

FLORIAN RACKY & Marc Klerner

STROMBOLI



“Salvatore, la lava giungerà presto!”

“Lo so, Vincenzo. Non importa. La mia statua è quasi finita. Mi aiuteresti a innalzarla?”

“Ma Salvatore, se poniamo qui la statua, la lava la raggiungerà e la distruggerà!”

“Hai ragione, figlio mio. Questo è il destino delle nostre statue. Un giorno, la lava arriverà e le distruggerà - prima o poi - così come distruggerà tutti coloro che non si sposteranno in tempo. Non c'è alcun posto su quest'isola che la lava non possa raggiungere, quindi uno vale l'altro ...”

“Ma tutto il sudore che hai versato per costruirla? La hai scalpellata per settimane e ora la vuoi lasciare alla lava? Non ha senso!”

“Vincenzo, figliolo, per capire devi prima comprendere la montagna. Conosci la storia del nostro antenato Eolo e di questa montagna?”

“Certamente, tutti la conoscono. Eolo raggiunse la cima della montagna e catturò il Sole con un cappio. Lo liberò solo dopo che gli ebbe fatto promettere di muoversi più lentamente nel cielo, cosicché i giorni non passassero velocemente e noi uomini avessimo

avuto tempo per pescare e asciugare i nostri giacigli di paglia.”

“Ma questa non è tutta la storia...”

Ai tempi di Eolo, il Sole era molto più caldo di oggi. Aveva sedici enormi raggi che bruciavano la Terra. Eolo raggiunse la vetta della montagna per domare il Sole. Prima, con il suo cappio imbrigliò i raggi uno ad uno, poi catturò il Sole stesso. Ma non gli diede indietro i suoi raggi, anzi li donò a sua nonna Gea, che viveva nella montagna. Ella era una dea potente, fece un buco rotondo in cima alla montagna e vi pose dentro i raggi.

Da quel giorno, la montagna e l'isola sono chiamate Stromboli, che vuol dire rotondo. E la lava fuoriesce dalla montagna da allora, e non si tratta d'altro che dei raggi di sole che vogliono scappare dalla loro prigione sotterranea.

Noi offriamo loro le nostre statue, affinché ci lascino in pace. Una volta che la lava raggiunge una statua e la brucia, si ferma un attimo, placa la sua ira, si raffredda e forma nuova terra su cui noi possiamo camminare.

Capisci? E ora, dammi una mano!”



COMPONENTI

- 1 tabellone Isola, diviso in 6 segmenti, ognuno contenente uno spazio di pesca in acqua, uno spazio spiaggia, uno spazio pianura, uno spazio foresta, uno spazio montagna, uno spazio cratere (in ordine verso l'interno)

- 1 tabellone segnapunti

- 1 Barca da Pesca in legno

- 4 segnalini Lava in legno*

- 49 carte, di cui:

- 1 carta Primo Giocatore

- 42 carte Palma

- 15 carte da 1 palma

- 12 carte da 2 palme

- 15 carte da 3 palme

- 6 carte per il tabellone

- 5 carte Punteggio

- 1 Sacerdotessa

Componenti in legno rosso e giallo, per i due giocatori:

- 1 Sciamano

- 8 Statue*

- 1 indicatore punteggio

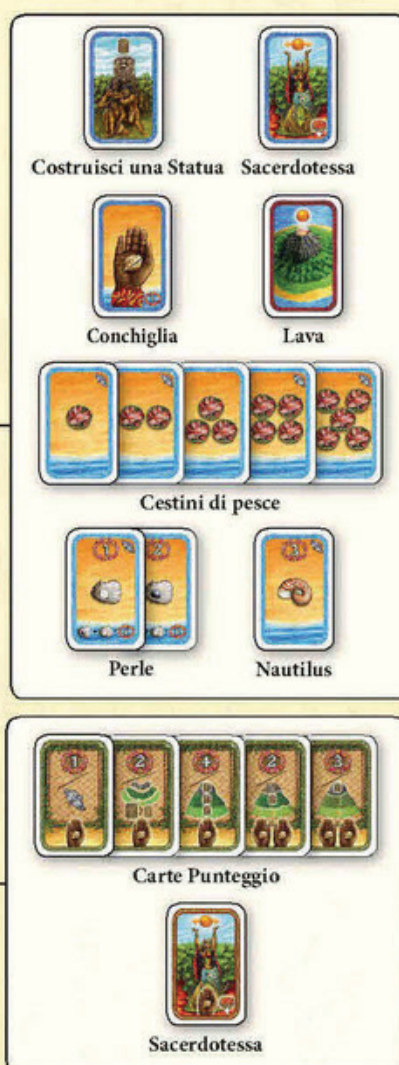
- 1 set di dischi*

formato da:

- 5 Dischi Numerati da 1 a 5

- 1 Disco Lava

(per la variante tattica, vedi pag. 8)



* Prima della tua prima partita, devi attaccare gli adesivi sui segnalini lava e sulle statue. Sopra i dischi personali bisogna attaccare un numero su cinque dischi e un simbolo lava sul sesto disco.



Il gioco è stato creato da Florian Racky in collaborazione con Marc Klerner, i cui consigli hanno portato alla versione definitiva.

Le illustrazioni e la grafica sono di Dennis Lohausen con il supporto di Christof Tisch, che ha inoltre scritto il regolamento. Frank Heeren è il responsabile dell'edizione originale.

Vorremmo ringraziare Kay-Viktor Stegemann per aver scritto la storia introduttiva.

PREPARAZIONE (GIOCO BASE)

1. Ogni giocatore riceve i componenti del suo colore. Piazzate gli Sciamani negli spazi Spiaggia contrassegnati da delle capanne, opposti tra di loro. Scegliete casualmente il primo giocatore, che riceve la carta Primo Giocatore. Piazzate i vostri Dischi Numerati e le Statue di fronte a voi. Piazzate il vostro indicatore punteggio sullo spazio 0/50 del tabellone segnapunti. Rimettete il vostro Disco Lava personale nella scatola (si usa solo nella Variante Tattica, vedi pag. 8).



2. Dividete le carte Palma in base al numero di palme sulla carta e mescolate ogni mazzo separatamente. Piazzate casualmente 12 carte da 1 palma negli spazi rientranti dell'isola (2 per segmento) e giratele a faccia in su. Piazzate le restanti carte a faccia in giù nello spazio apposito del tabellone segnapunti. Piazzate a faccia in giù i mazzi da 2 e 3 palme negli spazi appositi del tabellone segnapunti.



3. Piazzate le carte Punteggio e la Sacerdotessa a faccia in su sul tabellone segnapunti.

4. Piazzate la Barca da Pesca nello spazio Spiaggia con un molo.



5. Piazzate i segnalini Lava vicino al tabellone di gioco.

Sentiti ringraziamenti a tutti coloro che hanno testato e supportato il gioco, e tra gli altri: Pan Pollack, Helge Oster-tag, Thomas Tüttken, Michael Böttcher, Nadja Frenzel, Matthias Reitenberger, Wolfgang Peter, Frank Miermeister, Marie Wolff, Gregor Kaiser, Sabine e Torben Knochenhauer.

La traduzione del regolamento e la cura dell'edizione italiana sono di Giuliano Acquati.

IL GIOCO

Ogni giocatore compie il suo turno piazzando i propri dischi numerati sugli spazi spiaggia dell'isola, poi muove il suo sciamano o la barca da pesca. A seconda dello spazio dove si ferma la barca, potete ricevere carte (che possono, per esempio, farvi costruire una statua) o acquisire carte punteggio. Il gioco si sviluppa in due round; ogni round finisce con un calcolo del punteggio. Prima di ogni calcolo, il vulcano erutta e può distruggere alcune statue. In seguito, ottenete punti per le statue, i cestini di pesce e altre cose. Il giocatore che ha più punti dopo il secondo calcolo del punteggio diventa Re di Stromboli!

Per una presentazione migliore, le immagini non mostrano i componenti non rilevanti per gli esempi indicati (come carte adiacenti, dischi numerati, sciamani...).

Le note in un carattere così piccolo possono essere saltate durante la prima lettura del regolamento.

IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno consiste nell'effettuare una delle seguenti azioni:

Azione	Dove?	Effetto
1 Piazza un Disco Numerato ...	a) ... su uno spazio Spiaggia dove non si trova la Barca da Pesca. b) ... sullo spazio Spiaggia dove si trova la Barca da Pesca	Muovi il tuo Sciamano fino a 2 spazi Muovi la Barca da Pesca a seconda del numero piazzato
2 Recupera un Disco Numerato ...	... da uno spazio Spiaggia e piazzalo nella tua riserva di fronte a te.	Muovi il tuo Sciamano fino a 2 spazi
3 Sposta la Barca da Pesca di 1 spazio*	* solo se hai già piazzato tutti i tuoi Dischi Numerati.	

Non c'è limite al numero di Dischi Numerati che possono essere presenti su un singolo spazio Spiaggia. Tuttavia, la somma dei numeri gialli deve essere sempre diversa dalla somma dei numeri rossi, in qualsiasi momento.

Il **Giallo** non può piazzare un 3 qui, poiché la somma sarebbe uguale alla somma del **Rosso**. Piazza quindi un 2.



Muovere lo Sciamano

Quando piazzhi un Disco numerato su uno spazio Spiaggia dove non si trova la Barca da Pesca (**azione 1a**) o recuperi un Disco da uno spazio Spiaggia nella tua riserva (**azione 2**), puoi muovere il tuo Sciamano fino a 2 spazi, secondo le seguenti regole. Lo Sciamano:

- può muovere al massimo di 1 spazio verso l'interno dell'isola. (nel tuo primo turno, puoi solo muoverlo sulla Pianura.)
- può muovere sullo spazio dove si trova lo Sciamano del tuo avversario, ma non può terminare lì il suo movimento.
- può muovere attraverso e fino a uno spazio che contiene Statue.
- non può mai muovere attraverso uno spazio Cratere.
- può muovere di 2 spazi verso l'esterno dell'isola.
- inizia da uno spazio Spiaggia, ma può solo muovere su spazi Pianura, Foresta e Montagna.



Muovere la Barca da Pesca

Quando piazzati un Disco Numerato sullo spazio dove si trova la Barca da Pesca (**azione 1b**), muovi la Barca da Pesca in senso orario di un numero di spazi Spiaggia equivalente al numero piazzato.

Se non hai più Dischi Numerati all'inizio del tuo turno, puoi muovere la Barca da Pesca di 1 spazio (**azione 3**).

Nei segmenti in cui la Barca da Pesca finisce il suo movimento, puoi ricevere carte, vedi **Distribuire le Carte**.



Distribuire le Carte

Nel segmento in cui la Barca da Pesca finisce il suo movimento, puoi ricevere una delle carte adiacenti a quel segmento.

Ci sono 3 casi possibili:

Caso 1: Entrambi i giocatori hanno dischi numerati in quello spazio Spiaggia.

Il giocatore con la somma più alta sceglie per primo una carta; l'altro giocatore riceve la carta rimanente.

Caso speciale: Se le carte presenti sono identiche, solo il giocatore con la somma più alta ne riceve una.

Caso 2: Solo un giocatore ha dischi numerati su quello spazio Spiaggia.

Quel giocatore sceglie una delle carte presenti.

Caso 3: Non vi sono Dischi Numerati su quello spazio Spiaggia.

Nessuno riceve carte. Entrambe le carte rimangono in quel segmento.

- Non puoi rifiutare una carta. Anche se non puoi effettuare l'azione della carta, devi comunque riceverla (e, in quel caso, scartarla).

Piazza la carta di fronte a te ed effettua l'azione corrispondente, se possibile (vedi Usare le Carte Palma a pag. 6). Se entrambi i giocatori possono ricevere una carta, effettuate le azioni nell'ordine in cui avete scelto le carte.



Il Giallo sceglie una carta per primo, poiché la sua somma è più alta del Rosso. Entrambi i giocatori recuperano i loro dischi numerati.

Prima che l'altro giocatore possa effettuare il suo turno:

• Recuperate i vostri Dischi Numerati

Entrambi i giocatori devono recuperare i loro Dischi Numerati dallo spazio Spiaggia (anche se non hanno ricevuto la carta).

• Aggiungete nuove carte Palma

Piazzate una nuova carta Palma dalla cima della pila attuale in ogni spazio carta vuoto. Usate prima le carte con 1 palma, poi le carte con 2 palme, e infine le carte con 3 palme.

Le carte Lava

Se, quando rimpiazzate le carte Palma, pescate una carta Lava, piazzate un segnalino Lava sullo spazio Cratere del vulcano, nel segmento dove si trova la Barca da Pesca. Piazzate la carta Lava nella pila degli scarti e pescate un'altra carta Palma. Può succedere più volte, se pescate più carte Lava in successione. In questo caso, piazzate i segnalini Lava uno sopra l'altro. Se possibile, rimpiazzate sempre gli spazi carta vuoti.



Peschi una carta Lava e piazzate un segnalino Lava nello spazio Cratere dello stesso segmento.

USARE LE CARTE PALMA

Carte azione

Le carte «Costruisci una Statua» e «Sacerdotessa» sono carte azione che devono essere risolte immediatamente, se possibile. Sia che effettuate o meno l'azione, piazzate la carta nella pila degli scarti.



Costruire una Statua

Puoi costruire una Statua nello spazio dove si trova il tuo Sciamano, se è uno spazio Pianura, Foresta o Montagna. Ci può essere solo una Statua in ogni spazio. Per costruire una Statua, piazza una delle tue Statue nello spazio. Il tuo Sciamano resta in quello spazio. Se il tuo Sciamano si trova in uno spazio Spiaggia oppure in uno spazio dove è già presente una Statua, non puoi risolvere questa azione.

Il **Giallo** costruisce una Statua. La piazza nello spazio dove si trova il suo Sciamano e scarta la carta dal gioco.



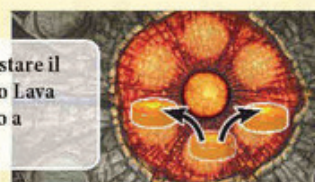
Sacerdotessa

Puoi spostare un segnalino Lava da uno spazio Cratere a un o spazio Cratere adiacente in senso orario o in senso antiorario. Non puoi spostare un segnalino Lava attraverso il centro del vulcano.



- Il simbolo che si trova in basso a destra sulla carta Sacerdotessa del tabellone segnapunti si usa nella Variante Tattica (vedi pag. 8). Nel gioco base ignoratelo.

Puoi spostare il segnalino Lava a destra o a sinistra.



Carte Conchiglia

Ogni volta che ricevi una carta Conchiglia (e solo allora), puoi acquistare una carta Punteggio o la carta Sacerdotessa dal tabellone segnapunti. Piazza le carte Conchiglia con cui hai pagato nella pila degli scarti.

- Puoi conservare e collezionare carte Conchiglia per un utilizzo successivo.
- Subito prima del calcolo del punteggio, ogni giocatore può acquistare 1 carta aggiuntiva.



La **Sacerdotessa** sul tabellone segnapunti costa 1 conchiglia. Funziona come ogni altra carta Sacerdotessa. Devi usarla immediatamente dopo l'acquisto. Poi gira la carta a faccia in giù e lasciala sul tabellone, ad indicare che la carta non può più essere usata prima del conteggio.

- Puoi acquistare la Sacerdotessa anche se non puoi risolvere il suo effetto.



Una **carta Punteggio** può costare 1 o 2 conchiglie (come indicato nella parte inferiore di ogni carta). Se vuoi acquistare una carta Punteggio da 2 conchiglie, devi aver conservato una conchiglia da un turno precedente. Quando acquisti una carta Punteggio, devi prenderla dal tabellone segnapunti e piazzarla di fronte a te. Durante il calcolo del punteggio, otterrai punti per le tue carte Punteggio (vedi Calcolare il Punteggio a pag. 7). Inoltre, ricevi 1 punto per ogni carta Conchiglia rimasta in mano.

Carte Spiaggia

Cestini di Pesce, Perle, Nautilus

Colleziona queste carte di fronte a te. Durante il calcolo del punteggio, ricevi punti per queste carte (vedi Calcolare i Punti a pag. 7).



CALCOLARE IL PUNTEGGIO



Primo calcolo del punteggio

Il primo calcolo del punteggio avviene immediatamente non appena viene piazzata in uno spazio vuoto intorno all'isola l'ultima carta da 2 palme. Se vi sono altri spazi vuoti, vengono riempiti dopo il calcolo del punteggio. Dopo il primo calcolo del punteggio, viene giocato il secondo round.

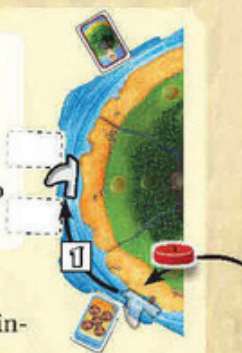


Secondo calcolo del punteggio

Il secondo calcolo del punteggio avviene quando non vi sono più carte da 3 palme rimaste sul tabellone segnapunti. E la Barca da Pesca viene spostata su un segmento senza carte. La partita termina dopo il secondo calcolo del punteggio.



Il mazzo di carte da 3 palme è vuoto. Il Rosso piazza un 1 e sposta la Barca da Pesca in un segmento senza carte. Si innesca così il secondo calcolo del punteggio.



Prima di ogni calcolo del punteggio, risolvete i seguenti punti in ordine:

• Comprare una carta Punteggio

Entrambi i giocatori hanno l'opportunità di acquistare 1 carta dal tabellone segnapunti, a cominciare dal giocatore che ha innescato il punteggio.

• Il vulcano erutta

In ogni segmento, muovete i segnalini Lava dallo spazio Cratere verso l'esterno dell'isola. Se c'è 1 segnalino Lava sullo spazio Cratere, spostatelo sullo spazio Montagna adiacente. Se ci sono 2 segnalini Lava, piazzatene uno nello spazio Montagna e uno nello spazio Foresta successivo. Se ci sono 3 segnalini Lava, piazzatene uno sulla Montagna, uno sulla Foresta e uno sullo spazio Pianura. Se ci sono 4 segnalini Lava, il quarto segnalino non produce nessun effetto.

Se un segnalino Lava viene piazzato su uno spazio dove è presente una Statua, la Statua viene distrutta e deve essere rimossa dal tabellone. Una Statua distrutta può essere riutilizzata.

Dopodiché, rimuovete anche i segnalini Lava. Gli Sciamani sono in grado di evitare la lava: quando un segnalino Lava viene piazzato su uno spazio dove è presente uno Sciamano, non succede niente.



I segnalini Lava vengono spostati. Il Giallo perde una Statua in Montagna e una in Pianura.

CALCOLARE I PUNTI (vedi il tabellone segnapunti per i dettagli)

Segna il tuo punteggio spostando il tuo indicatore punteggio sul tabellone segnapunti a seconda dei punti che hai ottenuto.

• Punti per le Statue



Ogni Statua in uno spazio **Montagna** vale 3 Punti.
Ogni Statua in uno spazio **Foresta** vale 2 Punti.
Ogni Statua in uno spazio **Pianura** vale 1 Punto.

Le Statue rimangono sull'isola dopo il calcolo del punteggio.

• Punti per i Cestini di Pesce



Il giocatore che ha più Cestini del Pesce ottiene 3 Punti. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Cestini di Pesce, nessuno ottiene i 3 Punti.

• Punti per le Perle



La perla bianca vale 1 Punto, la perla nera vale 2 Punti. Se un giocatore le possiede entrambe, valgono in totale 4 Punti.

• Punti per il Nautilus (solo nel secondo calcolo del punteggio)



Il Nautilus vale 3 Punti.



Il Giallo ottiene per le sue Statue $3+3+2+1=9$ Punti.



Conservate i vostri Cestini di Pesce e le vostre Perle dopo il primo calcolo del punteggio. Verranno contati anche durante il secondo. (Il Nautilus entra in gioco solo nel secondo round.)

• Punti per le carte Punteggio



Potete ottenere Punti aggiuntivi per le carte Punteggio che avete. Dovete usare tutte le vostre carte Punteggio durante il calcolo del punteggio (anche se non vi valgono nessun Punto). Rimettete le carte sul tabellone segnapunti dopo il primo round. Potranno essere acquistate nuovamente durante il secondo round. Le Statue possono valere Punti più volte attraverso diverse carte Punteggio (per esempio con "Segmento Completo" e "Statue in Montagna")

Per ogni carta Punteggio, ottieni diversi Punti:



Farfalle
Ottieni **1 Punto** per ogni farfalla segnata sulle carte che hai collezionato.



Maggioranza di Statue
Ottieni **2 Punti** per ogni tipologia di terreno (Pianura, Foresta, Montagna) in cui hai la maggioranza di Statue.



Segmento Completo
Ottieni **4 Punti** per ogni segmento in cui hai 3 Statue.



Statue nella Foresta
Ottieni **2 Punti** addizionali per ogni tua Statua in uno spazio Foresta.



Statue in Montagna
Ottieni **3 Punti** addizionali per ogni tua Statua in uno spazio Montagna.

Preparazione per il secondo round (Riassunto)

- rimuovete tutti i segnalini Lava dall'isola
- rimettete tutte le carte Punteggio sul tabellone segnapunti
- Girate a faccia in su la carta Sacerdotessa sul tabellone segnapunti (se era a faccia in giù).

Punti addizionali solo nel secondo calcolo del punteggio

Ogni giocatore ottiene 1 Punto per ogni carta Conchiglia rimasta di fronte a sé.



FINE DEL GIOCO E VINCITORE

Il giocatore che ha più Punti dopo il secondo calcolo del punteggio è il vincitore. In caso di parità, vince chi ha il maggior numero di Statue sul tabellone. In caso di ulteriore parità, vince chi non è stato il primo giocatore.

VARIANTE TATTICA

Raccomandiamo la seguente variante per quei giocatori che non apprezzano la natura casuale della lava. In questa variante, i giocatori hanno maggiore controllo sulla lava. Prima di provare questa variante, comunque, raccomandiamo di giocare il gioco base.

Preparate la partita con le seguenti eccezioni:

1. Ogni giocatore riceve il suo personale Disco Lava.
2. Rimuovete le 8 carte Lava dalle carte Palma e rimettetele nella scatola.

Piazzare il Disco Lava e invocare la lava

Ogni volta che piazza un Disco numerato su uno spazio Spiaggia con la Barca da Pesca, puoi anche piazzare in quello spazio il tuo Disco Lava dalla tua riserva. Sposta la Barca da Pesca come al solito e piazza un segnalino Lava dalla riserva sullo spazio Cratere del segmento in cui la Barca da Pesca si è fermata, prima che le carte di quel segmento siano distribuite. Una volta che tutti i 4 segnalini Lava sono in gioco, non ne possono essere più aggiunti sull'isola in quel round.

Ricevere indietro il proprio Disco Lava

Gli eventi seguenti ti faranno riprendere di fronte a te il tuo Disco Lava:

- 1) La Barca da Pesca finisce il suo movimento nel segmento in cui si trova il tuo Disco.
- 2) Quando ricevi una carta Sacerdotessa, risolvi l'azione della Sacerdotessa e poi riprendi il tuo Disco Lava di fronte a te.

Contrariamente ai Dischi Numerati, non si può riprendere il Disco Lava come un'azione.

Calcolare il punteggio

Non si può acquistare una carta Punteggio subito prima del calcolo del punteggio. Si possono acquistare carte Punteggio solo quando si ricevono carte Conchiglia.

Tutte le altre regole rimangono invariate.

Il **Gioco** piazza un 2 e il suo Disco Lava. Sposta la Barca da Pesca di 2 spazi e piazza un segnalino Lava dalla riserva sul vulcano.

