Galapagos

Un gioco per 2-5 giocatori

di ASE e Henrik Berg

Componenti di gioco

Una plancia di gioco che mostra la costa di una delle Isole Galápagos, suddiviso in un vulcano centrale e quattro aree differenti (nord / blu, est / verde, sud / rosso e ovest / giallo). Inoltre, la plancia contiene una barra istruzione (che va da 0 a 25) e una barra punteggio ai lati (che va da 0 a 50).

104 Carte Azione- 26 in ciascuno dei colori blu (nord), verde (est), rosso (sud) e giallo (ovest) a loro volta suddivise in:

13 Carte spedizione
4 Carte vendita
4 Carte Mostra
5 Carte Istruzione

Denaro suddiviso in monete da 100 e 500 sterline

63 gettoni animali così suddivisi:

13 blu (Leoni marini)
12 giallo (Iguane)
11 verde (Tartarughe)
10 rosso (Sula dai piedi azzurri)
9 rosa (Pinguini)
8 marrone (Granchi)

15 Tessere Specie ciascuna rappresentante una coppia di animali differenti. Sei di queste tessere sono contrassegnate come tessere iniziali

12 Tessere Bonus una per ogni specie e una ciascuno per i numeri 1,2,3,4,5 e 6

1 pedina Giocatore iniziale

Per ogni giocatore:

- 1 plancia bussola per le offerte durante l'asta
- 2 pedoni del colore del giocatore

Descrizione del gioco

Oceano Pacifico, 1835. L' "HMS Beagle" arriva alle isole Galápagos. A bordo il giovane biologo Charles Darwin, che poi diventò famoso in tutto il mondo per le sue idee rivoluzionarie sull'evoluzione e la selezione naturale. Tuttavia, prima di tutto ciò, egli passò molto del suo tempo prelevando e analizzando una varietà di specie diverse. In questo gioco, i giocatori sono biologi che camminando sulle orme di Darwin, continuano le spedizioni nelle isole Galápagos per scoprire specie rare e creare esposizioni per segnare punti espositivi. Il giocatore con il maggior punti di esposizione, alla fine del gioco vincerà la partita.

Preparativi

1) La plancia di gioco è disposta sul tavolo.

2) 1 gettone per ogni tipo di animale viene messo sulla barra dell'Istruzione:

- 1 gettone blu (leoni marini) sullo spazio 0
- 1 gettone giallo (iguana) sullo spazio 3
- 1 gettone verde (tartaruga) sullo spazio 6
- 1 gettone rosso (sula dai piedi azzurri) sullo spazio 9
- 1 gettone rosa (pinguino) sullo spazio 12
- 1 gettone marrone (granchio) sullo spazio 15

I gettoni animali restanti sono posti come riserva vicino alla plancia di gioco.

3) Le 6 tessere specie etichettate come tessere di partenza sono mescolate, e una tessera è messa a faccia in su ognuno dei campi quadrati nelle direzioni Nord, Est, Sud e Ovest intorno al vulcano al centro del tabellone. Le restanti due tessere iniziali sono mescolate insieme con le tessere specie restanti. Queste tessere formano un mazzo (a faccia in giù) che viene messo al centro del vulcano al centro della plancia di gioco.

4) Le tessere bonus sono disposte come una sequenza accanto alla plancia. Inizialmente, tutte le tessere bonus sono disposte con il lato grigio visibile, e devono essere ordinati secondo i numeri stampati all'angolo di ogni tessera (1-12). Il primo bonus tessera (la tessera "1") viene girato a faccia in su.

5) Ogni giocatore sceglie un colore e riceve la plancia bussola e le pedine del colore scelto. Una pedina viene posizionata sullo spazio 0 del segnapunti e la seconda pedina è posizionato sullo spazio 0 (cioè sul gettone del leone marino) della barra di istruzione.

6) Ogni giocatore riceve £ 1500. Il denaro rimanente forma la banca e viene messa vicino alla plancia.

7) Tutte le carte azione vengono mescolate, e ogni giocatore riceve una mano di 7 carte. Con le carte rimanenti formate un mazzo (a faccia in giù) che viene messo vicino alla plancia, con lo spazio per formare una pila degli scarti accanto ad esso.

8) Un giocatore scelto a caso riceve la pedina Giocatore iniziale, e inizia l'asta al primo turno.

Svolgimento

Il gioco è diviso in 12 round, ognuno dei quali è suddiviso in due fasi:

1) offerta per la direzione e la pedina giocatore iniziale

2) Giocare carte azione e compiere azioni

1. Offerte per direzione e la pedina giocatore iniziale

A partire dal giocatore che attualmente detiene la pedina Giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può fare un'offerta, mettendo le quantità desiderata di denaro vicino alla propria bussola in una direzione scelta.

Esempio 1:

Il giocatore iniziale offre £ 300 in direzione ovest sulla sua plancia bussola. Il secondo giocatore mette £ 200 sulla direzione Nord della propria bussola. Il terzo giocatore passa, e, infine, il quarto giocatore mette £ 200 sulla direzione Nord vicino alla propria bussola.

Dopo il round di offerta, le offerte vengono valutate per stabilire due cose:

- 1) La direzione per questo round, cioè, che carta colore può essere giocata in questo turno.
- 2) Il nuovo giocatore iniziale di questo round.

La direzione di questo turno sarà la direzione che ha ricevuto l'ammontare totale delle offerte più alto. Se più direzioni sono in parità, le prime offerte primi battono le offerte successive.

Esempio 2:

Nell'esempio di cui sopra, le offerte sono state W-300, N-200 e N-200. Nord ha così ricevuto

l'importo totale più alto, e sarà la direzione scelta per questo round.

Esempio 3:

Le seguenti offerte sono state fatte: W-300, N-100, N-200. Dato che l'offerta per Ovest era al primo posto, questa batte le offerte per il Nord anche se gli importi totali sono uguali.

Esempio 4:

Le seguenti offerte sono state fatte: W-200, N-400, W-200. Gli importi totali sono uguali, ma dal momento che il Nord ha raggiunto 400 prima, Nord "vince".

Quando la direzione "vincente" è stata determinata, il giocatore che ha fatto l'offerta più alta in questa direzione ottiene la pedina Giocatore iniziale. Ancora una volta, in caso di parità, la prima offerta batte le offerte successive.

Esempio 5:

Nell'esempio 1 di cui sopra, il Nord è stata scelta come la direzione di questo round. Il secondo giocatore e il quarto hanno fatto un'offerta di £ 200 per il Nord, il secondo giocatore riceve così la pedina giocatore iniziale.

Se nessuna offerta viene fatta, il giocatore iniziale mantiene la pedina giocatore iniziale, e può liberamente scegliere la direzione per questo round.

Dopo aver determinato la direzione e la pedina giocatore iniziale, tutti i giocatori che hanno piazzato le offerte nella direzione vincente deve pagare le loro offerte alla banca. I giocatori con offerte in altre direzioni mantengono i loro soldi.

Esempio 6:

Nell'esempio 1 di cui sopra, il Nord è stato scelto, quindi il secondo e quarto giocatore devono pagare entrambi le loro offerte di £ 200. L'(Ex) giocatore di partenza mantiene i suoi £ 300.

2. Giocare carte azione e compiere azioni

Dopo aver determinato la direzione e il giocatore iniziale, ogni giocatore può a sua volta giocare carte azione dalla sua mano, a partire dal nuovo giocatore iniziale e proseguendo in senso orario.

Solo le carte azioni con la direzione scelta possono essere giocate!

Ad esempio, se Nord è la direzione prescelta in questo round, solo le carte etichettate come "N" (cioè le carte blu) possono essere giocate. Ogni giocatore gioca tutte le carte che vuole giocare prima che il giocatore successivo svolga il suo turno. Tutte le carte giocate vengono scartate dopo aver giocato. Infine, ogni giocatore pesca tante carte dal mazzo per riempire la sua mano fino a sette carte. Se il mazzo è esaurito, mischiare le carte nel mazzo degli scarti e formare un nuovo mazzo.

Azioni disponibili

Istruzione

Quando si gioca una carta istruzione, potete far avanzare la vostra figura 1, 2, 3 o 4 passi sulla barra istruzione. Si può scegliere liberamente il numero di passi, ma si deve pagare una prezzo alla banca secondo la seguente tabella:

Prezzo: £ 100 £ 300 £ 600 £ 1000

Numero di passi: 1 2 3 4

Esempio:

Anna gioca una carta educazione, paga £ 300 ed avanza due passi sulla barra istruzione. Successivamente gioca un'altra carta istruzione, paga £ 100 e avanza un altro passo sulla barra educazione.

Spedizione

Quando si gioca una carta spedizione, si può prendere un gettone animale dalla riserva. La tessera specie nella direzione corrente sul tabellone determinano quali tipi di animali si possono prendere. Si può liberamente prendere uno dei due animali dati. Se si gioca più di una carta spedizione, è possibile fare una scelta diversa per ogni carta giocata.

Pagamento:

In generale, prendere un gettone animale non costa nulla. Tuttavia, se non si è ancora raggiunto il gettone animale corrispondente sulla barra istruzione, bisogna pagare 200 sterline per ogni gettone animale presente sulla barra istruzione fino al gettone animale scelto (incluso).

Importante:

Quando si gioca una carta spedizione, non siete autorizzati a prendere qualsiasi altro tipo di animale rispetto ai due dati dalla tessera specie presente nella direzione prescelta!

Esempio:

In questo round, stiamo andando a sud. Durante il turno del giocatore giallo, egli gioca una carta spedizione "S" (che è, una carta rossa).

La figura seguente mostra la parte inferiore della plancia.

Dal momento che la tessera specie in direzione sud mostra un granchio e un'iguana, il giocatore giallo può ora prendere un granchio o un'iguana. Se sceglie un'iguana, non deve pagare nulla, dal momento che la sua pedina ha superato l'iguana sulla barra di istruzione. Tuttavia, se sceglie di prendere un granchio, egli deve pagare £ 600 alla banca, dal momento che il granchio è il terzo animale più avanzato dalla sua pedina sulla barra di istruzione.

Vendita

Quando si gioca una carta vendita, si può restituire uno dei tuoi gettoni animale al fine di ricevere £ 600 dalla banca.

Esposizione

Quando si gioca una carta esposizione, si forma una mostra costituita da uno o più gettoni animali diversi. Per ogni gettone esposto si ricevono due punti espositivi, per cui, si avanza di due passi sul segnapunti. Infine i gettoni esposti vengono restituiti alla riserva.

Esempio:

Un giocatore ha i seguenti gettoni animali : Giocando una carta esposizione, potrebbe riporre nella riserva un leone marino, la tartaruga e uno blu-footed Booby per a segnare 6 punti espositivi.

Bonus

Se una mostra soddisfa i requisiti (vedi sotto) della tessera bonus a faccia in su, ogni gettone animale in mostra vale un punto in più. Cioè, con il bonus, ogni animale produce 3 punti mostra invece di 2. Successivamente, la tessera bonus viene rimossa dal gioco.

Non si può mai avere più di un bonus per ogni mostra. Se giochi una mostra che soddisfa i esigenze di più di una tessera bonus a faccia in su, puoi liberamente scegliere quale una delle tessere bonus utilizzare e successivamente rimuoverla dal gioco.

Requisiti per ottenere il bonus:

Per poter utilizzare una tessera bonus che mostra un certo numero (1-6), la vostra mostra deve contenere almeno il numero dato gettoni animali. Come al solito questi gettoni devono essere diversi. Per poter utilizzare una tessera bonus che mostra un animale, la tua mostra deve contenere l'animale dato.

Esempio:

Un giocatore ha i seguenti gettoni animali:

Le tessere bonus attualmente disponibili sono (faccia in su):

Viene giocata una carta mostra, e viene restituito un leone marino, la tartaruga e una sula dai piedi azzurri alla riserva. Questa mostra risponde ai requisiti di entrambe le tessere bonus, quindi riceve 9 punti espositivi e deve rimuovere una delle tessere bonus soddisfatte. Lui sceglie di togliere la tessera bonus "3". In seguito, gioca un'altra carta mostra. Questa volta restituisce il leone di mare rimasto e la restante sula dai piedi azzurri alla riserva. Poiché questa seconda mostra soddisfa il requisito della sula dai piedi azzurri sulla tessera bonus, riceve 3 punti espositivi per animale, per un totale di 6 punti. Quindi rimuove la tessera bonus sula dai piedi azzurri dal gioco.

Regole speciali

Usare due carte come un jolly:

Ogni volta che un giocatore può giocare due carte di un dato colore, può scartare due carte dello stesso colore ed eseguire una delle quattro azioni disponibili (Istruzione, spedizione, vendita o esposizione).

Vendita biglietti:

Ogni volta che un giocatore può giocare una carta di un dato colore, può scartare un qualsiasi numero di carte di questo colore (Senza eseguire le azioni associate) e ricevere 100 £ dalla banca per ogni carta scartata.

Regole speciali

Scambiare gettoni animali:

In qualsiasi momento, un giocatore può scambiare due dei suoi gettoni animali (uguali o diversi) con un gettone animale di un altro tipo preso dalla riserva. Se non ha ancora raggiunto il gettone animale corrispondente sulla barra di istruzione, deve pagare 200 sterline per ogni animale fino al gettone animale scelto.

Preparare il prossimo round

Dopo ogni turno (tranne l'ultimo, vedi sotto), le seguenti operazioni sono effettuate:

- Le due specie animali che erano disponibili in questo round (cioè, le due specie raffigurate sulla tessera specie presente nella direzione scelta in questo round) avanzano di un passo sulla barra di istruzione.
- La tessera specie della direzione scelta in questo round è rimossa dal gioco e sostituita da una nuova tessera.
- La tessera bonus con il numero più basso a faccia in giù viene girata.
- Ogni giocatore riceve un pagamento di 200 sterline dalla banca. Successivamente, il giocatore iniziale incomincia una nuova asta per la scelta della direzione e per il nuovo giocatore iniziale.

Fine del gioco

Dato che ci sono dodici tessere bonus nel gioco, e una tessera bonus viene girata dopo ogni turno, dopo dodici turni non rimarranno più tessere bonus faccia in giù.

Dopo il dodicesimo round il gioco finisce. Il giocatore con il più alto livello di istruzione riceve 4 punti espositivi, il giocatore con la seconda migliore punteggio istruzione riceve 2 punti. Nel caso di

un pareggio per la più alta istruzione, tutti i giocatori in parità ricevono 3 punti (e nessun altro riceve altri punti di bonus). In caso di parità per il secondo punteggio istruzione, tutti i giocatori in parità ricevono 1 punto.

Infine, ogni giocatore riceve 1 punto per ogni due gettoni animali posseduti (a prescindere dal tipo) ed 1 punto per ogni £ 1000.

Il giocatore con il maggior numero di punti espositivi vince la partita.

In caso di parità, il giocatore con più soldi vince la partita.

Credits

Traduzione inglese: Åse e Henrik Berg

Responsabile del progetto: Jonny de Vries

© 2010 White Goblin Games

www.whitegoblingames.nl

Traduzione italiana: Fausto "Faustoxx" Berutti