

WIND RIVER

Introduzione

Prima dell'arrivo dei primi coloni nelle grandi praterie, la vita dei nativi americani ruotava attorno agli spostamenti delle mandrie di bisonti. Ogni giocatore è un capo tribù indiano che cerca di sopravvivere alle avversità della vita senza compromettere l'equilibrio della natura circostante. Visto che il movimento dei bisonti è controllato da tutti i giocatori, è opportuno organizzare un incontro (*pow-wow*) in cui le tribù cercano di capire dove se ne andranno le mandrie.

Il gioco seguirà i movimenti delle mandrie da ovest (lato sinistro del tabellone) ad est (lato destro del tabellone). Dipende dal singolo giocatore scegliere la propria posizione di partenza. Si vince se alla fine del gioco si riesce ad avere più tende dei propri avversari. Tuttavia, è anche necessario rifornire le proprie tende. Questo diviene progressivamente più difficile quando le mandrie di bisonti si muovono.

Finché c'è un numero sufficiente di bisonti nei dintorni, le tribù piazzano tranquillamente nuove tende sul terreno di gioco. Quando però i giocatori decideranno di spostare proprio quei bisonti, bisogna stare attenti a non rimanere indietro. Solo le tende che raggiungeranno le grandi praterie dell'est prima che il gioco finisca condurranno alla vittoria.

1. Materiali di gioco

1 tabellone
36 bisonti
7 tende x 4 colori
40 cubetti risorsa

2. Preparazione del gioco

Il tabellone è posizionato al centro del tavolo. I giocatori scelgono un colore e prendono le tende di quel colore e un cubetto. I cubetti rappresentano le risorse dei giocatori. I restanti sono collocati in una riserva vicino al bordo del tabellone e verranno utilizzati in seguito. I bisonti sono posti nelle prime 3 file di esagoni. Se giocano 3 giocatori, le caselle corrispondenti alla riga del nord non vengono utilizzate, come mostra chiaramente questa zona del tabellone che appare in un colore un po' più sbiadito. In 4 giocatori si utilizzano 36 bisonti, mentre in 3 giocatori se ne utilizzano solo 30.

Variante per 2 giocatori

Secondo una nota dell'autore, se si è in 2 giocatori, si utilizza la riga successiva di esagoni. Il numero di bisonti iniziale è 20. Il resto del gioco è impostato in modo identico. Nota bene: il gioco è progettato per 3 o 4 giocatori.

3. Inizia la partita

Il primo giocatore è determinato in modo casuale. Il giocatore inizia mettendo una tenda in una casella. Il giocatore successivo in senso orario pone anche lui una tenda e così via per completare un giro completo. Poi tutti i giocatori piazzano una seconda tenda nello stesso ordine di turno.

Anche se, durante il gioco, più di una tenda può essere situata nella stessa casella di un altro o dello stesso colore, ciò non può avvenire all'inizio del gioco. I giocatori possono piazzare la propria tenda solo in una casella non occupata.

4. Scopo del gioco

I giocatori muovono sia i bisonti sia la propria tribù sul tabellone. Purtroppo la mandria di bisonti non si comporta esattamente come si desidera perché anche gli altri giocatori spostano i bisonti. Si può sempre negoziare il comportamento della mandria con altri giocatori, ma non si può obbligare gli avversari a mantenere la loro parola. I bisonti non si muovono mai all'indietro. Continuano a muoversi verso le praterie dell'est. E, quando si spostano oltre i limiti del tabellone nelle grandi praterie dell'est, sono considerati fuori dal gioco.

I giocatori necessitano dei bisonti per rifornire le loro tende. Nel momento in cui le tende sono nella stessa casella del bisonte, vengono rifornite. I giocatori possono guadagnare risorse aggiuntive per mantenere le tende che non sono rifornite. Ma alla fine le tende dovranno seguire i bisonti fuori dal tabellone o saranno perdute se rimarranno senza rifornimenti. Il giocatore con il maggior numero di tende alla fine della partita vince.

5. Turno di gioco

Durante il turno ogni giocatore può:



muovere i bisonti



rifornire le sue tende

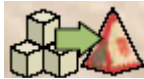
Inoltre, si può svolgere una tra le seguenti azioni extra:



spostare una tenda



ottenere risorse



piazzare una nuova tenda



muovere un bisonte in più

5.1. Muovere i bisonti

È possibile muovere tanti bisonti quante tende si hanno sul tabellone.

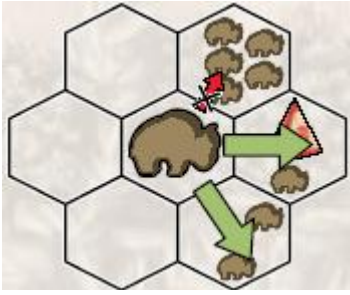
Non è possibile muovere un bisonte più di una casella.

Non è possibile muovere i bisonti verso ovest.

Non ci possono essere più di 5 bisonti in una casella.

È obbligatorio muovere il bisonte, non è possibile saltare questa parte del turno. Se si muove un bisonte fuori dal tabellone, quest'ultimo lascia il gioco.

L'illustrazione che segue è un esempio delle possibili mosse di un bisonte in una tipica situazione:



5.2. Rifornamento delle tende

Le tende sono rifornite se ci sono almeno tanti bisonti quante sono le tende nella stessa casella. Se i bisonti sono meno delle tende, si paga una risorsa per ogni tenda non rifornita, conteggiando per prime le tende degli altri giocatori (esempio 1).

Se un giocatore ha più tende da rifornire che risorse nella sua riserva, deve rimuovere le tende che non è in grado di rifornire in questo turno. Può comunque scegliere la tenda che viene eliminata. In seguito potrà eventualmente piazzare una nuova tenda nel gioco.

Non si può lasciare una tenda senza rifornimento volontariamente se si hanno le risorse disponibili. Non è possibile prendere in prestito le risorse da altri giocatori.

Le tende non utilizzate non devono essere mescolate con quelle che hanno seguito i bisonti fino alla fine del tabellone.

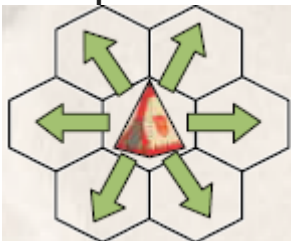
Esempio 1

Ci sono due bisonti, una tua tenda e tre tende di altri giocatori nella stessa casella dopo il movimento dei bisonti da parte dei giocatori. In questo caso ci sono meno bisonti che tende, quindi dovrai pagare una risorsa della tua riserva per rifornire la tua tenda. Gli altri non pagano nulla, lo faranno quando dovranno rifornire a loro volta le loro tende. Se nella casella ci fossero stati quattro bisonti non avresti dovuto pagare alcuna risorsa.

5.3. Azioni supplementari

Durante il turno ciascun giocatore, se vuole, può fare una e una sola delle seguenti 4 azioni.

5.3.1 Spostare una tenda



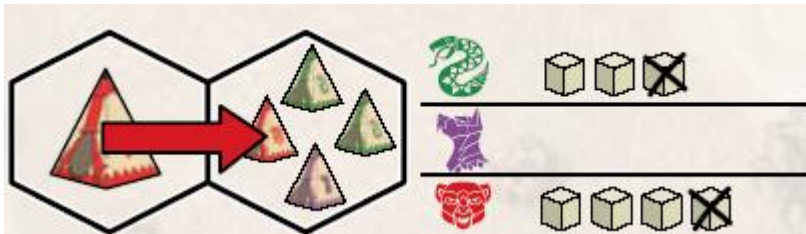
Spostare una delle proprie tende in qualsiasi casella adiacente.

Come i bisonti, anche le tende possono uscire dal tabellone verso est e trovarsi nella grande prateria per il conteggio finale.

Se la casella in cui si è spostata la tenda è occupata da tende di altri giocatori, tutti i giocatori che hanno tende in quella casella, compreso il giocatore di turno, devono pagare una risorsa alla banca. Se uno dei giocatori non ha risorse, non paga. Tuttavia, non è possibile spostare una tenda in una casella occupata, se non si è in grado di pagare il dovuto ammontare (il pagamento è obbligatorio per il giocatore che sposta la propria tenda nella casella). Non si deve pagare nulla se si sposta una tenda in una casella in cui ci sono solo tende del proprio colore.

Esempio 2

Il giocatore rosso sposta una tenda in una casella che è occupata, come indicato. Dovranno pagare una risorsa sia il giocatore rosso che il giocatore verde. Il giocatore viola non dovrà pagare nulla perché non ha nessuna risorsa.



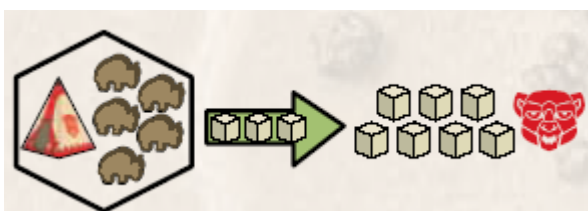
Se una tenda viene spostata fuori dal tabellone verso est, allora questa tenda è considerata nelle grandi praterie. Conterà per la vittoria finale, quindi non deve essere commesso l'errore di riportarla nella propria riserva di tende inutilizzate che si tengono di fronte a sé.

5.3.2 Ottenere risorse

Si conta il numero di bisonti in tutte le caselle in cui vi sono solo tende del proprio colore. Il numero di cubetti che verranno presi dalla riserva generale è il risultato del numero di bisonti meno il numero di tende del proprio colore. Non si prendono risorse quando nella stessa casella ci sono anche tende di altro colore. Non si possono avere più di 10 cubi risorsa.

Esempio 3

Un giocatore possiede 7 cubi e può ottenerne 4 (= 5 bisonti - 1 tenda del proprio colore). Siccome non se ne possono possedere più di 10, ne potrà prendere solo 3.



Nota bene: i bisonti non vengono eliminati dal gioco quando si ottengono risorse.

5.3.3 Piazzare una nuova tenda

Pagando 3 risorse si piazza una nuova tenda in qualsiasi area dove vi sia già una o più tende del proprio colore.

Non si può mettere una tenda in una casella che contenga tende di altri giocatori o non contenga almeno una delle proprie.

5.3.4 Spostare un bisonte in più

Se si sceglie questa azione supplementare è possibile spostare un bisonte in più. Nota bene: si applicano le stesse regole descritte nel caso dello spostamento dei bisonti (si veda la sezione "5.3.1. Spostare i bisonti"). Questa azione viene eseguita dopo aver rifornito le proprie tende. Non è possibile utilizzare il movimento del bisonte in più per approvvigionare una tenda non rifornita. Si può spostare uno dei bisonti che è già stato spostato durante l'azione "5.3.1. Spostare i bisonti".

6. Fine del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono tende in gioco, perché:

1) sono state spostate fuori dal tabellone e si sono stabilite nelle grandi praterie dell'est o

2) sono state rimosse dal tabellone per mancanza di risorse (cubi).

Il giocatore con il maggior numero di tende nelle grandi praterie dell'est vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore che possiede più risorse nella propria riserva.