

Reiner Knizia

Rapido

Regole di gioco

8+
2-6
30+





REGOLE DI GIOCO



Nota della redazione:

Solo ai fini di una migliore leggibilità si utilizza la forma del maschile inclusivo, che è da intendersi come di genere neutro.

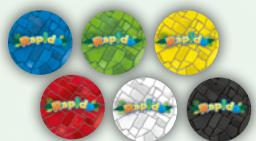
CONTENUTO



1 tabellone di gioco



12 dadi
(2 per ogni colore)



6 dischetti
segnacolor
(1 per ogni colore)



6 pedine
(1 per ogni colore)



L'IDEA & L'OBIETTIVO DEL GIOCO

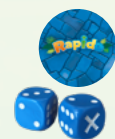
L'**Escadaria Selarón** si trova nel cuore di Rio de Janeiro ed è una scala decorata con piastrelle variopinte, un'opera d'arte e un'attrazione per i turisti. E oggi sarà il teatro della rocambolesca corsa dei dadi chiamata RAPIDO.

Ogni giocatore vuole essere il primo a raggiungere il traguardo. Ma è così facile? Certo, se non fosse che i coloratissimi scalini di Rio sono al centro di una lotta accanita. O si riesce a resistere sulla casella dei dadi fino al turno successivo senza essere eliminati, oppure si procede lentamente scalino per scalino grazie alle pariglie. Però, se sui dadi esce una X, bisogna tornare indietro.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un dischetto e lo mette vicino a sé insieme ai due dadi dello stesso colore. La pedina dello stesso colore viene messa sulla casella iniziale. Rimettete nella scatola i dischetti, i dadi e le pedine in eccesso.

Inizia il giocatore più giovane e poi si procede in senso orario.



Dischetti segnacolor e dadi
nel colore del giocatore



Traguardo

Caselle dei dadi
0-5

Casella di partenza

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore di turno svolge le tre azioni

1. **AVANZARE**
2. **TIRARE I DADI**
3. **POSIZIONARE (ED ELIMINARE)**

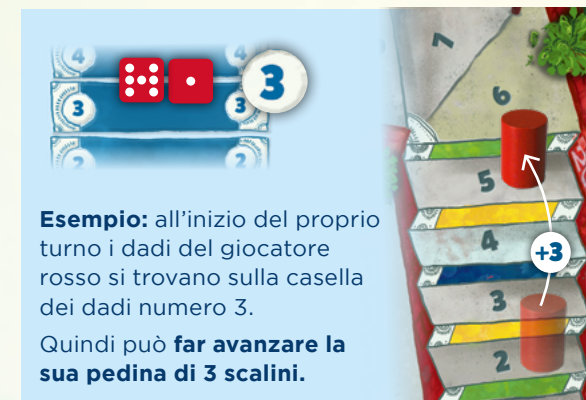
una dopo l'altra.

1. AVANZARE

Attenzione: nel primo turno di ogni giocatore si salta la prima azione ("AVANZARE").

All'inizio del suo turno il giocatore controlla se i propri dadi si trovano su una casella dei dadi:

- ✓ Se è così, sposta avanti la sua pedina del numero di scalini corrispondente. Dopo riprende i propri dadi e procede con la seconda azione ("TIRARE I DADI").



Esempio: all'inizio del proprio turno i dadi del giocatore rosso si trovano sulla casella dei dadi numero 3.

Quindi può far avanzare la sua pedina di 3 scalini.

Attenzione: le pedine di più giocatori si possono trovare sullo stesso scalino.

- ✗ Se i suoi dadi non si trovano su una delle caselle dei dadi, procede direttamente con la seconda azione ("TIRARE I DADI").



2. TIRARE I DADI

Il giocatore cerca di ottenere il maggior punteggio possibile con i dadi. In teoria - ma solo in teoria - ha a disposizione un numero infinito di tiri.

I DADI E IL LORO VALORE

I due dadi di uno stesso colore hanno sulle loro sei facce numeri diversi.

Dado A:



Dado B:



Dopo aver tirato i dadi si conteggia il valore del lancio. Il dado con il valore più alto rappresenta sempre le decine, quello con il valore più basso rappresenta sempre le unità. Nel paragrafo "TIRO CON X" è spiegato cosa succede quando si ottiene una X.

Esempi:



Il giocatore tira sempre contemporaneamente i due dadi del proprio colore. Dopo ogni tiro valido (si veda più avanti: "TIRO CON X") decide se continuare a tirare entrambi i dadi o se posizzionarli entrambi su una casella dei dadi libera (si veda il punto 3 "POSIZIONARE" a pag. 4).

«PARIGLIA»

Se un giocatore tirando i dadi fa pariglia, può procedere con la sua pedina come segue:

- = avanzare di uno scalino
- = avanzare di due scalini
- = avanzare di tre scalini

Altrimenti una pariglia è una giocata normale e vale come le altre. Quindi il giocatore può decidere se continuare a tirare o posizionare la sua coppia di dadi su una casella dei dadi libera (annotazione: nella maggior parte dei casi decidere di continuare a tirare).

TIRO CON X

Se il giocatore ottiene una X, si procede diversamente a seconda che la X sia comparsa al primo tiro del suo turno di gioco o a uno dei successivi.

Al primo tentativo di un turno

Il primo tiro di un turno è sempre **valido**. Se il giocatore ottiene una (o due) X questa avrà il valore zero, senza ulteriori conseguenze. Questo significa che, anche se i dadi del primo tiro hanno la X, possono essere posizionati su una delle caselle dei dadi.

$$\text{X} \text{ } \text{ } 7 + 0 = 70$$

$$\text{X} \text{X} 0 + 0 = 0$$

A partire dal secondo tentativo di un turno

Dal secondo tentativo in poi se un giocatore ottiene la X il tiro risulta **non valido**. Il giocatore deve concludere il turno di gioco senza poter posizionare i propri dadi, quindi la terza azione ("posizionare") non viene svolta. Inoltre per ogni X che si trova sui suoi dadi deve far retrocedere la propria pedina di uno scalino.

= la pedina retrocede di uno scalino

= la pedina retrocede di due scalini

Attenzione: non si può retrocedere oltre la casella di partenza.

3. POSIZIONARE (ED ELIMINARE)

Se il giocatore è soddisfatto del risultato ottenuto con i dadi (indipendentemente dal fatto che si tratti del suo primo, o ad esempio terzo o sesto tentativo), posiziona la sua coppia di dadi su una delle caselle dei dadi. Sulle caselle dei dadi da 1 a 5 è consentito che sia presente una sola coppia di dadi. Sulla casella più in basso, la casella 0, possono invece trovarsi più coppie di dadi.

IMPORTANTE: il giocatore può posizionare i propri dadi anche più in alto di una coppia di dadi avversari che riportano un valore maggiore.

Esempio:

Il giocatore blu ha ottenuto un 6 e un 2 con i dadi = 62



Non può posizionare i propri dadi sulla casella 3 poiché è occupata. Può scegliere una delle altre caselle.

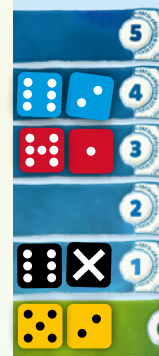
Attenzione: Non esiste un posto migliore in assoluto dove posizionare i dadi. Non è solo la situazione sulle caselle dei dadi ad essere decisiva per la scelta, lo è anche la posizione delle pedine sulla scala. È meglio cercare di raggiungere il maggior numero di punti (e quindi procedere per lo stesso numero di scalini) oppure ELIMINARE un avversario?

ELIMINARE

Quando il giocatore posiziona una coppia di dadi, può e deve eliminare dal tabellone tutte le altre coppie che riportano **lo stesso valore o un valore più basso** e che si trovano **sopra** la sua coppia di dadi. I dadi eliminati li restituisce ai rispettivi giocatori. Questi giocatori non hanno più dadi su una casella dei dadi e di conseguenza quando sarà il loro turno non potranno conteggiare i punti (prima azione) e quindi nemmeno far avanzare la pedina.

Esempio:

Il giocatore bianco ha ottenuto il numero 62 e vuole posizionare i propri dadi. Ha le seguenti possibilità:



Casella 5: non succede nulla.

Però il giocatore bianco ottiene la possibilità di far avanzare la propria pedina di 5 scalini al turno successivo.

Casella 2: i dadi blu vengono eliminati. La coppia di dadi rossi si trova più in alto, ma ha un valore maggiore e quindi non viene eliminata. Il giocatore bianco ha la possibilità di avanzare di 2 scalini.

Casella 0: i dadi blu e neri vengono eliminati. In questo caso il giocatore bianco rinuncia ad avere dei punti.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude non appena uno dei giocatori raggiunge il traguardo con la propria pedina. Non è necessario raggiungere la casella del traguardo con un numero esatto di punti. Questo sarà il vincitore di RAPIDO.





REGOLE PER DUE GIOCATORI



Prima di leggere il regolamento per giocare in due imparate le regole di base.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ciascuno dei due giocatori riceve un secondo dischetto segnacoloro e un'altra coppia di dadi. Però i due giocatori continuano a giocare con una sola pedina ciascuno e vince il primo che con questa riesce a raggiungere il traguardo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Se il giocatore di turno ha ancora dei dadi davanti a sé, ne tira una coppia - come già visto.

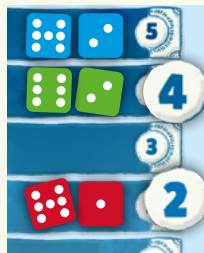
Quando si posizionano i dadi, bisogna ricordare che si possono eliminare solo le coppie di dadi dell'avversario, mai le proprie.



Esempio:

Il giocatore 1 (rosso/verde) posiziona la sua coppia di dadi rossi sulla casella dei dadi 2. I suoi dadi verdi rimangono al proprio posto anche se la coppia appena posizionata ha un valore maggiore e si trova più in basso. I dadi neri dell'avversario vengono eliminati come di consueto.

Se è il turno di un giocatore le cui **due** coppie di dadi sono già sulle caselle dei dadi, questo fa avanzare la sua pedina per la somma delle caselle dei dadi da lui occupate.



Esempio:

Il giocatore 1 (rosso/verde) inizia il turno e può far **avanzare** la propria pedina di **6 scalini (2+4)**.

Poi il giocatore riprende entrambe le proprie coppie di dadi e le poggia sul tavolo davanti a sé. A questo punto il giocatore tira una delle proprie coppie di dadi come già descritto.



Online ↓



Autor: Dr. Reiner Knizia
Grafik & Illustration: Melanie Friedli
Redaktion: Rico Gadola
Game Factory Version: © 2021 Game Factory
©Game Dr. Reiner Knizia, 2021. All rights reserved.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

