

ALAIN EPRON



VANUATU

ILLUSTRAZIONI DI CÉDRICK LE BIHAN - TRADUZIONE : ALESSANDRO SEREN ROSSO

L'ARCIPELAGO DI VANUATU... LE SUE SPIAGGE BIANCHE, LE SUE PALME DA COCCO, IL SUO MARE AZZURRO E... LE SUE ESIGUE RISORSE. AL DI LÀ DEL PESCE E DI ALCUNI RELITTI AFFONDATI AL LARGO DELLE SUE COSTE, L'ARCIPELAGO NON È MOLTO RICCO E I SUOI BENI SONO IN RAPIDO ESAURIMENTO.

PER PROSPERARE IN QUESTO ARCIPELAGO SPERDUTO NEL BEL MEZZO DELL'OCEANO DOVRAI PESCARE E VENDERE IL PESCE AL MIGLIOR PREZZO POSSIBILE PER RECUPERARE I FONDI NECESSARI AL TUO SVILUPPO. POTRAI INOLTRE RECUPERARE ALCUNI RARI TESORI AFFONDATI IN PASSATO ASSIEME ALLE NAVI CHE LI TRASPORTAVANO. OPPURE POTRAI TRARRE BENEFICIO DAI RARI TURISTI CHE VISITANO QUESTE ISOLE PARADISIACHE FACENDO SCOPRIRE LORO LA MERAVIGLIOSA ARTE TRADIZIONALE DEL DISEGNO SULLA SABBIA, LA NOTA PECULIARITÀ DI QUESTO ARCIPELAGO. O ANCORA, POTRAI DEDICARTI ALL'ESPORTAZIONE CON LO SCOPO DI SODDISFARE LA TIEPIDA DOMANDA DEI MERCATI STRANIERI...

IN OGNI CASO, QUALUNQUE SIA LA TUA SCELTA, NON DIVENTERAI MOLTO RICCO POICHÉ IL DENARO, PURTROPPO, NON FA PARTE DEL PATRIMONIO DELL'ARCIPELAGO DI VANUATU...



SCOPO DEL GIOCO :

Ogni giocatore cerca di arricchirsi nell'arcipelago di Vanuatu. Per arrivare alla prosperità, deve pescare e rivendere il pesce, recuperare dei tesori, realizzare dei disegni sulla sabbia, costruire delle capanne, trasportare i turisti e acquistare merci per guadagnare il maggior numero possibile di punti prosperità durante gli otto turni di gioco.

SETUP INIZIALE :

1) Disporre il tabellone al centro del tavolo. Piazzare casualmente sugli appositi spazi le tessere di partenza (quelle senza la lettera). Creare 2 pile separate con le 12 tessere ARCIPELAGO rimanenti; ogni pila deve contenere una tessera di ciascuna lettera (A, B, C, D, E, F) in ordine alfabetico. A questo punto mettere una pila sull'altra, creandone una unica, a faccia in giù. Rivelare le prime due tessere (A e B) e posizionarle di fianco al tabellone.

2) Dividere in base al loro valore le tessere PESCE e le tessere TESORO e metterle a faccia in su, in pile separate, di fianco al tabellone.

3) Mescolare le 10 tessere RICHIESTA e metterle a faccia in giù, di fianco al tabellone. Prendere le prime 3 tessere e posizionarle sul tabellone, a faccia in su, negli spazi della CAMERA DI COMMERCIO ESTERO.

4) In base al numero di giocatori, rimettere nella scatola la tessera TURISTA seguente:

- con 3 giocatori, la tessera TURISTA di valore 4.
- con 4 giocatori, una tessera TURISTA di valore 2.
- con 5 giocatori, la tessera TURISTA di valore 0.

Mescolare le rimanenti 8 tessere TURISTA e creare una pila, a faccia in giù, di fianco al tabellone. Rivelare la prima tessera e piazzarla nel corrispondente spazio dell'UFFICIO DEL TURISMO DI VANUATU.

5) Mettere le 4 tessere bonus RIPOSO, a faccia in giù, nello spazio previsto sul tabellone (BENVENUTI A VANUATU).

6) Creare una pila con le 10 tessere PERSONAGGIO e metterla di fianco al tabellone.

7) Posizionare il segnalino PREZZO DEL PESCE (il cilindro rosa) sulla prima casella del MERCATO DEL PESCE (valore 3)



Segnalino PREZZO DEL PESCE x1

Segnalino TURNO DI GIOCO x1

Tessere RISORSE (Pesce e tesoro) x14

Tessere RIPOSO x2

Tessere TURISTA x10

Tessere PERSONAGGIO x10

Tessere ARCIPELAGO x15

Tessere RICHIESTA x10

x2

x1

Pedine PIROGA

Pedine

e il segnalino TURNO DI GIOCO (cilindro bianco) sulla prima casella dell'indicatore del turno.

8) Posizionare 1 cubo di ogni colore sull'isola di partenza. Posizionare 3 dischi PESCE (rosa) e 2 dischi TESORO (marrone) sulle tessere MARE collocate sul tabellone a seconda dei simboli riportati su di esse. Posizionare tante pedine TURISTA quante sono indicate sulla tessera TURISTA rivelata a faccia in su. Mettere tutte le pedine, i cubi e i segnalini rimanenti di fianco al tabellone, formando una riserva generale. I dischi neri serviranno a indicare i disegni realizzati (vedi DESCRIZIONE DELLE AZIONI).

9) Ogni giocatore sceglie un colore e prende i relativi componenti (5 pedine AZIONE, 1 pedina PIROGA, 8 pedine CAPANNA e 3 segnalini GIOCATORE). Posiziona uno dei suoi segnalini giocatore sulla prima casella dell'indicatore dei punti prosperità e un secondo segnalino sulla casella 3 della BANCA DI VANUATU. Il terzo disco serve solo a fine partita. Dopodiché posiziona la pedina PIROGA sulla tessera MARE vuota.

10) Infine, stabilire a caso il primo giocatore, che riceverà il segnalino nero di PRIMO GIOCATORE.

TESORO x10
 PESCE x14
 DISEGNO x9

 x1
 Segnalino PRIMO GIOCATORE



 x5
 Pedine CAPANNA x8
 Segnalini x3

LE TESSERE « ARCIPELAGO » :

Ci sono due tipi di tessere ARCIPELAGO: le tessere ISOLA (4) e le tessere MARE (11).

I simboli sulle tessere ISOLA indicano gli spazi per le pedine CAPANNA che saranno piazzate dai giocatori, così come gli spazi per i dischi DISEGNO (testuggine). È possibile che vi siano 2 o 3 spazi per le capanne e da 1 a 3 spazi per i disegni. Il numero indicato all'interno della piccola pedina bianca specifica la quantità di turisti che l'isola può ricevere, mentre i cubi rappresentano, in base al colore, le merci prodotte da quell'isola. Ogni isola produce 2 merci, a parte l'isola di partenza (EFATE), che ne produce 3.



I simboli presenti sulle tessere MARE indicano il numero di volte che una specifica azione può essere giocata su questa tessera (PESCARE o ESPLORARE). Il pesce corrisponde all'azione PESCARE, il forziere all'azione ESPLORARE.



LE TESSERE « PESCE », « TESORO », « TURISTA » E « RICHIESTA » :

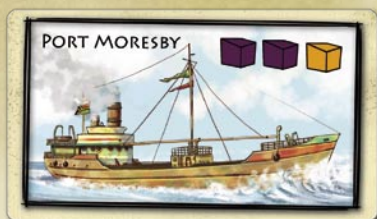
Le tessere PESCE e TESORO vengono prese dai giocatori quando effettuano l'azione PESCARE o ESPLORARE. Il numero indicato sulla tessera rappresenta il valore della tessera e corrisponde al numero di dischi dell'una o dell'altra risorsa presenti sulla tessera MARE quando il giocatore effettua l'azione. I valori vanno da 1 a 3.



Le tessere TURISTA vengono pescate all'inizio di ogni turno. Il valore indica il numero di turisti disponibile per il turno in corso. Questo valore va da 0 a 4.



Le tessere RICHIESTA (battello) rappresentano la domanda dei mercati esteri. I cubetti colorati indicano le merci richieste. Per rispondere alla domanda, i giocatori devono comprare le merci sulle isole. Il prezzo da pagare e i punti prosperità guadagnati per ogni merce sono indicati sul tabellone di fianco alle tessere RICHIESTA.

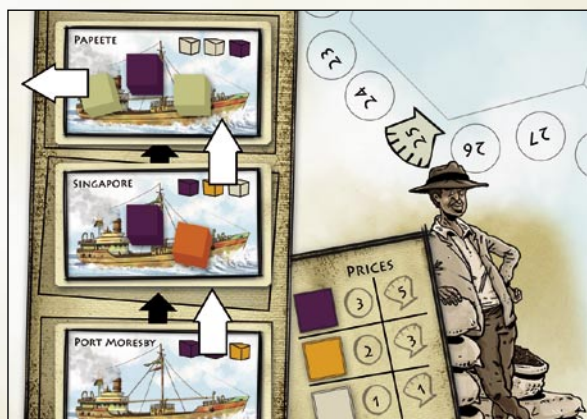


TURNO DI GIOCO :

Un turno di gioco è composto da 5 fasi. Tutti i giocatori effettuano la fase in corso prima di passare a quella successiva. Ogni turno inizia con il PRIMO GIOCATORE e prosegue in senso orario.

FASE I : PREPARAZIONE DEL TURNO (AD ECCEZIONE DEL 1° TURNO)

- 1) Avanzare di una casella il segnalino TURNO.
- 2) Rimuovere la tessera TURISTA dal gioco così come le pedine TURISTA ancora presenti su di essa. Rivelare la tessera TURISTA successiva e posizionarla nello spazio apposito. Mettervi sopra il numero di pedine TURISTA indicato sulla tessera. La tessera TURISTA precedente è rimossa dal gioco definitivamente.
- 3) Se una tessera RICHIESTA è piena, questa viene scartata, e vengono spostati tutti i battelli di uno spazio verso l'alto. La tessera RICHIESTA viene sostituita dalla prima tessera del mazzo. Se il mazzo è esaurito, rimescolare gli scarti e formare un nuovo mazzo. I cubi presenti sulla tessera vengono rimessi nella riserva.



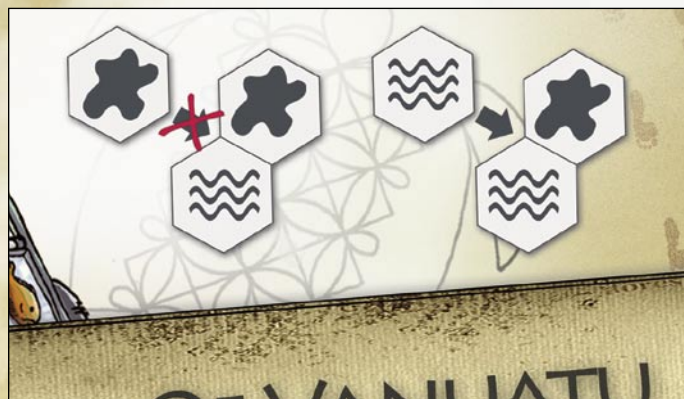
- 4) Riempire, se necessario, tutte le ISOLE completamente sprovviste di cubi merce, con dei nuovi cubi MERCE presi dalla riserva.

5) Riposizionare il segnalino PREZZO DEL PESCE sulla casella corrispondente al valore di 3 Vatu.

6) Il primo giocatore posiziona, nell'ordine da lui scelto, le due tessere ARCIPELAGO a faccia in su, rispettando le regole di posizionamento seguenti (le ultime due regole devono essere ignorate se non possono essere rispettate):

- La nuova tessera deve essere posizionata adiacente a due tessere già in gioco.
- Una tessera ISOLA non può toccare un'altra tessera ISOLA.
- Una tessera MARE deve obbligatoriamente toccare una tessera ISOLA.

Nota: Uno schema di posizionamento è visibile sul tabellone di gioco.



Nota: Nell'ultimo turno di gioco (8) non ci saranno più tessere ARCIPELAGO da posizionare. Il resto del turno è giocato normalmente.

Piazzare su queste due tessere ARCIPELAGO i dischi PESCE e TESORO in base alle icone presenti sulle tessere MARE e i cubi MERCE prodotti dalle tessere ISOLA.

Rivelare a questo punto le due successive tessere ARCIPELAGO del mazzo e posizzarle di fianco al tabellone a faccia in su.

FASE II: SCELTA DEI PERSONAGGI (VEDI ALLA FINE DEL REGOLAMENTO LA DESCRIZIONE DEI SINGOLI PERSONAGGI)

A partire dal primo, ogni giocatore sceglie una tessera PERSONAGGIO tra quelle disponibili e la posiziona davanti a sé, a faccia in su. Quindi rimette la tessera PERSONAGGIO usata precedentemente nella pila dei personaggi disponibili (tranne al primo turno).

Nota: Un giocatore pertanto non può scegliere lo stesso personaggio due volte di fila.

Questo personaggio fornisce un bonus se il giocatore esegue, nel corso di questo turno di gioco, l'azione corrispondente al personaggio.

Nota: Un giocatore non è obbligato a pianificare/effettuare l'azione legata alla tessera PERSONAGGIO da lui scelta.

Nota: Quando un giocatore effettua l'azione corrispondente alla sua tessera PERSONAGGIO, deve girarla a faccia in giù per mostrare che il bonus è stato utilizzato. Un giocatore non può quindi beneficiare del bonus del proprio personaggio più di una volta per turno.

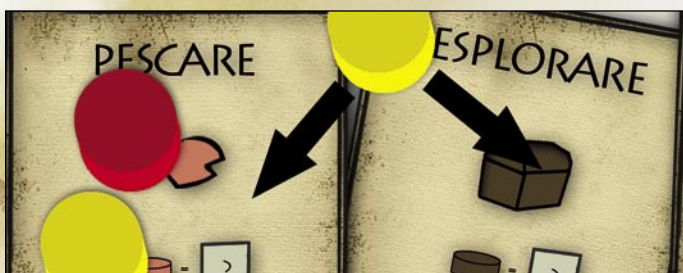
FASE III: PROGRAMMAZIONE DELLE AZIONI

In questa fase ogni giocatore deve programmare una o più azioni tra le 9 possibili (vedi «DESCRIZIONE DELLE AZIONI»).

GIOCARE SENZA LE TESSERE «PERSONAGGIO»

Per rendere il gioco più difficile, è possibile giocare a VANUATU senza le tessere PERSONAGGIO. In questo caso, la Fase II è semplicemente ignorata, mentre il resto della partita si svolge normalmente.

In ordine di turno, ogni giocatore posiziona 2 delle sue pedine AZIONE su una o più caselle AZIONE a sua scelta. Dopodiché i giocatori effettuano un nuovo turno, posizionando altre 2 pedine, su nuove azioni o su azioni già programmate per rinforzare la propria posizione. Infine, ogni giocatore, in ordine di turno, posiziona l'ultima pedina AZIONE.



Attenzione: Un giocatore non può programmare un'azione senza avere la possibilità di effettuarla, ad esempio scegliere l'azione VENDERE senza avere tessere PESCE posizionate di fronte a sé, o senza avere già selezionato l'azione PESCADRE in precedenza. Se il giocatore vuole scegliere l'azione VENDERE, dovrà obbligatoriamente scegliere prima, se non ha tessere PESCE posizionate davanti a sé, l'azione PESCADRE ed eventualmente l'azione NAVIGARE se non è su una zona di pesca.

FASE IV: ESECUZIONE DELLE AZIONI

In ordine di turno, ogni giocatore esegue una delle azioni (vedi «DESCRIZIONE DELLE AZIONI») in cui ha la maggioranza; tale azione può essere giocata solamente dal giocatore che ha la maggioranza di segnalini su quell'azione. Una volta che l'azione è stata eseguita, il giocatore rimuove dal tabellone le pedine AZIONE corrispondenti all'azione effettuata. Un altro giocatore avrà quindi la maggioranza e potrà effettuare l'azione durante il suo turno. Una stessa azione, quindi, non può essere eseguita più di una volta dallo stesso giocatore durante lo stesso turno, tuttavia può essere eseguita più volte da parte di giocatori diversi.

IMPORTANTE: Un giocatore che non ha la maggioranza su un'azione dovrà dunque attendere che il giocatore con la maggioranza abbia effettuato l'azione prima di poter effettuare l'azione lui stesso.



Il giocatore ROSSO ha due pedine AZIONE sulla casella PESCADRE, i giocatori GIALLO e VERDE ne hanno una a testa. Il ROSSO può quindi effettuare l'azione per primo, mentre il GIALLO e il VERDE non possono eseguire quell'azione, per il momento.

Il giocatore con la maggioranza è il giocatore con più pedine del proprio colore su una casella nel momento in cui vuole effettuare

l'azione correlata. In caso di parità, si procede in base all'ordine di turno.



Una volta che il ROSSO ha giocato e ha tolto le sue pedine dall'azione PESCADRE, il GIALLO e il VERDE dovranno verificare l'ordine di turno per capire chi potrà eseguire l'azione per secondo e poi per terzo.

IMPORTANTE:

Un giocatore non può passare il proprio turno. Se è impossibilitato a eseguire l'azione in cui ha la maggioranza (ad esempio PESCADRE nel caso in cui non ci siano più pesci), deve rimuovere le proprie pedine AZIONE dall'azione. Al contrario, un giocatore è obbligato a eseguire le proprie azioni programmate se le condizioni lo consentono (ad esempio, un giocatore che sceglie l'azione NAVIGARE dovrà obbligatoriamente muovere di almeno uno spazio se ha i soldi necessari).

Se, durante il proprio turno di gioco, un giocatore non ha la maggioranza su nessuna azione, dovrà ritirare le sue pedine da una delle azioni programmate e non potrà più effettuare tale azione.

Un giocatore con la maggioranza su più azioni può scegliere quale azione effettuare per prima.

FASE V: RISOLUZIONE DEI BONUS DELLE TESSERE RIPOSO

I giocatori che hanno ottenuto una tessera RIPOSO durante il turno ricevono il bonus corrispondente e rimettono la tessera sul tabellone. (Vedi a fine regolamento i diversi bonus associati alle tessere RIPOSO).

CONVERSIONE DEI VATU IN PUNTI PROSPERITÀ

Se durante il proprio turno di gioco un giocatore ottiene 10 VATU sull'indicatore dei vatu, questi vengono immediatamente convertiti in 5 punti prosperità. Il giocatore deve spostare il suo segnalino VATU all'inizio dell'indicatore e avanzare il proprio segnalino di 5 spazi sull'indicatore dei punti prosperità.



Esempio: Il giocatore ROSSO possiede tre vatu. Vende 3 pesci per 3 vatu e ottiene 9 vatu, quindi avrà un totale di 12 vatu. A questo punto sposta il segnalino sulla casella 2 ($12 - 10 = 2$) e guadagna immediatamente 5 punti prosperità.

Attenzione: La conversione avviene immediatamente, anche se il giocatore ha ancora delle azioni per le quali avrà bisogno di questo denaro.

DESCRIZIONE DELLE AZIONI :

Per effettuare un'azione su un'isola, il giocatore deve avere la propria pedina PIROGA su una tessera MARE adiacente all'isola. Per effettuare un'azione su una tessera MARE, il giocatore deve avere la propria pedina PIROGA sulla tessera MARE in questione.

Le caselle senza tessera non sono accessibili.

1) NAVIGARE (MARE)



Il giocatore può spostare la sua piroga da 1 a 3 caselle in qualsiasi direzione, ma non può entrare in una tessera ISOLA. Per effettuare questa azione il giocatore deve pagare 1 VATU per ogni casella di movimento e spostare conseguentemente il segnalino sull'indicatore dei VATU.

2) COSTRUIRE (ISOLA)



Il giocatore posiziona una delle proprie pedine CAPANNA in uno spazio libero su un'isola e paga 3 VATU. Le capanne permettono di effettuare altre azioni e guadagnare punti prosperità alla fine della partita.

Nota: Si possono costruire più CAPANNE dello stesso colore sulla stessa isola.

3) ESPLORARE (MARE)



Per esplorare un relitto, il giocatore deve avere la sua piroga su una tessera MARE indicante un relitto (icona FORZIERE) dove ci sono dischi TESORO disponibili. Prende una tessera

tesoro del valore corrispondente al numero di dischi TESORO ancora presenti sulla tessera e rimuove 1 disco TESORO dalla tessera. Se la tessera TESORO viene conservata fino alla fine della partita farà guadagnare i punti prosperità corrispondenti (vedi «FINE DELLA PARTITA»), mentre se viene venduta e conseguentemente rimossa dalla partita, il giocatore può guadagnare una quantità di vatu pari al valore della tessera.

Esempio: Una tessera TESORO di valore 2 consente di guadagnare 2 vatu in caso di vendita o 4 punti prosperità alla fine della partita, se viene conservata.

4) PESCARE (MARE)



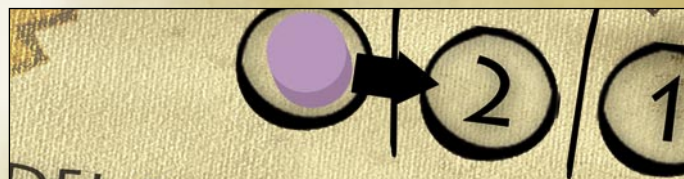
Per pescare del pesce, il giocatore deve avere la propria piroga su una tessera MARE indicante un territorio di pesca (icona PESCE) dove ci sono dischi PESCE disponibili. Prende una tessera PESCE del valore corrispondente al numero di dischi PESCE ancora presenti sulla tessera e rimuove un disco PESCE dalla tessera. A questo punto posiziona la tessera PESCE davanti a sé; in seguito potrà vendere i pesci per guadagnare dei vatu.

5) VENDERE (ISOLA)



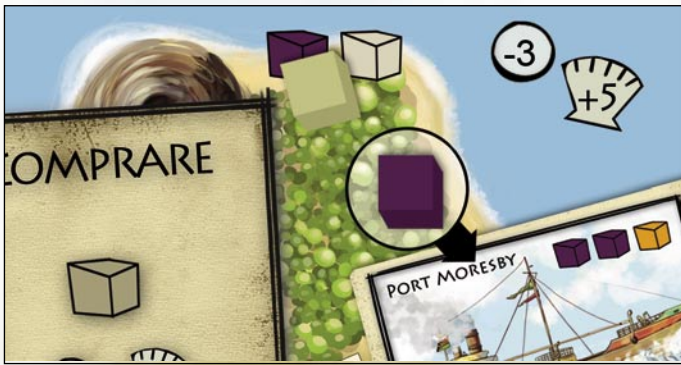
Per vendere il pesce, il giocatore deve avere la propria piroga su una casella adiacente a un'isola in cui si trova una CAPANNA del suo colore.

Per ciascuna tessera venduta, il giocatore avanza il proprio segnalino VATU di un numero di caselle pari a quanto riportato sull'indicatore del MERCATO DEL PESCE moltiplicato per il valore della tessera venduta, e sposta il segnalino PREZZO DEL PESCE nella successiva casella di valore inferiore. Le tessere PESCE vendute sono rimosse dal gioco.



Nota: Se un giocatore ha diverse tessere PESCE davanti a sé, non è obbligato a venderle tutte nello stesso momento.

6) COMPRARE (ISOLA)



Le merci permettono di soddisfare le richieste dei mercati esteri e di guadagnare dei punti prosperità. Il giocatore può comprare una delle merci ancora presenti su un'isola (1 cubo). Deve pagare il prezzo corrispondente e mettere la merce su una delle caselle disponibili di una tessera RICHIESTA (battello). Guadagna i punti prosperità corrispondenti alla merce, più il bonus (+2) se occupa l'ultima casella rimasta libera su un battello.

I battelli vengono sempre riempiti cominciando dalle caselle disponibili dei battelli più in alto. Se non c'è alcuna casella disponibile per un certo tipo di merce, la merce è perduta e viene scartata..

7) DISEGNARE (ISOLA)



Il giocatore che decide di disegnare sulla sabbia posiziona un disco DISEGNO su una casella libera della tessera (testuggine) e guadagna immediatamente 3 punti prosperità, facendo avanzare il segnalino PUNTEGGIO sull'indicatore dei punti prosperità.

8) TRASPORTARE (ISOLA)

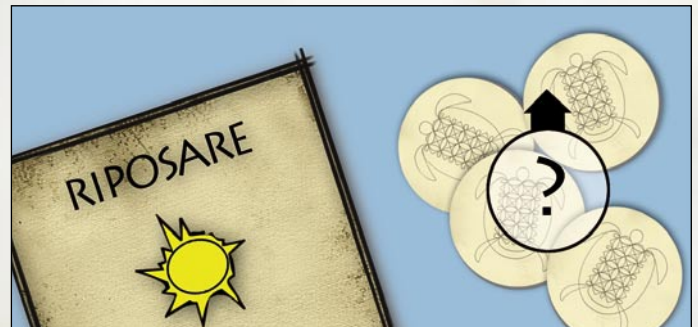


Se un giocatore decide di trasportare dei turisti, deve prendere una delle pedine TURISTA disponibili per questo turno e posizionala su un'isola. Le pedine TURISTA danno dei punti prosperità alla fine della partita (vedi «FINE DELLA PARTITA»). Il giocatore avanza il proprio segnalino VATU di tante caselle quante pedine CAPANNA sono presenti sulla tessera ISOLA.

Attenzione: Non è possibile avere su una tessera ISOLA una quantità di pedine TURISTA maggiore di quanto indicato su di essa (da 3 a 5).

Nota: Un giocatore può posizionare una pedina TURISTA su un'isola in cui non sono presenti capanne oppure nessuna capanna del proprio colore.

9) RIPOSARE



Se un giocatore decide di riposarsi, prende tutte le tessere RIPOSO disponibili e ne sceglie una da posizionare davanti a sé, a faccia in giù (le tessere RIPOSO sono descritte alla fine del regolamento).

Attenzione: Il bonus associato alla tessera può essere ricevuto solo alla fine del turno. Non può essere usato per le azioni in corso.

FINE DELLA PARTITA :

Alla fine dell'ottavo turno, la partita termina e i giocatori effettuano i conteggi finali.

I giocatori che hanno ottenuto una tessera RIPOSO, prendono il bonus a essa collegata.

I giocatori che hanno ancora delle tessere PESCE davanti a sé ricevono un numero di VATU pari al valore della tessera.

In aggiunta, oltre ai punti già guadagnati, ciascun giocatore ottiene :

- 3 punti prosperità per il giocatore che ha il segnalino PRIMO GIOCATORE.
- 1 punto prosperità per ogni 3 VATU ancora in suo possesso.
- Punti prosperità pari al valore delle tessere TESORO in suo possesso moltiplicato per 2.
- 2 punti prosperità da ognuna delle proprie CAPANNE per ogni pedina TURISTA presente sull'isola in cui si trova la CAPANNA.

Esempio: Se il giocatore ha 2 pedine CAPANNA su un'isola dove ha 4 pedine TURISTA, guadagnerà $4 \times 2 = 8$ punti prosperità per capanna, per un totale di 16.

Il giocatore che a fine partita ha guadagnato più punti prosperità viene proclamato vincitore.

In caso di pareggio si considerano in ordine il numero di pedine CAPANNA posizionate sulle isole, quindi i VATU ancora in possesso del giocatore. Se la situazione di parità dovesse persistere, la partita termina con un pareggio.

Nota: Se un giocatore oltrepassa i 50 punti di prosperità, lascia il segnalino sulla casella 50 e usa il segnalino di riserva non utilizzato per registrare gli altri punti.

L'autore ringrazia tutti i giocatori che hanno partecipato alla fase di playtesting, in particolare i membri dell'associazione Fumble di FONTAINEBLEAU (Francia).

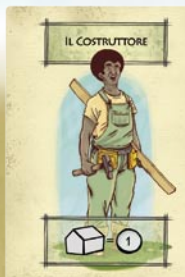
I PERSONAGGI

IL NAVIGATORE



Permette di spostarsi gratuitamente da 1 a 3 caselle.

IL COSTRUTTORE



Quando costruisce una CAPANNA, paga solo 1 VATU anziché 3.

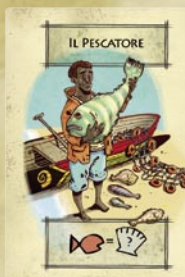
IL TUFFATORE



Per ciascun tesoro recuperato, guadagna immediatamente 1 VATU.

Esempio: Una tessera TESORO di valore 2 fa guadagnare 2 VATU.

IL PESCATORE



Per ogni pesce pescato, guadagna immediatamente 1 punto prosperità.

Esempio: Una tessera PESCE di valore 3 fa guadagnare 3 punti prosperità.

IL VENDITORE



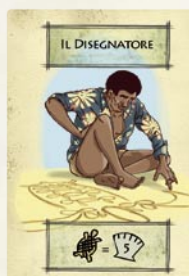
Il giocatore può vendere pesce anche se non ha una capanna su un'isola adiacente.

IL COMPRATORE



Il compratore può prendere gratuitamente dalla riserva un secondo cubo della merce che ha appena acquistato.

IL DISEGNATORE



Quando realizza un disegno, guadagna 5 punti prosperità anziché 3.

LA GUIDA



Per ogni disegno presente sull'isola in cui ha trasportato dei turisti, guadagna 2 punti prosperità.

IL MENDICANTE



Il mendicante può scambiare fino a 3 punti prosperità in cambio di VATU (1 vatu per ogni punto prosperità).

IL PREDICATORE



Il predicatore permette di effettuare un'azione in cui il giocatore non ha la maggioranza, se il giocatore non ha la maggioranza su nessuna azione.

FASE DI UN TURNO DI GIOCO

I) Preparazione del turno

1. Spostare il segnalino TURNO
2. Arrivo dei nuovi TURISTI
3. Partenza dei battelli
4. Riapprovvigionamento delle isole vuote
5. Modifica del prezzo del pesce
6. Nuove tessere ARCIPELAGO

II) Scelta dei personaggi

III) Programmazione delle azioni

IV) Esecuzione delle azioni

V) Tessere RIPOSO

ORDINE DI SVOLGIMENTO DELLE AZIONI

- Un giocatore non può effettuare un'azione a meno che non abbia la maggioranza di pedine AZIONE su questa azione. In caso di parità è l'ordine di turno a stabilire chi esegue l'azione.

- Un giocatore che non ha la maggioranza su nessuna azione deve rimuovere le proprie pedine AZIONE da una azione.

- Un giocatore che ha la maggioranza su più azioni può scegliere quale effettuare.

- Un'azione può essere effettuata solamente una volta per turno dallo stesso giocatore. Una volta che l'azione è stata effettuata, il giocatore rimuove le proprie pedine dall'azione.

COME GUADAGNARE VATU

- Vendendo pesce o tesori.
- Trasportando turisti in determinate condizioni.
- Con alcune tessere BONUS.
- Con alcune tessere PERSONAGGIO

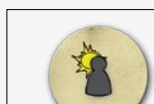
COME GUADAGNARE PUNTI PROSPERITÀ DURANTE LA PARTITA

- Con i disegni.
- Comprando le merci.
- Con alcune tessere BONUS.
- Con alcuni PERSONAGGI.
- Guadagnando Vatu

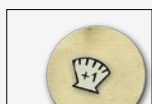
COME GUADAGNARE PUNTI PROSPERITÀ ALLA FINE DELLA PARTITA

- Costruendo delle capanne (2 punti per ogni pedina TURISTA presente sull'isola per ciascuna capanna).
- Ottenendo tessere TESORO (valore della tessera x2)
- Guadagnando VATU (1 punto per ogni 3 VATU)

LE TESSERE «RIPOSO»



Permette di prendere il segnalino PRIMO GIOCATORE



Permette di guadagnare 1 punto prosperità



Permette di guadagnare 1 VATU e 1 punto prosperità



Permette di guadagnare 1 VATU