



Selezionate la **MODALITÀ DI GIOCO** e le varianti da includere:

ALLEANZA (1-4 GIOCATORI)

COOPERATIVA: tutti i giocatori vincono o perdono. Nessun punteggio finale.

oppure

DOMINIO (2-4 GIOCATORI)

COMPETITIVA: tutti i giocatori perdono o vince quello con il punteggio più alto.

PREPARAZIONE

Concordate il **livello di difficoltà** (/ /): determinate le basi che formano la mappa, quali carte evento sono disponibili, i requisiti della missione () e il limite dei segnalini materia prima ().

6

Una partita si svolge in un massimo di **3 ere**, seguite dalla **FINE DELLA PARTITA**.

FASI DI OGNI ERA

A. FASE STRATEGICA

1. PROFEZIE:

- Navi: lanciate i dadi corrispondenti alle navi mostrate sulla carta evento. Piazzate le loro figure su quegli abissi.
- Nell'era **1**, rivelate entrambe le profezie (A e B).
- Nelle ere **2** e **3**, contate le su e:
 - : rivelate le profezie A e B.
 - : il proprietario sceglie una profezia (A o B).
 - : non rivelate niente.

(A) **Tamonante**: mostra la carta catastrofe di ogni dio.

(B) **Tibiabin**: mostra l'epicentro di ciascuna catastrofe. Prendete una carta profezia e piazzate le figure raffigurate sulla carta evento sui vulcani (, ,) o sugli abissi () indicati.

2. PIANIFICAZIONE: stabilite una strategia, negoziate la divisione dei compiti e il pagamento delle offerte.

3. OBIETTIVI SEGRETI (se è visibile sulla carta evento): distribuite 2 carte a ogni tribù. In ordine di priorità, sceglietene uno, piazzatelo coperto con un segnalino punteggio sopra e scartate l'altro.

9

B. FASE AZIONI

In ordine di turno, eseguite 1 o 2 azioni consecutive: **single** o **doppie** o **Altre azioni** (non richiedono segnalini). Giocate i turni, fino a quando tutti i giocatori non esauriscono i segnalini o decidono di passare.

10

C. FASE DI FINE ERA

Eseguite questi passi:



- » Se un termometro dell'ira raggiunge il livello , tutti i giocatori perdono.
- » Ere **1** e **2**: se tutte le tribù hanno almeno 1 e 1 in vita, continuate a giocare. Altrimenti procedete con Fine della partita.
- » Era **3**: procedete con Fine della partita (i passi 9 e 10 sono ignorati).

16

FINE DELLA PARTITA

Verificate se l'**obiettivo del gioco** è stato raggiunto.

20

AZIONI



1 - AZIONI DELLA PLANCIA MESTIERI

(solo se è visibile).



SVILUPPARE: pagate il costo della prima invenzione non sviluppata. Trasferite il suo sul deposito azioni.



PRODUZIONE: tutti i vostri producono beni semplici (sempre) e beni complessi (solo se è visibile). Trasformate in cibo non deperibile pagando 1 unità della risorsa mostrata sotto il deposito (opzionale, solo se è visibile).

Produce 1 unità per...



Paesano



Insediamiento



Capra viva



Capra macellata^(*)



Suino macellato^(*)

(*) Decidete uno per uno quali animali macellare.

2 - AZIONI DELLA PLANCIA TRIBÙ



COSTRUIRE LA CAVERNA: pagatene il costo. Trasferite il suo sul deposito azioni.



ESPLORARE: eseguite fino a 3 fra movimenti di **terra** e/o di **mare**.

Al termine dell'esplorazione per ogni che si è mosso potete eseguire tutte le azioni opzionali che volete, compatibilmente con il tipo di nativo (o) e con l'esagono in cui si trovano:



Raccogliere materie prime: ottenete la ricompensa. Piazzate il segnalino sul corrispondente deposito della plancia tribù.

» Esaurire un'isola >> : non è consentito / : .



Barattare: scambiate 1:1 con un sullo stesso esagono.



Riconquistare: muovete in un fortino almeno 1 .



VINCETE se avete tanti con altrettante armi quanti sono nel fortino. Spostate nella vostra prigione. : .



Altrimenti **PERDETE:** i vostri muoiono.



Se spendete armi (EROE), potete uccidere (non imprigionare) 1 per ogni arma spesa e ottenere 1 idolo.



Fare offerte: su un vulcano, spostate dai vostri depositi alle carte offerta. Potete offrire / al posto di .

» Il 1° giocatore che fa un'offerta su una carta ottiene 1 idolo.



Costruire insediamenti: su un terreno senza .

Dovete conoscere il mestiere (è visibile).



Radunare bestiame: spostate 1 o 2 animali dalle terre selvagge in un allevamento di suini () o in un gregge () se conoscete il mestiere (è visibile).

» Esaurire un tipo di animale >> : non è consentito / : .

Tipi di movimenti:

Di terra: spostate un qualsiasi numero di tra due esagoni adiacenti.



Di mare: una trasporta fino a 5 , uno dei quali deve essere un .

1. Imbarcatevi su un esagono adiacente (con 1 legno costruite 1 se non c'è già).
2. Navigate quanto volete in linea retta.
3. Sbarcate su un terreno adiacente.



3 - ALTRE AZIONI



» **Esporre un idolo:** rivelate un idolo con il simbolo ed applicatene l'effetto.



» **Vendere un idolo:** scartate un idolo non giocato in cambio di 1 a vostra scelta.



» **Comprare al mercato dell'artigianato:** pagate il costo della carta e applicate quanto indicato (cfr. pag. 28).



RIPRODUZIONE: +1 se ci sono almeno 2: su un / su un fortino / o su un e/o nelle terre selvagge.

SFAMARE: spendete per . Ogni non sfamato muore. per tribù con almeno 1 non sfamato (: per morto).

RIFIUTI: spostate qui tutte le dai depositi con o eccedenti la capacità dei recipienti (3 unità). Se nei rifiuti c'è più di 1 per tribù: rimuovete 1 per tribù e (se hai più nei rifiuti).

RIPARO: per ogni tribù, ogni sulla mappa oltre i primi 4 muore. per tribù con almeno 1 senza riparo (: per morto).

OFFERTE: se avete pagato per intero le offerte a un dio: / . Altrimenti: / . (Miglior offerente: . Secondo miglior offerente: . Altri offerenti: +1).

EVENTI: risolvete le catastrofi nell'ordine con cui sono raffigurate sulla carta Evento. Se qualche profezia non è stata pagata durante la FASE STRATEGICA, rivelate ora le informazioni non note.

Eruzione: coprite l'area di impatto con e collocate un su di essi.

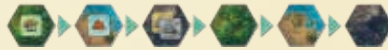
Tsunami: rimuovete tutti i terreni e entro l'area di impatto.

Catastrofi di Moneiba e Acoran: applicate i loro effetti a **tutte** le isole **con almeno un esagono** all'interno dell'area di impatto.

Navi dei conquistadores: ogni nave attacca l'isola più vicina.

In caso di parità, scegliete quella con più , poi quella con più e infine deciderà il giocatore con priorità.

- Le navi attaccano con 2 ogni .
- Se non ci sono , attaccano un terreno. Ordine di preferenza:



» Nessun effetto su terreni **con muri** (occupati o meno) o dove viene utilizzato un **idolo di protezione**.

» Se un terreno o senza nativi è attaccato: posizionate un fortino con 2 .

» In tutti gli altri casi, ha luogo un **combattimento corpo a corpo**: i nativi **VINCONO** se ci sono almeno tanti armati (spendete le armi) quanti i (a ogni giocatore che ha speso armi).

Altrimenti, i nativi **PERDONO** e muoiono. Piazzate un fortino con 2 .

Se perdete ma spendete 1 arma (EROE), uccidete 1 e ottenete 1 idolo. Piazzate solo 1 sul fortino.

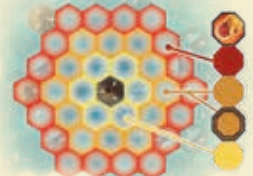
APPRENDERE: le tribù apprendono un mestiere quando un loro è su un del tipo corrispondente in compagnia di almeno un che lo conosce. Spostate del mestiere da al deposito azioni.

SOPRAVVIVENZA: i termometri dell'ira devono essere inferiori a , altrimenti perdete la partita. e : tutte le tribù devono avere e 1 o si ha la Fine della partita. : si ha la Fine della partita.

PROFEZIE (&): in ordine di priorità, consegnate il fuoco al 1° veggente (piazzate su se lo fate). Nel nuovo ordine di priorità, ripetete il passo per il 2° veggente (: a ogni giocatore che fa offerte).

MANUTENZIONE (&): rimuovete usati. Spostate usati nel vostro deposito azioni. Rimuovete le carte evento e offerta e rivelate le successive. Rimuovete le carte catastrofe senza mostrare le successive. : Passate il segnalino al giocatore alla vostra sinistra / Distribuiteli in base al corrente ordine di priorità.

AREA DI IMPATTO



A seconda del livello di ira di Acorán (,) o Moneiba (,), l'area include 1 (), 2 () o 3 () anelli intorno all'epicentro (figura catastrofe).

FINE DELLA PARTITA



Verificate se l'**obiettivo del gioco** è stato raggiunto:

MODALITÀ ALLEANZA

1. Avere almeno un e almeno un ancora vivi.
2. Controllare almeno 1 .
3. Collettivamente, mantenere il **CONTROLLO DELL'ARCIPELAGO**.
4. Aver completato la Missione.

Solo se **tutti** i giocatori soddisfano tutti i requisiti, vincono la partita. Altrimenti perdono.



MODALITÀ DOMINIO

1. Mantenere il **CONTROLLO DELL'ARCIPELAGO** o tutti i giocatori perdono.
2. I giocatori con le tribù con almeno un e un vivo, sono considerati **SOPRAVVISSUTI**.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA:

Aggiungete al vostro punteggio...

: per ogni monopolio di materia prima, oppure se la differenza è 2 o più.

: per ogni idolo solidarietà.

: per ogni ancora vivo.

: per ogni **obiettivo comune** raggiunto.

In base al segnalino punteggio

associato, ogni **obiettivo segreto** vale

/ / / per chi l'ha realizzato.

Alla fine del conteggio, il **SOPRAVVISSUTO** con più punti solidarietà vince la partita.

! SOMMARIO DEGLI EFFETTI DELLA BATTAGLIA

		-	-	-	-
					-

PUNTI SOLIDARIETÀ DURANTE LA PARTITA

- per aver fatto più offerte di tutti a un dio.
- per essere il 2° miglior offerente.
- per aver consegnato fuoco a un veggente.
- per aver vinto una battaglia o riconquistato un esagono.
- per aver esaurito le risorse di un'isola o di un deposito delle terre selvagge.
- per ogni morto d'inedia o senza riparo.
- per avere la maggioranza dei nei rifiuti quando ne viene superata la capacità.

COME AUMENTA O DIMINUISCE L'IRA DEGLI DÈI



MANCANZA DI CIBO O RIPARO



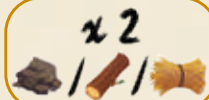
ECESSO DI RIFIUTI



OFFERTE



ARMI



FUOCO