

PER 3-7 GIOCATORI
ETÀ 10+
TEMPO DI GIOCO:
30 MINUTI

REINER KNIZZA'S ABBANDONARE LA NAVE

La nave sta affondando! I ratti sono con l'acqua alla gola. Devono andarsene in fretta ma la via fino al ponte della nave è lunga e l'acqua sta salendo. Il trucco consiste nell'aiutare solo i tuoi tre ratti. Ogni giocatore ha una combinazione diversa di ratti che deve aiutare ad "Abbandonare la Nave".

Muovi i tuoi ratti troppo in fretta e gli altri giocatori li rallenteranno. Muovili troppo lentamente e saranno portati via dall'acqua. Salva i tuoi ratti e raccogli quanto più formaggio possibile lungo la strada verso la vittoria.

COMPONENTI

- Tabellone di Gioco della Nave che Affonda
- 5 Segnalini Formaggio
- 7 Tessere Preserva Vita (ognuna indicante tre colori)
- 7 Ratti di Legno
- 8 Dadi
- 8 Segnalini Nave che Affonda

PREPARAZIONE

Posiziona il tabellone sul tavolo in modo che il livello dell'acqua si trovi al di sotto dello spazio indicato con un 1. Mischia i segnalini formaggio e posizionali casualmente in modo che mostrino, sul lato visibile, il numero. Devono essere posizionati sui ponti specificati della nave. Disponi i sette ratti sullo spazio indicato dal numero 1, in fondo alla stiva. Mischia i segnalini nave che affonda e posizionali in modo nascondano la faccia numerata, a fianco del tabellone.

Mischia le tessere preserva vita e dante una ad ogni giocatore, mettendo da parte le rimanenti, senza mostrarle. Guarda la tua tessera senza mostrarla agli altri giocatori. Questa tessera indica i tre ratti che devi tentare di salvare.

Tutt'è otto i dadi vengono posizionati inizialmente nell'area dadi. Seleziona casualmente un giocatore perché giochi per primo.

GIOCARE

All'inizio del tuo turno, tira tutti i dadi presenti nell'area dadi attuale. Scegli uno dei dadi e sposta un ratto seguendo le indicazioni della seguente tabella:

3 Fai avanzare il ratto dello stesso colore del dado del numero di spazi indicato. Rimuovi il dado dall'area dadi.

↻ Fai avanzare il ratto dello stesso colore del dado facendolo arrivare nello stesso spazio del primo ratto in posizione più avanzata rispetto ad esso. Se non ci sono ratti in posizione più avanzata non accade nulla. Rimuovi il dado dall'area dadi.

⚓ Fai arretrare il ratto dello stesso colore del dado facendolo arrivare nello stesso spazio del primo ratto in posizione più arretrata rispetto ad esso. Se non ci sono ratti in posizione più arretrata, non accade nulla. I ratti sul ponte più alto non possono essere spostati. Rimuovi il dado dall'area dadi.

2 Se il numero o simbolo indicato è dentro a un cerchio, il ratto spostato può essere di qualsiasi colore.

4x X Se il dado selezionato presenta questa icona vicino al numero, mantieni il dado in gioco.

Alla fine del tuo turno passa i dadi rimanenti al giocatore successivo in senso orario. Inizia quindi il turno di quel giocatore, il quale rimuove il dado che usa dall'area e passa il resto. Il gioco continua in questo modo fino a quando rimane solo un dado inutilizzato.

Se ricevi l'ultimo dado, l'acqua sale come descritto nella pagina successiva. Dopo che l'acqua è salita, affronta normalmente il turno usando tutti i dadi ancora in gioco mentre i ratti sopravvissuti continuano a fuggire.



L'ACQUA SALE

Quando resta solo un dado, la nave affonda più in profondità tra le onde. Rivela un segnalino nave che affonda. Aumenta il livello dell'acqua del numero di spazi indicati dal segnalino. Fermati se copri uno spazio con uno o più ratti. Se nello spazio c'è un solo un ratto, esso viene trascinato via. Rimetti il ratto e il dado del colore corrispondente nella scatola. Non sono più in gioco. Con il procedere della partita, l'area dadi diventa sempre più scarsa.

Se nello spazio che hai appena coperto c'è più di un ratto, non accade nulla nell'immediato. I ratti hanno la possibilità di fuggire. Il gioco continua finché in quello spazio rimane solo un ratto. Quel ratto viene trascinato via immediatamente, portando con sé anche il suo dado colorato.

Se tutti i segnalini acqua sono stati rivelati, l'acqua non salirà più di livello.

Ricorda: se un ratto lascia il gioco (anche raggiungendo il ponte più alto), il dado del colore corrispondente viene anch'esso rimosso dalla partita.

FORMAGGIO!

Su ogni ponte passeggeri principale si può trovare del formaggio! Se sposti un ratto su uno spazio dove c'è ancora un segnalino formaggio, puoi prenderlo. Migliorerà il tuo punteggio a fine partita. Il colore del ratto non importa — il formaggio è tuo!



PONTE PIÙ ALTO E FINE DELLA PARTITA

Quando il primo ratto raggiunge il ponte più alto (o oltre), si perde tra i passeggeri terrorizzati. Posiziona questo ratto sullo spazio del punteggio indicato con una "X" e rimetti il suo dado colorato nella scatola. Quando gli altri ratti raggiungono il ponte più alto (o oltre), vengono posizionati nello spazio più alto non ancora occupato del punteggio. I dadi colorati corrispondenti vengono rimessi nella scatola. I ratti negli spazi del punteggio non sono più in gioco.

La partita termina quando il quarto ratto raggiunge il ponte più alto o quando solo due ratti rimangono in gioco. In quest'ultimo caso, entrambi i ratti vengono posizionati insieme sullo spazio del punteggio più elevato che non è ancora stato occupato. Ognuno di essi riceve il punteggio pieno di quello spazio.

PUNTEGGIO

Volta la tua tessera preserva vita, rivelando i tuoi tre ratti. Somma i punti relativi ad ognuno dei tuoi ratti. Somma anche i punti indicati sui segnalini formaggio raccolti durante la fuga dalla nave. Il giocatore con l'ammontare totale di punti più elevato vince la partita. Se c'è un pareggio, il giocatore con più punti formaggio vince. Se c'è un ulteriore pareggio, la partita finisce in parità.

CREDITI

Designer: Reiner Knizia
Sviluppatore: Brent Keith
Editors: Rob Hobart, Rob Vaux
Artista della Copertina: Llyn Hunter
Designer Grafico: Creative Instinct
Designer Scultura: Llyn Hunter
Artista Interno: Llyn Hunter
Manager Creativo: jim pinto
Manager Produzione: Dave Lepore

Knizia di Reiner esprime la sua gratitudine a tutto il playtesters, in Iain Adams particolare, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, e Graeme Tate



Adam: 5

David: $5+3 = 8$

Eva: $5+2+2 = 9$