



Traduzione: Sargon

Componenti

1 Tabellone
75 ranger
5 aereoplani
5 segnalini punteggio
5 aiuti di gioco in 5 colori
42 carte
24 tasselli industrializzazione
24 tasselli conservazione
44 Dollari Australiani
1 Mulino a Vento (da usare nel gioco completo)
1 freccia, 1 anello e 1 base la ruota del mulino a vento

Il Gioco

Ogni giocatore cerca di assegnare I propri ranger ai progetti statali di protezione e di industrializzazione. Chi riesce a farlo nel migliore dei modi vince.

Il Tabellone

Il tabellone è la mappa dell’Australia, divisa in 6 territori: Western Australia, Northern Territory, Queensland, New South Wales, Victoria and South Australia (Tasmania non è inclusa). Ogni territorio consiste in un certo numero di regioni, identificate tramite colori differenti. Ci sono un totale di 24 regioni tra terra e mare sul tabellone. Lungo i confini dei territori e delle regioni ci sono dei campi o delle navi dove i giocatori possono posizionare i loro ranger durante il gioco. Il percorso dei punti corre lungo il bordo del tabellone e i giocatori utilizzano il loro segnalino punteggio per indicare i loro punti vittoria. Ci sono due livelli di regole, base per familiarizzare col gioco e avanzato per utilizzare appieno le potenzialità de gioco.

Preparazione

Prima di giocare la prima volta,rimuovete con cura tutti i fustellati.Assemblate il mulino a vento come mostrato in figura. Mettete il tabellone nel centro del tavolo. Mescolate i tasselli industrializzazione coperti e piazzatene uno coperto su ogni regione. Ora mescolate i tasselli

conservazione coperti e piazzatene uno scoperto su ogni regione. Ogni giocatori sceglie un colore e prende l'intera dotazione di quel colore:

- 1 aereo che piazza davanti a se.
- 1 segnalino dei punteggi che posiziona sullo spazio del percorso punti 0/100.
- 1 aiuto di gioco. L'area a destra che mostra un aereo è usato per i ranger.

A sinistra dell'aiuto di gioco, invece, si trova un riassunto delle regole e del turno. Separate le carte a seconda del loro retro (rosso con 4 simboli tra ranger e dollari), avrete 4 mazzetti che dovrete mescolare e posare in fila separati e coperti. Rimuovere ora 9 carte da ogni mazzo e piazzatele scoperte vicino al tabellone. Rimuovere ora le carte rimaste dal gioco. Cominciando con il giocatore più giovane e procedendo in senso orario, ogni giocatore pesca 1 carta da un mazzo a suo piacere. Quindi, quando tutti hanno preso una carta, ripetere la procedura, così che tutti i giocatori abbiano 2 carte in mano. Il retro delle carte indica il numero massimo di ranger che possono essere posizionati giocando quella carta. Piazzare i dollari australiani a lato della mappa. Nel gioco base il mulino a vento non serve, riporlo nella scatola.

I colori che si devono scegliere a seconda del numero dei giocatori

Giocatori	2	numero ranger	20 nero, bianco
	3	numero ranger	14 nero, bianco, arancione
	4	numero ranger	11 nero, bianco, arancione, blu
	5	numero ranger	10 nero, bianco, arancione, blu, marrone

GIOCO BASE

Il gioco è giocato in turni, procedendo in senso orario. Il giocatore che pensa di conoscere più cose sull'Australia, inizia. Altrimenti scegliete un altro modo per definire il primo giocatore. Il giocatore attivo al suo turno deve compiere due azioni, anche raddoppiandone una. Le azioni possibili sono:

- Volare
- Giocare Carte (usare ranger e guadagnare dollari)
- Riprendere ranger

Volare

Quando un giocatore sceglie questa azione per la prima volta, può prendere il suo aereo e posizionarlo in una qualunque regione del gioco (è una azione). Successivamente questa azione sarà semplicemente spostare l'aereo in una qualunque altra regione. Appena un aereo atterra su una regione con il tassello industrializzazione coperto, questo viene girato e palesato, NdT.

Nota: Possono esserci più aerei in una regione. Se un giocatore atterra in una regione con il tassello industrializzazione nascosto, il suo turno finisce subito. Una volta che il tassello industrializzazione viene girato non può più essere capovolto di nuovo.

Giocare una carta (mettere ranger e guadagnare dollari)

Si può giocare una carta solo è dello stesso colore della regione dove si trova il proprio aereo, Giocando una carta, un giocatore può utilizzare ranger nei campi o nelle navi di quella regione e guadagnare dollari. Quando si compie questa azione, il giocatore deve posizionare i ranger solo su spazi vuoti, a prescindere che ce ne siano alcuni occupati da altri suoi ranger. Un campo o una nave possono contenere solo ranger di un giocatore.

Nota: Un giocatore può solo usare il numero di ranger mostrato dalla carta giocata o meno. Comunque sia il giocatore guadagna sempre il numero di dollari indicati dalla carta. La carte

utilizzate vengono scartate e rimosse dal gioco. Quando una carta viene giocata, il giocatore prende immediatamente un'altra carta da un mazzo qualunque (ammesso che ci siano ancora carte).

Nota: Verso la fine del gioco può capitare che un giocatore non possa essere in grado di utilizzare una carta in modo appropriato (ad esempio ha finito i ranger), così un giocatore può giocare una carta senza mettere ranger. Il giocatore in questo caso riceve 2 punti vittoria e prende i dollari dovuti. Il colore della carta giocata deve essere comunque dello stesso colore della regione dove si trova il proprio aeroplano.

Riprendersi ranger

Un giocatore può riprendersi indietro fino a 4 ranger da una regione dove si trovi il proprio aeroplano.

Usare i dollari australiani

I dollari australiani possono essere utilizzati durante il gioco nei seguenti modi:

Cambiare il colore della carta: Se un giocatore non ha la carta appropriata da giocare, può spendere 3 dollari per cambiare il colore della carta.

Muovere i ranger: Per 4 dollari un giocatore può muovere uno dei suoi ranger da una locazione ad un'altra. La nuova locazione deve essere libera o contenere solo ranger del giocatore che attua il movimento (non è chiaro dove si possono spostare i ranger, ma è probabile che si intenda una qualunque locazione sul tabellone, NdT)

Punti vittoria: Alla fine del gioco ogni dollaro da 1 punto vittoria.



Esempio:

Il giocatore nero vola su una regione gialla e gira il tassello industrializzazione (prima azione). Quindi gioca una carta gialla, piazza 3 ranger in un campo vuoto nella regione gialla e prende un dollaro dalla banca (seconda azione).

Esempio:

Il giocatore attivo non ha ranger nella sua riserva. Il suo aeroplano è in una regione dove nessuno può essere ritirato (perché non ce ne sono oppure perché non vuole). Così decide di volare in una regione dove può rimuovere un ranger (prima azione). Quindi prende da 1 a 4 ranger presenti nella regione e li mette nella riserva.

Valutazione di un Progetto

Ci sono progetti di industrializzazione e di conservazione. Appena un progetto è stato completato la regione viene conteggiata.

Progetto Conservazione:

Se tutte le locazioni di una regione sono occupate da uno o più ranger, il progetto conservazione viene completato con successo e la regione viene conteggiata. Il giocatore che ha occupato l'ultima locazione libera con uno o più ranger, dando il via al conteggio, riceve un bonus di 3 punti vittoria. Ogni giocatore coinvolto nel progetto, ossia chiunque abbia ranger nei campi della regione, riceve 1 punto per ogni ranger presente, i ranger nelle navi ricevono il doppio dei punti. I punti vengono segnati sul percorso dei punti. Per evidenziare che il progetto conservazione della regione è stato completato, il tassello viene rimosso dal gioco e riposto nella scatola.

Progetto Industrializzazione:

Se una regione contiene esattamente (né più né meno) tanti ranger quanto il numero indicato dal tassello industrializzazione, il progetto industrializzazione viene completato e la regione viene conteggiata. Non è necessario che tutte le locazione della regione siano occupate, basta il numero totale dei ranger nella regione. Il giocatore che ha dato il via al conteggio riceve un bonus di 3 punti e 1 punto vittoria per ogni suo ranger presente nella regione. Anche gli altri giocatori coinvolti nel progetto prendono 1 punto vittoria per ogni ranger presente nella regione. I ranger sulle navi danno punti doppi. Per indicare che il progetto industrializzazione di quella regione è stato completato, ritirare il tassello industrializzazione e riporlo nella scatola.



Esempio:

Il giocatore nero gioca 3 ranger nell'ultima locazione libera della regione, in questo caso una nave. Guadagna quindi 9 punti, 3 per il bonus e 6 per i suoi ranger (2 x 3 ranger). Il bianco prende 2 punti e il blu 4. I giocatori tolgono il tassello conservazione.

Esempio:

Il bianco gioca una carta rossa e mette 2 ranger (ne potrebbe mettere 3, ma vuole completare il progetto industrializzazione). Ora ci sono 4 ranger e il progetto industrializzazione viene completato. Il bianco prende 5 punti, 3 di bonus e 2 per i ranger. Il nero prende 2 punti per i ranger. Quindi il tassello industrializzazione viene rimosso.



Notare:

1.

È con una sola mossa completare entrambi i progetti. Entrambi quindi verranno conteggiati.

2.

Se un giocatore vola col suo aereo in una regione con il tassello industrializzazione coperto e lo scopre può accadere che tale progetto sia già soddisfatto. In questo caso quel giocatore prende subito i 3 punti bonus e gli altri presenti nella regione 1 punto per ranger.

3.

Se un giocatore non vede che un progetto viene completato con una sua azione, gli altri giocatori non sono obbligati a farglielo notare. Prenderà i punti bonus chi avvierà il conteggio, non quello che l'ha determinato dimenticandosi di avviare il conteggio.

4.

[I tasselli industrializzazione con 6 e 7 mostrano anche un mulino, questo simbolo sul tassello interessa solo il gioco avanzato. Nelle regole avanzate non parla di questi tasselli, ignorarli, NdT]

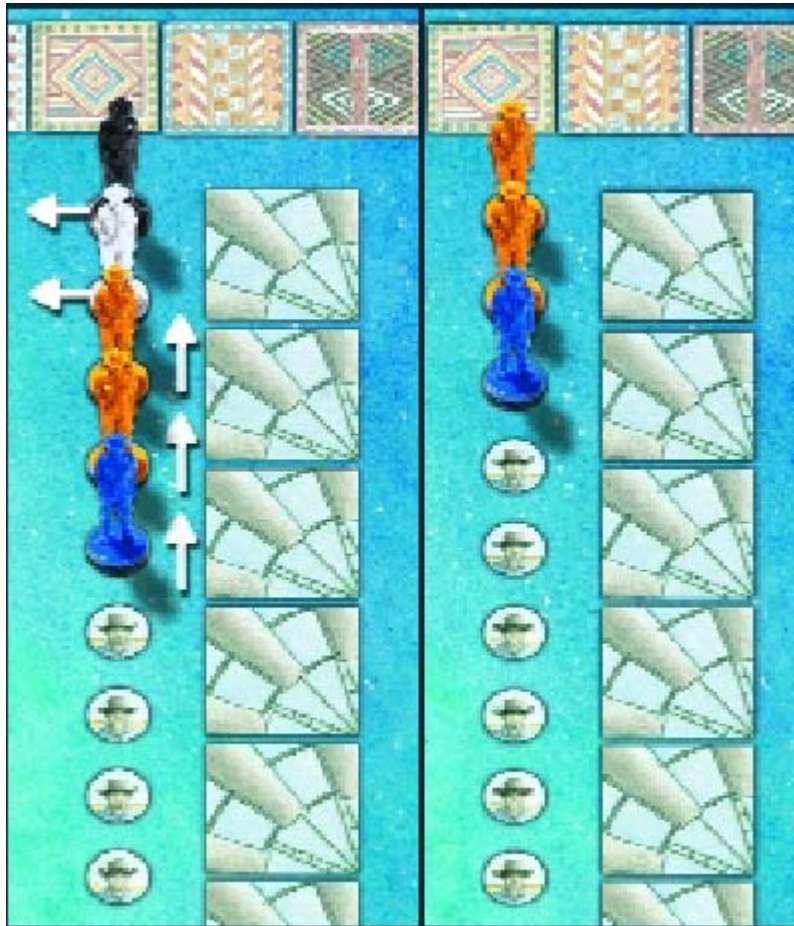
Fine del Gioco

Il gioco finisce quando tutti e quattro i mazzi finiscono e un giocatore ha giocato la sua ultima carta in mano. I giocatori aggiungono i loro dollari ai punti vittoria sul percorso dei punti. Il giocatore con più punti vittoria vince. In caso di parità vince chi ha più soldi.

scartati e rimossi dal gioco. Quindi la metà (arrotondata per difetto) dei ranger presenti nel percorso dei ranger viene riconsegnati ai rispettivi giocatori. I ranger che devono essere tolti dal percorso dei ranger sono quelli più in alto.

Fine del Gioco

Alla fine del gioco c'è un ultimo conteggio dei punti del mulino, indipendentemente dal numero di tasselli presenti del percorso del mulino.



Esempio:

Ci sono 5 ranger nel percorso ranger. La metà arrotondata per difetto è 2, quindi i primi due ranger vengono rimossi e dati ai rispettivi giocatori. I rimanenti 3 ranger vengono mossi verso l'alto fino all'inizio del percorso, così nella fattispecie il terzo ranger ora è primo.