

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.  
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Grafica a cura di *demian*

Revisione a cura di *Leo*



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

ALAIN EPRON



# VANUATU

REGOLE PER 2 PLAYERS

## NOTA DELL'AUTORE

Questa variante nasce dalla richiesta di molte persone di giocare Vanuatu in due, cosa non possibile con il regolamento base.

Tuttavia, non è così semplice dato che gran parte dell'interesse del gioco deriva dalla interazione tra i giocatori e la tensione attorno al tavolo durante la fase di pianificazione ed esecuzione delle azioni. Ora, con 2 giocatori, il numero di azioni disponibili potrebbe ridurre tutta questa tensione e interazione che sono il punto centrale del gioco. Si doveva trovare una soluzione che soddisfacesse questi due requisiti:

- Mantenere una forte interazione tra i 2 giocatori
- Mantenere una tensione costante per l'attuazione delle azioni.

Alla luce dei feedback dei test, che sono stati condotti in tutto il mondo, questa variante, fornendo un lato più aggressivo al gioco, risponde pienamente a queste esigenze.

## IDEA :

Con questa variante, ogni giocatore sarà in grado di fornire un livello di accessibilità alle azioni usando 5 segnalini neutrali (di uno degli altri 3 colori disponibili). In questo modo, le azioni non saranno completamente bloccate, ma semplicemente meno accessibili per i giocatori che avranno bisogno di spendere gettoni AZIONE in numero maggiore per eseguire queste azioni, e di fatto avere meno azioni. Starà a voi scegliere la migliore azione che realmente vi interessa giocare.

Sono stati apportati solo alcuni cambiamenti nelle regole di base come la gestione dei diversi personaggi e il movimento della barca.



## SETUP

Prepara il gioco come se si giocasse con 3 giocatori.

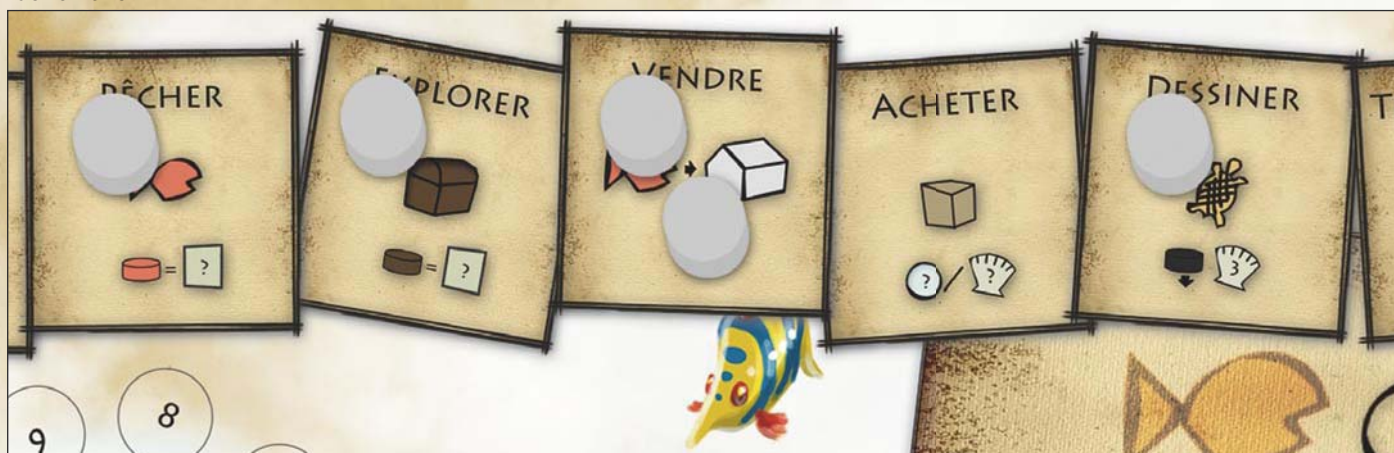
I segnalini AZIONE di un terzo colore sono piazzati vicino al tabellone (segnalini neutrali)

Piazza le tessere personaggio a faccia in giù vicino al tabellone formando un mazzo. Rivela le prime 5 tessere personaggio che rappresenteranno i personaggi disponibili per questo turno.

## ACCESSIBILITÀ DELLE AZIONI

Dopo la prima fase e prima della selezione di un personaggio, il Primo giocatore prende due segnalini neutrali e li piazza su una o più azioni a sua scelta. Il secondo giocatore fa la stessa cosa con i tre segnalini rimanenti.

Questi segnalini neutrali definiranno il livello di accessibilità dell'azione.



ESEMPIO: Il Primo giocatore ha scelto di piazzare i suoi due segnalini neutrali sull'azione VENDERE mentre il secondo giocatore ha deciso di piazzarli sull'azione PESCARE, ESPLOREARE e DISEGNARE. In questo modo, per giocare l'azione VENDERE, un giocatore deve piazzare almeno 3 segnalini AZIONE su questa azione, o 2 segnalini se il giocatore sceglie il personaggio del MERCANTE. Per giocare l'azione PESCARE, ESPLOREARE e DISEGNARE, i giocatori devono piazzare almeno due segnalini AZIONE (o 1 se scelgono il personaggio del pescatore, del sub o dell'artista). Se un giocatore sceglie il personaggio del predicatore, può piazzare solo un singolo segnalino AZIONE su una di queste azioni per giocarla. Tuttavia, può farlo solo se non ha la maggioranza su una qualsiasi azione.

## SCelta DEI PERSONAGGI

All'inizio di ogni round, tutti i personaggi del precedente round sono scartati. I successivi 5 personaggi sono rivelati dal mazzo afaccia in su vicino al tabellone. Se il mazzo è esaurito mischia la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo, a faccia in giù. Questo succede normalmente ogni 2 turni.

Dopo che si definisce l'accessibilità delle azioni, il primo giocatore sceglie un personaggio da quelli disponibili, poi il secondo giocatore fa lo stesso.

*Nota: Il bonus dei personaggi non cambia dalle normali regole.*

## NAVIGARE

A differenza del gioco base, ci può essere solo una barca sulla stessa tessera MARE, ad eccezione dell'inizio del gioco in cui la posizione di partenza delle barche rimane la stessa del gioco base.

*Nota: Una barca può attraversare uno spazio occupato da una altra barca, ma non può fermarsi su di esso.*

Così, per giocare un'azione su cui ci sono segnalini neutrali, un giocatore deve piazzare sull'azione tanti segnalini AZIONE + 1 quanti sono i segnalini neutrali presenti (vedere l'esempio sotto).

Tuttavia, i personaggi permetteranno, in aggiunta ai loro bonus, di vincere un pareggio contro i segnalini neutrali. Così, con il personaggio che corrisponde a un'azione, un giocatore può piazzare solo lo stesso numero di segnalini AZIONE pari al numero dei segnalini neutrali piazzati su di essa.

**ATTENZIONE: Il bonus fornito dal PREDICATORE non cambia. Il giocatore che sceglie questo personaggio può compiere un'azione a sua scelta che aveva previsto se e solo se non esiste una maggioranza su una qualsiasi azione. Quindi può svolgere un'azione su cui ci sono i segnalini neutrali con solo uno dei suoi segnalini AZIONE piazzati su di essa.**

## AVVERTIMENTO

A causa della restrizione sul movimento (una barca per spazio di MARE) è possibile che si verifichi una divisione tra i giocatori che si muoveranno verso in parti diversi dell'arcipelago. Quindi agire come primo giocatore potrebbe assumere una grande importanza poiché questi piazza le tessere Arcipelago. Tuttavia, questo vantaggio è controbilanciato dal fatto che il secondo giocatore ha un segnalino neutrale in più da piazzare che può essere svantaggioso per il primo giocatore.

Non dimenticare che la configurazione dell'arcipelago è predefinita. Così, ponendo tutte le tessere sulla stessa parte dell'ARCIPELAGO all'inizio del gioco, sarà necessario piazzare le tessere sul lato opposto nella seconda parte del gioco e quindi rendere l'accesso più facile all'altro giocatore.

Si consiglia pertanto di sapere come fare regali al momento opportuno in modo da non esserne sprovvisto nel futuro. Allo stesso modo, un giocatore che non ha risorse tende a cercare di bloccare l'azione NAVIGARE con i segnalini neutrali, impedendo così al primo giocatore di ricevere questo beneficio. Bluff e trucchi sono quindi necessari per raggiungere i propri scopi.

Thank you to those who have lent tests and in particular Thierry Vincent, Bastoche, Leonardo, Fabian, Manu, Kevin and other I forgot. And thank you to Sebastian for spelling corrections. Finally thank you to Julie for her unwavering support.