

COME SI GIOCA?

INTRO

Il gioco consiste in una **gita di sci alpinismo**. Ogni giocatore controlla uno sci alpinista e deve arrivare prima dei propri amici al rifugio.

Per prima cosa si **sceglie un itinerario** costituito da **percorsi alternativi** con tratti di sentiero diversi; si **consulta il Bollettino Neve** della zona, che potrebbe influenzare la percorrenza di certi tratti, ed infine si **valuta il proprio stato di forma**. Quindi, dopo il classico **briefing pre-partenza**, si **prepara lo zaino** scegliendo l'attrezzatura più idonea rispetto a quanto pianificato.

Dopo l'immane **prova Artva** per muoversi in sicurezza, non resta che partire: ogni sci alpinista ha a disposizione il **proprio mazzo di carte Energia** che utilizza **per avanzare sul percorso**. Ogni mazzo è diverso ed è caratteristico del personaggio che rappresenta.

La strategia di **avanzamento**, e quindi la **sceita della carta Energia da utilizzare ad ogni turno**, dipende come in una vera gita di sci alpinismo da molti fattori. Il primo che arriva al rifugio avrà il pranzo pagato dagli amici!

Ovviamente il tutto in **SICUREZZA**, tra meteo variabile, episodi, rifugi e rischio valanghe!

Vivere la Montagna è una di quelle cose per cui vale la pena vivere.

1. Scelta dell'Itinerario

Insieme, **scegliere un itinerario per la gita** sulla "Guida Itinerari sci alpinismo" (sotto) e creare la mappa unendo i tabelloni "Start", "Go" e "Finish".
Mischiare e **posizionare i 3 mazzi carte Episodio** negli appositi spazi sulla mappa. Queste carte rappresentano gli episodi positivi o negativi che possono verificarsi durante la gita.

L'itinerario è costituito da **diversi tratti**:

- SALITA:** tratto più classico dello sci alpinismo (2 corsie)
- TRAVERSO:** tratto di salita orizzontale su pendio ripido (1 corsia)
- DISCESA:** tratto semplice (3 corsie)
- GHIACCIAIO:** tratto tecnico (1 corsia)

L'arrivo può essere raggiunto attraverso il ghiacciaio oppure percorrendo il **sentiero alternativo, più semplice ma più lungo**. Nulla vieta che strada facendo la strategia possa cambiare.

Sul percorso sono presenti **caselle speciali**:

CAMBIO ASSETTO: poiché è necessario attrezzarsi in modo diverso a seconda del tratto da affrontare, è **obbligatorio sostare sulle caselle Cambio Assetto**, anche se la carta Energia giocata permetterebbe di proseguire oltre.

EPISODIO: pescare una carta dal **mazzo Episodio del tratto che si sta percorrendo**.

RIFUGIO: mischiare e pescare una carta dal **mazzo Rifugio** (creato da carte Energia scartate i turni precedenti) e aggiungerla alle proprie energie.

AZIONE: permette di **rallentare un amico** in tre mosse (vedi Punto 7 - Proseguimento della Gita).

GUIDA ITINERARI SCI ALPINISMO

ITINERARIO	GRADO	MAPPA
Presolana	MSA	Start A - Go A - Finish A
Redorta	BSA	Start A - Go A - Finish B
Gran Zebrù	MSA	Start A - Go B - Finish A
Monte Rosa	MSA	Start A - Go B - Finish B
Monte Bianco	OSA	Start B - Go A - Finish A
Adamello	OSA	Start B - Go A - Finish B
Cevedale	BSA	Start B - Go B - Finish A
Lyskamm	OSA	Start B - Go B - Finish B

Scala difficoltà sci alpinismo:
MSA: Medio Sciatore Alpinista BSA: Buono Sciatore Alpinista OSA: Ottimo Sciatore Alpinista

2. Consultazione Bollettino Neve



Per conoscere la pericolosità della gita, un **giocatore a caso** pesca dal mazzo Bollettino Neve la carta di rischio che caratterizzerà l'intera partita. Il **grado di rischio** influenza la percorrenza di certi tratti del percorso per tutti i giocatori.

Per segnalare il pericolo, posizionare le **bandierine di distanziamento** sulla mappa nei tratti indicati dalla carta Bollettino Neve.

Esempio Itinerario: PRESOLANA



FINISH

GO

START

3. Valutazione Stato di Forma

Ogni giocatore pesca a caso una **carta Personaggio** e prende il **mazzo Energia** dello sci alpinista **corrispondente** e un **Gettone Riposo**.

I sei personaggi tipici dello sci alpinismo sono:

ESALTATO



GRINTA



GURU



TUTINA



LENT MA SEGUENT



BOMBA



I sei mazzi sono diversi e rappresentano le diverse caratteristiche peculiari dei personaggi.

La **carta Energia** indica di quante caselle si può avanzare.

Esempio: Il **LENT MA SEGUENT** ha più carte rispetto all'**ESALTATO** poiché l'arma vincente di questo personaggio è la costanza.

Al contrario l'**ESALTATO** ha meno carte, ma con energie più alte poiché il suo cavallo di battaglia è l'esplosività.

3

4. Briefing pre-partenza

REGOLE GENERALI:

Avanzamento:

- All'inizio di ogni turno, tutti gli sci alpinisti **contemporaneamente** scelgono a loro discrezione una carta Energia dal proprio mazzo, e la pongono **coperta** davanti a sé.

- Partendo sempre dal **giocatore più avanzato**, e seguendo l'ordine in cui gli sci alpinisti si trovano **sulla mappa**, tutti i giocatori:

- Mostrano la propria carta Energia agli altri giocatori
- Avanzano del numero corrispondente di caselle
- Scartano la carta Energia utilizzata a faccia in giù nel mazzo Rifugio.

Precedenza:

- Il giocatore che **per primo arriva** su una casella occupa la **corsia più a destra** e avrà la **precedenza al prossimo turno**.

- I giocatori sul **Ghiacciaio** hanno sempre la **precedenza** rispetto a chi si trova sui **percorsi alternativi**.

4

Sorpasso:

- Uno sci alpinista può superarne un altro, purché la **casella di destinazione** abbia almeno una **corsia libera**. Se la casella di destinazione ha tutte le **corsie già occupate**, occorre **fermarsi** in quella immediatamente **precedente** (se libera), rispettando gli eventuali limiti di distanziamento imposti dal grado di rischio (vedi Punto 2 - Consultazione Bollettino Neve).

- In caso di sorpasso dello sci alpinista che sta tracciando (*Regola della Prima Traccia*), la **Zavorra** passa al nuovo giocatore più avanzato **solo** all'inizio del turno successivo.

REGOLE SPECIFICHE:



Salita e Traverso: solo su questi tratti si applica la **Regola della Prima Traccia**; all'inizio di ogni turno, lo sci alpinista più avanzato sulla mappa che si trova su un tratto **dove non è ancora transitato nessuno**, applica alla sua pedina la **Zavorra** (sotto pedina verde da inserire dall'alto) e il **valore** della sua **carta Energia** sarà **ridotto di 1**.

Questo, poiché uno sci alpinista che avanza su neve fresca, si trova ad affondare più degli altri e a faticare maggiormente (in gergo: "sta tracciando").



Discesa: si avanza **minimo di 4 caselle** indipendentemente dalla carta Energia giocata. (Esempio: la carta Energia 2 vale 4).



Ghiacciaio: è sempre la via **più breve**, per percorrerlo è **obbligatorio avere i ramponi**. Si avanza **massimo di 4 caselle** indipendentemente dalla carta Energia giocata. (Esempio: la carta Energia 6 vale 4).

5. Allestimento Zaino

È il momento di equipaggiarsi sulla base di quanto appena pianificato compilando la propria **Lista Zaino** con le attrezzature a disposizione. Lo zaino è quasi pronto e ogni sci alpinista deve riempire i **12 litri rimanenti** con il materiale più congeniale al **percorso** che ha in mente, al **grado di rischio** e alle proprie **energie**.

ATTREZZATURA SPECIALE:



Kit Artva, Pala e Sonda (0 litri)
è obbligatorio in ogni gita di sci alpinismo poiché permette il soccorso dei travolti in valanga. Spuntatelo sulla lista zaino!



Ramponi (6 litri)
permettono di attraversare il **Ghiacciaio**. Senza di essi si è costretti a "prenderla larga" per il percorso alternativo.



Picozza (4 Litri)
permette di accelerare il passo sul **Ghiacciaio**: +1 rispetto alla carta Energia giocata, che alza il limite di avanzamento a massimo 5 caselle.



Casco (4 Litri)
permette di accelerare il passo in **Discesa**: +1 oltre l'avanzamento minimo di 4 o rispetto al valore della carta Energia giocata.

ATTREZZATURA STANDARD (2 litri):

**Kit Pronto Soccorso
Tè alla Rosa Canina**

**Imbrago e Corda
Occhiali da sole**

**Pane e salame
Pelli di scorta**

Tutta l'attrezzatura può essere **utilizzata più volte** durante la gita ed è obbligatorio applicarne i vantaggi. Alcune carte Episodio comportano la **cessione di un'attrezzatura** a un altro giocatore. In quel caso l'attrezzatura deve essere **cancellata dalla propria lista zaino** e **aggiunta nella lista zaino del giocatore che la riceve**, anche superando il limite massimo di 12 litri.

5

6

7

Curiosità

Curiosità: Attrezzatura

ARTVA: Apparecchio Ricerca Travolti in Valanga. Lo strumento è sostanzialmente una ricetrasmittente che serve a localizzare le persone travolte da una valanga. Lo sci alpinista indossa l'ARTVA in modalità trasmissione, i soccorritori in modalità ricezione.

RAMPONI E PICOZZA: sono attrezzi appartenenti all'equipaggiamento alpinistico utilizzati per la progressione su ghiaccio o neve ghiacciata.

Curiosità: Cosa è la Prova ARTVA?

È il test per verificare il funzionamento degli ARTVA di tutti i partecipanti all'inizio di una gita.

Uno dei metodi più comuni è detto **"il cancelletto"**. Il capo gita resta fermo e gli altri partecipanti passano davanti a lui. In questo modo si controlla il funzionamento degli apparecchi.



6. Prova ARTVA per la partenza



Il giocatore che è stato in **montagna più di recente** parte per primo. Da lui in **ordine orario** si predispongono gli sci alpinisti sulla linea di partenza. Ogni giocatore **sceglie a propria discrezione** una carta Energia, e la dispone coperta davanti a sé.



In ordine, si esegue la **"Prova ARTVA"** che permette di verificare il corretto funzionamento del dispositivo Artva all'inizio della gita. **Attenzione:** gli sci alpinisti che hanno dimenticato di spuntare la casella Kit Artva, Pala e Sonda nel proprio zaino saltano direttamente il turno. Per eseguire la prova lanciare a turno il dado Effetto:



Via libera. Lo sci alpinista può giocare la carta Energia scelta, avanzare del numero corrispondente di caselle e scartarla coperta nell'apposito spazio per le carte Rifugio. Il **primo giocatore è soggetto alla regola della Prima Traccia.**



L'Artva non è stato acceso in trasmissione oppure ha la batteria scarica, pertanto, non si è rintracciabili nel malaugurato caso di valanga. La carta Energia scelta viene scartata coperta nell'apposito spazio per le carte Rifugio e si **avanza di sole due caselle.**

ATTREZZATURA	SALITA & TRAVERSO	DISCESA	GHIACCIAIO	LITRI	✓
KIT ARTVA, PALA & SONDA	OBBLIG.	OBBLIG.	OBBLIG.	0	
RAMPONI			OBBLIG.	6	
PICOZZA		+1		4	
CASCO		+1		4	
Kit pronto soccorso	⊛	⊛	⊛	1	
Tè alla Rosa Canina	⊛	⊛	⊛	2	
Imbrago e corda	⊛	⊛	⊛	2	
Occhiali da sole	⊛	⊛	⊛	2	
Pane e salame	⊛	⊛	⊛	2	
Pelli di scorta	⊛	⊛	⊛	2	

Probabilità di caduta in caso di episodi negativi nei diversi tratti:
 ⊛ BASSA ⊛ MEDIA ⊛ ALTA



Il numero di fiocchi di neve indica il livello di protezione da episodi negativi garantito dall'attrezzatura nei vari tratti.

7. Proseguimento della Gita

All'inizio di ogni turno, si continua ad avanzare utilizzando le carte Energia.

ESAURIMENTO CARTE ENERGIA

Nel caso si esauriscano le carte Energia, si avanza di sole **2 caselle**.

Fanno eccezione i seguenti casi:

- Se il giocatore sta tracciando avanzerà solo di 1 casella (su **Salita e Traverso**)
- Se il giocatore ha la piccozza avanzerà di 3 caselle (sul **Ghiacciaio**)
- Se il giocatore ha il casco avanzerà di 5 caselle (sulla **Discesa**)



GETTONE RIPOSO

Permette, saltando un turno, di pescare una carta Energia dal mazzo Rifugio.

Ogni giocatore può utilizzare il suo gettone in **qualsiasi momento** della gita, ma **solo una volta**.

Lo sci alpinista che vuole riposare:

1. **Dichiara l'utilizzo** del gettone all'inizio del turno, **prima che gli altri giocatori rivelino** la carta Energia scelta.
2. **Salta il turno** e pesca una carta a caso dal mazzo Rifugio.



EPISODIO VALANGA

Coinvolge gli sci alpinisti che si trovano **sulla casella Episodio interessata** e **due caselle avanti e due caselle dietro** di essa.

Non coinvolge gli sci alpinisti che si trovano **sulle caselle Cambio Assetto**.
Se uno degli sci alpinisti coinvolti possiede la **Zavorra (Prima Traccia)**, questa **passa al primo giocatore del turno successivo** che si muove su quel tratto.

1. Lanciare il **dado Azione**, che presenta i colori del Bollettino Neve proporzionali alla probabilità che si verifichi una valanga.
2. Se il risultato è il **colore corrispondente al grado di rischio della gita** (vedi Punto 2 - Consultazione Bollettino Neve), la valanga trascina i giocatori al Cambio Assetto precedente.

AZIONE

Permette di **rallentare** un amico in tre mosse. Il giocatore che capita su questa casella deve:

1. Lanciare il dado Azione per scoprire l'effetto dell'azione in base al colore:
 - ARANCIONE:** offri frutta secca a tutti. Al termine del turno in corso, **tutti** i giocatori, tranne il giocatore scelto, **avanzano di 1 casella** se possibile. Non si applicano gli effetti delle caselle di destinazione.
 - GIALLO:** ti fai lanciare un gel energetico da un amico, **rubandogli una carta Energia** dal suo mazzo pescata casualmente. (Azione non applicabile se tutti i compagni hanno esaurito le carte Energia)
 - VERDE:** l'amico scelto ha perso uno sci. Deve **tornare immediatamente al Cambio Assetto** precedente per recuperarlo. Se l'amico sta tracciando, la Zavorra passa al primo giocatore del turno successivo. (Azione non applicabile su un amico che si trova già su una casella Cambio Assetto)
2. **Scegliere l'amico da rallentare**
3. **Lanciare il dado Effetto per scoprire l'esito dell'azione**

✓ L'azione ha effetto

✗ L'azione è annullata



8

Arrivo

Quando uno sci alpinista **arriva al Rifugio finale per primo**, può festeggiare la **vittoria** e iniziare a gustare il piatto di polenta offerto da tutti gli altri!

SPECIALE GRAND TOUR (facoltativo)

Farvi offrire la polenta non soddisfa il vostro orgoglio? Allora sfidate i vostri amici al **Grand Tour!** Affrontate una mappa dopo l'altra fino a sfinito. Prima di ripartire, gli ultimi due in classifica generale scarteranno una carta Energia pescata a caso dal mazzo dei primi due.

Ad ogni arrivo, tenete traccia dell'ordine e assegnate i seguenti punteggi:



- 1° ➕ 10 punti
- 2° ➕ 7 punti
- 3° ➕ 5 punti
- 4° ➕ 3 punti
- 5 ➕ 2 punti
- 6 ➕ 1 punto

8. ARRIVO
Quando uno sci alpinista arriva al Rifugio finale per primo, può festeggiare la vittoria e iniziare a gustare il piatto di polenta offerto da tutti gli altri!
6. PROVA ARTVA PER LA PARTENZA
Ogni giocatore deve scegliere l'attrezzatura da portare con sé nello zaino. Massimo 12 litri.
5. ALLESTIMENTO ZAINO
Ogni giocatore scarta la carta Energia utilizzata nel mazzo Rifugio.
4. BRIEFING PRE-PARTENZA (regole avanzamento)
Tutti i giocatori contemporaneamente scelgono la carta Energia.
3. VALUTAZIONE STATO DI FORMA
Ogni giocatore pesca a caso una carta Personaggio e prende il mazzo Energia dello sci alpinista corrispondente e un Gettone Riposo.
2. CONSULTAZIONE BOLLETTINO NEVE
Bollettino Neve la carta di rischio che caratterizzerà l'intera partita.
1. SCELTA DELL'ITINERARIO
Insieme, scegliere un itinerario per la gita sulla "Guida itinerari sci alpinismo" e creare la mappa unendo i tabelloni "Start", "Go" e "Finish".

... in pillole

Pelli di Foca



REGOLAMENTO