

per 3-6 giocatori da 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Gennaio 2004



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

NOTA. Questa 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 e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Canyon" sono detenuti dal legittimo proprietario.

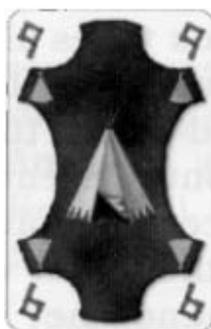
Canyon è una revisione di un classico gioco di offerte e bluff, che fu pubblicato per la prima volta nel lontano 1972 in USA.

I fertili territori di caccia sono chiusi per manutenzione, l'ascia di guerra è sepolta in luogo nascosto, le mandrie di bufali sono in vacanza, e i visi pallidi hanno deciso di bere la loro acqua di fuoco invece di venderla agli indiani. Questo significa che i giovani indiani dovranno trovare nuove forme di divertimento, e poiché Manitou ha deciso di aumentare l'acqua del canyon più del normale, essi hanno deciso di organizzare una corsa di Canoe tra le rapide del fiume.

Contenuto



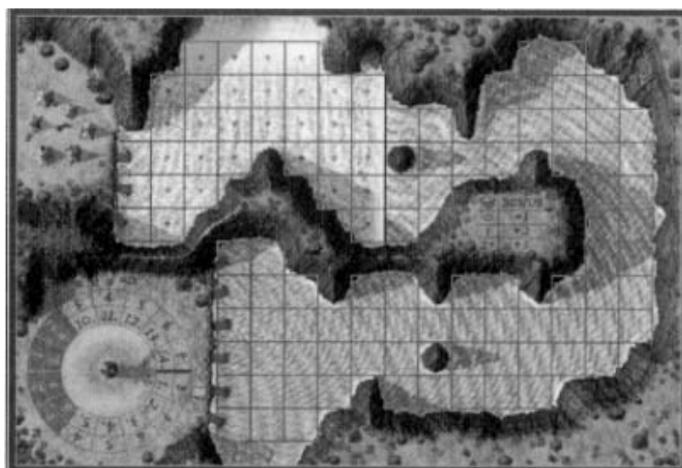
30 carte Tempo, divise in 6 gruppi, ognuno con valori da 0 a 4



50 carte da Gioco, divise in 5 gruppi, ognuno con valori da 1 a 10



6 Canoe degli Indiani



La Mappa di Gioco



1 marcatore nero del round

Preparazione

- Ogni giocatore sceglierà un segnalino Canoa, assieme ad un gruppo di carte Tempo dello stesso colore.
- Poi, determinate il Primo Giocatore. Iniziando la partita da questo giocatore e continuando in senso orario, ognuno piazzerà il proprio segnalino Canoa in uno dei sei spazi di partenza sulla mappa.



- Il marcatore nero del round dovrà essere piazzato sul valore "1" della Tabella dei Round.
- Mescolate le 50 carte da gioco e distribuitene una ad ogni giocatore. Chi riceverà la carta con il valore maggiore diventerà il Mazziere del primo round, il giocatore alla sua sinistra sarà invece il Primo Giocatore, il quale inizierà la partita. Nei round seguenti, la posizione del Mazziere e del Primo Giocatore cambierà, ruotando di uno spazio in senso orario ogni round.



Obiettivo e Turni di Gioco

La prima Canoa che raggiunge uno dei tre spazi di destinazione del villaggio indiano, vincerà la gara. Per riuscire in questo, una partita viene giocata in diversi round, ognuno dei quali è diviso in cinque fasi:

- 1) Distribuzione delle carte
- 2) Dichiarare la velocità
- 3) Giocare le carte
- 4) Spostare le Canoe
- 5) Spostare il marcatore del round di uno spazio

Fase 1 – Distribuzione delle Carte

Il Mazziere del round corrente mescola le 50 carte da gioco e ne distribuisce un certo numero ad ogni giocatore, come indicato dal marcatore del round. Nel primo round ad esempio, le carte che verranno distribuite ad ogni giocatore saranno 8.

Poi, il Mazziere scopre la prima carta del mazzo restante e la piazza scoperta al centro del tavolo. Questa carta indica il seme di briscola del round.

Fase 2 – Dichiarare la Velocità

Una volta che tutti i giocatori hanno guardato le proprie carte, ognuno dichiara quante prese pensa di vincere nel round. Iniziando dal Primo Giocatore, ognuno scoprirà una o più carte Tempo in modo che queste indichino le prese dichiarate. Non è necessario che la somma delle carte Tempo usate da tutti i giocatori sia uguale alle prese totali del round. Se un giocatore crede di poter vincere più di quattro prese nel round, dovrà scoprire più carte Tempo, la cui somma sarà uguale alle sue prese dichiarate. Per esempio, se un giocatore pensa di poter vincere 6 prese, dovrà voltare una carta Tempo da "4" e una da "2", la cui somma è "6".



Esempio: dopo aver guardato le sue carte, Anja pensa di poter vincere 2 prese. Quindi scopre la carta Tempo "2", e la piazza di fronte a se.

Fase 3 - Giocare le Carte

Una volta che tutti i giocatori hanno scoperto le proprie carte Tempo, inizia il gioco vero e proprio. Il Primo Giocatore gioca la prima carta del round. Poi, ognuno, in senso orario, giocherà una carta. I giocatori dovranno il più possibile seguire il seme della carta usata dal Primo Giocatore. Se un giocatore non possiede una carta di quel seme, potrà giocare una carta qualsiasi, oppure una carta di briscola.

Una volta che tutti hanno giocato una carta, si dovrà controllare chi ha vinto la presa. Se tutte le carte giocate hanno lo stesso seme, oppure nessuna carta è di briscola, allora vincerà la presa chi ha giocato la carta più alta. Se invece sono state giocate delle carte di briscola, vincerà la presa chi avrà giocato la carta di briscola più alta.



Il vincitore prenderà tutte le carte giocate, e le piazzerà di fronte a se in un mazzetto coperto. Se quel giocatore dovesse vincere altre prese, dovrà fare in modo di far vedere agli avversari quante sono quelle che ha fatto, lasciando un mazzetto per ogni presa.

Il giocatore che ha vinto l'ultima presa, dovrà iniziare la mano successiva.

Esempio: per questo round il verde è la briscola. Anja inizia la mano e gioca un "7" blu, Bernd segue il seme e gioca un "8" blu, Carola gioca un "3" blu e Dirk un "9" rosso (perché non ha carte blu in mano). Bernd vince la presa perché ha giocato la carta più alta del seme. Egli inizierà la mano successiva, giocando una carta del seme che desidera. Se Dirk avesse giocato un "9" verde invece della carta rossa, avrebbe vinto lui.

Fase 4 – Spostare le Canoe

Quando tutte le carte del mazzo sono state utilizzate, i giocatori sposteranno a turno la propria Canoa, iniziando dal Primo Giocatore attuale e continuando in senso orario fino al Mazziere.

Ogni giocatore sposterà la propria Canoa di tanti spazi quante sono state le prese che aveva vinto nel round. Se, per esempio, un giocatore aveva vinto tre prese, potrà spostare la sua Canoa di tre spazi in avanti.

Inoltre, se è riuscito a vincere il numero esatto di prese che aveva dichiarato con le carte Tempo, un giocatore riceve un bonus. Più è stata alta la sua dichiarazione, maggiore sarà il suo bonus, come indicato sulla Tabella dei Bonus sulla mappa:

- Se un giocatore ha dichiarato di vincere "0" prese, e questo è quanto è avvenuto in realtà, egli guadagnerà un bonus di 1 spazio.
- Se un giocatore ha dichiarato di vincere "1" presa, e questo è quanto è avvenuto in realtà, egli guadagnerà un bonus di 2 spazi.
- Se un giocatore ha dichiarato di vincere "2" o più prese, e questo è quanto è avvenuto in realtà, egli guadagnerà un bonus di 3 spazi.

Un giocatore non può guadagnare più di 3 spazi come bonus.

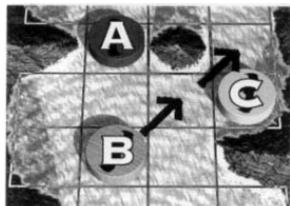
Esempio: Anja ha dichiarato di poter vincere "2" prese, ma invece ne ha vinte "3". Quindi non guadagna nessun bonus, e sposta la sua Canoa di 3 spazi in avanti. Bernd ha dichiarato di poter vincere "1" presa, e in realtà ne ha vinte proprio "1". Quindi, sposta la sua Canoa di 3 spazi (1 spazio per la presa e 2 spazi come bonus). Carola ha dichiarato di non riuscire a vincere nessuna presa, e ci riesce, quindi potrà spostare la sua Canoa di 1 spazio in avanti. Dirk, ha dichiarato di poter vincere "4" prese, ma ne ha vinte solo "2", quindi sposterà la sua Canoa di 2 spazi.

Le Canoe si possono spostare in avanti, di lato, indietro oppure in diagonale. Se possibile, dovranno però essere spostate in avanti, altrimenti il più possibile verso il traguardo.

In uno stesso momento, solo una Canoa può occupare uno stesso spazio. Le Canoe non possono saltare le altre Canoe. Una Canoa non può passare due volte nello stesso spazio e durante lo stesso movimento.

Se possibile, quando si sposta una Canoa, si devono usare tutti i punti movimento a disposizione, a meno che il movimento non sia completamente bloccato dalle altre Canoe. Le Canoe possono spostarsi solo nei riquadri del fiume, mentre rocce e sponde sono vietati.

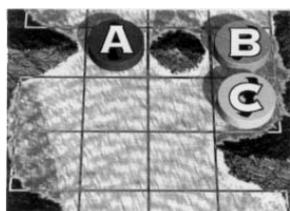
Esempio di Movimento



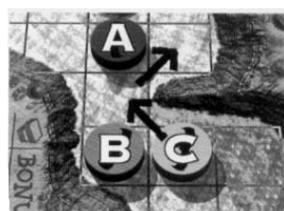
Bernd (B) deve usare 2 punti movimento, ed è il suo turno per muovere. Ha solo una possibilità, cioè di muovere in diagonale tra l'isola e C, finendo nello spazio davanti a C, bloccandogli la via di fronte.



Dirk (D) ha 3 punti movimento, ed è il suo turno. Dato che la sua via frontale è bloccata, egli potrà spostarsi indietro e in diagonale di uno spazio, poi ancora in diagonale e in avanti di un altro spazio, ed infine ancora in avanti, finendo a fianco di Bernd (B).



Carola (C) deve usare 3 punti movimento, ed è il suo turno. Dato che la sua via frontale è bloccata completamente da Anja (A), da un'isola e da Bernd (B), non potrà muovere.



Carola (C) ha 2 punti movimento, ed è il suo turno. Le piacerebbe potersi fermare di fronte a B per bloccare il suo prossimo movimento, ma dato che può continuare il suo movimento ed ha punti per farlo, dovrà finire vicino ad A.

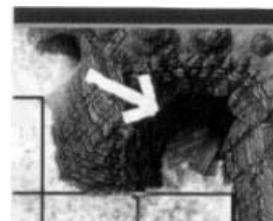
Le Rapide e le Cascate

Le ultime sette righe del percorso sulla mappa sono segnate con delle frecce. Esse indicano che in questo punto del fiume ci sono delle rapide, e per le Canoe che si trovano in questi spazi si dovranno applicare delle regole speciali sul movimento.

Se una Canoa si sposta da uno spazio di fiume normale in uno spazio con le rapide, il suo movimento sarà come al solito. Se però una Canoa inizia il suo movimento in uno spazio con delle rapide, potrà spostarsi solo se il giocatore ha vinto l'esatto numero di prese che aveva dichiarato, e in questo caso, potrà usare solo il movimento dato dal bonus guadagnato, e non dal numero di prese fatte più il bonus.

Se una Canoa inizia il proprio turno in uno spazio con delle rapide, e il giocatore non ha vinto il numero di prese che aveva dichiarato, tale Canoa non si sposterà in avanti, ma di uno spazio nella direzione indicata dalla freccia. Se questo movimento porta una Canoa in uno spazio già occupato da un'altra Canoa, quest'ultima verrà spinta di uno spazio nella stessa direzione. E' possibile che con una reazione a catena di spinte, si vengano a muovere più Canoe contemporaneamente.

Se questo movimento involontario fa finire una Canoa nella cascata, l'indiano esperto riuscirà a salvarsi comunque, e ricomparirà nello spazio dove è presente una grotta. L'effetto di questo è che il giocatore dovrà iniziare il suo prossimo turno partendo dalla grotta. Questo è l'unico spazio della mappa che può essere occupato da più di una Canoa alla volta.



Esempio di movimento nelle rapide: Anja ha dichiarato di poter vincere 2 prese, e ci riesce. Quindi sposta la sua Canoa di 3 spazi. Bernd ha dichiarato di non vincere nessuna presa, e ci riesce. Quindi sposta la sua Canoa di 1 spazio. Carola ha dichiarato di poter vincere 2 prese, ma ne vince 4. Questo significa che non potrà spostare volontariamente la sua Canoa, ma dovrà seguire la direzione indicata dalla freccia, portandosi nello spazio seguente. Dirk ha dichiarato di poter vincere 4 prese, e ci riesce. Quindi la sua Canoa si potrà spostare di 3 spazi in avanti.

Esempio di azione nelle rapide: A e B si sono già spostati. Ora è il turno di C, ma egli non ha vinto lo stesso numero di prese che aveva dichiarato, e quindi la sua Canoa sarà obbligata a seguire la direzione della freccia. Questo movimento spinge la Canoa A di uno spazio verso sinistra, che a sua volta spinge la Canoa B di uno spazio, facendola finire nella cascata. B quindi dovrà rientrare in gioco dalla grotta.



Fase 5 – Spostare il Marcatore del Round di Uno Spazio

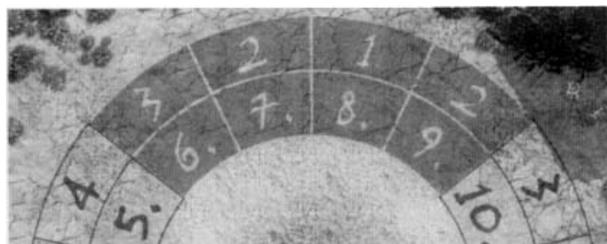
Una volta che tutte le Canoe sono state mosse, dovrete spostare il marcatore del round di uno spazio.

La prima volta, questo ridurrà il numero di carte che verranno distribuite dal Mazziere, da 8 a 7. Per ogni round successivo, il numero di carte distribuite sarà sempre ridotto di uno, fino a quando raggiungerà il valore "1" (cioè il Mazziere di turno dovrà distribuire solo una carta ad ogni giocatore). Dopo questo round, il numero di carte da distribuire sarà nuovamente incrementato di 1 ogni round, fino a tornare ad 8 carte a testa.

Il Primo Giocatore del round precedente diventerà ora il Mazziere di turno, il quale dovrà rimescolare tutte le carte e ridistribuirne il numero indicato ad ogni giocatore. Nel secondo round, ogni giocatore riceverà quindi 7 carte.

Il giocatore alla sinistra del Mazziere diventerà il nuovo Primo Giocatore, e sceglierà il primo seme. La partita continuerà quindi in questo modo, fino alla fine.

Se una partita sarà più lunga di 14 round, i giocatori ricominceranno dal primo round.



Sebbene i round nei quali i giocatori hanno a disposizione solo 1 o 2 carte sono i più divertenti, è vero anche che in tali round il fattore fortuna sarà più incisivo. Se volete ridurre la fortuna nel gioco, potete saltare i round 6, 7, 8 e 9 che sulla Tabella dei Round sono marcati in marrone scuro, passando quindi dal round 5 direttamente al round 10.

Fine della Partita

Il primo giocatore che riuscirà a spostare la propria Canoa in uno dei tre spazi del traguardo, sarà il vincitore. Nello stesso round, potrà succedere che più di un giocatore raggiunga il traguardo contemporaneamente, e in questo caso, il vincitore sarà quello che nell'ultimo movimento avrà risparmiato più punti movimento. Se sussisterà ancora un pareggio, il giocatore che tra quelli alla pari aveva giocato nell'ultimo round la carta Tempo di valore più alto, sarà il vincitore.