



INTRODUZIONE

ICE FLOW è un gioco in scatola strategico per famiglie, per 2-4 giocatori, dagli 11 anni in su.

Guidate 3 Esploratrici nel tentativo di attraversare l'acqua ghiacciata dello stretto di Bering tra Alaska e Siberia - a piedi! Usate gli Iceberg come fossero "pietre in un guado" nel vostro cammino da est ad ovest.

Usate le corde per scalare le creste ghiacciate ed evitate gli Orsi Polari dando loro del pesce. Ma attenti agli altri giocatori che cercheranno di rallentare la vostra marcia.

SCOPO DEL GIOCO

Il primo giocatore a raggiungere la Siberia con tutti e tre le proprie Esploratrici, vince.

CONTENUTO

Regolamento (Inglese, Francese, Tedesco)

1 Tabellone

24 Tasselli Iceberg blu

1 Sacchetto di stoffa

12 Esploratrici (3 x 4 colori)

15 Funi rosse

15 Pesci marroni

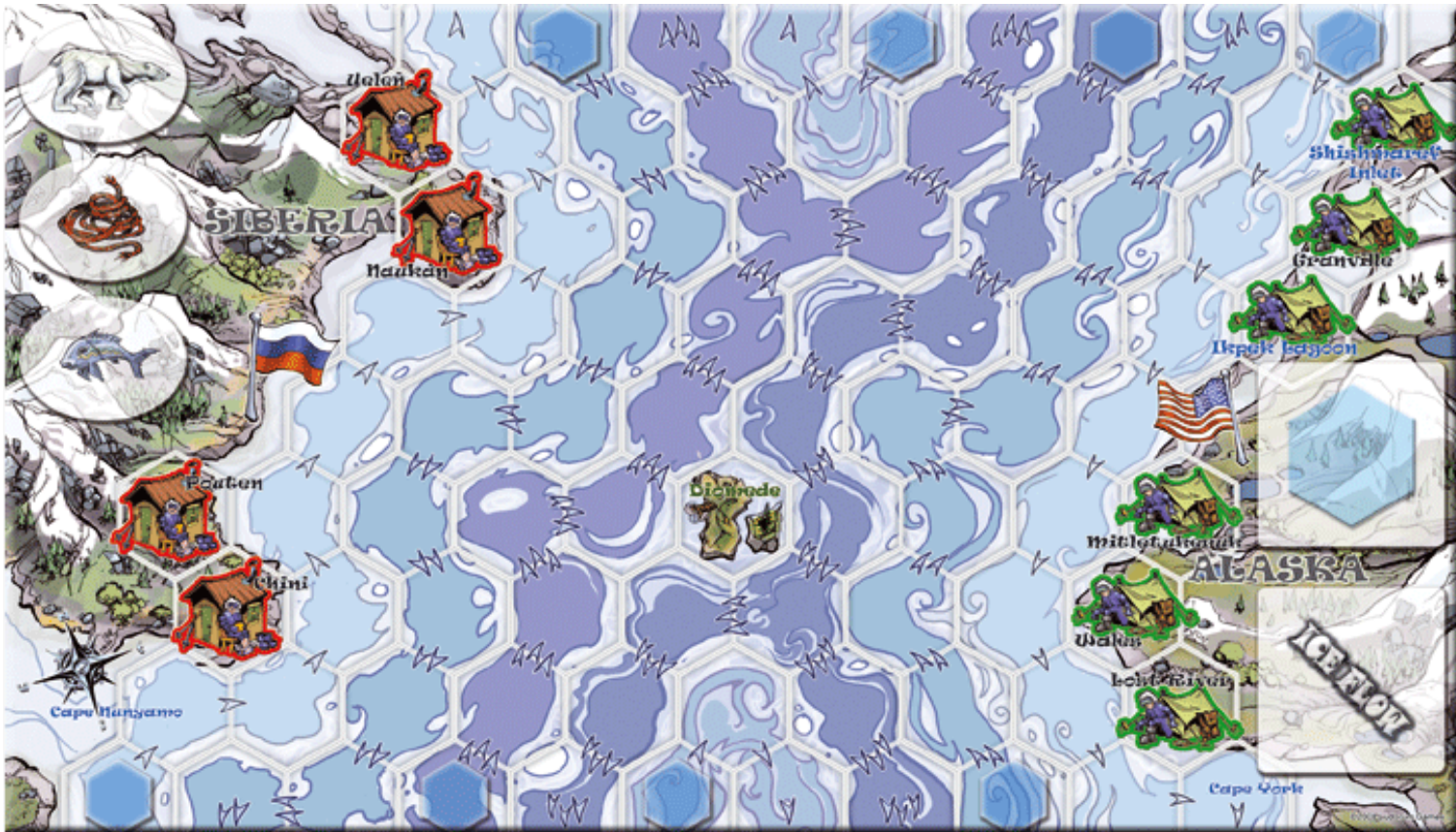
5 Orsi Polari bianchi

2 Carte Isola Diomede

14 Carte Iceberg

4 Carte Aiuto giocatore

4 Carte Zaino



TURNO DEL GIACATORE

Il vostro turno è diviso in DUE azioni possibili: **A. AZIONI ICEBERG** e **B. AZIONI ESPLORATRICE**:

A. AZIONI ICEBERG

Nel vostro turno DOVETE effettuare una Azione Iceberg (A1 o A2 o A3). Potete effettuarla prima o dopo la vostra Azione Esploratrice.

A1. Muovere un Iceberg



Muovete il Tassello seguendo il verso della corrente in cui esso si trova.

A2. Ruotare un Iceberg



Ruotate il Tassello di 60° (un lato), sia in senso orario che anti-orario.

A3. Scoprire un Nuovo Tassello Iceberg



Pescate un Tassello Iceberg a caso dal sacchetto di stoffa. Pescate una Carta Iceberg per vedere se ci sono oggetti (corda, pesce, orsi) sull'Iceberg scoperto. Piazzate quindi il nuovo Tassello con gli oggetti (se ci sono) in uno dei punti di ingresso liberi all'inizio delle correnti dello Stretto di Bering.

B. AZIONI ESPLORATRICE

Nel vostro turno POTETE effettuare una Azione Esploratrice (B1 o B2). Potete effettuarla prima o dopo la vostra Azione Iceberg.

B1. Muovere l'Esploratrice e Raccogliere Oggetti

Potete muovere, fin dove riuscite, 1 delle vostre Esploratrici attraverso lo Stretto.



Entrare in un Tassello attraverso un lato basso (integro) non comporta alcun uso di oggetti; entrarvi attraverso un lato rialzato (rovinato) oppure attraversare il mare o superare un Orso, costerà l'utilizzo di corde e pesci dal vostro Zaino (vedere: "Utilizzo di oggetti per il Movimento").

Al termine del movimento, potrete raccogliere 1 oggetto, dallo spazio in cui l'Esploratrice si troverà.



L'oggetto raccolto deve essere posizionato in uno spazio vuoto dello Zaino, per i turni successivi: NON potrà essere utilizzato per ulteriori movimenti in questo turno.

B2. Pescare



Invece di Muovere e/o Raccogliere Oggetti (B1), potrete lanciare una Corda, oltre il Bordo dell'Iceberg e Pescare. L'azione consiste nello scambiare 1 Corda dal vostro Zaino con 2 Pesci dalla Riserva.

Utilizzo di oggetti per il Movimento

Le vostre Esploratrici possono passare LIBERAMENTE da un Iceberg all'altro attraverso i lati piatti (integri) e devono evitare gli orsi. Per aiutarvi ad attraversare più velocemente lo Stretto, all'inizio del vostro turno potrete usare Corde e Pesci dal vostro Zaino.

Utilizzi della CORDA

C1. Attraversare 1 cresta ghiacciata



Ogni Tassello Iceberg ha delle Creste Ghiacciate - indicate da 2 o 3 lati rovinati. Per attraversare una Cresta con un'Esploratrice, dovrete usare 1 Corda dal vostro Zaino.

C2. Pescare



Invece di Muovere e/o Raccogliere Oggetti (B1), potrete lanciare una Corda, oltre il Bordo dell'Iceberg e Pescare.

L'azione consiste nello scambiare 1 Corda dal vostro Zaino con 2 Pesci dalla Riserva.

Utilizzi dei PESCI

P1. Nuotare 1 tratto di Mare



Una Esploratrice può nel corso della sua spedizione mangiare del pesce per avere le energie sufficienti ad attraversare a nuoto un tratto del mare ghiacciato dello Stretto di Bering. Riponete 1 Pesce del vostro Zaino nella Riserva e muovete 1 Esploratrice per 1 tratto (esagono) di mare tra due Iceberg.

P2. Distrarre 1 Orso Polare



Una Esploratrice NON può mai attraversare un Iceberg che trasporta uno, o più, Orso Polare - a meno che non lo distraiga usando 1 Pesce per ogni Orso (max 2). Una volta giunta su un Iceberg occupato da Orsi, l'Esploratrice ripone 1 (o 2) Pesce dal proprio Zaino alla Riserva e quindi può:

1. Continuare il proprio movimento verso un altro Iceberg;
OPPURE
2. Fermarsi sull'Iceberg

Se spostate un Orso su un Iceberg che trasporta già una o più Esploratrici, queste DEVONO essere immediatamente spostate in un Iceberg adiacente oppure alla distanza massima di un tratto di mare.

I giocatori colpiti dall'arrivo di un Orso, in senso orario partendo dal giocatore attivo, si attivano per allontanare le proprie Esploratrici dal pericolo. Corde e Pesci dovranno essere usate per compiere questo movimento seguendo le regole (C1 e P1) descritte sopra.

Non muore nessuno in Ice Flow! Se scappare da un Iceberg è impossibile, la vostra Esploratrice che si dovesse trovare in pericolo, verrà eli-trasportata d'emergenze in una delle Stazioni dell'Alaska.

FINE DEL GIOCO



ICE FLOW termina immediatamente, appena un giocatore porta le sue 3 Esploratrici in 3 diverse Stazioni Siberiane: questo giocatore sarà il vincitore.