

## Contenuto

102 carte avventuriero  
18 carte sinottiche  
6 quadri di spedizione  
(stampati dai due lati)  
90 monete  
(40x1, 24x5, 16x10, 10x20)  
1 regolamento  
1 libretto di consultazione  
„Adventure Tours Guida“

## Scopo del gioco

Il gioco si svolge in 3 spedizioni (= giri). Chi avrà deposto per primo le sue carte come equipaggiamento o partecipante alla spedizione, pone fine al giro. Ciascuno allora riceve del denaro per i propri partecipanti alla spedizione. Le carte avventuriero che in tal momento sono ancora in mano ai giocatori, riducono il guadagno. Vince chi avrà guadagnato più soldi di tutti con le sue 3 spedizioni.

## Quadri di spedizione

Area per i partecipanti alla spedizione



Facoltà speciale della spedizione  
(v. spiegazione esaustiva nella “Guida”).

Equipaggiamento suddiviso in tre categorie (tecnica, viveri, vestiari). Più il valore è alto, più la spedizione è ben attrezzata, cosicché s'iscrivono anche dei partecipanti più esigenti.

## Carte avventuriero

Esigenze rivendicate dal partecipante alla spedizione. Il colore della carta indica l'equipaggiamento (tecnica, viveri, vestiari) al quale ci tiene l'avventuriero.

La somma pagata dall'avventuriero per partecipare alla spedizione.

Il valore di cui s'incrementa l'equipaggiamento della spedizione, se l'avventuriero la sussidia.

L'azione dell'avventuriero, se è aggiunto come partecipante alla spedizione (v. spiegazione esaustiva nella “Guida”).



Un gioco di Seiji Kanai per 3-6 giocatori dai 10 anni.

## Storia

Ogni giocatore è il capo di una spedizione e, durante il gioco, deve sempre decidere se vuole incrementare l'equipaggiamento della sua spedizione oppure assumere un (altro) avventuriero solvibile che partecipi alla sua spedizione.  
Più un avventuriero è solvibile, più le sue esigenze nei confronti dell'equipaggiamento della spedizione sono alte. Perciò ciascuno dovrà riflettere bene se usa la sua carta avventuriero per l'incremento dell'equipaggiamento o come partecipante alla spedizione.

## Preparativi

I quadri di spedizione vanno mischiati col lato della spedizione nel deserto in alto e ogni giocatore riceve **occasionalmente un quadro**. Innanzitutto bisogna giocare alcune partite del gioco base. In esso si rinuncia alle facoltà speciali e si gioca col lato della spedizione nel deserto. Dopo aver giocato alcune partite, i giocatori possono anche decidere di giocare il gioco per esperti – a questo scopo si voltano i quadri di spedizione sul retro. Grazie a tale preparazione, ogni giocatore ha davanti a sé una spedizione che si distingue per le sue facoltà speciali e le rispettive condizioni di partenza. Le facoltà speciali sono descritte nella “Guida“.

Le carte avventuriero vanno mischiate per bene, poi ognuno riceve **6 carte** in modo coperto. Le carte restanti vanno messe al centro tavolo come mazzo coperto. Le monete e le carte sinottiche vanno anche preparate. L'avventuriero più grande comincia la partita.

## Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in 3 giri (=spedizioni). In ogni giro i giocatori eseguono, uno per volta e in senso orario, le loro mosse. Il giocatore cui tocca gioca una carta avventuriero a sua scelta, e la depone

- o al lato destro per incrementare l'equipaggiamento (1)
- o al bordo superiore come partecipante (2)

del suo quadro di spedizione.

### (1) Incrementare l'equipaggiamento

Il giocatore depone una carta avventuriero al lato destro della sua spedizione. **Qualunque carta vi può essere deposta** per incrementare l'equipaggiamento. L'avventuriero sussidia quindi la spedizione. Il rispettivo equipaggiamento (tecnica, viveri e vestiario) cresce del valore della carta deposta. Se quivi vi sono già altre carte deposte, la nuova carta va posta in modo sfalsato su di esse, cosicché si vedano i simboli sulla sinistra delle carte che servono a determinare il totale in ogni momento.

*Esempio: la spedizione nel deserto ha il valore 3 in tutti gli ambiti di equipaggiamento. Dopo il terzo giro e il terzo incremento il valore della tecnica (rosso) ammonta a 5, quello dei viveri (blu) a 4 e quello dei vestiari (giallo) a 6. Nel prossimo giro, il giocatore può aggiungere al bordo superiore della sua spedizione degli avventurieri che esigono un valore che ammonti fino a 5 per la tecnica, fino a 4 per i viveri e fino a 6 per i vestiari.*



**Poi il giocatore deve prendere una nuova carta avventuriero dal mazzo coperto.**

Se si sceglie l'opzione “Incrementare l'equipaggiamento”, questa è **sempre** composta delle 2 azioni “**deporre una carta**” E “**prendere una nuova carta**” dal mazzo coperto.

## Le carte avventuriero

Le carte avventuriero possono essere giocate in due modi:

- in qualità di sponsor, per incrementare l'equipaggiamento della spedizione, oppure
- in qualità di partecipanti che rendono del denaro per la spedizione e dunque anche i punti necessari per la vittoria.

Una carta che è stata deposta per incrementare l'equipaggiamento non rende nessun soldo e nemmeno permette di sfruttare l'azione dell'avventuriero!

**Importante:** per giocare una carta per l'incremento dell'equipaggiamento non vi è nessuna richiesta minima riguardo all'equipaggiamento attuale.



## (2) Partecipare alla spedizione

Il giocatore depone una delle sue carte avventuriero al bordo superiore del suo quadro di spedizione, precisamente nell'area degli avventurieri partecipanti. Se quivi vi sono già altre carte deposte, la nuova carta va posta in modo sfalsato su di esse, cosicché si vedano i simboli sulla sinistra delle carte per avere sottocchio le entrate.

Questo nuovo avventuriero appena deposto vuole partecipare alla spedizione ed è pronto a pagare alla fine del giro il denaro riportato sulla carta. Per deporre la carta avventuriero in questo posto, le **esigenze dell'avventuriero non devono superare l'attuale equipaggiamento** della spedizione **nella categoria del colore corrispondente**. Se l'esigenza (=valore) supera l'attuale equipaggiamento della spedizione (somma di tutti i valori delle carte equipaggiamento della rispettiva categoria), allora la carta, per il momento, non vi può essere deposta.



*Esempio: la spedizione nel deserto ha un valore di 5 in tecnica (rosso), un 4 per i viveri (blu) e un 6 per i vestiari (giallo). Come avventuriero si può giocare un „Slowhand Bill“ giallo, giacché la sua esigenza del valore 6 per i vestiari non è troppo alta. Non si può però giocare un „Slowhand Bill“ blu o rosso, perché la sua esigenza di 6 per la tecnica o i viveri non è soddisfacente.*



**Importante!** Il giocatore può inoltre usare l'azione raffigurata sulla carta avventuriero, ma solo immediatamente dopo aver deposto un avventuriero (non vale per "Padre Miller"; v. spiegazione esaustiva delle azioni nella "Guida").

Dopo aver deposto un partecipante, il giocatore non prende **nessuna nuova carta** dal mazzo coperto.

## Facoltà speciali delle spedizioni

Nel gioco per esperti, ogni spedizione possiede una facoltà speciale che ciascun giocatore può eseguire **una sola volta nella sua mossa** (v. spiegazione esaustiva delle azioni nella "Guida").

## Fine del giro

Appena un giocatore, **alla fine della sua mossa, non ha più carte** in mano, la spedizione (=giro) termina immediatamente e si passa alla valutazione. Gli altri giocatori non giocano più le loro mosse – il giro non va giocato fino alla fine. Un giro non può essere interrotto con l'incrementare dell'equipaggiamento (eccezione: facoltà speciale), perché nella mossa è obbligatorio prendere una nuova carta dal mazzo coperto.

Il giro termina altrettanto immediatamente non appena il mazzo coperto è esaurito. Il mazzo scarto, dunque, **non va mischiato nuovamente!** Se sul mazzo coperto vi sono meno carte di quanto bisogna prendere, allora si prendono solo le carte ancora a disposizione.

## Valutazione

Nella valutazione ognuno determina le entrate della sua spedizione. Ogni avventuriero deposto al bordo superiore del quadro di spedizione paga al capo della spedizione la somma di denaro riportata sulla carta. Il denaro va preso dal centro tavolo e deposto in modo coperto davanti ai giocatori. Gli avventurieri deposti nel lato dell'equipaggiamento (al bordo destro) non apportano nessun denaro.

**Attenzione: ogni avventuriero rimasto in mano costa 2 monete.** Queste spese si pagano dopo aver ricevuto le entrate. Il giocatore può ridurre il suo denaro massimo fino a 0.

*Esempio: alla fine del giro il giocatore ha ancora 2 carte in mano. I partecipanti alla spedizione da lui deposti gli apportano delle entrate di  $3+4+2+5=14$  monete. Detratte le spese per le due carte avventuriero in mano, il giocatore ottiene quindi 10 monete.*



## Il prossimo giro

Dopo la valutazione comincia una nuova spedizione. **Tutte le carte vanno mischiate da capo** e ogni giocatore riceve nuovamente 6 carte avventuriero. Il giocatore alla sinistra di chi ha terminato il giro precedente è ora il giocatore di partenza del nuovo giro.

## Indicazioni generali:

Le carte del mazzo scarto possono essere guardate da ognuno in ogni tempo.

- Non vi è un limite di carte in mano.
- Una carta può essere giocata sia contro un concorrente, sia contro se stesso (v. Guida).
- Il numero di carte che un giocatore tiene in mano deve essere sempre riconoscibile per ognuno. I concorrenti possono essere interrogati riguardo alla quantità delle loro carte.
- I soldi possono essere scambiati in ogni tempo.

## Fine del gioco

Il gioco finisce dopo 3 spedizioni. Ogni giocatore somma il suo denaro ricavato dalle 3 spedizioni. Il giocatore con la somma maggiore è il capo di spedizione col maggior successo e vince la partita. In caso di pareggio vi sono più vincitori.

### Variante 1:

Chi vuole può, all'inizio di ogni giro, mischiare tutti i quadri di spedizione e spartirli nuovamente tra i giocatori.

### Variante 2:

Chi, nel giro attuale, ha fatto meno punti di tutti, può scegliere per primo uno dei quadri di spedizione appena usati per il prossimo giro. Gli altri giocatori seguono secondo i punti ascendenti o, in caso di pareggio, in senso orario.