

ROLAND & TOBIAS GOSLAR

BONOBO

un gioco per 2-4 giocatori
di 8 o più anni
la durata è di 20 minuti

BEACH

SPIRITO E SCOPO DEL GIOCO

Ottobre 2003, 149° ovest, 17° sud. Un'isoletta all'orizzonte: Bonobo. Un paradiso? Bisogna esplorare l'isola e occupare i migliori posti sdraio sulla spiaggia.

Vince la partita il giocatore che occupa i posti di maggior valore.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore prende le 4 pedine e i pioli-segnapunti di un colore. I pioli vengono messi sullo zero del segnapunti. I 28 rombi vengono mischiati e distribuiti rovesciati sul tavolo.

contenuto e posizione di partenza con quattro giocatori



SENSO DEL GIOCO

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore piú giovane. Un giocatore deve decidere se:

- A** **posa una pedina su un posto sdraio o**
- B** **pesca un rombo e lo posa scoperto su due triangoli vicini e non ancora occupati.**

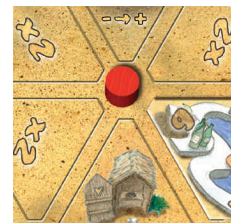
Il giocatore è costretto alla mossa finché ha la possibilità di mettere una pedina o di posare un rombo.

A posare una pedina

Un giocatore posa una delle sue pedine su un **posto sdraio libero**, che è vicino ad almeno un **triangolo non ancora occupato**.

Non si può mettere una pedina su un posto sdraio, che confina con un **gabinetto**, se lo stesso triangolo non può venir coperto da un rombo.

Una pedina rimane sul posto sdraio finché questo è confinante ad un triangolo libero, a meno che venga scacciata da un **gabinetto**.

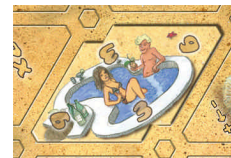


Scarlet (rosso) mette una sua pedina su un posto sdraio libero con cinque triangoli non ancora occupati, di cui un gabinetto

B posare un rombo

Il giocatore scopre un rombo e lo posa sui due triangoli non ancora occupati. Non si possono sovrapporre i rombi. Dopo la posa di un rombo si ottiene:

1. un **punteggio parziale**
2. i **triangoli vengono attivati**.



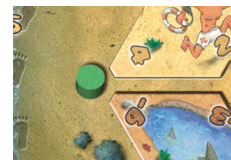
Luigi scopre il rombo raffigurante la piscina e lo posa, coprendo due dune.

1. calcolo del punteggio intermedio

Quando una pedina ha attorno a sé tutti i triangoli occupati da rombi, si possono contare i punti sommando i numeri in prossimità della pedina.

La somma viene riportata sul segnapunti con il piolo corrispondente al proprio colore.

Il giocatore recupera la sua pedina già conteggiata per poi rimetterla in gioco.



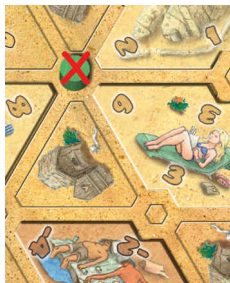
Gerard (giallo) posa il rombo raffigurante lo pescecane. Luigi recupera la sua pedina verde e indietreggia di due punti il suo piolo verde sul segnapunti.

2. attivare i triangoli

Posizionando i rombi può restare un **triangolo isolato**, dove non è più possibile mettere rombi. In questo caso il triangolo viene attivato.

Il **gabinetto** ha un effetto immediato mentre l' **ombrellone** e la **duna** hanno il loro effetto nella fase di conteggio finale.

Il **gabinetto** scaccia tutte le pedine dei tre posti sdraio confinanti e impedisce che altre pedine vi vengano posate. Le pedine scacciate devono poi venir rimesse in gioco.



Gerard (**giallo**) posa il rombo raffigurante la biondina e attiva il **gabinetto**. Luigi deve ritirare la sua pedina **verde**.

FINE DEL GIOCO E VINCITORI

Se nessun giocatore può più posare un rombo o una pedina, il gioco è finito. Vince la partita il giocatore il cui piolo segna il maggior numero di punti.

Se si giocano più partite, si può ricominciare non azzerando il segnapunti.

punteggio a fine partita

A fine partita si contano i punti di tutte le pedine, poste su posti sdraio confinanti a **ombrelloni** attivi o a **dune**. Per ogni pedina si sommano i numeri adiacenti dei rombi confinanti.

Se la pedina è vicina ad un' **ombrellone**, i numeri negativi contano come numeri positivi.

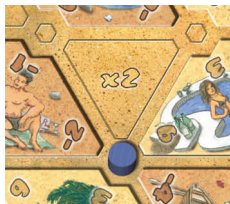
Se la pedina è vicina ad una **duna**, la somma dei punti viene raddoppiata, se è vicina a due dune viene quadruplicata e a tre dune ottuplicata.

Se la pedina è vicina ad una **duna** e ad un' **ombrellone**, le cifre vengono considerate tutte positive e raddoppiate.

I differenti valori dati alle pedine vengono riportati sul segnapunti con il piolo del rispettivo colore.



Un' **ombrellone** trasforma i numeri dei tre posti sdraio vicini in positivi. La pedina **rossa** di Scarlet raggiunge 17 punti.



Una **duna** raddoppia il valore dei tre posti sdraio confinanti. La pedina **blu** di Hilal raggiunge 6 punti.

esempi di tiri e punteggi



Il gioco sta per finire. Si può solo posare un rombo.

Luigi (**verde**) posa il rombo raffigurante l' **sorgente** (1): dopo aver eseguito il conteggio intermedio della sua pedina **verde** (2) avanza il suo piolo verde di due punti e ritira la sua pedina.

Hilal (**blu**) deve ritirare la sua pedina **blu** (3) perché scacciata dal gabinetto.

Scarlet (**rosso**) e Gerard (**giallo**) saltano il loro turno perché non hanno più pedine da posare.

Luigi (**verde**) posa una pedina (4).

Hilal (**blu**) posa una pedina (5).

Nessun giocatore può fare altre mosse. Si calcolano i punti.

La pedina **verde** (4) di Luigi raggiunge un totale di 20 punti, poiché le due dune quadruplicano il 2 e il 3.

La pedina **blu** (5) di Hilal raggiunge i 16 punti $((6+2) \times 2 = 16)$.

La pedina **rossa** (6) di Scarlet raggiunge i 4 punti, poiché l'ombrellone trasforma il 4 negativo in 4 positivo.

La pedina **gialla** (7) di Gerard raggiunge gli 8 punti, poiché la duna permette di raddoppiare il 4.

I punti vengono segnati con i corrispondenti pioli sul segnapunti.

RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo le nostre cavie, in particolare Christiane, Johnny, Lennart, Simon e Matthias Goslar, Azra Halak, René Schröder, Christoph Naumann, Johann Hausmann, Jan Ferner, Peter Loop, Martin Jendrian e Heinrich Glumpler.

© 2003 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
Tutti i diritti riservati.
grafica Harald Lieske
www.return-of-zond.de
PC-gioco Thomas Rosanski
www.thomas-rosanski.de
contatto Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de

