

GRAND CANYON

GRAND CANYON è un'espansione di CANYON, gioco dai 3 ai 6 giocatori, pubblicato nel 1997 da Abacus Spiele e distribuito da Rio Grande Games. Tutti i giocatori dovrebbero conoscere le nuove regole ed essere concordi nell'usarle, prima di iniziare la partita.

Contenuto

2 carte, ognuna con 6 tassellini (5 Isole, 6 Corrente d'acqua e 1 Tronchi Galleggianti)

8 Carte Indiano

1 libretto delle istruzioni

Nota: prima di iniziare il gioco, tagliare con cura i 12 tassellini.

Preparazione

I giocatori decidono quale delle Carte Indiano usare durante la partita. Possono sceglierne un numero qualsiasi, ma è meglio se ci sono almeno tante carte quanti sono i giocatori.

Piazza le Carte Indiano a faccia in su di fianco al tabellone.

Piazza il tassellino Tronchi Galleggianti sulla carta Cuore di Legno (Wooden Heart).

A questo punto, i giocatori decidono, di comune accordo, quali tassellini saranno usati. Poi, a scelta dei giocatori, si piazzano i tassellini sul tabellone. Naturalmente, i tassellini non devono per forza essere tutti usati.

I tassellini Corrente d'acqua hanno delle frecce per indicare la forte corrente che si trova in quello spazio. Una canoa, che tocca quello spazio mentre si muove, sarà spinta in direzione delle frecce di tante caselle quante sono le frecce. Questo in aggiunta al normale movimento della canoa.

Per il resto, la preparazione segue le regole descritte nel manuale base.

Regole del gioco

Il primo round (con 8 carte per ogni giocatore) è lo stesso del gioco base. Dopo che tutti i giocatori hanno mosso le loro canoe, scelgono una Carta Indiano. I giocatori scelgono seguendo l'ordine delle loro posizioni, dall'ultimo piazzato al primo. Se due giocatori si trovano sulla stessa linea (posizione), è il giocatore più vicino al bordo del tabellone a scegliere per primo.

Quando un giocatore sceglie una carta, la piazza a faccia in su davanti a se. Ogni carta rimasta dopo che tutti i giocatori hanno scelto, rimane a faccia in su, di fianco al tabellone.

Durante il round seguente, ogni giocatore può utilizzare l'abilità speciale descritta nella sua carta. Dopo aver utilizzato l'abilità speciale, la carta torna insieme con le altre di fianco al tabellone. Alla fine del turno, appena tutte le canoe hanno mosso, tutte le Carte Indiano inutilizzate tornano con le altre di fianco al tabellone. Poi sono distribuite di nuovo come prima, partendo dall'ultimo giocatore.

Le Carte Indiano

Cavallo Mutato (Changing Horse) prima che la prima carta sia giocata dalla mano, questo giocatore può scartare una o due carte (a faccia in giù sotto il mazzo) e pescarne altrettante in sostituzione. Il giocatore deve scegliere il numero di carte da cambiare e scartarle prima d'iniziare a pescare le nuove.

Colore Matto (Crazy Colour), una volta nel round, può scegliere di non seguire il colore dominante di una mano e giocare una carta di un altro colore. In ogni caso, Colore Matto deve annunciare che sta usando il suo potere e rimettere la Carta Indiano con le altre di fianco al tabellone.

Scheggia verde (Gruner Span) può saltare le altre canoe nel suo percorso. Deve esserci uno spazio vuoto intorno alla canoa affinché il giocatore possa atterrarci; il giocatore non può saltare due canoe con un singolo salto, ma può saltare più canoe nello stesso round. Ogni salto conta come uno spazio di movimento.

Movimento Pazzo (Mad Move) può muovere l'indicatore del round all'inizio di ogni round, su qualsiasi spazio. In questo modo, decide quante carte saranno distribuite ad ogni giocatore in quel round. Nel round seguente, l'indicatore si muove normalmente, a meno che Movimento Pazzo non decida diversamente.

Manitou può far scartare una qualsiasi Carta Indiano di un giocatore. Questa azione deve essere fatta all'inizio del round, prima che l'indicatore del round sia mosso. Sia la carta scartata sia la carta Manitou tornano con le altre al fianco del tabellone.

Alternativamente, Manitou può muovere la sua canoa di uno o due spazi in più durante il suo movimento, se non ha guadagnato il bonus per aver effettuato il numero di prese della sua scommessa. Se Manitou si trova nelle rapide e non indovina l'esatto numero delle sue prese, può usare il suo potere per evitare di scivolare lungo le rapide, ma in questo caso non può muovere di uno o due spazi.

Toro che spinge (Pushing Bull) può spingere una delle altre canoe sul suo percorso in una qualsiasi direzione su uno spazio d'acqua

Vento Bianco (White Wind) può modificare di un punto verso il basso la sua scommessa e ricevere comunque il bonus. Quindi, una scommessa di 3 prese darà un bonus al giocatore se farà esattamente 2 o 3 prese. Il bonus sarà basato sull'attuale numero di prese fatto, e non sul numero della scommessa.

Cuore di Legno (Wooden Heart) piazza il segnalini Tronchi Galleggianti su un qualsiasi spazio d'acqua del tabellone, dopo che tutti i giocatori hanno scelto una Carta Indiano.

Se una canoa entra nello spazio in cui ci sono i Tronchi Galleggianti, li spinge di una casella nella direzione in cui si muove la canoa e perde un punto di movimento. Se la canoa ha ancora del movimento dopo aver sbattuto sui Tronchi Galleggianti, si muove normalmente e può sbatterci ancora, spostando i Tronchi come descritto prima.

Se i Tronchi Galleggianti vengono spinti verso uno spazio non-d'acqua, saranno mossi nel più vicino spazio d'acqua nella direzione in cui sono stati spinti.

Se i Tronchi Galleggianti entrano in uno spazio con una corrente, vengono mossi in base

alle frecce.

Se i tronchi entrano in uno spazio con una canoa, spingono la canoa nella direzione in cui si muovono, in modo che la canoa si ritrovi davanti ai Tronchi.

I Tronchi Galleggianti si muovono sul tabellone come descritto, finché non vengono mossi in un round seguente da Cuore di Legno.

Autore: Frederick A. Herschler

Grafica: Franz Vohwinkel

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174

(505) 771-8813

www.riograndegames.com

Game idea: Mick Ado

Graphics (Indians): Sascha Krämer

Design: Doris Matthäus

© 1999 by

Grünspan-Spiele

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net

Traduzione: Gabriele "Falcon" Boldreghini