

MISSISSIPPI QUEEN



MISSISSIPPI QUEEN

GIOCO BASE

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Distribuire a ciascun giocatore un piroscampo e 2 ruote (1 rossa ed 1 nera)
- La ruota rossa (velocità) viene collocata nell'incavo sinistro del piroscampo e posizionata sul numero **1**, la ruota nera (carbone) viene inserita nell'incavo destro del battello e posizionata sul numero **6**
- Tra i 12 tratti di fiume disponibili viene preso quello raffigurante la partenza (con le caselle da 1 a 5) e collocato nel centro del tavolo; delle restanti 11 parti ne vengono tolte 3 a caso e messe in riserva
- si prende il molo di attracco e viene posto scoperto tra i pezzi della riserva
- si prepara il dado
- nel gioco introduttivo non si usano né i passeggeri, né il righello

- La provvista di carbone della “Black Rose” non finisce mai.
- La “Black Rose” può scambiare al massimo 2 punti carbone per turno.
- Anche se la “Black Rose” dovesse terminare il suo turno a velocità 1 su una fermata, non può mai raccogliere passeggeri. La “Black Rose” non può raccogliere passeggeri, caricare carbone, né approdare su un molo d'arrivo, in quest'ultimo caso non viene messa su una casella di piazzamento, ma rimane ad occupare lo spazio del molo fino al suo prossimo movimento o finché non viene spinta.
- **Attenzione:** né il giocatore che muove la “Black Rose”, né gli altri giocatori (muovendo i loro battelli) possono mettere la “Black Rose” in una situazione in cui nel turno successivo abbia bisogno di più di 1 punto carbone per manovrare. Qualora si verificasse una situazione fortuita per cui mettendo in gioco un nuovo tratto di fiume la “Black Rose” avesse bisogno di più di 1 punto carbone per manovrare, il giocatore di turno può eccezionalmente usare più carbone del necessario per compiere soltanto la manovra strettamente indispensabile a liberare la “Black Rose”. Non è pertanto possibile che la “Black Rose” sia eliminata dal gioco, ma è possibile, ad esempio, farla arenare su un banco di sabbia.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Come per il *Gioco Avanzato* i giocatori mettono i loro battelli sulle caselle di partenza. Dopo che l'ultimo giocatore ha messo il suo battello posizionate la "Black Rose" su un posto libero.
- La ruota del carbone della "Black Rose" viene

MUOVERE LA BLACK ROSE

La "Black Rose" viene mossa secondo le seguenti regole:

- All'inizio di ogni turno viene normalmente stabilito in quale ordine muovono la "Black Rose" e i restanti battelli. Il giocatore il cui battello è l'ultimo a muovere può, in questo turno, muovere anche la "Black Rose". Se la "Black Rose" dovesse essere l'ultimo battello a muovere, verrà mossa dal giocatore che la precede.
- Per il giocatore che muove la "Black Rose" valgono le regole *Giocare con 2 Battelli*.
- Per muovere la "Black Rose" il giocatore non può usare più di 1 punto carbone per turno. Per segnare quando la "Black Rose" ha già utilizzato il suo punto carbone per quel turno, posizionate la ruota del carbone sulla casella bianca. Al termine del turno la ruota viene nuovamente posizionata sul nero.

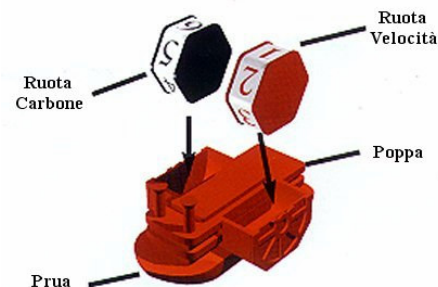


Fig. 1
Il battello ed i suoi elementi.

DISPOSIZIONE DELLA PARTENZA

Al pezzo del fiume raffigurante la partenza ne viene aggiunto un altro scelto casualmente tra quelli della riserva. Il pezzo va collegato alla punta centrale del fiume (come in un puzzle). Inizia quindi il giocatore più giovane [classica regola idiota - N.d.R.]. Il giocatore colloca il suo battello nella casella di partenza n° 1, gli altri, in senso orario, occuperanno le restanti caselle.

Alla partenza i giocatori possono collocare i battelli con la punta rivolta nella direzione che preferiscono.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

VELOCITÀ E SCORTA DI CARBONE

Il primo a muovere è il giocatore con il battello nella casella n° 1, gli altri seguono in senso orario. Il giocatore di turno può **prima di iniziare il movimento** spostare gratuitamente di 1 punto la ruota della velocità (rossa), aumentando o diminuendo così l'andatura del piroscampo. Se il giocatore desidera variare la propria velocità di più di 1 punto, può utilizzare la sua scorta di carbone (ruota nera) diminuendola in ragione di 1 punto velocità per ogni punto carbone.

Es.: Aumentare la velocità da 2 a 4 costa 1 punto carbone.

Diminuire la velocità da 5 a 2 costa 2 punti carbone.

i punti carbone spesi vengono consumati immediatamente e sottratti dalla ruota del carbone. Una volta consumato l'ultimo punto carbone, la ruota viene rimossa dal battello che così non disporrà più di alcuna riserva.

Se un piroscampo senza ruota del carbone è costretto a consumare 1 punto carbone, viene immediatamente rimosso dal gioco. In ogni caso nella versione base del gioco è difficile che ciò accada.

con il pontile davanti a lei. Come compenso della cattiva posizione di partenza, il sesto battello ha 1 punto di carbone bonus da utilizzare nel primo turno di gioco (se non viene utilizzato è perso).

SVOLGIMENTO E FINE DEL GIOCO

Valgono le stesse regole del *Gioco Avanzato* con la seguente eccezione: su qualsiasi tratto di fiume con stazioni per i passeggeri vengono posti 2 passeggeri indipendentemente dal colore dei tetti.

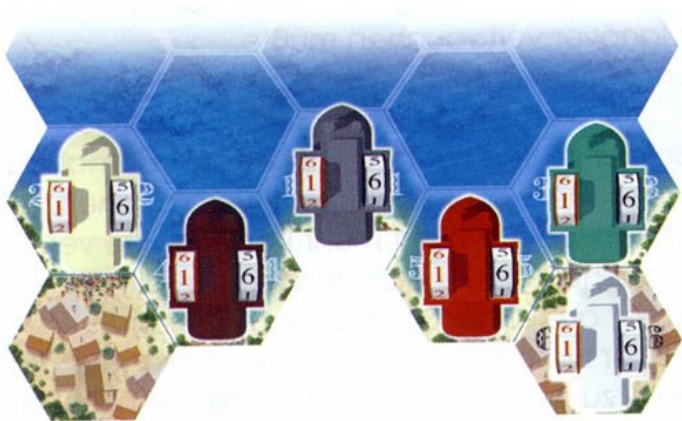


In questa variante il battello nero assume il ruolo della misteriosa "Black Rose" che può influire sugli esiti della corsa senza, tuttavia, poterla vincere. La "Black Rose" non viene mossa da un giocatore fisso, bensì da quello il cui battello si trova in ultima posizione. Per questo giocatore, quindi, la "Black Rose" può essere un vantaggio, mentre per gli altri probabilmente no. A parte le seguenti eccezioni, la "Black Rose" è un battello come tutti gli altri e può effettuare le stesse manovre e naturalmente può anche essere spinto.

MISSISSIPPI QUEEN PER 6 GIOCATORI

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Cinque giocatori prendono i battelli della scatola base ed il 6 quello bianco fornito in questa espansione. I giocatori determinano chi inizia. I primi 5 battelli vengono posizionati come nel gioco base, mentre il sesto viene posto sulla casella del cantiere (quella nuova creata con l'autoadesivo di questa espansione).



IL PRIMO GIRO

I battelli muovono secondo l'ordine indicato dal molo di partenza, la nave nel cantiere muove per ultima e considera come prima casella di movimento quella

MUOVERE E VIRARE

- Il numero riportato sulla ruota della velocità (rossa) corrisponde al numero di caselle (numero dei punti movimento) che il battello **deve** muovere nel suo turno. Un piroscafo con un valore 4 sulla ruota rossa deve muovere di 4 caselle. L'avanzamento del battello avviene sempre nella casella indicata dalla prua dello stesso. Il movimento all'indietro (ovvero di poppa) non è mai permesso.
- I battelli si muovono normalmente su caselle d'acqua libere (Eccezioni: vedi "SPINGERE ALTRI BATTELLI").
- Non è mai consentito il transito o l'attraversamento di isole o sponde.
- Un giocatore può eseguire gratuitamente in ogni mossa **una singola virata di 60°** a destra o a sinistra (un lato di esagono).
- Ogni rotazione oltre la prima costa 1 punto carbone (la ruota nera viene diminuita di 1 punto).
- Il giocatore può effettuare le virate **prima, durante e al termine** della sua mossa.

Es.: Il battello deve, dovendo percorrere 3 spazi, effettuare ben 3 virate che gli costano un totale di 2 punti carbone (vedi figura seguente).



COLLEGARE NUOVI TRATTI DI FIUME

Il giocatore che entra in un tratto di fiume non cui non si trova ancora alcun altro battello, deve mettere in gioco un nuovo tratto di fiume. Il giocatore, quindi, tira il dado indicante la direzione del nuovo tratto di fiume. Il risultato è una freccia che indicherà se il prossimo tratto di fiume deve essere applicato a destra, sinistra o centrale.

A questo punto si prende, casualmente, un tratto di fiume dalla riserva e lo si applica nella direzione indicata.

Es.: Il giocatore arriva dal tratto di fiume A e si muove sulla nuova parte B che è ancora libera. Dopo che ha completato tutto il suo movimento su B, tirerà il dado per determinare dove applicherà il tratto di fiume successivo C (in questo caso a sinistra).

MISSISSIPPI QUEEN PER 2 GIOCATORI

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Un giocatore prende il battello bianco di questa espansione e quello marrone della scatola base; l'altro giocatore prende i 2 battelli rossi.
- Si determina chi inizia, i 2 battelli del primo giocatore di turno vengono posizionati sui pontili di partenza n° 1 e 4, mentre i battelli dell'altro giocatore sui pontili n° 2 e 3.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Valgono le stesse regole del *Gioco Avanzato* più quelle relative a *Giocare con 2 Battelli* con la seguente eccezione: su qualsiasi tratto di fiume con stazioni per i passeggeri, sia che siano con i tetti rossi o marroni, viene messo sempre e solo 1 passeggero.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando arriva un battello, con due passeggeri a bordo, al molo di attracco il secondo battello del giocatore non conta ai fini della vittoria.

SCAMBIARE IL CARBONE

- Un battello può, al termine del proprio turno, scambiare carbone con un altro battello dello stesso giocatore. I due battelli devono stare in caselle adiacenti ed avere la stessa velocità.
- Il valore della ruota di carbone di un battello viene diminuito di tanti punti quanti viene aumentato il valore della ruota dell'altro battello.
- Una ruota non può mai avere un valore superiore a 6, come anche un battello senza ruota del carbone non ne può trasferire alcun quantitativo su un altro.
- I battelli possono scambiare una qualunque quantità di carbone, la Black Rose al massimo 2 punti per turno.
- Nessuno dei due battelli deve trovarsi in una casella con un pontile, un approdo, un banco di sabbia o dei tronchi.



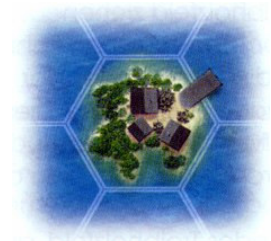
- Se il battello, a causa della sua velocità, fosse costretto ad andare fuori dal fiume già posizionato, dovrà rallentare il suo movimento od effettuare virate aggiuntive.
- Nel primo turno di gioco il nuovo tratto di fiume si posiziona non appena viene effettuato il primo movimento.
- **Le parti di fiume non devono mai essere applicate a chiudere un cerchio.** Nella rara eventualità che ciò avvenga, bisogna ritirare il dado.
- Non appena l'ultimo battello ha lasciato il pezzo più indietro del fiume, questo viene tolto dal tavolo e riposto nella scatola.

SPINTE TRA I BATTELLI

- Normalmente i battelli si muovono solamente su caselle d'acqua libere, ma è anche permesso spingere altri battelli che si trovano sulla propria rotta.
- Ogni spinta costa, al giocatore che vuole spingere un altro battello, un punto movimento aggiuntivo. Con questo punto movimento il piroscifo avversario viene spostato in una qualunque **casella libera adiacente**. Il giocatore che ha spinto un altro battello, muoverà di 1 casella in meno rispetto al valore segnato sulla ruota della velocità.
- Se un giocatore, durante il suo movimento, dovesse spingere via 2 battelli avversari, muoverebbe di 2 caselle in meno rispetto al valore della sua ruota della velocità.
- Un battello non può mai essere spinto in una casella con la terraferma o comunque in una qualunque casella facente parte del percorso del battello che effettua la spinta. Se per questo motivo non potete spingere un battello, non potete effettuare alcuna spinta.
- Il giocatore che subisce la spinta, può orientare la prua del suo battello come preferisce.

Es.: Il giocatore rosso vuole spingere il marrone. Il rosso ha un valore 4 sulla sua ruota della velocità. Si muove sulla casella del marrone (1 punto) spingendolo su quella vicina A (2 punti) e poi muove di altre 2 caselle dritto (3-4 punti). Il giocatore marrone può posizionare la sua prua

STAZIONI DI CARBONE



- Per utilizzarle i battelli devono approdare sul pontile come farebbero per una stazione per passeggeri (vedi “*Gioco Avanzato*”).
- I battelli che approdano ad una stazione del carbone possono, alla fine del turno, riportare il valore della ruota del carbone (nera) sul 6. Se la ruota era stata rimossa viene rimessa sul battello con il valore 6.
- Nelle stazioni del carbone non vengono caricati passeggeri.

GIOCARE CON DUE BATTELLI

Queste regole sono utili nella variante in cui ogni giocatore gioca con 2 battelli.

Valgono le stesse regole del *Gioco Avanzato*.

All'inizio del primo turno viene stabilito l'ordine in cui giocano i due battelli, dopo muoverà sempre prima il battello che si trova più avanti.

E' consentito spingere altri battelli.

Se un giocatore dispone di due battelli, può scambiare carbone tra di loro, ma non è mai possibile trasferire passeggeri da una nave all'altra.

- Ogni casella con tronchi che il battello percorre in un turno richiede un punto in più di movimento. Se un battello ha abbastanza punti movimento per raggiungere una casella con dei tronchi, ma non ha il punto aggiuntivo, deve muovere in un'altra casella. Come anche nel gioco avanzato bisogna utilizzare tutti i punti movimento segnati sulla ruota della velocità.
- Oltre questo il battello deve diminuire di un punto il valore della ruota della velocità per ogni casella di tronchi attraversata. La ruota della velocità viene sistemata soltanto alla fine del turno.



- Spingere un battello su una casella costa 3 punti (1 per la spinta +1 punto per accedere nella casella +1 punto per i tronchi). Oltre ciò la casella dei tronchi non ha alcun altro effetto su un battello che ne spinge un altro. Il battello che viene spinto **non deve ridurre** la sua velocità, ma **non può scegliere l'orientamento** della prua.

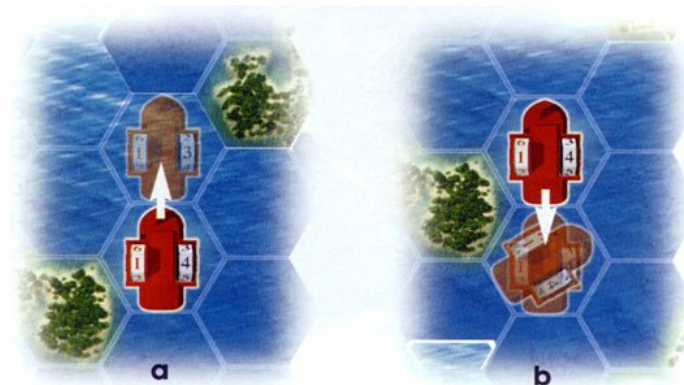
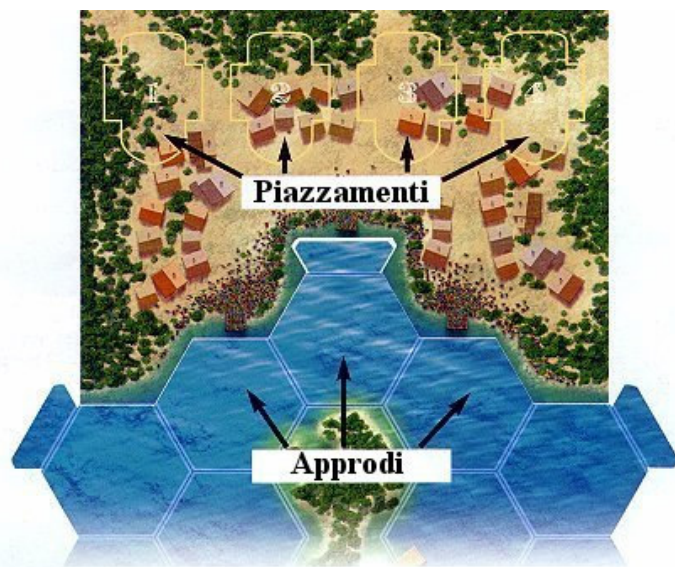
nella direzione che preferisce. Invece che nella casella A, il marrone poteva essere anche spostato in tutte le altre caselle marcate con la X.



- se un giocatore ha i punti necessari per spostarsi su una casella in cui si trova un battello avversario, ma nessun punto aggiuntivo per spingerlo via, non potrà muoversi in questa nuova casella. Egli deve comunque consumare completamente tutti i suoi punti movimento e quindi deve cambiare rotta per utilizzare anche il suo ultimo punto.
- se un battello dovesse essere spinto su un tratto di fiume libero così da causare l'aggiunta di una nuova tessera, questa verrà aggiunta come precedentemente descritto, ma soltanto dopo che è stato deciso l'orientamento della prua del battello.

IL RAGGIUNGIMENTO DELL'OBBIETTIVO

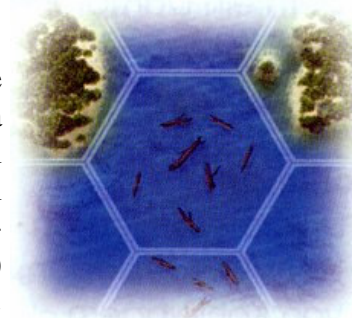
Il giocatore che applica l'ultimo pezzo di fiume tira il dado **subito** una seconda volta e determina così dove viene posizionato il molo d'attracco. Il molo d'arrivo dispone di 3 approdi (indicati come "Anlegefelder") che confinano con 3 caselle d'acqua. Sono questi i punti d'arrivo della corsa. Vince il battello che raggiunge per primo uno di questi punti d'approdo, gli eventuali punti movimento in più vengono ignorati. Se nel posizionamento dell'arrivo uno dei moli dovesse essere chiuso da un'isola, sarebbero disponibili soltanto due approdi.



- I battelli possono essere spinti sui banchi di sabbia. Il battello che spinge pone immediatamente la sua velocità ad 1. Il battello che viene spinto, in questo caso, **non può scegliere il suo orientamento**, ma rimane nella posizione in cui si trovava. Questo potrebbe portare all'eliminazione di un battello.
- I battelli che sono già su un banco di sabbia non possono essere spinti.

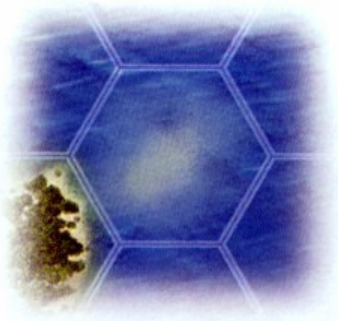
TRONCHI DI LEGNO

Il battello che dovesse attraversare una casella contenente dei tronchi di legno perde 1 punto di velocità (e quindi percorrere una casella in meno) per ogni casella percorsa.



BANCHI DI SABBIA

Su un battello finisce su un banco di sabbia tocca il fondo del fiume e dovrà muovere lentamente per tornare in acque profonde. Questo in termini di gioco si traduce in:



- Spostate immediatamente la velocità del battello (ruota rossa) su 1.
 - Il battello **non può virare**.
 - Il battello può uscire dalla casella con il banco di sabbia solamente in avanti (prua), o all'indietro (poppa), quest'ultima possibilità costituisce l'unica eccezione alla regola che stabilisce che il movimento si effettua soltanto in avanti;
1. Per uscire da un banco di sabbia in avanti occorre spendere 1 punto carbone. All'inizio del turno seguente il battello potrà aumentare la velocità come di consueto;
 2. Per uscire da un banco di sabbia all'indietro il battello si sposta all'indietro, quindi si pone la prua nella direzione che preferite, non impiega alcun punto carbone, ma non può aumentare la sua velocità nel turno successivo.

Schema di un Turno di Gioco

1. **Conservare o cambiare velocità**
2. **Muovere il battello in avanti di tante caselle quanto indicato nella ruota della velocità (la prima virata di 60° e gratuita le eventuali altre si pagano con punti carbone)**
3. **Se il battello si muove in una casella occupata si spingono gli altri battelli**
4. **Se il battello si muove su un tratto di fiume libero da avversari si finisce il movimento, quindi si tira il dado per posizionare il nuovo tratto di fiume**

GIOCO AVANZATO

Quando avete giocato almeno una volta alla "Versione Base" del gioco, sapete come manovrare il vostro battello. In questa versione "Avanzata" si aggiungono i passeggeri e l'obiettivo rimane sempre quello di approdare per primi al molo d'attracco, ora, però, per vincere bisogna aver raccolto 2 passeggeri durante il tragitto. Per rendere la cosa più eccitante non si gioca più in senso orario, bensì dopo che tutti hanno effettuato la prima mossa, si muove sempre per primo il battello che sta più avanti, e così via.

Valgono tutte le regole fin qui descritte con le seguenti eccezioni/modifiche.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Distribuire a ciascun giocatore un piroscampo e 2 ruote (1 rossa ed 1 nera)
- La ruota rossa (velocità) viene collocata nell'incavo sinistro del piroscampo e posizionata sul numero **1**, la ruota nera (carbone) viene inserita nell'incavo destro del battello e posizionata sul numero **6**
- Tra i 12 tratti di fiume disponibili viene preso quello raffigurante la partenza (con le caselle da 1 a 5) e collocato nel centro del tavolo; le restanti 11 parti vengono tutte messe in riserva
- i segnalini dei passeggeri vengono posti accanto alle tessere di fiume in riserve; il numero di segnalini passeggero varia in relazione al numero dei giocatori:
 - 3 giocatori – 8 passeggeri
 - 4 giocatori – 12 passeggeri
 - 5 giocatori – 16 passeggeri
- si prende il molo di attracco e viene posto scoperto tra i pezzi della riserva
- si prepara il dado ed il righello

I NUOVI TRATTI DI FIUME

USO DEI NUOVI TRATTI DI FIUME

Cinque dei nuovi tratti di fiume, introducono nuovi elementi nelle caselle d'acqua o sulle isole:

1. Banchi di Sabbia;
2. Tronchi di Legno;
3. Stazioni di Carbone.

il sesto tratto di fiume richiede, invece, una particolare accuratezza di manovra per districarsi durante il percorso.

Queste nuove tessere di fiume possono essere usate in sostituzione di altre tessere del gioco base o semplicemente aggiunte a questo. Dato che i nuovi elementi introducono anche nuove opportunità tattiche, la durata complessiva del gioco potrebbe risultare allungata. Chi desidera sostituire tessere di fiume del gioco base con quelle dell'espansione, deve prestare attenzione che rimangano comunque un numero sufficiente di stazioni di sosta per i passeggeri (cassette con pontile) in modo che tutti i giocatori possano avere la possibilità di raccogliere il loro passeggero. La soluzione più semplice è quella di rimuovere soltanto le tessere senza stazioni.

- Gli adesivi con i simboli devono essere attaccati sui rispettivi ponti dei battelli rispettando colore e simbolo riportato sulle cabine.



REGOLAMENTO

I materiali di questa espansione consentono di giocare a “Mississippi Queen” con regole diverse. Queste regole possono essere combinate liberamente tra loro, pertanto questa sezione del regolamento, riferita all’-espansione, non illustra un gioco completo, bensì le nuove possibilità fornite con i nuovi materiali, sarà il giocatore a decidere quali materiali e quali regole utilizzare. Eventuali rimandi ad altre sezioni del regolamento verranno riportati in *corsivo*. In generale si considera che utilizzerete le regole del “*Gioco Avanzato*”.

POSIZIONARE I PASSEGGERI ALLE FERMATE

Non appena viene aggiunto un pezzo di fiume con un’isola sulla quale si trova una fermata (una o più casette con pontile), vengono posti su quest’isola i segnalini dei passeggeri secondo la seguente regola:

3 giocatori – 1 passeggero

5 giocatori – 2 passeggeri

4 giocatori – 1 passeggero sulle isole con i tetti delle stazioni rossi e 2 passeggeri sulle isole con i tetti delle stazioni marroni

Se nella fase di preparazione della partita viene pescato un tratto di fiume su cui è già presente una fermata, dovete immediatamente piazzarci sopra i relativi passeggeri.

RACCOGLIERE I PASSEGGERI

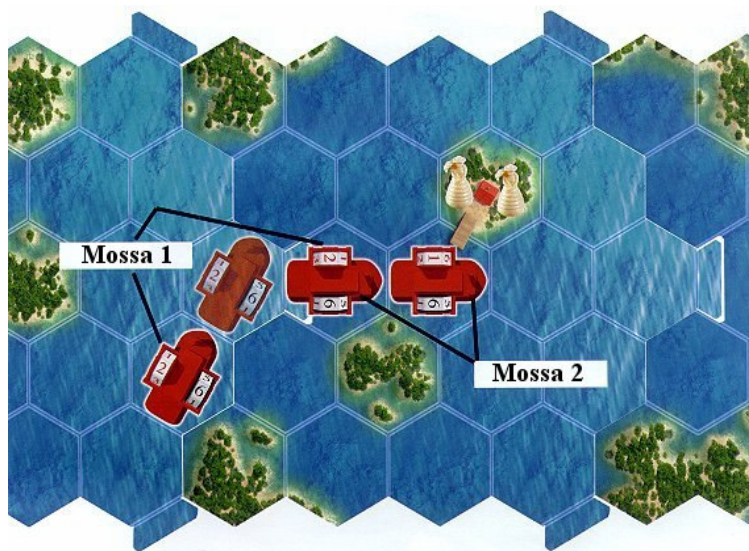
Per raccogliere i passeggeri ad una fermata un battello deve attraccare al relativo pontile; per farlo deve terminare il suo movimento, a velocità 1, sulla casella con il pontile.

- Se il giocatore si trova sulla casella con il pontile e **la sua ruota della velocità (rossa) segna 1**, il giocatore può prendere **1 passeggero** (e soltanto uno) e lo mette davanti a se.
- Se un giocatore ha già raccolto 2 passeggeri non ne può prendere altri.
- Nessun giocatore può prendere a bordo 2 passeggeri.

geri della stessa isola.

Consiglio: Ci sono sufficienti passeggeri per tutti, nel gioco a 5, ad esempio, ce ne sono 16 e ne occorrono solo 10, pertanto non litigate già alla prima stazione per averli.

Es.: Il rosso vorrebbe prendere 1 passeggero. Riduce a 2 la sua velocità e si sposta di 2 caselle, nella mossa successiva può ridurre la velocità ad 1 ed approdare nella casella del molo.



- Se un battello dovesse essere spostato da una spinta su una casella con il pontile e la sua ruota della velocità dovesse segnare 1, potrebbe imbarcare un passeggero. Ovviamente questo non vale se è già stato preso un passeggero in questa fer-

FINE DEL GIOCO

Anche nella versione avanzata vince chi approda per primo al molo d'arrivo, ma **solo dopo che ha raccolto 2 passeggeri.**

A differenza del gioco base **si deve ridurre la velocità ad 1** anche per attraccare al molo d'arrivo, resta inteso che vale come attracco anche l'essere spostato sulla casella d'arrivo se si ha velocità 1.

The Black Rose

PREPARAZIONE DEI NUOVI MATERIALI DI GIOCO

- Prima di iniziare a giocare con questa espansione dovete incollare l'autoadesivo con il cantiere navale al pezzo di fiume contenente la partenza (serve per l'eventuale 6° giocatore) nella casella con le case sotto il molo di partenza n° 3.
- Staccare con attenzione le 7 cabine dei passeggeri dal cartoncino fustellato, queste andranno distribuite ai vari giocatori in ragione di 1 per ogni battello posseduto. Il battello nero (la "Black Rose") non ha cabina. Le cabine servono per alloggiare i passeggeri.

Es.: Prima muove il battello grigio, quindi, con l'ausilio del righello diventa chiaro che il rosso e il panna sono appaiati. Occorre a questo punto determinare chi ha la velocità più alta, ma essendo uguale dovremo verificare la riserva di carbone. Giacché anche questa risulta identica muoverà chi sta a destra, ovvero il panna prima del rosso. Infine il verde.



mata.

- Quando un pezzo di fiume viene tolto dal tavolo, perché tutti i giocatori lo hanno superato, gli eventuali passeggeri ancora disponibili vengono riposti nella scatola.

SUCCESSIONE DEI GIOCATORI NEL TURNO

- Si muove per primo il battello che si trova più avanti rispetto agli altri, poi si muove chi sta in seconda posizione e così via.
- Se due o più battelli si trovano appaiati sulla stessa linea, si muove per primo quello con la velocità più alta.
- Se anche la velocità è uguale si muove per primo chi ha più riserva di carbone.
- Se anche così non si determina un ordine preciso, muove per primo chi è più a destra.

AIUTO PER LA DETERMINAZIONE DELLA POSIZIONE

Se più battelli si trovano sullo stesso tratto di fiume e non si riesce a stabilire “ad occhio” chi è il primo, si può utilizzare il righello. Questo viene collocato sulla linguetta che collega il tratto di fiume su cui si trovano i battelli con quello successivo, quindi viene fatto scivolare verso i piroscafi, finché non ne raggiunge uno. Questo sarà il primo. Il riferimento è relativo soltanto alla casella in cui si trova il battello, la sua direzione di marcia è ininfluenza per determinare chi muove per primo.