

WHAKAARI

REGOLAMENTO

3-8
GIOCATORI

ETÀ
8+

30'-45'

AUTORI E GAME DESIGNER
STEFANO TRISTANO
SONIA MUSOLLINO

GRAFICO
ANDREA DAMIATA

CREATIVE DIRECTOR
DIEGO DEL BUONO

ILLUSTRATORE
SIMON VIGNALI

EDITING
CRISTIAN SISTO



INTRODUZIONE

"Tutto ebbe inizio con un torneo organizzato in favore degli dei. Nel corso di un grande raduno, tutti i popoli dell'isola gareggiarono l'uno contro l'altro in una gara estrema per dimostrare la propria dedizione. Per l'occasione, ogni popolo schierò in campo il suo Campione migliore..."

Benvenuti su Whakaari! L'isola vulcanica dove, fin dall'antichità, ogni anno si tiene una sfida capace di decretare il destino dei popoli partecipanti. Chi si rivelerà degno di ricevere il favore degli dei? State attenti ai leader dei popoli avversari, ma soprattutto tenete gli occhi aperti per salvarvi dal più temuto dei pericoli: la lava!

SCOPO DEL GIOCO

Dovete raggiungere la Plancia dell'avversario di fronte a voi con la vostra Pedina.

PREPARAZIONE

Scegliete il colore della vostra Pedina e prendete la Plancia e il Totem Checkpoint del colore corrispondente. Prendete poi un segnalino Potere Speciale a testa. Sistemate il Vulcano al centro del tavolo e utilizzate il lato lungo della scatola per allineare le Plance alla giusta distanza dal Vulcano. Le Plance dovranno essere disposte l'una di fronte all'altra (vedete immagine sotto).

Nel caso in cui il numero di giocatori sia dispari, posizionate comunque una Plancia di fronte a ogni giocatore; anche se non appartiene a nessuno, questa Plancia svolgerà la funzione di punto di arrivo.

NOTA. Vulcano e Plance NON dovranno MAI essere mossi durante la partita.

A questo punto, sparpagliate casualmente tutte le piattaforme nello spazio tra il Vulcano e le Plance in modo tale che non ci siano piattaforme sovrapposte. Tutte le Piattaforme Quadrate dovranno essere girate inizialmente dal lato stabile (vedete immagine sotto).

Ora che lo scenario di gioco è pronto, procedete come segue:

1. Distribuite una mano iniziale di due Carte Azione a testa.
2. Posizionate sulla vostra Plancia il segnalino Potere Speciale sull'icona della fiamma con il numero 0 e il Totem Checkpoint nell'area contrassegnata.
3. Posizionate la vostra Pedina sopra il Totem Checkpoint.
4. Mescolate separatamente i mazzi di carte Azione ed Evento e metteteli, a faccia in giù, di fianco all'area delimitata dalle Plance.



TURNO DI GIOCO

Inizia il giocatore che per ultimo ha visto un vulcano. Nel turno di gioco svolgete, in ordine, le seguenti tre azioni:

1. Controllate la piattaforma sulla quale siete con la vostra Pedina.
 - Se siete su una piattaforma stabile, capovolgetela dal lato instabile. Da adesso in poi quella piattaforma sarà instabile.
 - Se siete su una piattaforma instabile, pescate una carta Evento attivando il suo effetto immediatamente.
 - Se siete sulla vostra Plancia, non ci sono effetti aggiuntivi
2. Pescate una carta Azione.
3. Giocate una vostra Carta Azione.

AZIONI EXTRA OPZIONALI

- Uso del Super Potere. Il Super Potere può essere utilizzato solo se avete accumulato almeno un utilizzo (vedere sezione Potere Speciale).
- Posizionamento del Totem Checkpoint. Solo durante il vostro turno potete porre il vostro Totem Checkpoint sulla piattaforma su cui vi trovate. Una volta posizionato, il Totem Checkpoint può essere spostato solo dagli effetti delle Carte.

A questo punto il vostro turno è terminato e passa al giocatore successivo, in senso orario.

NOTA.

Se vi trovate sulla vostra Plancia e non avete piattaforme raggiungibili con le vostre carte, è possibile avvicinarne fisicamente una tra quelle più vicine a voi.

VITTORIA

Vince il primo giocatore che raggiunge, con la propria Pedina, la Plancia del giocatore di fronte.

COMPONENTI



RINGRAZIAMENTI

Vogliamo dedicare i ringraziamenti di questo gioco a tutti coloro che ci hanno aiutato e supportato in questo percorso.

Grazie alle nostre famiglie, ai nostri amici e a tutti voi che avete provato e acquistato Whakaari.

Un particolare grazie a Marco Valtriani, che ci ha affiancato in questo bellissimo percorso e ci ha permesso di conoscere la persona oltre che il Game Designer.



CARTA AZIONE

Le Carte Azione servono ai giocatori sia a muoversi che a intralciare gli avversari. Le Carte Azione possono essere ruotate liberamente.

- 1. Illustrazione.**
- 2. Piattaforme Distanza.** Queste rocce determinano la distanza consentita per le azioni.
- 3. Icone Azione.** Le icone indicano le azioni che è possibile fare. Se è presente + è possibile fare entrambe le azioni, nell'ordine che si preferisce. Se è presente / è possibile fare solo una delle due azioni.



Distanza corta



Distanza lunga



Distanza suprema



CARTA EVENTO

Le Carte Evento rappresentano gli eventi imprevedibili che possono accadere durante la gara. Queste carte vengono pescate quando, all'inizio del proprio turno, si è su una piattaforma instabile.

- 1. Illustrazione.**
- 2. Piattaforme Distanza.** Queste rocce determinano la distanza per gli eventi.
- 3. Icone Evento.** Le icone suggeriscono gli eventi che accadono e gli effetti da applicare.

PLANCIA

- 1. Punto di partenza.** Posizionate qui il vostro Totem Checkpoint e la vostra Pedina a inizio partita.
- 2. Utilizzo del Super Potere.** Ogni volta che tornate al vostro Checkpoint a causa di una carta Evento, guadagnate un utilizzo del Super Potere. Per segnare l'aumento del numero di utilizzi, spostate il segnalino Potere Speciale verso destra di 1.
- 3. Super Potere.** In questa sezione viene specificato il vostro Super Potere e il numero massimo di utilizzi consentiti durante un turno, indicato dal numero nella fiammella blu.



ICONE CARTE AZIONE



MOVIMENTO PEDINA. Potete muovere la Pedina saltando su una nuova piattaforma raggiungibile dalla distanza indicata sugli angoli della Carta Azione.

Importante: le Piattaforme Distanza sugli angoli della carta devono congiungere perfettamente la piattaforma di partenza e di destinazione per poter effettuare il movimento. Se si supera o non si raggiunge la piattaforma di destinazione, non sarà possibile raggiungerla e bisognerà scegliere un'altra piattaforma di destinazione.



DANNEGGIARE PIATTAFORMA NON OCCUPATA. Danneggiate una piattaforma vuota qualsiasi.

Se la **piattaforma** è **stabile**, giratela dal lato instabile.

Se la **piattaforma** è **instabile**, questa crolla e dovete rimuoverla dal gioco.



DANNEGGIARE PIATTAFORMA OCCUPATA. Potete danneggiare una qualsiasi piattaforma occupata da una o più Pedine:

Se la **piattaforma** è **stabile**, giratela dal lato instabile.

Se la **piattaforma** è **instabile**, i giocatori sulla piattaforma coinvolta pescano UNA Carta Evento e risolvono l'effetto.



DANNEGGIARE UNA PIATTAFORMA VICINA. Danneggiate una piattaforma a distanza Lato Corto di una carta.

Se la **piattaforma** è **stabile**, giratela dal lato instabile.

Se la **piattaforma** è **instabile**, questa crolla e dovete rimuoverla dal gioco.



MUOVERE PIATTAFORMA. Potete trascinare una piattaforma, in qualsiasi direzione, calcolando la distanza attraverso le Piattaforme Distanza sulla carta.

Il trascinamento va fatto con il dito travolgendo tutte le piattaforme in traiettoria.



AGGIUNGERE PIATTAFORMA. Inserite una delle piattaforme rimosse dal gioco in un punto a scelta.



SALVATI DAL CROLLO. Questa è l'unica carta che potete giocare anche durante il turno altrui: quando la piattaforma su cui vi trovate sta per crollare, potete usare questa azione per saltare su una piattaforma accanto o indietro verso la vostra Plancia. Non potete saltare in avanti quando vi salvate da un crollo.

ICONE CARTE EVENTO



CROLLO PIATTAFORMA. La piattaforma su cui vi trovate crolla e viene rimossa dal gioco. Se non possedete la Carta Azione Salvarsi dal Crollo, la vostra pedina sarà spostata sul vostro Totem Checkpoint, anche se quest'ultimo si trovasse ancora sulla vostra Plancia. Se sulla piattaforma crollata è presente un Totem Checkpoint, spostatelo sulla prima piattaforma disponibile in direzione della Plancia del giocatore che l'ha posizionato.



ERUZIONE VULCANICA. Inserite una delle piattaforme rimosse dal gioco, lanciandola come una moneta dalla propria Plancia. La piattaforma resta dal lato in cui cade e nel posto in cui cade. Se finisce fuori dall'area delimitata dalle Plance, lasciate la piattaforma fuori dal gioco.



RITORNO AL CHECKPOINT. Tornate al vostro Totem Checkpoint, anche se è ancora sulla vostra Plancia.



REMOZIONE PIATTAFORMA INSTABILE VUOTA. Rimuovete una delle piattaforme instabili senza pedine presenti in gioco. Se la piattaforma contiene un Totem Checkpoint, spostatelo sulla prima piattaforma disponibile in direzione della Plancia del giocatore che l'ha posizionato.



ONDATA DI LAVA. Trascinate la piattaforma sulla quale siete, in direzione della vostra Plancia, della distanza indicata dalle Piattaforme Distanza presenti sulla carta. Il trascinamento va fatto con un dito travolgendo le eventuali piattaforme sulla traiettoria per poi lasciarle nella nuova posizione.

ICONE SPECIALI

Questa icona indica che è possibile spostare qualunque piattaforma **TRANNE** quella del giocatore di turno.



Questa icona indica che è possibile spostare **SOLO** la piattaforma del giocatore di turno.



TOTEM CHECKPOINT

Il Totem Checkpoint serve a stabilire, quando cadete nella lava a causa di Carte Evento, il punto da cui ripartirete. Ogni giocatore ha il proprio Totem Checkpoint del colore corrispondente al proprio personaggio.

- Potete posizionare il Checkpoint durante il vostro turno.
- Se cadete nella lava o siete respinti indietro dai getti di aria bollente, guadagnate un Utilizzo del Super Potere e dovete tornare al vostro Totem Checkpoint.
- Una volta posizionato, può essere spostato solo per effetto delle Carte.

SUPER POTERI

Ogni Super Potere ha un massimo di utilizzi per turno specificato sulla Plancia. Ogni volta che utilizzate il Super Potere perdete un utilizzo. Perdete un utilizzo e dovete spostare il segnalino Super Potere di 1 verso sinistra.

TIKI TANK: Durante il vostro turno, se approdate su una piattaforma occupata da uno o più avversari, spingeteli via su piattaforme a vostro piacere raggiungibili dalla Distanza Lunga di una carta. Se non c'è nessuna piattaforma a tale distanza, l'avversario finisce nella lava e dovrà tornare al proprio Totem Checkpoint. **Massimo 3 utilizzi per turno.**

TIKI SURF: Remate con la vostra Piattaforma trascinandola col dito per una Distanza Corta in qualsiasi direzione. **Massimo 2 utilizzi per turno.**

TIKI SHOT: Muovetevi su una Piattaforma a Distanza Corta e poi colpite con dei detriti una Piattaforma qualsiasi a Distanza Suprema. Se tale Piattaforma è stabile, giratela dal lato instabile. Se tale Piattaforma è instabile, la Piattaforma crolla. **Massimo 2 utilizzi per turno.**

TIKI TRICK: Muovete la vostra pedina di Distanza Suprema. **Massimo 2 utilizzi per turno.**

TICKI BOOM: Muovetevi di una Distanza Lunga e posizionate una Cocco Bomba su una delle Piattaforme dietro di voi. Quando un giocatore finisce su una piattaforma contenente la Cocco Bomba la attiva e la Piattaforma se è stabile diventa instabile, se invece è già instabile crolla. **Non possono esserci più di 3 Cocco Bomba in gioco.**

TICKI SPELL: Spostate una delle Piattaforme a Distanza Corta, in qualsiasi direzione, di una Distanza Lunga e posizionatevi sopra di essa. **Massimo 2 utilizzi per turno.**

TIKI BUILD: Questo è l'unico potere che potete usare anche durante il turno di altri giocatori. Potete salvarvi dal crollo di una Piattaforma saltando su una Piattaforma a Distanza Lunga anche in avanti. **Si può sempre usare, a patto che si abbia accumulato almeno un utilizzo.**

TICKI CHECK: Muovetevi di una Distanza Lunga e spostate il vostro Totem Checkpoint sulla piattaforma dove vi trovate. **Massimo 2 utilizzi per turno.**