

SEENOT IM RETTUNGSBOOT

Sommario

V 1.0, 04/07 Andrea Marino

Preparazione

- Ogni gioc.: 1 barca, 2 timonieri, 5 marinai (4 in 5/6 gioc.), 7 Carte Colore, 3 Carte Capitano.
- Il Gioc.Iniz. riceve il segnalino apposito.
- Ogni giocatore, a partire dal Gioc. Iniz. e proseguendo in senso orario, **piazza la propria barca** in uno spazio vuoto di partenza. Poi il Gioc. Iniz. piazza la barca nera in uno spazio di partenza rimasto libero.
- **Piazzare tutti i marinai** uno per volta, a giro, partendo dal Gioc.Iniz.

Round di gioco - 3 fasi e dopo ogni fase si procede all'affondamento dove **falle > pedine**.

- 1.**Falla**: votare a quale barca mettere una falla. **Barca piena**: i gioc. nella barca votano chi va buttato fuori, i timonieri “pesano” 2 voti e i marinai 1 voto. Prima va rimosso il marinaio e poi il timoniere.
- 2.**Movimento**: votare quale barca avanza lungo la sua corsia. Quando arriva sull'isola è al sicuro e va spostata nella prima posiz. libera nell'ordine di arrivo a lato.
- 3.**Cambio di barca**
 - A partire dal Gioc. Iniz. ogni giocatore sceglie una propria pedina, e la mette dietro la barca. Limite: solo una pedina per ogni barca. Chi non riesce a farlo salta la fase di gioco.

- In ordine di gioco inverso e antiorario, ogni gioc. sposta la propria pedina in un'altra barca avente un posto libero(non la stessa dove era prima). Se non trova posto, va eliminata.

Il nuovo Gioc. Iniz. è il gioc. a sinistra.

Votazione

Ogni gioc. sceglie una carta, la pone davanti a sè e poi vengono tutte mostrate simultaneamente.

- 1.Se c'è una sola **Carta Capitano**, questa decide il risultato (anche un colore non scelto da nessun gioc.), se sono più di una si cancellano a vicenda.
- 2.Altrimenti vince il colore giocato dalla **maggioranza** e in caso di parità decide sempre il Gioc. Iniz, anche se non aveva partecipato al voto.

Le carte colore giocate vengono riprese in mano, invece le **Carte Capitano** giocate vanno scartate.

Fine del gioco e punteggio

- **Fine del gioco**: quando tutte le barche sono in salvo.
- **Punteggio**: ogni uomo portato in salvo dà punteggio secondo la tabella, e in caso di parità vince la barca che è davanti nell'ordine di arrivo finale.

Tabella di assegnazione dei punti

Isola a sinistra	Marinaio: 6 punti – Timoniere: 8 punti
Isola al centro	Marinaio: 4 punti – Timoniere: 6 punti
Isola a destra	Marinaio: 5 punti – Timoniere: 7 punti