

REGOLAMENTO

Autore: Luigi Belli noviluniogames@gmail.com

Titolo

Il ponte traballante

Numero di giocatori e durata

3 - 6 giocatori / 30' minuti

Materiali

34 carte AZIONE normali + 6 carte azione SPECIALI + 6 carte EVENTO + 1 plancia ponte traballante + 6 meeples in 6 colori differenti. /Carte poker size/

Intro

Siete un gruppo di esploratori in missione nella giungla e vi trovate inseguiti da una tribù di cannibali, l'unico modo per sfuggire ad un destino segnato è attraversare il ponte traballante sul fiume. Il ponte è stretto, fatto di corde e legno ormai usurate dal tempo e dal forte vento che tira in questa gola, quando ormai siete a metà strada vi accorgete che le raffiche vi impediscono di muovervi, pertanto appena ne finisce una ognuno deve approfittarne subito per arrivare dall'altra parte, la situazione è così precaria che per ognuno che avanza ce n'è uno che indietreggia. Riuscirai a salvarti la pelle raggiungendo l'estremità opposta del ponte prima degli altri?

Setup

Ogni giocatore sceglie un colore e mette il relativo meeples sulla casella centrale della plancia del ponte, poi ciascuno mette nella sua mano 1 copia di ogni carta AZIONE *normale* + 1 carta a caso scelta da un mazzo composto da un numero di carte AZIONE *Speciale* pari al numero di giocatori, nel quale saranno sempre presenti le carte "Ordine del capo spedizione" e "Passo pesante", in questo modo ciascun giocatore avrà in mano 6 carte (5 carte AZIONE *normale* + 1 AZIONE *Speciale*). Dopodiché si mettono via le carte rimaste.

Si mischiano le carte EVENTO e si mette il mazzo, con le carte coperte, in mezzo al tavolo.

La partita può cominciare.

Il Gioco

La partita si divide in Match, all'inizio di ciascun match, ogni giocatore, simultaneamente, sceglie dalla propria mano e mette sul tavolo di fronte a lui 1 carta coperta, quando tutti i giocatori hanno fatto ciò, le carte giocate in questo modo vengono scoperte tutte allo stesso tempo e si spostano i meeples secondo l'esito del match.

Per prima cosa si controlla se tra queste vi sono presenti 1 o più carte AZIONE *Speciale* "Spunto interessante", nel caso, il giocatore che l'ha giocata deve eliminarla dal gioco e giocare al suo posto un'altra carta dalla sua mano (direttamente scoperta se è stato l'unico a giocare questa carta, altrimenti coperta per poi scoprirla simultaneamente insieme agli altri giocatori che hanno fatto lo stesso). Se non può scambiarla con nessuna carta in mano allora si sposterà di 3 caselle verso i cannibali in direzione Est. Fatto ciò tutti i giocatori che hanno giocato l'AZIONE *Speciale* "Spunto interessante" in questo match mettono nella propria mano una carta AZIONE *normale* "Passo prudente" prendendola da quelle fuori dal gioco.

A questo punto si procede in questo modo:

- **1)** Se nessuno ha giocato una carta *AZIONE Speciale* “Ordine del capo spedizione” o “Passo pesante”, il giocatore che ha giocato la carta col più alto numero **verde** vince il match e, solo se è l'unico ad averla giocata, sposta il suo meeples sulla plancia del ponte verso Ovest (sinistra), cioè verso la salvezza, di tante caselle quanto è il numero **verde** riportato sulla carta da lui giocata; mentre il giocatore che ha giocato la carta col numero **rosso** più alto perde il match e, solo se è l'unico ad averla giocata, sposterà il proprio meeples, sulla plancia del ponte, di tante caselle quanto il numero **rosso** della carta giocata, ma in direzione Est (destra), verso i cannibali.

Se invece sono 2 o più i giocatori che hanno giocato la carta col numero **verde** più alto, essi muoveranno i rispettivi meeples verso Ovest (sinistra) di **UNA** sola casella.

Se invece sono 2 o più i giocatori che hanno giocato la carta col numero **rosso** più alto, essi muoveranno i rispettivi meeples verso Est (destra) di **DUE** caselle in più rispetto al numero **rosso** della carta da loro giocata.

- **2)** Se un giocatore ha giocato la carta *AZIONE Speciale* “Ordine del capo spedizione” allora sarà lui a vincere il match indipendentemente da qualsiasi altra carta in gioco, pertanto muoverà il proprio meeples verso Ovest (sinistra) di 2 caselle. Chiunque abbia giocato la carta col numero **rosso** più alto perde il match e sposta il proprio meeples verso Est (destra) di **TRE** caselle senza considerare il numero sulla carta.
- **3)** Se un giocatore ha giocato la carta *AZIONE Speciale* “Passo pesante”, tutti coloro che avrebbero normalmente vinto e/o perso il match, cioè chiunque abbia giocato la carta col più alto numero **verde** e chiunque invece abbia giocato quella col più alto numero **rosso**, muoveranno il proprio meeples verso Est (destra) di **TRE** caselle senza considerare il numero sulla carta.
- **4)** Se entrambe le carte *AZIONE Speciale* “Ordine del capo spedizione” e “Passo pesante” sono state giocate nello stesso match, esse si annulleranno a vicenda e si procederà secondo il punto **1**.

Le carte giocate vengono quindi eliminate dal gioco.

Una volta che i giocatori hanno mosso i propri meeples secondo le regole sopra descritte, si scopre la prima carta dal mazzo **EVENTO** e:

- **a)** Se è una carta “Calma piatta” ovviamente non succede niente altro ed il match si conclude.
- **b)** Se è una carta “Vento da Est” allora il giocatore il cui meeples si trova nella casella più vicina alla sponda Est (destra) lo muove di 3 caselle in direzione Ovest (sinistra) verso la salvezza.
- **c)** Se è una carta “Vento da Ovest” allora il giocatore il cui meeples si trova nella casella più vicina alla sponda Ovest (sinistra) lo muove di 3 caselle in direzione Est (destra) verso i cannibali.

La carta **EVENTO** appena scoperta verrà adesso scartata.

N.B. Ogni volta che negli scarti sono presenti le carte “Vento da Est” e “Vento da Ovest” allora si ripristinerà il mazzo **EVENTO** con tutte le carte come ad inizio partita.

Fine del gioco

Il gioco finisce al termine del SESTO match, oppure quando uno o più meeple raggiungono una delle due estremità del ponte, in ogni caso il giocatore il cui meeple si trova più vicino alla sponda Ovest riesce a salvarsi per cui vince il gioco, quello più vicino alla sponda Est viene catturato dai cannibali e pertanto perde.

Carte Azione

Si dividono in *Normali* e *Speciali*.

Ogni carta AZIONE *Normale* ha 2 numeri scritti, uno verde ed uno rosso; il verde indica di quante caselle, sulla plancia del ponte, il meeple del relativo giocatore si muoverà verso la sponda della salvezza (sinistra), il rosso, allo stesso modo, ma verso la i cannibali (destra)

Le carte AZIONE *Normale* sono:

- 6x Salto atletico (3/1)
- 6x Scatto repentino (4/0)
- 6x Paura improvvisa (0/4)
- 10x Passo prudente (2/2)
- 6x Vertigini (1/3)

Le carte AZIONE *Speciale*, invece, hanno degli effetti che influenzano l' esito del Match nel quale sono giocate. Esse sono:

- 4x Spunto interessante
- 1x Ordine del capo spedizione
- 1x Passo pesante

Carte Evento

Le carte Evento danno bonus o malus ai giocatori secondo la posizione del loro meeple sulla plancia del ponte.

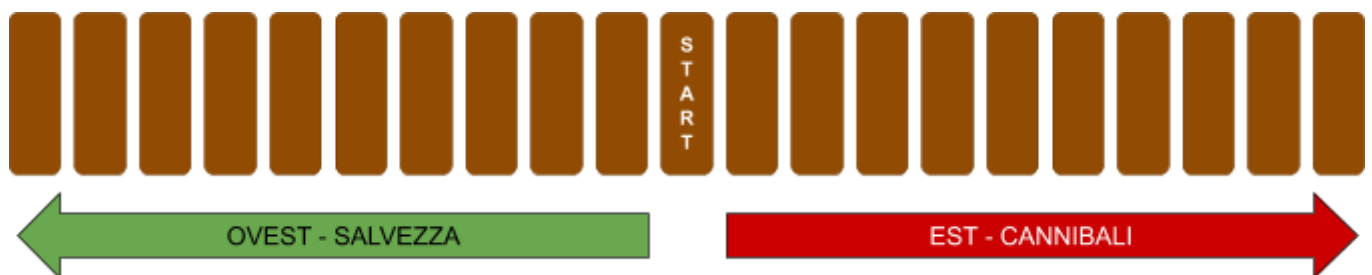
Le carte sono:

- 4x Calma piatta
- 1x Vento da Est
- 1x Vento da Ovest

Plancia del ponte

È la plancia dove i giocatori muoveranno i loro meeple e rappresenta il ponte sul quale sono bloccati, da un lato i cannibali, dall' altro la salvezza.

La plancia conta 21 caselle, quando un meeple raggiunge l' ultima, il gioco finisce.



Meeple

Sono di diversi colori, 1 per giocatore e si muovono sulla plancia del ponte in accordo con le regole.

AZIONE
Normale

SALTO ATLETICO

3

1

AZIONE
Normale

SALTO ATLETICO

3

1

AZIONE
Normale

SALTO ATLETICO

3

1

AZIONE
Normale

SALTO ATLETICO

3

1

AZIONE
Normale

SALTO ATLETICO

3

1

AZIONE
Normale

SALTO ATLETICO

3

1

AZIONE
Normale

SCATTO REPENTINO

4

0

AZIONE
Normale

SCATTO REPENTINO

4

0

AZIONE
Normale

SCATTO REPENTINO

4

0

AZIONE
Normale

SCATTO REPENTINO

4

0

AZIONE
Normale

SCATTO REPENTINO

4

0

AZIONE
Normale

SCATTO REPENTINO

4

0

AZIONE
Normale

PAURA IMPROVVISA

0

4

AZIONE
Normale

PAURA IMPROVVISA

0

4

AZIONE
Normale

PAURA IMPROVVISA

0

4

AZIONE
Normale

PAURA IMPROVVISA

0

4

AZIONE
Normale

PAURA IMPROVVISA

0

4

AZIONE
Normale

PAURA IMPROVVISA

0

4

AZIONE
Normale

PASSO PRUDENTE

2

2

AZIONE
Normale

PASSO PRUDENTE

2

2

AZIONE
Normale

PASSO PRUDENTE

2

2

AZIONE
Normale

PASSO PRUDENTE

2

2

AZIONE
Normale

PASSO PRUDENTE

2

2

AZIONE
Normale

PASSO PRUDENTE

2

2

AZIONE
Normale

PASSO PRUDENTE

2 2

AZIONE
Normale

PASSO PRUDENTE

2 2

AZIONE
Normale

PASSO PRUDENTE

2 2

AZIONE
Normale

PASSO PRUDENTE

2 2

AZIONE
Normale

VERTIGINI

1 3

AZIONE
Normale

VERTIGINI

1 3

AZIONE
Normale

VERTIGINI

1 3

AZIONE
Normale

VERTIGINI

1 3

AZIONE
Normale

VERTIGINI

1 3

AZIONE
Normale

VERTIGINI

1 3

Speciale
AZIONE

SPUNTO INTERESSANTE

Scambia questa carta con un' altra dalla tua mano, dopodiché scartala.

1 3

Speciale
AZIONE

SPUNTO INTERESSANTE

Scambia questa carta con un' altra dalla tua mano, dopodiché scartala.

1 3

Speciale
AZIONE

SPUNTO INTERESSANTE

Scambia questa carta con un' altra dalla tua mano, dopodiché scartala.

Speciale
AZIONE

SPUNTO INTERESSANTE

Scambia questa carta con un' altra dalla tua mano, dopodiché scartala.

Speciale
AZIONE

**ORDINE DEL CAPO
SPEDIZIONE**

Tu vinci il match, spostati di 2 caselle verso Ovest. I giocatori col numero rosso più alto si spostano verso Est di 3 caselle.

Speciale
AZIONE

PASSO PESANTE

Perde il match chiunque abbia giocato le carte con i numeri rossi e/o verdi più alti, si spostano di 3 caselle in direzione Est.

EVENTO

Calma piatta

EVENTO

Calma piatta

EVENTO

Calma piatta

EVENTO

Calma piatta

EVENTO

VENTO DA EST

Il/i giocatore/i che ha il proprio meeple più vicino alla sponda Est (destra) lo sposta verso Ovest (sinistra) di 3 caselle.

3

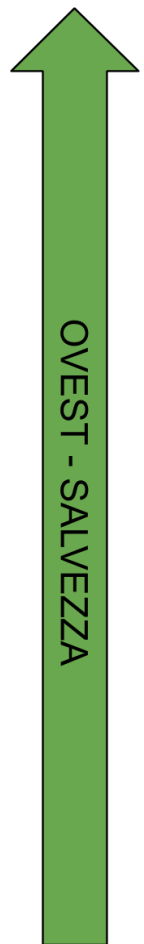
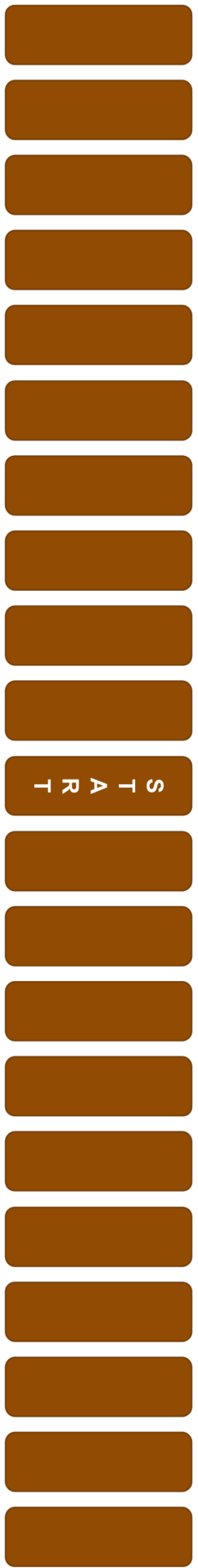
EVENTO

VENTO DA OVEST

Il/i giocatore/i che ha il proprio meeple più vicino alla sponda Ovest (sinistra) lo sposta verso Est (destra) di 3 caselle.

3

PLANCIA DEL PONTE



MEEPLE

