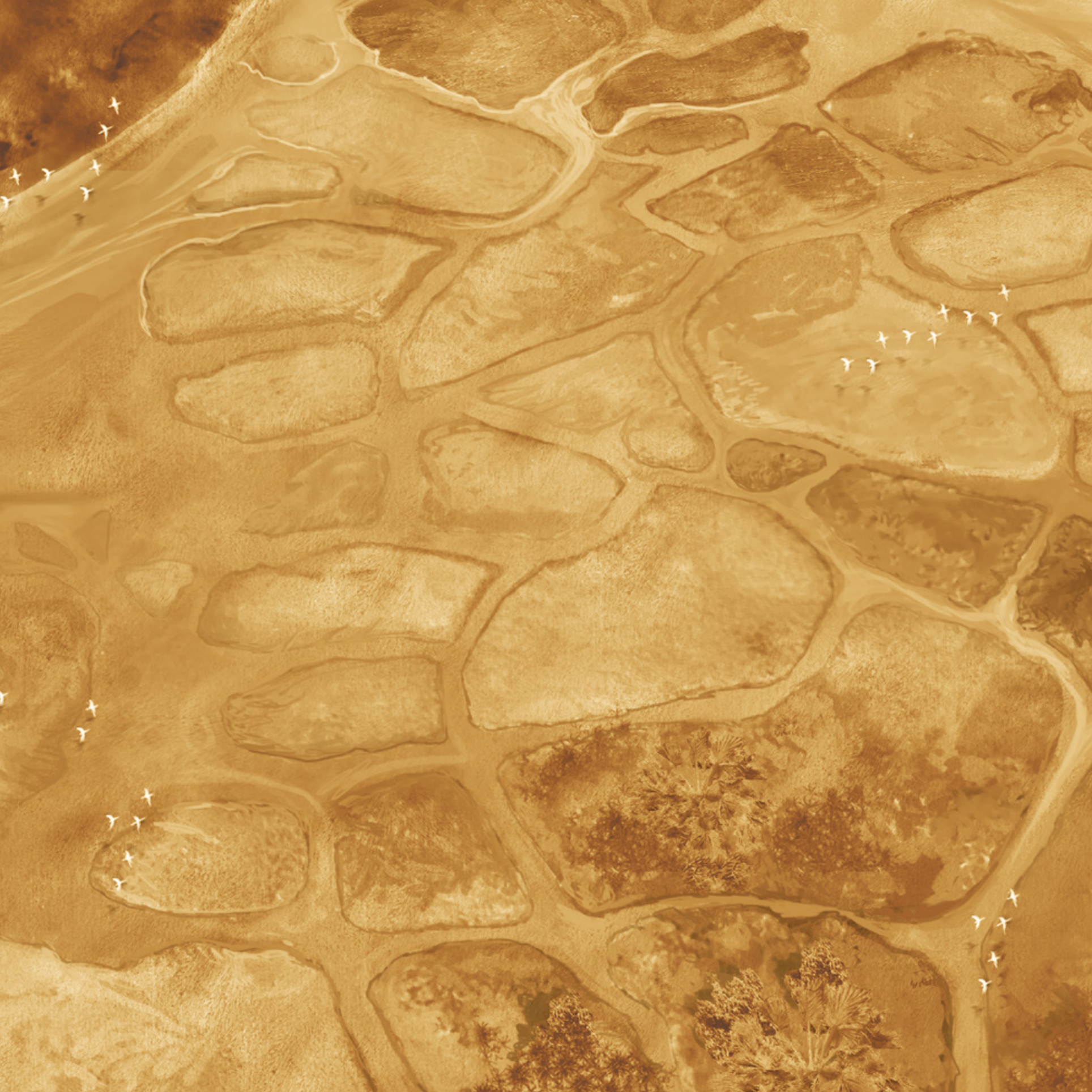


Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

OKAVANGO

REGOLAMENTO



OKAVANGO

La battaglia per l'acqua potabile

Il fiume Okavango si è quasi prosciugato e gli animali della savana africana stanno morendo di sete!
Nei panni di alcuni ranger della vicina riserva naturale avete l'importante compito di formare una serie di gruppi di animali e di portarli fino a un delta di questo fertile fiume o fino a uno degli abbeveratoi per dissetarli.
Riuscirete a mantenere questo delicato equilibrio naturale e a vincere la battaglia per l'acqua potabile?
Gli animali contano su di voi!

COMPONENTI

- Fiume Okavango con 12 spazi casella (11 spazi per le tessere Animale e 1 per la tessera Ranger)
- 88 tessere Animale (8 per Animale)
- 6 tessere Ranger
- 4 pedine (1 per colore)
- 8 Abbeveratoi
- 3 Delta del fiume
- 4 Schermi
- 1 Segnapunti
- 1 Sacchetto
- 1 segnalino Maschera Tribale
- Questo Regolamento



OBBIETTIVO DEL GIOCO

Nei panni di un gruppo di Ranger otterrete Punti portando i gruppi di Animali ai Delta del fiume e agli Abbeveratoi dell'Okavango. Il numero di Abbeveratoi è tuttavia limitato, dovrete dunque pianificare una strategia che vi consenta di raggruppare gli Animali e di farli bere. Il giocatore con il maggior numero di Punti a fine partita verrà proclamato vincitore.

PREPARAZIONE

1. Posizionate al centro del tavolo il Fiume Okavango, gli 8 Abbeveratoi, il Segnapunti e i 3 Delta del fiume con il lato con l'acqua rivolto verso l'alto, come indicato nell'immagine a fianco.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e posiziona la pedina corrispondente al proprio colore sulla casella 0 del Segnapunti.
3. Ogni giocatore posiziona lo Schermo del proprio colore davanti a sé.
4. Mettete nel sacchetto tutte le tessere Animale e Ranger, poi mischiatele.
Questa è la riserva segreta.
5. Ogni giocatore pesca casualmente 13 tessere dal sacchetto e le posiziona davanti a sé nella propria riserva dietro lo Schermo, in modo da non farle vedere agli altri.
6. Pescate casualmente 11 tessere dal sacchetto e posizionatele scoperte nella prima casella di tutti gli Abbeveratoi e dei Delta del fiume. Se durante questo passaggio pescate una tessera Ranger, sostituirla con una nuova tessera pescata dal sacchetto e rimettete la tessera Ranger nel sacchetto.
7. Pescate casualmente altre 13 tessere dal sacchetto e posizionatele scoperte a faccia in su lungo il Fiume Okavango, nelle caselle corrispondenti a ciascun Animale o Ranger. **Questa è la riserva pubblica.**

ZONE DI ABBEVERAMENTO

Sono presenti un totale di 11 zone dove gli Animali possono bere: 8 Abbeveratoi e 3 Delta del fiume.

- Negli Abbeveratoi possono bere solo Animali della **stessa specie**, altrimenti potrebbero finire per mangiarsi tra loro.
- Nei Delta del fiume possono bere solo Animali di **specie diverse**, grazie allo spazio disponibile lungo il fiume.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che ha visto un leone vero più di recente ottiene il segnalino Maschera Tribale e diventa il primo giocatore. Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore svolge il proprio turno.

Il giocatore di turno sceglie un gruppo di Animali della **stessa specie** OPPURE di **specie diverse** prendendoli dalla **propria riserva dietro lo Schermo**, e li posiziona davanti a sé. Il giocatore di turno può anche decidere di non giocare alcuna tessera, in questo caso procederà a risolvere solamente la fase Ripristino del proprio turno.

Se il giocatore decide di giocare il proprio turno, risolve in ordine le seguenti **3 fasi**:

1. **Abbeveramento**: sostituisce il gruppo scelto di Animali della stessa specie su un Abbeveratoio o il gruppo scelto di Animali di specie diverse su un Delta del fiume con quelli presenti.
2. **Punti**: se ne soddisfa i requisiti, ottiene i Punti indicati sull'Abbeveratoio o sul Delta del fiume corrispondente.
3. **Ripristino**: prende tessera dal Fiume Okavango (riserva pubblica) in base agli Animali che ha posizionato in questo turno.

Dopodiché il turno del giocatore termina e si prosegue con il turno del giocatore successivo in senso orario.

FASE 1: ABBEVERAMENTO

Seguendo le restrizioni per il posizionamento **negli Abbeveratoi** e nei **Delta del fiume** (a seguire), il giocatore sceglie dove posizionare il gruppo di Animali presi dalla propria riserva.

Dopodiché, il giocatore sostituisce tutti gli Animali presenti nell'Abbeveratoio o nel Delta del fiume scelto **con il gruppo scelto dalla propria riserva**. Gli Animali presenti in precedenza vengono aggiunti alla riserva del giocatore: questi Animali si sono già dissetati. In nessun modo si possono lasciare Animali presso l'Abbeveratoio o il Delta del fiume.

ATTENZIONE: gli Animali appena presi da Abbeveratoi o Delta del fiume non possono essere nuovamente posizionati nel corso dello stesso turno: si sono già dissetati!

Abbeveratoi: il giocatore deve posizionare un gruppo di **Animali della stessa specie** composto dallo **stesso numero** OPPURE da un **numero superiore** di Animali rispetto a quelli presenti.



Se il gruppo sostituito è composto dallo stesso numero di Animali, il valore stampato sulla tessera deve essere superiore a quello degli Animali presenti.



Se il gruppo posizionato è composto da un numero superiore di Animali, il valore non conta.

Delta del fiume: il giocatore deve posizionare un gruppo di **Animali di specie diverse** **E in numero superiore** rispetto a quelli presenti, ignorandone il valore.



- Se tutte le caselle chiare **dell'Abbeveratoio o del Delta del fiume** sono occupate, il giocatore può utilizzare anche quelle scure. Ogni casella può ospitare 1 sola tessera, ne consegue che il numero di caselle nell'Abbeveratoio o nel Delta del fiume determina il numero massimo di tessere che il giocatore può posizionare su di esso.
- Se tutte le caselle **di un Abbeveratoio** vengono occupate, l'unico modo per posizionare delle tessere su di esso è quello di sostituirle con un gruppo di Animali dello stesso numero e di valore superiore.
- Se tutte le caselle **di un Delta del fiume** vengono occupate, mettete le tessere Animale con cui è stato riempito nel sacchetto e girate il Delta del fiume sul lato prosciugato. Non è possibile posizionare tessere su un Delta del fiume prosciugato.

FASE 2: PUNTI

La Maschera Tribale presente su ogni Abbeveratoio e Delta del fiume indica il numero di Punti che è possibile ottenere posizionando Animali in ognuno di essi. I Punti degli Abbeveratoi vengono ottenuti se vengono occupate almeno tutte le caselle chiare in esso presenti. I Punti dei Delta del fiume vengono ottenuti in funzione del numero di caselle occupate, ottenendo l'ammontare indicato sopra la casella raggiunta dalle tessere posizionate.

I Punti ottenuti con il posizionamento delle tessere nel proprio turno vengono segnati facendo avanzare la pedina del proprio colore sul Segnapunti.

Esempio di posizionamento nell'Abbeveratoio da 6 Punti:



A. Durante la preparazione, viene posizionata 1 tessera Animale pescata casualmente dal sacchetto nella prima casella dell'Abbeveratoio, in questo caso 1 tessera Suricato.



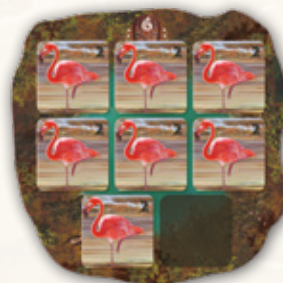
B. Il primo giocatore mette la tessera Suricato nella propria riserva e posiziona 3 tessere Leone nell'Abbeveratoio. Questa mossa non gli fa ottenere nessun Punto, poiché le caselle chiare non sono state tutte occupate.



C. Il secondo giocatore mette le 3 tessere Leone nella propria riserva e posiziona 6 tessere Zebra nell'Abbeveratoio. In questo modo ottiene 6 Punti per aver occupato tutte le caselle chiare, come indicato dalla Maschera Tribale dell'Abbeveratoio.



D. Il terzo giocatore mette le 6 tessere Zebra nella propria riserva e posiziona 6 tessere Fenicottero e 1 tessera Ranger nell'Abbeveratoio. La tessera Ranger è considerata come un qualsiasi Animale durante il posizionamento (vedi Tessere Ranger a pagina 5). In questo modo ottiene 6 Punti per aver occupato tutte le caselle chiare, come indicato dalla Maschera Tribale dell'Abbeveratoio.



E. È nuovamente il turno del primo giocatore che decide di sostituire la tessera Ranger con 1 tessera Fenicottero presa dalla sua riserva, in modo da aggiungere la tessera Ranger alla propria riserva. Dopo aver sostituito la tessera Ranger, il primo giocatore può normalmente effettuare l'Abbeveramento, purché non posizioni i propri Animali sull'Abbeveratoio in cui ha sostituito la tessera Ranger (vedi Tessere Ranger a pagina 5).

F. È nuovamente il turno del secondo giocatore che mette le 7 tessere Fenicottero nella propria riserva e posiziona 8 tessere Giraffa nell'Abbeveratoio. In questo modo ottiene 6 Punti per aver occupato tutte le caselle chiare, come indicato dalla Maschera Tribale dell'Abbeveratoio. L'Abbeveratoio è stato completamente occupato, da questo momento in poi è possibile posizionare in questo Abbeveratoio solamente lo stesso numero di Animali di quelli presenti, a patto che abbiano un valore superiore.

G. È nuovamente il turno del terzo giocatore che mette le 8 tessere Giraffa nella propria riserva e posiziona 8 tessere Leone nell'Abbeveratoio. In questo modo ottiene 6 Punti per aver occupato tutte le caselle chiare, come indicato dalla Maschera Tribale dell'Abbeveratoio. Il Leone è l'Animale con il valore più alto in gioco, ne consegue che non è più possibile posizionare Animali in un Abbeveratoio completamente occupato da tessere Leone.



Esempio di posizionamento **nel Delta del fiume da 5 caselle:**

A. Durante la preparazione, viene messa 1 tessera Animale pescata casualmente dal sacchetto nella prima casella del Delta del fiume, in questo caso 1 tessera Scimmia.



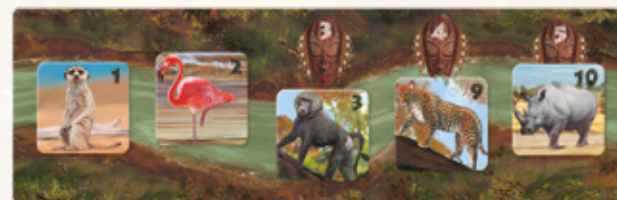
B. Il primo giocatore mette la tessera Scimmia nella propria riserva e posiziona 1 tessera Gazzella, 1 tessera Elefante e 1 tessera Rinoceronte nel Delta del fiume. In questo modo ottiene 3 Punti per aver occupato le caselle fino al raggiungimento della prima Maschera Tribale.



C. Il secondo giocatore mette la tessera Gazzella, la tessera Elefante e la tessera Rinoceronte nella propria riserva e posiziona 1 tessera Fenicottero, 1 tessera Scimmia, 1 tessera Elefante e 1 tessera Leone nel Delta del fiume. In questo modo ottiene 4 Punti per aver occupato le caselle fino al raggiungimento della seconda Maschera Tribale.



D. Il terzo giocatore mette la tessera Fenicottero, la tessera Scimmia, la tessera Elefante e la tessera Leone nella propria riserva e posiziona 1 tessera Suricato, 1 tessera Fenicottero, 1 tessera Scimmia, 1 tessera Leopardo e 1 tessera Rinoceronte nel Delta del fiume. In questo modo ottiene 5 Punti per aver occupato le caselle fino al raggiungimento della terza Maschera Tribale, completando così tutte le caselle del Delta del fiume.



E. Dopo aver completamente occupato tutte le caselle del Delta del fiume, mettete gli Animali presenti su di esso nel sacchetto e il Delta del fiume viene girato sul suo lato prosciugato. Non sarà più possibile posizionare Animali in questo Delta del fiume.



FASE 3: RIPRISTINO

In base alle tessere posizionate durante l'Abbeveramento, il giocatore di turno ottiene un certo numero di tessere presenti nel Fiume Okavango.

Quando si ottengono tessere dal Fiume Okavango occorre ricordare che:

- si devono prendere **tutte le tessere di una particolare specie** Animale;
- **non è possibile** prendere Animali di **specie diverse**;
- in alternativa agli Animali, è possibile ottenere **1 tessera Ranger**, se disponibile;
- nel caso non siano presenti tessere nel Fiume Okavango, saltate questa fase.

Se durante l'Abbeveramento il giocatore di turno ha posizionato degli Animali in **un Abbeveratoio**, dal Fiume Okavango si possono prendere:

- tutte le tessere Animale di **una singola specie** che siano della stessa quantità di quelle posizionate nel turno, a patto che siano di **valore inferiore**;
- tutte le tessere Animale di **una singola specie** che siano in **quantità inferiore** di quelle posizionate nel turno, a prescindere dal valore.

Se durante l'Abbeveramento il giocatore di turno ha posizionato degli Animali in **un Delta del fiume**, dal Fiume Okavango si possono prendere:

- tutte le tessere Animale di **una singola specie** che siano in **quantità inferiore** di quelle posizionate nel turno, a prescindere dal valore.



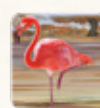
Esempio di Ripristino:



Il giocatore di turno ha giocato 3 tessere Giraffa. Nella fase di Ripristino può ottenere una tra le seguenti combinazioni di tessere:

- 3 tessere Zebra (stesso numero, valore inferiore rispetto alle Giraffe);
- 2 tessere Leone (numero inferiore rispetto alle Giraffe);
- 1 tessera Fenicottero (numero inferiore rispetto alle Giraffe);
- 1 tessera Leopardo (numero inferiore rispetto alle Giraffe);
- 1 tessera Rinoceronte (numero inferiore rispetto alle Giraffe);
- 1 tessera Ranger (massimo consentito).

Nel Fiume Okavango sono disponibili queste tessere.



Non può ottenere invece le 3 tessere Elefante, poiché pur essendo lo stesso numero rispetto alle Giraffe, hanno un valore superiore.



Non può nemmeno ottenere più di 1 tessera Ranger, poiché 1 è il massimo consentito.



Le tessere ottenute vengono posizionate nella propria riserva dietro lo Schermo.

Popolare il Fiume Okavango: dopo aver ottenuto un certo numero di tessere dal Fiume Okavango, pescatene dal sacchetto lo stesso numero e posizionatele nelle caselle corrispondenti del Fiume Okavango, in modo tale che ci siano sempre 13 tessere disponibili nel Fiume Okavango al termine del turno di ogni giocatore.

Nel caso in cui nel sacchetto non siano presenti abbastanza tessere, mettete nel Fiume Okavango tutte quelle disponibili. Se le tessere nel sacchetto dovessero finire, saltate semplicemente questa fase.

SALTARE IL TURNO

Se un giocatore non può o non vuole giocare alcuna tessera durante l'Abbeveramento, salta il proprio turno ad eccezione della fase Ripristino. Durante questa fase il giocatore ottiene tuttavia solamente 1 tessera dal Fiume Okavango, anche se di quella particolare specie fosse presente più di 1 tessera. Dopo aver ottenuto quest'unica tessera, popolate nuovamente il Fiume Okavango pescando 1 tessera dal sacchetto, se disponibile.

TESSERE ESAURITE

Nel caso in cui non siano presenti tessere né nel sacchetto né nel Fiume Okavango, saltate semplicemente la fase Ripristino di ciascun giocatore e procedete comunque con il gioco.

TESSERE RANGER

Le tessere Ranger vengono considerate come un Animale qualsiasi durante l'Abbeveramento. Durante un singolo turno possono essere giocate anche più tessere Ranger contemporaneamente. Inoltre, durante la fase Abbeveramento del

proprio turno, un giocatore può sostituire 1 tessera Ranger presso un qualsiasi Abbeveratoio o Delta del fiume con 1 Animale dalla propria riserva che il Ranger sta sostituendo. In questo modo può essere sostituita 1 sola tessera Ranger per turno, tuttavia il giocatore che ha effettuato la sostituzione può comunque effettuare il proprio Abbeveramento, a patto che posizioni i propri Animali in un Abbeveratoio o Delta del fiume diverso da quello in cui ha effettuato questa sostituzione. Il giocatore può decidere di utilizzare immediatamente la tessera Ranger sostituita, oppure di tenerla nella propria riserva per utilizzarla in seguito.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina non appena **tutte** le caselle chiare di Abbeveratoi e Delta del fiume vengono occupate. Il giro prosegue comunque fino al termine del turno del giocatore alla destra del primo giocatore. Vince il giocatore con il maggior numero di Punti. In caso di pareggio la vittoria è condivisa.

CONSIGLIO 1: all'inizio della partita sono presenti pochissimi Animali negli Abbeveratoi. In questa fase di gioco non ha molto senso sostituire un piccolo gruppo con un gruppo molto più grande dalla propria riserva. Così facendo perderesti parecchi Animali a disposizione che più avanti ti saranno molto utili! È consigliabile cercare di avere sempre almeno 10 Animali nella propria riserva il più a lungo possibile.

CONSIGLIO 2: gli Animali che si trovano nella tua riserva non conferiscono alcun Punto a fine partita. Cerca dunque di posizionarne il più possibile in Abbeveratoi e Delta del fiume nelle fasi finali della partita.

Questo regolamento è stato editato da GateOnGames. Alcuni termini potrebbero differire da quelli che trovate sul retro della scatola perché adattati per fornirvi una più chiara spiegazione del gioco.

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?



Regolamento italiano a cura di GateOnGames:

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Impaginazione: Margherita Cagnola

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Revisione: Giulia Licciardello, Sollenda Cacini

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it: www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono un'idea di Zerossem S.R.L.

Via per Camaiore, 2 - 55064 - San Martino in Freddana (LU) - Italia

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.

© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

62404

jumbo.eu
jumbostrategygames.com

