

Autore: Corné van Moorsel Illustrazioni: Christof Tisch

POWERBOATS

Sfreccia fra le isole e intorno alle boe. Evita di incagliarti e finisci la gara prima degli avversari!

Numero di giocatori: 2-6 | Durata: 1 ora | Età: 9-99



CONTENUTO

• 6 tessere lago

• 4 tessere costa



• 1 tassello partenza/traguardo



• 5 boe Unisci i numeri/simboli corrispondenti, con le frecce nello stesso verso



• 6 motoscafi



• 6 segnapunti



• 18 dadi 1-2-3

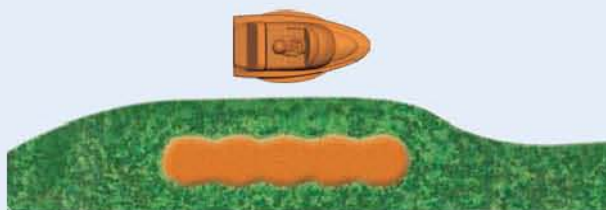


• 10 segnalini danno



PREPARAZIONE

- Unisci le 4 tessere lago ad incastro in modo da formare la sponda del lago ed inserisci, a caso all'interno di questa cornice, le 6 tessere lago. Per le prime partite utilizza il lato con l'acqua di colore blu scuro. Una volta acquisita maggior esperienza potrai scegliere di utilizzare il lato opposto di colore blu chiaro.
 - Ogni giocatore prende il motoscafo corrispondente al colore marcato sul proprio lato della plancia.
 - Posiziona il relativo segnalino sullo "0" della tabella segnapunti.
 - Tira i dadi per stabilire il primo giocatore.
 - Sistema la riserva di dadi a fianco della plancia di gioco.
 - Colloca i segnalini danno sull'isola più grande.
- (I dadi ed i segnalini danno dovrebbero essere in numero sufficiente. In caso contrario, sii creativo!)



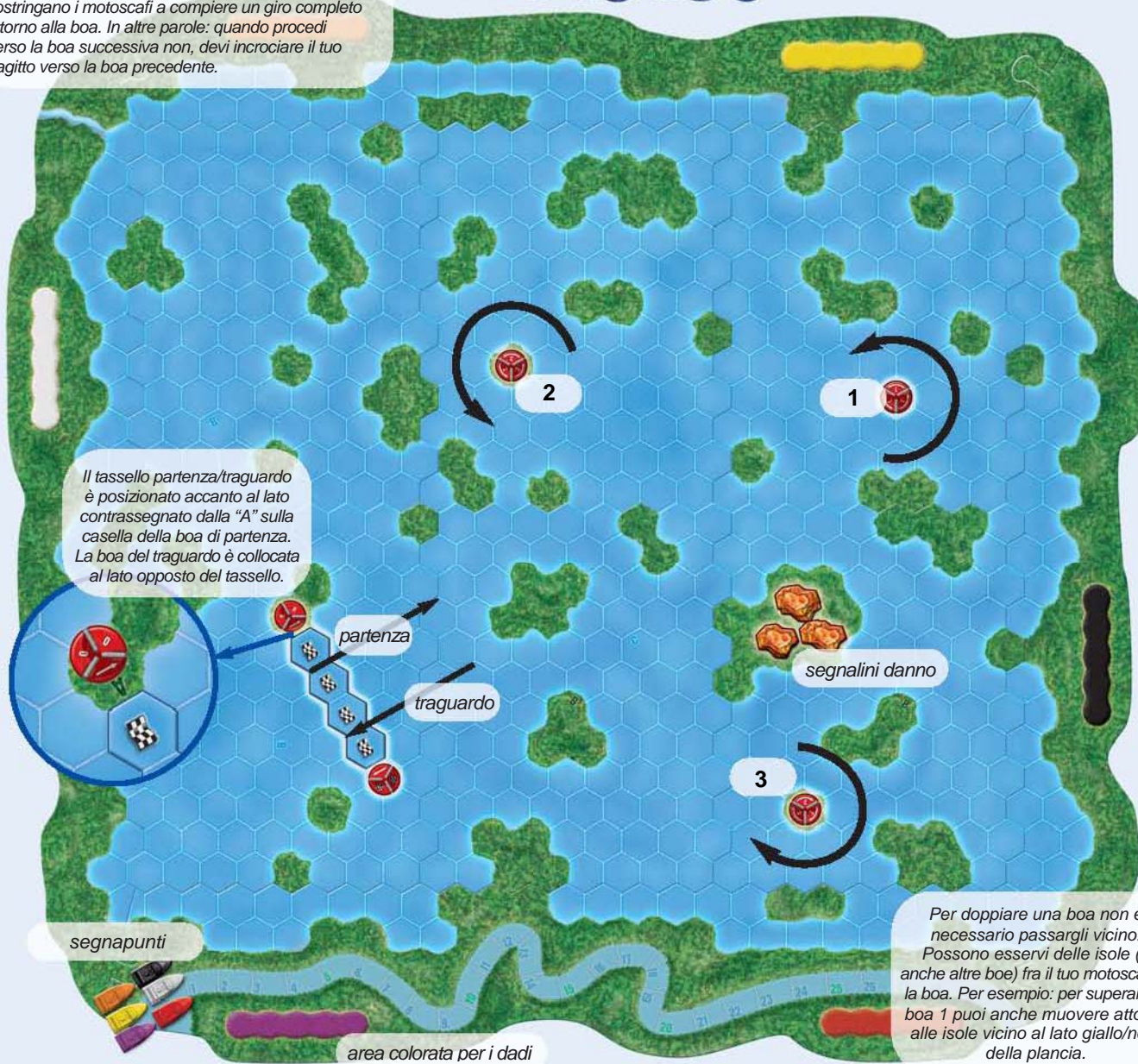
COSTRUIRE IL PERCORSO

I giocatori devono cercare di accumulare il punteggio maggiore su 3 gare consecutive. Per costruire il primo percorso usa i quattro punti A (in acqua o a terra). Per il secondo percorso usa i punti B. Per il terzo percorso usa i punti C. Piazza, a caso, le boe 0, 1, 2 e 3 su questi punti. Posiziona il tassello partenza/traguardo a fianco della lettera stampata sotto la boa (0) di partenza. Posiziona la boa del traguardo all'estremità opposta del tassello partenza/traguardo. Le boe 1, 2, e 3 hanno due lati: frecce rivolte a sinistra e frecce rivolte verso destra. Colloca la boa con le frecce rivolte in modo che le imbarcazioni non debbano compiere un giro completo attorno ad essa, quando superano, in ordine, le boe 1, 2 e 3.

Fa in modo, infine, che le frecce delle boe di partenza e traguardo indichino in quale direzione i motoscafi devono oltrepassare il tassello di partenza e in quale direzione essi devono tagliare il traguardo.

Scegli la direzione di partenza e di traguardo più semplice.

Questo è un percorso già pronto. Le frecce indicano il tragitto, prima, verso la boa 1, poi verso la boa 2, verso la boa 3 ed, infine, verso il traguardo. Le boe 1, 2 e 3 sono posizionate in modo che le frecce non costringano i motoscafi a compiere un giro completo attorno alla boa. In altre parole: quando procedi verso la boa successiva non, devi incrociare il tuo tragitto verso la boa precedente.



Il tassello partenza/traguardo è posizionato accanto al lato contrassegnato dalla "A" sulla casella della boa di partenza. La boa del traguardo è collocata al lato opposto del tassello.

Per doppiare una boa non è necessario passarci vicino. Possono esservi delle isole (o anche altre boe) fra il tuo motoscafo e la boa. Per esempio: per superare la boa 1 puoi anche muovere attorno alle isole vicino al lato giallo/nero della plancia.

SCEGLIERE LA POSIZIONE DI PARTENZA

Il giocatore alla destra del "primo giocatore" colloca per primo il suo motoscafo sulla, o dietro, la linea di partenza. In senso **anti-orario**, seguono tutti gli altri giocatori (cosicché il primo giocatore sia l'ultimo a posizionare il proprio motoscafo). Due motoscafi non possono occupare la stessa casella. Assicurati che il tuo motoscafo sia rivolto verso un **lato** della casella, non verso un angolo.

Arancione, Viola, Rosso e Giallo hanno scelto la propria posizione di partenza.



TURNI

Primo: Tirare i dadi

I dadi posti sull'area del tuo colore indicano la tua velocità. All'inizio del gioco, questa, è zero (non ci sono ancora dadi).

- **Numero di dadi:** Ad ogni turno puoi **aggiungere** 1 dado (prendendolo dalla riserva), **rimuovere** 1 dado (rimettendolo nella riserva), oppure mantenere il numero di dadi **uguale**.
- **Ritirare:** Puoi anche scegliere quali dadi, dall'area del tuo colore, ritirare. I dadi scelti, ed il dado eventualmente aggiunto, vanno ritirati **tutti in una volta**.

Aggiungi i dadi tirati all'area del tuo colore (dove rimarranno fino al tuo prossimo turno).

Secondo: Orientare il tuo fuoribordo

Prima di muovere puoi ruotare il tuo motoscafo di 60 gradi a destra o a sinistra. Sei obbligato a scegliere la rotta verso la quale potrai muovere la somma **totale** dei tuoi dadi. La tua imbarcazione deve muovere **in linea retta** attraverso caselle d'acqua. Se il movimento ti portasse ad urtare in tutte e 3 le direzioni dovrai, allora, intraprendere la rotta con il **percorso più lungo**, attraverso caselle d'acqua, prima della collisione.

Se questo fosse uguale su 2 o 3 direzioni differenti, puoi scegliere quale affrontare.

Terzo: Muovere

Muovi il tuo motoscafo in linea retta, nella direzione scelta, per il totale della somma dei tuoi dadi. Il motoscafo termina il proprio movimento nell'ultima casella raggiunta. Il turno, a questo punto, passa al giocatore alla tua sinistra.

All'inizio del proprio turno, Giallo ha due dadi: 3 2.

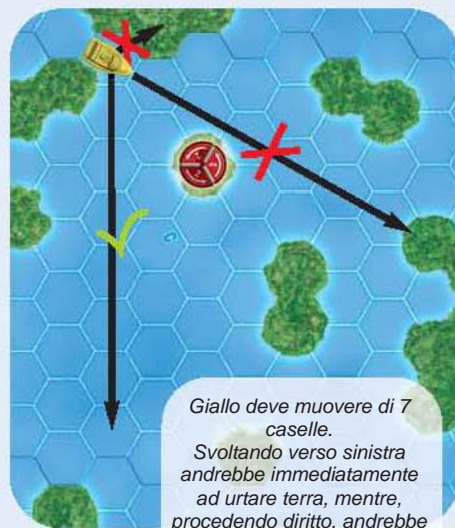
Giallo mantiene il 3, ritira il 2 e tira un dado aggiuntivo.

Giallo ottiene 1 3.

A questo punto Giallo ha 3 1 3, per un totale di 7.

(Puoi scegliere quanti dadi ritirare, ma non puoi aggiungere o rimuovere più di un dado per volta!)

Direzioni di movimento possibili per un motoscafo.



Giallo deve muovere di 7 caselle. Svoltando verso sinistra andrebbe immediatamente ad urtare terra, mentre, procedendo dritto, andrebbe ad urtare dopo 6 caselle. Giallo, a questo punto, deve girare a destra prima di muovere.



Giallo muove di 7 caselle in linea retta. Nell'ultima casella il motoscafo rimane orientato nella stessa direzione in cui si è mosso.

DANNI

Quando un'isola o una boa blocca il tuo motoscafo in ogni direzione, così da impedirti di utilizzare la somma totale dei tuoi dadi, vai ad "urtare". La tua imbarcazione si ferma nella casella d'acqua più lontana cui può muovere. La **rimanenza del tuo movimento totale** è il numero di segnalini danno che ti sono assegnati. Il tuo motoscafo perde completamente la propria velocità e, di conseguenza, **perdi tutti i tuoi dadi**. Raccogliere **4 o più segnalini danno** in totale, significa che il tuo motoscafo affonda e sei, quindi, eliminato dalla gara in corso.

Ovviamente puoi riparare il motoscafo per la gara successiva, ciononostante devi mantenere **un** segnalino danno (il tuo fuoribordo è meno sicuro!). Lo stesso succede ai giocatori con 1, 2 o 3 segnalini danno: il motoscafo è riparato per la gara seguente, ma mantiene **un** segnalino danno. Dopo la seconda gara si ripete la stessa cosa. In questo modo può succedere di avere già 2 segnalini danno all'inizio della terza gara.



Rosso ha 3 2 2, ma vuole rallentare. Rosso mantiene un 2, elimina un dado e ritira l'altro ottenendo un 3. Ora, Rosso, ha 2 3, per un totale di 5. Il percorso più lungo che può percorrere Rosso è di 3 caselle. Rosso deve quindi svoltare verso destra e urtare terra.

Rosso ottiene 2 segnalini danno (5 [velocità] meno 3 [caselle percorse]), e perde entrambi i dadi.

Al prossimo turno Rosso può riaccendere il motore. Tirando 1 dado, come all'inizio della gara, oppure può semplicemente girarsi o verso destra o verso sinistra.

SUPERARE ALTRI MOTOSCAFI

Puoi passare attraverso caselle contenenti altri motoscafi, tuttavia, se il tuo movimento ti porta a finire nella stessa casella, assieme ad un avversario, devi fermarti una casella più indietro **sull'ultima casella libera** a tua disposizione.



Arancio ha 3 2 1.
Arancio rimuove il 3 e non ritira
I due dadi rimanenti.
Girando a destra e muovendo
di 3 caselle (2 più 1), Arancio
finisce nella stessa casella di Giallo.
Poiché non è consentito a due
imbarcazioni di occupare
la stessa casella, Arancio muove
fino all'ultima casella libera



Giallo ha 2 1,
non aggiunge e non
rimuove alcun dado e ritira
entrambe i dadi.
Giallo ottiene 3 2 e
supera Arancio e Viola.



Rosso ha 3 3. Per evitare di urtare, Rosso rimuove un dado
e ritira l'altro. Ottiene, però, ancora 3. In ogni direzione
possibile Rosso ha solo 2 caselle prima di urtare terra. Rosso
decide di muovere dritto in avanti, riceve un segnalino danno (la
differenza con il numero del dado) e perde il dado rimettendolo nella
riserva. Poiché non è consentito finire il movimento in una casella
già occupata da un'altra imbarcazione, Rosso si ferma,
effettivamente, 1 casella dietro a Viola. Viola non riceve danni.

FINE DELLA GARA

Per completare la gara devi **raggiungere o superare** il tassello del traguardo.

Nota: un impatto dopo il traguardo danneggia, comunque, la tua imbarcazione.

PUNTI VITTORIA

Nella prima gara, il vincitore ottiene tanti punti quanto il numero dei giocatori meno 1. Il secondo classificato ne ottiene 1 in meno, il terzo 2 in meno, e così via. In questo modo il giocatore ultimo classificato non otterrà alcun punto. I giocatori affondati non ottengono punti, salvo che l'impatto non sia avvenuto dopo il traguardo.

Nella seconda gara ogni posizione ottiene il **doppio** dei punti e, nella terza gara, il **triplo** dei punti della prima gara.

Esempio: Nel caso di una gara con 5 giocatori, il punteggio alla fine della gara "A": 4, 3, 2, 1, alla fine della gara "B": 8, 6, 4, 2 e alla fine della gara "C": 12, 9, 6, 3 punti.

Prendi nota del punteggio muovendo gli appositi segnalini sulla traccia segnapianti. Un'eventuale situazione di parità alla fine dell'ultima gara, si risolve tenendo conto dell'ordine d'arrivo di questa ultima.

Ad ogni nuova gara il ruolo di primo giocatore passa al giocatore alla sinistra precedente.



Giallo ha 1 3 e non aggiunge,
non rimuove e non ritira dadi.
Giallo muove di 4 caselle e taglia il
traguardo.

Nota che ritirare i dadi potrebbe essere
stato un rischio per giallo che, nel
caso, per muovere di 6 o più caselle
avrebbe dovuto dirigere a sinistra per
evitare di urtare terra.

PUNTEGGIO PER IL GIOCO A 2 / PUNTEGGIO ALTERNATIVO

Per partite a 2 giocatori o, in alternativa, anche per più giocatori: oltre a questi punti vittoria, tieni conto di quanti **turni** ogni giocatore taglia il traguardo **prima dell'ultimo giocatore a finire la corsa**. Aggiungi la differenza sulla traccia segnapianti. I giocatori giunti al traguardo, inoltre, ottengono 5 punti in più per ogni imbarcazione affondata.

Traduzione curata da: Jobber

Mastermoves

Gioca contro avversari da tutto il mondo su
www.mastermoves.eu.

Troverai una versione a 2 di questo gioco da giocare in modalità torneo.



Editore: **Cwali**
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Netherlands
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
<http://www.cwali.nl>