



Un gioco di Roberto Fraga, per 2 - 6 giocatori, dagli 8 anni in su. Una partita a Dragon Delta richiede dai 15 ai 45 minuti circa. Prima di giocare in 5 o 6 persone, vi raccomandiamo di provare almeno una partita in 2, 3 o 4 giocatori.

Ogni anno, sul delta del fiume Dragon, c'è una competizione tra i coraggiosi e robusti giovani del regno. Questi giovani cercano di attraversare il fiume mediante fragili ponti di assi e pietre, per raggiungere un villaggio che si trova sul lato opposto del fiume. Il primo giocatore ad attraversare il delta è il vincitore e verrà ricompensato dal Re con una statua d'oro del drago. Tuttavia, per riuscire nell'attraversata, i contendenti devono calcolare cautamente le loro mosse, prevedere le mosse degli avversari ed evitare i pericolosi ostacoli proposti dai draghi che vivono nell'acqua e che danno il nome al delta di questo fiume.

Regole del Gioco

COMPONENTI

- 1 mappa del gioco che presenta il delta del fiume Dragon, con 27 piccole isole e 6 villaggi.
- 6 segnalini di diversi colori (giallo, rosso, verde, blu, nero e bianco) che rappresentano i 6 giovani contendenti.
- 36 assi in 6 colori ed in 6 dimensioni diverse (numerate da 1 a 6). Queste vengono usate nella costruzione dei ponti.
- 27 gettoni di legno (chiamate "pietre") che saranno usati per sostenere la costruzione dei ponti.
- 1 segnalino più grande di colore marrone che indica il primo giocatore di ogni turno.
- 78 carte azione (13 per ogni colore)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore assume il ruolo di un giovane del villaggio che partecipa alla competizione. Il suo obiettivo è quello di essere il primo ad attraversare il Delta del Drago, arrivare al villaggio che si trova di fronte a quello di partenza e vincere il drago d'oro.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Ogni giocatore riceve un segnalino che rappresenta il giovane contendente. Questo segnalino parte dal villaggio del suo stesso colore (come indicato dal colore della barra sul bordo della mappa vicino a ciascun villaggio):

- in 2 giocatori, si usano solo i segnalini nero e bianco
- in 3 giocatori, si usano i segnalini rosso, blu e bianco
- in 4 giocatori, si usano i segnalini verde, rosso, blu e giallo
- in 5 giocatori, si usano tutti i segnalini, tranne il nero
- in 6 giocatori, si usano tutti i segnalini

2. I giocatori prendono le 6 assi del loro stesso colore.

3. I giocatori prendono le 13 carte azione del loro stesso colore. Poi rimuovono le carte drago dei colori non utilizzati. *(fate riferimento alla tabella descritta più avanti nelle regole)*

4. Le pietre vengono piazzate in un mucchio di riserva vicino alla mappa, pronte per essere utilizzate dai giocatori.

5. Il giocatore più giovane prende il segnalino più grande e lo piazza di fronte a sé.

COME SI GIOCA

Dragon Delta è diviso in una serie di round. Ogni round è diviso in 5 turni.

Ogni round del gioco procede come segue:

1. I giocatori prendono nelle loro mani tutte le carte azione, tenendole nascoste agli avversari.
2. Ogni giocatore sceglie in segreto 5 carte azione della sua mano, e le piazza coperte di fronte a sé. Le carte devono essere sistemate in ordine da sinistra a destra, e rappresenteranno le cinque azioni da compiere nel turno corrente. Un giocatore può solo giocare una carta Drago per round *(vedere la spiegazione delle carte "Drago" più avanti)*.
3. Quando tutti i giocatori hanno scelto e piazzato le loro 5 carte, essi girano contemporaneamente la prima carta (quella alla loro sinistra) e ne eseguono l'azione rappresentata. I giocatori eseguono le loro azioni in senso orario, a partire dal primo giocatore (quello che possiede il segnalino più grande del primo giocatore).
4. Quando tutti i giocatori hanno completato le loro azioni, contemporaneamente girano la loro seconda carta. Poi eseguono questa nuova azione sempre partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario.
5. La sequenza continua con la terza, la quarta e la quinta carta. Quando tutti i giocatori hanno eseguito tutte 5 le loro azioni, il round termina.

Nota Importante: Nel momento in cui un giocatore tenta di eseguire la propria azione, egli deve prima verificare se una carta drago giocata da un avversario non annulli la sua azione. Se succede ciò, egli non esegue l'azione rappresentata sulla sua carta.

AL TERMINE DI OGNI ROUND:

1. Il primo giocatore passa il segnalino del primo giocatore (quello più grande), all'avversario alla sua sinistra, che diventerà il nuovo primo giocatore.
2. I giocatori riprendono in mano le loro 5 carte azione usate nel round precedente. Queste 5 carte, assieme a quelle che hanno già in mano, saranno disponibili per il round successivo.
3. I giocatori cominciano il nuovo round ordinando 5 nuove carte azione come descritto in precedenza.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina immediatamente quando un giocatore arriva nel villaggio opposto a quello di partenza *(come indicato più chiaramente nella tabella descritta più avanti)*, anche se gli avversari devono ancora effettuare la loro azione.

Questa tabella indica, a seconda del numero di giocatori, quali segnalini colorati si possono usare, quali assi si possono usare, quale villaggio deve essere raggiunto per vincere il gioco e quale drago all'inizio del gioco deve essere rimosso dal proprio mazzo delle carte azione.

Colori Usati	Numero di giocatori				
	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori	6 giocatori
Nero	9 carte	Nessun Drago	Nessun Drago	Nessun Drago	13 carte
Bianco	9 carte	10 carte	Nessun Drago	12 carte	13 carte
Rosso	Nessun Drago	10 carte	11 carte	12 carte	13 carte
Blu	Nessun Drago	10 carte	11 carte	12 carte	13 carte
Verde	Nessun Drago	Nessun Drago	11 carte	12 carte	13 carte
Giallo	Nessun Drago	Nessun Drago	11 carte	12 carte	13 carte

Questa tabella vi consente di vedere rapidamente quali carte ogni giocatore può avere nelle proprie mani, a seconda del numero di giocatori.

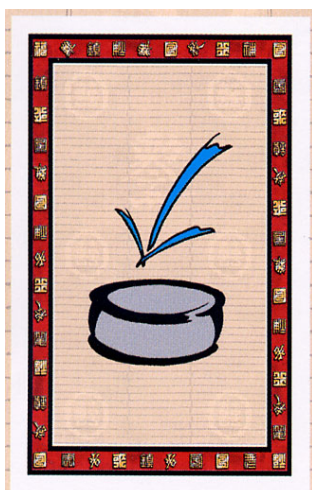
Per esempio, in 4 giocatori, ciascuno deve avere 11 carte in mano ed ognuno deve rimuovere il drago nero e quello bianco.

E' facile notare che in quattro giocatori, ognuno può scegliere come colore di partenza solo tra questi colori: rosso, blu, verde o giallo.

Ogni cella della tabella è divisa in sue sezioni. La sezione a sinistra indica il numero di carte disponibili e il colore del giocatore, mentre il piccolo riquadro indica il colore del villaggio che deve essere raggiunto per poter vincere.

Per esempio, in 4 partecipanti, il giocatore rosso deve avere 11 carte. Tale giocatore inoltre deve raggiungere il villaggio verde per vincere la partita.

Le diverse carte Azione



PIAZZARE UNA PIETRA: Il giocatore **DEVE** mettere una pietra in una delle 27 piccole isole che si trovano al centro del delta (non in un villaggio). La pietra deve essere piazzata completamente su un'isola cioè non deve toccare minimamente l'acqua in nessun modo.

Ogni isola può contenere solo una pietra.

Le pietre non si possono piazzare sui villaggi (questi possiedono già delle solide rive per poter supportare le assi). L'intera spiaggia che si trova intorno ad un villaggio si può considerare come una pietra, e può supportare al massimo 3 assi. Una volta piazzata, una pietra non può essere più spostata in un'altra isola, nemmeno dal giocatore che l'aveva piazzata.

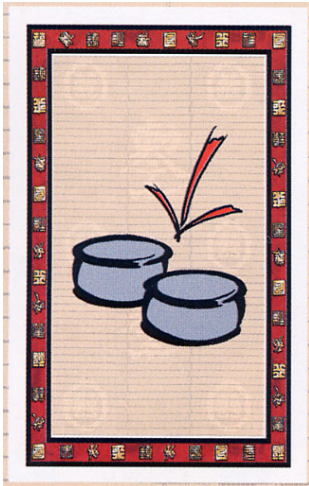
Una pietra può essere tolta dall'isola solo mediante una carta azione.

Una pietra rimossa, viene rimessa nella riserva e tornerà disponibile per essere nuovamente utilizzata nel corso del gioco da qualsiasi giocatore che gioca la corrispondente carta azione.

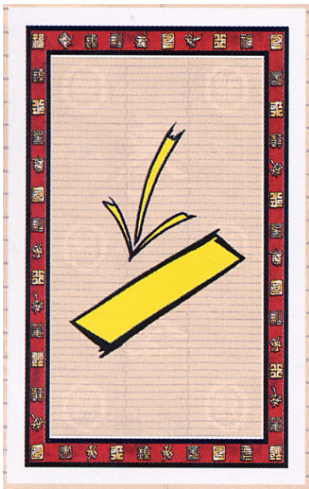
Una volta piazzata, una pietra può essere utilizzata da qualunque giocatore.

Tuttavia, c'è il limite di 3 assi supportate da una stessa pietra.

Se non ci sono più pietre nella riserva, un giocatore può comunque giocare questa carta, ma ovviamente non piazzerà nessuna pietra.



PIAZZARE 2 PIETRE: Il giocatore **DEVE** piazzare due pietre, secondo le regole descritte per la carta precedente.

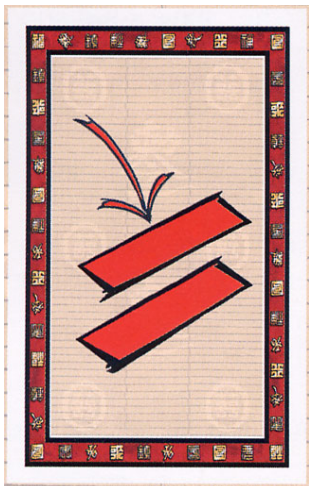


PIAZZARE 1 ASSE: Il giocatore **DEVE** piazzare un asse in modo tale che ciascuna estremità dell'asse si appoggi su una pietra, oppure sulla spiaggia di un villaggio e su una pietra. Il giocatore può piazzare l'asse sopra una qualunque pietra che si trovi sulla mappa, anche se le pietre sono state piazzate da un altro giocatore.

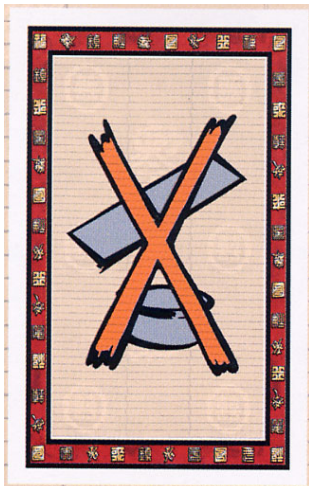
E' proibito spostare una pietra in modo che un asse possa raggiungerla (come già detto, le pietre già piazzate non possono essere più spostate). Non ci possono essere più di 3 assi supportati da una stessa pietra. Un asse non può fare da appoggio ad un altro asse, ma non è vietato che le estremità degli assi si appoggino una sull'altra **sopra la pietra**. Comunque, le regole riguardo al limite di 3 assi per pietra, sono sempre valide.

Il giocatore **DEVE** scegliere il proprio asse tra quelli che possiede nella propria riserva che ha di fronte a sé. Perché sia chiaro quale asso ha scelto, lo dovrà mettere leggermente da parte. A nessuno è permesso provare i vari assi per vedere se questo raggiunge o meno la pietra desiderata. Tuttavia, una volta che

un giocatore ha scelto un asse, egli lo **dovrà** piazzare sulla mappa. Se un giocatore sceglie un asse che non può piazzare (l'asse è troppo corto), allora tale giocatore dovrà trovare un altro posto sulla mappa dove piazzarlo. Se non ci sono posti sulla mappa che permettono di piazzare correttamente l'asse selezionato (l'asse è troppo corto, non ci sono pietre disponibili, ecc.), l'asse cade nel fiume, viene distrutto da un drago e non può più essere usato per il resto della partita. Non si può piazzare un asse in modo che passi sopra un altro asse, cioè le assi non possono mai incrociarsi. Come già detto, solo le estremità delle assi possono toccarsi e solo sopra ad una pietra. Anche se un giocatore non ha più assi nella sua riserva, egli può giocare questa carta, anche se ovviamente non potrà piazzare nessun asse.



PIAZZARE 2 ASSI: Il giocatore **DEVE** piazzare 2 assi sulla mappa, secondo le regole descritte per la carta precedente.

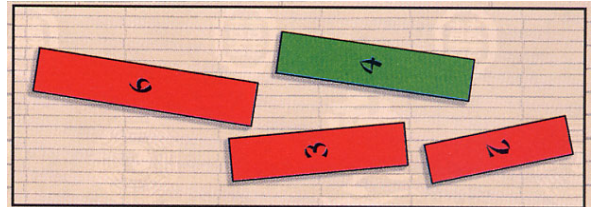


RIMUOVERE UN ASSE O UNA PIETRA: Il giocatore **DEVE** eseguire **una** delle due azioni seguenti:

1. Rimuovere un asse qualsiasi dal piano di gioco, e piazzarlo nella propria riserva. Tuttavia, un giocatore non può:

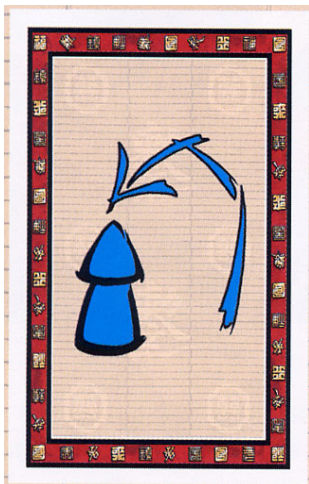
- Rimuovere un asse con un segnalino sopra di esso.
- Avere più di due colori diversi di assi nella propria riserva.
- Avere nella propria riserva due assi con lo stesso numero scritto sopra.

Esempio: Voi siete il giocatore rosso e avete nella vostra riserva i seguenti assi:
Rosso 6, Rosso 3, Rosso 2,
Verde 4. Non potete prendere una asse numerato 4, 3, 2, o 6 e nemmeno un asse che non sia rosso o verde.



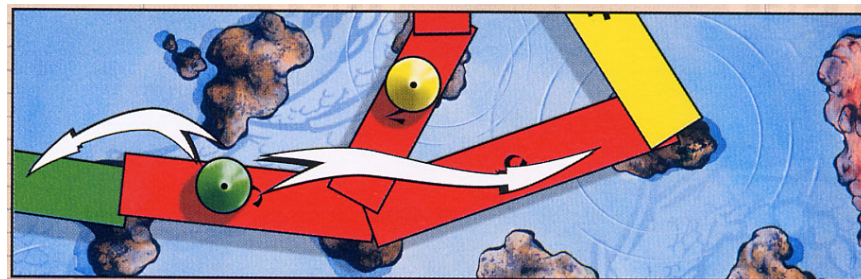
2. Rimuovere una pietra dalla mappa e piazzarla nella riserva comune. Non potete rimuovere una pietra che ha uno o più assi sopra.

Se non ci sono assi o pietre che possono essere rimossi, gli effetti di questa carta vengono ignorati.



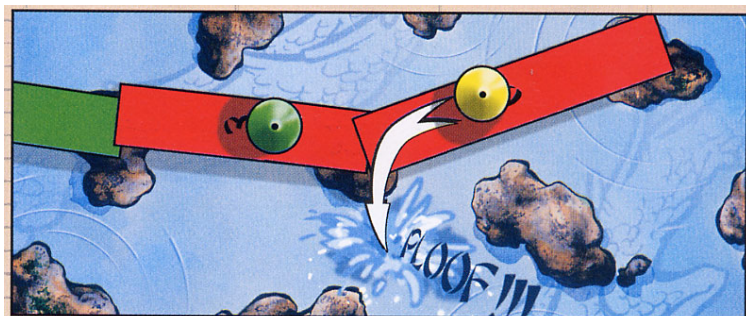
MUOVERE IL PROPRIO SEGNALINO DI 1 ASSE: Il giocatore **DEVE** spostare il proprio segnalino in un asse libero adiacente (*vedi figura qui sotto*) oppure nel villaggio adiacente se il suo asse appoggia nella relativa spiaggia.

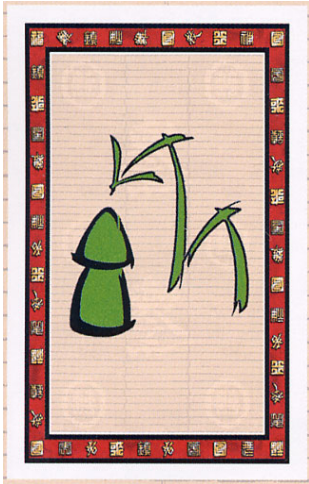
Il segnalino può essere spostato in una qualunque direzione (un giocatore può anche far ritornare alla partenza il proprio segnalino) e sopra un asse o in un villaggio di qualunque colore.



L'asse su cui si sposta il segnalino, deve essere libero. Cioè, tale asse non può contenere un segnalino avversario. Diversamente, un villaggio può contenere più segnalini, e un segnalino può essere spostato in un qualunque villaggio.

Se non ci sono movimenti possibili, il segnalino cade in acqua e deve ricominciare dal suo villaggio di partenza.

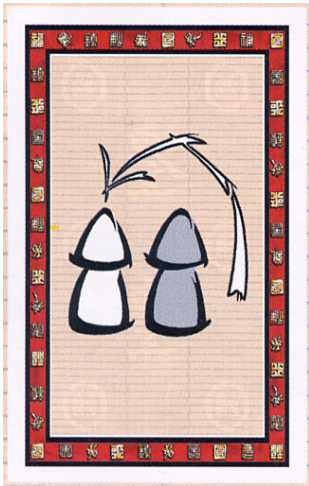




MUOVERE IL PROPRIO SEGNALINO DI 2 ASSI: Il giocatore **DEVE** spostare il proprio segnalino di due assi, oppure di un asse e poi in un villaggio, seguendo le regole precedenti.

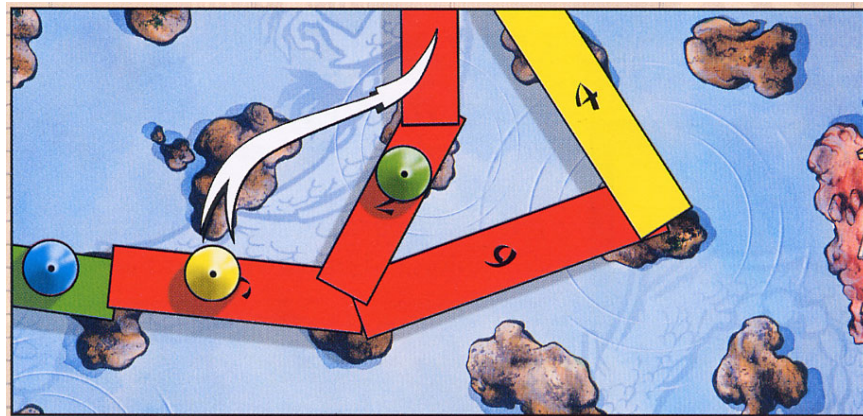
SOLO se non è possibile compiere il secondo movimento, il segnalino può invertire la direzione così che il suo secondo movimento lo fa ritornare da dove era partito.

Se i due movimenti avanti, oppure quello avanti e indietro non sono entrambi possibili, il segnalino finisce in acqua e deve ricominciare dal suo villaggio di partenza.

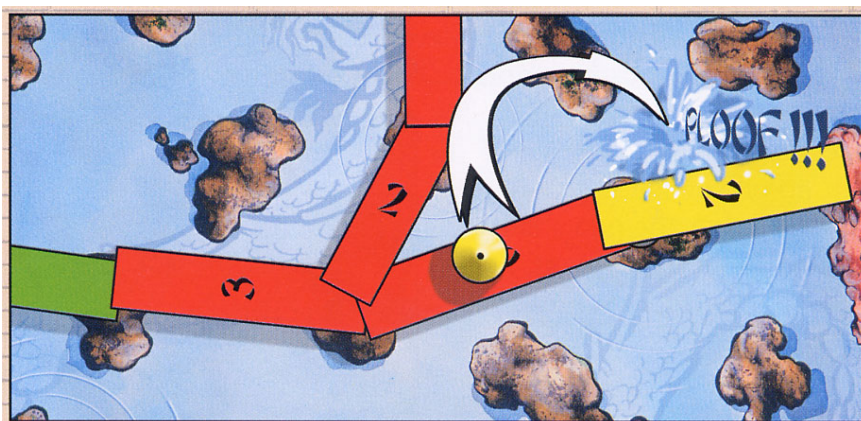


SCAVALCARE UN ALTRO SEGNALINO: Il giocatore **DEVE** spostare il proprio segnalino in modo da scavalcare quello di un avversario, atterrando su un asse libero successivo o in un villaggio che si trova oltre il segnalino avversario.

Quindi il risultato di un salto è uguale allo spostamento su 2 assi.



Tuttavia, se il salto non è possibile perché non ci sono segnalini avversari adiacenti, oppure non ci sono assi libere per atterrare, il segnalino finisce in acqua e deve ricominciare dal suo villaggio di partenza.





CARTA DRAGO: Una carta Drago di un colore cancella gli effetti della carta azione dello stesso colore giocata da un avversario.

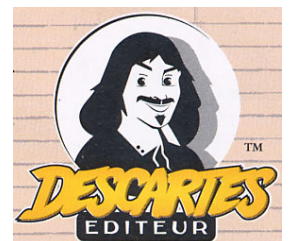
Esempio: La quarta carta azione giocata dal verde è un Drago rosso. Il giocatore rosso perde la sua quarta carta azione. Quindi il giocatore rosso non esegue nessuna azione durante il suo quarto turno.

Ogni giocatore può utilizzare solo una carta Drago durante la scelta delle 5 carte da usare nel round corrente.

Se più giocatori scelgono una carta Drago nel medesimo round, tutti i Draghi compiono la loro azione. Però un Drago non può annullare gli effetti di un altro Drago.










Esempio: Il giocatore rosso, come sua quarta azione, gioca una carta Drago verde, mentre il giocatore verde come sua quarta azione ha scelto una carta Drago blu. Il Drago verde giocato dal giocatore Rosso non cancella gli effetti del Drago Blu che ha giocato il giocatore Verde. Perciò, il giocatore Blu non esegue azioni per il quarto round.

In ciascun gruppo di 13 carte ci sono 5 carte Drago con il colore degli avversari. Se si gioca in meno di 6, ogni giocatore deve togliere i Draghi del colore dei giocatori che non partecipano alla partita. La tabella descritta all'inizio delle regole indica chiaramente quali colori devono essere rimossi.



Sommario delle Carte Azione

Per avere maggiori dettagli sulle carte Azione fate riferimento alle descrizioni approfondite all'interno delle regole

	PIAZZARE UNA PIETRA	Il giocatore DEVE piazzare una pietra su una delle 27 piccole isole sul piano di gioco (non nei villaggi). La pietra deve stare interamente all'interno dell'isola, non deve toccare minimamente l'acqua. Una volta piazzata, la pietra non può mai essere spostata. Su ogni isola può stare solo una pietra.
	PIAZZARE 2 PIETRE	Il giocatore DEVE piazzare due pietre su due delle 27 piccole isole sul piano di gioco (non nei villaggi). Ciascuna pietra deve stare interamente all'interno dell'isola, non deve toccare minimamente l'acqua. Una volta piazzata, la pietra non può mai essere spostata.
	PIAZZARE 1 ASSE	Il giocatore DEVE piazzare 1 asse sul piano di gioco. Ciascuna estremità dell'asse deve appoggiarsi ad una pietra oppure ad un villaggio e una pietra.
	PIAZZARE 2 ASSI	Il giocatore DEVE piazzare 2 assi sul piano di gioco. Ciascuna estremità dell'asse deve appoggiarsi ad una pietra oppure ad un villaggio e una pietra.
	RIMUOVERE UN ASSE O UNA PIETRA	Il giocatore DEVE compiere una delle due seguenti azioni: 1) Rimuovere 1 asse qualsiasi dal piano di gioco e piazzarlo nella propria riserva. 2) Rimuovere 1 pietra qualsiasi dal piano di gioco e metterla nella riserva comune.
	MUOVERE IL PROPRIO SEGNALINO DI 1 ASSE	Il giocatore DEVE muovere il proprio segnalino su un asse adiacente oppure nel villaggio adiacente se il suo asse appoggia nella relativa spiaggia. Se il segnalino è impossibilitato a muoversi, cade nel fiume e deve ricominciare dal suo villaggio di partenza.
	MUOVERE IL PROPRIO SEGNALINO DI 2 ASSI	Il giocatore DEVE muovere il proprio segnalino di due assi adiacenti. Se non può completare il secondo movimento, può tornare da dove era partito. Se non può compiere nessun movimento il segnalino finisce in acqua e deve ricominciare dal suo villaggio di partenza.
	SCAVALCARE UN ALTRO SEGNALINO	Il giocatore DEVE scavalcare un altro segnalino che si trova in un asse adiacente e finire sull'asse successivo oppure in un villaggio. Se non può scavalcare un altro segnalino, cade nell'acqua e deve ricominciare dal suo villaggio di partenza.
	CARTA DRAGO	Una carta Drago di un colore cancella gli effetti della carta azione dello stesso colore giocata da un avversario. Una carta Drago non può mai annullare l'azione di un'altra carta Drago.