

Riff Raff



Un gioco che vi farà cavalcare le onde più alte
per 2-4 lupi di mare a partire dagli 8 anni
di Christoph Cantzler

I pirati non sono un problema per Capitan Oblò. Lui sistema sempre il suo carico in cima ai pennoni della sua barca per tener lontano i "gamba di legno". Ma, per mettere al sicuro la merce in questo modo, anche un vero lupo di mare si trasforma a volte in un mozzo qualsiasi che fa fatica a tenersi in equilibrio solo a metà dell'albero. All'improvviso le casse appoggiate sui pennoni si muovono – come possedute da uno stregone marino – e la barca rischia di rovesciarsi fra le onde. Ma in un batter d'occhio i miglior lupi di mare della squadra di Capitan Oblò afferrano al volo il carico...

Materiale del gioco:

1 barca di legno composta da 10 pezzi

(montaggio vedi pagina 14/15)

40 carte da gioco di 4 colori

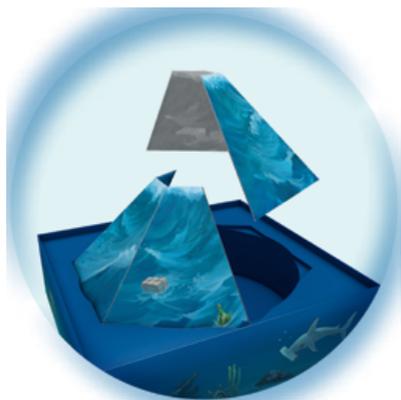
32 oggetti da caricare sulla barca

(4 set di 8 pezzi)

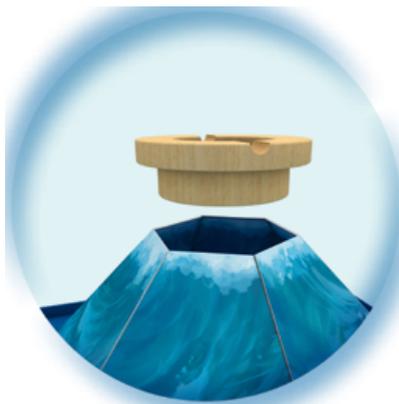
2 piedistalli a forma di onde



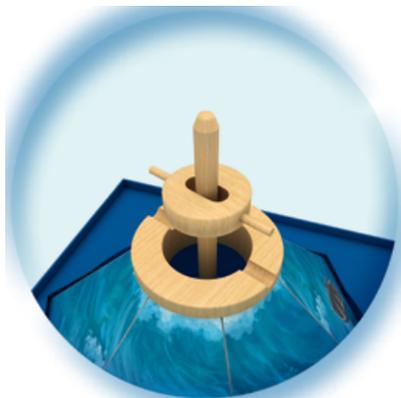
Ecco come montare la barca:



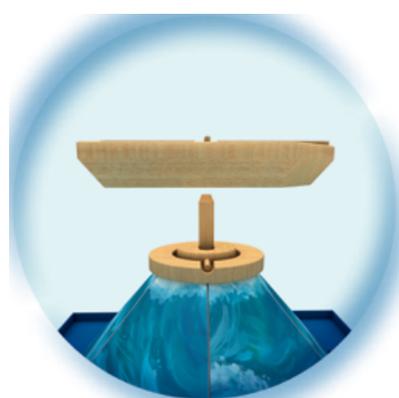
A. Posizionate le onde, dopo averle ripiegate, sulla parte inferiore della scatola.



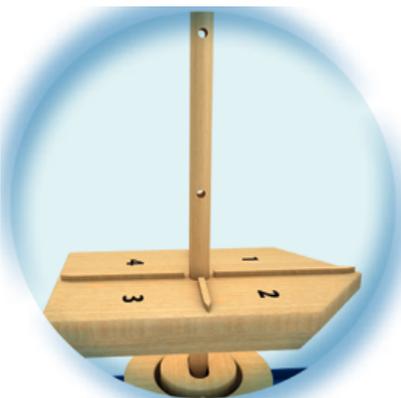
B. Inserite l'anello di legno nel buco che si è creato „fra le onde“ .



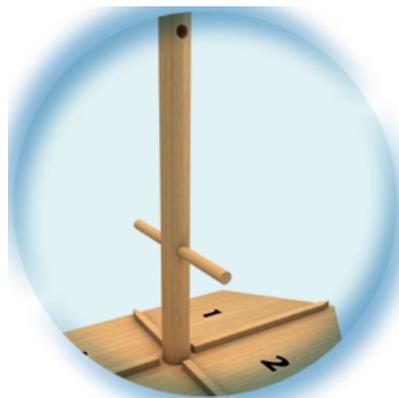
C. Mettete lo snodo della stecca di legno sull'anello in modo che la palla stia nel buco e le due bacchette di sostegno stiano negli incavi dell'anello di legno.



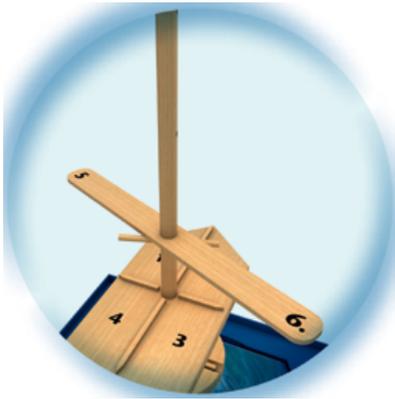
D. Ora mettete lo scafo della barca sulla punta della bacchetta.



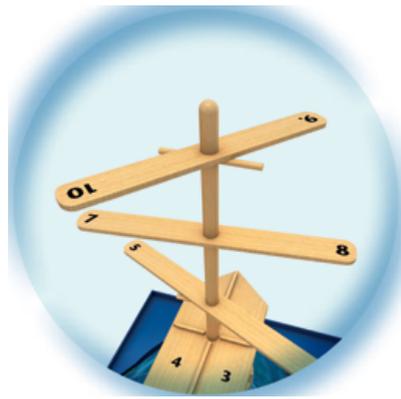
E. Inserite l'albero nella barca, dall'alto.



F. Inserite un perno nel buco più in basso dell'albero.



G. Ponete il pennone inferiore (contrassegnato con 5 e 6) su questo perno.



H. Ripetete ciò che è scritto nei punti F. e G. per il pennone centrale (7/8) e, per ultimo, per il pennone superiore (9/10).

Mettete la barca in mezzo al tavolo - si parte!

Ogni giocatore prende

- un mazzo di carte di un colore, coperto.
- 8 diversi pezzi di legno (barchetta, barile, bocchetta, cassa, marinaio, asse, ratto, baule) e li mette, ben visibili, davanti a sé. Se giocate in due, ogni giocatore prende il doppio dei pezzi (2 barchette, 2 barili ecc.).

Scopo del gioco

Vince chi, per primo, ha portato a bordo tutti i carichi (otto).

Svolgimento del gioco

Giocare le carte – scegliere il Capitano

Prima di iniziare il primo giro, il Capitano lo fa il giocatore più anziano.

All'inizio di ogni giro, ogni giocatore sceglie la sua carta (una) e la mette coperta davanti a sé.

Quindi tutti i giocatori scoprono la carta contemporaneamente.

Chi ha la carta più alta è il nuovo Capitano. Se sono più giocatori ad avere la carta più alta, è compito del "vecchio" Capitano decidere chi di loro sarà il nuovo Capitano.

Il (nuovo) Capitano inizia il giro. Chi ha la seconda carta più alta, è il prossimo ecc. Se sono più giocatori ad aver preso la stessa carta, decide il Capitano in che ordine giocare.

Il giro finisce dopo che tutti i giocatori hanno fatto la loro giocata. Le carte giocate rimangono in tavola e non possono più essere prese dal giocatore, perciò ogni carta è a disposizione del giocatore solo una volta durante tutto il gioco.

Caricare la barca

Il giocatore di turno sceglie uno dei suoi pezzi di legno e lo mette sulla barca. Il **numero** sulla carta giocata indica su quale **parte della barca** deve mettere il suo pezzo.

Se si tratta di una parte su un **pennone** (parti da 5 a 10) e se su essa, **prima della giocata**, si trova già almeno un pezzo di legno, il giocatore vi può caricare **due pezzi**, uno dopo l'altro. Prima di fare la sua giocata, deve dire se caricherà uno o due pezzi. Non può più cambiare idea durante il suo turno.

Ecco come si fa (regole per caricare la barca):

- Ogni pezzo di legno scelto può essere messo o appeso sulla barca con una o due mani.
- Il carico può sporgere fuori dalla barca, ma non su altre parti della barca.
- Nel caricare la barca, il giocatore non deve toccare, con il corpo, i pezzi „a terra“, ma li può spostare con l'aiuto del pezzo appena caricato.

Perdere e salvare il carico

Se il carico cade dalla nave, la giocata finisce subito. Il giocatore di turno, però, dovrebbe provare a **prendere al volo i pezzi che cadono**. Tutti i pezzi che prende (con una o due mani) escono dal gioco. I pezzi che cadono senza essere presi al volo, li dovrà mettere davanti a sé e ricaricarli sulla barca durante il gioco.

Inizia un nuovo giro

Dopo che tutti i giocatori hanno eseguito, uno dopo l'altro, la loro giocata, inizia un nuovo giro e ogni giocatore mette una delle sue carte, coperta, in tavola. La pone sulle altre carte giocate in modo da far vedere solo l'ultima che ha giocato.

Il Capitano dell'ultimo giro rimane in carica finché non siano state scoperte tutte le carte del nuovo giro. Ora diventerà Capitano chi ha giocato la carta più alta. Se sono più giocatori ad avere la carta più alta, è compito del Capitano ancora in carica a decidere chi di loro sarà il nuovo Capitano.

Giocatori e vincitori

Chi, alla fine della sua giocata, non ha più pezzi di legno, vince il gioco (il giro in corso si interrompe). Se, dopo aver giocato tutte le carte (10 giri), non dovesse esserci nessun vincitore, il gioco finisce comunque. Vince chi ha il minor numero di pezzi di legno. Possono vincere anche più giocatori.

Quando si gioca in due, entrambi i giocatori riprendono le loro carte dopo aver giocato tutto il mazzo e continuano a giocare. Se anche dopo il secondo giro, giocando tutte le carte, non è stato possibile a nessuno dei due giocatori di liberarsi di tutti i pezzi di legno, il gioco finisce.

Autore: Christoph Cantzler
Illustrazione: Michael Menzel
Traduzione: Monja Reichert

Art. -Nr.: 60 110 5012

Distribuzione in
Svizzera:
CARLETTO AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch-Spiele

