Regolamento

Numero di giocatori: 3-4 - Tempo di gioco: 20-40 min.

adventerra GAMES

WaterGame

INTRODUZIONE AL GIOCO

I giocatori si muovono lungo il fiume pescando carte verdi e rosse che consentono di guadagnare o perdere acqua! Per vincere bisogna arrivare alla foce del fiume con più litri d'acqua rispetto agli altri giocatori. Tuttavia nessuno vince se uno o più giocatori termina il proprio viaggio fluviale con meno di 10 litri.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve:

- 1 pedina a scelta
- 1 dischetto segnalitri dello stesso colore della pedina scelta

1. Punto di partenza: posizionate le pedine scelte

2. Posizionate qui il vostro segnalitri colorato

3. Serbatoio comune: collocate il segnalitri color legno nella goccia numero 10

4. Mischiate i tre mazzi di carte e posizionateli a faccia in giù sul piano di gioco

TURNO DI GIOCO

Chi inizia: ciascun giocatore tira il dado e chi realizza il numero più alto inizia per primo, il giro prosegue in senso orario.

1. Tira il dado e muovi la tua pedina lungo il corso del fiume

2. A seconda che tu finisca sul o sulla , pesca dal mazzo corrispondente una carta e leggila a voce alta

3. Muovi il tuo dischetto segnalitri avanti o indietro a seconda che tu abbia guadagnato o perso litri d'acqua, come indicato sulla carta che hai pescato dal mazzo

4. Metti ora la carta che hai letto sotto il mazzo corrispondente con il fronte rivolto verso l'alto

5. Quando tutte le carte del mazzo sono state giocate, mescolale e poni nuovamente il mazzo sul tabellone

Se nella carta pescata trovi un punto di domanda

1. Pesca una carta dal mazzo blu delle domande e chiedi al giocatore alla tua destra di leggerla a voce alta

2. Hai **10 secondi** di tempo per rispondere alla domanda. A seconda che la tua risposta sia esatta o sbagliata, muovi la tua pedina avanti o indietro in base a quanto riportato dalla carta verde o rossa pescata

3. Il turno passa ora al giocatore successivo

IL SERBATOIO COMUNE

Rappresenta l'acqua della comunità che può essere prelevata dai giocatori in difficoltà.

Prelevare

Per iniziare il turno ogni giocatore deve avere almeno **10 litri** d'acqua in dotazione.

Se questo non si verifica il giocatore deve prelevare dal serbatoio comune la quantità d'acqua necessaria (spostando indietro il dischetto nel serbatoio comune) per arrivare a **10 litri** (spostando avanti il dischetto personale del giocatore).

Donare

Il serbatoio comune può essere riempito solamente con i litri d'acqua donati dai giocatori.

In qualsiasi momento un giocatore può cedere parte dei propri litri guadagnati al serbatoio comune, spostando indietro il proprio dischetto segnalitri e muovendo avanti quello del serbatoio della medesima quantità.

ATTENZIONE: il giocatore dopo aver donato l'acqua alla comunità, non può rimanere con meno di **10 litri** a disposizione.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando tutti i giocatori concludono il percorso raggiungendo la foce del fiume.

Tirando il dado, non è necessario ottenere il numero esatto per giungere sulla casella finale (il numero può essere anche maggiore).

Il primo giocatore che termina il percorso vince un bonus di **25 litri** d'acqua, il secondo **10 litri**.

Dopo aver assegnato i bonus al primo e al secondo arrivato, il vincitore è colui che ha la maggiore quantità d'acqua.

Ricorda: se uno o più giocatori arrivano alla foce del fiume con meno di **10 litri** d'acqua, tutti perdono la partita.

SIMBOLI SPECIALI

Se capiti sulla casella **n°5** pesca una carta domanda, se rispondi correttamente puoi saltare direttamente alla casella **n°9**. In caso contrario nel turno successivo dovrai proseguire lungo il fiume senza utilizzare la scorciatoia.
Se capiti sulla casella **n°9** pesca una carta domanda, se rispondi correttamente puoi rimanere sulla casella, se invece sbagli la risposta, dovrai tornare sulla casella **n°5** e proseguire lungo il fiume.

Goccia:
se hai più di **15 litri** d'acqua, donane **5** alla comunità.
In caso contrario finisci il turno.

Mulinello:
torna indietro di **3 caselle** senza pescare un'altra carta.

UN SUGGERIMENTO SULLA STRATEGIA:
Il giocatore che usa la sua acqua con accortezza e ne conserva il più possibile è colui che poi vince il gioco.

MA IL VERO VINCITORE È CHI RISPARMIA L'ACQUA NELLA VITA DI TUTTI I GIORNI!

I giocatori che sono bravi e fortunati in questo gioco e che riescono ad accumulare acqua dovrebbero essere incoraggiati a essere tanto generosi da donare acqua al serbatoio comune (anche perché si vince solo se tutti i giocatori hanno almeno un minimo d'acqua da parte).

... E ORA, BUON DIVERTIMENTO! E VINCA IL PIÙ GRANDE RISPARMIATORE D'ACQUA!