



Mirko "Gotcha" Biagi



COME SOPRAVVIVERE NELL'ARTICO

*Jouni Jussila
Tomi Vainikka*

PLAYMORE
GAMES



INTRODUZIONE

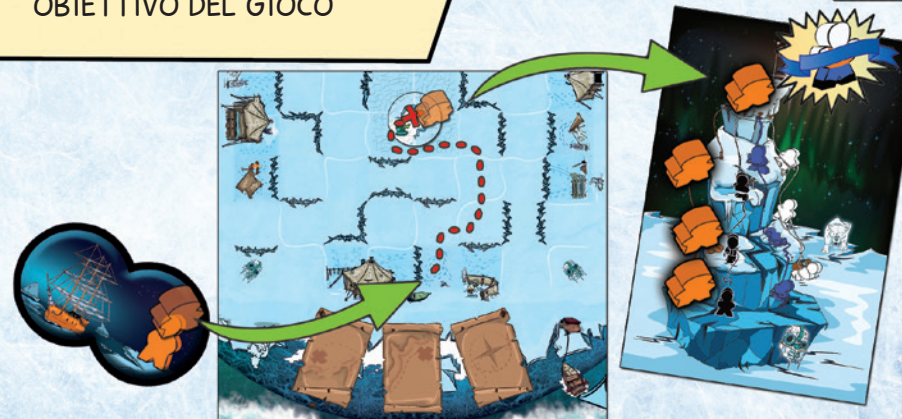
1-01



Caro Lettore! Stai per lanciarti in una grande avventura. Questa guida ti mostrerà come giocare a Race to the North Pole. Quindi studiala attentamente - il tuo successo dipende da ciò. Divertiti con il gioco - la corsa è iniziata!

OBIETTIVO DEL GIOCO

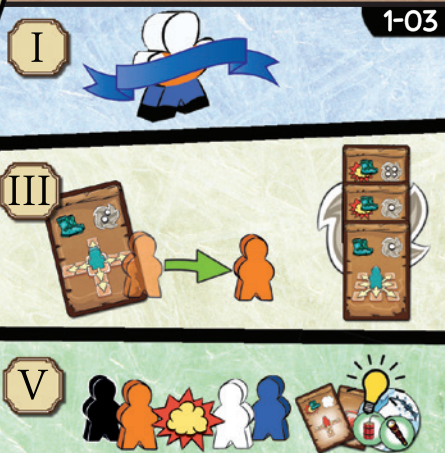
1-02



L'obiettivo è raggiungere per primi il Polo Nord al centro del tabellone con la propria squadra di spedizione. Ma l'Artico è spietato! Tempeste occasionali faranno ruotare il tabellone e concorrenti astuti renderanno l'avventura emozionante e stimolante ad ogni partita!

CONTENUTO DI QUESTA GUIDA

1-03



Questa guida è divisa in 5 capitoli: (I) Introduzione, (II) Allestimento del Gioco, (III) Come Giocare, (IV) Maschere di Ghiaccio (Equipaggiamento e Pericoli), (V) Ulteriori Suggerimenti

DIZED-DATI!

1-04



Puoi utilizzare Race to the North Pole con l'aggiunta di un dispositivo elettronico per ottenere nuove meccaniche e contenuti aggiuntivi. L'App rende il gioco ancor più divertente e veloce da imparare quindi Dized-dati subito su www.dized.com

ESEMPIO DI ALLESTIMENTO PER 3 GIOCATORI

1-05



(1) Plancia, (2) Campo Base, (3) Crepacci, (4) Disco Polo Nord, (5) Segnapunti, (6) Squadra ed Equipaggiamento, (7) Nave, (8) Pedine (membri della spedizione), (9) Segnalino Primo Giocatore, (10) Mazzo Carte Azione, (11) Carte Azione Disponibili, (12) Pila Tempesta, (13) Pila degli Scarti, (14) Pila Maschere di Ghiaccio, (15) Maschere di Ghiaccio Scartate. (Trovi la lista completa dei componenti del gioco sul retro di questa guida).



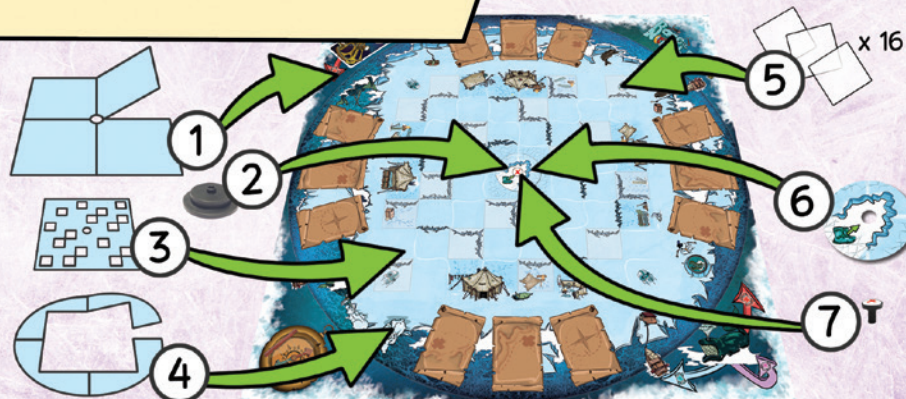
CAPITOLO II

PREPARAZIONE DEL GIOCO



PREPARARE IL TABELLONE

2-02



Apri la parte inferiore (1) e metti il supporto (2) nel foro centrale. Colloca la parte superiore (3) e la sua cornice (4) sulla plancia inferiore. Posiziona le finestrelle trasparenti nei 16 fori (5). Utilizza le navi negli angoli come riferimento. Per il gioco base utilizza il Disco Polo Nord con il simbolo di uno stivale (6) e fissalo con il perno di supporto (7). La parte superiore e il Polo Nord dovrebbero ruotare bene.

RIMUOVERE LE PARTI IN BIANCO E DARE LE CARTE AZIONI

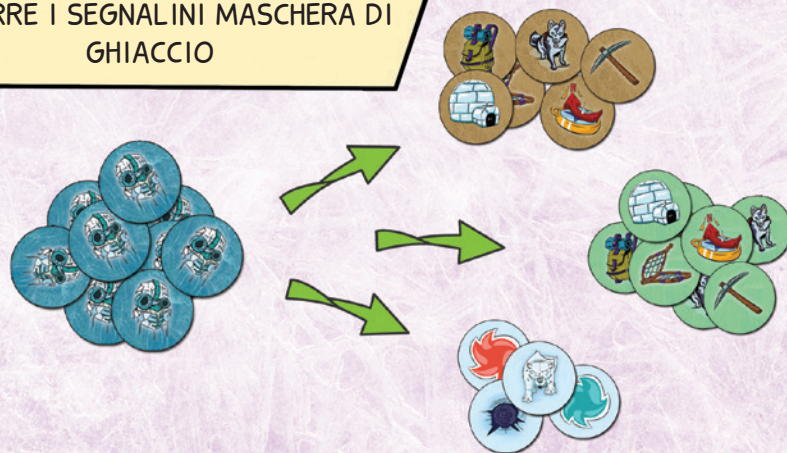
2-03



Rimuovi tutti i componenti contrassegnati con il simbolo del pennello. Puoi includerli nel gioco dopo averne creato il contenuto. Mischia le Carte Azione e posizionane 12 scoperte sul tavolo. Crea un mazzo con quelle rimanenti mettendolo a faccia in giù sull'angolo del tabellone.

DISPORRE I SEGNALINI MASCHERA DI GHIACCIO

2-04



Gira i segnalini Maschera di Ghiaccio con il "lato maschera" verso il basso e dividili in tre pile in base al colore del retro. I tasselli verdi e marroni sono Equipaggiamenti e quelli blu sono Pericoli.

SCEGLIERE O PESCARE LE SQUADRE E LE BARCHE

2-05



Scegli o distribiscisi a caso una Squadra e una Nave per ogni giocatore. Posizionale ai lati della plancia, un giocatore per lato. Consegna ad ogni giocatore i due Equipaggiamenti di Partenza marroni indicati sulla Scheda della Squadra e 4 Pedine corrispondenti al colore della Nave. Rimuovi il resto dell'Equipaggiamento marrone dal gioco.

METTERE LE MASCHERE DI GHIACCIO SUL TABELLONE

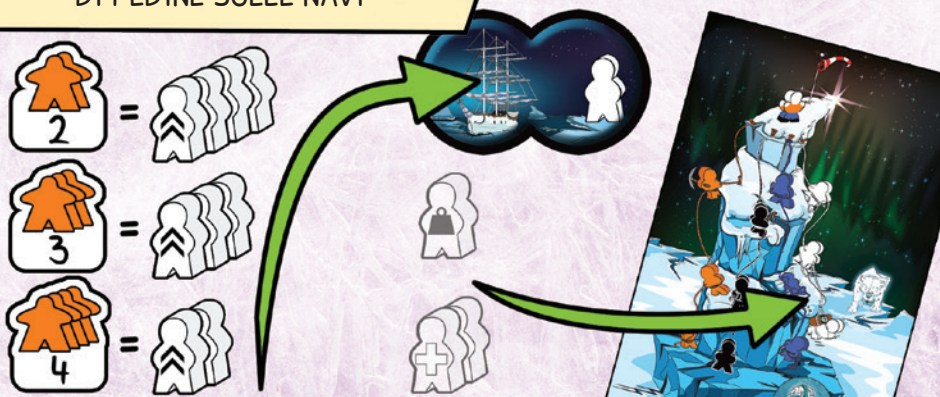
2-06



Capovolgili e mescola l'Equipaggiamento verde. Piazzane uno ad ogni angolo del tabellone e uno sul Segnapunti a fianco del tabellone. Verranno presi dai giocatori che li raggiungono per primi. Mescola ora i Pericoli blu con il resto degli Equipaggiamenti. Impila 10 Maschere di Ghiaccio sopra la bussola nell'angolo. Scarta il resto senza mostrarlo.

METTERE IL GIUSTO QUANTITATIVO DI PEDINE SULLE NAVI

2-07



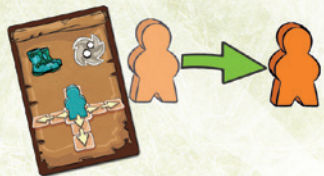
Metti le Pedine sulla tua nave come segue: due giocatori 4 Pedine, tre giocatori 3 Pedine e quattro giocatori 2 Pedine. Le Pedine in più sono messe sul Segnapunti del colore corrispondente, partendo dal basso. Gli adesivi sulle pedine consentiranno di identificare i membri della propria squadra.

SCEGLIERE IL PRIMO GIOCATORE E COMINCIARE LA CORSA!

2-08



Per scegliere il primo giocatore fai cadere una pedina di ogni colore sopra il Polo Nord. Il giocatore più vicino ottiene il Segnalino Primo Giocatore ed inizia. Rimetti tutte le Pedine al proprio posto. Puoi posizionare la direzione del Polo Nord e la plancia superiore in qualsiasi modo permesso.

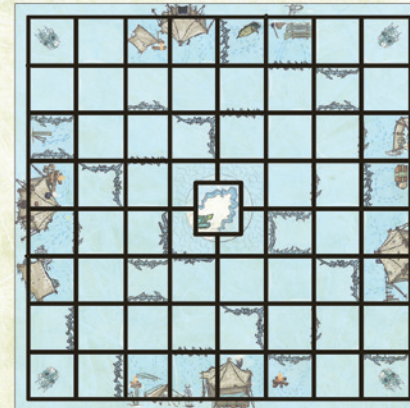
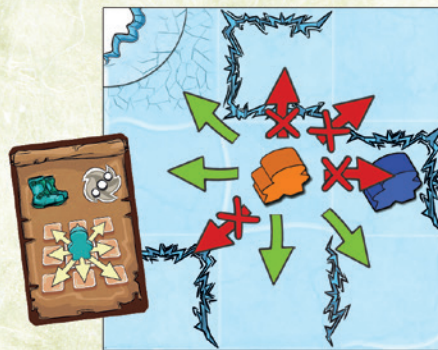


CAPITOLO III

COME SI GIOCA



SPOSTARSI NELL'ARTICO

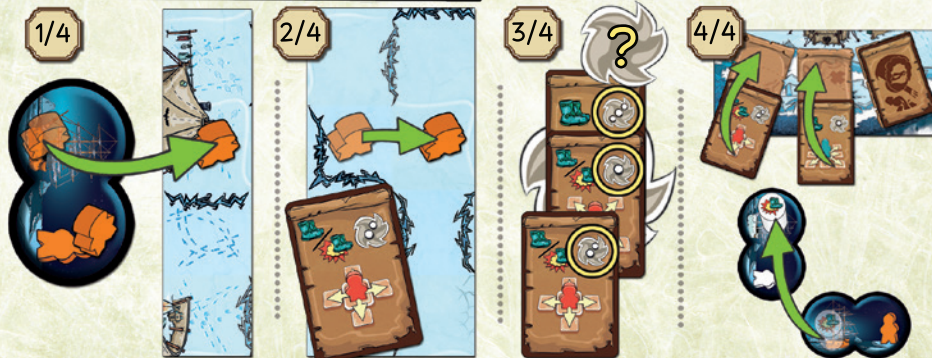


3-02

Ti muovi su una griglia 8x8 verso il centro, dove il Disco Polo Nord forma un quadrato a sé. Ogni quadrato può contenere una sola Pedina. Non puoi muoverti su caselle occupate. Puoi spostarti in una casella occupata solamente attaccando, rimandando la Pedina sulla sua nave. Non puoi passare sopra i Crepacci ma puoi superarli in diagonale.

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

3-03



Il turno si compone di quattro fasi: (1/4) Viaggiare dalla Nave al Campo Base, (2/4) Eseguire un'Azione, (3/4) Controllare il Tempo, (4/4) Fine del Proprio Turno. I turni procedono in senso orario.

FASE 1: VIAGGIO DALLA NAVE AL CAMPO BASE

3-04

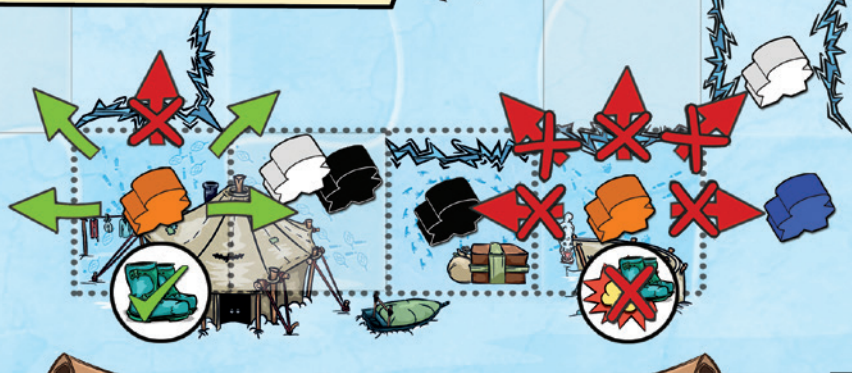


Se ci sono Pedine sulla Nave all'inizio del tuo turno, spostare una in qualsiasi spazio del Campo Base. Ogni Campo Base ha quattro spazi contrassegnati con impronte sul proprio lato del tabellone

I CAMPI BASE SONO RIFUGI SICURI

3-05

1/4



Non puoi attaccare nel, da o verso il Campo Base, ma è consentito il normale movimento. Una spazio del Campo Base può contenere più Pedine, a differenza del resto del tabellone.

FASE 2: COMPIERE UN'AZIONE

3-06

2/4

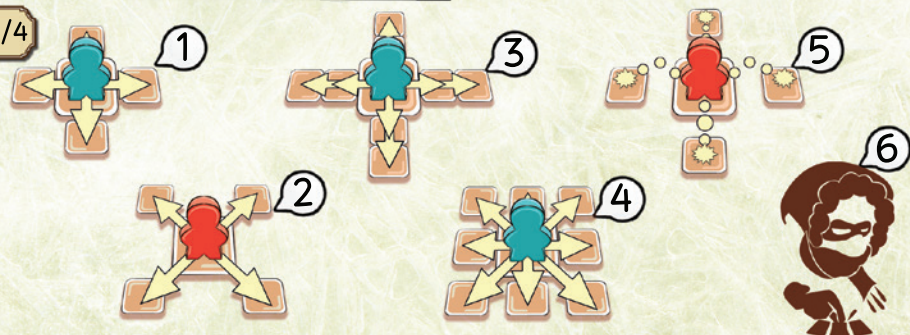


Le tue Carte Azione sono sul tuo lato del tabellone. I simboli indicano le possibili azioni. (1) Tipi di azione: A) Muovi senza attaccare, B) Muovi o muovi attaccando, C) Attacca senza muovere. (2) Azione consentita. (3) Il simbolo della Tempesta con i punti che determinano quando il tabellone va ruotato.

PUOI COMPIERE AZIONI DIVERSE

3-07

2/4



(1) Passo orizzontale o verticale. (2) Passo diagonale. (3) Uno o due passi in una direzione. (4) Un passo in qualsiasi direzione. (5) Fionda: attacca una Pedina su una linea orizzontale o verticale senza muoverti. È possibile attaccare attraverso i crepacci, ma non attraverso le Pedine. (6) Ruba e gioca qualsiasi Carta Azione sul tabellone su cui ci sono punti tempesta. Scarta questa carta.

DEVI EFFETTUARE UN'AZIONE SE POSSIBILE

3-08

2/4



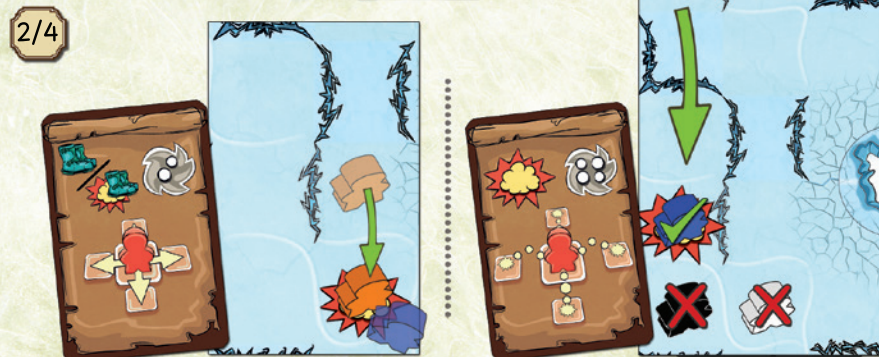
A) Gioca una Carta Azione ed eseguila con una delle tue Pedine sul tabellone. Le carte utilizzate andranno a formare la Pila Tempesta i cui punti rimarranno visibili. B) (1) Se non è possibile giocarla senza l'utilizzo di un Equipaggiamento e non vuoi utilizzarlo, allora (2) scarta le carte e pescane 3 nuove. (3) Se scarti un Equipaggiamento potrai continuare il tuo turno normalmente compiendo un'azione. Altrimenti, passa alla fase 4.

PUOI ATTACCARE GLI AVVERSARI



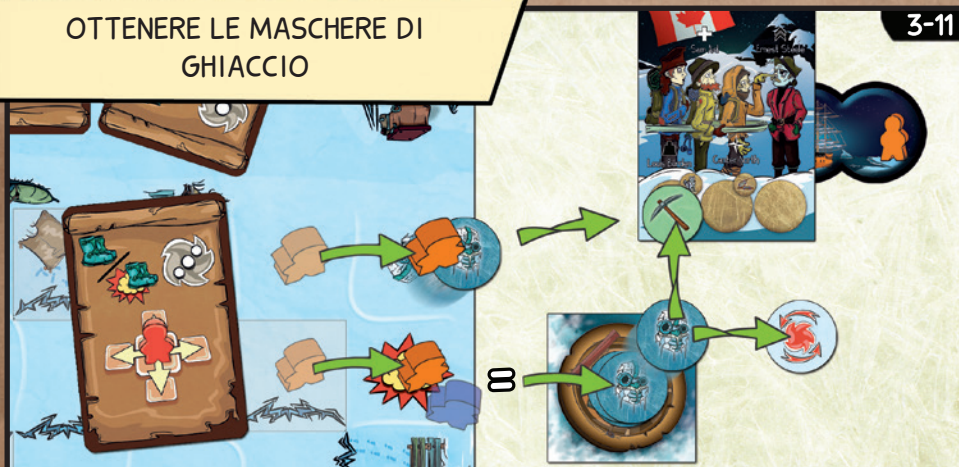
Quando attacchi un avversario la sua Pedina viene rimessa sulla sua nave. Ottieni una Maschera di Ghiaccio dalla pila sulla bussola. Dopo aver rivelato l'ultima Maschera di Ghiaccio della pila le regole del Campo Base si applicano a tutto il tabellone: non è più consentito attaccare e più Pedine possono occupare lo stesso spazio.

COME ATTACCARE



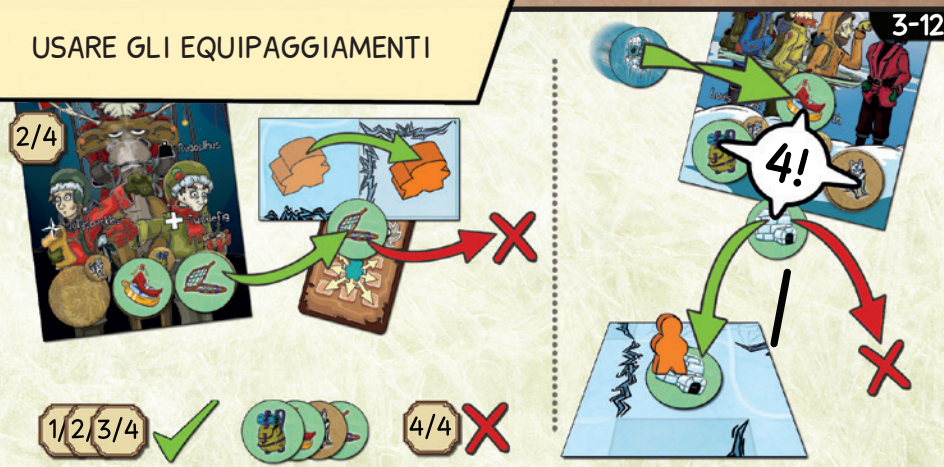
Puoi attaccare giocando un'azione di attacco e spostandoti in una casella occupata. L'azione Fionda ti permette di attaccare a distanza senza muovere. Non puoi attaccare le tue Pedine o attraverso di esse.

OTTENERE LE MASCHERE DI GHIACCIO



Ottieni Maschere di Ghiaccio trovandole sul tabellone o attaccando. Non appena la prendi mostrala - un Equipaggiamento può essere utilizzato immediatamente o aggiunto al proprio inventario, ma i Pericoli si attivano subito. Vedi il capitolo IV per maggiori dettagli.

USARE GLI EQUIPAGGIAMENTI



Utilizza, se vuoi, qualsiasi Equipaggiamento prima della fase 4: "Fine del proprio turno". Ogni singolo Equipaggiamento può essere utilizzato una sola volta e va scartato dopo l'uso. Puoi tenere un massimo di 3 Equipaggiamenti e se ne ricevi un quarto, devi usare o scartare uno tra quelli in tuo possesso.

RAGGIUNGERE IL POLO NORD E VINCERE IL GIOCO

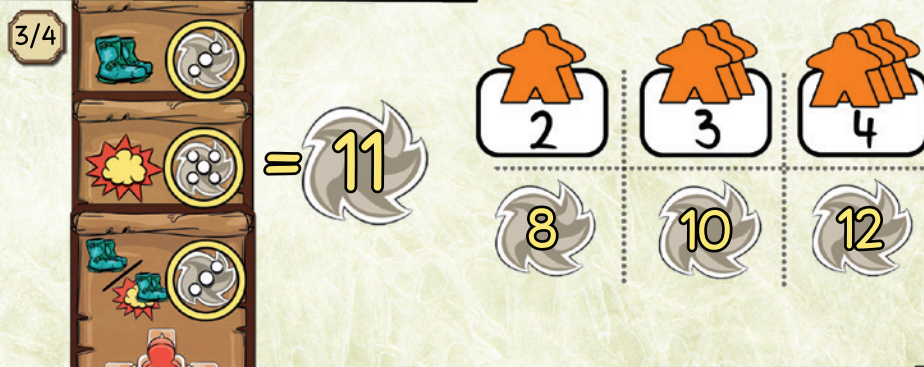
3-13



Entrare nel Polo Nord richiede un passo da uno dei quattro spazi che lo circondano. Puoi entrare al Polo Nord solo dalle direzioni contrassegnate dallo stivale. Il passo può essere ortogonale o diagonale. Le Pedine che raggiungono il Polo Nord vengono spostate sul Segnapunti. Quando tutta la tua squadra raggiunge il Polo Nord vinci la partita

FASE 3: CONTROLLARE IL TEMPO

3-14



Somma tutti i punti nella Pila Tempesta. Quando ci sono abbastanza punti una tempesta colpisce e la plancia superiore viene ruotata. La quantità di punti necessari dipende dal numero di giocatori: due giocatori 8 punti, tre giocatori 10 punti e quattro giocatori 12 punti.

LE TEMPESTE CAMBIANO TUTTO!

3-15



Quando la tempesta si attiva, la plancia superiore viene ruotata in base alla prima carta sul Mazzo Carte Azione: Tempesta Blu - 90° in senso orario; Tempesta Rossa - 90° in senso antiorario; Tempesta Viola - 180°. Dopo la tempesta, scarta la Pila Tempesta. La carta successiva giocata ne inizierà una nuova.

FASE 4: FINE DEL PROPRIO TURNO

3-16

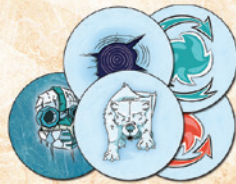


Termina il turno pescando dal Mazzo Carte Azione fino ad averne tre e sposta il Segnalino Primo Giocatore sulla Nave del prossimo giocatore. Può accadere che i giocatori abbiano meno di tre Carte Azione per il loro prossimo turno a causa di una tempesta! Se il Mazzo si esaurisce, mescola la pila degli scarti e creane uno nuovo.

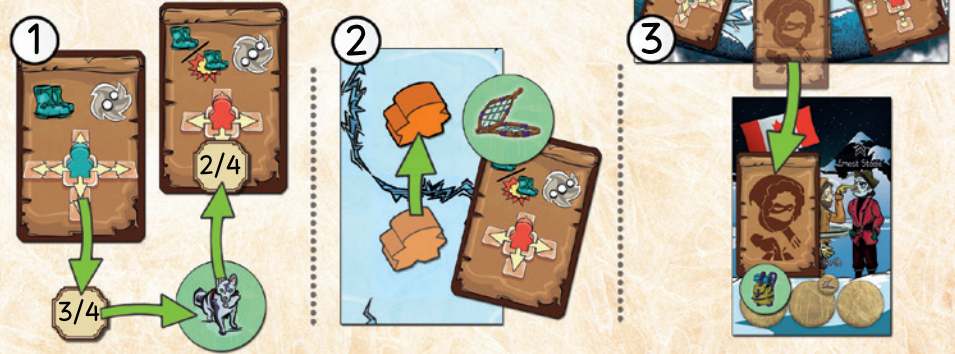


CAPITOLO IV

MASCHERE DI CHIACCIO - DESCRIZIONI



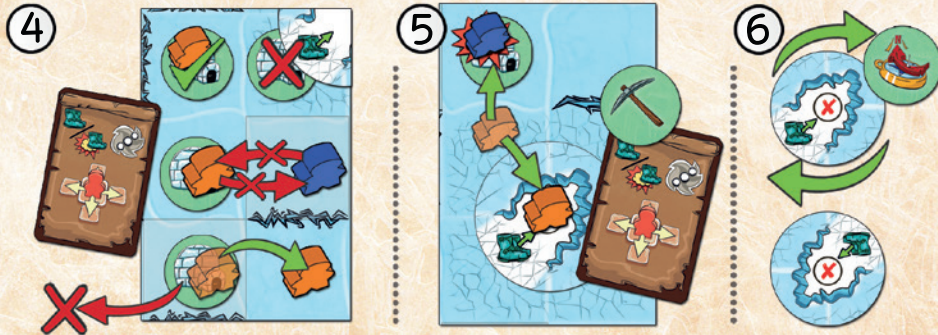
HUSKY, CIASPOLE E ZAINI!



(1) HUSKY - Gioca una Carta Azione extra nel tuo turno. Ricordati di controllare il tempo dopo ogni carta giocata. (2) CIASPOLE - Oltrepassa i crepacci con una Carta Azione. (3) ZAINO - Metti una delle tue Carte Azione nello zaino prima della fase 4. Giocala in un turno seguente al posto di una carta che hai di fronte, quindi scarta lo Zaino.

IGLOO, PICCONI E BUSSOLE!

4-03



(4) IGLOO - Metti la tua Pedina in un igloo; non può attaccare o essere attaccata; quando muove, l'igloo viene scartato. L'igloo non può essere costruito sul ghiaccio sottile al centro del tabellone. (5) PICCONE - Usalo con un'azione movimento per salire al Polo Nord da qualsiasi direzione o con un'azione attacco per rompere un igloo e attaccare una Pedina all'interno. (6) BUSSEOLA - Ruota il Polo Nord in una qualsiasi direzione consentita.

I PERICOLI COLPISCONO IMMEDIATAMENTE!

4-04



(7) TEMPESTA - Ruota la plancia e scarta il Pericolo. Non scartare la Pila Tempesta. (8) TRAPPOLA & (9) ORSO POLARE - Scambia la Pedina colpita con il Pericolo e rimettila sulla Nave. Quando l'ORSO è in gioco ogni giocatore può utilizzare la propria azione su di esso invece della sua Pedina. L'Orso può muoversi, attaccare, utilizzare Equipaggiamenti o andare al Polo Nord. Se attaccato, viene scartato.



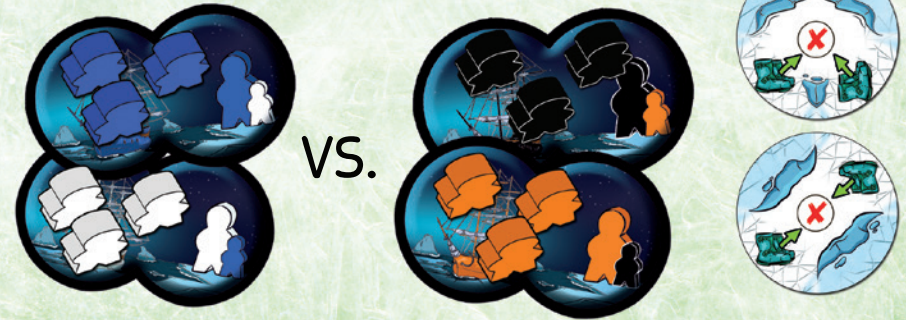
CAPITOLO V

ULTERIORI SUGGERIMENTI



ALLEARSI!

5-02



Quattro giocatori possono formare una squadra per una partita due contro due e giocare Blu e Bianco contro Arancione e Nero. Utilizza gli altri lati delle Navi per un riferimento più facile. Gioca con 3 Pedine per giocatore e utilizza il Disco Polo Nord con i due lati aperti. Vince la squadra che per prima raggiunge il Polo Nord con le 6 Pedine.

PERSONALIZZARE LE PARTI IN BIANCO

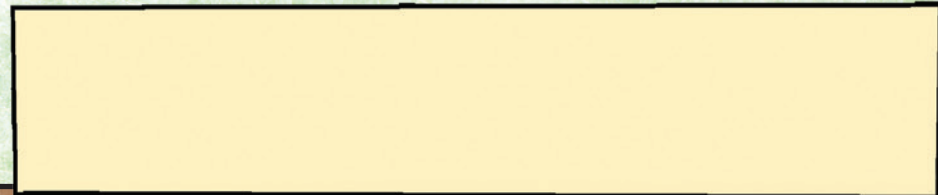
5-03



È possibile personalizzare il gioco con i pezzi contrassegnati con un pennello. Crea nuove Regole, Azioni, Equipaggiamento, Pericoli, Squadre e Poli Nord! I pezzi in bianco non fanno parte del gioco quindi andranno tolti prima di preparare il gioco. Ricorda anche di utilizzare l'App Dized per nuove regole, meccaniche di gioco ed altro ancora!

HOUSE RULES (FAI DA TE)

5-04



Race to the North Pole

Aiuto Giocatore

OBIETTIVO - Arriva al Polo Nord con tutta la tua squadra per vincere!



TEMPESTE

Quando si verifica una tempesta la plancia superiore ruota.

$$2 + 2 = 7$$

Si attiva quando si accumulano punti nella Pila Tempesta.



La direzione della tempesta è mostrata in cima al Mazzo.



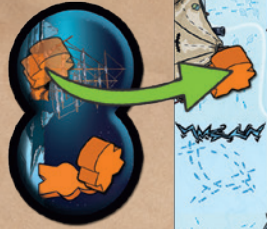
Dopo di che la Pila Tempesta viene scartata.



© Playmore Games Inc.

OGNI TURNO È COMPOSTO DA QUATTRO FASI

1/4



FASE UNO
Sposta una Pedina dalla Nave al Campo Base.

2/4



FASE DUE
Esegui un'azione movimento o attacco. Aggiungi la carta alla Pila Tempesta.

3/4



FASE TRE
Controlla il Tempo (Vedi il riquadro a sinistra).

4/4



FASE QUATTRO
Riporta le tue carte a tre e passa il Segnalino Primo Giocatore.

AZIONI POSSIBILI



MUOVI senza attaccare



MUOVI PER ATTACCARE



ATTACCA senza muovere



MARCIA

Un passo in qualsiasi direzione.



SCIVOLATA



CORSA



SCATTO

Uno o due passi nella stessa direzione.



FIONDA

Un attacco da qualsiasi distanza senza muovere. Può attraversare i crepacci ma non altre Pedine.



RUBARE

Gioca qualsiasi carta azione sulla plancia. Scarta questa carta.



MASCHERE DI GHIACCIO

Puoi raccoglierle dalla plancia o riceverne una quando attacchi

L'Equipaggiamento può essere usato prima della fase 4. Scartalo dopo l'uso.



HUSKY - Gioca una carta in più nel tuo turno.



CIASPOLE - Attraversa i crepacci con una azione.



ZAINO - Conserva una carta e giocala in un secondo momento invece di una che hai di fronte.



IGLOO - Mettilo sotto la Pedina. Niente attacco da o verso l'igloo. Quando muovi, scartalo. Non può essere costruito sul ghiaccio sottile al centro.



PICCONE - Usalo con un'azione. Sali al Polo Nord da ogni direzione o rompi un igloo mentre attacchi.



BUSSOLA - Ruota il Polo Nord in qualsiasi posizione permessa.

I Pericoli si attivano subito!



TEMPESTA - Colpisce nella direzione indicata. Non scartare la Pila Tempesta



BUCA NEL GHIACCIO & ORSO POLARE - Scambia la Pedina con il segnalino e mettila sulla Nave. L'orso è come una Pedina - puoi giocare azioni su di lui. Può essere attaccato.

ROCK North Pole



x 1



x 100



x 6



x 4



x 1



x 16



x 26



x 1



x 16



x 1



x 2



x 1



x 1



Jouni Jussila
Tomi Vainikka



Markus Norrgran
Michelle Ran



Markus Palonen
Taneli Yli-Lonttinen
Kalle Vuorinen

PLAYMORE
GAMES

www.playmoregames.fi
2015 © Playmore Games Inc.