

Submarine

di Leo Colovini

Giocatori : 2 – 5

Durata: 45 minuti

Traduzione a cura di Michele Lo Mundo (michelelomundo@libero.it)

I giocatori cercano di recuperare per primi i set più completi di tesori da un mondo sottomarino. Sarà necessaria un'abile pianificazione delle mosse al fine di spostarsi sott'acqua e recuperare i tesori prima dei tuoi avversari, ma l'avventura e lo splendido scenario varrà in ogni caso l'impegno, che tu vinca o perda!

Contenuti

- **60 carte Recupero.** (Il gioco contiene 75 carte Recupero, 15 come riserva).
- **60 gettoni Tesoro.** 12 tipi differenti con 5 diverse illustrazioni e bordi colorati.
- **5 Jolly.**
- **1 Piano di gioco.**
- **5 Schede per i giocatori** in 5 colori diversi.
- **5 Navi Recupero** in 5 colori diversi.
- **25 Batiscafi**, 5 per ogni colore.

Preparazione

- Mettete il piano di gioco in mezzo al tavolo.
- Disponete casualmente i 60 gettoni Tesoro sulle caselle del piano di gioco nel modo seguente: 1 in ogni casella della seconda riga, 2 in ogni casella della terza riga, 3 in ogni casella della quarta riga, e 4 in ogni casella della quinta ed ultima riga. Disponete i gettoni scoperti nelle caselle, come mostrato nella foto numero 1.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende la Nave Recupero, i Batiscafi, e la scheda personale del colore scelto.
- Disponete le Navi Recupero alla sinistra del piano di gioco.
- I giocatori mettono le proprie schede personali davanti a sé (nelle proprie aree di gioco) e modo che tutti le possano vedere.

A seconda del numero dei giocatori, ognuno riceve:

2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori	5 Giocatori
15 carte Recupero	15 carte Recupero	13 carte Recupero	12 carte Recupero
5 Batiscafi	5 Batiscafi	4 Batiscafi	3 Batiscafi
1 Jolly	1 Jolly	1 Jolly	1 Jolly
1 Scheda personale	1 Scheda personale	1 Scheda personale	1 Scheda personale

Scartate le carte Recupero, i Jolly, i Batiscafi, e le Schede personali non utilizzate, e mettetele nella scatola. I giocatori possono decidere di scartare un numero uguale di carte Recupero per ciascun colore, o di scartarle casualmente, prima di distribuirle.

Mescolate le carte Recupero (dopo aver scartato quelle non utilizzate) e distribuitele, coperte, in egual numero a ciascun giocatore. Ogni giocatore riceve le sue carte senza guardarle, ne forma un mazzo Riserva, e pesca le prime **3 carte** come mano iniziale.

Ogni giocatore dispone il suo Jolly, scoperto, accanto alla propria scheda personale.

Ogni giocatore cerca di recuperare 12 Tesori diversi, piazzandoli sulla propria scheda personale. Il primo giocatore a riuscirci vince la partita. Se la partita termina prima che un giocatore raggiunga il suo obiettivo, il vincitore è il giocatore che ha collezionato il maggior numero di Tesori. Il colore dei Tesori recuperati non gioca alcun ruolo nel determinare il vincitore.

I giocatori scelgono il primo giocatore. Egli inizia la partita, e gli altri seguono in senso orario. In quest'ordine, i giocatori eseguono il proprio turno piazzando 1 Batiscafo per volta, fino a piazzarli tutti. I Batiscafi vengono tutti piazzati nelle caselle della seconda riga. Ogni casella può contenere un qualsiasi numero di Batiscafi di ogni colore. Quindi, inizia la partita.

Il Turno dei Giocatori

Iniziando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore, nel proprio turno, esegue due azioni:

- 1. Muovere la propria Nave Recupero**
- 2. Azioni dei suoi Batiscafi**

1. Muovere la propria Nave Recupero

Le Navi Recupero si spostano sempre sulla **superficie** (prima riga) del piano di gioco. Queste Navi iniziano il movimento nella prima casella a sinistra (della prima riga) del piano di gioco e si spostano sempre da sinistra a destra fin quando terminano il movimento fuori dal lato destro del piano di gioco. In ogni turno, il giocatore **deve** muovere la sua Nave Recupero di almeno una casella verso destra, ma può spostarsi di più caselle. Egli può fermare la sua Nave Recupero solo in una colonna in cui si trova **almeno uno dei suoi Batiscafi** in una delle caselle al di sotto della superficie di quella colonna.

Eventualmente, egli muoverà la sua Nave Recupero fuori del lato destro del piano di gioco. Ci può essere un qualsiasi numero di Navi Recupero in una casella. Quando una Nave Recupero esce dal lato destro del piano di gioco, rimane qui, turno dopo turno, fino a quando tutte le altre Navi Recupero non si uniranno ad essa.

Nei turni in cui si attende sul lato destro del piano di gioco, fino a quando arriva l'ultima Nave Recupero, il giocatore non può far eseguire azioni ai suoi Batiscafi (o muovere ulteriormente la sua Nave Recupero). Egli può, invece, scambiare una carta in ogni turno (vedi sotto).

Dopo il suo turno, quando l'ultimo giocatore muove la sua Nave Recupero fuori dal piano di gioco, tutti i giocatori rimettono le proprie Navi Recupero nell'area alla sinistra del piano di gioco e la partita continua con il giocatore successivo, che può nuovamente muovere la sua Nave Recupero ed effettuare azioni con i Batiscafi.

2. Azioni dei Batiscafi

Solo i Batiscafi che si trovano nella colonna al di sotto della Nave Recupero possono effettuare delle azioni. Questi Batiscafi possono:

- **muoversi** o
- **recuperare Tesori**, ma non entrambe le azioni.

Tutti i Batiscafi presenti in questa colonna possono eseguire delle azioni, indipendentemente dalla riga in cui si trovano. Il giocatore deve eseguire almeno un'azione. Se egli non può recuperare un Tesoro, egli deve spostare almeno un Batiscafo.

Muovere uno o più Batiscafi:

Se un giocatore muove i Batiscafi, egli li muove in qualsiasi casella della riga in cui si trovano o nella riga superiore o inferiore, se possibile.

***Esempio 1:** il giocatore bianco può muovere il suo Batiscafo bianco presente nella riga 2 in qualsiasi casella della riga 2 o in qualsiasi casella della riga 3. egli non può spostarsi nella riga 1 in quanto i Batiscafi non possono stare in superficie (riga 1). Il giocatore bianco può spostare il suo Batiscafo bianco presente nella riga 4 in qualsiasi casella della riga 4 o in qualsiasi casella della riga 2 o 5. Egli non può muovere gli altri suoi 3 Batiscafi in quanto non si trovano nella stessa colonna della sua Nave Recupero. Inoltre, un giocatore non può muovere un Batiscafo presente nella riga 5 ancora più in basso, in quanto non ci sono più righe.*

Recuperare uno o più Tesori:

Se un giocatore desidera usare un Batiscafo per recuperare un Tesoro o più Tesori invece di spostarlo, egli può farlo se ne ha la possibilità. Per recuperare un Tesoro, il giocatore deve avere un Batiscafo nella stessa casella in cui si trova il Tesoro, deve avere la Nave Recupero nella stessa colonna, e:

- per ogni gettone Tesoro recuperato, deve giocare **una carta Recupero dalla sua mano** con lo sfondo (bordo colorato) uguale a quello del gettone. Il giocatore scarta la carta Recupero mettendola nella pila degli scarti. Questa carta viene eliminata dal gioco.
- Per ogni gettone Tesoro recuperato, il giocatore deve dare ai suoi avversari **una carta dal suo mazzo riserva** per ogni Batiscafo di proprietà degli avversari che si trova nella stessa colonna e nella stessa casella o in una casella superiore a quella in cui ha recuperato il Tesoro (vedi esempio 2). Egli sposta le carte dalla sua riserva a quella dei suoi avversari senza guardarle. Per cui, le carte rimangono coperte durante il procedimento.

Un avversario con meno di 3 carte in mano può immediatamente pescare questa carta (o carte) dalla sua riserva per reintegrare la sua mano di 3 carte. Se il giocatore che ha recuperato il Tesoro non ha abbastanza carte nella sua riserva da dare ai suoi avversari, egli può usare le carte (a sua scelta) che ha in mano. Se il giocatore non ha abbastanza carte nella sua riserva e in mano, egli non può recuperare il tesoro (eccezione: Jolly, vedi sotto).

Il giocatore prende il gettone Tesoro e lo piazza nella casella corrispondente (del tipo di tesoro) della sua scheda di gioco. Se su quella casella c'è un gettone Tesoro, egli lo mette accanto alla sua scheda di gioco. Questo gettone può essere usato nei turni successivi come un Jolly.

Fine delle azioni dei Batiscafi:

Dopo che un giocatore ha completato tutte le azioni dei Batiscafi che vuole e può eseguire, egli pesca delle carte dalla sua riserva in modo da reintegrare la sua mano di 3 carte. Se egli non ha abbastanza carte nella riserva, pesca quelle disponibili e gioca con meno di 3 carte in mano.

***Esempio 2:** il giocatore viola recupera entrambi i tesori presenti nella quarta riga. Per farlo, egli deve giocare 2 carte Recupero dalla sua mano, corrispondenti ai colori dei Tesori recuperati (giallo e rosso), scartandole. Inoltre, egli deve dare a due dei suoi*

avversari delle carte per i Batiscafi che questi giocatori hanno in questa colonna e nella stessa casella o nelle caselle superiori alla quarta riga. In questo caso, il marrone ha 1 Batiscafo nella stessa casella e 1 in una casella superiore e ottiene 4 carte (2 per ogni Tesoro) dalla riserva del viola (si mettono nella riserva del marrone). Il giocatore bianco ottiene 2 carte per l'unico Batiscafo presente in una casella superiore. Il marrone non ottiene carte per il suo Batiscafo presente nella casella più bassa.

3. Usare i Jolly

I giocatori possono usare un Jolly (l'unico che ricevono all'inizio della partita o i Tesori doppi che recuperano successivamente durante la partita) invece di usare le carte per recuperare un Tesoro. Quando un giocatore usa un Jolly per recuperare un Tesoro, il colore del Jolly non deve necessariamente corrispondere a quello dei Tesori recuperati.

Quando si recupera un Tesoro con un Jolly, il giocatore deve, come sempre, avere un Batiscafo nella stessa casella in cui si trova il Tesoro e la sua Nave Recupero deve essere nella stessa colonna. Il vantaggio di usare un Jolly è che il giocatore **non scarta le carte**, sia quella per il Tesoro stesso, sia quelle da dare agli avversari per la presenza dei loro Batiscafi nella stessa colonna.

Il giocatore prende il Tesoro recuperato, normalmente, e, dopo, piazza il Jolly nella stessa casella del piano di gioco, sostituendo di fatto il Tesoro. Dopo, un altro giocatore (o lo stesso) può recuperare il Jolly come se fosse un Tesoro usando le regole normali.

I Jolly non possono **mai** essere piazzati sulla scheda personale di un giocatore.

4. Pausa delle Navi Recupero

Quando la Nave di un giocatore si trova alla destra del piano di gioco, durante il suo turno egli non può far eseguire azioni ai suoi Batiscafi o spostare la sua Nave Recupero.

Tuttavia, nel suo turno, egli può scambiare una carta Recupero. Per farlo, egli piazza **una** carta dalla sua mano, coperta, sotto il suo mazzo Riserva e pesca la carta in cima, aggiungendola alla sua mano.

Fine del gioco e Vincitore

La partita termina:

- Quando un giocatore ha riempito tutte le 12 caselle della sua scheda di gioco. In questo modo, egli ha recuperato un Tesoro per tipo. Questo giocatore è il vincitore!

oppure

- Quando un giocatore recupera l'ultimo Tesoro presente in una colonna. Così facendo, tutti i tesori di una colonna sono stati recuperati. I Jolly non contano, per cui una colonna in cui si trovano solo dei Jolly si considera vuota.
- Quando i giocatori non hanno più carte Recupero, sia in mano che nei rispettivi mazzi Riserva. Tutte le carte sono nella pila degli scarti.

Negli ultimi due casi, il vincitore è il giocatore con più tesori sulla sua scheda di gioco.

Se dei giocatori sono alla pari, vince il giocatore con più Jolly. Se si è ancora in parità, vince il giocatore a cui sono rimaste più carte Recupero.