

# SOS TITANIC

UN EMOZIONANTE GIOCO A TEMA!  
GIOCALO DA SOLO O IN SQUADRA!



SALVA I PASSEGGERI DEL TITANIC  
PRIMA DI GIRARE L'ULTIMA PAGINA

LO STORICO  
EQUIPAGGIO FECE  
19 PUNTI;  
SAPRAI FARE  
MEGLIO?



 30'

 1-5

 8+

Designers: Ludovic Maublanc & Bruno Cathala  
Artwork: Sandra Fesquet Layout: Ludonaute  
Translation: Andrew MacLeod

Italian Translation: Mauro Dal Bianco

This game contains 90 cards and  
1 spiral bound booklet.



[www.Ludonaute.fr](http://www.Ludonaute.fr)

*Warning! Not  
suitable for children  
under 3 years.*

Made in  
China 

Ludonaute  
11 A rue des pivettes  
13800 Istres France  
[contact@ludonaute.fr](mailto:contact@ludonaute.fr)



TIT13EN1

*April 14, 1912 – 23:40 – North Atlantic - R.M.S. Titanic strikes an iceberg. Water immediately floods into the liner's compartments and the ship is listing to starboard in a worrying way. There is no hope about the outcome. On board, there is widespread panic. Alone, or co-operating with other crew members, you must show presence of mind and do the right thing to save as many passengers as possible. Time is short...*

## CONTENTS

### 1 Libretto del Titanic

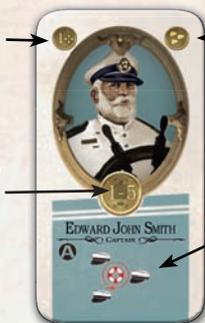


La nave è composta da 6 Ponti, ogni ponte ha 3 comparti dove l'acqua aumenterà durante il gioco. Ogni volta che un comparto si inonda, una pagina del libretto viene girata e la nave si inabissa sempre più

### 10 Carte Equipaggio

Numero di Carte Azione in suo possesso all'inizio del gioco

Durante il salvataggio dei passeggeri, un membro dell'equipaggio può pescare il numero di carte indicato nel medaglione. (min-max)



Numero di giocatori necessari per poter utilizzare un determinato membro dell'equipaggio.

Ogni membro ha una abilità speciale che può usare in aggiunta o al posto nel suo turno (in questo caso l'icona **A** è visibile).

### SCOPO DEL GIOCO

Sei un membro dell'equipaggio. Da solo o in squadra dovrai salvare più passeggeri possibile.

### SET UP

Prendi le carte Equipaggio ammesse per il numero di giocatori che fanno parte del Team, mescolale e consegnane 1 ad ogni giocatore. **A**

Mescola le carte Azione. Consegna ad ogni giocatore il numero di carte indicato e consentito dalla carta del Membro dell'Equipaggio scelto. **B**

Le carte rimanenti vengono messe a faccia in giù. **C**

Apri il libro del Titanic alla prima pagina. Esso mostra il Titanic pochi minuti dopo la collisione con l'iceberg. La nave affonderà sempre più ogni pagina girata. Il gioco termina quando verrà raggiunta l'ultima pagina o avrai salvato tutti i passeggeri.

### 60 Carte Passeggero



Passeggeri di 1a classe numerati da 1 (Scialuppa) a 13: 1 set con icona dell'Ancora e 1 set senza Ancora

Passeggeri di 2a classe numerati da 1 (Scialuppa) a 17: 1 set con icona dell'Ancora e 1 set senza Ancora

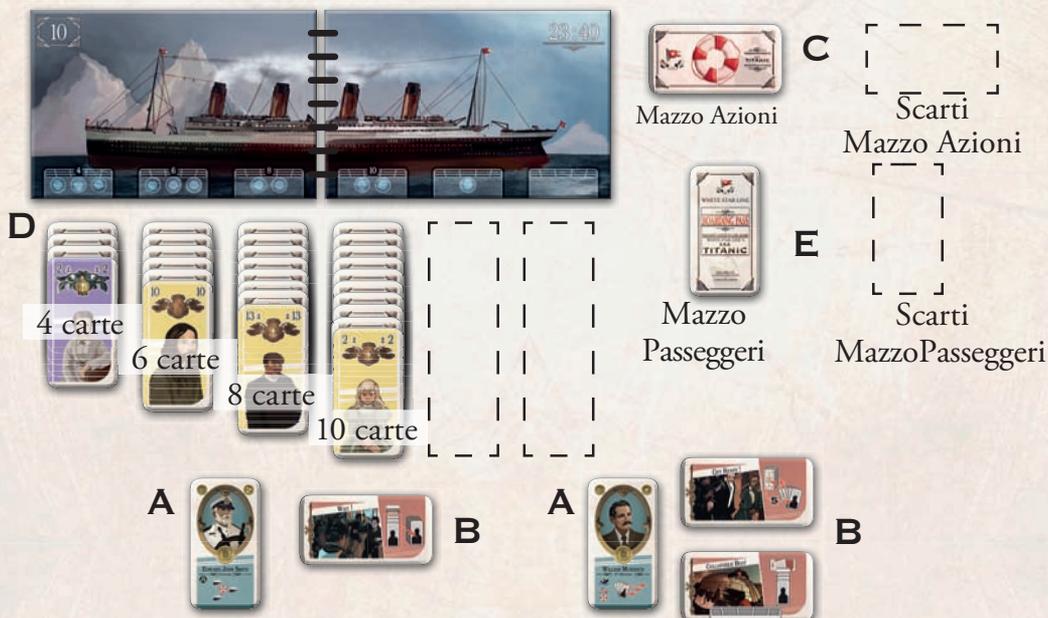


### 20 Carte Azione

Mescola bene le carte Passeggero. Davanti ad ognuno dei primi 4 Ponti, metti il numero specificato di carte a faccia in giù (vedi l'immagine qui sotto) in modo da comporre 4 Linee. Quindi gira la prima carta di ogni Linea. **D**

Metti i Passeggeri rimanenti a formare un mazzo di pesca a faccia in giù. **E**

*Essi sono Passeggeri che rimangono nel ponte più in basso. Dovrai portarli in un Ponte più alto e quindi caricarli nelle Scialuppe.*



A meno che non tu non stia giocando da solo, scegli il giocatore iniziale come desideri. Dopo ogni turno, il gioco continua in senso orario finché tutti i Passeggeri non saranno salvi... o il Titanic completamente affondato per sempre.

## ALCUNE OSSERVAZIONI SULLA COOPERAZIONE

*Se giochi da solo ovviamente hai sempre tu la decisione finale!*

*Ma puoi giocare anche in cooperazione. Tutti i giocatori lavorano per il bene comune, tentando di salvare più persone possibile. Prima che un giocatore prenda una decisione che può cambiare per sempre il corso del gioco, e' buona cosa parlare con gli altri giocatori prima di effettuare la scelta. Tuttavia ricorda: quando è il tuo turno, la scelta finale è la TUA! anche se gli altri non sono d'accordo.*

## TURNO DI GIOCO

All'inizio del turno, puoi **MUOVERE I PASSEGGERI** nelle varie aree del gioco, se è possibile e se lo vuoi fare. Questa azione opzionale può essere ripetuta tutte le volte che vuoi. Quindi devi **FARE UN'AZIONE** scegliendola tra le 2 possibili:

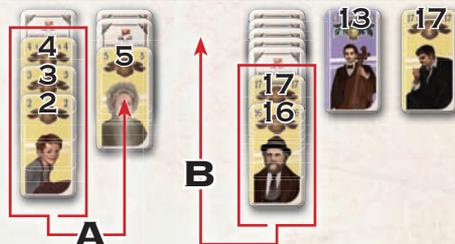
- o **GIOCARE UNA CARTA AZIONE**
- o **PREPARARE I PASSEGGERI PER IL SALVATAGGIO**

## 1- SPOSTARE I PASSEGGERI (optional)

Appena i Passeggeri vengono girati nelle File, uno o più Passeggeri a faccia in sù può essere spostato sopra un'altra fila in **ESATTO** ordine numerico (ad esempio, 4, 3, 2) da una linea fino a:



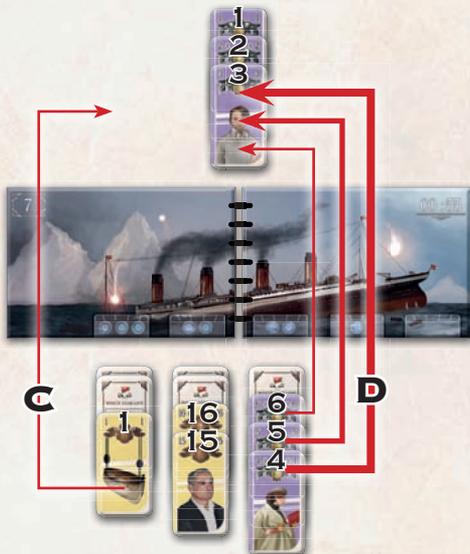
Una fila esistente, sopra un altro Passeggero. Il numero del Passeggero spostato deve essere più alto di 1 rispetto al Passeggero che verrà coperto rispettando la Classe della Fila. **A**



Una file vuota, se il numero del Passeggero più alto della serie che si sposta è 13 per la 1a classe o 17 per la 2a classe (marked by the icon  on the card). **B**

Caricare una Scialuppa, se c'è una Scialuppa (numero 1). Comincia un nuovo gruppo di Sopravvissuti. **C**

Un gruppo di Superstiti, sopra un Passeggero con un numero inferiore di 1 rispetto al nuovo Passeggero che posizioni ovviamente della stessa classe. I Passeggeri vengono posizionati uno alla volta sopra i Superstiti. **D**



I **Passeggeri di un gruppo non possono tornare sulla nave e neanche essere spostati in un altro gruppo di superstiti.**

**IMPORTANTE ...I Passeggeri di 1a e 2a classe non possono mescolarsi nè nelle file nè nelle Scialuppe**

Dopo che un Passeggero o un gruppo di Passeggeri sono stati mossi, girare la carta che ora si trova sopra la Fila da cui sono partiti. Lo spostamento dei Passeggeri può continuare finchè ci sono possibilità di spostamento o per motivi tattici.

## 2- AGIRE (obbligatorio)

### -GIOCARRE UNA CARTA AZIONE

Scegli una delle tue carte Azione. Esegui l'Azione come descritto a Pag.8 e scartala. *Le carte Azione sono importanti. Giocarle nel momento giusto è il modo migliore per salvare più Passeggeri possibile!*

## ORGANIZZARE IL SALVATAGGIO DEI PASSEGGERI

Scegli il numero di carte che vuoi pescare (compreso nel limite indicato dalla tua carta Equipaggio). Dal Mazza Passeggeri, pesca tutte le carte che hai deciso di prendere prima di guardarle (non puoi vederle una ad una). Ora guardale e controlla se qualcuno dei Passeggeri può essere posizionato seguendo le regole spiegate prima..

Possano accadere 2 cose:

- Uno o più Passeggeri pescati possono essere piazzati (File o Scialuppe): MA, puoi posizionarne SOLO una (ne più, ne meno), se ce ne sono. Gioca la carta e scarta gli altri Passeggeri (vedi esempio qui a fianco).

- Nessuno dei Passeggeri pescati possono essere piazzati (File o Scialuppe): Hai fallito il Salvataggio dei Passeggeri! In questo caso, scarta tutte le carte che hai appena pescato e gira una pagina del Libro del Titanic... in cambio ricevi una carta Azione da piazzare davanti a te.



## COSA SUCCEDDE QUANDO UN PONTE E' COMPLETAMENTE SOMMERSO?

Quando l'ultimo comparto di un Ponte e' sommerso, c'è un attacco di panico (prima che il giocatore riceva la carta Azione in compenso). Passeggeri fuggono verso la Poppa della Nave, quindi prendi tutte le carte rimaste sul Ponte sommerso e uniscile al Ponte successivo, formando un mazzo, mescolalo bene e riposizionalo sul Ponte non sommerso. Una nuova File si forma a faccia in giù. Scopri come al solito la prima carta. Se il Ponte sommerso è vuoto, le carte del ponte successivo non vengono toccate.

*Quando giri una pagina del Libro del Titanic, e un Ponte viene sommerso, la Fila di Passeggeri si unisce a quella del ponte successivo, formando una nuova Fila più lunga...*



## GESTIONE DELLE AZIONI E DELLE FILE PASSEGGERI

Non puoi decidere di pescare più carte di quelle rimaste nel mazzo Passeggeri.. Quando il mazzo è terminato e il giocatore vuole pescare nuovi Passeggeri, gli scarti vengono mescolati e andranno a formare il nuovo mazzo di pesca. In questo caso si dovrà girare una pagina del Libro del Titanic, senza però pescare nessuna carta Azione!

Quando il mazzo Azioni è esaurito, dovrai mescolare gli scarti e creare un nuovo mazzo di pesca. Ricorda che è vietato guardare le carte nel mazzo degli scarti durante la partita!

## FINE DEL GIOCO

Il gioco continua in turni, usando le regole appena spiegate. Il gioco termina:

- SE è stata girata l'ultima pagina del Libro del Titanic. La nave infatti affonda nel ghiacciato oceano con un cupo cigolio, trascinando con lei gli ultimi passeggeri.

- O l'ultimo Passeggero viene imbarcato con un gruppo di Superstiti. Congratulazioni! Tutti i Passeggeri sono salvi!

You can now < gure out your score... and there is no doubt that you will be eager to do much better next time!

## PUNTEGGIO

Calcola il punteggio aggiungendo: - il valore del rango più alto del Passeggero in ognuno delle 4 possibili Scialuppe, - il numero della pagina del Libro del Titanic al momento della fine del gioco, - per ogni classe, il numero di carte della sequenza consecutiva più lunga delle carte che mostrano un'ancora (vedi esempio). ... solo se i Passeggeri sono salvi!

*Esempio 1: la nave affonda prima che tutti i Passeggeri siano salvi*

*19 superstiti su 60 Passeggeri. Questo è l'esatta proporzione di superstiti dello storico disastro.*



**La squadra guadagna 19 punti**

*Esempio 2: tutti i Passeggeri sono salvi prima che il Titanic affondi.*

*60 superstiti  
+ 5 Ancore consecutive in 1a classe  
+ 3 Ancore consecutive in 2a classe  
+ 2 punti per la pagina del Libro.*



**La squadra guadagna 70 punti**

## VARIANTE ESPERTI

You can increase the difficulty level of the game by placing 7 Passenger cards in front of each of the first four Decks instead of the 4/6/8/10 cards of the standard set up. If the game is still too easy for you, play the Ultimate mode by setting-up the game with 10/8/6/4 Passenger cards in front of the first four Decks.

## ABILITA' DELL'EQUIPAGGIO

### William Murdoch - *First Officer*



Durante il salvataggio dei Passeggeri, posiziona TUTTE le possibili carte Passeggero. Ma se fallisce non prende nessuna carta Azione

### Joseph Boxhall - *Fourth Officer*



Se fallisce il salvataggio, prende 2 carte Azione (dopo aver girato la pagina).

### Reginald Lee - *Lookout*



Se fallisce il salvataggio, non prende nessuna carta Azione

### Andrew Latimer - *Chief Steward*



Prende una carta Azione ogni volta che un giocatore (incluso Latimer) aggiunge un Passeggero ad un gruppo di Superstiti formando una nuova serie di 3 Passeggeri con Ancora.

### Harold Lowe - *Fifth Officer*



Invece del suo normale turno, può scegliere di scartare le carte Passeggero dal mazzo finchè non scarta una carta con l'Anкора. Quindi 2 passeggeri in diverse Scialuppe possono scambiarsi di gruppo sempre che siano della stessa classe e numero (il numero della carta Ancora scartata è irrilevante)

### Frederick Fleet - *Lookout*



Se fallisce il salvataggio, prende 3 carte Azione, ne tiene una e scarta le altre. (dopo aver girato la pagina).

*Crew Member cards available for games with 2 or more players*

### Edward John Smith - *Captain*



IDurante il turno, può prendere tutte le carte Azione di tutti i giocatori e le può ridistribuire a suo piacimento ai giocatori. Almeno un giocatore deve avere carte Azioni diverse dalla situazione iniziale (i.e., almeno una carta diversa).

### Herbert John Pitman - *Third Officer*



Se fallisce il salvataggio, non prende nessuna carta Azione. Ma la prende se un'altro membro dell'Equipaggio fallisce il salvataggio!

### Jack Phillips - *Wireless Operator*



WQuando decide di giocare una carta Azione, può giocare la sua carta o quella di un giocatore a sua scelta.

### Charles Lightoller - *Second Officer*



Se fallisce il salvataggio (dopo aver girato la pagina del Libro) può immediatamente giocare la carta Azione appena pescata.

## CARTE AZIONE



### Get Ready! - 2 carte

Controlla le prime 5 carte del mazzo Passeggeri. (Se ci sono meno di 5 carte, guarda quelle disponibili) Ordina le carte come preferisci, mettendole anche in fondo al mazzo se vuoi, o dividendole metà sotto metà sopra.



### Come On! - 3 Carte

Guarda nel mazzo Passeggeri e scegli una carta da giocare subito. Quindi mescola di nuovo il mazzo. Se nessuna carta è valida, gira una pagina del Libro e NON pescare la carta Azione!



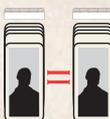
### Come Back! - 3 Carte

Guarda nel mazzo Scarti Passeggeri e scegli una carta da giocare subito. Se nessuna carta è valida, gira una pagina del Libro e NON pescare la carta Azione!



### Your Turn! - 2 carte

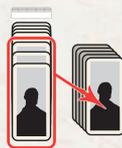
Scegli una Fila. Guarda TUTTE le carte della Fila e scegli il Passeggero che vuoi, mettilo a faccia in sù davanti alla Fila e le altre a faccia in giù dietro a questa.



### Same Lines! - 2 carte

Scegli 2 File. Una di esse può essere vuota. Non devono essere per forza adiacenti.

Mescola tutte le carte delle 2 File e distribuiscele in modo equo in entrambe le File. Nel caso di numero dispari di carte metti quella eccedente nella Fila più vicina alla Poppa. Quindi scopri la carta superiore di ognuna delle 2 File. Non puoi guardare le altre carte! Questa carta non può essere usata insieme alla Collapsible Boat.



### Wait! - 2 carte

Mettere tutte le carte a faccia in sù di una Fila nel mazzo degli scarti Passeggeri. Quindi scopri la nuova prima carta della Fila.



### Save Time - 1 carta

Mescola il mazzo Passeggeri e il mazzo scarti Passeggeri insieme per formare un nuovo mazzo di pesca. Se il mazzo di pesca è esaurito procedi come al solito mescolando gli scarti. Non girare la pagina del Libro



### Plan A - 1 carta

Cerca nel mazzo Azioni e scegli una carta. Quindi mescola il mazzo Azioni



### Plan B - 1 carta

Cerca nel mazzo scarti Azione e scegli una carta. Plan B non ha effetto se il mazzo scarti Azioni è vuoto Action.



### Collapsible Boat - 1 carta

Metti questa carta a fianco del Libro. Metti subito una serie di Passeggeri a faccia in su da una Fila a tua scelta, iniziando da qualsiasi numero. Questa Fila funziona come le altre. I Passeggeri non sono al sicuro. I Passeggeri in questa Fila alla fine del gioco non contano come salvati e non generano punti. Quando viene svuotata la carta viene scartata.



### Mystery Passenger - 1 carta/ classe

Queste carte sostituiscono un Passeggero della relativa classe finché non vengono rimpiazzate dall'effettivo Passeggero. (fungono quindi da Jolly). Vengono quindi scartate quando rimpiazzate dal Passeggero reale. Se restano in gioco fino alla fine, contano come l'effettivo Passeggero che sostituiscono.