ROCKING RAFT

COMPONENTI



1 Zattera
(con base oscillante)



27 Gemme
(in 4 colori)



1 Carta Bandiera Pirata



39 Carte Scialuppa



1 Segnalino Primo Giocatore



16 Segnalini Acqua
(per la variante Scialuppe che Affondano)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ehi, aspiranti pirati! Ascoltate!
*Io sono il **Capitano Barbabrillante**! Dopo che una violenta tempesta ha mandato in fondo al mare la mia grande nave, tutto ciò che mi resta è questa zattera traballante e scricchiolante e il mio prezioso tesoro sparso ovunque! Se mi aiuterete a salvare quelle gemme lucenti, vi accoglierò nel mio fidato equipaggio, sicuro come il sale sulle onde!*
*Il vostro compito è semplice: **prendete quante più gemme luccicanti che potete** e caricatele al sicuro sulle vostre scialuppe di salvataggio. Ogni scialuppa di salvataggio che riempite vi porterà più vicino alla gloria e forse anche a un po' d'oro dei pirati, eh? Ma badate a questo, scellerati: non voglio che nessuno di voi rischi il collo per troppo tempo. Quando il mare diventerà pericoloso e la zattera comincerà ad affondare, alzerò in aria la mia **Bandiera Pirata**. Questo sarà il tuo segnale per raccogliere l'ultima gemma e tornare indietro con qualunque tesoro siate riusciti a salvare!*
*Chiunque salverà più tesori guadagnerà il grande onore di diventare il mio **Primo Ufficiale**: il pirata più coraggioso, intelligente e assetato di tesori tra voi! Tenete le mani ferme e preparatevi a far oscillare la zattera!*

Rocking Raft è un gioco veloce e divertente per 2-4 pirati in cui le gemme scivolano e cadono mentre la zattera si inclina e traballa. Raccogliete **tesori**, riempite le vostre **scialuppe** e correte contro il tempo prima che la **Bandiera Pirata** segnali la fine. Vince il pirata che salva i **tesori più preziosi**!



PREPARAZIONE

1. Posiziona la base oscillante al centro del tavolo e poggiateci sopra la zattera di cartone.

2. Prendete le gemme necessarie per la partita in base al numero di giocatori (vedi sotto) e riponete quelle non utilizzate nella scatola.

GIOCATORI	GEMME GIALLE	GEMME BLU	GEMME ROSSE	GEMME NERE
2	8	6	4	3
3	9	7	5	3
4	10	8	6	3

3. Posizionate casualmente **1 gemma** in ciascuno degli **8 spazi esterni** della griglia 3x3 della zattera. Lasciate cadere le gemme rimanenti nello spazio centrale; non importa se qualcuna rotola negli spazi adiacenti mentre posizionata.



4. Mescolate il mazzo delle carte Scialuppa di salvataggio. Distribuite 2 carte Scialuppa scoperte a ciascun giocatore. Posizionate il resto del mazzo sul tavolo, a portata di mano di tutti i giocatori.

5. Inserite la **carta Bandiera Pirata** nel mazzo a una profondità che dipende dal numero di giocatori:

- **2 giocatori:** metti la Bandiera Pirata dopo **10 carte**.
- **3 giocatori:** metti la Bandiera Pirata dopo **15 carte**.
- **4 giocatori:** metti la Bandiera Pirata dopo **20 carte**.

6. Scegliete casualmente un Primo Giocatore e consegnategli il **segnalino Primo Giocatore**.

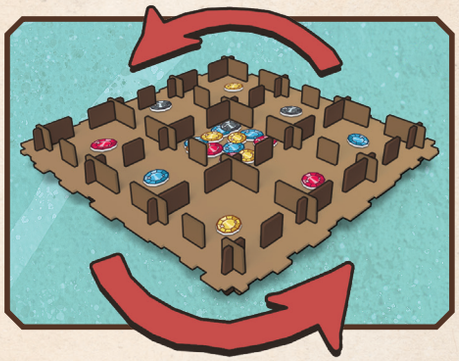


SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge a turni, iniziando dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario. Al tuo turno:

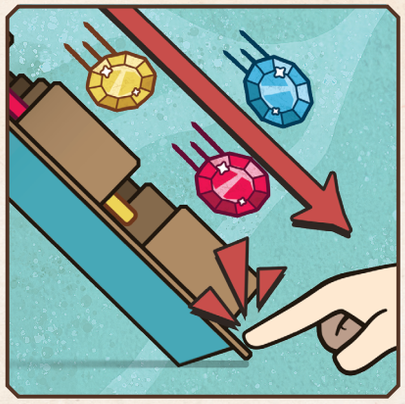
1. RUOTARE LA ZATTERA

Puoi ruotare la zattera (lentamente! Non vorrai mica cadere?!?) sul tavolo quanto vuoi, per allineare le aperture dove desideri, ma fai attenzione a non spostare o far scivolare le gemme durante la rotazione.



2. FAR OSCILLARE LA ZATTERA

Quando sei pronto, premi **con decisione** su uno qualsiasi degli spazi per le dita (contrassegnati da una linea tratteggiata) lungo il bordo più vicino a te, inclinando la zattera **finché il bordo non tocca il tavolo**, in modo che le gemme scivolino verso il tuo lato (vedi figura).



- Le gemme possono passare attraverso le aperture delle pareti e possono cadere dalla zattera.
- Puoi mantenere la zattera inclinata per tutto il tempo che desideri (tenendo fermo il dito), lasciando cadere quante gemme vuoi. Quando lasci cadere la zattera, devi **sollevare rapidamente il dito** in modo che torni in posizione verticale, facendo **rotolare e rimbalzare** le gemme rimanenti verso il centro dei rispettivi spazi.

3. POSIZIONA LE GEMME SULLE SCIALUPPE

Prendi tutte le gemme cadute dalla zattera e posizionale negli spazi **vuoti** delle tue carte Scialuppa:

- Le gemme **rosse**, **gialle** e **blu** devono corrispondere ai rispettivi spazi.
- Le gemme **nere** sono jolly e possono riempire spazi di qualsiasi colore.



Se non riesci a piazzare tutte le gemme:

- Se ti sono rimaste delle **gemme nere** inutilizzate, scartale immediatamente nello spazio centrale della zattera.
- Successivamente, se hai gemme di **altri colori** ancora da piazzare, passale al **giocatore alla tua sinistra**.
- Quel giocatore **può piazzarle subito** sulle proprie scialuppe.
- Se non riesce a utilizzarle tutte, deve **passare quelle rimanenti al giocatore successivo alla sua sinistra**, e così via.
- Se rimangono gemme che nessuno può piazzare, scartale nello **spazio centrale** della zattera.

GEMME NERE

Le **gemme nere** sono "jolly" e possono occupare spazi di qualsiasi colore. Le gemme nere non vengono mai passate agli altri giocatori. Se hai gemme nere che non utilizzi durante il tuo turno, devi rimetterle immediatamente al centro della zattera.

RIEMPIRE LE SCIALUPPE

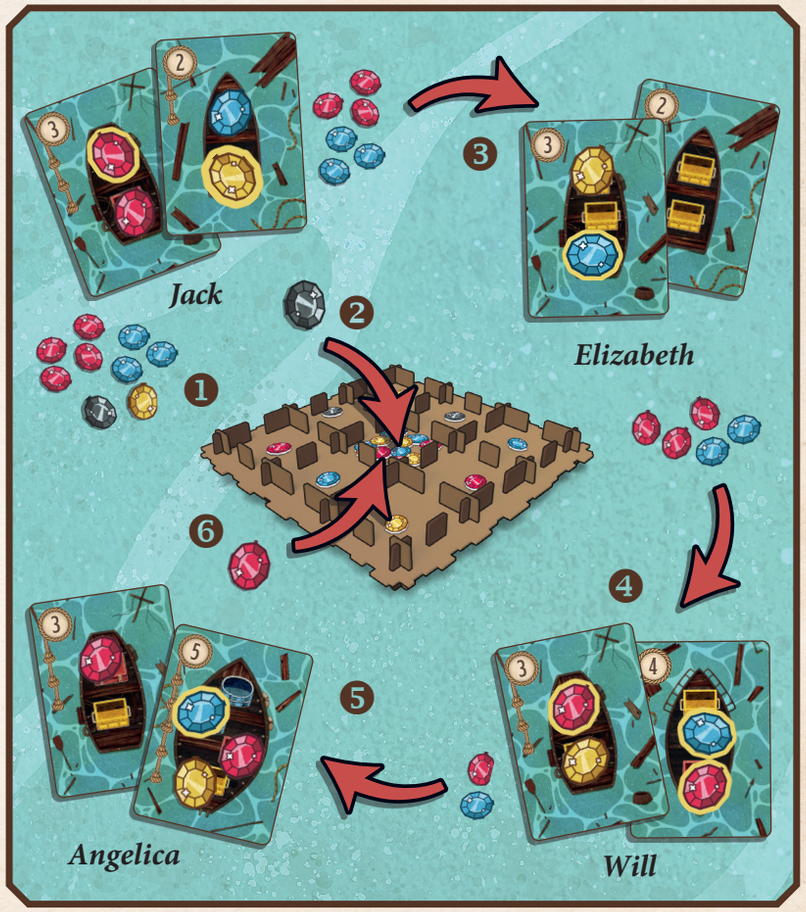
- Dopo che le gemme rimanenti sono state passate e/o restituite alla zattera, se una delle tue carte ha tutti gli spazi occupati da gemme, quella scialuppa è **completa**!
- Prendi tutte le gemme presenti su quella scialuppa e **lasciale cadere nello spazio centrale della zattera**; va bene se rotolano negli spazi adiacenti.
- Metti la scialuppa completata nella tua personale **pila dei punti** (a faccia in giù).



Pila dei Punti

- Alla fine del tuo turno, pesca una nuova carta Scialuppa per ogni carta completata, in modo da **avere di nuovo 2 carte davanti a te**.
- Se peschi la carta **Bandiera Pirata**, si innesca la fase finale della partita (vedi sotto). Mettila da parte e pesca subito un'altra carta Scialuppa.

Nota: *Se completi una scialuppa fuori dal tuo turno, grazie alle gemme ricevute da un altro giocatore, segui la stessa procedura: lascia cadere le gemme nello spazio centrale della zattera, aggiungi la scialuppa alla tua pila dei punti e pesca una nuova carta* ***alla fine del turno del giocatore corrente****, seguendo l'ordine di turno.*



Esempio: *Durante il suo turno, Jack ha preso dalla zattera 4 gemme rosse, 3 blu, 1 nera e 1 gialla* ***(1)****. Dopo aver piazzato le gemme sulle sue scialuppe, a Jack ne avanzano 1 nera, 3 rosse e 3 blu: è stato decisamente troppo avido! La gemma nera va fatta cadere nello spazio centrale della zattera* ***(2)****; le altre le passa a Elizabeth, che può piazzare solo 1 gemma blu* ***(3)****. Passa le gemme rimanenti a Will, che ne colloca 2 rossi e 1 blu* ***(4)****. Le ultime 2 gemme arrivano ad Angelica, che può posizionare solo quella blu* ***(5)****; la gemma rossa restante viene depositata nello spazio centrale della zattera* ***(6)****. Al termine del turno di Jack, questi ottiene i punti per le sue 2 scialuppe completate e pesca 2 carte sostitutive; successivamente, Will ottiene i punti per la sua scialuppa completata e la sostituisce.*

FINE DELLA PARTITA



La partita termina quando viene pescata la carta "Bandiera Pirata". Il giocatore che pesca la Bandiera Pirata la mette da parte e pesca immediatamente un'altra carta Scialuppa, mantenendo così 2 carte davanti a sé. Il gioco prosegue poi finché il giocatore alla destra del Primo Giocatore non ha terminato il proprio turno.

***Nota:** è possibile completare una scialuppa anche dopo il proprio turno finale, grazie alle gemme ricevute da altri giocatori. In tal caso, segui la normale procedura di fine turno (restituisci le gemme alla zattera, aggiungi la scialuppa alla tua pila dei punti, pesca una nuova carta). Poiché le carte vengono pescate seguendo l'ordine di turno a partire dal giocatore corrente, nell'eventualità estremamente improbabile che il mazzo si esaurisca, alcuni giocatori potrebbero non riuscire a pescare carte sostitutive e dovranno terminare la partita con meno di 2 scialuppe.*

PUNTEGGIO

A fine partita, ogni giocatore somma i punti indicati sulle proprie carte Scialuppa completate (è possibile anche limitarsi a contare tutti i nodi sulle corde).

- Vince il giocatore con il punteggio più alto!
- In caso di parità, vince il giocatore che ha completato il maggior numero di scialuppe.



11 PUNTI

CREDITI

Game Design: Carlo Emanuele Lanzavecchia

Game Development: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach

Artwork: Jone Leal

Project Management: Lorenzo Silva, Renato Sasdelli

Graphic Design: Gabriel Burghi, Annachiara Rossi

Rulebook and Editing: Alessandro Pra', William Niebling

Horrible Guild Team: Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico "Toy" Dossi, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino

If you have any issues with this product, please contact us: **horribleguild.com/cc**

HORRIBLEGUILD.COM

VARIANTE "SCIALUPPE CHE AFFONDANO"

*Ahoy, coraggiosi pirati! Pensavate che raccogliere gemme sulle vostre scialuppe fosse difficile? Ah! Provate la Sfida Avanzata del Capitano Barbabrillante, se ne avete il coraggio... Quando il mare si fa più agitato e le onde più insidiose, le vostre scialuppe rischiano di affondare se indugiate troppo! Solo i marinai più audaci e rapidi riusciranno a portare a casa il tesoro... e a conquistare la gloria. Questa sfida è riservata **ai pirati esperti**... gli altri farebbero meglio a restare nelle acque calme della versione standard!*

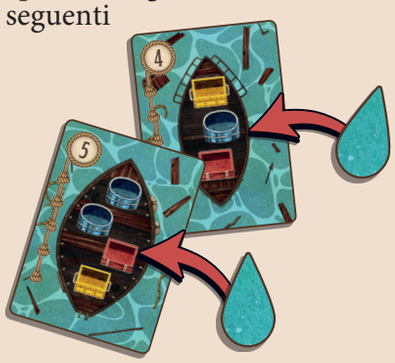
Scialuppe che Affondano è una versione avanzata e audace in cui le scialuppe devono essere riempite rapidamente. A ogni turno, sulle tue scialuppe si accumulano segnalini Acqua e se una barca si riempie d'acqua oltre il limite, **affonda!** Raccogliete i tesori in fretta, salvate più scialuppe possibile per diventare il Primo Ufficiale più coraggioso dei mari!

MODIFICHE ALLE REGOLE

Per giocare alla versione per esperti, le regole base rimangono invariate, salvo le seguenti modifiche:

1. AGGIUNGERE UN SEGNALINO ACQUA

All'inizio del tuo turno, posiziona 1 segnalino Acqua su ciascuna delle tue carte Scialuppa"



2. VERIFICARE L'AFFONDAMENTO

Alla fine del tuo turno, qualsiasi carta Scialuppa ancora incompleta che abbia 2 segnalini Acqua affonda:

- Sposta tutte le gemme presenti su quella carta nello spazio centrale della zattera.
- Scarta la scialuppa affondata mettendola in fondo al mazzo.

Ogni volta che una scialuppa affonda o viene completata, rimetti i suoi segnalini Acqua alla riserva generale.

