

# RAWSIKO

## MATERIALS AROUND US

# MANUALE DELLE REGOLE

NUMERO DI GIOCATORI: 3-5

ETÀ CONSIGLIATA: 10+

RAWsiko è stato sviluppato nell'ambito di  
Raw MatTERS Ambassadors at Schools



RAWsiko è stato creato da:



National Research Council of Italy

Le versioni digitali di RAWsiko sono state sviluppate da:



 This activity has received funding from the European Institute of Innovation and Technology (EIT), a body of the European Union, under the Horizon 2020, the EU Framework Programme for Research and Innovation

## BACKGROUND

Il gioco ha luogo in un futuro nel quale la Cina, il maggiore esportatore di materie prime critiche, ha deciso di chiudere le proprie frontiere, impedendo qualsiasi forma di contatto con il resto del mondo. A seguito di questa scelta, una disperata "corsa alle materie prime" ha avuto inizio.

Ogni giocatore è a capo di un'enorme azienda attiva in vari settori (indicati dalla Carta Obiettivo ricevuta a inizio partita) che impiegherà i propri Asset (rappresentati dalle pedine di gioco) in tutto il mondo per procurarsi l'accesso alle materie prime critiche di cui ha bisogno e tenere alla larga le aziende rivali.

## SIMBOLI



Battaglia  
Commerciale



Bottone  
Informazioni



Materie  
Prime



Conquista  
del Territorio



Bottone  
Prossimo  
Giocatore



Turni  
di Gioco



Spostamento  
degli Asset



Bottone  
Menu



Giocatore  
Anonimo



Preparazione  
del Gioco



Bottone  
Obiettivo  
dettagliato



Giocatore  
Attuale



Fase  
d'Azione



Bottone  
Chat



Asset



Fase  
d'Investimento



Stato del Server  
di Gioco



Commercio  
con la Cina

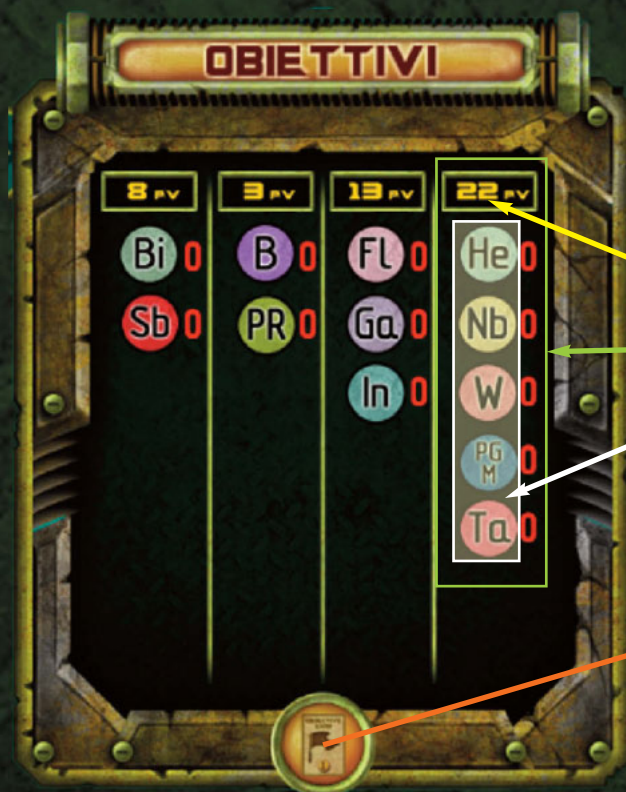
# IMPOSTAZIONI



Pannello Impostazioni: (a sinistra) opzioni attivate per la partita in corso; (a destra) informazioni e preferenze dell'Avatar Giocatore

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve una **Carta Obiettivo casuale**: essa contiene le Applicazioni che dovrà completare per fare punti e vincere la partita. Puoi vedere i tuoi Obiettivi nel pannello "Obiettivi" in basso a destra, e puoi espanderli cliccando sul bottone in fondo al pannello.



Esempio di Obiettivo del Giocatore, composto da 4 Applicazioni: Agenti Antifiamma (8pv), Fertilizzanti (3pv), Macchine Fotografiche (13pv) e Strumentazioni Mediche (22pv), rispettivamente

Punti Vittoria

Applicazioni

Materie Prime necessarie



Obiettivo dettagliato

Poi, tutti i giocatori scelgono i propri **Territori di partenza** sulla mappa e posizionano i propri **Asset iniziali**. Il numero esatto di ciascuno e la procedura da seguire dipenderanno dal numero di giocatori e dall'attivazione o meno dell'opzione "Preparazione Avanzata".

### *Territori Iniziali (Preparazione Semplice)*

Con questa preparazione, ciascun giocatore può scegliere piuttosto liberamente in quale aree del mondo cominciare la partita, in modo da essere il più vicino possibile alle Materie Prime che gli servono per completare gli Obiettivi.

Ciascun giocatore sceglie un Continente cliccando sul ritratto vuoto accanto ad esso, e poi sceglie alcuni suoi Territori adiacenti gli uni agli altri cliccando su di essi; il giocatore seguente fa lo stesso, e così via. Quando tutti i giocatori hanno scelto un Continente e alcuni Territori su di esso, tutti possono scegliere un secondo Continente e fare di nuovo la stessa cosa, questa volta seguendo l'opposto dell'ordine di gioco (ovvero, l'ultimo giocatore sceglierà il suo primo Continente e poi immediatamente anche il suo secondo).

Se ci sono ancora Continenti non occupati sulla mappa bisogna sempre scegliere uno di essi; non puoi mai scegliere un Continente dove due giocatori si sono già posizionati, o scegliere due volte lo stesso Continente. Ovviamente, non si può neanche mai scegliere un Territorio che appartiene già ad un altro giocatore.

In base al numero di giocatori, la quantità di Territori che ciascuno potrà scegliere cambia:

3 giocatori: 3 Territori nel primo Continente, 2 Territori nel secondo Continente

4 o 5 giocatori: 2 Territori nel primo Continente, 1 Territorio nel secondo Continente



Esempio di turno di preparazione del Gioco: Sun ha scelto l'Oceania come suo primo continente, poi ha scelto i suoi Territori Iniziali: Vietnam, Nuova Guinea e Australia

### *Territori Iniziali (Preparazione Avanzata)*

Quando l'opzione "Preparazione Avanzata" è attiva, i giocatori non potranno scegliere i loro Continenti iniziali, che verranno invece assegnati casualmente e automaticamente dal gioco. Tutte le altre regole della Preparazione Semplice continuano a venire applicate.

## Posizionare gli Asset Iniziali

Quando hanno finito di scegliere i propri Continenti e Territori, i giocatori possono distribuire il resto dei propri Asset iniziali. Questo Asset possono essere posizionati solo su Territori già di proprietà del loro giocatore.

Clicca su un Territorio per posizionare 1 Asset aggiuntivo su di esso. Il numero di Asset che puoi ancora mettere sulla mappa è visibile nel pannello Giocatore in alto a sinistra.



Esempio di turno di preparazione del Gioco: Sun ha posizionato i suoi 3 Asset, 2 sul Vietnam e 1 sulla Nuova Guinea rispettivamente, e deve posizionare ulteriori 3 Asset per completare il suo turno

## COME SI GIOCA

Una volta ultimata la preparazione, il gioco vero e proprio ha inizio. Ogni partita a Rawsiko è suddivisa in *Turni* (si può cambiare il numero di Turni che dureranno le partite nel menu Opzioni). Durante ciascun Turno tutti i giocatori potranno, uno dopo l'altro, muovere i propri Asset sulla mappa per occupare dei Territori vuoti o sottrarne ad altri giocatori.

Per avere il controllo di una certa **Materia Prima**, è sufficiente che un giocatore abbia il controllo di un qualsiasi Territorio del mondo nel quale sia presente quella Materia. Controllare più volte una stessa Materia Prima in Territori diversi non ha alcun effetto pratico ulteriore (a parte garantire che si manterrà il possesso della Materia Prima anche si perde uno dei Territori nei quali è presente).

Le Materie Prime che possiedi sono evidenziate in verde sulla mappa di gioco. Le Materie Prime che non possiedi, ma delle quali hai bisogno per completare uno o più dei tuoi Obiettivi, sono evidenziate in arancione.



Esempio di Materie Prime evidenziate: Sun possiede già le Materie Prime evidenziate in verde, mentre deve ottenere le Materie Prime evidenziate in arancione, richieste per il suo Obiettivo

## TURNI

Ogni Turno di gioco è suddiviso in due Fasi.

### Fase di Investimento

*Durante il solo primo Turno della partita, la Fase di Investimento non si verifica*

Ogni Fase di Rinforzo rappresenta l'inizio di un nuovo Turno, e viene completata prima di qualsiasi altra azione.

Tutti i giocatori ricevono e posizionano nuovi Asset durante questa Fase. Gli Asset ricevuti da ciascun giocatori è uguale al numero di Materie Prime diverse sotto il suo controllo all'inizio del Turno diviso per 3 (arrotondando per eccesso); ogni Materia vale sempre per 1, anche se la si controlla in più Territori. Si può vedere un'anteprima di quanti Asset ciascun giocatore riceverebbe durante la successiva Fase di Investimento, allo stato attuale delle cose, dal pannello "Stato Partita" in alto a destra.

Questi nuovi Asset possono essere messi dal giocatore in qualsiasi Territorio che è già sotto il suo controllo. È sufficiente cliccare su di un Territorio che possiedi per posizionare su di esso 1 dei tuoi nuovi Asset.

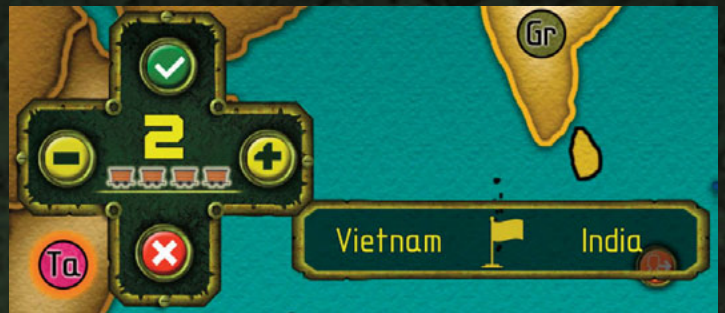


Esempio di Fase d'Investimento: Sun deve posizionare 4 Asset (a sinistra) e ha deciso di posizionare 2 Asset in Ucraina e 2 in Turchia rispettivamente (a destra)

## Fase d'Azione

Una volta posizionati tutti gli investimenti, il primo giocatore può giocare la propria Fase d'Azione. Il giocatore può spostare i propri Asset su qualsiasi Territorio adiacente (o collegato da una linea tratteggiata sulla mappa). Quando un giocatore ha completato la propria Fase d'Azione inizia quella del giocatore successivo, e così via.

Per muovere i tuoi Asset da un Territorio a un altro, prima clicca sul Territorio di partenza, poi clicca sul Territorio d'arrivo, poi usa il pannello in basso a destra per regolare il numero di Asset che vuoi spostare ("+" e "-"), e infine fai click sul tasto " " per confermare il movimento. Se hai cambiato idea, premi il tasto "X" per deselezionare tutto.



Esempio di situazione comune del Pannello Azione: il Giocatore Attuale ha scelto di occupare l'India, spostando 2 Asset partendo dal Vietnam



Esempio: Sun possiede 4 Asset in totale in Ucraina, ma può usarne ancora solo 2

Ciascun singolo Asset può spostarsi **una sola volta** durante ogni Fase d'azione. Per aiutarti a tenere traccia di quali Asset hai già mosso nel Turno in corso, su ogni tuo Territorio sono visibili due numeri: il primo numero indica quanti Asset in quel Territorio non si sono mossi e posso quindi ancora agire, il secondo numero quanti Asset in totale hai sul Territorio. Conseguentemente, quando il primo numero in un Territorio è 0 non puoi avviare alcuna azione da quel Territorio fino al tuo prossimo turno.

Se un giocatore desidera spostare dei propri Asset su di un Territorio vuoto, esso e tutte le sue Materie Prime passano immediatamente sotto al controllo del giocatore. Se invece nel Territorio di arrivo sono già presenti Asset di un altro giocatore, ha automaticamente inizio una **Battaglia Commerciale** per determinare se il precedente proprietario manterrà il possesso del Territorio o se sarà costretto a cederlo all'attaccante.

Quando ha luogo una Battaglia, il **numero massimo di Asset che entrambi i giocatori possono usare è limitato a 3**, anche se ne hanno di più sui due Territori. Il difensore difende sempre automaticamente con il numero massimo di Asset possibile, mentre l'attaccante può cambiare il numero di Asset utilizzati dal pannello in basso a sinistra, come normale. **La Battaglia viene risolta automaticamente** dal gioco seguendo le regole qui descritte:

Sia l'attaccante che il difensore tirano tanti dadi quanti sono gli Asset con cui stanno attaccando/difendendo.

Il risultato più alto dell'attaccante viene abbinato al risultato più alto del difensore; se entrambi i giocatori hanno lanciato almeno due dadi, il secondo risultato più alto dell'attaccante viene abbinato con il secondo risultato più alto del difensore; se entrambi i giocatori hanno lanciato tre dadi, gli ultimi due risultati rimasti vengono abbinati.

Se un giocatore ha lanciato più dadi dell'altro, tutti i risultati rimanenti (quelli più bassi) vengono semplicemente ignorati.

Per ciascuna coppia di risultati venutasi a creare, il giocatore che ha ottenuto il risultato minore perde un Asset, che viene rimosso completamente dalla mappa di gioco. Se una coppia finisce in pareggio, è sempre l'attaccante a perdere un Asset.



Esempio di Battaglia Commerciale: Sun sta attaccando la Germania dalla Turchia utilizzando 3 Asset. Sawyer potrà difendersi solo con 2 Asset

Se tutti gli Asset del difensore sono stati distrutti durante la Battaglia, tutti gli Asset sopravvissuti che avevano attaccato sono automaticamente spostati sul Territorio conquistato. Se dopo la Battaglia il difensore ha ancora degli Asset nel Territorio attaccato, l'attacco è fallito e il difensore mantiene il possesso del Territorio.

Si può provare a conquistare lo stesso Territorio più volte per turno, finché si hanno degli Asset che possono muoversi su di esso. È anche bene notare che un Asset che ha preso parte ad una Battaglia Commerciale terminata in una sconfitta per l'attaccante non conta come "mosso".



Esempio di risultato dopo una Battaglia Commerciale: Sun ha perso completamente il suo attacco. Infatti i suoi 3 Asset non vincono contro i 2 Asset di Sawyer

## ELIMINAZIONE DEI GIOCATORI

Un giocatore che rimane completamente senza pedine Asset sul Tabellone di gioco è **immediatamente eliminato dalla partita**, e non può più agire in alcun modo. Venire eliminati produce una **sconfitta automatica**, persino rispetto a qualcuno che totalizza 0 punti ma sopravvive fino al termine della partita.



### Regola opzionale: Morsa monopolistica

Se l'opzione "Regola: Morsa Monopolistica" è attiva, ogni volta che un giocatore viene eliminato il segna-Turni avanza immediatamente di uno (di fatto riducendo la partita di un Turno per ciascun giocatore eliminato). La regola non si applica se un giocatore viene eliminato durante l'ultimo Turno di gioco.



Il simbolo della "X" sulla clessidra indica che l'opzione della Morsa Monopolistica è attiva

## FINE DELLA PARTITA

Quando l'ultimo Turno è stato completato, la partita ha fine e viene determinato il vincitore.

Un giocatore totalizza i punti di ciascuna Applicazione tra i suoi Obiettivi se ha attualmente il controllo di tutte le Materie Prime richieste per essa, come indicato nelle Applicazioni stesse (possedere solo una parte delle Materie richieste per un'Applicazione non dona nessun punto).

Il giocatore che totalizza più punti vince. Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio, il vantaggio va a chi controlla più Materie Prime totali, e poi a chi controlla più Territori.

### Regola opzionale: Commercio con la Cina

Se l'opzione "Regola: Commercio con la Cina" è attiva, immediatamente prima del calcolo dei punteggi ha luogo un evento extra chiamato "Commercio con la Cina".

"Commercio con la Cina" permette ad ogni giocatore di ottenere il controllo di una Materia Prima aggiuntiva a sua scelta per ciascun Continente dove è il solo ad essere presente (ovvero, un Continente nel quale possiede almeno un Territorio e nessun altro giocatore possiede alcun Territorio). Durante questa Fase si può vedere quali Continenti hanno la presenza esclusiva di un giocatore, se ce ne sono, guardando ai ritratti accanto a ciascun Continente.

In virtù di questa regola i giocatori possono scegliere qualsiasi Materia Prima semplicemente cliccando su di essa nella mappa di gioco. Le Materie Prime così reclamate saranno aggiunte a tutti gli effetti a quelle del giocatore, e contribuiranno quindi anche a completare le sue Applicazioni.



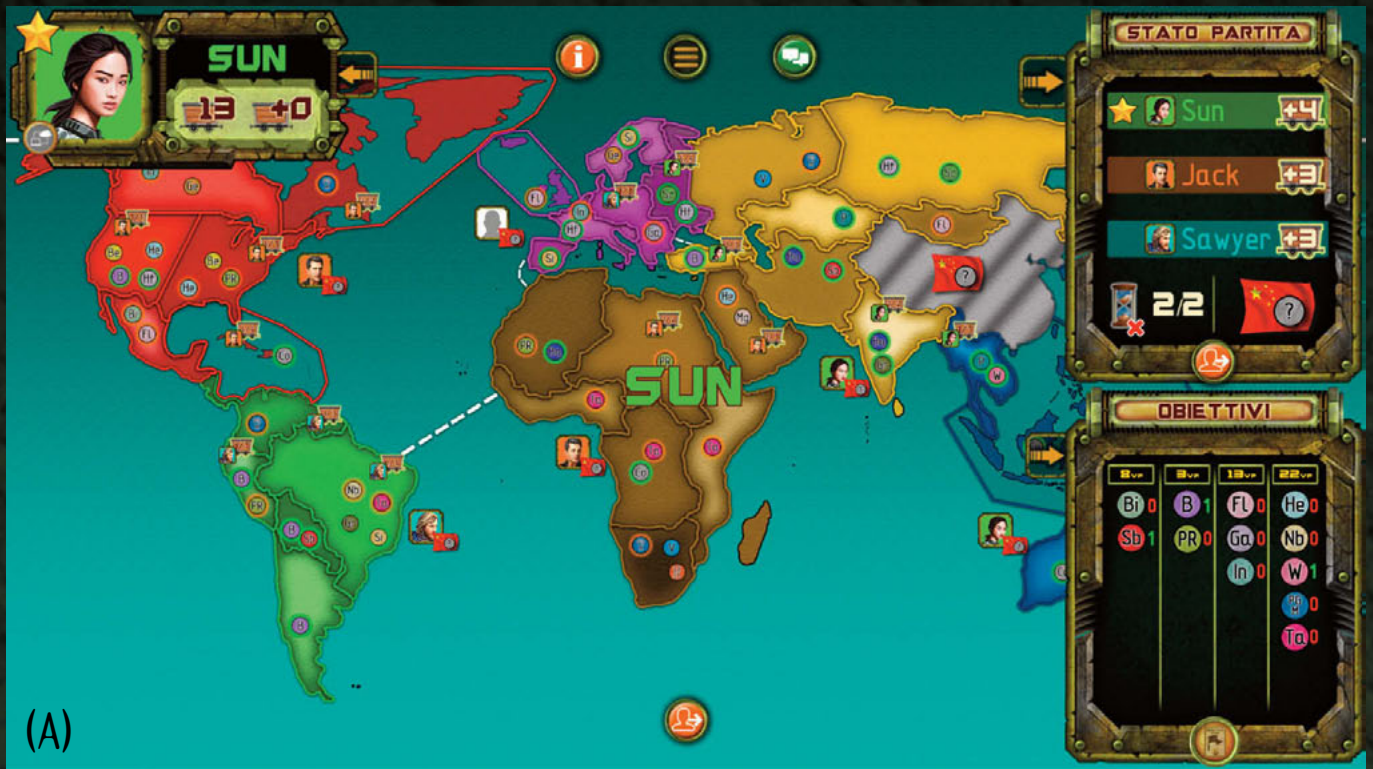
Punti Vittoria

Applicazioni

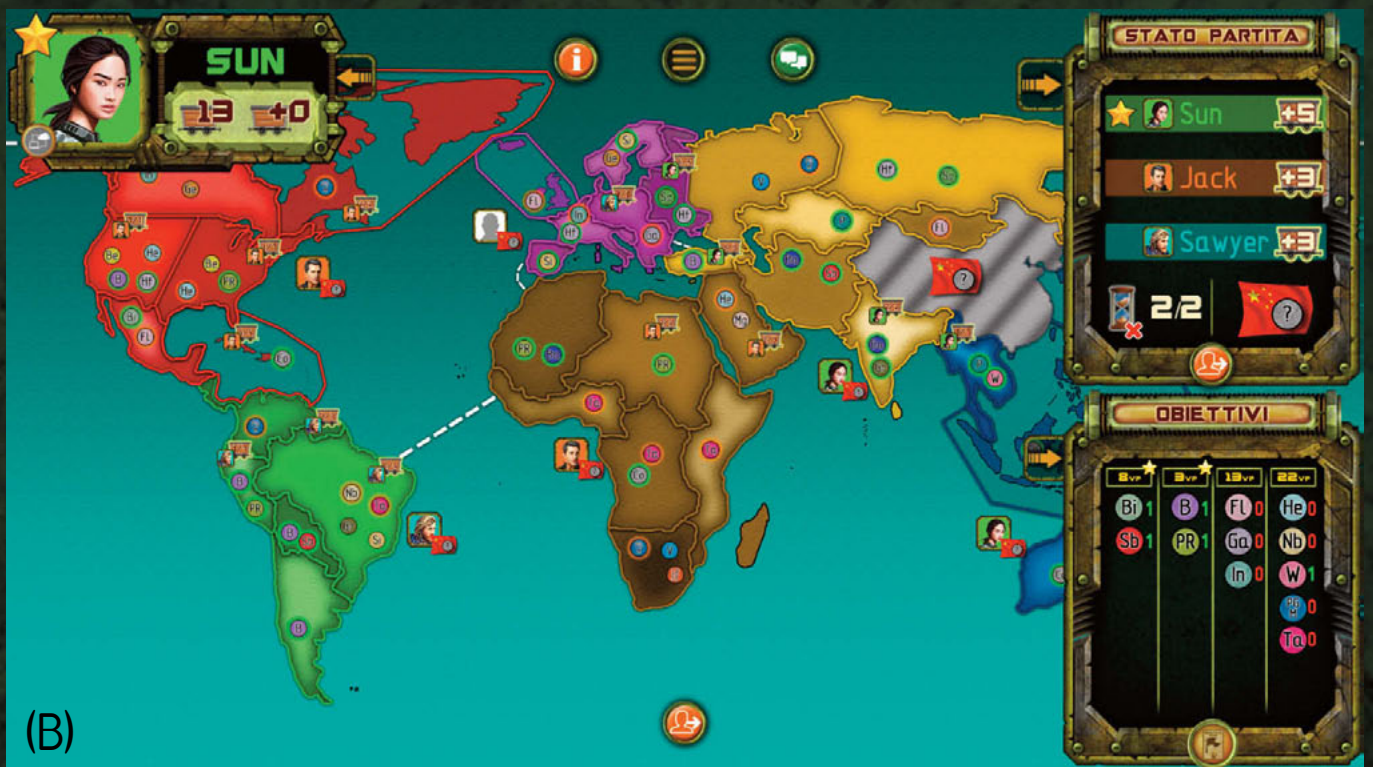
Materie Prime

Territori

Esempio di Punteggio Finale



(A)



(B)

Esempio di Commercio con la Cina:  
 Sun possiede 2 Continenti e può scegliere 2 Materie Prime ovunque (A),  
 così Sun clicca sul Bismuto (Bi) in Mexico e sulle Rocce Fosfate (PR) in Perù,  
 completando in questo modo 2 Applicazioni del suo Obiettivo (B)

**DIVERTITI!**