

EXPEDITION

Per 2-6 giocatori da 10 anni in su

Componenti

Una mappa
Un regolamento
60 gettoni in 6 colori
135 frecce di plastica in 3 colori
79 carte spedizione
31 buoni viaggio

Obiettivo del gioco

Ciascun giocatore riceve un numero di carte spedizione all'inizio del gioco. Queste carte rappresentano spedizioni di ricerca dirette in particolari luoghi nel mondo che voi dovete raggiungere. Tre indipendenti e neutrali spedizioni sono intraprese dai giocatori. Se la spedizione raggiunge un luogo che corrisponde ad una delle carte di un giocatore, la carta è messa sul tavolo e il giocatore riceve un punto. Colui che possiede il maggior numero di punti alla fine del gioco è il vincitore.

Descrizione della mappa

La mappa rappresenta i vari continenti della terra con una fitta rete di punti colorati collegati fra loro da linee nere. I 79 punti colorati con un'immagine sono luoghi di ricerca di cui i giocatori possono possedere le rispettive carte



Le carte spedizione hanno come sfondo lo stesso colore dei punti dei luoghi di ricerca che esse rappresentano. Quando una missione raggiunge un luogo di ricerca, tutti i giocatori devono controllare se hanno nelle loro mani la carta relativa. Se qualcuno possiede la carta, egli deve piazzarla sul tavolo anche se non è il suo turno e non è la sua mossa. Ciò gli consente di guadagnare un punto

Inoltre sulla mappa sono presenti alcuni punti rossi e alcuni punti verdi:

se un giocatore piazza una freccia in modo che essa conduca ad un stazione rossa, egli ottiene un buono viaggio.

se un giocatore piazza una freccia in modo che essa conduca ad un stazione verde, egli può piazzare immediatamente un'altra freccia alla fine di una qualsiasi spedizione.



Infine , sui due lati del tabellone, sono presenti dei punti colorati di rosso con un numero accanto. Questi indicano che da quel punto è possibile spostarsi dall'altro lato del tabellone sul punto che ha lo stesso numero.



Preparazione

Mescolare e distribuire a ciascun giocatore le carte spedizione.
 Queste carte rappresentano le proprie spedizioni private.

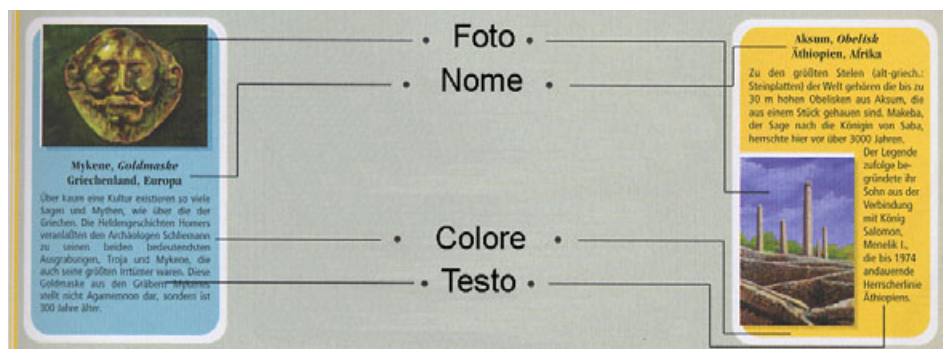
12 carte a testa con 2 o 3 giocatori,
 9 carte a testa con 4,5,6 giocatori.

Non è importante se la spedizione arriva sul luogo descritto nella carta, per mezzo dell'azione del possessore della carta o per mezzo dell'azione di un altro giocatore. Se il luogo è stato raggiunto, il giocatore che ha relativa carta spedizione la piazza immediatamente di fronte a sé a faccia in su.

Oltre alle carte spedizione private , vengono piazzate 6 carte spedizione scoperte a fianco della mappa. Queste carte rappresentano le spedizioni pubbliche e sono disponibili a tutti i giocatori.

Le destinazioni su ciascuna di queste carte pubbliche, devono essere distanti almeno tre segmenti dal punto di partenza. Si possono pescare nuove carte fino a che tutte e sei le missioni soddisfano questa condizione. Le carte non idonee vengono poste sotto al mazzo. Piazzare il mazzo coperto vicino alla mappa.

Esempio di carte spedizione:



Come trovare sulla mappa i propri luoghi di ricerca?

Tutti i giocatori cercano i propri luoghi di ricerca sulla mappa aiutandosi con i colori.

Il colore di un punto di ricerca in uno specifico continente è identico al colore di sfondo della corrispondente carta spedizione,

Quindi, per esempio, tutti i luoghi di ricerca in Nord America sono viola e tutte le carte spedizione relative a questi luoghi hanno lo sfondo viola.

Chiunque possiede una carta con lo sfondo viola deve cercare in Nord America il proprio luogo di destinazione e lo troverà facilmente cercando la stessa immagine che è sulla sua carta

Se è più comodo potete usare questa tabella:



I gettoni

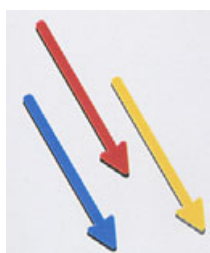
Ogni giocatore riceve 4 gettoni dello stesso colore. Ciascun giocatore dovrà piazzare questi gettoni su 4 luoghi di ricerca scelti tra quelli che deve raggiungere tramite le proprie carte spedizione. I luoghi dove i giocatori hanno piazzato i loro gettoni varranno un punto in più se essi li raggiungeranno durante la partita, o un punto in meno alla fine del gioco se non sono stati raggiunti. Bisogna tener conto che con i gettoni piazzati sopra, questi luoghi non saranno più segreti ai vostri avversari.

Piazzare i gettoni

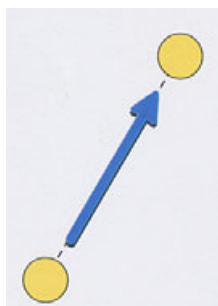
Iniziando dal giocatore più anziano e procedendo in senso orario, ogni giocatore piazza sulla mappa un gettone alla volta finché tutti i gettoni sono stati piazzati. I gettoni devono essere piazzati sui luoghi corrispondenti alle carte spedizione che si hanno in mano e devono essere piazzati su luoghi distanti almeno due segmenti dal punto di partenza.

Le frecce

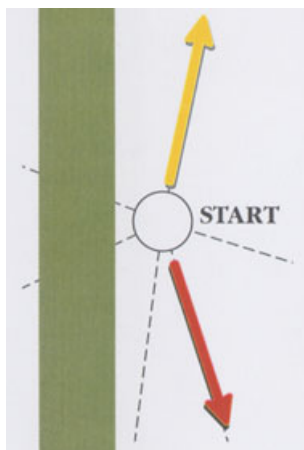
Le frecce vengono divise per colore e piazzate a fianco della mappa.



Ciascun giocatore può, quando è il suo turno, prendere una freccia del colore che desidera e piazzarla sulla mappa sulla linea nera che collega due punti.



Le frecce di una spedizione hanno tutte lo stesso colore. La prima freccia di ciascun colore deve essere collocata su una delle sei linee nere che partono dal punto di partenza (START) di color bianco.



I buoni viaggio

Ogni giocatore riceve 3 buoni viaggio e i rimanenti vengono posti vicino alla mappa.

Nel proprio turno i giocatori possono eseguire azioni aggiuntive grazie al loro uso. Raggiungendo i punti rossi sulla mappa i giocatori riceveranno altri buoni viaggio.



La partita

Iniziando dal giocatore più anziano e procedendo in senso orario, ogni giocatore potrà piazzare una freccia ed usare al massimo due buoni viaggio.

Piazzamento delle frecce

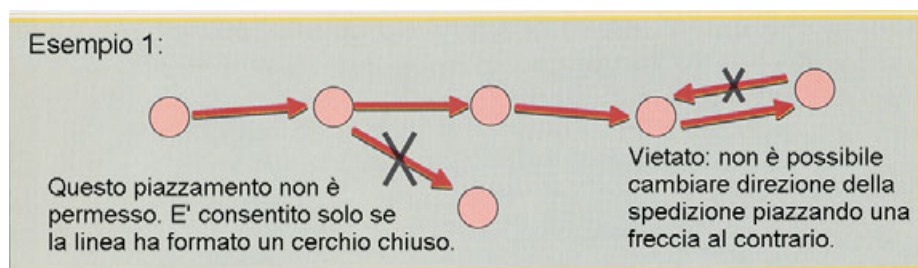
Le spedizioni sono neutrali, non appartengono a nessun giocatore in particolare. I loro colori servono solo per differenziarle una dall'altra.

I giocatori procedono in senso orario. Un giocatore può piazzare una freccia nel suo turno. La freccia deve sempre essere piazzata sulla linea che congiunge due punti. Ogni linea nera può avere al massimo una freccia per colore. Il giocatore più vecchio incomincia. Egli prende una freccia del colore che desidera e la posiziona su una delle sei linee del punto di partenza con la freccia diretta non verso il punto da cui parte ma verso un punto diverso.

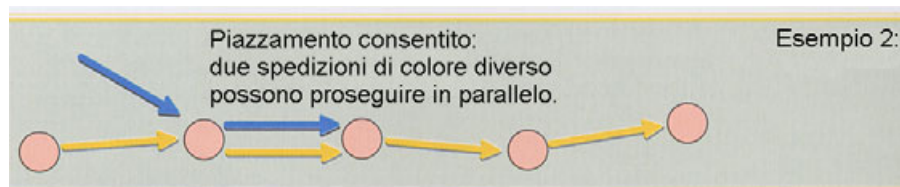
Poi è il turno del giocatore seguente. Egli può continuare la stessa spedizione oppure incominciare una di un nuovo colore. Se egli decide di incominciare una nuova spedizione, prende una freccia di un diverso colore e la piazza su uno delle linee non occupate del punto di partenza. Ogni nuova spedizione deve partire dal punto di partenza e non possono esserci più di tre spedizioni nel corso del gioco.

Comunque ciascun giocatore è libero di scegliere quale spedizione vuole continuare e quale direzione dovrà prendere. Le ramificazioni non sono permesse eccetto quando si è venuto a formare un cerchio chiuso.

Esempi di piazzamenti di frecce che non sono consentiti:

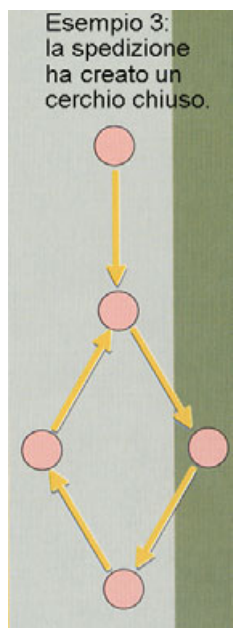


Esempio di un piazzamento permesso:



Se si è formato un cerchio chiuso, il giocatore che lo ha creato deve aggiungere immediatamente una nuova freccia alla spedizione partendo da un punto qualsiasi tra tutti quelli già visitati da quella stessa spedizione. Il punto è scelto liberamente. Un giocatore può creare un cerchio chiuso solo una volta nel corso del suo turno per ogni spedizione.

Esempio di un cerchio chiuso:



Se la freccia posta dal giocatore ha creato un cerchio chiuso ma contemporaneamente ha raggiunto un stazione verde o rossa, il giocatore ha diritto alle azioni che questi punti gli consentono di compiere. Se per esempio la freccia raggiunge un stazione verde, il giocatore può piazzare due nuove frecce (una dello stesso colore per aver creato il cerchio chiuso e l'altra di qualsiasi colore per aver raggiunto un stazione verde).

NOTA: Un cerchio chiuso può essere formato anche dalla rimozione di una freccia (vedere il paragrafo relativo all'uso dei buoni viaggio).

Le stazioni rosse e verdi

Se un giocatore piazza una freccia in modo che essa conduca ad un stazione rossa, egli ottiene un buono viaggio. Se un giocatore piazza una freccia in modo che essa conduca ad un stazione verde, egli può piazzare immediatamente un'altra freccia alla fine di una qualsiasi spedizione.

I punti numerati sul bordo del tabellone

Ci sono tre punti rossi lungo il bordo sinistro della mappa e tre punti rossi lungo il bordo destro, contrassegnati con una freccia bianca e numerati da uno a tre. Quando una freccia è piazzata diretta verso uno di questi sei punti, la prossima freccia di quel colore potrà essere piazzata partendo o da questo punto o dal punto che si trova dalla parte opposta della mappa contrassegnata dallo stesso numero.

Raggiungimento di un luogo di ricerca.

Quando una freccia è piazzata in modo tale che essa punta ad un luogo di ricerca che un qualsiasi giocatore possiede tra le proprie carte spedizione, anche se non è stato lui a porre la freccia, deve annunciarlo e piazzare la carta scoperta davanti a sé. Se omette di annunciarlo, potrà farlo ancora nel turno successivo se la spedizione è rimasta ferma nello stesso punto. In caso contrario dovrà aspettare che una spedizione passi ancora da quel punto. Se il punto che è stato raggiunto è stato marcato con un gettone, il proprietario del gettone lo prenderà e lo piazzerà sulla relativa carta spedizione.

Al suo turno, un giocatore può anche giungere ad un luogo di ricerca pubblico, se esso piazza una freccia che punti verso un luogo riportato dalle carte spedizione scoperte sul tavolo. Alla fine del suo turno egli rimpiazzerà la carta spedizione pubblica con una nuova carta presa dal mazzo. A differenza delle prime sei carte pubbliche, le nuove carte estratte possono corrispondere a luoghi distanti anche meno di due segmenti dal punto iniziale del gioco. Inoltre non è importante se il luogo segnato sulla nuova carta spedizione è già stato visitato o no da una spedizione.

Se le frecce di un colore finiscono, si potrà proseguire solo le spedizioni degli altri colori rimasti.

Buoni viaggio

Un giocatore può giocare al massimo due buoni viaggio in qualsiasi momento del suo turno, quindi prima o dopo aver piazzato una freccia sulla mappa. Quando si gioca un buono viaggio, questo dovrà essere posto sulla scritta Expedition in modo da tenere correttamente il conto delle carte usate da un giocatore in un turno. Solo alla fine del suo turno queste torneranno nel mazzo alla banca.

Un giocatore può usare un buono viaggio per:

- Piazzare una freccia addizionale di un qualsiasi colore
- Rimuovere una freccia dalla fine di una spedizione
- Scambiare una carta spedizione per una nuova

***Un esempio di piazzamento addizionale tramite l'uso dei buoni viaggio:** Una spedizione è a Marib (Yemen, Asia). Il giocatore successivo mette una freccia verso la stazione rossa ad est di Marib. Quindi riceve un buono viaggio. Ora decide di usare immediatamente questo buono viaggio. Prende una freccia e prosegue la stessa spedizione verso la stazione verde che è più a sud della stazione rossa appena raggiunta. Avendo raggiunto una stazione verde può prendere una nuova freccia, e la posiziona verso est dove c'è un'altra stazione rossa. Quindi egli prende un altro buono viaggio dalla banca e, poiché ne può usare due in un turno, lo gioca immediatamente, e piazza una nuova freccia su tabellone puntando a Nord verso una stazione di color verde. Quindi ora ha diritto di prendere una nuova freccia che giocherà immediatamente giungendo così a Borobudur. Il suo turno ora finisce.*

La seconda possibilità prevista dal buono viaggio è rimuovere una freccia. Se un giocatore decide di rimuovere l'ultima freccia da una spedizione, il gioco procede partendo dal punto che precedeva la freccia tolta. Se questa è un luogo di ricerca che qualche giocatore sbadato aveva dimenticato di reclamare, ora costui ha una nuova possibilità di farlo. Se invece questo punto è una stazione di color rosso o verde allora il giocatore ha diritto ad eseguire le specifiche azioni previste da questi due colori.

***Esempio della rimozione di una freccia:** La spedizione si trova a Borobudur. Il giocatore successivo gioca un buono viaggio e rimuove la freccia che punta a Borobudur. La spedizione è ora sulla stazione verde, quindi egli ha diritto di prendere una freccia addizionale,. Egli piazza la nuova freccia verso Nord Est ad AngKor e con la freccia che deve ancora giocare del suo turno si dirige a Tschangan. Sebbene può giocare un altro buono viaggio, egli decide di finire qui il suo turno.*

L'ultimo uso del buono viaggio è cambiare una carta spedizione. Se ci sono carte spedizione disponibili, un giocatore può scambiare una carta dalla propria mano con una nuova dal mazzo. Egli piazza la propria carta coperta in fondo al mazzo e ne pesca due nuove. Sceglie quella che più gli piace e scarta l'altra ponendola coperta in fondo al mazzo.

Tutti i buoni viaggio usati durante il proprio turno vengono rimessi nel mazzo.

Fine del gioco

Il gioco termina immediatamente non appena viene piazzata l'ultima freccia, oppure quando un giocatore gioca la sua ultima carta spedizione. In tal caso gli altri giocatori esauriranno il loro turno ed il gioco finisce. Ogni giocatore riceve i punti vittoria come segue:

- + 1 per ciascuna spedizione privata o pubblica completata
- + 1 per ciascun gettone del proprio colore posseduto
- - 1 per ogni carta spedizione ancora in mano
- - 1 per ogni gettone del proprio colore rimasto sulla mappa

Il giocatore col maggior punteggio è il vincitore!

Gioco avanzato

Variante A

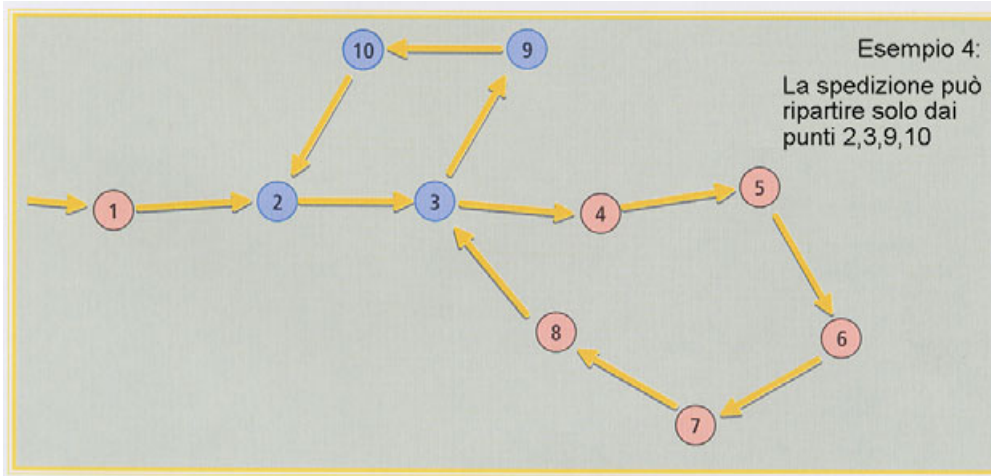
Le seguenti regole possono essere aggiunte alle regole base:

1. All'inizio del gioco i giocatori ricevono tutti i loro gettoni ed ognuno può decidere di piazzarne sulla mappa quanti ne vuole. I gettoni vengono piazzati secondo le regole base. I gettoni non utilizzati vengono rimessi nella scatola. Anche in questa variante ogni gettone vale 1 punto e alla fine della gara ogni gettone ancora sul piano di gioco vale un punto in meno.

2. Quando un giocatore piazza una freccia in modo da formare un circolo chiuso, egli deve immediatamente piazzare una nuova freccia dello stesso colore partendo da un qualsiasi punto del circolo e non più come nel gioco base da qualsiasi punto della spedizione. In questo caso è necessario fare alcune precisazioni:

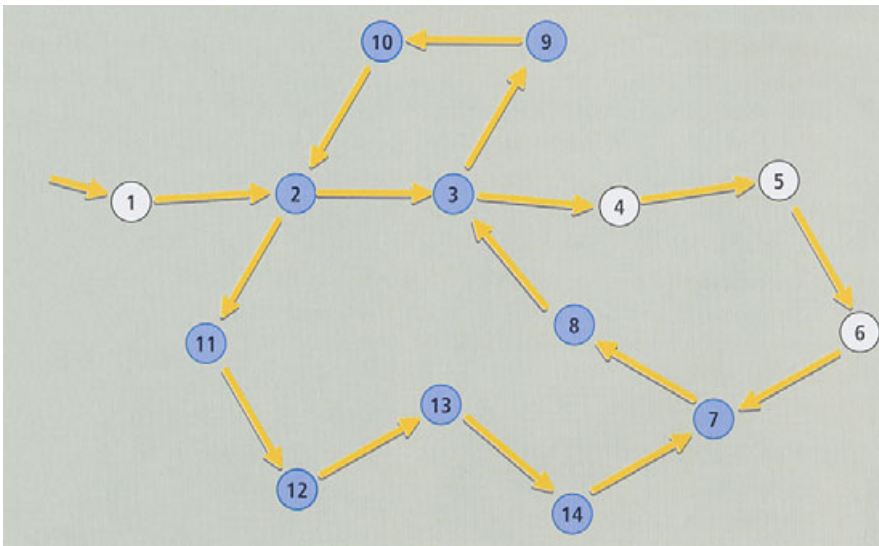
a) Un giocatore può piazzare la nuova freccia solo partendo da un punto **dell'ultimo** circolo formato.

Esempio : nella figura qui sotto un giocatore può far partire la nuova spedizione solo dai punti 2,3,9,10 perché essi rappresentano il circolo chiuso creato per ultimo. Nell'esempio qui sotto i numeri nei cerchietti rappresentano l'ordine in cui sono state piazzate le frecce nel gioco.



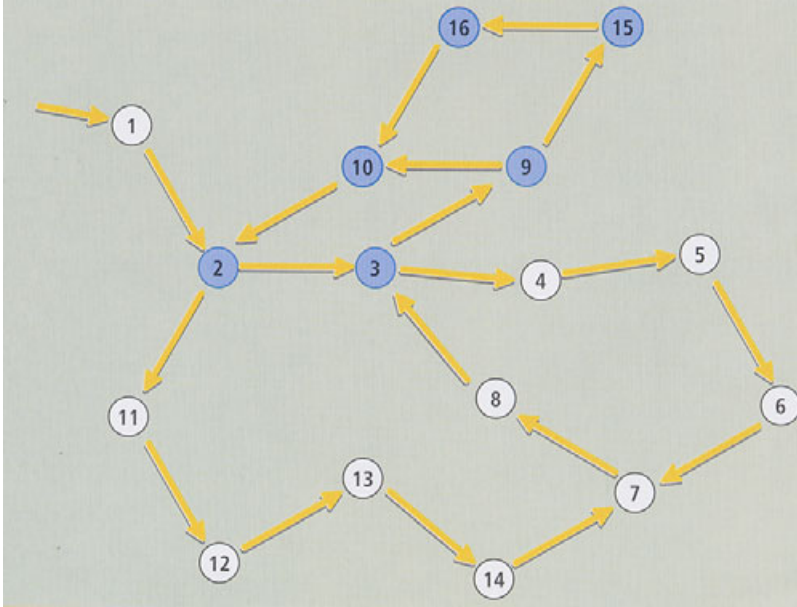
b) Nel caso in cui si sono formati molti cerchi chiusi, incrociandosi tra loro e l'esatto percorso dell'ultimo circolo creato non è ovvio al primo sguardo, seguite la direzione dell'ultima freccia piazzata.

Esempio: In questa figura, l'ultima freccia piazzata è la numero 14, che ha creato un nuovo cerchio chiuso. Tra tutti i cerchi creati non è facile trovare l'ultimo creato. Quindi seguite la freccia partendo dall'ultimo punto (il n°14) e vedrete chiaramente che l'ultimo cerchio creato è il 14-7-8-3-9-10-2-11-12-13. Quindi da qualsiasi punto tra questi potrà partire la spedizione



c) Nel caso in cui il piazzamento di una freccia crea molti cerchi chiusi contemporaneamente, va considerato come ultimo sempre il più piccolo e solo da questo potrà partire la spedizione. (in caso di parità si scelga quello che si vuole)

Esempio: Qui la spedizione ha continuato fino al punto 15 e 16 e un nuovo cerchio si è chiuso. A differenza dell'esempio visto sopra, se seguiamo la direzione dell'ultima freccia piazzata, si vengono a creare due possibilità: partendo da 16 possiamo, seguendo le frecce, fare il percorso 16-10-2-3-9 oppure il percorso 16-10-2-11-12-13-14-7-8-3-9-15. Tra due possibilità va sempre considerato come ultimo cerchio quello più piccolo, quindi il 16-10-2-3-9. da uno di questi numeri deve partire la spedizione.



Variante B

La variante B può essere aggiunta alle regole del gioco base o alle regole della variante A. Le seguenti regole sono aggiunte:

- Si gioca senza carte spedizione.
- Ciascun giocatore riceve 8 gettoni che vengono piazzati sulla mappa come luoghi di destinazione.
- Non ci sono spedizioni pubbliche

In questa variante i gettoni sono usati in questo modo:

Ogni giocatore dà i suoi gettoni al giocatore alla sua sinistra

- Ciascun giocatore dà i propri gettoni al giocatore alla sua sinistra. Sarà quest'ultimo a decidere dove piazzarli sul tavolo di gioco
- I gettoni saranno piazzati uno alla volta in senso orario

Il vincitore di questa variante è il giocatore che riesce per primo a riprendersi tutti i propri gettoni. Se nessuno ci riesce, il vincitore sarà colui che riesce a raccoglierne di più. In caso di parità il vincitore è colui che impiega il minor numero di mosse per raccogliere i propri gettoni rimasti. In caso di ulteriore parità, il gioco finisce in pareggio.

Riassunto delle regole

1. Preparazione

La banca dà ad ogni giocatore:

3 buoni viaggio

4 gettoni

12 carte spedizione (con 2-3 giocatori)

9 carte spedizione (con 4-6 giocatori)

6 carte spedizione sono piazzate scoperte accanto al piano di gioco. Ciascuna di queste 6 missioni devono essere distanti almeno 3 segmenti dal punto d'inizio, in caso contrario altre carte vengono estratte.

2. Modalità di gioco

In senso orario il giocatore più vecchio incomincia. Egli piazza un gettone su una destinazione di ricerca di cui possiede la carta (vanno posti distanti almeno due segmenti dal punto di partenza). Gli altri giocatori fanno la stessa cosa finché non sono stati piazzati tutti i 4 gettoni di ciascun giocatore.

Il giocatore più vecchio inizia piazzando la prima freccia su uno dei sei segmenti che partono dal punto d'inizio. I giocatori seguenti possono scegliere di proseguire questa spedizione oppure di incominciare una di un nuovo colore.

Regole per il piazzamento

Una freccia è piazzata in ciascun turno da ogni giocatore.

Una freccia in più può essere piazzata se un cerchio chiuso si è formato, se si è giocato un buono viaggio oppure se si giunti in un stazione verde. Si possono giocare al massimo due buoni viaggio in un turno.

Ogni freccia deve continuare la spedizione dello stesso suo colore. Due frecce dello stesso colore non possono mai essere piazzate sullo stesso segmento. Le ramificazioni sono permesse solo se si è formato un circolo chiuso. In questo caso la spedizione può partire da qualsiasi punto di essa

Il punto d'arrivo di ogni freccia::

Stazione verde - è possibile piazzare un'altra freccia di qualsiasi colore.

Stazione rossa – il giocatore riceve un buono viaggio

Luogo di ricerca – il giocatore che possiede la carta corrispondente la piazza a faccia in su sul tavolo anche se non è il suo turno.

Le missioni pubbliche possono essere reclamate solo dal giocatore che è di turno. Se una missione pubblica è stata raggiunta, una nuova carta è presa dal mazzo e piazzata scoperta sul tavolo.

3. Fine del gioco e calcolo del punteggio

Il gioco finisce quando un giocatore ha finito tutte le sue carte spedizione (in questo caso gli altri giocatori che non hanno ancora avuto il loro turno hanno diritto di averlo) oppure se tutte le frecce sono state usate (in questo caso il gioco termina immediatamente).

Si guadagna un punto per:

- ciascuna missione raggiunta, privata o pubblica che sia
- ciascun gettone raccolto

Si perde un punto per:

- ciascuna missione privata non raggiunta
- ciascun proprio gettone ancora sul piano di gioco

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.