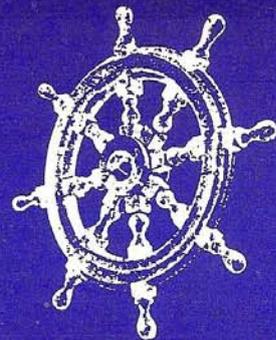


MASTER



REGOLAMENTO

PRESENTAZIONE

« MASTER » è il nome internazionale con cui si identifica ogni « Comandante » di nave, e questo gioco di società è quindi ispirato alla navigazione ed ai trasporti marittimi.

« MASTER » è colui il quale sa navigare anche nelle condizioni peggiori di tempo e nelle zone di mare più pericolose, ma sa anche calcolare con avvedutezza dove convenga andare a caricare merce e quali trasporti eseguire con il maggior ricavo possibile.

La nave infatti è un mezzo di trasporto e come tale deve essere usata per scopi commerciali.

Ci sono merci pregiate, il cui trasporto rende di più, e ci sono percorsi più lunghi che permettono di incassare somme più alte, ma che possono comportare anche rischi più gravosi...

Ci sono i rifornimenti di combustibile più o meno costosi a seconda dei porti... Ci sono le « avarie » che costringono talvolta addirittura a dirottare, perdendo tempo prezioso... C'è il mare, il grande protagonista del gioco, col suo fascino immutabile e ci sono i « lupi di mare », cioè i veri, abili giocatori di « MASTER ».

Per facilitare la comprensione di alcuni termini tecnici, è stato incluso, nell'ultima pagina di questo regolamento, un elenco dei vari vocaboli con la spiegazione del loro significato.

DOTAZIONE

La dotazione completa del gioco è costituita da:

- 1°) - **Tabellone**: rappresentante un planisfero.
- 2°) - **N° 6 tabelle « plancia »**: in sei colori diversi e con nomi simbolici di ciascuna nave, sulle quali ogni giocatore segna il consumo del combustibile (fuel) durante la navigazione e le avarie riportate (R.T.) dalla sua nave.
- 3°) - **N° 20 cartellini « R.T. »**: da pescarsi quando le navi attraversano le zone di mare tratteggiate in rosso, ossia le zone dei possibili « tempi cattivi » (tempeste, uragani, cicloni, tifoni).
- 4°) - **N° 30 cartellini « polizza di carico »**: recanti le indicazioni del porto di partenza, del tipo di carico, del porto in cui la merce deve essere trasportata e dell'ammontare da riscuotere al porto di arrivo (nolo).
- 5°) - **N° 200 « banconote »**: in tagli da 1.000, 5.000, 10.000 dollari.
- 6°) - **N° 6 « pedine segnaposto »**: in sei colori diversi, corrispondenti a quelli delle plance; una per giocatore.

PREPARAZIONE

Possono partecipare al gioco da 2 a 6 giocatori.

Tra essi, prima dell'inizio del gioco, si procede alla nomina di un « direttore di gioco », che funge anche da « giudice » per eventuali contestazioni.

Il « direttore di gioco » ha cura di tenere ben separato il suo danaro da quello della « cassa ».

INIZIO DEL GIOCO

Ciascun giocatore, dopo aver ricevuto:

- 1 pedina del colore da lui scelto
- 1 tabella « plancia » dello stesso colore della pedina
- 50.000 dollari in banconote di vari tagli,

porta l'indice del « fuel » e quello dei messaggi « R.T. » posti sulla sua « plancia » sullo zero (significa: nave senza combustibile e senza avarie). Il « direttore di gioco » stabilisce a sorte l'ordine di partenza. In base a questo ordine, ciascun giocatore ha il diritto di scegliere il porto di partenza della sua nave tra quelli ove è possibile fare rifornimento di combustibile (**quadretti rossi**) e vi posa la sua pedina.

Una volta stabiliti i porti di partenza, il « direttore di gioco » estrae dalla mazzetta delle « polizze di carico » (opportunamente rimescolate) tante polizze quanti sono i giocatori meno uno.

Ogni polizza deve essere posta sulla illustrazione e bandiera corrispondenti al porto di partenza. Ad esempio, la polizza recante come porto di partenza San Francisco, deve essere collocata in alto a sinistra del tabellone dove è raffigurato il famoso ponte sospeso e la bandiera americana.

SVOLGIMENTO

A) **MOVIMENTI:** dopo aver completato la preparazione ed aver effettuato il rifornimento (come spiegato più avanti al punto C), si possono iniziare i movimenti, che vengono effettuati, da ogni giocatore, a turno, spostando la propria pedina (cioè la nave) alla velocità massima di 4 quadretti per volta, in qualsiasi direzione. Secondo opportunità, il giocatore può anche spostarsi di uno, due oppure tre quadretti, invece di quattro.

- 1) La navigazione è possibile in tutti i quadretti occupati dal mare per almeno la metà della loro superficie, salvo che per l'entrata nei porti, la quale può avvenire muovendo da qualsiasi quadretto attiguo ove sia segnato il mare.
- 2) Per proseguire la navigazione da un lato all'altro del tabellone, la nave deve raggiungere uno dei quadretti contrassegnati da una freccia rossa e proseguire il movimento spostando la nave sul corrispondente quadretto con freccia che si trova sul lato opposto del tabellone.
- 3) Lo spostamento della nave al proprio turno di gioco, sia in porto sia in mare aperto, non è obbligatorio. La nave può essere mantenuta ferma anche per più turni di gioco. La nave ferma non consuma combustibile.
- 4) Se la nave rimane ferma, il giocatore non è tenuto a pescare il cartellino « R.T. ».

Quando un porto è occupato da una nave, nessun'altra nave può entrarvi fino a quando la nave occupante non è ripartita.

B) **CONSUMO COMBUSTIBILE:** Per ogni mossa della nave, qualunque sia la sua velocità (cioè da 1 a 4 quadretti) viene consumata una « tonnellata » di « fuel » e pertanto il corrispondente indice della « plancia » in possesso del giocatore che ha effettuato lo spostamento, deve essere portato indietro, di un numero.

C) **RIFORNIMENTO COMBUSTIBILE (BUNKERAGGIO):** Alcuni porti del tabellone sono contrassegnati con un **quadretto rosso**, tutti gli altri con quadretti verdi. **Nei porti con quadretto rosso è possibile fare rifornimento di « fuel », pagando, per ogni tonnellata imbarcata, il prezzo scritto nell'apposita tabellina stampata in alto a destra sul tabellone.**

Ogni numero del disco « fuel » rappresenta 1 tonnellata di carburante, pertanto ogni nave ha la capacità di 10 tonnellate, che a piena velocità corrispondono a una autonomia di 40 quadretti.

Per ogni tonnellata di « fuel » imbarcata, l'indice della « plancia » sale di una unità.

Analogamente esso scende di **una unità** per ogni tonnellata consumata, cioè ad **ogni spostamento** del giocatore.

- D) **CARICAZIONE E SCARICAZIONE:** Ciascun giocatore al suo turno di gioco può effettuare il carico se tra le « polizze » estratte a sorte ne esiste una di merce in partenza dal porto dove si trova la sua nave. In caso affermativo, ritira la « polizza » e si dirige subito con la nave verso il porto di destinazione.

Se invece nel porto dove si trova la nave non è disponibile una « polizza » di merce in partenza, il giocatore dirige subito la sua nave verso il porto più vicino ove vi sia un carico in partenza.

Se esistono due carichi in partenza dallo stesso porto, il giocatore può scegliere di trasportare uno qualsiasi dei due, secondo convenienza a suo giudizio.

La « polizza di carico » resta in possesso del giocatore fino all'arrivo al porto di scarica.

- E) **NOLO:** Qui giunto il giocatore consegna la « polizza » al « direttore di gioco » che gli paga il « nolo » stabilito nella « polizza » stessa, prelevando l'importo dalla « cassa ».

La « polizza » usata va nuovamente riposta nella mazzetta, che viene subito rimescolata.

Al turno successivo di gioco, la nave può ripartire per dirigersi al più vicino porto ove esistano uno o più carichi in partenza.

Se nel porto di scarica, il giocatore trovasse anche un carico in partenza, può al suo turno successivo imbarcare detto carico, ritirando la « polizza » corrispondente e, dopo aver completato la sua riserva di « fuel » (se possibile in quel porto e se necessario), può ripartire per il suo nuovo porto di scarica.

- F) **ESTRAZIONE DI NUOVE POLIZZE DI CARICO:** Ogni qual volta un giocatore (vedi punto G) deve pescare un cartellino « R.T. », il « direttore di gioco » estrae dalla mazzetta delle « polizze di carico » a sue mani una « polizza » e la depone dopo aver letto ad alta voce il contenuto della stessa, sulla illustrazione corrispondente al porto di partenza del carico.

- G) **MESSAGGI « R.T. »:** Ogni mossa effettuata in una zona di mare tratteggiata in rosso (zone di possibili tempi cattivi — ossia probabilità di incontrare « cicloni », « uragani », « tifoni », « tempeste ») comporta l'estrazione di un cartellino « R.T. » (messaggio radio telegrafico sulle condizioni del tempo e del mare e possibili conseguenze).

Il giocatore che ha pescato il cartellino suddetto deve attenersi a quanto in esso è scritto.

- H) **AVARIE:** Mentre una parte dei messaggi prevede « tempo buono » altri preannunciano « tempo cattivo » e comportano l'obbligo di segnare una o più avarie sulla propria « plancia ». Ad ogni « avaria » subita il giocatore deve spostare l'indice « R.T. » in aumento di un numero.

Non più di 6 avarie sono sopportabili da una nave.

- I) **RIPARAZIONI:** Raggiunto questo **limite massimo**, se la nave incontra ulteriori avarie, deve dirigersi al porto più vicino per fare riparare parte o tutte le avarie, pagando al « direttore di gioco » la somma di **5.000 dollari per ogni avaria riparata**. Al turno successivo potrà ripartire, scalando l'indice « R.T. » del numero di avarie riparate. Per non incorrere nella grave perdita di tempo e nel consumo superiore di « fuel », che la deviazione comporta, è opportuno, se si dispone della cifra necessaria, procedere alla riparazione di tutte le avarie segnate sull'indice « R.T. » prima di ripartire, onde poter affrontare il viaggio con una maggiore tranquillità.

La riparazione di una o più avarie non comporta nessuna perdita di tempo ma semplicemente il pagamento, come sopra detto, di **5.000 dollari per avaria riparata**.

Esistono poi alcuni cartellini « R.T. » che ordinano l'immediato dirottamento, per avaria, al porto più vicino (per definire il porto più vicino si procede al conteggio dei quadretti, a parità di distanza il giocatore sceglie a quale porto dirottare). In tale caso la nave deve dirigersi, nei turni successivi di gioco, al porto prescelto, dove paga **10.000 dollari** alla « cassa » per la riparazione e riparte al suo turno successivo. Nel caso in cui la nave « dirottata » debba attraversare zone tratteggiate in rosso, il giocatore non dovrà pescare cartellini « R.T. ».

Nel caso che altre avarie vengano riparate, paga i normali 5.000 dollari per avaria. Una volta usati, i messaggi « R.T. » si rimettono in fondo alla mazzetta.

- K) MANCANZA COMBUSTIBILE E RIMORCHIO:** Ogni giocatore deve prestare la massima attenzione affinché la sua nave non rimanga senza « fuel », in piena navigazione.

In questo malaugurato caso, avendo esaurito tutto il combustibile, senza riuscire ad arrivare ad un porto di « bunkeraggio », si può richiedere agli altri giocatori di essere rimorchiato, contrattandone il relativo prezzo. Questi giocatori sono liberi di accettare o meno, dovendo, tra l'altro, fare i conti con la loro rimanenza di « fuel ». In caso affermativo possono chiedere un prezzo adeguato.

Il giocatore che accetta di rimorchiare, deve portarsi con la sua nave (con uno o più successivi turni di gioco) nel quadretto contiguo a quello della nave da rimorchiare.

Proseguiranno poi entrambe, (al turno di gioco del rimorchiante) tenendosi sempre una vicina all'altra e ad una velocità massima di 3 quadretti alla volta, fino all'arrivo al porto di rifornimento. Dopo di che, pagato il compenso pattuito, ognuna delle due navi è libera di dirigersi per la sua rotta.

Il compenso è sempre dovuto solo ad operazione felicemente portata a termine. Nel caso in cui il rimorchiante dovesse restare a sua volta senza « fuel » niente gli sarà dovuto dal rimorchiato.

Qualora, all'arrivo al porto di rifornimento, anche il rimorchiante abbia necessità di rifornirsi di « fuel » a questi spetta la precedenza.

Nel caso in cui nessun giocatore accetti di compiere il rimorchio la nave senza « fuel » resta in balia delle correnti, e ad ogni suo turno di gioco può spostarsi di 1 solo quadretto, nella direzione preferita, fino a raggiungere un porto di rifornimento.

- L) TRANSITO NEI CANALI DI PANAMA E DI SUEZ:** Qualora un giocatore, per sue necessità di rotta, decida di passare attraverso uno dei detti canali, al momento del passaggio da Panama o da Port Said deve pagare alla « cassa » la somma di \$ 5.000 se la nave è scarica e \$ 10.000 se è carica, come indicato in alto a destra sul tabellone.

- M) TERMINE DEL GIOCO:** Viene dichiarato « MASTER » il giocatore che, per primo raggiunge la somma di 200.000 dollari, o una qualsiasi altra cifra stabilita dai giocatori prima dell'inizio.

Il giocatore che durante il gioco rimane senza danaro e si trova nell'impossibilità di eseguire un determinato pagamento viene eliminato dalla gara, oppure, se tutti gli altri giocatori sono d'accordo, ritira dalla « cassa » una nuova posta di 50.000 dollari, venendo però penalizzato di detta cifra. Per vincere dovrà avere 50.000 dollari in più della cifra pattuita. Es. 250.000 dollari se la cifra stabilita fosse 200.000.

MOVIMENTO DEI CARICHI

TIPO DI CARICO	PORTO DI IMBARCO	DESTINAZIONE	NOLO \$
GRANO	NEW ORLEANS	LONDON	40.000
	NEW ORLEANS	BOMBAY	70.000
	PERTH	TOKYO	45.000
	PERTH	GENOVA	45.000
	BUENOS AIRES	BOMBAY	60.000
	BUENOS AIRES	HAMBURG	45.000
PETROLIO	CARACAS	GENOVA	30.000
	CARACAS	S. FRANCISCO	35.000
	KUWAIT	TOKYO	50.000
	KUWAIT	HAMBURG	55.000
TRAFILATI	TOKYO	NEW ORLEANS	55.000
	TOKYO	SYDNEY	50.000
	HAMBURG	MONTREAL	40.000
	HAMBURG	S. FRANCISCO	65.000
	GENOVA	MONTREAL	35.000
	GENOVA	BANGKOK	55.000
MINERALE	RIO DE JANEIRO	LONDON	40.000
	RIO DE JANEIRO	CAPETOWN	30.000
	LAGOS	VALPARAISO	50.000
	LAGOS	TOKYO	60.000
CARBONE	NEW YORK	RIO DE JANEIRO	30.000
	NEW YORK	VALPARAISO	45.000
	LONDON	GENOVA	30.000
	LONDON	BUENOS AIRES	50.000
CARNE	SYDNEY	CAPETOWN	50.000
	SYDNEY	LONDON	75.000
	S. FRANCISCO	VALPARAISO	30.000
	S. FRANCISCO	BANGKOK	50.000
SETERIE	HONG KONG	HAMBURG	65.000
	HONG KONG	NEW YORK	55.000

PRODUZIONE



Distribuzione per l'Italia
 Ditta ALFREDO PARODI di Edilio Parodi
 Piazza San Marcellino, 6 - Tel. 29.86.39
 GENOVA

CONSIGLI UTILI

Trovandosi, ad esempio, in un porto dove il combustibile sia molto caro converrà al giocatore acquistare soltanto il minimo indispensabile per raggiungere un altro porto di rifornimento, ove potrà completare, piuttosto che rifornirsi al massimo in quel porto.

Poiché la scopo del gioco è quello di navigare utilizzando la nave nel modo più conveniente; occorre **ridurre al minimo i percorsi quando la nave è vuota** (senza carico) facendo attenzione alla dislocazione dei « carichi » disponibili.



N.B.:

La lealtà dei giocatori è un presupposto indispensabile: ogni giocatore deve sempre segnare sulla propria « plancia » i consumi e le avarie.

Data la pericolosità della navigazione nelle zone di mare tratteggiate in colore rosso (zone di tempi cattivi), è opportuno ridurre al minimo indispensabile i percorsi di attraversamento delle zone stesse. Una volta entrati nella zona, è consigliabile procedere il più velocemente possibile, perché **ad ogni mossa** bisogna pescare il cartellino « R.T. », il quale comporta frequentemente dei danni. Es. per raggiungere London il giocatore dovrà fermarsi con il suo perultimo spostamento al margine della zona tratteggiata, per attraversarla al turno di gioco successivo con una sola mossa pescando un solo cartellino « R.T. ».

VOCABOLI TECNICI

AVARIA: qualsiasi danno, guasto o rottura riportato dalla nave o dal suo carico.

BUNKERAGGIO: dall'inglese « to bunker »: fare rifornimento di combustibile. Un porto di « bunkeraggio » è quello dove è possibile rifornirsi di « fuel ».

CANALI: di Suez e Panama - Canali scavati dall'uomo per permettere alle navi di accorciare il loro percorso. Per attraversarli si paga un pedaggio.

CARICO: merce che si imbarca e si trasporta da un porto all'altro.

COMPENSO per rimorchio: E' uso comune in campo marittimo che il compenso venga pagato soltanto se l'operazione di rimorchio o di salvataggio va a buon fine.

DIROTTARE: andare fuori rotta.

FUEL: combustibile liquido, generalmente nafta o gasolio.

MASTER: Comandante di una nave - Per arrivare ad essere Comandanti si deve aver frequentato l'Istituto Nautico ed aver navigato per parecchi anni come ufficiali subalterni.

MESSAGGI R.T.: ogni nave ha una stazione radio a mezzo della quale si tiene in contatto con le stazioni radio costiere che la informano delle condizioni meteorologiche.

NOLO: somma pattuita per effettuare un trasporto di un dato carico da un porto ad un altro.

PLANCIA: Ponte di Comando - dove si trovano tutti gli strumenti necessari per la navigazione.

POLIZZA DI CARICO: documento contenente tutti gli estremi del carico trasportato. La polizza di carico viene consegnata soltanto contro il pagamento del nolo.

ROTTA: percorso compiuto da una nave.

ZONE DI TEMPI CATTIVI: zone di mare in cui è facile incontrare delle perturbazioni atmosferiche molto forti: uragani, tempeste, cicloni e tifoni. Queste zone vengono sempre tenute sotto controllo dalle stazioni radio costiere.