

In 80 Karten um die Welt

[Giro intorno al Mondo in 80 Carte]

Gioco di Carte per 3 o 4 giocatori
di Ralf Sandfuchs

Traduzione: Sargon

Componenti

110 Carte
4 Carte WaLaMob
4 Carte Partenza
4 Carte Boiler
4 Carte Regole
11 Carte Terreno
2 Carte con tasselli
1 Carta Chip
60 Carte Viaggio
20 Carte Campo Base
queste regole

Prima di giocare la prima volta

Prima di giocare per la prima volta, tagliare le carte chip e quelle coi tasselli seguendo le linee di divisione, avrete 2 tasselli Arma da usare con i Palloni Esplosivi e 8 tasselli per le carte Boiler dei giocatori. Quindi dalle carte tasselli tagliate le pedine che mostrano le bandiera delle nazioni partecipanti alla gara.

Scopo del Gioco

Tre o Quattro nazioni compiono una gara intorno al mondo con i loro WaLaMobs (Water-Land-Mobiles: Macchine Terra-Acqua). I veicoli correranno sopra deserti, foreste, campi ghiacciati, oceani e montagne, tutto per la gloria imperitura del proprio sovrano. Alla fine vincerà solo il primo che taglierà il traguardo in un modo o nell'altro. Tutto è lecito.

Preparazione

Prima scegliere un primo giocatore: si consiglia quello che riesce ad imitare meglio il suono di una macchina a vapore..... Oppure in un qualunque altro modo (come pescare e rivelare le carte Regole). Ogni giocatore riceve una WaLaMob la corrispondente pedina e carta Partenza riconoscibile dalla bandiera della nazione del giocatore. Inoltre ogni giocatore prende una carta Boiler con due tasselli indicatori e una carta Regole. Per riconoscere il primo giocatore dargli la carta Regole con la bandiera a scacchi sul retro. Quindi ogni giocatore mette la propria WaLaMob davanti a sé e a sinistra di questa il proprio Boiler. Mettere quindi le due frecce sulla carta Boiler in modo che indichino 5 in entrambe le colonne di numeri Kesseldruck [Pressione del Vapore] e Aktionspunkte [Punti Azione]. Quindi mescolare le carte Terreno e distribuirle ai giocatori:

- 3 giocatori: ognuno riceve 3 carte
- 4 giocatori: ognuno riceve 2 carte

Le rimanenti carte Terreno vengono posizionate da parte e serviranno più tardi. Le carte Viaggio e le carte Campo Base vengono mescolate separatamente a formare due mazzi distinti. Ogni giocatore prende 4 carte Viaggio e una carta Campo Base. I due mazzi Viaggio e Campo Base vengono posizionati sul centro del tavolo. La prima carta di ciascuno di questi due mazzi viene girata e posizionata vicino al mazzo di appartenenza: questa carta da inizio al mazzo degli scarti dei rispettivi mazzi.

Creazione del Mondo

Ogni giocatore piazza la sua carta Partenza davanti a se. Ogni giocatore piazza la sua pedina sullo spazio con la freccia, la freccia deve puntare verso sinistra così come la pedina del giocatore. Ora il primo giocatore inizia a creare il mondo piazzando una carta Terreno a sinistra o destra della sua carta Partenza. Tutti i giocatori a turno piazzeranno una loro carta Terreno a sinistra o destra di una qualunque altra carta già giocata (sia Partenza che Terreno). Continuare finché tutte le carte Terreno non sono state giocate. Quindi aggiustare le carte in modo che si formi un cerchio di 12 carte tra Partenza e Terreno: questo è il percorso del giro.

Importante! Quando create il mondo, il numero di carte Terreno che possono esistere tra una carta Partenza l'altra deve essere pari al numero di carte che sono state date ai giocatori all'inizio della partita. Quindi se si gioca in 3, il numero di carte Terreno tra carta di Partenza e l'altra deve essere di 3 carte (ne più ne meno).

Turno del Giocatore

Ogni turno consiste nelle seguenti fasi:

1. Determinare il numero di Punti Azione
2. Effettuare Azioni
3. Pescare una carta Viaggio e/o Carte Campo Base

Ecco le fasi in dettaglio:

Determinare il numero di Punti Azione

La carta Boiler ha 2 colonne una mostra 2-9 l'altra 0-9.

- La colonna di sinistra (valori 2-9) mostra la Pressione della Caldaia della WaLaMob. Questa viene ridotta da varie carte e azioni, ma può anche crescere grazie ad alcune carte.
- La colonna di destra (valori 0-9) indica quanti punti azione rimangono al giocatore nel turno.

All'inizio del turno l'indicatore dei Punti Azione viene messo allo stesso valore della Pressione della Caldaia (ad esempio se la pressione è 6 allora il giocatore avrà 6 punti azione). Fatto questo decrescere il valore della caldaia di 1 (alla lunga sarà necessario ripristinare una buona pressione della caldaia altrimenti non si avranno punti azione).

Importante! Certe carte devono essere giocate all'inizio del turno: queste carte possono essere giocate in questa fase.

Effettuare Azioni

La colonna Punti Azione serve per vedere subito quanti punti si hanno a disposizione per effettuare azioni. Per ogni azione fatta l'indicatore scende di x punti a seconda dell'azione svolta. Appena l'indicatore segna 0 quel giocatore non potrà più fare azioni nel turno. Le azioni possibili sono:

- Muovere la WaLaMob
- Gettare Carbone nella Caldaia
- Giocare una Carta Viaggio
- Sparare un'Arma
- Fare un Avanzamento (solo nel Campo Base)

Il numero di punti azione usati dipende dall'azione o dalla carta giocata.

Azioni da compiere nel proprio Turno

Muovere il WaLaMob

E' una gara quindi il movimento è la cosa più importante. Le WaLaMobs girano sempre in senso orario, non è permesso muovere all'indietro. Ogni carta Terreno è divisa in 4 spazi, normalmente costa 2 Azioni portarsi avanti di uno spazio. Questo costo può essere inferiore a seconda di alcune modifiche della WaMaLob (vedere Fare un Avanzamento). Queste modifiche possono ridurre il costo del movimento per certi tipi di terreni. La modifica non ha effetto sui terreni non specificati. Alcune modifiche hanno regole speciali:

- Un Pallone di Gas viene attivata appena installato. Fino a quando il giocatore non raggiunge un altro Campo Base, il giocatore lo tiene a bordo. Appena giunge su un Campo Base, l'effetto finisce e o lo scarta oppure lo spegne coprendolo (per riaccenderlo in un'altra occasione).
- Springs e Extra Missili sono attivati girandoli di 90°. Quando il giocatore li usa, può decidere se disattivarli coprendoli oppure se scartarli.

Un Avanzamento può essere scartato in un qualunque momento del proprio turno. Ci sono anche carte che riducono il costo del movimento. Comunque sia un movimento costa sempre almeno 1 punto azione. Le regole del costo del movimento si riferiscono al terreno in cui si sta andando non a quello da cui si parte.

Esempio: Muovere con Kufen [Skids] dal Mare al Deserto costa solo 1 azione; invece muovere dal Deserto alla Fforesta con Raupenketten [Treads] costa 2 punti azione.

Con le carte che hanno effetto sullo spazio dove si trova il mezzo o sul corrente tipo di terreno, si riferiscono sempre allo spazio o al tipo di terreno successivo a dove si trova il WaLa Mob.

Esempio: Un giocatore nell'ultimo spazio di Mare sta passando alla Foresta, con la carta "Ortskundigen" [guida locale] riceve una guida che diminuisce il costo del tipo di terreno dove si trova il mezzo. La guida non dà il bonus sul Mare, bensì sulla Foresta perché è questo il tipo di terreno successivo. Se non fosse stato nell'ultimo spazio di Mare allora la guida locale sarebbe stata forzosamente del Mare.

Gettare Carbone nella Caldaia

Il giocatore può gettare carbone nella caldaia. Per far questo deve scartare una Carta Carbone dalla propria mano e incrementare la pressione della caldaia di tanti punti quanti ne indica la carta giocata. Gettare carbone nella Caldaia costa 1 punto Azione a prescindere da quanto carbone si getta. Ma ogni carta Carbone utilizzata costa 1 Azione.

QUESTA INCREMENTA SOLO LA PRESSIONE DELLA CALDAIA E NON ANCHE IL CORRENTE NUMERO DEI PUNTI AZIONE.

Giocare una Carta Viaggio

Un giocatore può giocare una carta Viaggio se ha sufficienti punti Azione. Il costo in punti Azione è indicato nell'angolo della carta che si vuole giocare. Gli effetti sono scritti sulla carta. Una volta giocata, pagato il costo e risolto la carta, questa viene scartata. Ci sono 4 tipi di carte Viaggio:

- **Aktion [Azione]:** Queste carte rappresentano azioni che coinvolgono il giocatore o la sua WaLaMob. Possono essere giocate in un qualunque momento del proprio turno.
- **Besatzung [Equipaggio]:** Queste carte mostrano dei membri speciali che possono aiutare i giocatori. Per attivare i loro effetti speciali devono essere piazzati sulla propria WaLaMob. Ogni carta indica quanto richiede in Punti Azione. Una WaLaMob può avere al massimo un membro speciale. Utilizzare le loro abilità speciali non richiede ulteriori punti Azioni. Un membro speciale può essere scartato in qualunque momento del proprio turno.
- **Reaktion [Reazione]:** Queste carte possono essere giocate solo in reazione ad una carta giocata da un avversario. Non costano punti azione e possono essere giocate solo in reazione a carte giocate contro il proprietario della carta reazione. Gli effetti sono illustrati nella carta.
- **Störung [Interferenza]:** Queste carte colpiscono gli altri giocatori. Possono essere giocate in un qualunque momento del proprio turno o durante il turno di un altro giocatore (vedere Giocare Carte Interferenza). Certe carte hanno effetto solo all'inizio del turno del giocatore bersaglio e per tutto il suo turno, in questo caso mettere la carta Interferenza sul mezzo del giocatore colpito e scartarla solo alla fine del turno del giocatore colpito.

Sparare un'Arma

Il bersaglio di un'arma può essere una qualunque WaLaMob nel raggio d'azione dell'arma. Il raggio d'azione viene contato in numero di spazi che separano le due WaLaMob, contando anche lo spazio in cui si trova il WaLaMob che sta sparando. Un'arma può sparare in ogni direzione. Un'Arma colpisce sempre. Il danno è uguale al numero di icone esplosione sulla carta Arma, sottratto il valore di pressione del Boiler della WaLaMob bersaglio. Alternativamente, al posto di causare danni, l'attaccante può decidere di distruggere un Avanzamento o un'Arma del WaLaMob colpito. La sola difesa sono certe carte Reazione con il quale si scampa al pericolo o si riduce il danno. Una carta Arma può essere scartata in qualunque momento durante il proprio turno. Sparare non costa Punti Azione. Una volta che si è sparato con un'Arma questa viene scartata.

Ci sono 3 tipi di Arma:

- **Erdtorpedo [Torpedini dalla Terra] (4 nel mazzo)** Una torpedine non vola ma scava nella terra e sbuca nello spazio del bersaglio (distanza minima 5, massima 16) ed esplose.
- **Rakete [Missili] (4 nel mazzo)** Un missile non ha un raggio d'azione come la Torpedine ma fa molto danno. È la sola arma per colpire un WaLaMob nello stesso spazio.
- **Sprengballon [Palloni Esplosivi] (2 nel mazzo)** I Palloni Esplosivi escono dalla WaLaMob dal tassello arma in numero indicato nella carta e si piazzano in uno spazio vicino. La carta Arma viene girata di 90° per mostrare che ha sparato. Il giocatore che ha sparato sposta i palloni sparati di uno spazio in qualunque direzione all'inizio di ogni turno (all'inizio di ogni turno anche quello degli avversari). Se un pallone raggiunge uno spazio con una WaLaMob, esplose e fa il danno indicato. Se l'arma viene scartata prima che i palloni colpiscano non è più possibile spostarli.

Fare un Avanzamento (solo nel Campo Base)

In ogni carta Terreno c'è una tenda o una gru o degli attrezzi oppure dei barili di carburante. I giocatori possono fare i seguenti avanzamenti:

- Aggiungere un'arma, il giocatore piazza la carta dell'arma a destra del WaLaMob. La carta indica quanti punti Azione costa l'installazione. L'arma può sparare subito. Una WaLaMob può avere solo una carta arma alla volta.
- Fare un Avanzamento, il giocatore può giocare un Avanzamento. La carta indica quanti punti Azione costa l'avanzamento. L'avanzamento è effettivo immediatamente. Una WaLaMob può avere un solo Avanzamento alla volta.

GLI AVANZAMENTI GIOCATI IN UN CAMPO BASE DEVO VENIRE DALLA PROPRIA MANO.

Pescare una carta Viaggio e/o Carte Campo Base

Alla fine del proprio turno un giocatore può scartare una delle sue carte Viaggio o Campo Base e quindi pescare carte Viaggio e/o Campo Base fino ad avere 5 carte in mano. È possibile pescare una carta Campo Base solo quando si è scartato una carta Campo Base. È possibile pescare da un mazzo, vedere la carta e quindi decidere da quale mazzo pescare carte. Finita questa fase il turno del giocatore finisce.

Azioni fuori del proprio Turno

Si possono giocare carte fuori dal proprio turno in sole due occasioni:

Giocare Carte Reazione: In un qualunque momento in cui un giocatore viene attaccato da un avversario, il giocatore bersaglio può reagire giocando la corrispondente carta Reazione.

Giocare Carte Interferenza: Un giocatore può giocare una carta Interferenza contro un qualunque altro giocatore anche quando non è il proprio turno. Il giocatore dichiara "Interferenza" e il normale corso del gioco si arresta e si risolve l'Interferenza. Poiché le carte Interferenza hanno un costo e fuori dal proprio turno un giocatore potrebbe non averne, il giocatore che usa la carta Interferenza paga non coi punti Azione bensì coi punti pressione. Se però il pagamento della carta Interferenza fa sì che la pressione scenda sotto il valore 2, allora il giocatore non può giocare quella carta Interferenza.

Giocare una carta fuori dal turno non permette di ripescare carte, lo si potrà fare normalmente solo alla fine del successivo proprio turno.

Fine del Gioco

Quando la pedina di un giocatore passa il proprio traguardo, il gioco si avvia al termine. Ognuno ha comunque un altro turno a disposizione. Quando il turno sarà del primo giocatore, questi non farà alcuna azione ma dichiarerà il gioco terminato. Se il primo giocatore è il giocatore alla sinistra del giocatore che ha attraversato la linea di traguardo, il gioco finisce immediatamente.

Determinare chi ha vinto:

- Se solo un giocatore ha attraversato la sua linea di arrivo, quel giocatore vince.
- Se più giocatori attraversano la linea di arrivo quello che ha fatto più spazi dopo la linea di arrivo ha vinto.

Se neanche così si definisce il vincitore, si propone un duello il mattino seguente tra i giocatori in parità per la vittoria (il primo che ha tagliato il traguardo sceglie l'arma).