

Salmon Run

Ogni anno migliaia di salmoni sono costretti dalla natura a lasciare l'oceano a nuotare lungo il fiume dove sono nati per deporre le uova. Questo viaggio pericoloso può durare centinaia di miglia ed è pieno di pericoli. Forti rapidi, cascate, orsi affamati e aquile aspettano il salmone nella sua missione. Solo il più adatto completerà la Salmon Run.

Salmon Run è un veloce gioco di corse per tutta la famiglia. Manovra il tuo salmone controcorrente evitando gli ostacoli e saltando le cascate. Sfida l'immenso potere delle correnti del fiume! Evita gli orsi feroci! Fai attenzione alle furtive aquile in attesa di strapparti la vittoria dalle mani! Soprattutto, regola il passo del tuo salmone per evitare l'affaticamento debilitante.

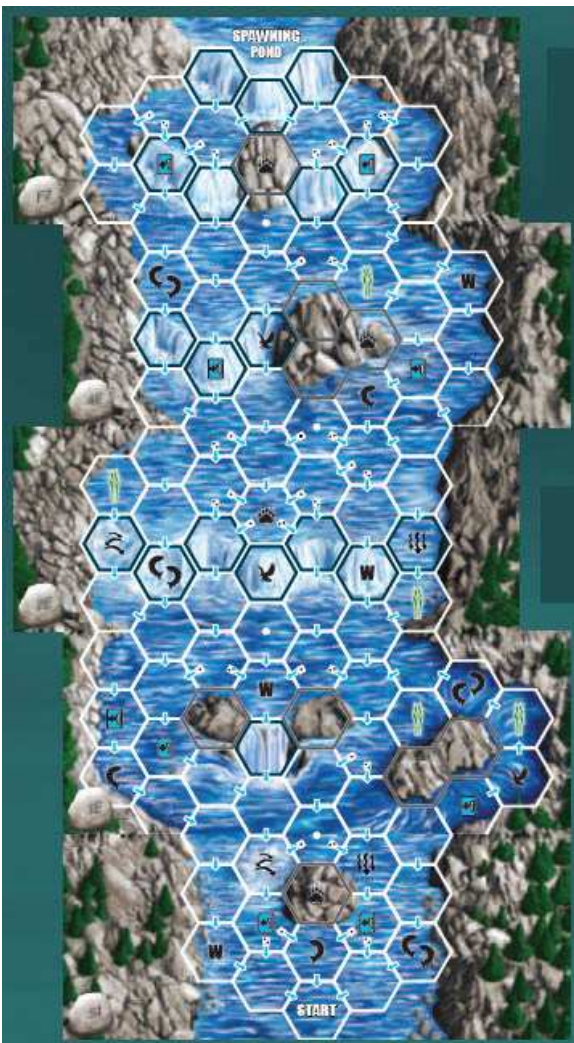
Preparati per la corsa della tua vita! Unisciti alla Salmon Run!

Obiettivo: essere il primo giocatore a risalire il fiume con il suo salmone e a raggiungere il laghetto per deporre le uova e continuare il ciclo della vita.

Panoramica di gioco

Salmon Run è una corsa. L'obiettivo è essere il primo a raggiungere il laghetto per la deposizione delle uova con la quantità minima di fatica. Ogni giocatore inizia con un mazzo base di carte swim che hanno solo lo scopo di muoversi ed eseguire altre azioni. Ogni carta che un giocatore gioca va nella sua pila degli scarti (accanto al suo mazzo swim). Quando il mazzo swim di un giocatore si esaurisce, egli mescola semplicemente la sua pila degli scarti per riformare il suo mazzo swim. Gestire il mazzo swim correttamente è fondamentale per ottenere un buon risultato. Mentre la partita procede saranno aggiunte (o rimosse) altre carte che possono dare benefici al giocatore o ostacolarlo. Ogni giocatore utilizzerà le carte swim per attraversare il tabellone per raggiungere il punto di deposito delle uova. Le carte swim includono le nuotate base (nuota a destra, nuota a sinistra e nuota dritto), le nuotate doppie (nuota due volte a destra, nuota due volte a sinistra e nuota due volte dritto) e le carte wild. I salmoni hanno menti semplici e non nuotano all'indietro! Lungo il percorso ci sono vari ostacoli come rocce e cascate a cui si deve manovrare intorno o "sopra". Ci sono anche esagoni speciali che consentono di aggiungere o rimuovere carte dal mazzo. Alcune carte speciali migliorano la capacità di navigare il fiume, mentre altre permettono di ostacolare gli avversari.

Set-up



I tabelloni delle partite di Salmon Run sono modulari in modo che il fiume sarà diverso ogni volta che si gioca. Ci sono 8 plance doppia faccia: una plancia partenza, una plancia arrivo e 6 plance numerate. Ogni plancia numerata è caratterizzata come semplice (E), medio (M) o difficile (H). Questo consente di personalizzare la difficoltà del percorso. È anche personalizzabile la lunghezza del fiume. Per una partita veloce utilizza meno plance numerate, per una partita lunga usatene di più. Per la prima partita e per i principianti si raccomanda di creare un fiume di 5 plance (1 di partenza, 3 numerate e 1 di arrivo), utilizzando plance del tipo semplice (E). Per giocatori di maggiore esperienza di consiglia di costruire un fiume di lunghezza 6.

1) Costruire il fiume: trova la plancia di partenza contrassegnata da S1 su un lato e S2 su l'altro lato. Scegli il lato da utilizzare. Poi, piazza una plancia numerata utilizzando qualsiasi lato preferisci vicino alla plancia di partenza. Assicurati di alienare i 3 mezzi esagoni e che le frecce sui bordi puntino verso la plancia di partenza. Nota che quando aggiungi plance queste possono essere non allineate in relazione alle plance precedenti. Questo è normale. Disponi due o tre o più plance numerate nello stesso modo, utilizzando il lato a tua scelta. Infine, piazza la plancia di arrivo segnata con F1 e F2. Anche in questo caso scegli il lato che preferisci.

2) Posiziona una pedina orso su ogni esagono con stampata una zampa delle plance.

3) Piazza il mazzo fatica vicino al tabellone di gioco e a faccia in su. Utilizza le carte del mazzo supplementare per fare pile separate e scoperte di carte orso, carte aquila, carte wild, carte corrente, carte rapida, le carte nuotata doppia e le carte nuotata base (nuota a destra, nuota a sinistra e nuota dritto). *(Dividere le carte in pile per tipologia,*

NdT).

4) Ogni giocatore sceglie un colore e piazza la corrispondente pedina salmone sull'esagono iniziale. Ciascun giocatore prende quindi il corrispondente mazzo di 11 carte swim, le mescola e ne pesca 4 per comporre la propria mano di partenza.

5) Determinare in modo casuale il primo giocatore.



Nota la posizione non allineata di alcune plance. Il centro del fiume è indicato da dei semi-cerchi sul bordo alto e basso di ogni plancia per aiutarti nel set-up.

Ogni mazzo swim del colore di un giocatore si compone delle seguenti carte:

- 3 nuota dritto;
- 3 nuota a destra;
- 3 nuota a sinistra;
- 1 wild;
- 1 orso.



Gameplay

Il giocatore "attivo" gioca fino a 3 carte dalla sua mano e le risolve una alla volta nell'ordine in cui le ha giocate. Le seguenti regole devono essere seguite quando si giocano le carte:

- Se il giocatore gioca 3 carte nuotate, deve aggiungere una carta fatica al proprio mazzo degli scarti.
- Giocare carte non nuotate non fa aggiungere fatica.
- Se gioca dalla propria mano solo carte fatica, ne fa tornare una di queste nel mazzo fatica.

Per ogni carta nuotata giocata, egli muove la sua pedina salmone nella direzione indicata dalla carta. Quando si sposta la pedina salmone si devono seguire le seguenti regole:

- Un salmone non può muoversi su o saltare un esagono di pietra (o qualsiasi esagono di terra).
- Un salmone non si può muovere su una cascata, ma può saltarla. Saltare richiede l'utilizzo di 2 carte swim consecutive (vedi salto).
- Oltrepassare altri esagoni speciali consente al giocatore di aggiungere la carta corrispondente al proprio mazzo degli scarti.

Per esempio, quando nuoti attraverso un esagono con l'icona nuota due volte, aggiungi una carta nuota due volte a tua scelta dal mazzo supplementare corrispondente al tuo mazzo degli scarti. Questa carta sarà utilizzabile quando il mazzo verrà rimescolato ciclicamente.

Dopo aver risolto tutte le sue carte, il giocatore "attivo" le dispone nel proprio mazzo degli scarti. Poi pesca dal suo mazzo swim per reintegrare la propria mano a 4 carte e termina il suo turno. Tutte le carte che non ha giocato gli rimangono in mano. Il prossimo giocatore in senso orario diventa il giocatore "attivo" e gioca fino a 3 carte e le risolve in ordine prima di reintegrare la propria mano a 4 carte. I giocatori continuano in questo modo finché un salmone non raggiunge il laghetto di deposizione delle uova.

Vincere la partita: una volta che un giocatore raggiunge il laghetto di deposizione delle uova, il gioco continua fino a quando non gioca l'ultimo giocatore di turno. Dopo che l'ultimo giocatore finisce il suo turno:

- Se un solo salmone è nel laghetto, quel giocatore vince.
- Se più di un salmone è nel laghetto, il vincitore è il giocatore con il minor numero di carte fatica nel suo mazzo swim (compresi il mazzo degli scarti e le carte nella sua mano). Se hanno lo stesso numero di carte fatica, il gioco termina in pareggio.

Dettagli del gioco

Contrastare carte: alcune carte hanno la funzione aggiunta di contrastare (annullare) le carte giocate da altri giocatori. Queste sono:

- Una carta corrente può contrastare un'altra carta corrente.
- Una carta aquila può contrastare un'altra carta aquila.
- Una carta rapide può contrastare un'altra carta rapide.
- Non vi è modo di contrastare una carta orso.

Solo il giocatore che ha giocato la carta per contrastare ne ottiene il beneficio. Per esempio, il giocatore 1 ha giocato una carta corrente che colpisce tutti i giocatori. Il giocatore 2 decide di contrastare la corrente scartando una carta corrente dalla sua mano. Quindi il giocatore 2 non deve più a muoversi lungo la corrente. Il giocatore 3 non ha una carta corrente in mano attualmente, quindi deve muoversi verso valle lungo la corrente. È possibile per un giocatore contrastare una carta da lui giocata se ha una seconda copia in mano. La carta usata per contrastare non conta come carta giocata. Ad esempio, il giocatore 1 ha due copie di una carta corrente in mano e ne gioca una che influenza tutti i giocatori. Il giocatore 1 può scartare la sua seconda carta corrente per annullare l'effetto della prima su se stesso. Quindi non deve muoversi lungo la corrente.

Corrente: la maggior parte degli esagoni di una plancia hanno una o due frecce che indicano la direzione della corrente. Quando viene giocata una carta corrente, tutti i salmoni si muovono lungo la corrente negli esagoni adiacenti come indicato dalle frecce. Se ci sono due frecce si lancia il dado. Ogni giocatore lancia il dado individualmente, se necessario. Se il risultato è dispari ci si muove nella direzione della freccia con l'etichetta 1. Se il risultato è pari, ci si muove nella direzione della freccia contrassegnata con un 2. L'orso non è influenzato dalla corrente. Qualsiasi salmone in un esagono in cui non sono presenti frecce non è influenzato dalla corrente. Alcune correnti possono muovere il giocatore in avanti. Se la corrente ti porta su un esagono cascata, devi muovere indietro di un altro esagono come indicato dalle frecce dell'esagono cascata. Se ci sono due frecce nell'esagono cascata sarà necessario un secondo tiro di dado. Se la corrente di porta su un esagono speciale, devi pescare o scartare carte a seconda dei casi.

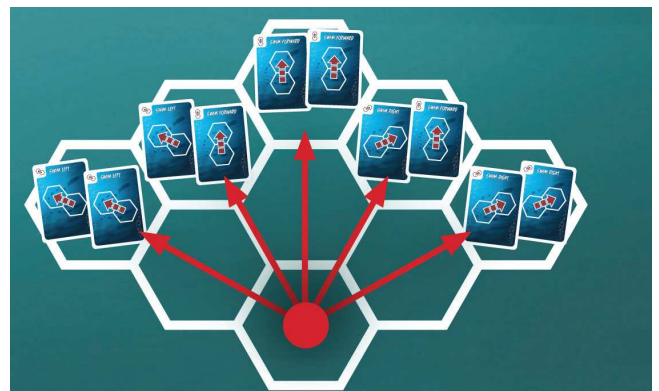
Frecce corrente: il numero di frecce corrente contenute in un esagono è il numero di frecce che hanno origine all'interno dell'esagono e non il numero di frecce entranti in un esagono.

Mazzo degli scarti: ogni carta che giochi va a formare il tuo mazzo degli scarti vicino al tuo mazzo di carte swim. Quando il tuo mazzo di carte swim termina, semplicemente rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo swim.

Carte fatica: le carte fatica non hanno alcuna funzione, ma limitano le tue azioni e ti rallentano. Se hai delle carte fatica nella tua mano le puoi giocare nel tuo turno ma non producono effetti. Se giochi solo carte fatica nel tuo turno, puoi rimettere una di queste nel mazzo supplementare delle carte fatica.

Dimensione della mano di carte: la mano di ogni giocatore deve essere sempre di 4 carte. Se hai meno di 4 carte in mano alla fine del tuo turno, ne peschi di nuove per arrivare a 4. Se possiedi più di 4 carte alla fine del tuo turno, devi scartarne fino ad arrivare a 4. Il vincolo di dimensione della mano si applica solo alla fine del proprio turno e non durante il turno di altri giocatori.

Saltare: saltare permette al tuo salmone di superare gli esagoni cascata. Per eseguire un salto devi combinare due carte nuotate. Con un salto si sposta il salmone direttamente al seconda esagono, evitando il primo. Per saltare il salmone spende un sacco di energia, quindi ogni volta che salti dovrai aggiungere una carta fatica al tuo mazzo degli scarti. Un orso non può essere evitato con un salto. Se un salmone salta un esagono cascata con un'icona speciale può ancora ottenere l'effetto di quell'esagono. Si può combinare una carta nuotata doppia e una carta nuotata per saltare. Per esempio, se salti un esagono cascata con un'icona aquila, aggiungi una carta aquila alla tua pila degli scarti.



Varie: più di un salmone possono occupare lo stesso esagono.

Muoversi fuori dal tabellone/su una cascata o sulle rocce: se giochi una carta nuotata che ti fa muovere fuori dal tabellone (sulla terra), su una cascata o sulle rocce, ignora questo movimento e scarta la carta. Questo è un buon modo per rimuovere carte indesiderate dalla tua mano permettendoti di pescarne di nuove. Ogni carta giocata in questo modo conta ancora nel numero di carte giocate.

Esagoni speciali: alcuni esagoni speciali sono ostacoli, mentre altri ti consentono di aggiungere o rimuovere carte dal tuo mazzo. Ogni volta che ti muovi in un esagono speciale con un'icona, aggiungi una carta dal mazzo supplementare corrispondente al tuo mazzo degli scarti. Nei casi di carte nuotata o nuotata doppia, scegli quale carta aggiungere. Puoi aggiungere una qualunque carta tra nuotare dritto, nuotare a sinistra o nuotare a destra quando ti muovi dentro un esagono speciale nuotata. Devi scegliere tra i mazzi supplementari disponibili. Per esempio, se non sono rimaste più carte nuota dritto devi scegliere tra nuota a

sinistra o nuota a destra. Se un mazzo supplementare è esaurito, muoversi nell'esagono speciale corrispondente non ti permetterà di pescare carte.

L'orso: quando il tuo salmone si muove su un esagono orso (con l'orma stampata), aggiungi una carta orso dalla pila supplementare al tuo mazzo degli scarti. Questa ti permetterà di muovere l'orso fino a due esagoni in qualsiasi direzione quando giocherai la carta dalla tua mano. Ogni volta che un salmone occupa lo stesso esagono di un orso, quel giocatore deve aggiungere una carta fatica al proprio mazzo degli scarti. Questo comprende il movimento dell'orso su un salmone, un salmone che nuota contro o attraverso un orso, e la corrente che muove un salmone su un orso. Un orso può muoversi su e attraverso qualsiasi esagono e non è ostacolato da rocce, cascate o terreni. Quando un orso si muove su uno spazio con un salmone si ferma. Un orso fa affaticare tutti i salmoni nel suo stesso esagono. Quando giochi una carta orso puoi muovere l'orso in un esagono e farlo tornare indietro nell'esagono da cui è partito.

Esagoni corrente: quando il tuo salmone si muove su un esagono corrente aggiungi una carta corrente al tuo mazzo degli scarti. Nota che alcuni esagoni danno la possibilità di scegliere tra una corrente e una carta rapide.

Esagoni doppia nuotata: quando il tuo salmone muove in un esagono doppia nuotata, aggiungi una carta doppia nuotata a tua scelta dalla pila supplementare al tuo mazzo degli scarti. Se non sono rimaste carte doppia nuotata nel mazzo supplementare, non aggiungi carte al tuo mazzo. Le doppie nuotate possono essere combinate con altre carte per fare un salto, ma non possono essere utilizzate da sole per saltare.

Pesca +1: quando il tuo salmone muove in un esagono +1 pesca dalla cima del tuo mazzo swim una carta. Se non ci sono carte nel tuo mazzo swim, rimescola il mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo e pesca una carta. Se hai troppe carte alla fine del tuo turno (non alla fine del turno degli avversari), devi scartare carte per tornare ad averne 4. Se la corrente muove il tuo salmone in un esagono pesca +1, devi pescare una carta.

L'aquila: quando il tuo salmone muove in un esagono aquila aggiungi una carta aquila dal mazzo supplementare alla tua pila degli scarti. Questo ti permetterà di giocare un'aquila dalla tua mano quando ri-ciclerai il mazzo. Quando giochi un'aquila, puoi guardare la mano di qualsiasi giocatore (inclusa la tua) e scartare una carta a tua scelta. Il giocatore bersaglio può scartare una carta aquila per evitarlo.

Esagoni fatica: quando il tuo salmone entra in un esagono fatica aggiungi una carta fatica al tuo mazzo degli scarti.

Rapide: quando il tuo salmone si muove su un esagono rapide, aggiungi una carta rapide al tuo mazzo degli scarti. Nota che alcuni esagoni ti danno la possibilità di scegliere tra una carta corrente e una carta rapide. Quando giocata, ogni giocatore conta il numero di frecce corrente presenti sull'esagono occupato dal proprio salmone. Queste possono essere 0, 1 o 2. Il giocatore deve scartare questo numero di carte dalla propria mano. Questo effetto riguarda anche il giocatore che ha giocato la carta rapide.

Giunco: quando il tuo salmone nuota in un esagono giunco, potrai eliminare qualsiasi carta dalla tua mano, dalla mazzo swim o dalla pila degli scarti. Se per eliminare una carta guardi il mazzo swim è necessario rimescolarlo (senza rimescolarlo con la tua pila degli scarti). Se l'esagono giunco ha due icone, puoi rimuovere due carte dalla tua mano, dal tuo mazzo swim, dal tuo mazzo degli scarti o in qualsiasi combinazione di questi.

Esagoni rocce: gli esagoni rocce sono degli ostacoli. Un salmone non può nuotarci attraverso, caderci sopra o saltare un esagono roccia. L'orso può muoversi liberamente sopra o attraverso un esagono roccia.

Esagoni nuotata: quando il tuo salmone nuota in un esagono nuotata, aggiungi una carta nuotata di base a tua scelta dal mazzo supplementare al tuo mazzo degli scarti. Se non ci sono carte nei mazzi supplementari non le puoi aggiungere alla tua mano.

Esagoni cascata: gli esagoni cascata sono ostacoli. Devi saltare oltre un esagono cascata. Non puoi cadere su o passare attraverso un esagono cascata. L'orso può muoversi liberamente sopra o attraverso un esagono cascata.

Carte Wild: quando il tuo salmone si muove su un esagono wild, aggiungi una carta wild dal mazzo supplementare alla tua pila degli scarti. Una carta wild è una carta nuotata che ti permette di nuotare sia dritto, che a destre o sinistra (a scelta).

Regole opzionali

Setup casuale:

1) Lancia un dado. Se il risultato è pari usa S2, se è dispari utilizza S1.

2) Lancia di nuovo e utilizza il corrispondente numero di plancia. Lancia di nuovo, se è pari utilizza il lato semplice (E), se è dispari utilizza il lato medio o difficile.

3) Ripeti il passo due per il numero di plance che intendi utilizzare.

4) Lancia il dado per l'ultima plancia. Se è pari utilizza F2, se è dispari utilizza F1.

Gioco veloce: utilizza solo due plance tra le plance iniziale e finale.

Gioco per principianti: utilizza 3 plance tra le plance iniziale e finale.

Gioco per esperti: utilizza 4 plance tra le plance iniziale e finale.












Gioco lungo: utilizza 5 plance tra le plance iniziale e finale.

Maratona: utilizza 6 plance tra le plance iniziale e finale.



Traduzione a cura di Davide "Canopus" Tommasin, in data 26/11/2015, disponibile su www.gioconauta.it

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario. Immagini tratte dal regolamento ufficiale del gioco.

	<p>Orso Aggiungi una carta orso dal mazzo supplementare alla tua pila degli scarti.</p>	<p>Rapide Aggiungi una carta rapide dal mazzo supplementare alla tua pila degli scarti.</p>	
	<p>Giunco Rimuovi una qualsiasi carta dalla tua mano, mazzo swim o pila degli scarti - una carta per simbolo giunco nell'esagono.</p>	<p>Corrente Aggiungi una carta corrente dal mazzo supplementare alla tua pila degli scarti.</p>	
	<p>Roccia Le rocce sono ostacoli, indicati da un esagono grigio. I salmoni non possono entrare, cadere o saltare un esagono roccia. L'orso può entrare in un esagono roccia.</p>	<p>Nuotata Aggiungi una carta nuotata di base (nuota a sinistra, nuota dritto, nuota a destra) dal mazzo supplementare alla tua pila degli scarti.</p>	
	<p>Pesca +1 Pesca la prima carta in cima al tuo mazzo swim.</p>	<p>Nuotata doppia Aggiungi una carta nuotata doppia (nuota due volte a sinistra, nuota due volte dritto, nuota due volte a destra) dal mazzo supplementare alla tua pila degli scarti.</p>	
	<p>Aquila Aggiungi una carta aquila dal mazzo supplementare alla tua pila degli scarti.</p>	<p>Cascata Le cascate sono ostacoli, indicati da un esagono blu. I salmoni non possono entrare o cadere su una cascata, ma devono oltrepassarla con un salto. L'orso può entrare in un esagono cascata.</p>	
	<p>Fatica Aggiungi una carta fatica dal mazzo supplementare alla tua pila degli scarti.</p>	<p>Wild Aggiungi una carta wild dal mazzo supplementare alla tua pila degli scarti.</p>	