

Viking See-Saw

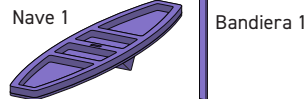
2-4 Giocatori | 10+min | 8+età

Scopo del Gioco

Viking See-Saw è un gioco di equilibrio, in cui l'obiettivo è essere il primo giocatore a caricare tutta la propria merce sulla nave. La nave è un dondolo ed è quindi sempre inclinata, e se l'equilibrio viene modificato quando si posiziona il carico, il giocatore riceve una penalità. La merce è disponibile in diversi materiali, forme e pesi: quale sarà la prossima merce da piazzare e dove? Godetevi il dondolio della nave e trattenete il fiato mentre si ribalta di qua e di là.

Componenti

Regolamento 1



Casse 7

Merci

Oro 8 Argento 8

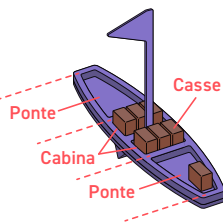
Palle di ferro 4 Palle di vetro 4

Gioielli 4 Vichinghi 4

Aree di Stoccaggio 4

Preparazione

1. Inserite la bandiera nella nave e posizionate sei casse nella Cabina al centro della nave. Posizionate la settima cassa su uno dei due ponti (il lato con la cassa si inclinerà verso il basso).



2. Ogni giocatore riceve un'area di stoccaggio con il seguente stock di merci:

Da 3 a 4 giocatori

Oro 2 / Argento 2 / Palla di ferro 1 / Palla di vetro 1 / Gioiello 1 / Vichingo 1

Per 2 giocatori

Oro 4 / Argento 4 / Palla di ferro 2 / Palla di vetro 2 / Gioiello 2 / Vichingo 2

3. Ogni giocatore posiziona l'area di stoccaggio (elastico) davanti a sé e mette tutta la sua merce all'interno.



Svolgimento del gioco

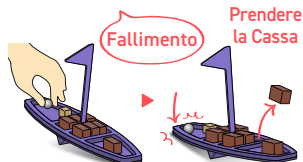
1. Il giocatore che è salito su una nave più di recente comincia per primo, dopo il suo turno, si prosegue in senso orario.
2. Durante il proprio turno, un giocatore sceglie una merce dalla sua area di stoccaggio e la piazza sul ponte della nave inclinato verso l'alto.

Se l'inclinazione della nave non cambia dopo che la merce è stata piazzata, il giocatore è riuscito a caricarla. Il giocatore successivo comincia il suo turno.

Se il lato inclinato cambia

Se il lato inclinato della nave cambia dopo aver piazzato la merce, il giocatore ha fallito il piazzamento. **Come penalità, deve scegliere una delle casse nella Cabina e aggiungerla alla propria area di stoccaggio** (la merce appena piazzata rimane sulla nave).

*La cassa raccolta come penalità diventa parte della propria merce e può essere caricata sulla nave nei turni successivi.

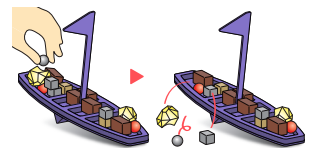


Una volta presa la penalità, è il turno del giocatore successivo. **NB: la merce deve sempre essere posizionata sul ponte inclinato verso l'alto.**

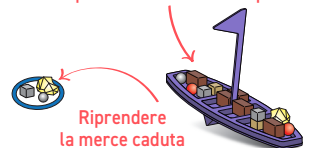
Rovesciare il carico della nave

Durante il caricamento della merce, può capitare di far cadere in mare accidentalmente altra merce che si trovava già sulla nave. In questo caso, è **necessario riporre tutta la merce caduta nella propria area di stoccaggio. Inoltre, la merce che si trovava a piazzare sulla nave deve essere rimessa sul ponte** (a meno che non sia stata collocata con successo nonostante la fuoriuscita della merce).

Se si fa cadere nuovamente la merce, bisogna sempre metterla nella propria area di stoccaggio (da piazzare nei turni successivi). *Anche se l'inclinazione della nave non cambia, il giocatore deve prendere tutta la merce caduta in mare.



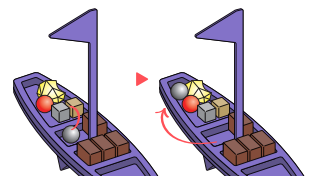
La merce che si stava piazzando deve comunque essere caricata sul ponte



Una volta che la merce originale è stata piazzata con successo, è il turno del giocatore successivo.

Quanto la merce entra in Cabina

A volte, la merce appena caricata sul ponte o quella già caricata può cadere o scivolare nell'area della Cabina. Quando succede, la merce deve essere spostata di nuovo sul ponte dove era stata originariamente collocata. Se la nave si inclina durante la ricarica, è necessario spostare una delle casse dalla Cabina nell'area di stoccaggio come penalità.



L'inclinazione della nave può cambiare molte volte durante la partita. Pensate a come e dove piazzare la vostra merce e finite tutto lo stock prima degli altri giocatori!

Fine del gioco

Il gioco termina immediatamente quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- ▶ Quando un giocatore ha finito il suo turno e non c'è più merce nella sua area di stoccaggio. Questo giocatore è il vincitore.
- ▶ Quando non ci sono più casse nella Cabina alla fine del turno di un giocatore. Il giocatore con il minor numero di pezzi rimasti nella sua area di stoccaggio è il vincitore.

Se il numero di merci rimaste nell'area di stoccaggio è a pari merito tra più giocatori, vince il giocatore con il peso totale del carico più basso. È possibile utilizzare la nave per confrontare il peso del carico rimanente dei giocatori in parità.

Game Design : Reiner Knizia
Grafica : Yoshiaki Tomioka
Direzione : Naotaka Shimamoto
Sviluppo : Masayuki Ikegami
: Itsuka Takeuchi
: Tomomi Adachi
Traduzione : Aurora Leoni

©Dr. Reiner Knizia, 2021 Tutti i diritti riservati.
©Itten, LLC. 2021 Tutti i diritti riservati.

tambugames.com

TMB118
VS-03 (LS)-2025

