


# RIO D'ORO

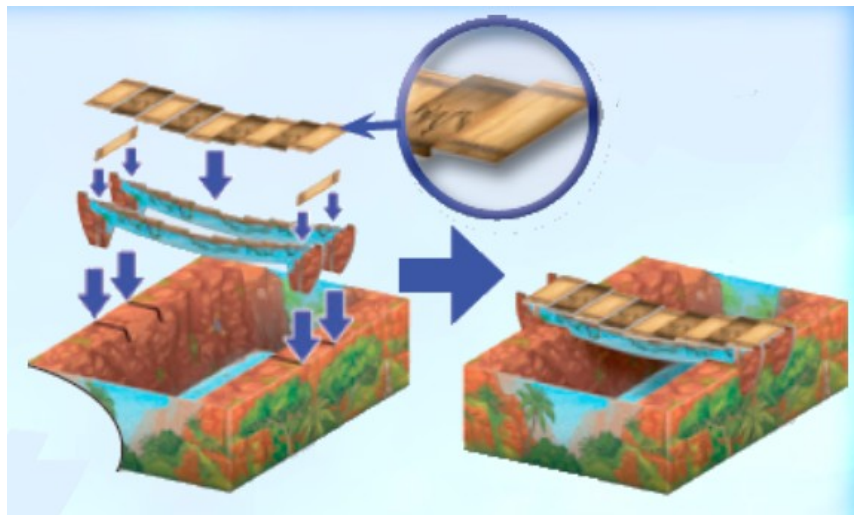


## Preparazione del gioco

Il fondo della scatola viene sistemato al centro del tavolo e il ponte viene installato.

Si sistemano poi le 9 tavole sul ponte.

La 2a, la 4a, la 6a e l'8a tavola vengono girate con la parte scura verso l'alto.



Dopo aver giocato qualche volta si può anche giocare con un ponte più pericoloso con più tavole con la parte scura verso l'alto.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende l'avventuriero, la carta giocatore con lo zaino e il campo. I campi sono posti su un lato del ponte e la grotta del tesoro con le 25 pietre è posizionata sul lato opposto. I giocatori mettono le proprie carte zaino e campo davanti a loro. I dadi sono pronti.



## Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia, poi si gioca a turno in senso orario. Durante il proprio turno i giocatori cercano di attraversare il ponte per raggiungere la grotta piena di tesori o di tornare al proprio accampamento carico di tesori.

Nel suo turno, il giocatore effettua le seguenti azioni in questo ordine:

### 1. Lanciare i dadi

Con i dadi lanciati il giocatore decide le proprie azioni.

Con il verde, l'avventuriero avanza lentamente, ma con attenzione.

Con il giallo, c'è la possibilità di rubare una pietra ad un avversario.

Con il rosso, ci si muove in fretta, ma aumenta il pericolo.



A volte è meglio attraversare il ponte in modo sicuro.

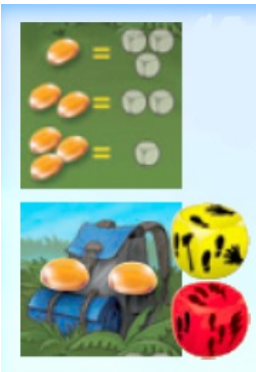
A seconda del numero di tesori che il giocatore ha nel suo zaino, all'inizio del suo turno può utilizzare un certo numero di dadi.

Se il giocatore non ha nessun tesoro o solo un tesoro nel suo zaino, può usare tutti e tre i dadi.

Se il giocatore trasporta 2 tesori nel suo zaino, può utilizzare solo due dadi.

Se il giocatore porta 3 tesori nel suo zaino, deve scegliere un unico dado.

Il giocatore è libero di scegliere quali dadi utilizzare.



Esempio: il giocatore azzurro inizia il suo turno con due tesori nella sua borsa. Decide di tirare i dadi giallo e rosso, così spera, di attraversare rapidamente il ponte per far ritorno al campo.

### 2. Scegliere la direzione

Dopo aver lanciato i dadi, il giocatore deve decidere in quale direzione vuole muoversi. se inizia il suo turno dal campo, andrà naturalmente verso la grotta del tesoro e viceversa. Tuttavia, se è sul ponte, può decidere per l'una o l'altra direzione. Durante un turno però, non è possibile tornare indietro (cioè usare un dado per andare in una direzione e un altro per andare nell'altra)

### 3. Utilizzare le azioni dei dadi

Il giocatore ha a sua disposizione una serie di azioni sui dadi che può usare come meglio crede.

Se i dadi azione sono sfavorevoli, può rinunciare ad alcuni o anche a tutti.

Se un giocatore ha a disposizione vari dadi, egli può utilizzarli in qualsiasi ordine.

Su alcuni dadi ci sono diverse azioni visibili. Se usa un dado, deve usare tutte le azioni visibili prima di utilizzare il dado successivo. Se comincia ad usare le azioni di un dado e poi si accorge di aver sbagliato (ad esempio finisce in un foro), non può tornare indietro.

Alla fine del suo turno il giocatore passa i dadi al giocatore alla sua sinistra, che inizia il turno.

## Le diverse azioni

Il giocatore può muovere il suo avventuriero da 1 a 3 passi. Per avanzare 2 o 3 passi può capitare di dover subire il risultato del dado Pericolo. Più spesso c'è la possibilità di rubare un tesoro ad un altro avventuriero o di riparare una tavola del ponte.

### Spostarsi



Il numero di passi sul dado corrisponde agli spostamenti che un avventuriero può fare sul ponte. Per i punti 1, 2 o 3, il giocatore deve muoversi esattamente di 1, 2 o 3 tavole. **Ogni spazio vuoto (senza tavola) viene contato come se ci fosse una tavola.** La cosa importante è che il giocatore finisca il suo viaggio con l'avventuriero su una tavola. Se un giocatore arriva con il suo avventuriero nella grotta del tesoro o nel campo, i punti movimento in eccesso non contano.

Ci può essere un solo avventuriero su di una tavola. Se un avventuriero completa il suo movimento su una tavola già occupata, spinge l'avventuriero avversario di una casella in avanti. Se un altro avventuriero è su questa casella, vi è una reazione a catena.

### Rubare



Se la mano è visibile sulla faccia del dado utilizzato, il giocatore può rubare un tesoro. Se il giocatore termina il suo spostamento previsto dai dadi su una tavola su cui c'è già un avventuriero, il giocatore può rubare un tesoro e metterlo direttamente nel suo zaino. Poi spinge l'avventuriero sulla tavola seguente. Se l'avversario non porta alcun tesoro con lui, niente viene rubato. Non si può rubare né nella grotta né nel campo.

Attenzione: un giocatore può trasportare solo fino a tre tesori nel suo zaino. Se ha già tre tesori e ruba un altro tesoro a un avversario, lo lascia cadere direttamente nel fiume.

### Riparare



Se il martello è visibile sulla faccia del dado utilizzato, il giocatore può riparare una tavola dopo o prima di fare il movimento previsto dai dadi.

**Può anche decidere di effettuare la riparazione senza muovere il suo avventuriero.** Si può riparare la tavola su cui si trova l'avventuriero o una delle due tavole o uno spazio vuoto direttamente adiacenti. Dopo la riparazione o il reintegro una tavola ha visibile il suo lato intatto.

### Pericolo!



Se un fulmine è visibile sulla faccia del dado lanciato, il giocatore deve tirare il Dado Pericolo **dopo aver mosso il proprio avventuriero.**

### Il Dado Pericolo (bianco)

La metà delle facce del dado sono vuote e quindi non succede nulla a quel giocatore. Le altre facce del dado mostrano una tavola spezzata o un tesoro perduto.

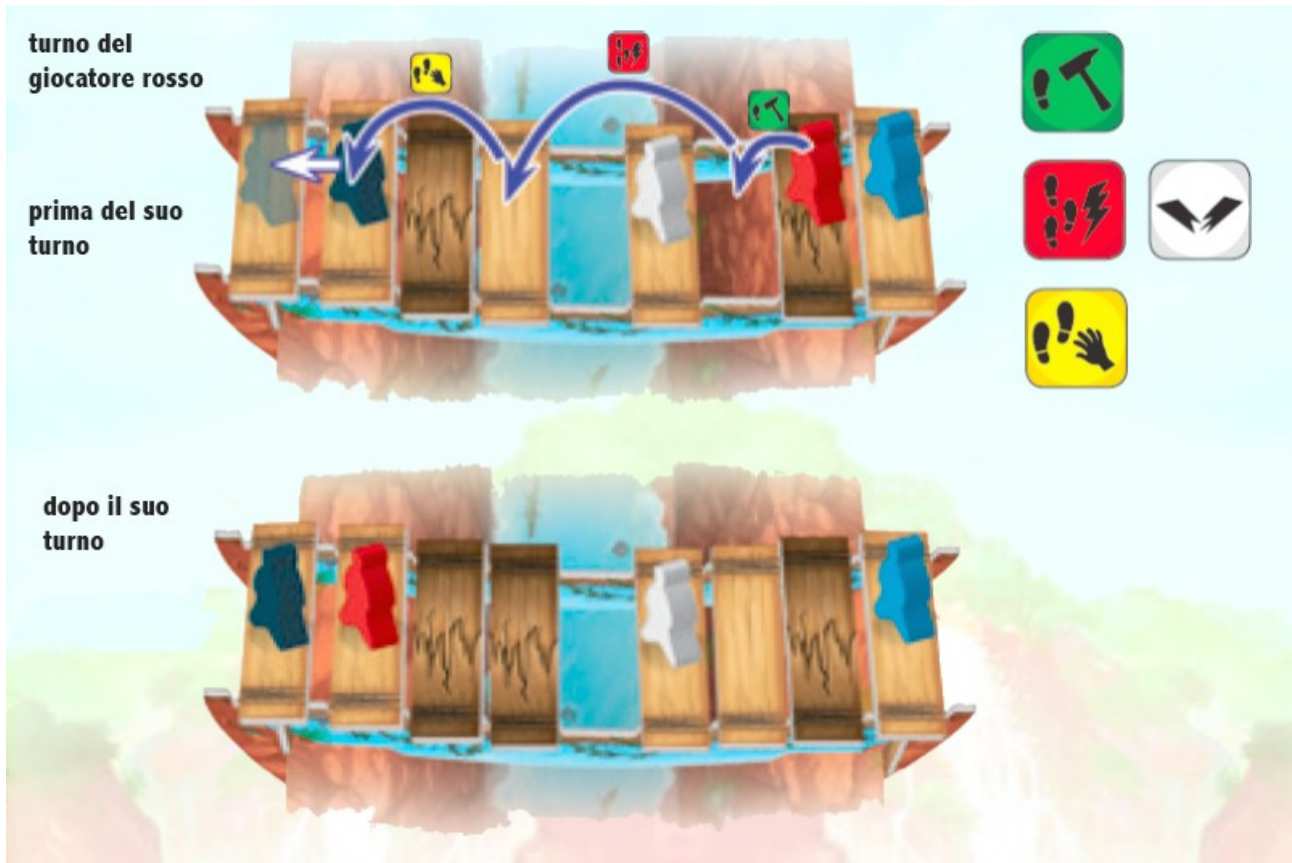


Il risultato dei dadi mostra una **tavola spezzata**, la tavola su cui c'è l'avventuriero viene danneggiata. **Una tavola intatta viene girata dalla faccia in cui c'è la rottura. Una tavola con la rottura cade dal ponte.** Se la tavola su cui si trova il giocatore cade dal ponte, il giocatore cade anch'egli e perde i suoi tesori nel fiume. Poi mette la sua pedina di nuovo al campo. Quando viene ancora il suo turno ripartirà dall'inizio.



Se il risultato del dado indica il simbolo **tesoro perduto** il giocatore deve gettare un tesoro del suo zaino nel fiume. Se non trasporta tesori non deve gettare nulla.

### Esempio completo di un turno di gioco



Il giocatore rosso ha lanciato 3 dadi. Comincia il suo turno con il dado verde (1 passo/riparazione) con questo mette davanti al suo avventuriero una nuova tavola e avanza di un passo. Poi sceglie il rosso come secondo dado (3 passi/pericolo). Avanza di 3 passi saltando il foro. Ora deve lanciare il Dado Pericolo. Il Dado Pericolo indica una rottura e la tavola su cui è l'avventuriero del giocatore deve essere girata dalla parte rotta. Poi sceglie il giallo come ultimo dado (2 passi/rubare). Fa avanzare il proprio avventuriero su due tavole fino all'avventuriero nero. Può rubare al giocatore nero un tesoro, ma sfortunatamente questo giocatore non possiede nessun tesoro sulla sua carta giocatore. Poi sposta il giocatore nero una tavola avanti. Così termina il turno di gioco del giocatore rosso.

### Raggiungere la grotta del tesoro

Quando un giocatore raggiunge la grotta del tesoro, sceglie immediatamente quanti tesori vuole prendere. Può trasportare fino a 3 tesori e metterli sulla sua carta giocatore. Tutto questo viene trasportato dal suo zaino.



Esempio: il giocatore bianco raggiunge la grotta con il dado rosso; i passi ulteriori non vengono conteggiati. Egli prende due tesori e li mette sopra la sua carta giocatore. Al suo prossimo turno, si muoverà dalla grotta per prendere la direzione del campo e dovrà scegliere solo due dadi con cui fare il suo lancio.

Attenzione: se più giocatori arrivano nello stesso momento alla grotta del tesoro il primo a prendere i tesori è quello che è di turno in quel momento. Gli altri giocatori prenderanno i tesori rispettando l'ordine di gioco. Se non ci sono più tesori, un giocatore può restare a mani vuote.

### Ritorno al campo

Quando un giocatore raggiunge il campo, il suo turno è finito. Trasferisce tutti i tesori dalla carta giocatore al suo campo. Questi tesori sono adesso al sicuro fino alla fine della partita.

### Fori pericolosi sul ponte!

Le tavole del ponte si rompono durante la partita. Fino a che qualche giocatore non le ripara il pericolo sarà sempre maggiore mano a mano che i fori aumenteranno. Se l'avventuriero di un giocatore viene spinto dentro un foro o un giocatore vi casca per errore, deve buttare tutti i tesori che si trovano sulla sua carta giocatore dentro il fiume e tornare al campo, dal quale ripartirà il turno successivo. I tesori che cascano dentro il fiume ci restano fino alla fine della partita. Sono definitivamente persi per tutti i giocatori.

### Esempio di una caduta nel foro a causa di una reazione a catena

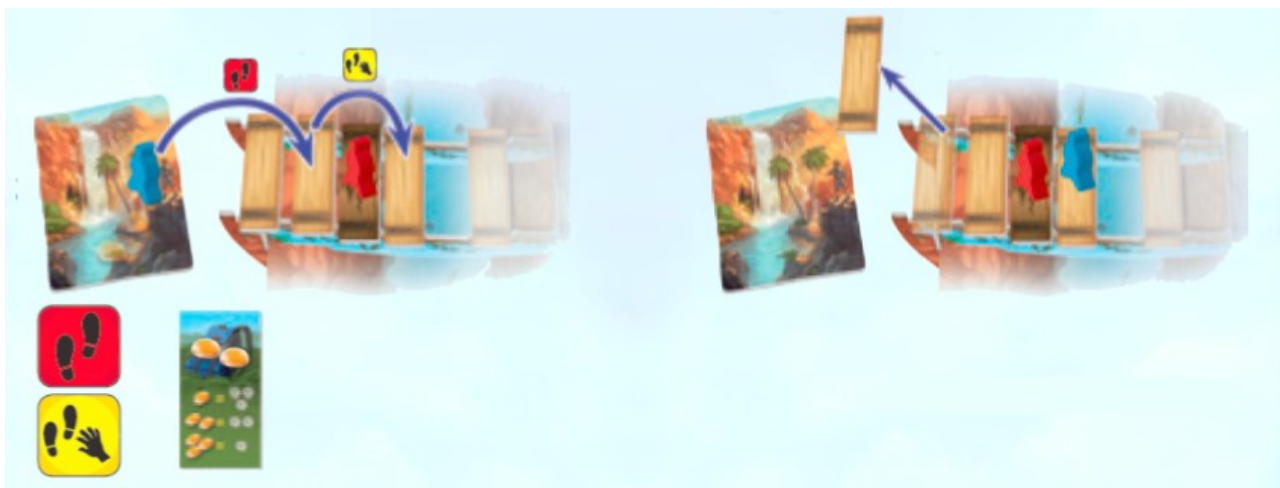
Il giocatore nero può utilizzare un dado e sceglie giallo. Avanza di due passi in direzione del campo. Ha concluso il suo viaggio sopra la tavola in cui c'è l'avventuriero rosso che deve spostarsi avanti di una tavola. Il rosso a sua volta spinge l'avventuriero blu...nel foro.

Il giocatore blu deve lasciare i suoi tesori nel fiume e mettere l'avventuriero nel campo. Il turno del giocatore nero è finito.



### La maledizione della grotta del tesoro

Quando un giocatore lascia la grotta con l'ultimo tesoro nello zaino la partita volge al termine. Le tavole del ponte cadranno una dopo l'altra nelle profondità del fiume e tutti i giocatori devono immediatamente prendere la via del ritorno al campo. Quando viene il turno del giocatore successivo il suo svolgimento viene modificato così: **prima del turno il giocatore toglie subito la tavola del ponte che in quel momento è la più vicina alla grotta dei tesori.** Se un avventuriero è sulla tavola i tesori cadono nel fiume e il giocatore ritorna al campo. Solo dopo il giocatore lancia i dadi ed utilizza le azioni.



### Esempio – Parte 1

Il giocatore blu lascia la grotta dei tesori con il suo avventuriero e due tesori. Eseguie il suo turno di gioco normalmente. Dopo di lui è il turno del giocatore rosso.

### Esempio – Parte 2

Il giocatore rosso deve rimuovere la tavola del ponte più vicina alla grotta del tesoro e quindi scegliere i dadi per eseguire il suo turno normale di gioco.

### Fine del gioco e vincitore

La partita termina quando non ci sono più tesori nella grotta e nessun giocatore li ha nel suo zaino (carta giocatore).

**Il giocatore con il numero più alto di tesori nel suo campo vince la partita.**

In caso di parità ci sono più vincitori.

La partita finisce prima se un giocatore riesce ad essere il primo a portare un certa quantità di tesori nel proprio campo:

2 giocatori – 7 tesori

3 giocatori – 6 tesori

4 giocatori – 5 tesori

Il giocatore che raggiunge questa quantità di tesori è il vincitore. Può capitare che più giocatori raggiungano la quantità nello stesso momento. Se nel medesimo turno più giocatori raggiungono la quantità di tesori stabilita vince colui che ha il più alto numero di tesori nel proprio campo. In caso di parità vi sono più vincitori.

Trad. Giovanni Lumini / Massimo Celli

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



**Associazione**  
**GIOCOVUNQUE**