

MOON RIVER™



Bruno Cathala
Yohan Servais
Régis Torres



Fate crescere la terra che avete ereditato lungo il famoso Moon River: campi di mais, prati, foreste ... Esplorate la zona e piazzate i migliori lotti di terra, sfruttando le loro preziose risorse e gli allevamenti. Ma il selvaggio West è spietato! State attenti ai fuorilegge, ladri e all'arrivo della siccità mentre sviluppate le terre più fruttuose del paese!

COMPONENTI

★ 4 tabelloni Riserva, ciascuno con un lato Campo e un lato Leggenda del West.



★ 8 meeples Ranchero: 2 viola, 2 arancio, 2 verde, 2 bianco.



★ 96 lotti per assemblare 48 combinazioni di tessere domino.



★ 20 segnalini Partner, ciascuno con un lato Cowboy e un lato Specialista.

★ 32 meeples Mucca



★ 2 tessere Bonus Paesaggio (per le partite a 2 giocatori) con un paesaggio differente su ciascun lato



★ 1 tabellone Saloon



★ 1 blocchetto segnapunti



SCOPO DEL GIOCO

Unite i lotti per creare le vostre tessere domino. Sistematevi strategicamente per creare il vostro ranch. Allevate il bestiame e sfruttate la vostra terra al meglio per accumulare più punti possibile.

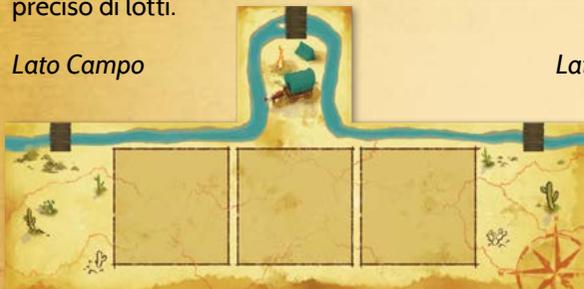


GLOSSARIO

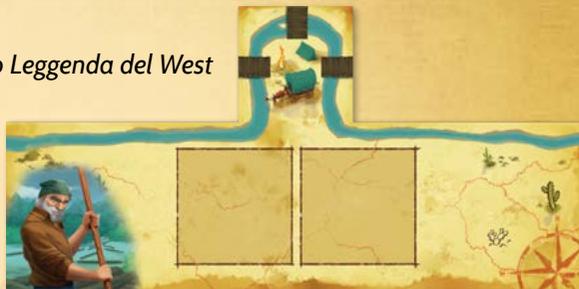
Tabelloni Riserva

Tutti i giocatori hanno un tabellone che stabilisce le dimensioni massime del proprio ranch. Questo tabellone ha un **lato Campo** (usato nella **'Variante Moon River - gioco base'**) e un **lato Leggenda del West** (usato in **'variante Leggende del West - gioco avanzato'**). Ciascun lato può ospitare un numero preciso di lotti.

Lato Campo



Lato Leggenda del West



Un lotto

Ogni pezzo di puzzle si chiama 'lotto'.

Ogni lotto ha un lato paesaggio e un lato numerato.

Ci sono 6 tipi diversi di lotti:



Deserti



Canyon



Prati



Foreste



Campi di mais



Fattorie

Una tessera domino

Una tessera domino è una combinazione di 2 lotti, con i lati Paesaggio a faccia in su. L'orientamento delle illustrazioni sui lotti non è rilevante.



Un ranch

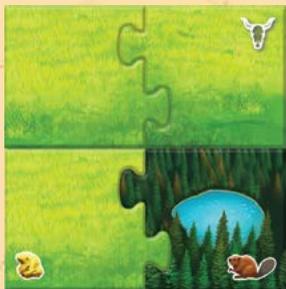
Nel corso della partita, accumulerete i lotti per creare tessere domino e costruire il vostro ranch. Un ranch può contenere al massimo 12 tessere domino (24 lotti). Un ranch è formato da 5 file di lotti, contenute nello spazio del vostro tabellone (vedi immagine).

Un territorio

Un territorio è una combinazione di lotti dello stesso tipo, tutti collegati da almeno un lato.

Esempio di 1 territorio composto di 3 lotti prato e 1 territorio composto da un lotto foresta.

Potete creare il vostro ranch con i tipi di territorio che preferite, anche con più territori dello stesso tipo.



Risorse

Molti lotti contengono risorse. Ce ne sono di 3 tipi:



Le pepite d'oro si trovano nei deserti, nei prati e nei canyon.



I castori si trovano nelle foreste.



Le pannocchie si trovano nei campi di mais.

Ogni risorsa vale 1 punto vittoria alla fine della partita.

Ora siete pronti per preparare la partita!

Moon River offre due varianti di gioco. Consigliamo di giocare in questo ordine per un'esperienza più divertente:

★ **Variante Moon River - gioco base**

★ **Variante Leggende del West - gioco avanzato**

Queste regole sono per 3 e 4 giocatori. Le regole per 2 giocatori si trovano alla fine del regolamento.

Variante Moon River - Gioco Base

PREPARAZIONE

A. Ogni giocatore sceglie un colore e prende gli oggetti corrispondenti dalla scatola del gioco:

- ★ un tabellone Riserva posizionato con il suo lato Campo a faccia in su
- ★ un meeple Ranchero

B. Prendete tutti i meeple Mucca e formate una riserva vicino l'area di gioco.

C. Posizionate il blocchetto segnapunti su un lato: verrà usato solo alla fine della partita.

D. Posizionate il tabellone Saloon vicino alla scatola. Meschiate i segnalini Partner con il lato Cowboy a faccia in su, e posizionate in 2 pile sul tabellone Saloon, in corrispondenza dell'entrata. Girate 5 segnalini da 1 delle 2 pile sul lato Specialista, e posizionate sui 5 spazi designati del Saloon.



E. Meschiate i 96 lotti con il lato numerato a faccia in su e riponeteli nella scatola del gioco per creare il mazzo di pesca. Poi sistemate la scatola del gioco come mostrato nell'immagine.

F. Pescate 4 lotti e create una colonna accanto alla scatola, con il lato numerato a faccia in su. Metteteli in ordine crescente, con il numero più basso vicino alla scatola. Se più lotti hanno lo stesso numero, sistemateli nell'ordine di pesca.

Alla fine, girate tutti i lotti sul lato Paesaggio.

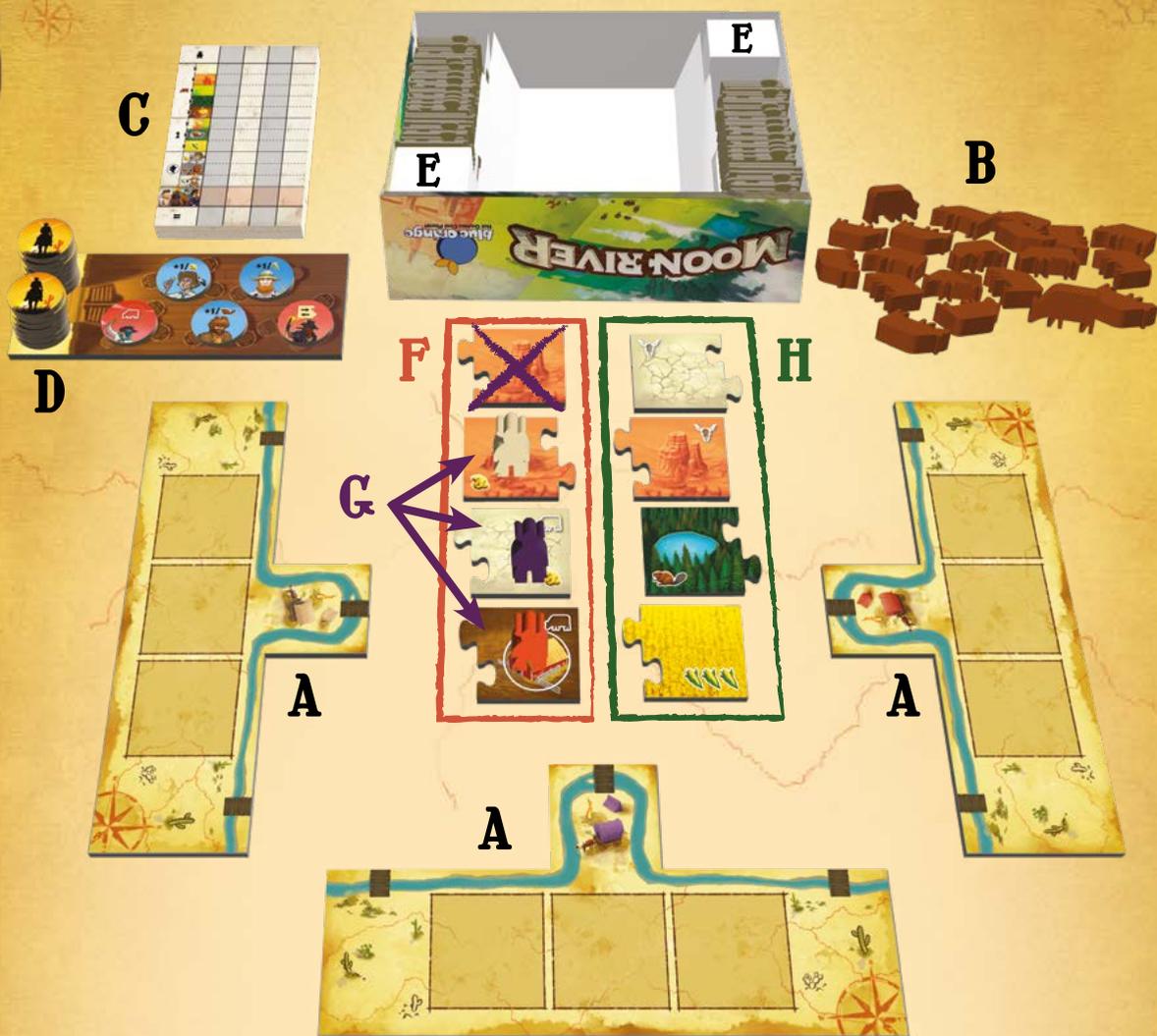


G. Uno dei giocatori raccoglie tutti i meeple Ranchero in gioco, li meschia, e poi li pesca casualmente uno per uno. Quando viene pescato il vostro ranchero, posizionate un lotto disponibile a vostra scelta nella colonna appena creata (**F**). Un lotto è detto 'disponibile' se non è occupato da meeple Ranchero.

★ con 3 giocatori, il lotto non selezionato viene rimosso dal gioco.

★ con 4 giocatori, l'ultimo giocatore non ha scelta e deve posizionare il suo ranchero sull'ultimo lotto disponibile. Di solito, i lotti più lontani dalla scatola sono quelli più interessanti. Tuttavia, selezionarli significa che sarete tra gli ultimi a scegliere al turno successivo!

H. Una volta posizionati tutti i ranchero, pescate 4 nuovi lotti e formate una seconda fila accanto alla prima, come nello step **F**.



Esempio di preparazione per 3 giocatori

Ora siete pronti per giocare!

PANORAMICA DEL TURNO

Stabilite l'ordine di gioco in base alle posizioni dei ranchero sulla prima colonna di lotti. Inizia il giocatore con il ranchero posizionato sul lotto più vicino alla scatola, seguito dal giocatore successivo, e così via, fino al giocatore con il ranchero più lontano dalla scatola.

Durante il turno, dovete eseguire queste azioni in ordine prima di passare al turno successivo:

1. **Raccogliere il lotto (Obbligatorio)**
2. **Espandere il ranch (Opzionale)**
3. **Selezionare un nuovo lotto (Obbligatorio)**

1. Raccogliere il lotto (Obbligatorio)

Raccogliete il vostro meeple Ranchero e il relativo lotto. Posizionate il lotto su uno spazio libero del vostro tabellone Riserva.

→ Se non ci sono spazi liberi disponibili sul tabellone Riserva, dovete andare avanti con l'azione 2. **Espandere il ranch** scegliendo 2 lotti presi tra tutti quelli presenti sul vostro tabellone Riserva e quello appena raccolto!



Tabelloni Riserva

2. Espandere il ranch (Opzionale)

Se gli spazi del tabellone Riserva contengono almeno 2 lotti, potete scegliere se ingrandire il vostro ranch oppure no. Per farlo, combinate 2 lotti per formare una tessera domino, poi aggiungetelo al ranch secondo le regole di collegamento.

Regole di collegamento

★ Dovete posizionare ogni tessera domino sopra il tabellone Riserva, all'interno di una griglia 5x5 senza uscire fuori.



★ Dovete collegare ogni tessera:

→ Ad uno dei ponti sul vostro tabellone Riserva. Potete collegarvi ogni tipo di lotto, oppure,

→ Ad una delle tessere domino posizionate in precedenza. Almeno 1 tipo di territorio deve corrispondere (perpendicolarmente).



★ Non potete posizionare un lotto singolo nel ranch.

★ Una volta posizionato, non sarà più possibile spostare la tessera domino.

★ Se nel vostro turno avete 4 lotti, potete creare fino a 2 tessere domino e aggiungerli al vostro ranch uno dopo l'altro.

★ Se volete espandere il vostro ranch ma non potete posizionare una tessera domino secondo le regole, dovete rimuovere dal gioco 2 dei vostri lotti presi fra quelli non ancora posizionati nel vostro territorio. Non varranno punti.

★ **Azioni dei lotti:** alcuni lotti hanno simboli speciali a cui corrisponde un'azione. Ci sono 3 diversi simboli: una mucca, un teschio e un cerchio.



Dopo aver aggiunto una tessera domino al ranch, svolgete l'azione di ogni simbolo nell'ordine seguente:

A. Prima, si attiva l'effetto di ogni simbolo mucca

B. Poi, quello di ogni simbolo teschio

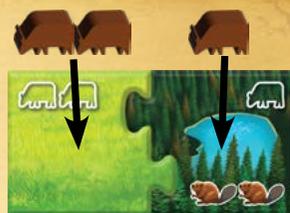
C. Infine, quello di ogni simbolo cerchio

A. Mucche

Alcuni lotti presentano uno o due simboli mucca.

Ogni volta che aggiungete una tessera domino che contiene questo tipo di lotto, per ogni simbolo mucca sulla tessera, dovete:

- ★ Prendere un meeple Mucca dalla riserva generale,
- ★ posizionarlo sul lotto corrispondente.



B. Teschi

Ogni teschio rappresenta un caso di siccità.

Ogni volta che aggiungete una tessera domino di questo tipo al vostro ranch, per ogni simbolo teschio sulla tessera dovete:

- ★ rimuovere un meeple Mucca dal territorio, e
 - ★ riporlo nella riserva generale.
- Se il territorio contiene più meeple Mucca, potete scegliere quali rimuovere.
→ Se non ci sono meeple Mucca sul territorio, ignorate il simbolo del teschio.

Dopo aver applicato l'effetto siccità, ignorate il simbolo teschio per il resto del gioco.



Esempio 1: aggiungendo questa tessera domino al tuo ranch, dovete rimuovere 1 delle 2 mucche sul territorio canyon. Non succede niente nel deserto perché non ci sono mucche.

Esempio 2: aggiungendo questa tessera domino al tuo ranch, dovete rimuovere entrambe le mucche dal vostro territorio canyon.

C. Cerchi

Ogni simbolo del cerchio rappresenta l'azione di reclutamento di un partner che vi aiuterà a gestire il ranch. Dopo l'aggiunta di una tessera domino che contiene un lotto con un simbolo del cerchio, fate queste tre azioni in ordine:

- C.1.** Scegliete un segnalino Partner tra i 5 disponibili nel Saloon.
- C.2.** Lasciatelo sul lato Specialista o rigiratelo sul lato Cowboy, poi posizionatelo sul simbolo del cerchio del lotto che avete aggiunto.
- C.3.** Attivate subito l'effetto del segnalino (vedi **Partner**).

IMPORTANTE: I segnalini non verranno rimpiazzati fino alla **Fine del round**.

- Se entrambi i lotti sulle tessere domino hanno il simbolo del cerchio, procedete con il reclutamento nell'ordine che preferite.
- Se non rimangono più segnalini Partner sui 5 spazi del tabellone Saloon, non potete procedere con il reclutamento per questo simbolo del cerchio.

Esempio:

A. MUCCHE: dopo l'aggiunta di questa tessera domino al vostro ranch, piazzate prima 1 meeple Mucca sul lotto fattoria.

B. TESCHI: dovete rimuovere 1 meeple Mucca dal vostro territorio canyon.

C. CERCHI: infine, il simbolo del cerchio sul lotto fattoria vi permette di reclutare 1 dei 5 partner sul tabellone Saloon. Lo posizionate sul suo lato **LADRO DI BESTIAME** e si attiva il suo effetto (vedi 'Ladro di Bestiame').



Partner

Ogni partner aggiunto ha due effetti:

1. Effetti comuni a tutti i partner: Pastore

Ogni partner - sia se posizionato sul lato Cowboy, sia sul lato Specialista - agisce sempre come pastore nel territorio in cui si trova. In altre parole, questo partner protegge tutte le mucche di quel territorio dal **Ladro di Bestiame**.

Esempio: questo Cercatore di Oro protegge tutte le mucche nel territorio Prato dal Ladro di bestiame.



2. Partner-effetti specifici

★ **Partner con effetto immediato:** attivate l'effetto del partner non appena li posizionate sul lotto. L'effetto di questi partner è facoltativo: potete scegliere se attivarlo o no.



Il Cowboy

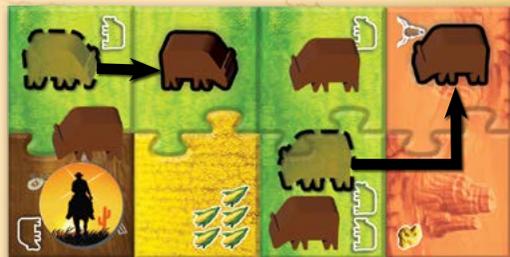
Questo partner vi permette di compiere fino a 3 movimenti con le mucche, verso i lotti adiacenti ortogonalmente.

★ È possibile muovere la stessa mucca più volte.

Attenzione: le mucche non possono attraversare né fermarsi su un campo di mais.

★ **Importante:** i simboli teschio (siccità) si attivano solo quando vengono aggiunti al vostro ranch. Successivamente vengono considerati territori normali, il che significa che possono contenere mucche!

Esempio: dopo aver piazzato un Cowboy al ranch, scegliete di muovere 1 mucca su 1 lotto e un'altra mucca su 2 lotti.



Il Desperado

Questo partner vi permette di scambiare un lotto presente sul vostro tabellone Riserva con il lotto di un altro giocatore.

Questa azione è possibile solo se i giocatori hanno almeno 1 lotto sul tabellone.



Il Ladro di Bestiame

Questo partner permette di sottrarre 1 mucca non protetta da un altro ranch. Dovete posizionare questa mucca sul lotto dove si trova il Ladro di Bestiame.

Ricorda: ogni mucca posizionata in un territorio con almeno 1 partner è protetta dal Ladro di Bestiame.

★ **Partner che non hanno effetto immediato:** varranno punti aggiuntivi alla fine della partita, a seconda delle risorse rimaste nel ranch.



Il Cercatore d'Oro

Ogni Cercatore d'Oro ottiene 1 punto per ogni simbolo della pepita presente in tutto il ranch alla fine della partita.



Il Cacciatore

Ogni Cacciatore ottiene 1 punto per ogni simbolo del castoro presente in tutto il ranch alla fine della partita.



Il Contadino

Ogni Contadino ottiene 1 punto per ogni simbolo pannocchia presente in tutto il ranch alla fine della partita.



3. Selezionare un nuovo lotto (Obbligatorio)

Posizionate il meeple Ranchero su un lotto disponibile nella nuova colonna di lotti.

Fine del round

★ una volta che tutti i giocatori hanno completato le loro azioni, formate una nuova colonna di 4 lotti come descritto al punto **F** della **PREPARAZIONE**.

★ se durante questo turno sono stati reclutati Partner, riempite nuovamente la fila fino ad avere 5 segnalini Partner disponibili. Ricordate di girarli sul lato Specialista.

FINE DELLA PARTITA

Se dovete creare una nuova colonna di lotti ma la pila è vuota, i giocatori procedono al turno finale. Riempite gli spazi disponibili del tabellone Saloon con i segnalini Partner, poi procedete al turno finale.

Alla fine di questo ultimo turno, ripetete l'azione **2. Espandere il ranch** tante volte quanto necessario per svuotare il vostro tabellone Riserva.

- Se potete posizionare una tessera domino secondo le regole, dovete farlo anche se non vi conviene.
- Se non potete posizionare le tessere domino, scartate i lotti inutilizzati. Se dovete scartare una o più tessere domino, il vostro ranch sarà incompleto.

Questo segna la fine della partita. Tuttavia, prima di procedere al punteggio finale, tutti i giocatori devono risolvere l'evento **sovrappopolazione**:

Potete avere solo 1 meeple Mucca per lotto sul ranch. Rimuovete le mucche in più dai vostri lotti.

Esempio: avete 1 mucca in più sui lotti prato, e dovete rimetterla nella scatola.



Punteggio

Ora è il momento di determinare i punteggi dei giocatori! Utilizzate il blocchetto segnapunti per scrivere il punteggio di ogni ranch secondo le istruzioni:

Punti per i Territori

Ogni territorio vale tanti punti quanti sono i lotti, moltiplicato per il numero dei meeple Mucca che contiene.

Attenzione! I simboli Mucca sui lotti non influenzano il punteggio. Vanno considerati solo i meeple Mucca. I territori senza mucche non ottengono punti.

Ricorda:

- ★ potete avere più territori dello stesso tipo nel ranch. Contate i punti ottenuti per ciascun territorio.
- ★ I campi di mais non ottengono punti, perché le mucche non possono entrare in quei lotti.

→ Scrivete i punti ottenuti da tutti i tipi di territorio sul blocchetto segnapunti.

1 **Punti per le Risorse**

Ogni simbolo della pepita, del castoro e della pannocchia vale 1 punto.

Punti per i Partner

Ogni Cercatore d'Oro, Cacciatore e Contadino vale 1 punto aggiuntivo per ogni simbolo associato (pepita, castoro o pannocchia).

→ Sommate tutti i punti per determinare il punteggio finale. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

In caso di parità, vince il giocatore con il territorio più esteso, a prescindere dalla presenza delle mucche.

Se vi è ancora parità, vince il giocatore con il maggior numero di mucche.

Se persiste parità, la vittoria sarà condivisa.

Esempio di punteggio

Dopo aver calcolato l'evento sovrappopolazione, Charlie calcola il punteggio finale.

Punti per i Territori

Ha creato un territorio deserto composto da 5 lotti con 1 meeple Mucca: ottiene **5 punti** (5 x 1).

Similmente, ottiene **21 punti** per il suo territorio canyon (7 x 3), **6 punti** per il suo territorio prato (3 x 2) e **16 punti** per il suo territorio fattoria (4 x 4).

Non ottiene alcun punto per il suo territorio foresta, perché non contiene nessun meeple Mucca.

Punti per le Risorse

Charlie ha in totale 4 simboli della pepita e 18 simboli pannocchia sul suo ranch. Queste risorse le valgono rispettivamente **4 punti, 1 punto e 18 punti**.

Punti per i Partner

Durante la partita, Charlie è riuscita a posizionare un Contadino su uno dei suoi domini. Questo segnalino vale **18 punti** aggiuntivi, grazie ai 18 simboli pannocchia presenti nel suo ranch.

	C	B	Y
	5		
	21		
	6		
	16		
	4		
1 	1		
	18		
	/		
	18		
	/		
=	89		



Charlie termina la partita con **89 punti**.

Variante Leggende del West

- gioco avanzato -



In questa variante, i giocatori stabiliscono uno scenario, e ogni giocatore impersona un personaggio leggendario.

PREPARAZIONE

Procedete con la stessa preparazione del gioco base, ma con un'eccezione: tutti i giocatori girano il loro tabellone sul lato Leggende del West.

Questi tabelloni hanno quantità e posizioni diverse dei ponti, e un diverso numero di lotti che può contenere:

Mary (viola): 1 ponte e 4 slot
Wesley (bianco): 2 ponti e 3 slot
Calamity (arancio): 2 ponti e 3 slot
Big Jo (verde): 3 ponti e 2 slot



SCEGLIERE LO SCENARIO

Potete:

- ★ Scegliere lo scenario che preferite, o
- ★ usare un metodo casuale. In questo caso:

Un giocatore prende i lotti numerati 1,2,3 e 4. Li mischia e ne pesca uno a caso. Il numero del lotto stabilisce lo scenario di gioco.

1. Sulla Zattera
2. Corsa all'Oro
3. Fuorilegge
4. La città di Moon River

Rimettete i 4 lotti nella pila all'interno della scatola.

Ogni scenario presenta un modo aggiuntivo per totalizzare punti alla fine della partita:

➔ Dopo aver applicato l'evento sovrappopolazione, i giocatori potranno scrivere i punti sulla riga inferiore del blocchetto segnapunti.

ANTEPRIMA DEL TURNO

Le regole per la variante Leggende del West sono identiche alla versione base.

1. SULLA ZATTERA

Il commercio di legname è un'attività redditizia! Se volete partecipare, vi servirà l'accesso ad una grande area per il taglio della legna vicino al fiume.

Area per il taglio della legna: è un gruppo di almeno 3 lotti foresta adiacenti, con almeno 1 di questi che tocca il fiume.



Esempio: un'area per il taglio della legna di 6 lotti foresta ottiene 40 punti.

Punteggio per lo scenario 'Sulla Zattera'

Alla fine della partita, ogni area per il taglio della legna ottiene 10 punti + 10 punti per foresta aggiuntiva nell'area.



Due aree di 3 lotti foresta ottengono 20 punti.

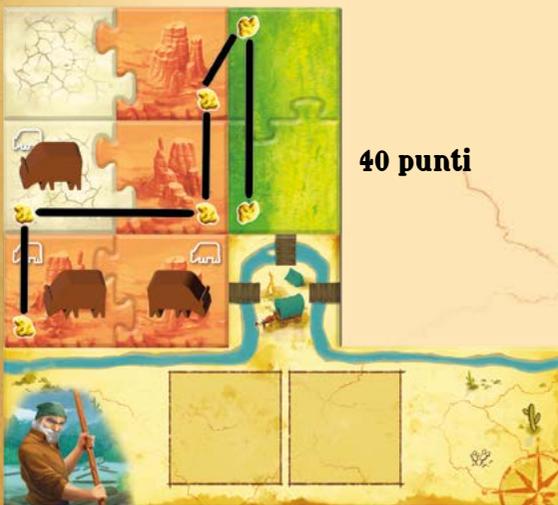
2. CORSA ALL'ORO

Si dice che i vostri ranch non nascondano solo pepite, ma autentiche vene d'oro! Riuscirete a sfruttarle?

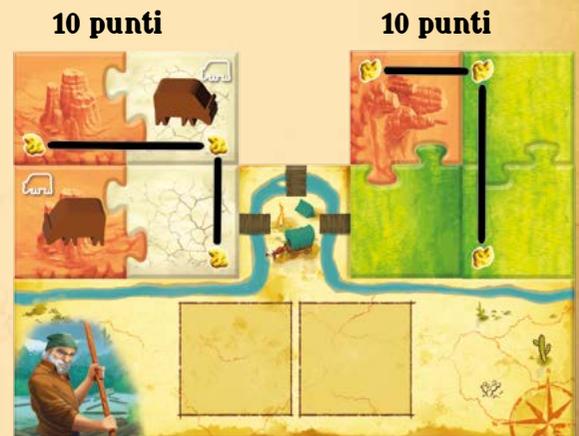
Vena d'oro: una vena d'oro è un gruppo di almeno 3 lotti adiacenti che contengono pepite.

Punteggio per lo scenario 'Corsa all' Oro'

Alla fine della partita, ogni vena d'oro ottiene 10 punti + 10 punti per ogni pepita aggiuntiva nella vena.



Esempio: una vena di 6 pepite ottiene 40 punti.



Due vene di 3 pepite ottengono 20 punti.

3. FUORILEGGE

Nei vostri ranch sono state scoperte miniere d'oro, e questo ha attratto molte gang di fuorilegge!

Gang dei fuorilegge: una gang è un gruppo di almeno 3 partner adiacenti, a prescindere dal tipo di territorio su cui sono ma a patto che uno di questi sia uno dei **banditi** (un **Desperado** o un **Ladro di Bestiame**).

Punteggio per lo scenario 'Fuorilegge'

Alla fine della partita, ogni fuorilegge ottiene 10 punti + 10 punti per partner aggiuntivo nella gang.



Esempio: una gang di 6 partner ottiene 40 punti.



Due gang di 3 partner ottengono 20 punti.

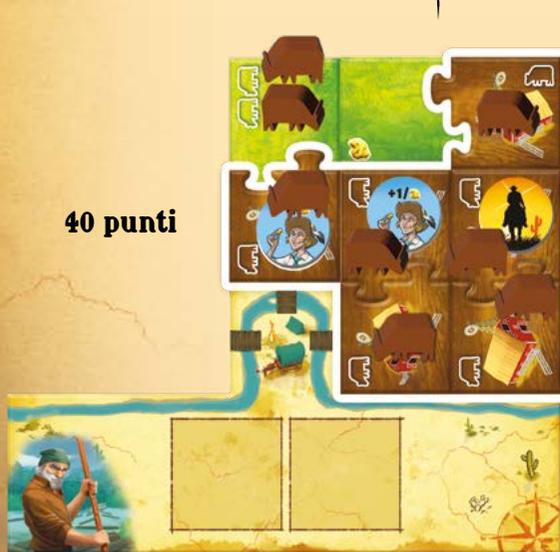
4. LA CITTÀ DI MOON RIVER

I vostri ranch stanno crescendo sempre di più, quindi dovete costruire città per accontentare i nuovi residenti.

Città: una città è costituita da almeno 3 fattorie adiacenti.

Punteggio per lo scenario 'Città di Moon River'

Alla fine della partita, ogni città ottiene 10 punti + 10 punti per ogni fattoria aggiuntiva nella città.



Esempio: una città di 6 fattorie ottiene 40 punti.



Due città composte da 3 fattorie ottengono 20 punti.

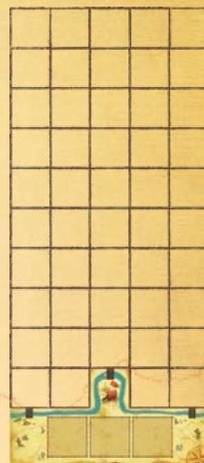
Regole speciali per la partita a 2 giocatori

Entrambe le varianti sono adatte per due giocatori.

Area del ranch

Nella partita a 2 giocatori, i ranchero competono per costruire il ranch più grande, utilizzando tutti i 96 lotti.

Dovete costruire il ranch in una griglia circoscritta di lotti 5 x 10, incluso il centro del tabellone.



Preparazione

Procedete con la preparazione di una delle due varianti, cambiando:

★ lo step **A**: ogni giocatore riceve 2 meeple Ranchero dello stesso colore e il rispettivo tabellone Riserva.

★ lo step **G**: il giocatore del primo meeple Ranchero estratto sceglie 1 dei 4 lotti disponibili e vi posiziona sopra il proprio Ranchero. Il secondo giocatore prende subito i suoi 2 meeple Ranchero e li posiziona in due lotti disponibili della colonna. Alla fine, il primo giocatore posiziona il secondo meeple Ranchero sull'ultimo lotto disponibile.

★ Posizionate le 2 tessere Bonus Paesaggio vicino l'area di gioco.

Anteprima del turno

Per ogni colonna di lotti, i giocatori effettuano 2 turni ciascuno, 1 turno per ogni meeple Ranchero.



Tessere Paesaggio Bonus

Ogni giocatore posizionerà al più 24 tessere domino, quindi 48 lotti. Ogni ranch ha 49 spazi disponibili, perché l'ultimo spazio è riservato per la tessera Paesaggio Bonus.

Conquista del West: ottenere una tessera Paesaggio Bonus

Il primo che raggiunge la decima e ultima fila del ranch deve (dopo aver applicato tutti gli effetti delle tessere domino):

- ★ Prendere 1 delle 2 Tessere Bonus Paesaggio.
- ★ Scegliere un lato.
- ★ Posizionare la tessera nel ranch secondo le regole di collegamento e applicare l'effetto reclutamento.

Se non è possibile posizionare la tessera, questa dovrà essere rimossa dal gioco.

Anche il secondo giocatore potrà richiedere e usare la tessera Bonus Paesaggio quando raggiunge la decima e ultima fila del ranch. .



x 7



x 6



x 4



x 2



x 2



x 6



x 5



x 4



x 2



x 1



x 1



x 3



x 4



x 4



x 2



x 2



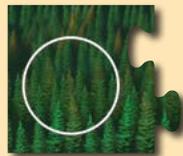
x 2



x 1



x 4



x 4



x 6



x 4



x 9



x 6



x 5



x 20



x 5



x 5



x 3



x 5



x 2