

DOS RIOS

Idea del gioco

Due fiumi scorrono dalle montagne attraverso la pianura, irrigando i campi dai quali i proprietari traggono i loro redditi. Questi redditi servono ai giocatori per costruire haciende e fincas (Proprietà). Ogni proprietario tenta così di piazzare i suoi contadini (i campesinos, sui campi pronti per la raccolta). Ma sui campi è guerra per allontanare i campesinos stranieri o per creare degli sbarramenti per prosciugare i campi più redditizi.

Scopo del gioco

Lo scopo del giocatore è di riuscire ad essere il primo ad irrigare i campi sui quali si trovano quattro dei suoi edifici tra cui l'hacienda, o il primo ad irrigare cinque suoi campi sui quali si trovano 5 dei suoi edifici.

Materiale

La mappa di gioco è costituita da una "cornice" componibile, e da 12 tessere di terreno esagonali da piazzare all'interno della cornice; 24 campesinos (6 di ogni colore); 16 fincas (4 di ogni colore); 4 haciende (una per colore); 40 tratti di fiume; 40 sbarramenti (o dighe) di legno; 50 banconote: 40x100 rios, 10x500 rios; 15 carte raccolte.



Preparazione

Montare la cornice della mappa e piazzare a caso i 12 elementi esagonali. Piazzare i due fiumi (vedere il capitolo posa dei fiumi). Ogni giocatore sceglie un colore e prende i 6 campesinos, le 4 fincas e l'hacienda del suo colore, riceve inoltre 2 sbarramenti di legno. Piazza questo materiale davanti a sé. Il denaro è posto accanto al tavolo. I giocatori non ricevono nessun capitale di partenza. Le carte raccolte sono mescolate, e piazzate a faccia in giù lontano dalla mappa. Un giocatore è scelto come primo giocatore.

Posa dei fiumi

Il percorso dei due fiumi è determinato dai giocatori. Si inizia con il Rio Verde che parte dall'area verde (a sinistra), in cima alla mappa dalle montagne. I fiumi si dirigono sempre verso il basso, partendo dall'alto della mappa (montagne) verso il basso (città/laghi). Il primo giocatore piazza un tratto di fiume che parte dall'area verde in direzione del centro di un esagono situato più in basso. Da là il prossimo giocatore piazzerà il tratto seguente tra i due centri degli esagoni. Un fiume non può uscire della zona verde della mappa.

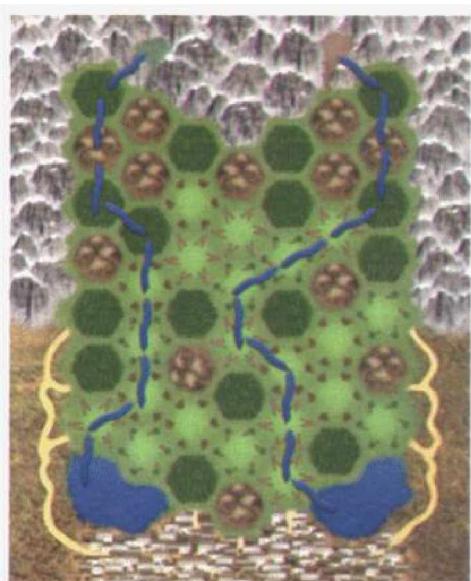
Il corso del fiume inoltre è influenzato dall'altezza. Le caselle di collina (marroni), sono più alte rispetto alle caselle vicine, poi vengono le caselle di foresta (verde scuro), poi le caselle di pianura. Da una casella, il fiume scorre sempre verso la casella più bassa. Se più caselle rispondono a questo criterio, il giocatore che piazza il tratto di fiume allora sceglie la direzione.



DOS RIOS

Nota: anche se ciò sembra illogico, se costretto, il fiume può scorrere da una casella di pianura verso una casella di collina o di foresta, anche se la casella di partenza ha un'altezza più bassa rispetto a questa casella. Però se da una casella di pianura ci sono queste 3 possibilità: una foresta, una collina ed una pianura, il fiume **deve** andare verso la casella di pianura.

Una volta che il corso del fiume verde è finito, si passa al fiume marrone, il Rio Moreno che parte dalla casella marrone, dalle montagne. Le regole sono identiche. Se un fiume sfocia in un altro, il suo corso si ferma. Se un fiume arriva in uno dei laghi in basso o sulla città, il suo corso è finito.



Esempio

Il Rio Verde, a sinistra, ha la sua sorgente nel ghiacciaio verde. Può scorrere sull'esagono di collina o di foresta adiacente. Siccome la foresta è più bassa rispetto alla collina, deve dirigersi verso la foresta. Da questa foresta, due caselle di collina sono a disposizione. Il giocatore ha la scelta tra le due dunque, e decide di dirigerlo a sinistra. Da questa collina, il fiume può scorrere solamente verso la foresta, che è più bassa della collina di destra, poi di nuovo verso la foresta. Da questa foresta, il giocatore ha la scelta tra la pianura a destra oppure la pianura davanti, tutte e due sono della stessa altezza. Egli sceglie di andare dritto verso il basso. Da là, il corso è obbligatoriamente in verticale dritta fino al prossimo campo di tabacco dove il giocatore ha di nuovo la scelta tra la destra o la sinistra. Sceglie la sinistra. Poi il fiume non ha più altra scelta che finire la sua corsa nel lago che è più in basso dei campi di mais di destra.

Il corso del Rio Moreno poi è determinato nello stesso modo.

Piazzamento

La partita inizia con tre fasi di piazzamento. Il 1° giocatore comincia. Al suo turno ogni giocatore piazza uno dei suoi campesinos su un esagono di sua scelta (collina, foresta o pianura).

Su un esagono possono coabitare solamente fino ad un massimo di due campesinos dello stesso giocatore.

Gli ultimi tre campesinos dei giocatori sono piazzati sulla città.

Si scopre un numero di carte raccolto uguale al numero dei giocatori più una. Se si scopre una carta fuorilegge, si deve scoprire una nuova carta. La carta fuorilegge è rimessa nel mazzo che poi viene rimescolato.

Il mazzo forma una pila a faccia in giù.



DOS RIOS

Svolgimento

Iniziando dal 1° giocatore, e proseguendo in senso orario, ciascuno farà le due seguenti azioni nell'ordine indicato.

1) movimento ed azioni dei campesinos (in qualsiasi ordine):

- spostare i propri campesinos, eventualmente respingere dei campesinos avversari;
- costruire degli sbarramenti o dighe di legno;
- costruire degli edifici.

2) realizzare il raccolto attuale o spostare la carta raccolto; risolvere gli eventuali attacchi dei fuorilegge.

I Campesinos

Piazzamento di propri Campesinos

Il giocatore ha 6 punti movimento a disposizione per spostare i propri campesinos. Ripartisce questi punti come desidera sui suoi campesinos. I punti non utilizzati non possono essere conservati per il turno seguente.

Ogni spostamento di un campesino da un esagono verso un altro costa un punto.

È possibile spostarli nella città, nelle foreste, sulle colline, o nei campi, e sulle strade, ma mai sulle montagne né sui laghi.

Su di un esagono possono coabitare solamente dei campesinos di uno stesso giocatore e due al massimo. Mentre non c'è nessun limite nella città e sulle strade.

È vietato attraversare un esagono occupato da un campesino avversario. Per attraversare una tale casella, occorre scacciare prima il campesino avversario (vedasi sotto). Gli sbarramenti non costituiscono un ostacolo allo spostamento dei campesinos.

Dalla città è possibile spostare i propri campesinos su uno dei tre esagoni adiacenti o su una delle strade a sinistra ed a destra della mappa.

Le strade costituiscono delle scorciatoie. Occorre un punto movimento per andare dalla città su una strada ed un punto per andare dalla strada su un esagono, e viceversa.

Scacciare i campesinos avversari

Per togliere un campesino avverso da un esagono, il giocatore deve portare su questo esagono due dei suoi campesinos, proveniente da un stesso esagono o da due esagoni differenti.

Un campesino avversario è scacciato anche con uno solo dei propri campesino se quest'ultimo arriva da un esagono adiacente situato più in alto (in ordine di altezza).

Per evacuare due campesinos avversari situati su una stessa casella, il giocatore deve portare sulla casella due dei suoi campesinos che provengono tutti e due da caselle adiacenti più in alto.

La città e le strade sono considerate meno alte degli esagoni adiacenti.

I campesinos scacciati sono posti immediatamente sulla città, dalla quale potranno spostarsi verso la mappa (i campi).

È possibile proseguire un movimento dopo avere cacciato un campesino, ivi compreso ritornare sull'esagono di partenza.

ECCEZIONE: al primo turno, un giocatore può cacciare solamente dei campesinos di un giocatore che ha già giocato.



DOS RIOS

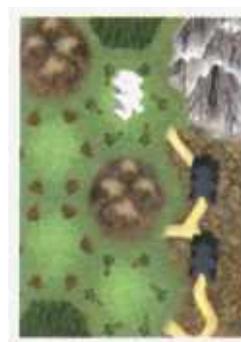
Esempio

1) il campesino rosso sul campo di tabacco può essere cacciato dal giocatore giallo se quest'ultimo porta i suoi due campesinos sulla casella dove si trova il rosso per un costo di 3 punti movimento. Il giocatore giallo potrebbe portare anche uno dei suoi due campesinos che si trovano nei campi, sulla foresta per cacciare il rosso (costo = 2 punti movimento), la foresta essendo situata più in alto dei campi, autorizza a scacciare un campesino avversario.



Esempio

2) per scacciare il campesino bianco, il giocatore nero può, o portare due campesinos dalla strada sull'esagono dove si trova il bianco (2 punti movimento), o portare un campesino sull'esagono di collina (più elevato), poi sul campo di mais (anche qui 2 punti movimento).



Gli sbarramenti o dighe di legno

Un giocatore può costruire tutti gli sbarramenti di legno che desidera durante il suo turno, a patto di averne a sufficienza.

Uno sbarramento si costruisce su un fiume al confine tra due esagoni (in modo da sbarrare il corso del fiume). Lo sbarramento interrompe lo scorrere del fiume sull'esagono più in basso dello sbarramento, ma non sugli esagoni più a valle, salvo se anche questi sono stati bloccati dagli sbarramenti.

Uno sbarramento rimane sul posto fino al termine della partita una volta costruito.

Per costruire uno sbarramento, il giocatore deve avere almeno un campesino sull'esagono nel quale vuole costruire lo sbarramento.

Il giocatore prende uno sbarramento dalla sua riserva e lo piazza sulla mappa, nella direzione voluta.

È autorizzato a porre uno sbarramento tra un esagono ed un lago, o tra le sorgenti del fiume ed un esagono.

È vietato porre uno sbarramento in modo che il fiume non possa più scorrere verso il basso (città/lago). È dunque vietato bloccare con gli sbarramenti i tre lati del tratto a valle di un esagono.

È consentito costruire uno sbarramento senza deviare un fiume, ciò vuol dire uno sbarramento tra due caselle dove non scorre nessun fiume.



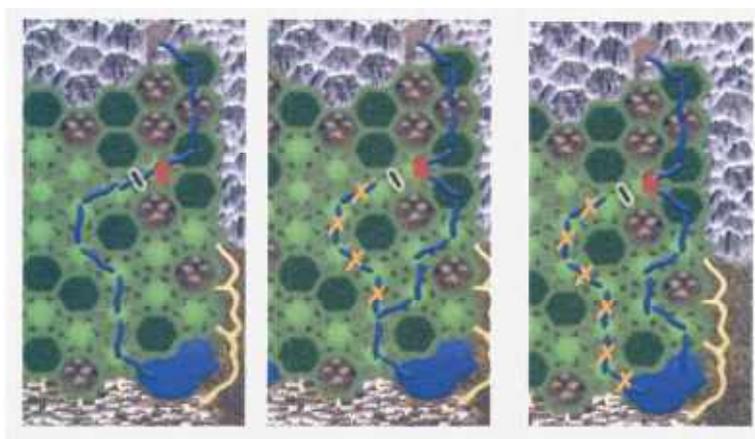
DOS RIOS

Una volta che lo sbarramento è stato posato, il giocatore prende il tratto di fiume attraverso il quale ha posto lo sbarramento. Poi, partendo dall'esagono dello sbarramento a monte, ricostruisce il percorso del fiume rispettando le regole di posa dei fiumi e piazza verso il basso dei tratti di fiume, finché il fiume non raggiunge più a valle il suo vecchio corso, o finisce in un lago o nella città.

Il giocatore elimina poi i tratti del vecchio corso del fiume che viene rimesso nella riserva.

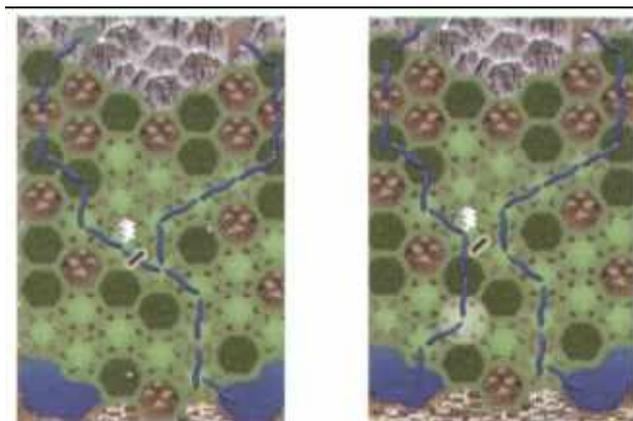
Esempio

Il campesino rosso ha costruito uno sbarramento in basso a sinistra. Egli può così modificare il corso del fiume. Il giocatore prende il tratto di fiume sul quale ha piazzato lo sbarramento e lo piazza nella casella dove si trova il suo campesino. Egli poi non ha altra scelta che far scorrere il fiume verso la foresta (l'esagono di collina è in effetti più elevato). Dopo la foresta esso deve andare verso i campi in linea dritta e da lì proseguire verso i campi a sinistra, poi in linea dritta sui campi di tabacco. Una volta là, può far riprendere al fiume il vecchio corso (immagine centrale), o andare a destra per sfociare nel lago (immagine a destra). I tratti di fiume morto sono subito ritirati dalla mappa.



Esempio

Il campesino bianco piazza uno sbarramento sul Rio Verde poco prima che affluisca nel Rio Moreno. Sull'esagono indicato con un cerchio più chiaro, ora lui può decidere di riunirlo di nuovo al Rio Moreno, piuttosto che orientarlo verso sinistra.



Gli edifici

Il giocatore può prima, durante o dopo il movimento dei suoi campesinos, costruire uno o due edifici, la costruzione non può avvenire dopo la realizzazione del raccolto.

Per costruire un edificio, il giocatore deve avere uno o due campesinos sull'esagono interessato.

Ci può essere un solo edificio per esagono.



DOS RIOS

Un finca (proprietà), costa 500 rios, una hacienda costa 1000 rios.

Un esagono sul quale si trova un edificio, porta comunque un reddito di raccolto anche se nessun campesino è presente (vedere le carte raccolto).

Un campesino non può finire mai il suo movimento su una finca di un avversario. La casella può però attraversarla, se non vi è nessun campesino presente.

Una hacienda blocca il movimento di ogni campesino avversario, non possono attraversare la casella, né fermarsi.

L'hacienda è una protezione contro i fuorilegge.

L'hacienda permette inoltre uno spostamento veloce.

Mediante una spesa di 2 punti movimento, il giocatore può portare direttamente dalla città un campesino nella sua hacienda. Il movimento al contrario non è possibile.

Realizzare i raccolti

Dopo i suoi movimenti e costruzioni, il giocatore può realizzare il raccolto attuale, cioè la carta visibile più lontana dalla pila delle carte.

Il giocatore può anche decidere di non realizzare questo raccolto, in questo caso, piazza la carta in prima posizione (più vicina al mazzo).

ECCEZIONE: non c'è realizzazione di raccolto al primo turno.

Le carte raccolto

Ci sono quattro tipi di carte Raccolto:



1) raccolto di un tipo particolare di derrata (2x grano, 2x tabacco, 2x mais): se una carta di questo tipo è usata per realizzare, tutti i giocatori che hanno una finca, una hacienda o un campesino su un campo irrigato corrispondente alla derrata, riceve 100 rios per campo dove sono presenti.



2) disboscamento (1x): tutti i giocatori che hanno una finca, hacienda o campesino su una casella foresta irrigata, ricevono 1 sbarramento per casella dove sono presenti (un giocatore non può avere più di 5 sbarramenti in riserva).



DOS RIOS



3) **raccolto sul fiume** (3x Rio Verde, 3x Rio Moreno): tutti i giocatori che hanno una finca, hacienda o campesino su un campo e/o foresta **irrigata** dal fiume indicato, ricevono 100 rios per campo dove sono presenti, e 1 sbarramento per foresta dove sono presenti.

ATTENZIONE: se i due fiumi si congiungono, le caselle irrigate a valle dalla foce sono prese in considerazione qualunque sia la carta.

Dopo l'utilizzo, una carta raccolto è posta sul mazzo degli scarti con la faccia visibile accanto al mazzo delle pescate. Le carte scoperte sono spostate di uno spazio ed una carta del mazzo delle pescate viene scoperta e messa in prima posizione.

Quando il mazzo è esaurito, rimischiare gli scarti che formeranno un nuovo mazzo delle pescate.

ATTENZIONE: se il giocatore non ha fatto uso della carta raccolto, questa è rimessa in prima posizione, nessuna nuova carta viene scoperta. Ci sono sempre visibili una carta in più del numero dei giocatori.



4) **fuorilegge** (1x Rio Verde, 1x Rio Moreno): quando una carta fuorilegge viene scoperta, non viene messa nella fila ma giocata immediatamente. I fuorilegge arrivano dalla montagna lungo il fiume indicato nella carta. Vanno a scacciare un campesino per esagono attraversato, scendendo per il fiume fino a scacciare 3 campesinos (i campesinos evacuati ritornano in città). Se l'esagono è protetto da una hacienda, i campesinos sono protetti ed i fuorilegge proseguono la loro strada. Scacciano solamente i campesinos sulle caselle attraversate dal fiume indicato ed un massimo di 3 campesinos. Proseguono la loro strada fino alla fine del fiume. La carta fuorilegge è messa poi negli scarti. Una nuova carta raccolto è scoperta e collocata nella fila. Se si tratta della seconda carta fuorilegge, l'effetto è applicato immediatamente, poi una nuova carta viene scoperta e piazzata nella fila.

Esempio

I fuorilegge scendono lungo il Rio Moreno. Sui primi due esagoni non c'è nessun campesino. Sul terzo (foresta) è posizionato un campesino rosso che è scacciato e torna in città. Il quarto esagono è vuoto. Sul quinto si trovano due campesinos gialli. I fuorilegge ne scacciano uno verso la città. Sul sesto esagono si trovano due campesinos bianchi e l'hacienda, i due campesinos sono protetti. Sul settimo esagono si trova un campesino bianco che è scacciato verso la città. I fuorilegge, avendo cacciato il massimo di 3 campesinos, hanno finito così il loro tragitto.



DOS RIOS

Fine del turno

Quando il giocatore ha realizzato il raccolto, o spostato la carta all'inizio della fila, il suo turno è finito ed il giocatore seguente in senso orario può ora giocare.

Fine della partita

Appena un giocatore ha costruito il suo quinto edificio, ha vinto immediatamente la partita. La partita può concludersi prima, se un giocatore riesce a costruire 4 edifici, di cui uno è l'hacienda, e tutti si trovano su degli esagoni irrigati da un fiume. Questo giocatore vince immediatamente.

Dos Rios è un gioco di Franz-Benno Delonge, edito dalla Kosmos.
Le regole in francese sono di: Pierre Berclaz.

