6 colori differenti
1 carta primo giocatore
27 pietre

SCOPO DEL GIOCO

Esci dal tuo villaggio, posiziona le pietre, costruisci le passerelle e attraversa il tabellone per raggiungere il villaggio di destinazione.

PREPARAZIONE

- Metti il tabellone **1** al centro del tavolo, sul lato in cui sono visibili le isole.
- Metti le pietre **2** vicino al tabellone in modo da creare una riserva raggiungibile da tutti i giocatori.
- Scegli un colore corrispondente a uno dei villaggi di partenza. Se ci sono meno di 6 giocatori, non tutti i colori/villaggi verranno utilizzati. La legenda a fianco di ogni villaggio indica se il colore può essere usato a seconda del numero di giocatori.



Il giocatore più giovane prende la carta del primo giocatore **3** e la colloca di fronte a sé. Il primo giocatore cambierà a ogni turno, procedendo in senso orario.

Materiale del giocatore

- 1 pedone **4** collocato sul suo villaggio di partenza.
- 6 assi **5** dello stesso colore e di dimensioni differenti collocate di fronte a sé per creare una riserva.
- 13 carte Azione **6** nella sua mano dalle quali rimuove tutte le carte Drago dei colori assenti.

Sommario

Giocatori	Colori giocanti	Carte rimosse dalla partita
2	Rosa e nero	Drago rosso, verde, blu e giallo
3	Blu, rosso e rosa	Drago verde, giallo e nero
4	Blu, verde, rosso e giallo	Drago nero e rosa
5	Tutti i colori tranne il rosa	Drago rosa
6	Tutti i colori	-

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita si compone di diversi turni. Un turno si svolge nel seguente modo:

1. Fase Programmazione:

Ogni giocatore sceglie 5 carte Azione tra quelle che ha in mano. Le colloca a faccia in giù davanti a sé nell'ordine in cui desidera giocarle, iniziando dalla sinistra. Queste carte rappresentano le 5 azioni che il giocatore effettuerà durante questo turno. Fate attenzione, una volta giocate le carte, queste NON POSSONO essere cambiate o spostate.

2. Fase Azione/Esecuzione:

Quando tutti i giocatori hanno 5 carte davanti a sé, tutte le prime carte vengono rivelate contemporaneamente. Dopodiché, in ordine di turno, ciascuno esegue la propria azione, uno dopo l'altro, procedendo in senso orario e iniziando sempre dal primo giocatore.

Una volta che tutte le azioni sono state completate, i giocatori rivelano la loro seconda carta ed eseguono le azioni corrispondenti. Questa procedura viene ripetuta per tutte e 5 le carte.

Attenzione: Un giocatore può avere una delle sue azioni cancellate da una carta Drago (controllare la sezione nel retro delle regole: "I draghi di fiume").

Il turno termina una volta che tutte le azioni sono state eseguite:

1. Il primo giocatore passa la carta primo giocatore a colui che siede alla sua sinistra.
2. I giocatori riprendono in mano tutte le carte Azione usate durante il turno (le stesse carte possono essere usate nuovamente durante il turno successivo).
3. Inizia un nuovo turno, cominciando con la fase Programmazione, e così via.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina istantaneamente non appena un pedone raggiunge il suo villaggio di destinazione anche se il turno e le azioni non sono terminati.



Colloca 1 pietra



COLLOCA 1 PIETRA

Il giocatore DEVE collocare 1 pietra su una delle 27 isole.

COLLOCA 2 PIETRE

Il giocatore DEVE collocare 2 pietre, ciascuna su una delle 27 isole.

- Una pietra non può essere collocata oltre i bordi dell'isola.
- Ogni isola può contenere una sola pietra.
- Non è possibile collocare una pietra su un villaggio.
- Una volta che la pietra è collocata non può essere spostata o rimossa dal tabellone, tranne che con l'azione "Rimuovi 1 asse oppure 1 pietra".
- Se non ci sono più pietre a disposizione nella riserva quando un giocatore ha bisogno di prenderne una, l'azione viene persa.



Regole per Esperti

Capovolgete il tabellone rendendo visibile il lato dove le isole sono scomparse. Anziché collocare le pietre sulle isole, dovete collocarle direttamente nell'acqua. Per il resto della partita, mantenete le regole normali.

Colloca 2 pietre



Colloca 1 asse



COLLOCA 1 ASSE

Il giocatore DEVE collocare 1 asse sostenuta da due pietre, o da un villaggio e una pietra.

COLLOCA 2 ASSI

Il giocatore DEVE collocare 2 assi seguendo le stesse regole.

Il giocatore DEVE valutare la distanza tra due pietre o tra una pietra e un villaggio e poi scegliere un'asse dalla propria riserva. Una volta che l'asse è stata scelta non può più essere cambiata, anche se risulta essere una pessima scelta!

- Se l'asse è troppo lunga, non è un problema: un'asse può oltrepassare i confini della pietra.
- Ma se l'asse non può essere sistemata in modo stabile (troppo corta), il giocatore DEVE collocarla da un'altra parte.
- Se il giocatore non riesce a trovare un posto adeguato, l'asse viene rimossa dalla partita e non sarà più disponibile!
- È proibito spostare una pietra per poter collocare un'asse.
- **Importante!** Un'asse non può essere posta su un'altra asse tranne nel caso in cui una pietra o un villaggio non le possano sostenere entrambe.
- **Importante!** Una pietra può sostenere solamente un massimo di 3 assi. Allo stesso modo, un villaggio può ospitare al massimo 3 assi.



Colloca 2 assi



RIMUOVI 1 ASSE OPPURE 1 PIETRA

Il giocatore DEVE scegliere tra:

- **Rimuovere un'asse di qualsiasi colore e dimensione dal tabellone e metterla nella propria riserva di assi. Sarà in grado di utilizzarla in seguito.**
- **Rimuovere una pietra dal tabellone e rimetterla nella riserva comune.**

È proibito:

- Rimuovere un'asse occupata da un pedone.
- Avere due assi della stessa dimensione nella riserva individuale (con lo stesso numero).
- Avere più di 2 diversi colori di assi nella riserva individuale.
- Rimuovere una pietra già utilizzata da una o più assi.

Se non si può rimuovere alcuna asse o pietra, l'azione viene persa.

Rimuovi 1 asse OPPURE 1 pietra



1 Movimento



1 MOVIMENTO

Il giocatore DEVE muovere il suo pedone su un'asse adiacente disponibile (non occupata da un altro pedone) o su un villaggio (vedi Esempio 1).

2 MOVIMENTI

Il giocatore DEVE muovere il suo pedone su due assi o su un'asse e un villaggio (vedi Esempio 2).

- Un pedone può essere spostato in qualsiasi direzione e su qualsiasi asse indipendentemente dal colore.
- Un pedone non può spostarsi su un'asse occupata da un altro pedone, ma un villaggio può ospitare un numero illimitato di pedoni.
- Se non è possibile muoversi in alcuna direzione, il pedone cade nel fiume e viene rimesso nel villaggio di partenza.
- Nel caso dei 2 MOVIMENTI, è possibile fare una inversione a U e terminare il movimento sull'asse da dove si era partiti.



Esempio 1: Il pedone verde deve spostarsi su un'asse adiacente libera. In questo caso può muoversi sull'asse verde alla sua sinistra o sull'asse rossa alla sua destra. Non può spostarsi sull'asse rosa già occupata dal pedone giallo.



Esempio 2: Il pedone verde deve muoversi di due assi. In questa situazione, tutte le assi attorno sono occupate da altri pedoni. Egli può solamente raggiungere il villaggio rosso o ritornare sull'asse in cui si trova in questo momento.

2 Movimenti



SALTA UN ALTRO PEDONE

Il giocatore DEVE far saltare il proprio pedone sopra a un pedone che si trovi su un'asse adiacente.

- Il risultato del salto è equivalente all'azione 2 MOVIMENTI (vedi Esempio 3).
- Perché questa azione sia possibile, il pedone deve essere in grado di atterrare su di un villaggio o un'asse non occupata.
- Se non è possibile effettuare alcun salto (nessun pedone su assi adiacenti, nessun posto dove atterrare), il pedone salta a vuoto, cade nel fiume e viene riportato nel villaggio di partenza (vedi Esempio 4).



Esempio 3: Il pedone giallo deve saltare un altro pedone. In questo caso può solamente saltare il pedone verde e atterrare sull'asse rossa poiché non ha altri pedoni vicino a sé.



Esempio 4: Non ci sono pedoni sopra ai quali il pedone giallo possa saltare. Sbaglia il salto, cade nel fiume e ritorna nel suo villaggio di partenza.

Salta un altro pedone



I DRAGHI DI FIUME

Durante la fase Esecuzione, una carta Drago cancella l'azione della carta presente nella stessa posizione messa dal giocatore che ha lo stesso colore del drago.

Un giocatore non può giocare più di una carta Drago per turno. Può anche decidere di non usarne alcuna.

Una carta Drago non cancella l'effetto di un'altra carta Drago. Se diversi giocatori hanno usato la carta Drago nella stessa posizione, tutti gli effetti si applicano (vedi Esempio 5).

Promemoria

In una partita con meno di 6 giocatori, ogni giocatore rimuove dalla propria mano i draghi corrispondenti ai colori assenti.



Esempio 5: Il giocatore rosa ha collocato un drago verde nella quarta posizione. Il drago verde non cancella il drago blu. Il giocatore blu non sarà in grado di effettuare la sua quarta azione.