

EXPEDITION

CONGO RIVER 1884

- COMPONENTI -

1 Tabellone

19 Tasselli stazione (4xBaracche, 4xVillaggio, 4xOspedale, 4xChiesa, 3x Giungla)

20 Segnalini Bandiera (4x Belgio, 4x Germania, 6x Francia, 6x Gran Bretagna)

14 Tasselli Ippopotamo

12 Segnalini valore

4 Segnapunti

1 pedina Nave a vapore

1 Dado a 4 facce

54 Carte Personaggio ( Esploratore,  Antropologo,  Dottore,  Missionario,  Ufficiale, e non belligeranti)



54 Carte Aiutante (assistente, infermiera, suora, askari, interprete, ragazzo, facchino)

15 Carte Speciali



- SET UP -

1. **Piazzare il tabellone al centro del tavolo.** Ogni giocatore sceglie un colore, prende il segnapunti del colore scelto e lo piazza sulla casella "0" del percorso segnapunti.
2. **Mischiare le carte Personaggio e distribuirne quattro ad ogni giocatore.** In una partita a 3 giocatori rimuovi dal gioco due carte Personaggio non belligeranti (carte Personaggio con due professioni). In una partita a due giocatori rimuovere quattro carte Personaggio non belligerante.
3. **Mischiare le carte Aiutante e distribuirne quattro ad ogni giocatore**
4. **Mischiare le carte Speciali e distribuirne due ad ogni giocatore.** In una partita a tre giocatori rimuovere la carta *Tam Tam* dal gioco. In una partita a due giocatori rimuovere dal gioco le carte *Okapi*, *Only Nationals* e *Hippo Attack* e distribuire ad ogni giocatore tre carte invece di due.
5. **Sistemare le carte rimanenti accanto al tabellone in tre mazzi separati (Personaggi, Aiutanti e Carte Speciali).** Durante il gioco i giocatori possono guardare le proprie carte, ma non possono mostrale agli altri giocatori.
6. **Mischiare i tasselli Ippopotamo e sistemarli in modo da formare una pila.** Ogni giocatore prende un tassello e lo piazza coperto di fronte a sé. Sistemare i segnalini Valore accanto al tabellone.
7. **Mischiare tutti i tasselli stazione. Piazzarne uno coperto ad ogni stazione lungo il fiume Congo.** I tasselli non utilizzati sono rimossi dal gioco e rimessi nella scatola. In una partita a due o tre giocatori non piazzare nessun tassello alla stazione Leopoldville.
8. **Mischiare tutti i segnalini Bandiera. Piazzarne uno accanto ad ogni tassello Stazione.**
9. **Piazzare la nave a vapore alla prima stazione lungo il fiume Congo.** In una partita a quattro giocatori la nave parte da Leopoldville. In una partita a due o tre giocatori la nave parte a Bolobo. **Il giocatore più anziano è il primo giocatore per il primo turno.**

- SEQUENZA DI GIOCO -

La partita si gioca in più round. In ogni round il primo giocatore gioca per primo. Un round consiste di quattro fasi:

- A. RIVELARE IL TASSELLO STAZIONE
- B. PESCARE CARTE
- C. CONQUISTARE LA STAZIONE
- D. MUOVERE LA NAVE A VAPORE

A – RIVELARE IL TASSELLO STAZIONE

Rivelare il tassello Stazione alla stazione dove si trova attualmente la nave a vapore. Se il tassello è una Giungla, la Bandiera accanto al tassello stazione viene rimosso dal gioco. La stessa cosa viene

fatta nel caso il tassello Stazione sia un Villaggio in una stazione da 4 punti vittoria. Queste zone sono riuscite a resistere all'influenza degli stranieri.

B. PESCARE CARTE

Ogni giocatore pesca una Carta Personaggio e una Carta Aiutante dai mazzi accanto al tabellone a le aggiunge alla propria mano. Quando la nave si trova a *Nouvelle Anvers*, *Basoko* o *Ubundu*, il giocatore con meno punti vittoria pesca una carta Speciale. In caso di più giocatori con meno punti vittoria, nessuno ottiene la carta speciale.

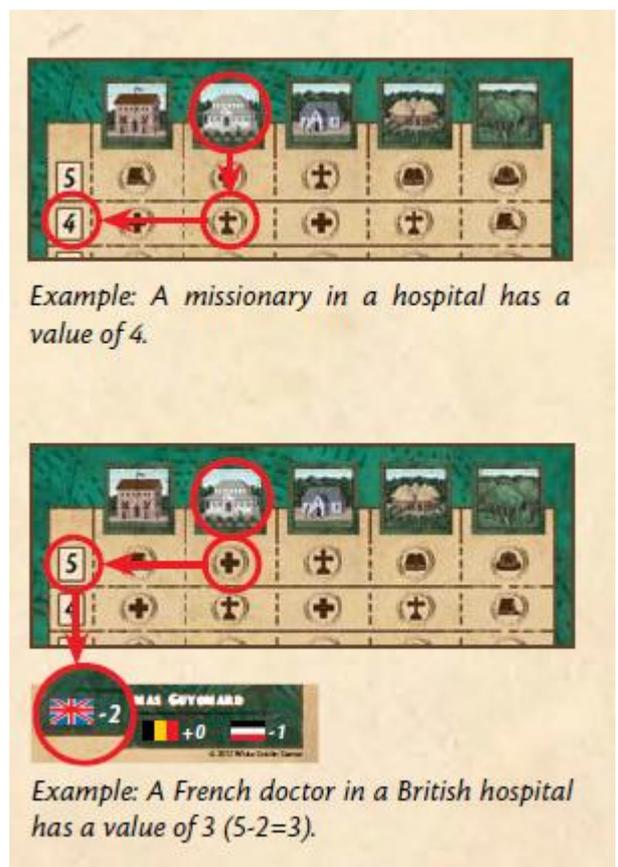
C. CONQUISTARE LA STAZIONE

- 1) **Giocare una carta Personaggio.** Ogni giocatore sceglie una carta Personaggio dalla propria mano e la piazza coperta nella zona del colore del proprio segnapunti. Questo personaggio cercherà di prendere il comando della stazione coloniale attuale.
- 2) **Giocare una carta Speciale.** Un giocatore può anche giocare una carta speciale dalla propria mano. Il primo giocatore è il primo che ha questa opportunità. Se egli sceglie di non giocare una carta Speciale, allora il giocatore alla sua sinistra può farlo, e così via. Dopo che è stata giocata una carta Speciale nessun altro giocatore può giocare una in questo round. Vedi l'appendice per gli effetti di queste carte.
- 3) **Determinare il valore base di ogni Personaggio.** Vengono rivelate le carte giocate e si determina il valore base per ogni personaggio, il valore base di ognuno dipende dalla sua professione e dalla sua nazionalità. Piazzare un segnalino Valore su ogni carta Personaggio per indicare il suo valore base. Il valore base di un personaggio può essere zero o anche inferiore.

Professione: Ogni professione ha un valore differente ad ogni stazione. Controlla la tabella presente sul tabellone per conoscere il valore base di un personaggio alla stazione corrente. *(i personaggi non belligeranti hanno due professioni. Il loro valore base è dato da una sola di queste professioni, sempre quella che dà il valore più alto)*

Nazionalità: Se la nazionalità del personaggio non corrisponde con quella della bandiera accanto alla stazione corrente, il suo valore può essere ridotto. Controlla le bandiere nella parte bassa della carta personaggio. *(se la bandiera viene rimossa durante la fase A. Rivelare il tassello Stazione, il valore del personaggio non viene ridotto).*

Quando un giocatore gioca un personaggio non belligerante, egli deve tirare il dado per determinare con quale nazionalità il



personaggio ha un'affinità. Controlla il numero accanto alle bandiere con il risultato del dado (1=Gran Bretagna, 2=Belgio, 3=Francia, 4=Germania). Quindi riduci il valore base del Personaggio in base alla nazionalità determinata come per i personaggi normali.

- 4) **Giocare carte Aiutante.** Tutti i giocatori hanno la possibilità di giocare carte Aiutante per aumentare il valore del proprio Personaggio. In senso orario, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore può aggiungere una o più carte Aiutante, scoperte, al proprio Personaggio fino a che ogni giocatore decide di passare e non giocare più carte Aiutante. Ogni carta Aiutante (ad eccezione del *Ragazzo*) aumenta il valore del Personaggio di 1. Il *Ragazzo* aumenta il valore di 0,5.

Regole per giocare carte Aiutante:

- **Una carta Aiutante deve avere la stessa icona professione del personaggio che è stato giocato.** (*i Personaggi non belligeranti hanno due icone professione, quindi è possibile aggiungere carte Aiutante di diverso tipo*)
- **Solamente un *Interprete* può essere giocato su ogni Personaggio.** Un *Interprete* può essere aggiunto su un qualsiasi Personaggio la cui nazionalità è diversa dalla bandiera della Stazione attuale (vedi le eccezioni di seguito). Non c'è limite al numero di *Suore*, *Askaris*, *Facchini*, *Assistenti* e *Infermiere* che si possono aggiungere.
- **Solamente un *Ragazzo* può essere giocato in ogni round (come per le carte Speciali).** Un *Ragazzo* può essere aggiunto ad un qualsiasi Personaggio, indipendentemente dalla sua professione.
- **Se un giocatore ha un valore totale inferiore agli altri giocatori e decide di passare,** egli non potrà più aggiungere carte per questo round. Se un giocatore ha un totale uguale al valore massimo, egli può decidere di passare (per vedere quali carte giocano gli altri giocatori), ma quando è nuovamente il suo turno di aggiungere carte, dovrà scegliere se giocare carte o passare per questo round.

Eccezioni per l'*Interprete*:

- **Non puoi aggiungere un *Interprete* ad un Personaggio Americano in una stazione della Gran Bretagna.**
- **Non puoi aggiungere un *Interprete* ad un Personaggio in una stazione senza segnalino Bandiera (Giungla o Villaggio da 4 punti vittoria)**
- **I Belgi parlano sia Francese che Fiammingo.** E' possibile aggiungere un *Interprete* ad un Personaggio che non parla la lingua parlata nella Stazione. Per determinare quale lingua viene parlata in stazione Belga, il primo giocatore tira il dado. La stessa cosa viene fatta per determinare la lingua parlata da un Personaggio Belga.
 - **Se il risultato è 1 o 3** la lingua parlata è il Fiammingo
 - **Se il risultato è 2 o 4** la lingua parlata è il Francese

Non è possibile aggiungere un *Interprete* ad un Personaggio Belga che parla Fiammingo in una stazione Belga in cui si parla Fiammingo. Non è possibile aggiungere un *Interprete* ad un Personaggio Francese in una stazione in cui si parla

Francese. (la lingua parlata in una stazione viene determinata una sola volta ogni round)

- 5) **Determinare chi conquista la stazione.** Quando tutti i giocatori hanno passato nel giocare carte Aiutante, il Personaggio con il valore più alto ottiene il comando della stazione. In caso di pareggio tra più giocatori, questi devono aggiungere tasselli Ippopotamo alla loro offerta. Essi scelgono uno o più dei loro tasselli e li aggiungono coperti alla loro offerta. I tasselli sono rivelati simultaneamente e il giocatore con più punti Ippopotamo conquista la stazione. Se c'è ancora parità, i giocatori possono aggiungere, nell'ordine di gioco, altri tasselli Ippopotami, questa volta scoperti. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori alla pari ottengono 1 punto vittoria ciascuno. Tutti i tasselli vengono scartati.
- **Il giocatore che ottiene il comando della stazione ottiene un numero di punti vittoria pari al valore della stazione.**
 - **Muovi il segnapunti in avanti di un numero di spazi pari al numero di punti vittoria ottenuti.**
 - **Chi conquista le stazioni di *Bolobo, Liranga, Bumba e Basoko* prende due tasselli Ippopotamo dalla riserva e li piazza coperti davanti a sé.**
 - **Il giocatore che conquista la stazione diventa il primo giocatore per il round successivo.** Se per effetto di una carta Speciale o a causa di un pareggio nessuno conquista la stazione, il primo giocatore rimane lo stesso.
 - **Tutte le carte giocate vengono scartate e messe nella pila degli scarti. (i Personaggi non belligeranti sono rimossi dal gioco e rimessi nella scatola dopo il loro utilizzo)**

D. MUOVERE LA NAVE A VAPORE

Muovere la nave a vapore sulla prossima stazione lungo il fiume Congo. Quando la nave lascia *Kindu*, il gioco termina.

- FINE DEL GIOCO -

Il gioco termina quando la nave a vapore lascia *Kindu*. Ogni giocatore ottiene 0,5 punti per ogni carta Speciale in mano. Il giocatore con più punti vittoria vince il gioco. In caso di pareggio, il giocatore con più carte Aiutante in mano vince il gioco. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con più carte (di qualsiasi tipo) in mano.

- PANORAMICA CARTE SPECIALI -



GORILLA: Può essere giocata sola in una stazione con un tassello *Giungla* o *Villaggio*. Dopo aver rivelato le carte Personaggio, il giocatore che ha giocato la carta Gorilla sceglie un Personaggio di un giocatore avversario. Se il Personaggio scelto è un *Missionario* o un *Dottore*, esso viene ucciso dal gorilla e la carta Personaggio viene scartata. Se il Personaggio scelto è un *Esploratore*, un *Ufficiale* o un *Antropologo*, esso deve combattere il Gorilla tirando il dado: con un risultato di 1 o 2, il Personaggio è ucciso e scartato. Con un 3 o 4 il Gorilla viene

ucciso e scartato. Se il Gorilla non viene ucciso, esso attacca un altro Personaggio a scelta del giocatore che ha giocato la carta Gorilla. Se non ci sono più carte Personaggio avversarie e il Gorilla non è ancora stato ucciso, esso attaccherà proprio il Personaggio! In questo caso il giocatore può scegliere di combattere il Gorilla (tirando il dado come detto sopra) oppure fuggire. Se sceglie di fuggire, riprende in mano la carta Personaggio giocata e nessuno ottiene punti vittoria per la stazione. Il Gorilla viene scartato- Se nel caso sopravvivono più Personaggi, questi possono aggiungere carte Aiutante per aumentare il valore del Personaggio.



GUERRIERO: Può essere giocato in una qualsiasi stazione, ad eccezione delle Baracche. Dopo aver rivelato le carte Personaggio, il giocatore che ha giocato la carta Guerriero sceglie un Personaggio di un giocatore avversario. Se il Personaggio scelto è un *Missionario*, un *Antropologo* o un *Dottore*, questo deve combattere il Guerriero tirando il dado: con un risultato di 1,2 o 3 il Personaggio è ucciso dal Guerriero e viene scartato. Con un risultato di 4, il Guerriero viene ucciso e quindi scartato.. Se il Personaggio scelto è un *Esploratore* o un *Ufficiale*, esso deve combattere il Guerriero tirando il dado: con un risultato di 1 o 2, il Personaggio è ucciso e scartato. Con un 3 o 4 il Guerriero viene ucciso e scartato. Se il Guerriero non viene ucciso, esso attacca il Personaggio del giocatore che ha giocato la carta Guerriero. In questo caso il giocatore è obbligato a combattere e non può fuggire. Dopo questo combattimento il Guerriero viene scartato. Se nel caso sopravvivono più Personaggi, questi possono aggiungere carte Aiutante per aumentare il valore del Personaggio.



OKAPI (Animale esotico): Può essere giocato solo su una stazione Giungla. Se il giocatore che ha giocato l'OKAPI ha piazzato un *Esploratore*, egli può cacciare l'OKAPI invece di competere per il controllo della stazione attuale e ottenere 2 punti vittoria. La sua carta Personaggio viene scartata. Solo chi gioca l'OKAPI può scegliere di cacciare e solo se ha giocato un *Esploratore*.



MALARIA (Anopheles Mosquito): Può essere giocata in una qualsiasi stazione. Ogni giocatore tira il dado (anche chi ha giocato questa carta); il giocatore che ottiene il punteggio più basso viene morso dal mosquito e scarta la propria carta Personaggio giocata, mettendola nella pila degli scarti. In caso di pareggio, i giocatori interessati continuano a tirare il dado finché uno ottiene un risultato più basso dell'altro. Se il giocatore morso ha giocato una carta *Dottore*, egli può ritirare il dado. Se il risultato del secondo tiro è 1, egli riesce a curarsi e non viene scartato.



TAM-TAM (Tamburi da guerra): Può essere giocata in una qualsiasi stazione, eccetto Kindu. Tutti i giocatori riprendono in mano le carte Personaggio giocate. Nessuno ottiene il controllo di questa stazione per questa partita.



INCONTRO AMICHEVOLE: Può essere giocata in una qualsiasi stazione. Dopo che un Personaggio ha ottenuto il controllo della stazione corrente, i giocatori che non hanno preso il controllo della stazione riprendono in mano le carte Personaggio, invece di scartarle. Le carte Personaggio e le carte Aiutante del giocatore che ha conquistato la stazione, vengono scartate.



REGIONE ESPLORATA: Può essere giocata in una qualsiasi stazione. Il giocatore che ha giocato questa carta può guardare uno dei tasselli Stazione coperti presenti sul tabellone. Dopo averlo visto, ripone il tassello al proprio posto. Egli avrà quindi informazioni privilegiate su quella stazione.



BOILER DANNEGGIATO: Può essere giocata solo a Dumba. Tutti i giocatori (ad eccezione di chi ha giocato questa carta) devono scartare dalla mano una carta Personaggio a loro scelta (non si può scartare la carta Personaggio giocata per la conquista della stazione corrente, e non si possono scartare carte Aiutante).



SOLO NAZIONALI: Può essere giocata in una qualsiasi stazione, ad eccezione della Giungla. Tutte le carte Personaggio che non sono della stessa nazione della bandiera accanto alla stazione sono riprese in mano dai rispettivi proprietari. Questi giocatori non possono giocare altre carte Personaggio per questo round.



MERCANTE ARABO: Può essere giocata solo nelle Baracche, Villaggi e Chiesa. Se il giocatore che ha giocato questa carta ottiene il controllo della stazione, egli ottiene un punto vittoria extra. Se la stazione viene conquistata da un altro giocatore, il giocatore che ha giocato questa carta non ottiene nessun punto vittoria.



COLONIAL: Può essere giocata in una qualsiasi stazione. Il giocatore che ha giocato questa carta può pescare una carta Personaggio o una carta Aiutante e aggiungerla alla mano. Una volta che i Personaggi per la conquista della stazione vengono rivelati, egli può scambiare la carta Personaggio appena pescata con quella giocata sul tabellone.



UOMO IN MARE: Può essere giocata in una qualsiasi stazione. Dopo aver rivelato le carte Personaggio, il giocatore che ha giocato questa carta può pescare a caso una carta Aiutante da un avversario e metterla nella pila degli scarti, senza guardarla.



NESSUN AIUTANTE! Può essere giocata in una qualsiasi stazione. Nella stazione corrente tutti i giocatori (incluso chi ha giocato questa carta) non possono giocare carte Aiutante.



ATTACCO DEGLI IPPOPOTAMI: Può essere giocata in una qualsiasi stazione. Tutti i giocatori (incluso chi ha giocato questa carta) riprendono in mano le carte Personaggio giocate. Quindi, a partire dal primo giocatore, ognuno pesca la prima carta dal mazzo delle carte Personaggio e la gioca per cercare di ottenere il controllo della stazione.. I giocatori possono comunque aggiungere carte Aiutante al Personaggio per aumentarne il valore.



STREGONE: Può essere giocata in una qualsiasi stazione. Il valore delle carte Personaggio dei tuoi avversari è ridotto di 1.

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.



www.goblins.net