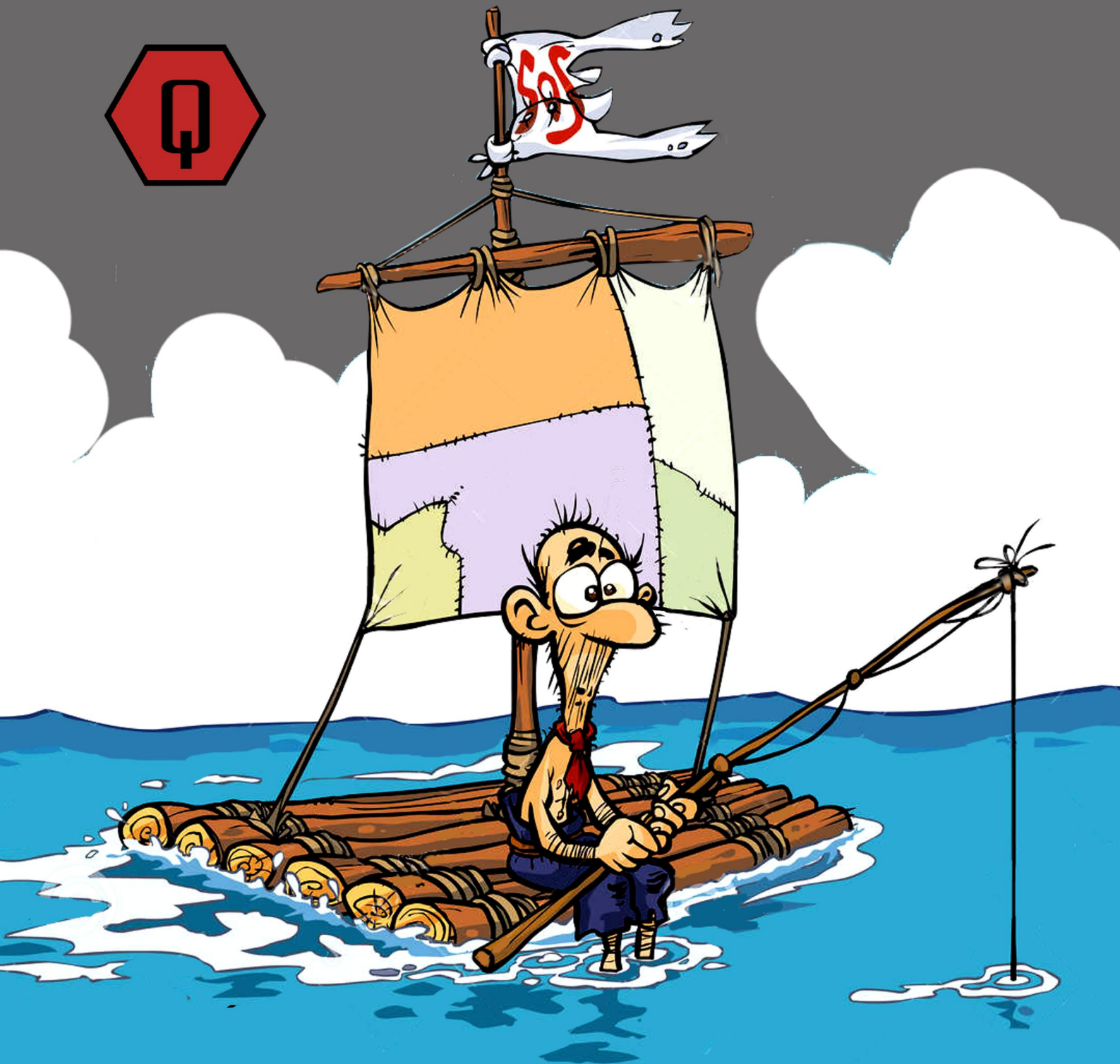


# IL NAUFRAGO

## GIOCO IN SOLITARIO



# IL NAUFRAGO®

MINI GIOCO DA TAVOLO IN SOLITARIO CON REGOLE COMPLETO

*DEDICATO A OGNI ADULTO O BAMBINO CHE ALZA GLI OCCHI DAL CELLULARE PER USARE LA PROPRIA FANTASIA.*

IL NAUFRAGO® 0.1 Terminato il 23/05/2021 è un gioco da tavolo semplice in solitario che simula il sopravvivere a un naufragio, realizzato da Qwein Molinari Michele, liberamente scaricabile, stampabile e utilizzabile in modo gratuito come altri giochi realizzati dal sito:

<http://giochidiquwein.altervista.org>

Il gioco, non deve subire mutazioni, copie anche parziali senza il consenso dell'autore, o diventare commerciale. Viene concesso con la formula guarda, stampa, gioca in modo gratuito. Crescere non significa smettere di sognare.

Molinari Michele - Qwein

[qwein@hotmail.it](mailto:qwein@hotmail.it)

## IL GIOCO

Si tratta di un gioco in solitario per metterti alla prova.

In seguito a una tempesta, ti trovi in mare, pochi legni, qualche cassa, delle corde con cui fare una zattera. Della nave non resta nulla, nessuna scialuppa o altro superstite. Lo scopo del gioco è quello di sopravvivere, raggiungere la terra ferma prima che la zattera improvvisata affondi.

Tu non sai nuotare. Incontrerai squali, tempeste con onde altissime, scogli, e tanto altro, che metteranno a dura prova la tua tempra.

E il poco cibo pescato e l'acqua potabile stanno finendo. Presto si patirà la fame e la sete. Ogni turno si perde un punto cibo o un punto acqua a scelta. Vinci se superi 30 turni in mare... UNA NAVEE!!!

Va cancellato a matita nella plancia di gioco (La Zattera).

## MATERIALI

La figura della zattera. Una plancia di gioco per acqua (10), cibo (10) e punti zattera (6). 1 dado a 6 facce per la direzione del vento e le azioni. La mappa del mare con la rosa dei venti. Carta e matita.

Per cominciare poni la pedina zattera al centro della mappa esagonale (Piccola Q di Qwein).

## NAVIGAZIONE

1 - La Rosa dei venti. Va lanciato 1D6, un dado a sei facce per stabilire la direzione del vento. Infatti la zattera si può posizionare solo verso la direzione del vento uscita o nelle due posizioni adiacenti per numero. Quindi non può spostarsi contro vento.

2 - Il tratto di mare. Lancia 1d6 per stabilire, che cosa troverai in quel tratto di mare. In base a cosa viene indicato disegna sull'esagono interessato della mappa l'incontro e verifica la tabella sottostante AZIONI MARE per stabilire cosa accadrà.

## AZIONI MARE



1 - **MARE CALMO** Non accade nulla. Ma se vuoi, lanciando 1D6 e ottenendo 1 al risultato senza entrarvi e o subire conseguenze, potrai esplorare un pezzo di mare vicino rivelandolo.



2 - **TEMPESTA** Lancia il dado 1D6. Se il risultato è pari 1 danno alla zattera. Se dispari guadagni +1 acqua.



3 - **SCOGLI** Lancia il dado 1D6. Se il risultato è pari, un danno alla zattera. Se dispari con molta abilità eviti lo schianto.



4 - **MARE CALMO** Non accade nulla. Ma lanciando 1D6 e ottenendo 1 al risultato senza entrarvi e o subire conseguenze, potrai esplorare un pezzo di mare vicino.



5 - **SQUALO** Ogni turno attacca la zattera, quindi o perdi cibo o subisci un danno. In alternativa lancia 1d6 con 1 o 2 sei riuscito a ferirlo a bastonate e si allontana.



6 - **GABBIANO** siamo sulla buona strada, trovane altri due, significa che la terra è vicina. Trovato il quarto gabbiano... TERRA!!! TERRA IN VISTA... SEI SALVO !!



### PEDINA ZATTERA

Ritagliare e posizionare per il gioco al centro della mappa.

**ATTENZIONE !!** Sarà possibile, vento permettendo di poter ripassare sulle pedine mare già uscite, essere indipendentemente dal disegno riportato, saranno di mare calmo. E' una perdita di cibo e tempo, ma a volte può essere necessaria questa manovra.

## AZIONI EXTRA

**SACRIFICIO** Se la zattera subisce 1 danno allo scafo, il giocatore potrà decidere di sacrificare 1 punto acqua e 1 punto cibo, o 2 acqua o 2 cibo per evitare il danno. Buttando in acqua le provviste, alleggerendo la zattera.

**PESCA** Ogni inizio turno lancia 1D6 nel tentativo di pescare qualcosa. 1 al risultato si aggiunge 1 punto cibo.

## CIBO E ACQUA

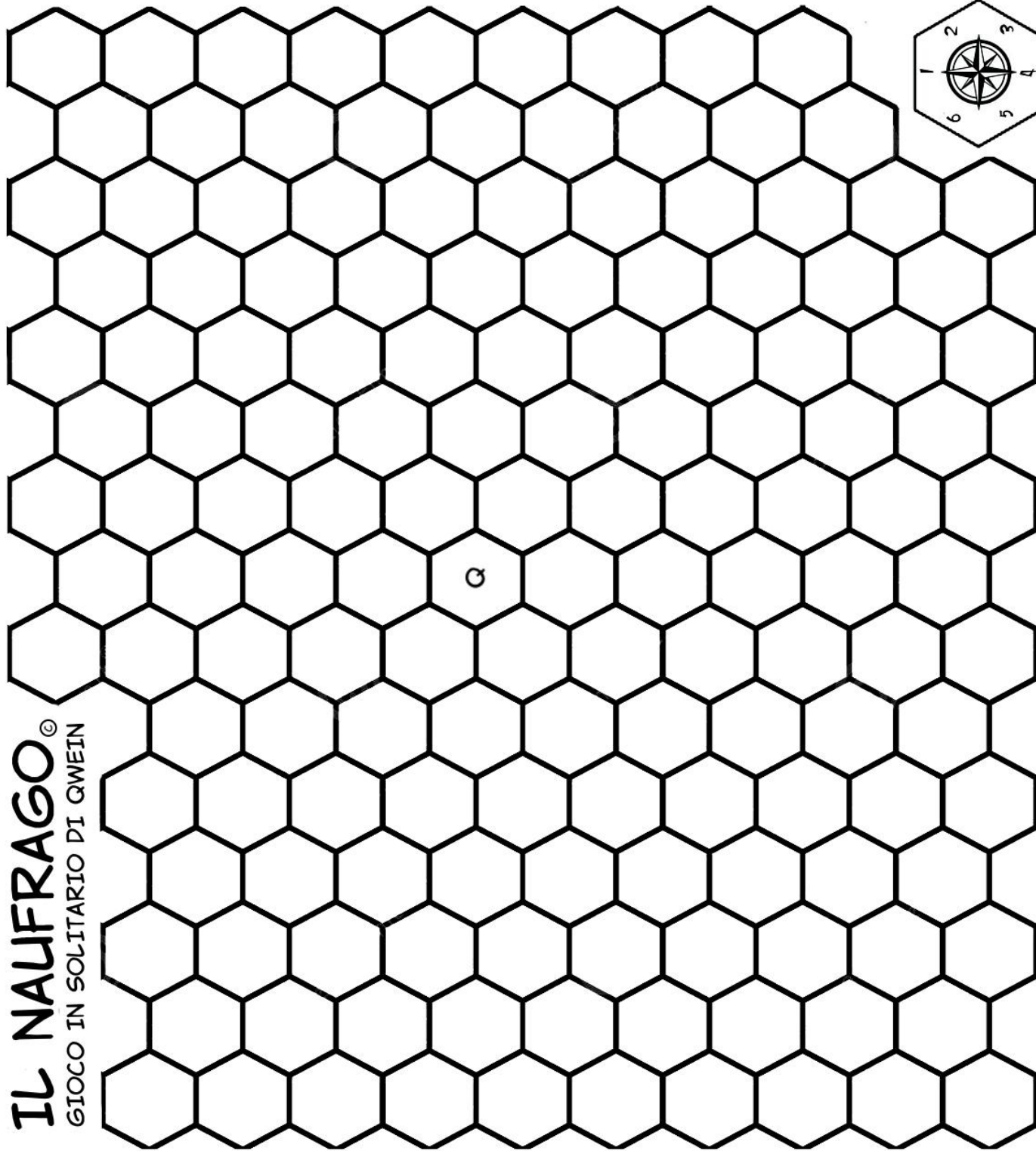
Terminare il cibo, resteranno 5 turni ancora da poter trovare terra. Superati fine avventura.

Terminata l'acqua resteranno 4 turni ancora per poter trovare terra. Superati fine avventura.

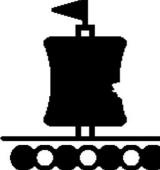

## USCIRE DALLA MAPPA

Una piovra gigante incuriosita e attratta dall'odore dei tuoi piedi a mollo, aggredisce la zattera schiacciandola.

# LA MAPPA DEL GIOCO



**IL NAUFRAGO**<sup>©</sup>  
GIOCO IN SOLITARIO DI QWEIN

IL NAUFRAGO		GIOCO IN SOLITARIO DI QWEIN			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>