

Iquazú

ISTRUZIONI

TL A115684 1/18



HABA[®]

REGOLE BREVI

FAQ

FINE DEL GIOCO

SVOLGIMENTO
DEL GIOCO

DISPOSIZIONE

DOTAZIONE

DOTAZIONE

Per lungo tempo il popolo degli Inox è vissuto in pace nella terra delle cascate. Ma ora una minaccia ostile si affaccia all'orizzonte: i perfidi Rhuja percorrono il paese alla ricerca delle pietre preziose degli Inox. Per questo gli Inox hanno deciso di nascondere le proprie pietre preziose in un luogo estremamente pericoloso e praticamente inaccessibile: la

parete rocciosa dietro la cascata di Iquazú. Il drago delle acque Silon arresta il flusso delle rapide per permettere ai coraggiosi Inox di calarsi con la corda dalla parete rocciosa dietro la cascata. Qui le pietre preziose saranno al sicuro. Ma la cascata non è l'unica difesa contro i Rhuja: i serpenti d'acqua a valle ostacolano a loro volta l'accesso alle pietre preziose.



Chi riuscirà a utilizzare con abilità le proprie carte per piazzare le pietre preziose del proprio colore nei punti migliori?

Per vincere il gioco occorre disporre il maggior numero di pietre nei punti più adatti, così da accumulare punti durante le conte provvisorie, senza dimenticarsi della conta dei punti bonus.



1 tabellone di gioco diviso in 4 pezzi con 5 strisce della roccia interscambiabili

2 guide di plastica

2 tabelle dei punti



45 tessere bonus (35 con dorso chiaro, 10 con dorso scuro)



1 cornice dell'acqua

8 strisce dell'acqua



60 carte



140 pietre preziose (35 per ogni colore)



1 cassetta delle pietre preziose



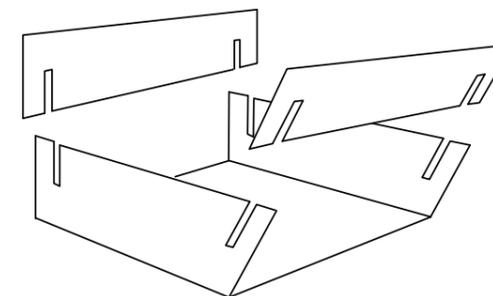
50 gocce d'acqua



1 cassetta dell'acqua

Prima di giocare per la prima volta, componete le due cassette come segue:

La parte laterale con la freccia va inserita nelle fessure **oblique**, in modo che la freccia sia visibile all'interno della scatola.



1

Tabellone di gioco

Unite i pezzi del tabellone di gioco e sistematelo in modo che ciascun giocatore sia seduto in corrispondenza di uno degli angoli.

Guide

Infilate le guide di plastica nelle due aperture lunghe. Il bordo più alto delle guide di plastica deve stare all'esterno.

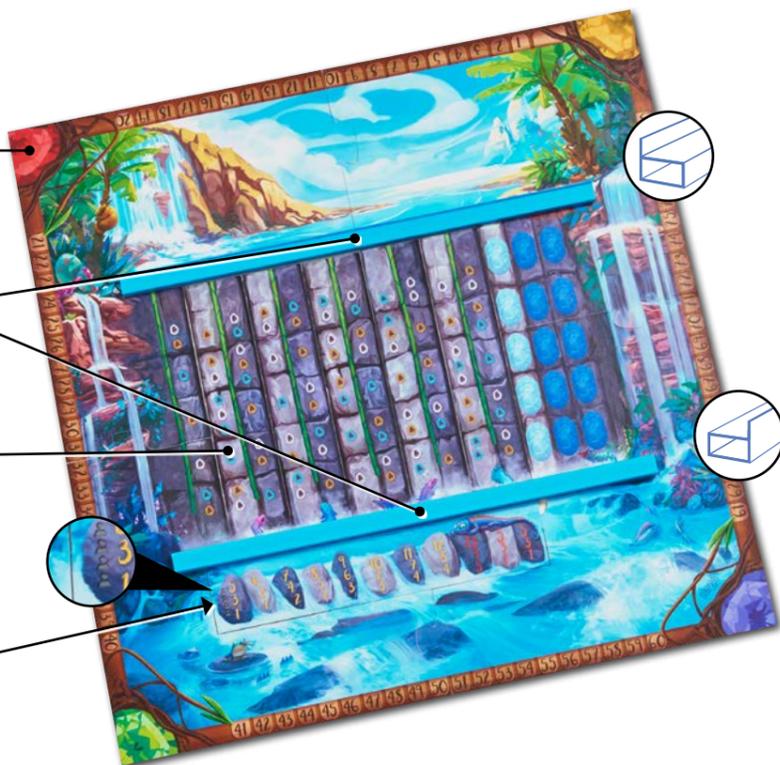
Strisce della roccia

Disponete le strisce della roccia a piacere sul tabellone di gioco. I serpenti d'acqua devono trovarsi in basso sul tabellone.

Tabella dei punti

Posizionate sul tabellone di gioco la tabella dei punti corrispondente al numero di giocatori:

- 2 giocatori 
- 3 giocatori 
- 4 giocatori 



2

Tessere bonus

Mescolate coperte le tessere bonus, quindi sistemate quelle con il dorso scuro sulle caselle scure del tabellone di gioco. Mettete le tessere bonus con il dorso chiaro sulle caselle chiare del tabellone di gioco e sulle adiacenti strisce della roccia, come raffigurato.



3

Cornice dell'acqua

Sistemate la cornice dell'acqua sulla sinistra e appoggiatela sulle guide di plastica.

Strisce dell'acqua

Sistemate tutte le strisce dell'acqua sulla destra accanto alla cornice e appoggiatele sulle guide di plastica.

Tessere bonus scoperte

All'interno della cornice dell'acqua è visibile una fila di tessere bonus. Scoprite queste tessere.



4

Pietre segnapunti

Gli angoli del tabellone di gioco indicano il colore con cui gioca ogni giocatore. Ognuno prende una pietra preziosa del proprio colore e la colloca davanti alla prima casella della striscia dei punti. Queste sono le vostre pietre segnapunti.

Pietre preziose

Inserite tutte le altre pietre preziose nella relativa cassetta. Scegliete il giocatore che inizia e consegnategli la cassetta delle pietre preziose.

Carte

Mescolate tutte le carte coperte e distribuitele come segue.

Consegnate 4 carte al giocatore che inizia e poi distribuitene rispettivamente 5, 6 e 7 agli altri giocatori procedendo in senso orario. (Il procedimento è lo stesso se giocate in 2: 4 / 5 carte; se giocate in 3: 4 / 5 / 6 carte.)

Tutti prendono in mano le proprie carte senza scoprirle. Quelle rimaste vengono usate per formare il mazzo di pesca coperto. Nel corso del gioco accanto al mazzo di pesca si formerà il mazzo degli scarti.

Gocce d'acqua

Sistemate tutte le gocce d'acqua nella relativa cassetta e consegnatela al giocatore alla destra di quello che inizia.





Si gioca a turno in senso orario. Il giocatore iniziale comincia.

CONSIGLIO: POSTI DI MAGGIOR VALORE
 A cosa serve piazzare le pietre preziose nelle colonne di maggior valore?
 Nelle colonne di maggior valore c'è in genere più scelta di crepe della roccia libere e, prima che queste siano occupate dagli altri giocatori, vi si possono piazzare in modo strategico le proprie pietre preziose in vista delle conte provvisorie future, in cui aumentano i punti in palio. Inoltre, è bene ricordare che le pietre preziose in queste colonne rimangono in gioco più a lungo, mentre quelle delle prime colonne vengono inghiottite dalla cascata al termine delle successive conte provvisorie.

1 di 3

Ogni turno di gioco si svolge in tre fasi.
 All'inizio del turno devi scegliere, e poi eseguire, una delle due azioni seguenti:

A. Pescare quattro carte

Pesca 4 carte dal mazzo di pesca e prendile in mano coperte.

Alla fine del turno non puoi avere in mano più di 12 carte. Se superi questo limite, devi deporre, scoperte, le carte in più sul mazzo degli scarti. Sei libero di scegliere quali carte scartare.

Il mazzo di pesca è esaurito? In tal caso mescolate il mazzo degli scarti e formate con esso il nuovo mazzo di pesca.

B. Piazzare una pietra preziosa

All'interno della cornice dell'acqua si trovano delle colonne chiare e scure.

Ogni colonna contiene della crepe della roccia di colori diversi, nei quali puoi piazzare le pietre preziose. Utilizza a questo scopo le carte che tieni in mano:

oppure

- 1. Scegliere una crepa:** scegli una crepa della roccia libera.
- 2. Scartare le carte:** Il bordo colorato delle crepe della roccia indica il colore della o delle carte da scartare. La colonna in cui si trova la crepa indica quante carte del colore in questione devi scartare:

Colonna 1 ► 1 carte, Colonna 2 ► 2 carte, Colonna 3 ► 3 carte, Colonna 4 ► 4 carte, Colonna 5 ► 5 carte

Sostituzione di carte: ogni carta può essere sostituita da due carte di un altro tipo, purché siano uguali.

Metti le carte richieste, scoperte, sul mazzo degli scarti.

- 3. Piazzare la pietra preziosa:** adesso puoi prendere dalla cassetta una pietra preziosa del tuo colore e piazzarla sulla crepa della roccia.

2 di 3

Piazzare le gocce d'acqua

La cassetta dell'acqua si trova in tuo possesso?

No? Puoi saltare questo passo.

Sì? In tal caso devi prendere una delle gocce d'acqua dalla relativa cassetta e piazzarla sulla seguente crepa della roccia: all'interno della prima colonna della cornice dell'acqua, nella prima crepa libera partendo dall'alto.

Ricorda: le gocce d'acqua cadono dall'alto verso il basso.

In questa crepa nessun altro giocatore potrà piazzare alcuna pietra preziosa.

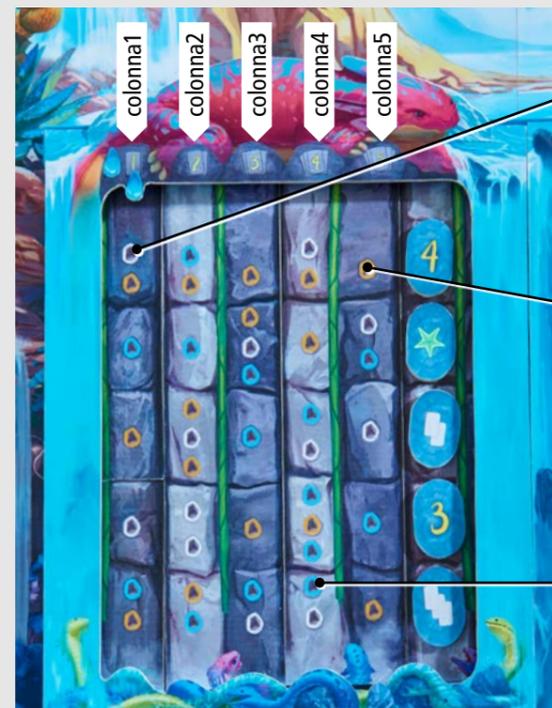
La cassetta dell'acqua rimane in tuo possesso.

3 di 3

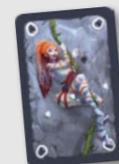
Passare la cassetta delle pietre preziose al giocatore successivo

Passa la cassetta delle pietre preziose al giocatore successivo in senso orario (vedi freccia all'interno della cassetta). Il tuo turno è finito.

Il turno passa poi al giocatore successivo.



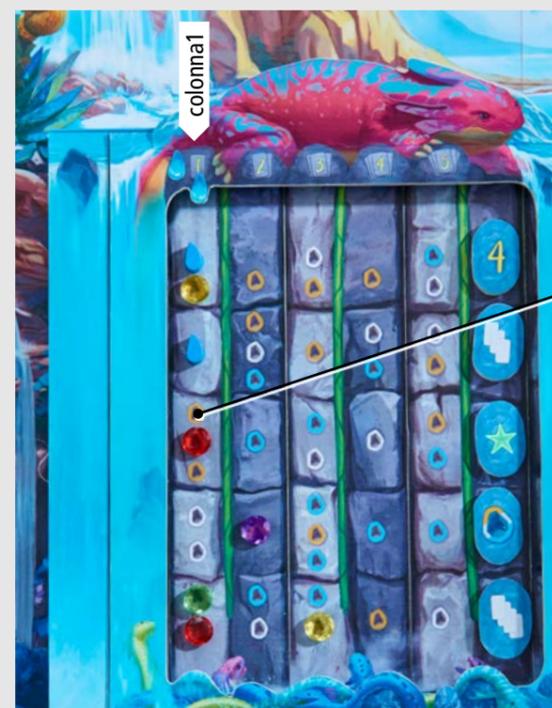
Per poter piazzare una pietra preziosa in questo punto devi scartare una carta bianca.



Per poter piazzare una pietra preziosa in questo punto devi scartare cinque carte arancioni.



Per poter piazzare una pietra preziosa in questo punto devi scartare quattro carte blu.



In questo esempio la goccia d'acqua deve essere piazzata su questa crepa della roccia.

Conta provvisoria:



Non appena viene piazzata una pietra preziosa o una goccia d'acqua sull'ultima crepa della roccia libera della **prima colonna all'interno della cornice dell'acqua**, si passa subito alla conta dei punti della colonna:

Conta provvisoria
1 di 2



Punti della roccia

Dapprima vengono assegnati i punti raffigurati sulla roccia sotto la colonna in questione (vedi tabella dei punti). L'obiettivo è collocare il maggior numero di pietre. Se si gioca in 4: il giocatore che ha piazzato il maggior numero di pietre preziose (del proprio colore) in questa colonna riceve il punteggio della roccia più alto. Il secondo giocatore per numero di pietre preziose riceve il punteggio intermedio, mentre il terzo ottiene quello più basso (► far avanzare le pietre segnapunti sulla striscia dei punti in base al punteggio ottenuto). Il quarto giocatore non ottiene nulla (così come ovviamente tutti i giocatori che non hanno nessuna pietra preziosa in questa colonna). Se si gioca in 3 o 2, seguite lo stesso ordine, ma il numero di punti da assegnare diminuisce. In ogni caso almeno un giocatore rimane sempre senza punti.

Parità: se più giocatori hanno piazzato lo stesso numero di pietre preziose, la precedenza viene data al giocatore che ha una pietra preziosa più in basso (più vicino ai temibili serpenti d'acqua).

Distribuzione delle tessere bonus

Le tessere bonus vengono distribuite in base al maggior numero di pietre disposte sulle file orizzontali: il giocatore che ha piazzato il maggior numero di pietre preziose (del proprio colore) in ciascuna fila delle tessere bonus può prendere la tessera in questione e metterla davanti a sé (scoperta o coperta).

Parità: in caso di parità, la precedenza viene data al giocatore con la pietra preziosa posta più a destra (più vicina alla tessera bonus). Se la parità rimane, la tessera bonus viene assegnata al giocatore la cui pietra preziosa è posta più in basso.

Se la fila è priva di pietre preziose, la tessera bonus viene tolta dal gioco.

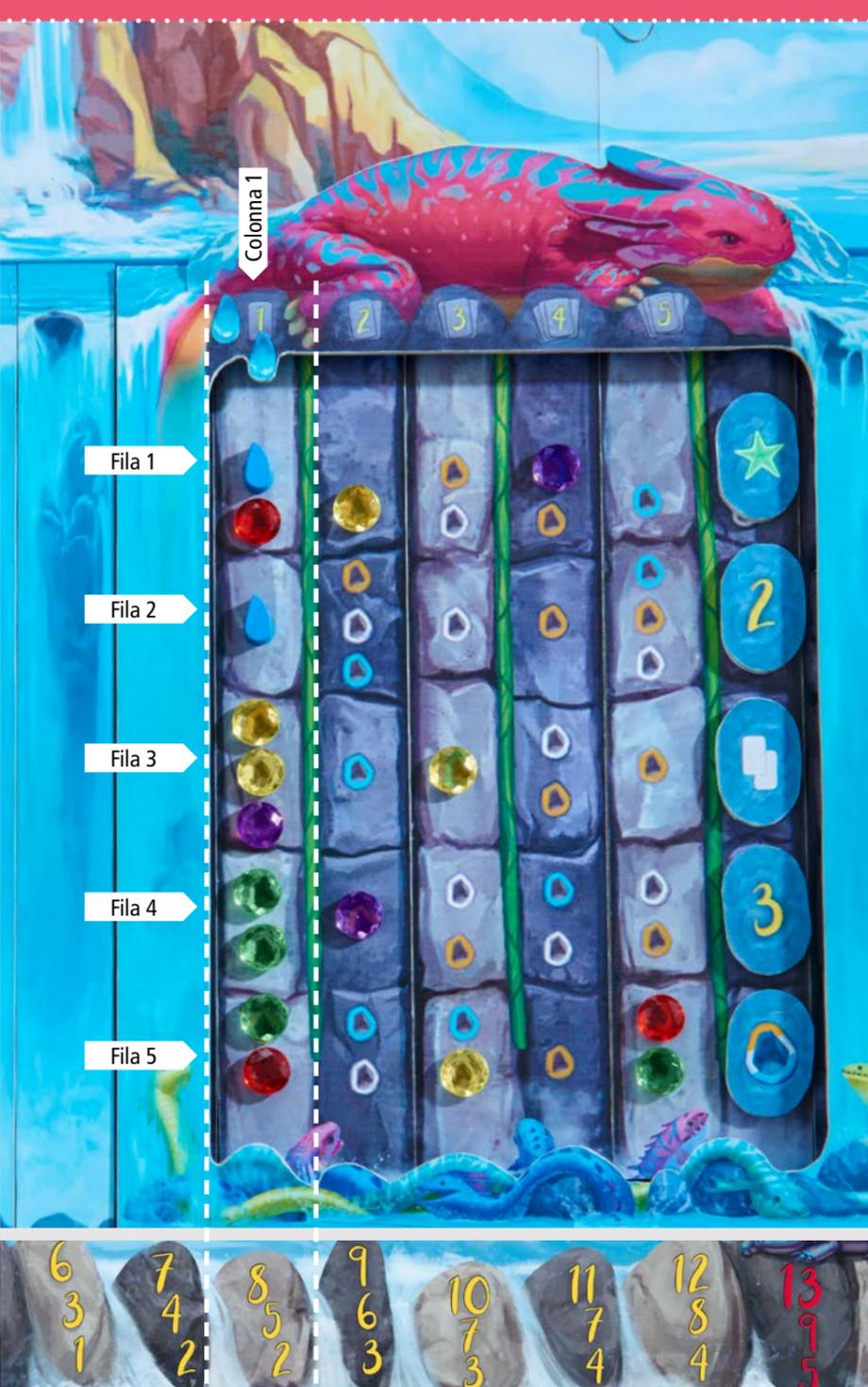
Importante

Per far scattare la conta provvisoria occorre che tutte le crepe della roccia della prima colonna all'interno della cornice dell'acqua siano occupate da pietre preziose o da gocce d'acqua. Può succedere naturalmente che la seconda, terza, quarta o quinta colonna siano già al completo, ma che vi siano ancora delle crepe libere nella prima. Anche in questo caso il gioco prosegue fino a quando la prima colonna è completa e ha quindi inizio la conta provvisoria.

Ricorda: fino alla fine del gioco, si contano sempre e solo i punti di quella che è di volta in volta la prima colonna.

Dopo la conta provvisoria:

- a) Togliete dalle guide di plastica la striscia dell'acqua più a destra e infilatela di nuovo dal lato sinistro. Così la cornice dell'acqua si sposta di una colonna: la seconda colonna diventa la prima e così via.
- b) Adesso nella cornice dell'acqua sono comparse 5 nuove tessere bonus. Scoprite queste tessere
- c) La cassetta dell'acqua passa al giocatore successivo **in senso antiorario** (vedi freccia all'interno della scatola).
- d) La cassetta delle pietre preziose passa al giocatore successivo **in senso orario** (vedi freccia all'interno della scatola). Il turno passa a questo giocatore.



La prima colonna all'interno della cornice dell'acqua è al completo e si passa quindi alla conta:

Punti della roccia

Il giocatore verde ha il maggior numero di pietre preziose in questa colonna e ottiene 8 punti.

I giocatori giallo e rosso hanno collocato lo stesso numero di pietre. Il giocatore rosso riceve 5 punti, perché la sua pietra è posta più in basso. Il giocatore giallo riceve 2 punti.

Il giocatore viola ha il minor numero di pietre in questa colonna, perciò rimane a mani vuote.

Distribuzione delle tessere bonus

Fila 1: i giocatori giallo, rosso e viola hanno lo stesso numero di pietre. Il giocatore viola riceve la tessera bonus, perché la sua pietra preziosa è quella posta più a destra.

Fila 2: questa tessera bonus viene tolta dal gioco.

Fila 3: il giocatore giallo ha il maggior numero di pietre e riceve la tessera bonus.

Fila 4: il giocatore verde ha il maggior numero di pietre e riceve la tessera bonus.

Fila 5: il giocatore verde e quello rosso hanno entrambi 2 pietre preziose in questa fila. La parità non viene risolta nemmeno una volta stabilito chi ha posizionato più a destra la propria pietra preziosa. Pertanto la tessera bonus viene assegnata al giocatore la cui pietra è posta più in basso, vale a dire a quello verde.

- Caso speciale: può succedere che, dopo il punto a) (spostare la cornice dell'acqua), la prima colonna sia già tutta occupata. In questo caso, dopo aver scoperto le 5 nuove tessere bonus (punto b), si inizia subito la conta prima di passare ai punti c) e d).
- Caso speciale: se il giocatore che possiede la cassetta dell'acqua piazza una pietra preziosa e completa così la colonna, non vi colloca nessuna goccia d'acqua, ma aspetta invece la fine della conta e passa poi la cassetta al giocatore successivo, come descritto.
- Caso speciale: il giocatore che possiede la cassetta delle pietre preziose vuole utilizzare anche una o più tessere bonus "doppio turno"? In tal caso può farlo adesso, prima di passare la cassetta delle pietre preziose al giocatore successivo. Per la spiegazione delle tessere bonus vedi la pagina seguente.

Tessere bonus:

Ci sono 4 tipi di tessere bonus:

**Queste tessere bonus torneranno utili alla fine del gioco:**

Queste tessere bonus assegnano punti in più. Raccogli dapprima le tessere bonus e sistemale davanti a te. Per ottenere i punti corrispondenti, devi aspettare la fine del gioco.

Puoi utilizzare queste tessere bonus durante il tuo turno:

Cedi una di queste tessere bonus e ottieni in cambio 2, 3 o 4 carte dal mazzo di pesca. Ricorda che alla fine del turno non puoi avere in mano più di 12 carte (devi eventualmente scartare delle carte a piacere).

Se cedi questa tessera bonus, puoi piazzare una pietra preziosa e scartare poi delle carte a piacere invece di quelle del colore richiesto (solo il numero delle carte richieste è importante, non il loro colore).

Se cedi questa tessera, puoi eseguire subito un'altra azione dopo la prima: puoi pescare 4 carte o piazzare 1 pietra preziosa, indipendentemente dall'azione che hai eseguito per prima.

Durante il tuo turno sei libero di usare tutte le tessere bonus che desideri nel momento che preferisci: sia all'inizio che alla fine del turno. Poi, piazzata un'eventuale goccia d'acqua e passata la cassetta delle pietre preziose al giocatore successivo, il tuo turno finisce.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce con la conta dei punti della colonna che corrisponde alla terzultima roccia qui indicata:
Adesso i turni di gioco sono finiti e si passa alla conta finale.

**Conta finale**

Per prima cosa vengono assegnati come sempre i punti della roccia corrispondenti alla colonna in questione e vengono distribuite le tessere bonus.

Subito dopo ha inizio la conta della penultima e dell'ultima colonna, anche nel caso in cui al loro interno siano rimasti degli spazi liberi. Queste colonne assegnano solo punti della roccia. Non ci sono più tessere bonus.

I punti ottenuti con le tessere bonus raccolte vengono aggiunti sulla striscia dei punti.

Vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti. In caso di parità si hanno più vincitori a pari merito.

Perché all'inizio del gioco i giocatori non ricevono lo stesso numero di carte?

Il giocatore che inizia è leggermente avvantaggiato, perché tutti gli spacchi della roccia sono ancora liberi, per cui è il primo a poterne occupare uno con una pietra preziosa. Per compensare questo vantaggio, gli altri giocatori iniziano a giocare con un maggior numero di carte. Inoltre, l'ultimo giro non viene giocato fino alla conclusione.

È possibile piazzare più di una pietra preziosa durante il proprio turno?

No, è possibile piazzare solo una pietra preziosa per turno. Per poter collocare un'altra pietra preziosa occorre utilizzare una tessera bonus "doppio turno".

Perché la cassetta delle pietre preziose deve passare di giocatore in giocatore?

Il passaggio della cassetta delle pietre preziose da un giocatore all'altro aiuta a mantenere una visione d'insieme sull'ordine dei turni di gioco, in particolare dopo le conte provvisorie.

Cosa succede in caso di parità tra tutti i giocatori al momento della conta dei punti?

I punti della roccia vengono assegnati secondo le regole della parità. Se giocate in quattro, procedete come segue: il giocatore con la pietra preziosa posta più in basso ottiene il punteggio più alto. Il giocatore con la pietra preziosa immediatamente sopra ottiene il punteggio intermedio. Il giocatore con la pietra preziosa ancora più in alto ottiene il punteggio più basso. Il quarto giocatore rimane a mani vuote.

Cosa succede se durante il gioco la cassetta delle gocce d'acqua rimane vuota o se sono finite le pietre del mio colore nella cassetta delle pietre preziose?

In questa rara eventualità dovete togliere dalle guide di plastica un paio di strisce dell'acqua poste all'estrema sinistra. Riempite quindi la cassetta in questione con le gocce d'acqua o le pietre preziose delle colonne di cui avete già contato i punti. Poi appoggiate di nuovo le strisce dell'acqua sulle guide di plastica.

Cosa succede se un giocatore ottiene più di 80 punti?

Il giocatore continua a far avanzare la propria pedina segnando punti ripartendo dall'1 e aggiunge gli 80 punti alla fine.

E se non ho trovato la risposta alla mia domanda nelle istruzioni di gioco?

Siamo qui a tua disposizione: scrivi la tua domanda a spieleredaktion@haba.de.



Autore: Michael Feldkötter
Illustrazioni: Stephanie Böhm
Testo: Miriam Koser
© HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303935

REGOLE BREVI

Scopo del gioco: vince chi alla fine ha ottenuto il maggior numero di punti.

DISPOSIZIONE:

- Comporre il tabellone di gioco con le strisce della roccia, le guide di plastica e la tabella dei punti (in funzione del numero di giocatori)
- Ogni giocatore si siede in corrispondenza di uno degli angoli del tabellone di gioco
- Mescolare e disporre coperte le tessere bonus
- Appoggiare la cornice e le strisce dell'acqua sulle guide di plastica, scoprire le prime 5 tessere bonus
- Mettere ciascuno una pietra preziosa che funge da segnapunti davanti alla striscia dei punti
- Mescolare e distribuire le carte coperte:
Se giocate in 4: 4 / 5 / 6 / 7 carte
Se giocate in 3: 4 / 5 / 6 carte
Se giocate in 2: 4 / 5 carte
Formare un mazzo di pesca con le carte rimaste
- Affidare le pietre preziose nella relativa cassetta al giocatore che inizia, le gocce d'acqua nella relativa cassetta al giocatore alla sua destra

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Giocate a turno in senso orario.

- Pescare 4 carte ◀ oppure ▶ scartare carte e piazzare 1 pietra preziosa (colore della carta corrispondente alla crepa della roccia prescelta, numero di carte in funzione della colonna)
- Giocatore con la cassetta dell'acqua: collocare una goccia d'acqua (nella prima colonna, sulla prima crepa della roccia libera partendo dall'alto)
- Passare la cassetta delle pietre preziose al giocatore successivo

CONTA PROVVISORIA:

Non appena la prima colonna all'interno della cornice dell'acqua è al completo:

- Punti della roccia: vengono assegnati in funzione del numero di pietre disposte nella colonna. In caso di parità la precedenza va al giocatore con la pietra preziosa posta più in basso
- Tessere bonus: vengono distribuite in funzione del numero di pietre disposte nella fila. In caso di parità la precedenza va al giocatore con la pietra preziosa posta più a destra

Dopo la conta provvisoria:

- Prendere la striscia dell'acqua più a destra, infilarla di nuovo dal lato sinistro
- Scoprire altre 5 tessere bonus
- Passare la cassetta dell'acqua al giocatore successivo in senso antiorario
- Passare la cassetta delle pietre preziose al giocatore successivo in senso orario

ULTERIORI REGOLE:

Sostituire le carte: è possibile sostituire una carta a piacere con 2 carte identiche di un altro tipo

Numero massimo di carte in mano: 12 carte

FINE DEL GIOCO:

Il gioco finisce con la conta dei punti della colonna corrispondente alla terzultima roccia:

- Calcolare i punti della colonna, poi quelli della penultima e dell'ultima
- Avanzare sulla striscia dei punti in funzione del punteggio ottenuto con le tessere bonus

Vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti. (Parità? Più vincitori).

TESSERE BONUS



Punti in più alla fine del gioco



Carte in più da tenere in mano



Piazzare una pietra preziosa senza tenere conto del colore delle carte da scartare



Doppio turno

