

JULES VERNE'S
Reise zum Mittelpunkt der Erde
Viaggio al centro della terra

per 2-4 giocatori, età 10+

di Rüdiger Dorn
Pubblicato da KOSMOS, © 2008

Traduzione in italiano (v1.0) della versione inglese di Steve McKeogh
a cura di Bruno "Tetsuo" Boisio - www.ludusinfabula.com

IDEA E OBIETTIVO

"Scendi nel cratere di Sneffels Yocul, audace viaggiatore, e raggiungerai il centro della terra". I giocatori ripercorrono il viaggio di tre coraggiosi esploratori: Otto Lidenbrock, Professore di mineralogia, suo nipote Axel e la guida montana islandese Hans - accompagnato dalla sua oca, Gertrude. Essi esplorano l'interno della terra in tre fasi, prima effettuano la discesa, poi attraversano un mare sotterraneo ed infine sono proiettati fuori da una eruzione vulcanica, ritornando sulla superficie sull'isola italiana di Stromboli. Utilizzando l'equipaggiamento che portano con loro, come la famosa lampada ad induzione dell'inventore tedesco Ruhmkorff, realizzano importanti scoperte che gli porteranno grande riconoscimento nella comunità scientifica. Il vincitore sarà il giocatore che guadagnerà maggior prestigio.

CONTENUTO

1 tabellone

L'illustrazione raffigura:

Punto di partenza degli esploratori – all'interno del cratere sul lato sinistro del tabellone.

Spazi per le **carte evento**, le **carte fossile**, le **carte esploratore** e le **carte equipaggiamento** – nella sezione centrale nel margine superiore del tabellone.

Spazi per l'**esposizione scoperta di 3 carte equipaggiamento** – sotto le altre carte.

Punto di partenza della zattera – sulla riva sinistra del mare sotterraneo.

Punto d'arrivo della 1^a fase – in basso al tabellone alla sinistra del mare sotterraneo.

Punto d'arrivo della 2^a fase – sulla riva destra del mare sotterraneo.

3 esploratori

1 zattera

20 gettoni acqua

10 carte avventure in mare

2 carte bonus: "Foresta di funghi" e "Città in rovina"

63 carte esploratore (21 blu, 21 rosse, 21 gialle)

45 carte equipaggiamento (9 per ciascun tipo: corda, piccozza, bussola, gallette, lampada di Ruhmkorff)

64 carte fossile

16 carte evento

PREPARAZIONE

- Piazzare il tabellone al centro del tavolo.
- Piazzare i tre esploratori nello spazio di partenza, sotto il cratere innevato. Ogni esploratore può essere mosso da tutti i giocatori. I giocatori non hanno propri pezzi di gioco.
- Piazzare la zattera nella posizione di partenza del mare sotterraneo. Non è utilizzata prima della seconda fase del viaggio.
- Separare le carte secondo i differenti tipi di dorso e mescolare ciascun mazzo.
- Distribuire **6 carte esploratore** e **3 carte equipaggiamento** ad ogni giocatore come mano iniziale. Girare altre 3 carte equipaggiamento e metterle sul tabellone, formando la **dotazione scoperta**. Il resto delle carte sono piazzate in un mazzo **coperto** sul tabellone. Anche le carte fossile e le carte evento sono piazzate in mazzi **coperti** sul tabellone.
- Ogni giocatore prende 1 gettone acqua e lo mette davanti a sé. Il resto dei gettoni acqua sono messi accanto al tabellone.
- La carta bonus "Foresta di funghi" è piazzata accanto al tabellone vicino al punto d'arrivo della prima fase, e la carta bonus "Città in rovina" è piazzata vicino al punto d'arrivo della seconda fase.
- Mescolare le carte avventure in mare e piazzarle coperte vicino al tabellone. Queste sono utilizzate nella seconda fase del viaggio.

Le carte fossile

Durante il gioco, i giocatori collezionano carte fossile, che sono di diversi tipi:

Fossili vari: questi hanno valore di 2 punti ognuno.

Teschio: una singola parte di un teschio di un dinosauro non ha alcun valore. La metà frontale e la metà posteriore hanno insieme un valore totale di 5 punti.

Scheletro: una sezione di uno scheletro vale 1 punto, due differenti sezioni valgono un totale di 3 punti e uno scheletro completo composto da tutte e tre le sezioni vale 12 punti.

Oro e quarzo: più se ne possiedono di entrambi, maggiore è il valore.

1 oro vale 1 punto, 2 ori valgono 3 punti, 3 ori valgono 6 punti, e così via.

Dopo 6 ori (=20 punti), ogni ulteriore oro vale 5 punti.

I punteggi per il quarzo sono allo stesso modo dell'oro.

SVOGLIMENTO DEL GIOCO

Ci sono tre fasi del viaggio. Ogni fase ha alcune regole differenti. Non è necessario leggere tutte le regole prima di iniziare a giocare. E' sufficiente leggere le regole per la prima fase e giocarla (durata circa 45 minuti), poi leggere le differenze per la seconda fase e giocarla (circa 20 minuti). Alla fine si possono leggere le regole della breve terza fase e giocarla (durata circa 5 minuti).

1^ Fase: Discesa nella terra

Prudentemente, essi scendono a taston. E' buio, mal ventilato e caldo. Sarebbero morti di sete se Hans non avesse scoperto un fiume sotterraneo che il Professor Lidenbrock battezzò subito "Hansbach" (Fonte di Hans). Un'incredibile scoperta li attendeva alla fine della loro discesa.

Il giocatore più coraggioso inizia il gioco e svolge **una** delle due possibili azioni:

- a) pescare 3 carte
oppure
- b) muovere 1 esploratore

Il giocatore successivo in senso orario svolge poi il proprio turno, scegliendo ancora tra le due possibili azioni, e così via.

a) Pescare 3 carte

- Pescare un totale di tre carte esploratore e/o carte equipaggiamento in qualsiasi combinazione.

Esempio: 1 carta equipaggiamento scoperta dalla dotazione visibile, 1 carta coperta dal mazzo equipaggiamento e 1 carta coperta dal mazzo esploratore.

Nota: Esiste un limite di carte! E' possibile tenere un massimo di 10 carte esploratore e un massimo di 5 carte equipaggiamento. Se si è raggiunto il limite e si pesca un'ulteriore carta, bisogna scartarne immediatamente una (che può essere quella che si è appena pescata) e metterla inutilizzata nella pila degli scarti.

- Se si prende una carta equipaggiamento dalla dotazione visibile, la dotazione non è riempita fino alla fine del turno del giocatore attivo.
- Se il mazzo coperto delle carte equipaggiamento o delle carte esploratore è terminato, l'appropriata pila degli scarti è mescolata e diventa il nuovo mazzo coperto da cui pescare.

b) Muovere 1 esploratore

- Si muove **uno** dei tre esploratori, utilizzando le carte esploratore dello **stesso colore** dell'esploratore – **al massimo 5** carte esploratore di **un** colore.
- Muovere un esploratore da uno spazio ad uno adiacente ha un costo base di 1 carta.
- Gli esploratori si muovono **orizzontalmente o verticalmente** (non diagonalmente) ma possono cambiare direzione durante un movimento. **Devono scendere almeno di uno spazio.** Non possono muovere verso l'alto o solo di lato.
- Solo un esploratore può stare in uno spazio. Gli altri possono comunque muovere attraverso uno spazio occupato da un altro esploratore.
- Si può giocare un qualsiasi numero di carte equipaggiamento durante il turno.
- Dopo aver mosso, scartare scoperte le carte esploratore e equipaggiamento utilizzate vicino ai rispettivi mazzi coperti, in modo che ogni tipo di carta abbia la propria pila degli scarti.
- Le regole per i differenti tipi di spazio sul tabellone devono essere rispettate quando si muove.

Vedere anche i due esempi di movimento alle pagine 4 e 5.

Gli spazi sul tabellone

Granito: non può essere attraversato.

Burrone: può essere attraversato solo usando una carta equipaggiamento "Corda". Un esploratore non può fermarsi su un burrone.

Rocce: il costo di uno spazio rocce è 1 carta per ogni roccia raffigurata sullo spazio (ossia 2 o 3 carte). E' possibile utilizzare in alternativa una carta equipaggiamento "Piccozza".

Fonte di Hans: se un esploratore muove attraverso o si ferma in uno di questi spazi, il giocatore prende un gettone acqua dalla riserva, piazzandolo davanti a sé. I gettoni acqua sono importanti perché assicurano che le carte fossile che si scoprono non vadano perse alla fine della fase.

Scoperta: se un esploratore termina il proprio movimento su uno spazio fossile, il giocatore può fare una scoperta. Per effettuare la scoperta, il giocatore deve scartare carte equipaggiamento corrispondenti agli oggetti raffigurati sullo spazio (stesso numero, stessi simboli).

Per una stella raffigurata su uno spazio si può dare una carta equipaggiamento a propria scelta. Dopo aver scartato le carte equipaggiamento richieste, pescare lo stesso numero di carte fossile (da 1 a 3 a seconda dello spazio) dal mazzo. Disporre le carte prese secondo il diverso tipo e lasciarle scoperte davanti a sé. I punti prestigio sulle carte fossile dipendono dal tipo di fossile (come descritto a pagina 2).

Evento: se un giocatore termina il movimento di un esploratore su uno spazio evento o muove un esploratore attraverso uno di questi spazi, alla fine del proprio turno pesca la prima carta del mazzo eventi. Ci sono solo eventi positivi. Le carte che hanno un fulmine sono lette ad alta voce e svolte immediatamente. Le altre carte sono mantenute dal giocatore e possono essere successivamente utilizzate una singola volta dal giocatore.

Le carte equipaggiamento

Ci sono differenti tipi di carte:

Corda: permette di attraversare gli spazi burrone. Un esploratore non può fermarsi su un burrone. Una carta esploratore deve essere comunque usata per entrare in uno spazio burrone.

Bussola: si può muovere un esploratore di 1 spazio in diagonale. Bisogna utilizzare comunque una carta esploratore come di consueto.

Galette: una carta gallette (biscotti) conta come 2 carte aggiuntive del colore scelto. Non si può muovere solo utilizzando gallette, per cui bisogna giocare anche almeno una carta esploratore. Utilizzando una o più carte gallette è possibile muovere più di 5 spazi.

Piccozza: tutti gli spazi con le rocce costano solo 1 carta per ognuno per l'intero turno.

Lampada di Ruhmkorff: è possibile pescare **due** carte fossile aggiuntive, rispetto al numero di carte equipaggiamento scartate. Dopo aver guardato le carte, ritornarne due di queste nel fondo del mazzo.

Due esempi di movimento:

Esempio 1: il giocatore vuole muovere l'esploratore rosso in uno spazio scoperta che dista 3 spazi. Gioca 3 carte esploratore rosse che gli permettono di muoversi di 3 spazi. Il primo spazio è un burrone perciò deve giocare una corda per attraversare quello spazio. Il secondo spazio è uno spazio scoperto con una stella su di esso. Giocando una carta bussola è consentito al giocatore di muoversi diagonalmente da qui, evitando un difficoltoso spazio con 3 rocce, e raggiungendo lo spazio scoperto desiderato. Qui gioca un'ulteriore corda e una piccozza e può pescare allora 2 carte fossile.

Esempio 2: il giocatore desidera finire la prima fase, il che significa muovere l'esploratore blu di 5 spazi [attraverso uno spazio evento, uno spazio Fonte di Hans, uno spazio scoperta, uno spazio rocce e terminando sul punto d'arrivo], ma possiede solo 1 carta esploratore blu. Egli gioca questa con 2 carte gallette. Ora può muovere di 5 spazi normali. Gioca anche una piccozza così lo spazio rocce richiede solo 1 carta. Gioca una bussola così può fare un movimento in diagonale.

Riceve un gettone acqua e la carta bonus "Foresta di funghi". Alla fine del suo turno pesca una carta evento.

Fine della prima fase

- Appena un giocatore muove un esploratore sul punto d'arrivo della prima fase, quel giocatore riceve la carta bonus "Foresta di funghi". In seguito piazza i tre esploratori sulla zattera, che si trova nello spazio iniziale del Mare di Lidenbrock.
- Alla fine della prima fase, ogni giocatore controlla se possiede abbastanza gettoni acqua che gli consentano di mantenere le carte fossile collezionate. Ogni gettone acqua è sufficiente per mantenere 3 carte fossile.
- Se un giocatore non possiede sufficienti gettoni acqua, deve scartare qualsiasi carta fossile che non può mantenere. *Esempio: un giocatore ha 11 carte fossile e 3 gettoni acqua. Queste mantengono 9 carte fossile. Egli deve scartare 2 carte fossile.*
- I gettoni acqua che erano necessari per mantenere le carte fossile vengono rimessi dentro la scatola.
- Se un giocatore possiede ancora gettoni acqua, questi valgono 1 punto ognuno alla fine del gioco.

2^ Fase: Viaggio attraverso il Mare di Lidenbrock

Il Professor Lidenbrock battezza il mare sotterraneo dopo la sua scoperta. Viene costruita in fretta una zattera con i tronchi dei funghi giganti e continua il viaggio. C'è così tanto da scoprire: l'Isola di Axel, un geysir e – quasi incredibile – ci possono essere due mostri marini preistorici che combattono laggiù?

Le regole sono praticamente le stesse della prima fase, ma bisogna considerare le seguenti varianti:

- Dal momento che il mare è di acqua dolce e potabile, non servono gettoni acqua per mantenere le carte fossile alla fine di questa fase.
- Una carta equipaggiamento "Corda" è necessaria per attraversare un mulinello (come con un burrone).
- Al posto di muovere singoli esploratori, i giocatori muovono la zattera, con tutti e tre gli esploratori a bordo. Questo si fa giocando fino a 5 carte di un qualsiasi e unico colore.
- Nel muovere la zattera, deve essere mossa almeno di uno spazio verso l'opposta riva del mare, dove si trova lo spazio finale. La zattera non può essere mossa all'indietro o solo di lato.
- Quando un giocatore muove la zattera in uno spazio scoperta, dopo di lui ed in senso orario, gli altri giocatori possono altrettanto scartare le carte equipaggiamento richieste (stesso numero, stessi simboli) e pescare lo stesso numero di carte fossile (cioè 1 o 2). Gli altri giocatori possono ancora fare una scoperta se il giocatore che ha mosso la zattera non può o sceglie di non farlo. In ogni caso, solo il giocatore che ha mosso la zattera può usare la lampada di Ruhmkorff.

Avventure in mare

Alla fine del turno di un giocatore nel quale ha mosso la zattera (e dopo che ogni eventuale scoperta sia stata effettuata), viene girata la prima carta avventura in mare. Le avventure in

mare possono essere positive o negative. Trovare fossili o fare avvistamenti di un geysir, dell'Isola di Axel o mostri marini che combattono tra di loro sono avventure positive, al contrario imbattersi in fulmini globulari è negativo.

Per superare con successo un'avventura positiva, il giocatore che ha girato la carta deve scartare la/le carta/e raffigurate sul lato sinistro della carta avventura. Per questo egli riceve la ricompensa raffigurata sul lato destro della carta. In caso di ritrovamento di un fossile, viene pescata una carta fossile e poi si rimette la carta avventura nella scatola. In caso di un avvistamento viene presa la carta avventura, che, alla fine del gioco, varrà il numero di punti prestigio indicati sulla stessa.

Se il giocatore che ha girato la carta non può o non vuole scartare le carte esploratore richieste, il giocatore successivo in senso orario ha l'opportunità di scartare le carte esploratore e guadagnare la ricompensa. Se declina l'opportunità, il giocatore successivo ha l'occasione, e così via. Una volta che uno dei giocatori ha scartato le carte richieste, l'avventura è terminata. Gli altri giocatori non hanno più la possibilità di affrontare questa avventura.

Se tutti i giocatori nel turno hanno avuto la possibilità di affrontare l'avventura ma nessuno è stato capace o ha voluto scartare le carte richieste, la carta avventura non utilizzata viene rimessa nella scatola.

Esempio: ci sono 3 giocatori. La zattera è stata mossa e il giocatore ha girato un ritrovamento di un fossile. Per fare questa ritrovamento, deve dare una carta esploratore gialla. Non ne ha nessuna e così il giocatore alla sua sinistra ha l'opportunità. Anche lui non può dare una carta esploratore gialla. Il terzo e ultimo giocatore è anch'egli senza la carta richiesta e così la carta avventura è scartata dal gioco.

Fulmine globulare: il fulmine globulare si sposta una volta su ogni giocatore nel turno, fino a che colpisce uno dei giocatori o tutti i giocatori si proteggono da esso. Per proteggersi il giocatore che ha girato la carta deve scartare le carte esploratore mostrate sul lato sinistro della carta fulmine globulare (a seconda della carta è 2 carte dello stesso colore o 2 carte qualsiasi). Se il giocatore non può o sceglie di non proteggersi, il fulmine globulare lo colpisce ed egli perde una carta fossile a sua scelta. Il suo turno finisce e il fulmine globulare è scartato dal gioco.

Se invece scarta le carte esploratore, il fulmine globulare passa in senso orario al giocatore successivo, che deve ora allo stesso modo proteggersi, e così via.

Se ogni giocatore si protegge dal fulmine globulare, la carta è scartata dal gioco senza recare danno.

Fine della seconda fase

Se un giocatore muove la zattera sul punto d'arrivo, riceve la carta bonus "Città in rovina". La zattera è piazzata all'inizio del flusso di lava (sull'immagine della zattera marrone), terminando la seconda fase.

3^a fase: Il flusso di lava

Il viaggio terminerà presto. Gli avventurieri sono trasportati fuori dal vulcano in un fiume di turbolenta lava. Ma cosa succede? Questa non è l'Islanda. Quando ritornano sulla superficie

sono in Italia. Presto presenteranno le loro scoperte alla comunità scientifica e racconteranno le loro avventure.

- Uno dei giocatori gira la carta dalla cima del mazzo delle carte esploratore e muove la zattera nello spazio che mostra la zattera di quel colore.
- Se la zattera termina su uno spazio che ha una o due carte fossile barrate, i giocatori perdono quel numero di carte fossile, sebbene sia possibile scegliere quali scartare.
- E' possibile prevenire questa perdita. Prima che qualsiasi giocatore perda carte, la carta in cima al mazzo delle carte equipaggiamento è girata. Ogni giocatore che possiede lo stesso tipo di carta equipaggiamento può scartarla al posto dei fossili.
- La successiva carta esploratore è allora girata e la zattera è mossa ancora, e così via.
- Il gioco finisce una volta che la zattera raggiunge l'ultimo spazio del fiume di lava o passa oltre questo in quanto non ci sono ulteriori spazi del colore rilevato davanti alla zattera.

Esempio della fase fiume di lava:

1. Una carta esploratore gialla è girata. La zattera è mossa in avanti al successivo spazio che ha l'immagine di una zattera gialla. La carta in cima al mazzo equipaggiamento è allora girata, e è una "Corda". Ogni giocatore che può scartare una "Corda" sarà protetto. Tutti gli altri giocatori perdono una carta fossile a loro scelta.

2. Il giocatore successivo gira ancora una carta esploratore gialla e muove la zattera di conseguenza. Nessuna carta viene persa su questo spazio, così nessuna carta equipaggiamento è girata.

3. Il giocatore successivo pesca una carta esploratore rossa. Egli muove la zattera in avanti e ancora non succede niente.

4. Il giocatore successivo pesca una carta esploratore blu. Cattiva sorte – ogni giocatore perderà 2 carte fossile se non possono scartare il giusto tipo di equipaggiamento. Una "Piccozza" è girata. Chiunque ha ancora in mano una di queste sarà protetto. Tutti gli altri devono scartare due delle proprie carte fossile.

Dato che non ci sono più spazi nel flusso di lava, la fase, così come il gioco, finisce. Se l'ultima carta esploratore era rossa al posto di blu, il gioco sarebbe finito a quel punto, in quanto non ci sono più spazi rossi sul flusso di lava.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

- Ogni giocatore somma i punti prestigio delle proprie carte fossile collezionate e aggiunge i punti di qualsiasi carta bonus per i punti d'arrivo e per gli avvistamenti nelle avventure in mare.
- 1 punto è guadagnato per ogni gettone acqua che un giocatore possiede ancora dalla prima fase.
- Non ci sono punti per le carte esploratore ed equipaggiamento rimaste in mano.
- Il vincitore è il giocatore col maggior numero di punti. Se c'è un pareggio, il vincitore è il giocatore a parità con più carte fossile. Se ancora pari, si divide la vittoria.





Esempio di punteggio:

Il giocatore ha collezionato i seguenti:

4 fossili singoli:	8 punti
1 teschio completo:	5 punti
2 differenti parti di uno scheletro:	3 punti
1 singola parte di un teschio:	0 punti
4 pezzi d'oro:	10 punti
1 pezzo di quarzo:	1 punto
Carta bonus "Foresta di funghi":	4 punti
Avvistamento geysers:	3 punti
1 gettone acqua:	1 punto

Il giocatore ottiene un totale di 35 punti prestigio.

Testo delle carte evento

<p>BUNTE MISCHUNG MISCELA DI COLORI</p> <p>Quando muovi un esploratore o la zattera, le carte esploratore dalla 1 alla 5 possono essere di qualsiasi colore.</p>	<p>FLEXIBLER EINSATZ USO FLESSIBILE</p> <p>Puoi usare questa carta come qualsiasi singola carta equipaggiamento.</p>	<p>FLÜSSIG BLEIBEN PERMANENZA IN LIQUIDO</p> <p>Questa carta conta come 2 gettoni acqua alla fine della prima fase. Se non è utilizzata, vale 2 punti prestigio alla fine del gioco.</p>	<p> GANS GERTRUD WIRD FÜNDIG L'OCA GERTRUDE FA CENTRO</p> <p>Pesca 1 carta fossile dal mazzo. <i>Non puoi usare una lampada di Ruhmkorff!</i></p>
<p>GLÜCK GEHABT COLPO DI FORTUNA</p> <p>Se stai per perdere 1 o 2 carte fossile, puoi invece scartare questa carta.</p>	<p> GÜNSTIGE GELEGENHEIT POSSIBILITA' FAVOREVOLE</p> <p>Ritorna da 0 a 3 carte fossile nel fondo del mazzo e pesca lo stesso numero di carte fossile dalla cima.</p>	<p> KRAFTVOLL WEITER FONTE ENERGETICA</p> <p>Svolgi un altro turno.</p>	<p> WILLKOMMENER NACHSCHUB RIFORNIMENTI GRADITI</p> <p>Pesca 3 carte (esploratore e/o equipaggiamento) e aggiungile alla tua mano. <i>Ricordati i limiti delle carte!</i></p>