

COMPETITOR\$

REGOLAMENTO



Sebastiano Todaro



SOMMARIO

Scopo del gioco	Pagina 4
Componenti del gioco	Pagina 4
Regole del gioco	Pagina 8
• Inizio della partita	Pagina 9
• Svolgimento del gioco	Pagina 13
• Fine del gioco	Pagina 14
Approfondimenti	Pagina 14
T.M. e P.M. qual è la differenza?	Pagina 14
Descrizione delle carte	Pagina 14
• Carte Territorio	Pagina 14
• Carte Sede Principale	Pagina 15
• Carte Dogana	Pagina 15
• Carte Contratto	Pagina 17
• Carte Contratto Speciali	Pagina 17
• Carte Contratto Illegali	Pagina 18
A cosa servono i soldi?	Pagina 18
• Movimento mezzi	Pagina 18
• Acquisto o vendita di Mezzi	Pagina 24
• Acquisto o vendita di Filiali	Pagina 25
• Trattative e Aste	Pagina 26
Tabella Eventi Metereologici-Naturali-Umani	Pagina 27
Tabella Eventi Politico-Sociali	Pagina 27
Cosa ti fa vincere la partita?	Pagina 28
Come si calcolano i Punti Vittoria?	Pagina 29
Tabella Assegnazione Punti Vittoria	Pagina 30

REGOLAMENTO COMPETITORS

da 2 a 5 giocatori - anni 14+

SCOPO DEL GIOCO

Trasformati in uno spedizioniere internazionale, crea la tua compagnia e competi con gli altri per dimostrare le tue capacità logistiche. Sfida i tuoi amici e dimostra le tue abilità strategiche portando a buon fine il maggior numero di spedizioni possibili, impedendo al tempo stesso ai tuoi avversari di superarti!

Si può giocare a Competitors in due differenti modalità:

- **Partita a Tempo**
Vince il giocatore che totalizza più Punti Vittoria degli altri nel momento in cui il segnalino Segna Turni viene collocato sopra l'ultimo tassello della plancia e l'ultimo giocatore ha terminato il suo turno.
- **Partita a Punti**
vince il giocatore che arriva a 10 punti vittoria sulla scheda giocatore e resiste fino alla fine del turno dell'ultimo giocatore senza essere raggiunto dagli avversari.

COMPONENTI DEL GIOCO

All'interno della scatola troverete:

- **1 Plancia** (composta da 9 board e da posizionare al centro del tavolo): rappresentante la mappa geografica del mondo in cui tutti gli Stati sono caratterizzati da una propria morfologia del territorio e divisi da confini di diversa natura come evidenziato nella legenda:



Le Celle esagonali costituiscono il mare e indicano il possibile movimento delle Navi, mentre le frecce posizionate alle estremità laterali della board consentono al giocatore di spostarsi nell'area corrispondente sul lato opposto della plancia;

- **5 Schede Giocatore con Pannello Punti Vittoria:** il Pannello Punti Vittoria, integrato nella Scheda Giocatore, è rappresentato da una colonna colorata e numerata da 1 a 10. All'inizio della partita, ciascun giocatore posiziona il proprio segnalino alla base del pannello e lo sposta in base ai Punti Vittoria che riceve nel corso del gioco (ad esempio, quando porta a termine con successo una consegna);



- **1 Segnalino Movimento Aereo:** suddiviso in 3 aree colorate ad indicare i costi che il giocatore dovrà sostenere per poter spostare il proprio Aereo sulla plancia;

1.000

2.000

3.000

- **1 Segnalino Segna Turni:** una volta collocato sopra una delle 15 tacche arancioni sulla plancia (lungo il bordo laterale sinistro) permette di indicare il turno di gioco;



- **12 Segnalini Pericolo Maltempo:** indicano sulla plancia le aree colpite dagli effetti Meteorologici o Naturali;



- **276 Carte:**

9 Carte Sede Principale

116 Carte Territorio

116 Carte Contratto

35 Carte Dogana

- **Monete:**

50 Segnalini Moneta da 500

50 Segnalini Moneta da 1.000

50 Segnalini Moneta da 5.000

50 Segnalini Moneta da 10.000

30 Segnalini Moneta da 50.000

20 Segnalini Moneta da 100.000

REGOLE DEL GIOCO

Preparazione del Gioco:

Una volta disposta la plancia, posizionato il segnalino Segna Turni sul bordo in alto a sinistra (in corrispondenza della prima tacca arancione) e affiancati i 3 mazzi di carte (Carte Territorio, Carte Dogana e Carte Contratto), i giocatori tirano a turno il dado a 6 facce per stabilire l'ordine di gioco: colui che ottiene il valore più alto inizia per primo e ha il diritto di scegliere la sua Sede Principale tra le nove a disposizione. L'ordine di gioco prosegue, poi, in senso orario.

Scelto il colore della propria compagnia di spedizioni, a ciascun giocatore vengono consegnati:

- **1 Scheda Giocatore**
- **1 Segnalino Punti Vittoria**
- **200.000 euro (1 moneta da 100.000 euro, 1 moneta da 50.000 euro, 4 monete da 10.000 euro, 1 moneta da 5.000 euro, 4 monete da 1.000 euro e 2 monete da 500 euro)**
- **10 Carte Territorio**
- **5 Carte Contratto**
- **1 Segnalino Sede Principale**
- **2 Trucks**
- **1 Nave**
- **1 Aereo**
- **1 Segnalino Aereo in volo**

Le pedine in eccesso vengono tenute da parte e le si potrà acquistare nel corso del gioco.

Ogni giocatore a turno sceglie dove collocare la propria **Sede Principale** e all'interno del Territorio prescelto posizionerà: **1 Nave sul Porto, 1 Aereo sull'Aeroporto e 2 Truck entro i confini territoriali.**

Il Territorio dove viene stabilita la Sede Principale diventa l'area di influenza del giocatore che la possiede:

- gli altri giocatori non possono costruirvi eventuali Filiali acquisite

nel corso della partita;

- il proprietario della Sede Principale può richiedere una tassa di 10.000 euro ai giocatori che dovessero transitarvi.

INIZIO DELLA PARTITA

Fasi di gioco:

Stabilire l'area geografica di pericolo. Consultando la **Tabella Eventi Meteorologici-Naturali e Umani**, il primo giocatore lancia il dado a 6 facce, per stabilire quale area geografica verrà colpita, e poi il dado a 12 facce per determinare l'evento che colpirà il territorio. Sul continente interessato viene subito posto un segnalino di Pericolo. L'evento descritto avrà effetto immediato e durerà fino al secondo turno di gioco, quando i dadi dovranno essere ritirati.



- **Pescare una carta** (ad eccezione del primo turno). Ogni volta che un giocatore inizia il suo turno di gioco ha diritto a pescare una Carta Territorio o una Carta Contratto senza spendere Azioni: per pescare altre carte dovrà fare ricorso ad una delle due Azioni di gioco a sua disposizione.
- **Pianificazione della Spedizione.** Il giocatore cerca di pianificare il ritiro e la consegna delle merci sulla plancia decidendo la combinazione Mittente-Merce-Destinatario sulla base dei fattori contingenti al momento, al luogo e ai suoi Punti Vittoria. Le Carte Territorio indicanti Mittente e Destinatario devono essere

posizionate scoperte, a sinistra e a destra, mentre la Carta Contratto raffigurante la Merce trasportata deve restare coperta tra le due.



- **Azioni di Gioco.** Nel corso del suo turno di gioco, ciascun giocatore dispone di **2 Azioni a scelta** tra le seguenti per raggiungere il mittente, caricare la merce a bordo e consegnarla entro il limite dei Turni Movimento descritti sul contratto:

Pescare: ti permette di pescare una Carta Contratto o una Carta Territorio. È possibile usare entrambe le Azioni per pescare;

Firmare il contratto: dichiari il mittente, il destinatario e carichi la merce a bordo posizionando: la Carta Territorio (Mittente) a sinistra, la Carta Territorio (Destinatario) a destra e la Carta Contratto coperta tra le due precedenti. Una volta posizionate le carte sul tavolo l'ordine di queste non potrà essere più cambiato. Non vi è un limite al numero di combinazioni di carte Mittente-Merce-Destinatario che possono essere dichiarate da un giocatore;

Consegnare: si può effettuare solo quando si raggiunge lo Stato del Mittente e solo se le Carte Territorio e la Carta Contratto erano già state precedentemente posizionate sul tavolo. Questa Azione permette al mezzo di partire con la merce a bordo rispettando i Turni di Movimento

indicati sulla Carta Contratto e annunciati agli altri giocatori: l'unico scopo sarà quello di raggiungere il Destinatario prescelto e non sarà necessario utilizzare ulteriori Azioni per farlo (i Turni Movimento sono legati dalle Azioni per turno di gioco). La pianificazione è essenziale in questa fase poiché, prima che il turno di gioco si concluda, bisognerà tentare di raggiungere il Destinatario. L'Azione Consegnare termina necessariamente con il successo della consegna o con il suo fallimento. Dopo aver mosso il mezzo sulla plancia bisognerà pagare tutta la tratta (vedi Approfondimenti).

T.M. (Turno Movimento) = numero di turni in cui il giocatore deve consegnare una data merce

P.M. (Punto Movimento) = quantità di movimenti di un mezzo in un Turno Movimento

Muovere mezzi: muovi un mezzo senza merce a bordo utilizzando 1 Turno Movimento. Lo spostamento di 1 Turno Movimento può variare in base al mezzo utilizzato (Truck 5 Punti Movimento, Nave 4 Punti Movimento, Aereo 2 Punti Movimento) ed essere influenzato dalle caratteristiche morfologiche del territorio o dagli Eventi. Non devi pescare Carte Dogana poiché il mezzo non trasporta merce e quindi non hai nulla da dichiarare. È possibile usare entrambe le Azioni per muovere i mezzi.

Acquistare o Vendere un mezzo: (Operazione tra giocatore e Cassa) compri o vendi un mezzo. È possibile usare entrambe le Azioni per acquistare o vendere mezzi.

Acquisto

Truck: costo 30.000 monete

Nave: costo 100.000 monete

Aereo: costo 200.000 monete

Resa

guadagni 15.000 monete

guadagni 50.000 monete

guadagni 100.000 monete

Le trattative per l'acquisto, la vendita o lo scambio di mezzi fra giocatori non sono considerate Azioni.

Acquistare o Vendere una Filiale: (Operazione tra giocatore e Cassa) scegliendo tra le Carte Territorio in tuo possesso, decidi dove edificare una Filiale. Dopo aver versato 100.000 euro, posizioni sulla plancia la relativa pedina e la Carta Territorio accanto alla Carta Sede Principale: i mezzi potranno essere immediatamente distribuiti nello Stato della nuova Filiale a condizione che le caratteristiche territoriali e la presenza di Porti e Aeroporti lo consentano. Il possesso di una Filiale garantisce l'accesso diretto al Continente in cui è situata senza dover transitare obbligatoriamente da Porti o Aeroporti Internazionali e permette di circoscrivere un'area di influenza (non vi potrà mai sorgere la Filiale di un altro giocatore).

Acquisto

Filiale: costo 100.000 monete

Cessione

rimborso 50.000 monete

Le trattative per l'acquisto, la vendita o lo scambio di Filiali fra giocatori non sono considerate Azioni.

- Se il giocatore riesce a consegnare la merce durante il proprio Turno di gioco riscuote il compenso previsto dalla Carta Contratto e avanza con il suo segnalino lungo il pannello Punti Vittoria, illustrato sulla sua Scheda Giocatore, in base al numero di punti previsti per quel tipo di consegna (Vedi Tabella Assegnazione Punti Vittoria in fondo al regolamento). Quando la merce viene consegnata in un numero di Turni Movimento inferiore a quello stabilito sulla Carta Contratto, inoltre, il giocatore riceve immediatamente in premio una nuova Carta Contratto. Tutte le carte utilizzate per la consegna (le 2 Carte Territorio e la Carta Contratto) alla fine devono essere scartate.
- Se il giocatore fallisce la consegna è obbligato a scartare tutte le carte giocate per quella Carta Contratto, non viene né retribuito, né rimborsato ed è costretto a retrocedere con il suo segnalino di 1 casella lungo il pannello Punti Vittoria, illustrato sulla sua Scheda Giocatore. Tutte le carte utilizzate per la consegna (le 2 Carte Territorio e la Carta Contratto) alla fine devono essere scartate.
- Cambio Turno. Una volta esaurite le 2 Azioni di gioco la mano passa al giocatore successivo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore deve continuamente valutare vantaggi, svantaggi e rischi della sua strategia tenendo a mente che:

Muovere un mezzo di trasporto comporta sempre l'utilizzo di un'Azione e dei costi carburante.

Una Carta Dogana deve essere pescata ogni volta che:

- un Truck con merce a bordo attraversa un Confine nazionale dogana;
- una Nave con merce a bordo attracca al Porto di un Continente in cui il giocatore non ha la propria Sede Principale;
- unAereoconmerceabordoatterrainunAeroportointercontinentale o nazionale

Se la Carta Dogana dovesse ordinare la fine del turno di gioco ciò implicherà la mancata consegna della merce anche se il mezzo del giocatore ha già raggiunto il Territorio del Destinatario.

La Tabella Eventi Politico-Sociali deve essere consultata ogni volta che un giocatore raggiunge e si ferma con il proprio mezzo (con o senza merce a bordo) su un Territorio contrassegnato da una bandiera rossa. Nella spiegazione della tabella Eventi Politico-Sociali Il giocatore è obbligato a tirare il dado a 12 facce e a consultare il relativo evento in corrispondenza della colonna relativa al continente dove si trova e seguire le istruzioni descritte nella tabella. Se il mezzo dovesse avere merce a bordo, il giocatore potrà scegliere se leggere per prima la Carta Dogana o l'effetto prodotto dall'Evento Politico-Sociale. Se l'effetto di un Evento Politico-Sociale comporta l'ordine di terminare il Turno di gioco, la merce non potrà considerarsi consegnata anche se il mezzo del giocatore è già situato sullo Stato di consegna.

Fra giocatori è possibile trattare l'acquisto, la vendita o lo scambio di Mezzi (Vedi Acquisto o vendita di Mezzi) e Filiali (Vedi Acquisto o vendita di Filiali). Le trattative non vengono considerate Azioni.

FINE DEL GIOCO

In base alla modalità di partita concordata all'inizio:

- vince il giocatore che arriva a 10 punti vittoria sulla scheda giocatore e resiste fino alla fine del turno dell'ultimo giocatore senza essere raggiunto dagli avversari. (Partita a Tempo)
- vince il giocatore che per primo riesce a totalizzare 10 punti sul proprio pannello Punti Vittoria e resiste fino alla fine di quel turno senza essere raggiunto dagli altri avversari (Partita a Punti)

Nel caso in cui 2 o più giocatori avessero ottenuto lo stesso punteggio, si aggiudicherà la partita il giocatore più ricco in termini di soldi, mezzi e Filiali.

APPROFONDIMENTI

T.M. e P.M., qual è la differenza?

T.M. (Turno Movimento) corrisponde al numero di turni in cui il giocatore deve consegnare una data merce e sono evidenziati sulle Carte Contratto. Ad esempio, se in una Carta Contratto leggiamo 3 T.M. (o Turni Movimento) e il mezzo scelto per effettuare la consegna è un Truck, quest'ultimo potrà disporre di un massimo di 15 P.M. (o Punto Movimento) per consegnare la merce al Destinatario.

P.M. (Punto Movimento) indica la quantità di movimenti che un mezzo ha a disposizione in un Turno Movimento.

Ovvero:

- **Truck 5 Punti Movimento;**
- **Nave 4 Punti Movimento;**
- **Aereo 2 Punti Movimento.**

DESCRIZIONE DELLE CARTE

Carte Territorio

- Nome dello Stato
- Mappa dello Stato con confini e posizione di Porto e Aeroporto (se presenti)
- L'immagine in basso, permette di individuare più facilmente la



posizione del territorio sulla plancia

- Nome del continente su cui si trova lo Stato
- Indicazione morfologica del territorio (es. Pianura, Deserto, ecc.).

Carte Sede Principale

- Nome dello Stato dove ha sede la compagnia di spedizioni
- Mappa dello Stato con confini e posizione di Porto e Aeroporto
- Bandiera del paese
- Nome del continente su cui si trova lo Stato



Carte Dogana

Le Dogane sono situate presso tutti i varchi di frontiera segnalati da linee di Confine nazionale dogana (bianchi bordati di rosso, vedi Legenda su plancia), Canali, Stretti e presso Porti e Aeroporti.

Ogni giocatore che supera un confine nazionale pesca la carta dogana a meno che non sia sprovvisto di merce a bordo. (in quel caso non deve pescare poiché non trasporta nulla da dichiarare).

Se un Truck con merce a bordo entra in Stati appartenenti allo stesso Continente, segnalati da confini regionali (in grigio, vedi Legenda su plancia) non deve transitare attraverso nessuna Dogana e dunque il giocatore non pesca nessuna carta.

Le Carte Dogana si dividono in tre tipologie:

- **verdi**, portano benefici al giocatore e gli permettono di superare indenne il confine
- **gialle**, il giocatore può ricevere dei vantaggi, ma anche degli svantaggi
- **rosse**, provocano danni al giocatore (ad esempio, oltre ad una sanzione, potrebbero prevedere il sequestro del mezzo o dei mezzi coinvolti nel trasporto di merci Illegali)



Una volta scartata, la Carta Dogana dovrà essere riposta in fondo al relativo mazzo.

Attenzione! Se la Carta Dogana dovesse ordinare la fine del turno di gioco, ciò implicherà la mancata consegna della merce anche se il mezzo del giocatore ha già raggiunto il Territorio del Destinatario.

	Mezzo con merce a bordo	Mezzo senza merce a bordo
Attraversa un confine doganale	Pesca una Carta Dogana	NON pesca una Carta Dogana
Attraversa Stati appartenenti allo stesso Continente (confine regionale)	NON pesca una Carta Dogana	NON pesca una Carta Dogana
Entra in un Continente diverso da quello in cui è situata la propria Sede Principale	Pesca una Carta Dogana	NON pesca una Carta Dogana
Entra e si ferma in uno Stato a Rischio Politico e Sociale, attraversando una Dogana	Pesca una Carta Dogana e affronta un Evento Politico-Sociale	NON pesca una Carta Dogana, MA affronta un Evento Politico-Sociale
Transita attraverso uno Stato a Rischio Politico e Sociale senza fermarsi e NON attraversa una Dogana	NON pesca una Carta Dogana e NON affronta un Evento Politico-Sociale	NON pesca una Carta Dogana e NON affronta un Evento Politico-Sociale
Transita attraverso uno Stato a Rischio Politico e Sociale senza fermarsi, ma nel farlo attraversa una Dogana	Pesca una Carta Dogana, ma NON affronta un Evento Politico-Sociale	NON pesca una Carta Dogana e NON affronta un Evento Politico-Sociale

Carte Contratto

- Nome, immagine e descrizione della merce
- Limite di tempo concesso per effettuare la consegna (espresso in T.M. o Turni Movimento)
- Compenso alla consegna
- Simbolo che indica il



mezzo di trasporto che deve essere utilizzato (es. Truck significa "solo via terra"), l'assenza di simboli permette il trasporto della merce con qualsiasi mezzo.

Carte Contratto Speciali

Le Carte Contratto Speciali si trovano tra le Carte Contratto e sono caratterizzate da uno stemma con una stella. Ti permettono di interagire con gli avversari e possono essere, inoltre, associate



alle Sedi Principali o alle Filiali conferendo particolari vantaggi al proprietario che le gioca:

- non vengono considerate come Azioni e non comportano alcuna spesa;
- una volta giocate, vengono associate indissolubilmente ad una Sede Principale o ad una Filiale e non possono più essere assegnate ad un'altra Filiale o riprese in mano;
- solo le carte vantaggio possono essere associate alle sedi principali o alle filiali (non tutte le carte contratto speciali) e vi rimangono fino a quando non vengono eliminate da altre carte speciali o fino a quando la filiale non viene ceduta o venduta.

Carte Contratto Illegali

Le Carte Contratto Illegali si trovano tra le Carte Contratto e si contraddistinguono per due piccoli teschi nella parte alta della carta. Le merci Illegali che vi sono raffigurate, se trasportate, potrebbero essere oggetto di gravi sanzioni doganali: il giocatore potrà scegliere se assumersi il rischio della consegna.



A COSA SERVONO I SOLDI

- **Muovere i mezzi**

Muovere un mezzo di trasporto comporta sempre l'utilizzo di un'Azione e dei costi carburante.

- **Movimento Truck**

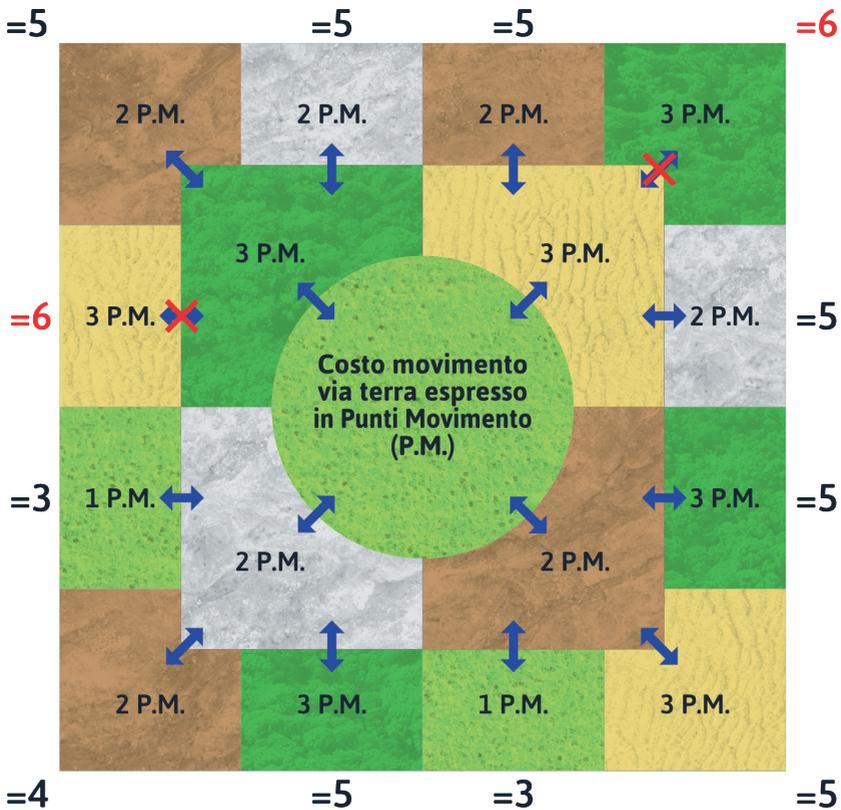
- Massimo **5 Punti Movimento** per turno (da utilizzare anche solo parzialmente)
- Spesa di movimento a prescindere dal numero di Punti Movimento utilizzati per turno: 500 euro di costi carburante
- Si possono muovere solo via terra e sui Canali o gli Stretti e il loro movimento è influenzato dai fattori morfologici dei territori su cui transitano
- Una volta entrato in uno Stato, dai 5 Punti Movimento a disposizione del Truck si dovrà sottrarre il "valore di movimento" a terra legato alla morfologia di quello Stato (es. Pianure 1 Punto Movimento, Deserti 3 Punti Movimento, ecc.) e **sarà possibile spostarsi in un altro Stato solo se i Punti Movimento restanti glielo consentiranno.**

Ad esempio, un Truck in movimento dalla Siberia Orientale al Distretto di Mosca utilizzerebbe tutti i 5 Punti Movimento a sua disposizione attraversando: Siberia occidentale (Territori Ghiacciati = 2 P.M.), Urali (Territori Montuosi = 2 P.M.), Distretto di Mosca (Pianure = 1 P.M.)

- Un Truck **con merce a bordo** deve pescare una Carta Dogana quando transita attraverso: un Confine nazionale dogana (bianco bordato di rosso, vedi Legenda su plancia), un Canale o uno Stretto
- Un Truck **con merce a bordo** per entrare in uno Stato a Rischio Politico e Sociale deve pescare una Carta Dogana e affrontare un Evento Politico-Sociale (se il suo Turno di Movimento termina in quello Stato)
- Un Truck **senza merce a bordo** può entrare in uno Stato a Rischio Politico e Sociale senza dover pescare una Carta Dogana, ma affronterà l'evento Politico-Sociale (se il suo Turno di Movimento termina in quello Stato)
- Il movimento di un Truck sopra un **Canale** o uno **Stretto** comporta sempre la perdita di **1 Punto Movimento**, ma il giocatore non può terminare il proprio turno di gioco sopra uno di questi. Nel caso in cui l'effetto di una Carta Dogana obblighi l'arresto del movimento di un Truck sopra un Canale o uno Stretto, il giocatore dovrà acquistare un ulteriore Punto Movimento (al costo di 5.000 euro) per liberare la casella.



GRAFICO MOVIMENTO TRUCK



Un turno movimento = 5 Punti Movimento (P.M.)

Pianura = 1 P.M.

Montagna = 2 P.M.

Distesa ghiacciata = 2 P.M.

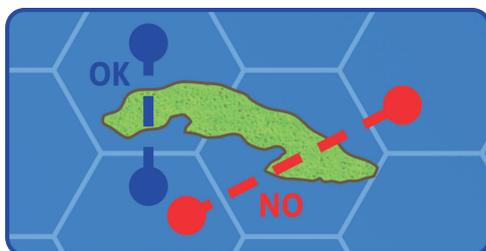
Deserto = 3 P.M.

Foresta tropicale = 3 P.M.

Movimento Navi

- Massimo 4 Punti Movimento per turno (da utilizzare anche solo parzialmente)
- Spesa di movimento a prescindere dal numero di Punti Movimento utilizzati per turno: 1.000 euro di costi carburante
- Si possono muovere solo via mare, possono attraversare Canali e Stretti e attraccare solo presso Stati costieri provvisti di Porto

- 1 Punto Movimento di una Nave equivale ad 1 casella esagonale sulla plancia. Le Navi si possono muovere in ogni direzione, da un esagono a quello confinante, a condizione che l'accesso all'esagono successivo non sia ostruito da tratti di costa: in quel caso la Nave sarà costretta ad aggirare l'ostacolo.
- Quando una Nave con merce a bordo transita attraverso un Canale o uno Stretto, il giocatore deve pescare una Carta Dogana: la Nave potrà ripartire solo se i suoi effetti glielo permetteranno
- Il transito di una Nave attraverso un Canale o uno Stretto comporta sempre la perdita di 1 Punto Movimento, e il giocatore non può terminare il proprio turno di gioco sopra uno di questi. Nel caso in cui l'effetto di una Carta Dogana obblighi l'arresto del movimento di una Nave nel mezzo di un Canale o di uno Stretto, il giocatore dovrà acquistare un ulteriore Punto Movimento (al costo di 10.000 euro) per liberare la casella.
- Ogni Nave può caricare e trasportare 1 Truck per volta (senza costi aggiuntivi)
- Quando una Nave con merce a bordo (o che trasporta un Truck con merce a bordo) attracca presso il Porto di uno Stato appartenente ad un Continente diverso da quello in cui è situata la Sede Principale del giocatore, si deve pescare una Carta Dogana
- Quando una Nave, con o senza merce a bordo, attracca presso il Porto di uno Stato a Rischio Politico e Sociale (bandiera rossa), il giocatore deve consultare la Tabella Eventi Politico-Sociali
- Se una Nave con merce a bordo attracca presso il Porto di uno Stato a Rischio Politico e Sociale e situato in un Continente diverso da quello in cui è presente la Sede Principale del giocatore, si dovrà prima pescare la Carta Dogana e, successivamente, consultare la Tabella Eventi Politico-Sociali



Un turno movimento =
4 Punti Movimento (P.M.)

4 Punti Movimento =
4 esagoni

Movimento Aerei

- Massimo 2 Punti Movimento per turno (da utilizzare anche solo parzialmente)
- Si possono muovere ovunque sulla plancia e il loro movimento è influenzato solo dall'ampiezza del raggio del Segnalino Movimento Aereo: 1 Punto Movimento corrisponde alla misura massima coperta dal raggio del Segnalino Movimento Aereo (il giocatore potrà decidere se utilizzare interamente o parzialmente tale distanza per raggiungere la sua meta).
- Il costo del carburante dipende dalla distanza percorsa dall'Aeroporto di partenza ed è calcolato sulla base di quanto evidenziato sulle 3 tacche colorate presenti sul Segnalino Movimento Aereo: 1.000 euro (verde), 2.000 euro (giallo), 3.000 euro (rosso)
- Per poter muovere l'Aereo il Segnalino Movimento Aereo si colloca sulla plancia in corrispondenza dell'Aeroporto di partenza: l'Aereo ha a disposizione 2 Punti Movimento per atterrare nell'Aeroporto di destinazione e concludere il movimento. Se, alla fine del proprio Turno Movimento, l'Aereo non riesce a raggiungere un Aeroporto, la pedina Aereo in volo verrà collocata esattamente nel punto in cui l'Aereo ha concluso il movimento.

Dall'Aeroporto di partenza posizioni il Segnalino di Movimento Aereo che circonda il raggio di volo e che corrisponde a 1 Punto Movimento. L'Aereo può spostarsi di un massimo di 2 Punti Movimento e deve atterrare obbligatoriamente in un Aeroporto all'interno del suo raggio di volo altrimenti si utilizzerà la pedina Aereo in Volo.

- Gli Aerei si possono spostare dall'altra parte della plancia utilizzando le frecce poste ai lati della board, terminando, così 1 Punto Movimento a disposizione. Sarà possibile ripartire dalla freccia corrispondente sul lato opposto solo nel caso in cui sia disponibile un secondo Punto Movimento.
- Ogni Aereo può caricare e trasportare 1 Truck per volta (senza costi aggiuntivi)
- Esistono due tipi di Aeroporti: Aeroporti Nazionali e Aeroporti Intercontinentali
- Gli Aerei possono entrare o uscire da un Continente utilizzando gli

Aeroporti Nazionali, SOLO se il giocatore ha la Sede Principale o una Filiale in quel Continente. Se NON si ha una Sede Principale o una Filiale allora sarà necessario effettuare prima uno scalo (1 Punto Movimento) in un Aeroporto Intercontinentale

- Quando un Aereo con merce a bordo (o che trasporta un Truck con merce a bordo) atterra in un Aeroporto di un altro Continente o in un



Un turno movimento = 2 Punti Movimento (P.M.)

Aeroporto Nazionale situato oltre una linea di confine nazionale (linea bianca bordata di rosso), il giocatore deve pescare una Carta Dogana

- Se l'Aeroporto di arrivo è in uno Stato a Rischio Politico-Sociale (bandiera rossa), oltre alla Carta Dogana il giocatore deve consultare la Tabella Eventi Politico-Sociali e verificare la tipologia di Evento da affrontare.

Movimento di Mezzi Combinati

- Per spostarsi sulla plancia è possibile usare un solo mezzo oppure, SOLO nel caso in cui vi sia merce a bordo, combinare più mezzi trasportando i Truck su Aereo oppure i Truck su Nave
- Ogni giocatore può caricare un suo Truck (con o senza merce a bordo) su una Nave o un Aereo a condizione che entrambe le pedine di Movimento (Truck e Nave o Truck e Aereo) si trovino nello stesso Stato e che, nel caso in cui si desideri caricare il Truck a bordo di una Nave, vi sia un Porto o, nel caso in cui si voglia caricare un Truck a bordo di un Aereo, vi sia un Aeroporto.
- Caricare o scaricare un Truck su/da una Nave o un Aereo non implica spesa di Azioni o costi in denaro.
- Visto che ogni mezzo ha un numero di Punti Movimento diverso (es. Truck 5 Punti Movimento, Nave 4 Punti Movimento, Aereo 2 Punti Movimento), in questo caso, usando Mezzi Combinati i Punti Movimento si calcolano nella seguente maniera:
 - i Punti Movimento del Truck verranno calcolati fino all'arrivo alla propria Nave o al proprio Aereo.

- dal momento in cui il Truck verrà imbarcato, i Punti Movimento del Truck non verranno più utilizzati, ma si utilizzeranno i Punti Movimento del nuovo mezzo (Nave o Aereo) e, nel caso in cui il secondo mezzo dovesse esaurire tali punti, sarà necessario utilizzare una nuova Azione.
- una volta che la Nave o l'Aereo giungeranno al Porto o all'Aeroporto di arrivo, il Truck potrà nuovamente muoversi con un numero di Punti Movimento pari a 5 meno i Punti Movimento utilizzati fino a quel momento da entrambi i mezzi (il valore dei Punti Movimento spendibili dal secondo mezzo di trasporto non può mai superare il numero dei Punti Movimento residui e avanzati dal primo mezzo)
- **Attenzione!** La merce può essere spostata da un mezzo ad un altro a condizione che questi si trovino nello stesso Paese al momento dello scambio.

- **Acquisto o vendita di Mezzi**

Acquistare nuovi mezzi può diventare un'ottima strategia. Spostare un mezzo, infatti, solitamente comporta grandi spese in termini di tempo e denaro e a volte comprare un nuovo mezzo permette di risparmiare e di raggiungere prima l'obiettivo. Le possibilità di consegnare in ogni parte del mondo normalmente aumentano proporzionalmente al numero di mezzi e Filiali a propria disposizione.

Acquistare o vendere mezzi comporta l'utilizzo di una o entrambe le Azioni durante il proprio turno di gioco. Il costo dovrà essere versato alla cassa.

Acquisto

Truck: costo 30.000 monete
Nave: costo 100.000 monete
Aereo: costo 200.000 monete

Resa

guadagni 15.000 monete
 guadagni 50.000 monete
 guadagni 100.000 monete

I mezzi acquistati possono anche essere successivamente venduti ad altri giocatori: le trattative per la vendita, l'acquisto o lo scambio di mezzi non comportano la spesa di nessuna Azione e possono avvenire in qualsiasi momento della partita.

• **Acquisto o vendita di Filiali**

All'inizio di ogni partita ciascun giocatore dispone solo della Sede Principale e di un determinato numero di mezzi da porre sopra allo Stato in cui viene situata. La Sede Principale è l'unica a non poter essere eliminata dal gioco, mentre le Filiali possono essere acquistate, vendute o cedute nel corso della partita.

Le Filiali possono essere comprate nel corso del proprio Turno di Gioco, utilizzando un'Azione e versando 100.000 euro alla cassa. Il giocatore, effettuato l'acquisto, sceglie una delle Carte Territorio fra quelle in mano e colloca sulla plancia il segnalino Filiale del proprio colore in corrispondenza dello Stato: da quel momento in avanti potrà posizionare su quel Paese tutti i nuovi mezzi acquistati o ricevuti a seguito di una trattativa (a condizione che vi sia un Porto o un Aeroporto nel caso in cui si tratti di Navi e/o Aerei).

Acquisto

Filiale: costo 100.000 monete

Cessione

rimborso 50.000 monete

Le trattative per l'acquisto, la vendita o lo scambio di Filiali fra giocatori non sono considerate Azioni.

Dotarsi di ulteriori Filiali da insediare in Continenti diversi dal proprio è molto importante, perché questo permette di creare nuovi punti strategici di appoggio dai quali far arrivare e partire i propri mezzi.

Le Filiali, inoltre, consentono, non solo di iniziare il controllo di un'area geografica più vasta, ma permettono di acquisire numerosi vantaggi quali:

- non pescare la Carta Dogana quando il proprio mezzo con merce a bordo entra in uno Stato in cui è situata la Sede Principale o una Filiale
- la possibilità di entrare in un Continente in cui è situata la Filiale senza utilizzare Aeroporti Intercontinentali (Vedi Movimento Aerei)
- la possibilità di associare una Carta Contratto Speciale a una Filiale e di ricevere particolari vantaggi (ad esempio, imporre tasse di transito agli avversari, ecc.)

• **Trattative e Aste**

Ai giocatori è concesso aprire Trattative ed Aste in ogni momento, anche al di fuori del proprio Turno di gioco. Vi possono essere diversi tipi di Trattative:

Richiesta di trasporto di merce o di Truck

Si può chiedere ad un altro giocatore di trasportare un mezzo o una merce a bordo del mezzo avversario in cambio di un compenso. Nel caso in cui vi sia merce a bordo, l'avversario può chiedere al giocatore di guardare la Carta Contratto prima di accettare poiché, se la merce fosse illegale, in caso di controllo doganale, sarà il suo mezzo ad essere requisito.

Scambi di carte

Ogni giocatore può chiedere agli avversari uno scambio di Carte Territorio o di Carte Contratto. Le richieste possono essere anche esplicite, ovvero:

- si può dichiarare la volontà di ricevere Carte Territorio di Stati presenti su un particolare Continente in cambio di Carte Territorio necessarie ad un altro giocatore;
- si può chiedere ad uno o più giocatori uno scambio di Carte Contratto.

Trattative per vendita, scambio o acquisto di mezzi

Al fine di poter ottenere maggiore liquidità, per raggiungere più velocemente un obiettivo di consegna oppure per evitare di utilizzare un'Azione di gioco, i giocatori possono acquistare, vendere o scambiare mezzi con un altro giocatore.

Le trattative, infatti, sono libere e non comportano l'uso di nessuna Azione.

Trattative per vendita, scambio o acquisto di Filiali

Tutte le Filiali, ad esclusione della Sede Principale, possono essere vendute, scambiate o acquistate nel corso della partita. Nel caso in cui non si abbiano i fondi sufficienti per poterne acquistare una dalla cassa e si consideri più vantaggiosa la posizione della Filiale di un altro giocatore, ad esempio, è possibile ricorrere allo scambio.

Le Filiali che vengono cedute, se associate a uno o più vantaggi, li perdono immediatamente al momento dello scambio e tutte le relative Carte Contratto Speciali devono essere scartate.

Qualsiasi trattativa è libera, non comporta l'uso di nessuna Azione e può svolgersi tra due o più giocatori contemporaneamente.

TABELLA EVENTI METEREOLGICI-NATURALI E UMANI

La Tabella si usa all'inizio di ogni Turno di Gioco per individuare quale area geografica verrà colpita da un Evento Meteorologico-Naturale o Umano. Innanzitutto si tira il dado a 6 facce per stabilire quale continente viene colpito dall'Evento e poi, dopo aver lanciato anche il dado a 12 facce, si consulta la Tabella e incrociando i due risultati si legge ad alta voce la descrizione dell'Evento. Seguendo le indicazioni, sulla plancia viene collocato il segnalino di Pericolo che indicherà a tutti le aree colpite durante quel turno di gioco.

In ogni casella Evento della Tabella, oltre al testo, vi è anche un numero di colore bianco: i giocatori che si troveranno coinvolti in un Evento Meteorologico-Naturale-Umano avranno la possibilità di salvarsi lanciando il dado a 6 facce e tentando di eguagliare il numero bianco relativo a quell'Evento. Nel caso in cui non si riesca a passare indenni attraverso l'Evento, il mezzo o i mezzi coinvolti dovranno essere riposizionati sulla Sede Principale o sulla Filiale del giocatore proprietario più vicina.

Qualsiasi Truck al di fuori dalla propria Sede Principale o Filiale, Nave che non sia in Porto o Aereo in volo sono sempre vulnerabili ad eventuali fenomeni meteorologici o naturali che potrebbero colpire l'area in cui si trovano.

TABELLA EVENTI POLITICO-SOCIALI

La Tabella Eventi Politico-Sociali deve essere consultata ogni volta che un mezzo, con o senza merce a bordo, termina il proprio Movimento in un Paese a Rischio Politico e Sociale (caratterizzato da una bandiera rossa). Il semplice transito su uno Stato dove è presente la bandiera rossa non implica il verificarsi di un Evento Politico-Sociale.

Gli avvenimenti di carattere Politico-Sociale sono imprevedibili e potrebbero danneggiare o agevolare il giocatore. Per conoscere l'Evento il giocatore deve prima tirare il dado a 12 facce e poi leggere il responso ottenuto dopo aver incrociato il risultato con la colonna relativa al Continente dove lo Stato si trova.

Gli Eventi producono un effetto direttamente sulla merce e sul mezzo che effettivamente la trasporta: nel caso di trasporto con Mezzi Combinati, solo il mezzo sul quale la merce è fisicamente presente sarà quello coinvolto dall'Evento.

Quando un Evento Politico-Sociale si riferisce specificatamente ad un Truck e il Truck del giocatore coinvolto si trova a bordo di un Aereo o di una Nave, gli effetti dell'Evento non saranno applicabili poiché il Truck deve considerarsi al sicuro, protetto all'interno di un altro mezzo di trasporto.

Attenzione! Se l'effetto di un Evento Politico-Sociale comporta l'ordine di terminare il Turno di gioco, la merce non potrà considerarsi consegnata anche se il mezzo del giocatore è già situato sullo Stato di consegna.

COSA TI FA VINCERE LA PARTITA?

La pianificazione e l'abilità nel saper ottimizzare tutte le risorse a disposizione per mettere a punto strategie vincenti sono le chiavi del successo. Per vincere è essenziale sviluppare la capacità di prevedere e organizzare in anticipo le consegne successive, in modo tale da ottimizzare gli spostamenti. Saper gestire i rischi che ogni Contratto comporta, poi, è un altro aspetto determinante: quando si accetta di trasportare alcune merci ci si deve assumere anche il rischio di essere fermati alla Dogana o da Eventi imprevisti... Tutto questo, senza dimenticare l'importanza strategica di Sedi Principali e Filiali!

Nello stabilire la propria combinazione vincente Mittente-Merce-Destinatario, si dovrà superare tatticamente gli altri tenendo conto di alcuni criteri base come:

- la distanza fra Mittente e Destinatario
- la tipologia di merce (legale o illegale) da trasportare secondo il Contratto
- il numero di Turni Movimento (T.M.) a disposizione per consegnare
- il tipo di mezzo utilizzabile per il trasporto
- il numero di Dogane attraverso le quali si dovrebbe transitare
- il rischio legato a Eventi Meteorologici-Naturali e Umani
- la presenza e il numero di Stati a Rischio Politico-Sociale lungo il percorso di consegna

- le proprie finanze e la posizione delle proprie Filiali
- il possibile compenso e il numero di Punti Vittoria in caso di riuscita

Ogni giocatore ha la vittoria nelle sue mani!

COME SI CALCOLANO I PUNTI VITTORIA?

La consegna di merci tra Stati non può dare luogo ad un numero di Punti Vittoria omogeneo perché esistono importanti differenze tra una consegna effettuata fra due Stati di uno stesso Continente (1 Punto Vittoria) ed una consegna effettuata fra due Stati situati in Continenti diversi (3 Punti Vittoria).

Per assegnare i Punti Vittoria in modo equo, la Tabella Assegnazione Punti Vittoria tiene conto di alcuni parametri specifici tra i quali:

- **Distanza**
- **Morfologia degli Stati**
- **Presenza di Porti e Aeroporti**
- **Incidenza degli Eventi Politico-Sociali**
- **Incidenza delle Dogane**



TABELLA ASSEGNAZIONE PUNTI VITTORIA

Le linee orizzontali corrispondono al Continente di partenza (Mittente), mentre le colonne verticali corrispondono al Continente di arrivo (Destinatario).

Il valore dei Punti Vittoria per ogni consegna effettuata può essere letto nel riquadro che risulta dall'incrocio della linea orizzontale del Mittente con la colonna verticale del Destinatario.

	Nord America	Sud America	Europa	Africa	Asia	Oceania
Nord America	1	2	2	3	2	3
Sud America	2	1	2	3	3	3
Europa	2	2	1	3	2	3
Africa	2	2	2	2	2	2
Asia	2	3	2	3	1	2
Oceania	3	3	3	3	2	1

COMPETITOR\$

Autore: Sebastiano Todaro
Produzione e design di Tambù S.r.l.



Tambù S.r.l. | Centro Direzionale Palazzo Canova 5°
Piano, 20090 Segrate MI | 3292085440 | info@tambu.
pro | facebook/tambupro

Prodotto in Italia da Grafica Metelliana s.p.a. in Via
Sibelluccia, 84085 Mercato San Severino (SA)

www.facebook.com/competitorsgiocodatavolo



Tutti i diritti sono riservati - All rights reserved © 2018



www.facebook.com/competitorsgiocodatavolo
Tutti i diritti riservati - All rights reserved © 2018