

SEENOT IM RETTUNGSBOOT

di Ronald Wattering

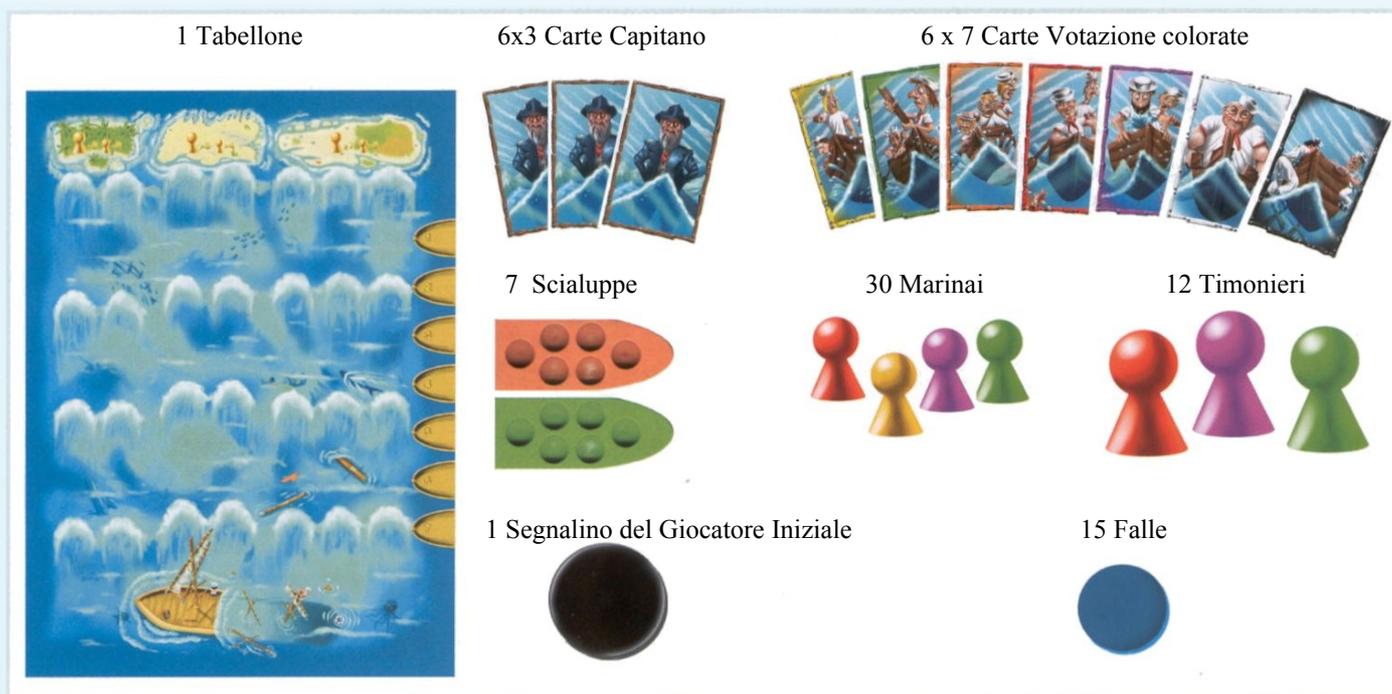
Un gioco tragico-democratico per tre-sei giocatori, dai 10 anni in su

La Santa Timea affonda!

Durante il suo ultimo viaggio di esplorazioni, la Santa Timea si è spinta troppo lontano in acque remote e sconosciute. La nave è finita contro uno scoglio e dopo una disperata lotta si è dovuta arrendere alla situazione. Fino all'ultimo l'equipaggio ha sperato di poter salvare la nave, ma alla fine ha dovuto cedere all'inevitabile. Gemendo e stridendo la magnifica nave si è inabissata sul fondo del mare dove ha trovato riposo per l'eternità.

I marinai sono riusciti a imbarcarsi nelle scialuppe di salvataggio e li aspetta un viaggio allucinante verso le isole della salvezza. I giocatori in questo momento drammatico devono accordarsi su quale barca fare avanzare per prima. Anche le avversità come le infiltrazioni d'acqua, gli uomini finiti in mare o le scialuppe che vanno a picco sono decise democraticamente. E in questi casi, chi ha il capitano dalla sua parte, ha sempre ragione...

Contenuto del gioco



Scopo del gioco

I giocatori provano a salvare il maggior numero possibile di marinai e timonieri sulle isole. Non importa in quale barca uno trova un posto libero, purché questa sembri affidabile. Tutto è deciso per mezzo di votazioni libere e segrete. Ad ogni round verrà fatta avanzare una barca, ma verrà anche creata una falla e un marinaio potrebbe anche finire in mare.

I giocatori ricevono punti per ogni pedina del proprio colore che raggiunge un'isola. I punti variano a seconda dell'isola che la pedina ha raggiunto e a seconda del suo grado (marinaio o timoniere).

Chi alla fine del gioco avrà il maggior numero di punti, sarà il vincitore.

Preparazione del gioco

Si dispone il *tabellone* nel mezzo del tavolo.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la *scialuppa*, i *due timonieri* (le pedine più grandi) e i *cinque marinai* (le pedine più piccole) del colore scelto. Se ci sono cinque o sei giocatori, ogni giocatore riceve soltanto quattro marinai. Tutti i giocatori inoltre prendono un mazzo di *10 carte* *Votazione*: 7 Carte Colore (una per ogni colore) e le tre Carte Capitano.

Le *falle* (i segnalini blu) e la *barca nera* sono disposte vicino al tabellone.

Il Giocatore Iniziale è determinato a caso e riceve il segnalino del Giocatore Iniziale (il dischetto nero di legno).

Inizio del gioco

“Attento, uno scoglio!” sono state le ultime parole della sentinella, prima che la nave si scontrasse. Lo scafo della maestosa Santa Timea si sfonda e l’acqua entra dentro: la nave inizia ad affondare. “Tutti alle scialuppe!” il capitano grida da poppa, “si salvi chi può!” Rapidamente le scialuppe vengono calate in acqua ed i superstiti, che non sono sempre cooperativi, si sforzano di raggiungere le isole che compaiono all’orizzonte.

Cominciando con il Giocatore Iniziale, tutti i giocatori in senso orario dispongono la loro barca sul tabellone. Possono scegliere qualunque spazio libero di partenza, in basso, sotto la prima linea di creste delle onde, vicino alla nave che sta affondando. In ogni spazio ci può stare soltanto una barca.

Quindi il Giocatore Iniziale piazza la barca nera in uno dei rimanenti spazi vuoti di partenza.

Successivamente, il Giocatore Iniziale comincia a posizionare uno dei suoi uomini (marinaio o timoniere) in un qualunque posto vuoto su una scialuppa a sua scelta. Può scegliere la sua barca o una barca che appartiene ad un altro giocatore, oppure quella nera. I giocatori continuano in senso orario fino a che tutti gli uomini (pedine) sono seduti nelle scialuppe.

Il round di gioco

Ogni *round di gioco* si divide in *tre fasi*:

Fase 1: Una scialuppa riceve una falla.

Fase 2: Una scialuppa avanza.

Fase 3: I marinai cambiano barca.

Dopo la Fase 3 il Giocatore Iniziale dà il segnalino del Giocatore Iniziale a chi siede alla sua sinistra e comincia un nuovo round di gioco. Il gioco finisce quando tutte le scialuppe o hanno raggiunto un'isola oppure sono affondate.

Istruzioni brevi

Preparazione

- I giocatori ricevono:
 - 1 scialuppa di salvataggio
 - 2 timonieri
 - 4 marinai
 - (5 marinai in 3 o 4 giocatori)
- 10 Carte *Votazione*

Si decide chi inizia il gioco

Inizio del gioco

- A turno, in senso orario, ogni giocatore posiziona la barca in uno spazio libero di partenza.

- Il Giocatore Iniziale posiziona anche la barca nera

- A turno, in senso orario, ogni giocatore piazza una propria pedina in una qualunque barca

Il round di gioco

- Ogni round consiste di tre fasi, dopodiché il giocatore iniziale cambia

- Il gioco termina quando tutte le barche o sono arrivate sulle isole o sono affondate.

Fase 1: una scialuppa riceve una falla

Durante la navigazione verso le isole, le scialuppe vengono a contatto con alcuni banchi rocciosi e si aprono delle falle. A volte per l'impatto qualcuno finisce in mare. E se i superstiti sulla barca rimangono troppo pochi, non riescono a contrastare l'acqua che penetra dalle falle e la scialuppa affonda...

I giocatori votano per decidere quale scialuppa riceve una nuova falla.

La votazione:

In questo gioco, il destino è molto democratico. Ogni volta che c'è qualcosa da decidere, viene fatta una votazione. Ogni giocatore sceglie una barca giocando di fronte a sé a faccia in giù una Carta Votazione del colore della barca scelta. Quindi tutte le carte giocate vengono scoperte simultaneamente e viene effettuata la scelta che ha ottenuto la maggioranza dei voti. In caso di parità, sarà il Giocatore Iniziale a decidere quale colore scegliere tra quelli con più voti. I giocatori poi riprendono in mano le loro carte.

I giocatori sono liberi di tentare di influenzare le scelte degli altri giocatori anche con minacce, dando suggerimenti tattici che nessuno ha chiesto o facendo delle promesse. Questi accordi tuttavia non sono mai vincolanti e quando le carte vengono scoperte è possibile che si scopra che non siano state mantenute le promesse fatte. In nessun caso però è consentito riprendere in mano una carta già giocata e sostituirla con un'altra.

Al posto di una Carta Colore è possibile giocare una Carta Capitano che solitamente prevale sulla scelta di maggioranza (si veda il capitolo apposito a pag. 7). Le carte Colore vengono riprese in mano dopo la votazione, ma le Carte Capitano possono essere usate solo una volta e quindi vengono messe fuori dal gioco dopo essere state usate.

Se i negoziati tendono a durare troppo, i giocatori possono accordarsi per introdurre un tempo massimo, utilizzando ad esempio una clessidra per calcolarlo.

Una falla (cilindretto blu) viene posta sulla barca che ha ricevuto più voti (vedi Esempio 1).

Esempio 1

Giocatore 1:



Giocatore 2:



Giocatore 3:



Giocatore 4:



Si deve votare per scegliere a quale barca mettere una nuova falla. Prima di scegliere la Carta Votazione e di metterla a faccia in giù sul tavolo, tutti i giocatori si accordano discutendo fra loro. Il **giocatore 1** è il giocatore iniziale e propone di mettere la falla nella barca nera, ma non verrà ascoltato perché lui è proprio l'unico a non avere uomini su quella barca. Il **giocatore 2** dice a tutti di scegliere la barca verde perché c'è abbastanza posto per le falle, e quindi è meno pericoloso per tutti. Il **giocatore 3** si dice disposto ad appoggiare il **giocatore 2** se questi gli ricambierà il favore. Il **giocatore 2** rifiuta l'accordo e così non si conclude niente e non si arriva

ad alcun obbligo reciproco tra i due. Il **giocatore 4** annuncia che farà la sua scelta a caso. Si scoprono le carte e si vede che, come avevano annunciato, il **giocatore 1** ha giocato una carta nera e il **giocatore 2** una verde. Il **giocatore 3** che aveva ricevuto un rifiuto alla sua offerta, ha giocato una carta rossa. Il **giocatore 4** ha giocato una carta verde e se l'abbia davvero scelta a caso oppure no, questo non ci è dato di saperlo. Comunque la maggioranza dei voti va alla barca verde e viene quindi messa una falla in uno dei suoi due posti liberi.

Fase 1

(una scialuppa riceve una falla)

- Tutti i giocatori votano per decidere a quale barca mettere una falla

Votazione

- Tutti giocano una Carta Votazione coperta davanti a sé

- Tutte le carte vengono scoperte simultaneamente

- In caso di parità decide il Giocatore Iniziale

- Dopo la votazione le carte vengono riprese in mano

- Prima della votazione i giocatori possono cercare di accordarsi

- Le Carte Capitano sono descritte a pagina 7

- La barca scelta riceve una falla

Se la barca scelta ha ancora un posto libero, ci si posiziona dentro un cilindretto blu (falla). Questo posto rimane pieno di acqua per tutto il resto del gioco e nessun marinaio o timoniere potrà essere piazzato lì.

Se la barca non ha alcun posto libero, perché sono tutti occupati da uomini o falle, allora i giocatori che hanno almeno un uomo sulla barca devono decidere, votando, quale uomo dovrà essere gettato in acqua (rimosso dal gioco) per fare posto alla nuova falla.

La *votazione* si svolge come quella precedente, compresa la possibilità di discutere e accordarsi fra giocatori, con l'aggiunta delle seguenti *due regole*:

Primo, votano solo quei giocatori che hanno almeno un uomo nella barca scelta.

Secondo, ogni *timoniere* che è sulla barca conta per *due voti* mentre ogni *marinaio* conta per solo *un voto*.

In caso di parità fra più uomini, sarà ancora il Giocatore Iniziale a decidere qual'è il colore da scegliere tra quelli che hanno preso più voti, anche se egli non avesse alcun uomo su quella barca. Anche durante questa votazione potranno essere giocate le Carte Capitano (si veda il paragrafo apposito, a pag.7).

Se il giocatore che deve rimuovere uno dei suoi uomini, sulla barca ha sia timonieri sia marinai, dovrà scegliere un marinaio, perché il timoniere è di grado più alto. Il timoniere può essere scelto solo se il giocatore non ha più marinai sulla barca.

Quando è stata scelta quale pedina deve essere rimossa dalla barca, la pedina viene tolta dal gioco e viene subito sostituita da una falla (cilindretto blu). Si veda l'esempio 2.

Esempio 2

Giocatore 2:



1 timoniere verde
+ 2 marinai verdi
= 4 voti
contro il giallo

Giocatore 3:



1 timoniere viola
+ 1 marinaio viola
= 3 voti
contro il verde

Giocatore 4:



1 marinaio giallo
= 1 voto
contro il verde



Supponiamo che la barca nera sia stata votata per ricevere una nuova falla e che il **giocatore 1** sia il Giocatore Iniziale. Poiché tutti i posti sono occupati, bisogna votare per scegliere quale uomo dovrà fare spazio alla falla. Il **giocatore 1** fa notare che il **giocatore 3** ed il **giocatore 4** messi insieme hanno lo stesso numero di voti del **giocatore 2**, che, con un timoniere e due marinai, è in una posizione dominante sulla barca. Il Giocatore Iniziale promette quindi che in caso di pareggio tra verde e giallo, sceglierà il colore verde e convince così il **giocatore 3** ed il **giocatore 4** a giocare quel colore. Il **giocatore 1** non ha uomini

sulla barca nera e quindi non può votare. Il **giocatore 2** sceglie la carta gialla e si arriva così ad una situazione di pareggio dove ci sono quattro voti per il giallo e quattro anche per il verde (tre del **giocatore 3** e uno del **giocatore 4**). Quindi è il Giocatore Iniziale a dover scegliere tra il giallo e il verde e decide di “dimenticare” la promessa fatta: sceglie il colore giallo. Il marinaio giallo viene quindi messo fuori dal gioco e sostituito da una falla.

- La falla viene messa in un posto libero della barca

- Se la barca è già piena, tutti i giocatori che hanno almeno una pedina nella barca votano per gettare una pedina in mare.

- Solo i giocatori che hanno pedine nella barca possono votare

- Timoniere: 2 voti

- Marinaio: 1 voto

- In caso di pareggio è il Giocatore Iniziale a decidere quale pedina buttare in mare tra quelle con più voti.

- Il marinaio viene scelto sempre per primo rispetto al suo timoniere.

- La pedina scelta viene sostituita con la falla

Una barca affonda:

Quando *alla fine di una fase di gioco* una barca ha più falle che uomini (timonieri e marinai), questi non riescono a levare l'acqua che penetra dalle falle e la barca affonda con tutto il suo equipaggio. Viene quindi rimossa dal gioco insieme a tutte le pedine e le falle che ci sono dentro.

Fase 2: una scialuppa avanza

Mentre sulle scialuppe continua la lotta disperata contro l'acqua che entra dalle falle, appaiono all'orizzonte le isole che possono salvare tutti quanti. Ma soltanto i rematori più bravi potranno governare la barca con il mare mosso.

I giocatori votano quale barca fare avanzare di una linea verso le isole della salvezza (si veda "La votazione" a pag.3).

La barca che ha vinto nella votazione viene fatta avanzare *lungo la propria corsia scelta all'inizio* (non è consentito cambiare corsia) di uno spazio verso le isole (si veda l'esempio 3). In caso di parità il Giocatore Iniziale decide quale barca, tra quelle con più voti, fare avanzare.

Appena una barca arriva su un'isola, il suo equipaggio viene posto su quell'isola e la barca viene messa vicino al lato destro del tabellone, in corrispondenza della prima posizione numerica libera, in modo da *rendere visibile l'ordine di arrivo delle scialuppe*. La prima barca sul numero 1, la seconda sul 2 e così via. L'ordine di arrivo è importante per il calcolo del punteggio finale.

Esempio 3

Giocatore 1



Giocatore 2:



Giocatore 3:



Giocatore 4:



Il **giocatore 1** e il **giocatore 3** scelgono la barca gialla, mentre il **giocatore 2** e il **giocatore 4** vorrebbero portare più avanti la barca viola. Poiché il risultato è un pareggio, il giocatore iniziale decide tra i colori più votati. Il **giocatore 1** (Giocatore Iniziale) decide quindi di portare avanti la barca gialla.

Una barca affonda

- Se una barca contiene più falle che pedine alla fine di una fase di gioco, affonda ed è rimossa dal gioco.

Fase 2

(una scialuppa avanza)

- Si vota quale scialuppa verrà fatta avanzare di uno spazio verso le isole.

- In caso di pareggio, il Giocatore Iniziale decide quale barca fare avanzare tra quelle in pareggio.

- Quando una barca arriva su una isola, le pedine sono posizionate sull'isola e la barca è messa sulla prima posizione a destra, nell'ordine di arrivo.

Fase 3: i marinai cambiano barca

Per alcuni marinai la situazione sulla loro barca si fa troppo pericolosa: la scialuppa avanza verso le isole lentamente e sono rimasti pochi compagni sulla barca. In questa situazione preferiscono andare su una altra scialuppa e tentare la fortuna con quella.

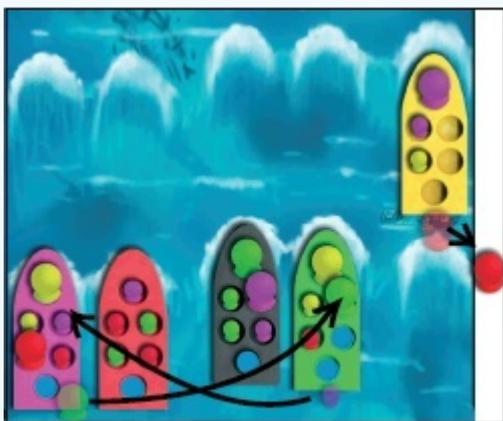
Dapprima il Giocatore Iniziale, e poi secondo il senso orario, ogni altro giocatore, prova a rimuovere una propria pedina da una barca e la posiziona subito dietro di essa. *Attenzione: solo una pedina per ogni barca può essere rimossa.* Tutte le restanti pedine di quella barca rimangono dove sono (si veda l'esempio 4).



Esempio 4:

Il **giocatore 1** (Giocatore Iniziale) rimuove un suo timoniere dalla barca gialla e lo posiziona subito dietro, come in figura. Il **giocatore 2** porta fuori un suo timoniere dalla barca viola e il **giocatore 3** fa la stessa cosa con un suo marinaio della barca verde. Poiché solo una pedina può essere rimossa da ogni barca e il **giocatore 4** non ha alcuna pedina nelle restanti barche (quella nera e quella rossa), non può muovere nessuno dei suoi uomini in questo turno di gioco.

Dopo che ogni giocatore (chi ha potuto) ha spostato una propria pedina dietro ad una barca, ora, in ordine inverso, iniziando dal giocatore che ha rimosso per ultimo la pedina e continuando fino al Giocatore Iniziale, ognuno mette la pedina che ha rimosso dentro un'altra barca a sua scelta. Si possono mettere tutte le pedine che si vuole dentro la stessa barca ma non si può mai rimettere la pedina nella barca da cui era stata rimossa. Se non ci sono posti liberi in nessuna delle altre scialuppe, allora la pedina viene rimossa dal gioco (vedi esempio 5).



Esempio 5:

Ora i giocatori iniziano a spostare le pedine nell'ordine inverso, a partire dall'ultimo giocatore che aveva mosso. Il **giocatore 4** non aveva rimosso nessuno dei suoi uomini e quindi non può muovere niente. Il **giocatore 3** sposta la sua pedina dalla barca verde a quella viola. Poi il **giocatore 2** muove il suo timoniere dalla barca viola a quella verde. Alla fine è il turno del Giocatore Iniziale (**giocatore 1**), ma sfortunatamente per lui ci sono dei problemi: tutte le barche eccetto quella gialla sono completamente occupate. Poiché non può ritornare sulla barca da cui era venuto, non c'è alcuna possibilità di movimento e deve rimuovere dal gioco il suo timoniere.

Dopo che tutti i giocatori (chi ha potuto) hanno spostato una pedina, si controlla se ci sono delle barche che hanno più falle che uomini. Quelle barche affondano (vedi "Una barca affonda" a pag 5)

Fase 3

(i marinai cambiano barca)

- Ogni giocatore a partire dal Giocatore Iniziale rimuove una pedina da una barca e la posiziona subito dietro di essa.

- In ogni barca può essere rimossa solo una pedina.

- Può succedere che un giocatore non possa rimuovere alcuna pedina

- In ordine inverso, dall'ultimo giocatore di turno al Giocatore Iniziale, le pedine vengono spostate in un'altra barca.

- Nessuna pedina può essere ritornare nella barca da cui è stata rimossa.

- Se una pedina non trova collocazione in nessuna barca, viene eliminata dal gioco.

- Dopo aver spostato tutte le pedine, ogni barca che ha più falle che pedine, affonda.

Cambio del Giocatore Iniziale

Dopo la fase 3, il segnalino del Giocatore Iniziale viene passato al successivo giocatore in senso orario. Nel round seguente quindi il nuovo Giocatore Iniziale deciderà nei casi di parità quale barca riceve una falla, quale pedina deve abbandonare la barca piena per far posto ad una falla e quale barca si muove verso le isole.

La Carta Capitano

... anche se la Santa Timea è ormai in fondo al mare, è sempre il capitano ad avere l'ultima parola!

Ogni giocatore, durante una votazione, può scegliere di giocare una Carta Capitano al posto di una Carta Colore. Se solo un giocatore ha scelto la Carta Capitano, egli decide l'esito finale della votazione a suo piacimento, scegliendo un colore qualunque anche se non è stato votato da nessuno dei giocatori (vedi esempio 6).

Esempio 6

Giocatore 2:



Giocatore 3:



Giocatore 4:



Tornando all'esempio 2, era stato deciso che una nuova falla doveva essere messa sulla barca nera. Poiché la barca è piena, bisogna votare quale pedina dovrà essere sacrificata. Questa volta il **giocatore 4** non lascia niente al caso e decide di giocare la Carta Capitano. Si scoprono le carte e il **giocatore 4** può decidere liberamente, essendo l'unico ad aver giocato la Carta Capitano. Decide per il colore viola e così il **giocatore 3** rimuove un suo marinaio dalla barca. Il **giocatore 4** non può riprendersi in mano la Carta Capitano e la lascia lì sul tavolo, a faccia in su, ben visibile.

La Carta Capitano ha tre limitazioni:

Una Carta Capitano giocata non può essere ripresa in mano dopo la votazione. Quindi ogni giocatore ha solo tre possibilità di usarla perché ognuno ha solo tre Carte Capitano.

Se vengono scoperte più Carte Capitano durante una votazione, queste si annullano fra di loro e valgono le regole normali delle votazioni (si veda l'esempio 7).

Se *tutti* i giocatori hanno giocato la Carta Capitano in una votazione, è il Giocatore Iniziale a decidere l'esito della votazione.

Cambio del Giocatore Iniziale

- Il segnalino del Giocatore Iniziale viene passato al giocatore seguente in senso orario

La Carta Capitano

- Il giocatore che gioca la Carta Capitano decide l'esito della votazione.

- Ogni Carta Capitano può essere usata solo una volta.

- Più Carte Capitano nella stessa votazione si annullano a vicenda.

- Se tutti i giocatori giocano la Carta Capitano in una votazione, è il Giocatore Iniziale a decidere l'esito.

Esempio 7

Giocatore 1



Giocatore 2:



Giocatore 3:



Giocatore 4:



Per decidere quale barca deve ricevere una falla, il **giocatore 1** sceglie una Carta Capitano con l'intento di ostacolare la barca nera. Anche il **giocatore 2** gioca la Carta Capitano e quindi le due carte si annullano. Rimangono quindi sul tavolo una carta rossa e una verde e trattandosi di una situazione di parità il Giocatore Iniziale (**giocatore 1**) decide che sarà la barca verde a ricevere la falla. Egli non può scegliere la barca nera perché la sua Carta Capitano è stata annullata. Le due Carte Capitano che sono state giocate rimangono lì sul tavolo davanti al **giocatore 1** e al **giocatore 2**.

Fine del gioco

Quando tutte le barche sono arrivate sulle isole o sono affondate, il gioco è finito. I giocatori calcolano il punteggio sommando i propri punti, tenendo conto del numero e del grado dei loro uomini sopravvissuti sulle varie isole:

Isola a sinistra:	6 punti per ogni marinaio 8 punti per ogni timoniere
Isola in mezzo:	4 punti per ogni marinaio 6 punti per ogni timoniere
Isola a destra:	5 punti per ogni marinaio 7 punti per ogni timoniere

Il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di parità fra due o più giocatori, vince il giocatore che ha fatto arrivare la propria barca per primo su un'isola. Se tutte le barche di questi giocatori che sono in parità di punti sono affondate, allora vincono tutti a pari merito.



Ringraziamenti:

Desideriamo ringraziare Stephan e Walter. Un grazie speciale a Matthias per la grande pazienza che ha avuto con noi.

Grafica e Layout: Matthias Catrein

Versione Italiana a cura di: Andrea Marino

@ 2006 Argentinum Verlag Roman Mathar - Brabanter Straße 55 - 50672 Köln
www.argentinum-verlag.de

Fine del gioco

- Quando tutte le barche o sono arrivate su un'isola o sono affondate, il gioco è finito.

- Il punteggio è calcolato sommando i punti come indicato nel prospetto a sinistra.

- Il giocatore con il punteggio più alto vince

- In caso di parità, vince il giocatore che ha fatto arrivare la barca su un'isola per primo.