

# CAPE HORN

di Thorsten Gimmler

per 3–5 giocatori da 12 anni in su – Durata: 45-60 min.

Negli anni 1852 e 1853 alcuni coraggiosi marinai navigarono coi loro velieri da New York a San Francisco, doppiando Capo Horn. I giocatori, come i capitani di allora, dovranno ricorrere a tutte le loro abilità per far fronte alle tempeste di vento sempre presenti in prossimità del Capo: piazzando le loro tessere determineranno l'intensità e la direzione del vento stesso, in modo da favorire sé stessi e di ostacolare gli avversari. Il vincitore sarà colui che meglio degli altri riuscirà a gestire il vento durante la circumnavigazione del Capo.

## COMPONENTI DEL GIOCO

- 1 tabellone
- 90 tessere
- 9 gettoni “stazione marittima”
- 15 gettoni “rosa dei venti”
- 5 velieri
- 5 diari di bordo
- 5 segnalini di legno
- 1 regolamento

## OBBIETTIVO

La regata attorno a Capo Horn è divisa in 3 zone (giallo, azzurro rosa), in ciascuna delle quali sono presenti 3 stazioni marittime, che i giocatori possono raggiungere per ottenere i gettoni “rosa dei venti”. Il vincitore della partita sarà il primo giocatore che riesce a soddisfare una delle seguenti condizioni:

1. Acquisire 2 gettoni “rosa dei venti” di diverso colore in 2 zone differenti del tabellone e attraversare la linea finale;
2. Acquisire 3 gettoni “rosa dei venti” di diverso colore in tutte le 3 diverse zone del tabellone.

## PREPARAZIONE

- Piazzare il tabellone al centro del tavolo.
- Piazzare i 9 gettoni “stazione marittima” sulle apposite caselle del tabellone, facendo in modo che i numeri e i colori dei gettoni corrispondano con quelli prestampati sul tabellone.
- Piazzare i 15 gettoni “rosa dei venti”, divisi per colore, a fianco del tabellone.
- Mescolare le tessere e piazzarle a faccia coperta a fianco del tabellone, dividendole in due o tre pile.
- Ogni giocatore riceve un diario di bordo, poi sceglie un colore e prende i corrispondenti veliero e segnalino di legno, che piazza sullo spazio col numero “3” sul diario di bordo; ognuno pesca poi 3 tessere a caso dalle pile aggiungendole alla propria mano senza farle vedere agli altri giocatori.
- Decidere con un metodo casuale chi sarà il giocatore iniziale, che piazzerà il suo veliero sulla casella del tabellone col numero “1”; gli altri giocatori, a seguire in senso orario, piazzeranno i loro velieri sulle caselle contrassegnate rispettivamente dai numeri “2”, “3” e così via.

## SVOLGIMENTO

A partire dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ogni giocatore, nel suo turno, deve svolgere le seguenti 4 azioni, nell'ordine di seguito descritto:

- 1) Aggiungere 1 punto sul suo diario di bordo, spostando il segnalino di legno di una casella verso destra. Il numero massimo di punti accumulabili è 8, per cui se il segnalino già si trova sulla casella col numero “8”, il giocatore non guadagna altri punti aggiuntivi.
- 2) Piazzare sul tabellone un numero qualsiasi di tessere prese dalla sua mano (anche nessuna); il numero massimo di tessere piazzabili corrisponde ovviamente al numero di tessere che il giocatore ha in mano. Le tessere devono essere piazzate secondo le seguenti regole:
  - Ogni tessera deve essere piazzata adiacente (per lato o anche per spigolo) ad una tessera già presente sul tabellone; a tale scopo, le 5 caselle di partenza vanno considerate come tessere prestampate già piazzate sul tabellone.
  - Una tessera non può essere piazzata su una casella che già ne contiene una (incluse le 5 caselle iniziali); un giocatore può comunque piazzare una tessera sopra un'altra già presente sul tabellone se:
    - a. durante questo turno piazza solo questa tessera;
    - b. la casella della tessera coperta non può essere raggiunta dal suo veliero durante questo turno (neanche per mezzo del movimento speciale “*Ignora*” – vedi avanti);
    - c. sulla tessera che si vuole coprire non è presente alcun veliero (compreso il proprio).

- Le tessere devono essere piazzate secondo uno specifico orientamento a seconda della zona del tabellone: nella prima zona (gialla) devono essere orientate verso Sud, nella seconda (azzurra) verso Ovest, nella terza (rosa) verso Nord.
  - Quando una tessera viene piazzata su una casella contenente un gettone “stazione marittima”, il gettone deve essere riposizionato sopra la tessera appena piazzata.
- 3) Muovere il suo veliero nella direzione e per il numero di caselle indicato sulla tessera dove si trova attualmente; se su di essa sono indicate più possibilità, il giocatore di turno deve sceglierne una. Valgono le seguenti regole:
- Il veliero deve coprire l'intera distanza indicata sulla tessera di partenza (distanze “parziali” non sono permesse).
  - Le caselle attraversate dal veliero durante il suo movimento (ad eccezione di quella su cui lo stesso movimento verrà fatto terminare, per la quale valgono le regole del punto successivo) possono essere indifferentemente vuote, occupate da tessere libere o da tessere con velieri avversari.
  - La casella finale dove il veliero termina il suo movimento deve obbligatoriamente essere occupata da una tessera libera; nessun veliero può infatti spostarsi su una casella vuota o su una casella con una tessera che sia già occupata da un veliero avversario: ciascuna tessera può ospitare un unico veliero, a meno che su di essa non si trovi una “stazione marittima”, nel qual caso il numero di velieri che possono trovarsi contemporaneamente su di essa è illimitato.
  - Un veliero non può mai essere spostato fuori dal tabellone; pertanto, se l'unica possibilità offerta dalla tessera di partenza dovesse portare il veliero fuori dal tabellone stesso, il giocatore di turno sarebbe costretto a scegliere i movimenti speciali “*Nessun Movimento*” o “*Ignora*” (vedi avanti).

#### **Movimenti speciali**

- ***Nessun Movimento:*** un giocatore può scegliere nel suo turno di non spostare il suo veliero, ricevendo in cambio 1 punto aggiuntivo sul suo diario di bordo; è sempre possibile scegliere questa possibilità, anche nel caso in cui il giocatore abbia già raggiunto il limite massimo di 8 punti (nel qual caso non riceve niente).
- ***Ignora:*** un giocatore può, pagando 3 punti dal suo diario di bordo, ignorare la direzione e la distanza indicate sulla tessera di partenza del suo veliero e spostare quest'ultimo su una delle 8 caselle adiacenti (per lato o per spigolo); naturalmente, sulla casella di destinazione deve già trovarsi una tessera e su di essa non devono esserci altri velieri (a meno che non si tratti di una tessera con una “stazione marittima”).
- ***Muovere 2 volte:*** un giocatore, dopo aver effettuato il movimento del suo veliero può decidere, pagando 5 punti dal suo diario di bordo, di muovere il veliero una seconda volta durante il suo turno; anche il secondo movimento deve seguire le normali regole applicate al primo.

**Nota:** un giocatore con 8 punti sul suo diario di bordo può eseguire, nello stesso turno, entrambi i movimenti speciali “*Muovere 2 volte*” e “*Ignora*” (nell'ordine che preferisce).

#### **Le stazioni marittime**

Sul tabellone si trovano 9 “stazioni marittime”, 3 in ciascuna delle 3 zone in cui il tabellone stesso è diviso; le 3 stazioni di una stessa zona hanno 3 colori diversi (giallo, rosso e verde).

Quando un veliero si ferma su una di queste stazioni (ovvero termina il suo movimento esattamente su di essa), il giocatore che lo ha mosso riceve un gettone “rosa dei venti” del colore della stazione stessa, ponendolo sul proprio diario di bordo sullo spazio corrispondente alla zona del tabellone dalla quale lo ha raccolto (I: gialla; II: azzurra; III: rosa).

Ciascun giocatore può quindi raccogliere un solo gettone per ogni zona del tabellone, così come può raccogliere solo 1 gettone per ogni colore (giallo, rosso o verde). Pertanto, se un giocatore sposta il suo veliero su una stazione marittima di una zona o di un colore di cui già possiede il corrispondente gettone, non raccoglie nulla.

Come da regolamento, per poter raccogliere i gettoni è necessario che prima sulla casella corrispondente sia stata posta una tessera, altrimenti nessun veliero potrà spostarsi su di essa. Come detto, le caselle con le stazioni marittime sono le uniche che possono ospitare più di un veliero alla volta.

**Nota:** la stazione marittima gialla della zona I (gialla) si trova in realtà in una casella della zona II (azzurra).

- 4) Pescare una tessera e aggiungerla alla propria mano; è possibile pescare tessere addizionali, al costo di 1 punto dal proprio diario di bordo per ciascuna tessera acquistata in più oltre la prima; un giocatore non può comunque mai avere più di 6 tessere nella sua mano. Terminata questa fase, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

### **FINE DEL GIOCO**

La partita termina non appena un giocatore soddisfa una delle condizioni precedentemente descritte, ovvero:

1. Acquisisce 2 gettoni “rosa dei venti” di diverso colore in 2 zone differenti del tabellone e attraversa la linea finale;
2. Acquisisce 3 gettoni “rosa dei venti” di diverso colore in tutte le 3 diverse zone del tabellone.

Il giocatore che per primo riesce a soddisfare una di queste condizioni, vince la partita.