

Gioco di collaborazione



Contenuto: 1 tabellone, 2 zattere, 4 carte bonus, 6 pedine di animali, 1 pedina lupo, 1 dado.

Aiuta questi simpatici animaletti a raggiungere il bosco oltre il fiume Potomac. Prima dovranno attraversare il corso d'acqua e poi la radura.

Scopo del gioco: Potomac è un gioco di collaborazione. L'obiettivo è aiutare i 6 animali a raggiungere il bosco senza finire nella cascata o essere catturati dal lupo.

Preparazione del gioco: Posare il tabellone al centro dei giocatori. Posare gli animali sulla riva di partenza, il lupo nella radura, le carte bonus a faccia in giù sulle caselle "bosco" e le zattere nel fiume, come indicato nel seguente schema. Infine posare il dado accanto al tabellone.



Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Potomac è un gioco di collaborazione: tutti i giocatori possono giocare con tutti i personaggi. Potete riflettere insieme riguardo al personaggio da giocare, ma la decisione finale spetta al giocatore di cui è il turno.

Percorso degli animali

Gli animali devono attraversare il fiume a bordo di una zattera, superare la radura e infine raggiungere il bosco.

Il giocatore lancia il dado e può:

○ Muovere uno degli animali (eccetto il lupo) di una casella in senso orizzontale o verticale, ma non in diagonale.

NB: se due zattere sono vicine, una pedina può spostarsi dall'una all'altra.

○ Sposta la zattera che preferisce di una casella verso destra.

Attenzione, insieme alla zattera si muovono anche gli animali a bordo!

Quando una zattera esce dal tabellone significa che “precipita” nella cascata e non può più essere utilizzata fino alla seguente partita.

Se anche questa zattera cade nella cascata, non è più possibile attraversare il fiume!

NB: una casella può ospitare al massimo 2 zattere.



Muovere il lupo di una casella verso sinistra, in direzione dei fiori rossi della radura. Se il lupo si trova già sull'ultima casella a sinistra, spostarlo su quella accanto.



Muovere il lupo di una casella verso destra, in direzione dei fiori gialli della radura. Se il lupo si trova già sull'ultima casella a destra, spostarlo su quella accanto.

- Una casella può ospitare un massimo di 2 animali.
- **Una volta raggiunta una delle caselle del bosco, gli animali non possono più essere spostati.**
- Se il lupo arriva sulla stessa casella di un animale, lo cattura!

Il giocatore fa l'azione descritta dal dado, poi cede il turno al giocatore seguente che a sua volta lancia il dado.

Le carte di difesa

Ci sono 4 carte bonus. Sono posizionate su 4 delle 5 caselle del bosco. Il giocatore che raggiunge una di queste caselle con un animale, vince la carta corrispondente. Queste carte appartengono a tutti i giocatori e possono essere giocate in qualsiasi momento della partita e indipendentemente dal risultato del dado.

Una volta giocate vanno scartate.



STOP AL LUPO: giocando questa carta si impedisce al lupo di muoversi anche se il dado indica il contrario.



SALTO: giocandola si permette a un animale di sfuggire al lupo con un salto.

1. Salto orizzontale: quando il lupo arriva sulla casella di un animale, questa carta permette di schivarlo; il lupo prende quindi il posto dell'animale e viceversa.

2. Salto verticale: con questa carta, un animale che si trova sulla zattera può raggiungere direttamente il bosco.

Fine del gioco

La partita finisce quando tutti e 6 gli animali raggiungono il bosco oltre il fiume sani e salvi. Complimenti, avete vinto tutti!

Se però durante la partita uno degli animali viene catturato dal lupo o precipita con la zattera nella cascata, la partita si interrompe e tutti i giocatori perdono.

Se entrambe le zattere lasciano il vassoio prima che tutti gli animali abbiano attraversato il fiume, anche il gioco è perduto.

NB: per semplificare la partita è possibile giocare con 5 animali invece di 6, posandone uno su ogni casella di partenza.