LA TRAVERSÉE DE LA BAIE DU MONT SAINT-MICHEL À D

Non lo ripeteremo mai abbastanza, non si compie la traversata della baia di Mont Saint-Michel senza una guida esperta. Avete scelto di farlo, è a vostro rischio e pericolo. Infatti, la traversata non è una passeggiata. Per raggiungere l'obiettivo, dovrete evitare le sabbie mobili, fare le pause biscotto al momento giusto e soprattutto tenere conto dell'alta marea. Fortunatamente l'arcangelo Michele veglia su di voi...

MATERIALE

- 1 cartellone di gioco.
- 14 pedine pellegrini.
- 3 dadi bianchi.
- 1 dado grigio.
- 1 indicatore blu per il livello della marea.
- 7 dadi arcangelo.
- 7 pedine biscotto.

SCOPO DEL GIOCO

Cercate di ottenere il miglior punteggio con i dadi, utilizzando saggiamente il biscotto e i dadi arcangelo per avanzare più velocemente.
Vince chi raggiunge per primo Mont Saint-Michel con due pellegrini. Se la marea trascina via tutti, non c'è nessun vincitore a meno che non abbia dei rifugiati a Tombelaine.

PREPARAZIONE

Scegliete 2 pellegrini dello stesso colore e posizionateli sul Bec d'Andaine.
Disponete i dadi arcangelo e i biscotti come indicato sul cartellone di gioco.
Posizionate l'indicatore della marea sul livello indicato nella tabella del cartellone (*esempio : 4 giocatori - livello 3*).
Lanciate i dadi per decidere chi gioca per primo.

COME SI SVOLGE UN GIRO

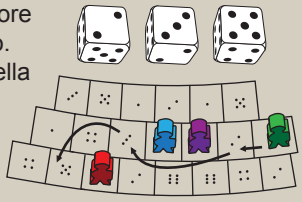
Ogni giocatore, quando è il suo turno, esegue le tre fasi successive, una dopo l'altra:

1. Lanciare i tre dadi bianchi con il dado grigio.
2. Eseguire l'azione indicata sul dado grigio.
3. Scegliere un pellegrino e farlo avanzare utilizzando i dadi bianchi e eventualmente gli arcangeli e il biscotto.

L'ultimo giocatore, finito il suo turno, deve far salire la marea spostando l'indicatore blu sul livello successivo.
Controllare che nessun pellegrino sia travolto dalla marea.

DADI BIANCHI E EFFETTO GRUPPO

I dadi bianchi permettono al pellegrino di avanzare nella baia. Perché sia possibile, il valore riportato sul dado deve corrispondere al numero di una casella vicina al vostro pellegrino. Una pedina non può spostarsi su una casella occupata. Se la pedina si trova in una casella vicina a uno o più pellegrini, puoi approfittare dell'effetto gruppo. Per farlo dovete avere un dado bianco il cui valore sia uguale a quello di una casella vicina a un gruppo di pedine. Poi potete continuare ad avanzare se i dadi ve lo permettono. *La pedina verde avanza nella casella "2" poi si avvale dell'effetto gruppo usando il dado "3" e quello "5".*



AZIONI DEL DADO GRIGIO

Il pellegrino sprofonda nelle sabbie mobili. Per uscirne, disfatevi del dado bianco che preferite.
Gli altri dadi possono essere usati per avanzare. Una pedina che si trova al Bec d'Andaine o a Tombelaine non può sprofondare nelle sabbie mobili e quindi potete usare i tre dadi bianchi per avanzare.

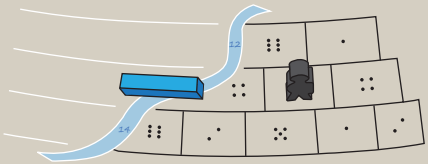
L'arcangelo Michele giunge in vostro soccorso. Prendete un dado arcangelo.
Potete usarlo subito. Vi permette di tirare di nuovo i dadi bianchi non utilizzati.
Non c'è un numero massimo di dadi per giocatore.

BISCOTTO

Se non utilizzate nessun dado bianco, fate una pausa per prendere un biscotto dallo zaino.
Prendete una pedina biscotto. Potrete usarla in uno dei prossimi giri.
Equivale a un dado del punteggio che volete. Potete avere in mano un solo biscotto.
Se finite nelle sabbie mobili, non potete prendere il biscotto ma potete usarne uno.

MAREA

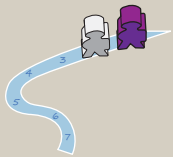
A ogni giro la marea sale di un livello. Se la pedina si trova nella stessa corsia dell'indicatore di marea, è travolta dalla marea e annega. La pedina è eliminata dal cartellone. Non potete più spostarvi sulle caselle coperte dal mare. Utilizzate il livello appropriato in base al numero di giocatori e di pellegrini (vedere la tabella sul cartellone). *La pedina nera affoga perché si trova sulla stessa corsia dell'indicatore di marea.*



TOMBELAINE

Potete passare per l'isolotto di Tombelaine o rifugiarvici per evitare di annegare. In questo caso, la pedina rimane lì fino alla fine della partita. Su questa casella possono esserci più pellegrini ma un solo pellegrino per giocatore.

FINE DELLA PARTITA



Vince la partita chi fa arrivare per primo i suoi due pellegrini a Mont Saint-Michel.
Altrimenti, chi fa arrivare per primo un pellegrino a Mont Saint-Michel e ne ha un altro rifugiato a Tombelaine. Altrimenti, chi fa arrivare per primo un pellegrino a Mont Saint-Michel, mentre l'altro è annegato. Altrimenti, chi posiziona per primo un pellegrino a Tombelaine, mentre l'altro è annegato. Se la marea trascina via tutti, non vince nessuno. Per l'ordine di arrivo, usate i livelli della marea.

VARIANTE RAPIDA

Ogni giocatore prende 1 pellegrino anziché 2. Le regole sono le stesse.
Per la marea, fare riferimento alla tabella sul cartellone. Consigliato a partire da 4 giocatori.

VARIANTE MATEMATICA

Per riflettere meglio, potete sommare i dadi bianchi per ottenere un numero di casella. Potete anche sottrarli. A voi la scelta.

Qualche informazione... Contrariamente a quanto si pensa, non è possibile essere inghiottiti dalle sabbie mobili. Infatti, a un certo punto, il corpo è meno denso della sabbia e questo gli impedisce di affondare oltre un certo livello. È invece possibile rimanere bloccati. È una situazione particolarmente pericolosa se si verifica in prossimità dell'alta marea. Se si finisce nelle sabbie mobili, si consiglia di non farsi prendere dal panico e di muoversi lentamente avanti e indietro iniziando a estrarre una gamba e poi l'altra. Inoltre, conviene sdraiarsi per rallentare il processo... e ricordarsi di pregare l'arcangelo Michele.
A destra la rappresentazione della statua dell'arcangelo.