







OBIETTIVO DEL GIOCO

- Bisogna raccogliere delle noci di cocco per bere, pescare del pesce per mangiare e raccattare tronchi e foglie di palma per accendere un fuoco.
- I beni raccolti possono essere scambiati con gli altri giocatori.
- L'obiettivo del gioco consiste nel raccogliere il maggior numero possibile di questi beni per avere la probabilità di sopravvivenza più alta.





 Le tre porzioni del tabellone devono essere assemblate come indicato e il gettone conta giri color sabbia posizionato sul cerchietto bianco.

 Mescolare le carte «Cibo» e disporle in due mazzetti sul tabellone.

 Mescolare le carte «Legna per il fuoco» e disporle in due mazzetti sul tabellone.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Ogni giocatore pesca una carta «Potere» della «Fase 1» (carte «Phase 1»), la guarda di nascosto e la posa, coperta, davanti a sé.
- La carta «Potere» indica la capacità di raccolta: quantità di cibo (noci di cocco / pesci) o di legna per il fuoco (tronchi di palma / foglie di palma) che possono essere raccolte durante una spedizione.
- La carta percentuale (opportunità) è disposta a fianco dell'isola.



Esempio:

Questo giocatore può pescare 3 carte «Cibo» oppure 4 carte «Legna per il fuoco» durante ogni spedizione.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Inizia il giocatore più anziano.
 Posiziona il gettone conta giri sul cerchietto contrassegnato I e decide se raccogliere del cibo o della legna.
 Pesca tante carte quante indicate dalla carta «Potere» che corrisponde al bene scelto e le posiziona davanti a sé.
- In caso di necessità, può negoziare con gli altri giocatori per scambiare delle carte. Nella contrattazione i partner dello scambio decidono quante carte sono necessarie per ottenere una o più carte di un altro bene.

Importante: solamente il giocatore di turno può negoziare e scambiare carte con gli altri giocatori, qualora questi ultimi abbiano le carte desiderate.

- È poi il turno del giocatore successivo (pescare le carte, posarle davanti a sé, negoziare degli scambi). Quando il giro è finito, il giocatore più anziano posiziona il gettone conta giri sul II. Può quindi avere inizio la seconda spedizione.
- Il gioco si ferma dopo la quinta spedizione per valutare i risultati.

VALUTAZIONE DEL GIOCO

PASE 1

L'obiettivo del gioco è ottenere la probabilità di sopravvivenza più elevata raccogliendo, durante le cinque spedizioni, la maggior quantità possibile di razioni ottimali (= quattro beni diversi).



Determinazione della probabilità di sopravvivenza (carta «Chance»):

4 beni diversi = 8%
3 beni diversi = 5%
2 beni diversi = 3%
1 solo bene = 1%

Esempio:



Possibilità di sopravvivenza = 20%





FASE 1

Seconda tornata



Una nave passa all'orizzonte senza vedervi. Non perdete le speranze e continuate a raccogliere pesci, noci di cocco, tronchi e foglie di palma per aumentare ulteriormente la vostra probabilità di sopravvivenza.

PREPARAZIONE E VALUTAZIONE DEL GIOCO

Rispetto alla prima tornata, l'obiettivo consiste adesso a fare meglio di prima e ad aumentare così la propria probabilità di sopravvivenza (carta «Chance»).



- Mescolare le carte «Cibo» e disporle in due mazzetti sul tabellone di gioco.
- Mescolare le carte «Legna per il fuoco» e disporle in due mazzetti sul tabellone di gioco.
- Il gettone conta giri color sabbia è posizionato sul cerchietto bianco.
- Il conteggio dei punti avviene come nella prima tornata.
- Si sommano i punti della prima e della seconda tornata.





FASE 3

Con la legna che avete raccolto, avete costruito una zattera, avete imbarcato sufficienti provviste e siete partiti in mare nella speranza di raggiungere la terra ferma. All'improvviso vi sembra di scorgere all'orizzonte una sottile linea ...

FINE DEL GIOCO

Avete ottenuto la più alta probabilità di sopravvivenza - è quindi molto alta la possibilità che una delle dieci carte che pescate indichi la terra ferma.

Che riusciate o no, adesso è solamente una questione di caso e di fortuna.

