

VIANDANTI

A SUD DEL TIGRI

GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRAZIONI – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAFICA E LAYOUT – SHEM PHILLIPS

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI FEVER GAMES
TRADUZIONE – EMANUELE PIERANGELO
REVISIONE – FEDERICO CINQUE & LORENZO LANARO DE VITO
FEVER-GAMES.COM

COPYRIGHT 2022 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

INTRODUZIONE

Viandanti a Sud del Tigri è ambientato nel periodo di massimo splendore del Califfato degli Abbasidi, nel 820 A.C. circa. Nei panni di esploratori, cartografi e astronomi, metti in viaggio da Baghdad per mappare le terre, i fiumi circostanti, e il cielo sopra di loro. Gestisci con attenzione la tua carovana di lavoratori ed equipaggiamenti, annotando le tue scoperte e riportando regolarmente alla Casa della Sapienza (Bayt al-Hikma). Riuscirai a impressionare il Califfo o perderai la strada arrendendoti alle lande selvagge e desolate?

SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è essere il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (PV) al termine della partita. Mappare terre, fiumi, mari e cielo è il modo principale per ottenere punti vittoria. E' inoltre possibile guadagnare punti migliorando la propria Carovana, ottenendo Ispirazione e Influenzando le tre Gilde: degli Scienziati, dei Commercianti e degli Esploratori. Andando avanti con le scoperte, dovrai rapidamente annotare i tuoi progressi. La fine della partita si attiva quando un giocatore raggiunge la colonna più a destra del Tracciato Diario.

COMPONENTI



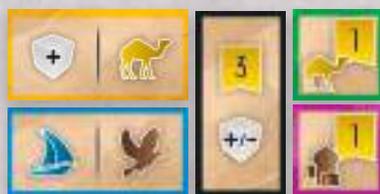
20 Dadi
(5 per ciascun colore)



60 Influenze
(15 per ciascun colore)



4 Segnalini Giocatore
(1 per ciascun colore)



62 Tessere Miglioramento
(4 Tessere di ciascun tipo, per le Tessere Verdi, Nere, Blu e Gialle; 1 Tessera per tipo per quelle Rosa)



12 Lavoratori
(4 per ciascun colore)



10 Tessere Diario



48 Monete



48 Provviste



36 Carte Cittadino



36 Carte Terra



36 Carte Acqua



36 Carte Spazio



16 Carte Ispirazione



6 Carte Intrigo
(modalità solitario)



3 Sezioni Tabellone fronte/retro
(entrambe le facce possono essere usate con qualsiasi numero di giocatori)



4 Plance Giocatore
(con le Plance Rivale per la modalità solitario sul retro)

PREPARAZIONE

- 1 Poni le 3 Sezioni Tabellone al centro dell'area di gioco, come mostrato in basso. Combina le Plance come preferisci, scegliendo il fronte o il retro di ognuna di esse, così da aggiungere variabilità a ogni partita.
- 2 Mescola separatamente i mazzi Cittadini, Spazio, Acqua, Terra, E Ispirazione e ponili a faccia in giù negli spazi indicati in basso.
- 3 Rivela le prime 4 carte di ciascun mazzo e ponile negli spazi accanto ai rispettivi mazzi.
- 4 Mescola le Tessere Diario e ponine 1 a faccia in su in ognuno degli spazi vuoti del Tracciato Diario.
- 5 Poni 1 Lavoratore Verde in ciascuno degli spazi indicati nel mezzo del Tracciato Diario.
- 6 Poni tutte le 10 Tessere Miglioramento Speciale (Rosa) negli spazi indicati sul Tabellone.
- 7 Per ogni giocatore nella partita, poni 1 Tessera Miglioramento Verde, Nera, Gialla e Blu di ciascun tipo negli spazi indicati sul Tabellone. In partite con meno di 4 giocatori, riponi nella scatola le tessere avanzate.



PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende:

- 1 1 Plancia Giocatore a caso.
- 2 5 Dadi del proprio colore: poni 2 Dadi nella riserva comune accanto ai Minareti presenti sul Tabellone; lancia i rimanenti 3 Dadi e ponili vicino alla tua Plancia Giocatore.
- 3 15 Influenze del proprio colore.
- 4 1 Segnalino Giocatore del proprio colore, da collocare nello spazio più a sinistra del Tabellone.
- 5 1 Lavoratore Giallo e 1 Lavoratore Blu.



- 6 Determinate casualmente il primo giocatore. Consultando la tabella nella colonna accanto, ogni giocatore riceve le Provviste, Monete e Influenze nelle 3 Gilde, in base all'ordine di turno, definito in senso orario a partire dal primo giocatore. I giocatori indicano la propria influenza nelle Gilde, piazzando Influenze dalla propria riserva sui Minareti presenti sul Tabellone.
- 7 Ponete tutte le altre Monete e Provviste accanto al Tabellone a formare la Riserva Generale

1	
2	
3	
4	

Questa tabella è consultabile anche sul retro del regolamento.

Nell'esempio della pagina precedente, il Blu è il primo giocatore e inizia la partita con 2 Provviste, 3 Monete e 1 Influenza nella Gilde degli Esploratori (Blu). Il Rosso è il secondo giocatore e prende la stessa dotazione di partenza più 1 Influenza nella Gilde dei Commercianti (Giallo).

In partite con meno di 4 giocatori, riponi nella scatola Dadi, Plance Giocatore, Influenze, Segnalini Giocatore e Lavoratori non utilizzati.

PANORAMICA DI GIOCO

Viandanti a Sud del Tigri si articola in più round. A partire dal primo giocatore, e proseguendo in senso orario, ciascuno svolge il proprio turno. La partita prosegue in questo modo fino a quando viene attivata la fine della partita (vedi pag. 18).

Nel proprio turno, il giocatore sceglie se piazzare un Dado, piazzare un Lavoratore o Riposare.

Nelle prossime pagine verranno illustrati alcuni dei concetti chiave del gioco, che comprendono Simboli, Influenza, Diario, Gilde, Carte e Tessere Miglioramento.

Nel corso della partita collezionerai diverse tipologie di Simboli che potrai trovare sulla Plancia Giocatore, sulle Carte Terra, Carte Acqua, Carte Spazio e sulle Tessere Miglioramento Speciale. I Simboli sono spesso richiesti per guadagnare PV e per avanzare sul Tracciato Diario.

Simboli Terra e Acqua:



Città



Vista



Porto



Mare Aperto



Osservatorio



Biblioteca

Simboli Spazio:



Stelle



Pianeta



Sole



Luna



Cometa



Città, Vista, Porto e Mare Aperto sono Simboli “primari” e possono fornire PV in 2 modi:

Simboli uguali: i giocatori ottengono PV per ognuno dei 4 Simboli primari, in base al numero di Simboli che hanno: 0-1 Simboli forniscono 0 PV; 2-7 Simboli forniscono i PV mostrati qui sopra. Qualsiasi Simbolo oltre il settimo non fornisce PV addizionali.

Set Simboli diversi: i giocatori ottengono 5 PV per ogni set composto da tutti i 4 Simboli primari (1 per tipo).

Fai riferimento all'esempio di conteggio dei punti a pag. 19.

Ogni giocatore ha 15 Influenze del proprio colore. Questi segnalini possono essere utilizzati per segnare l’Influenza sulle Carte o nelle 3 Gilde.



Ogni volta che ottieni questa abilità, puoi piazzare un’Influenza dalla tua riserva su una Carta qualsiasi tra quelle a faccia in su ai lati del Tabellone, che non abbia già un’Influenza su di essa.

Se vuoi interagire con una Carta su cui è presente un’Influenza di un altro giocatore, devi prima pagare 1 Moneta o 1 Provvista al giocatore che ha Influenza sulla Carta. Se non puoi pagare il costo, non puoi interagire con la Carta scelta.

Interagire con una Carta comprende: acquistare la Carta per il suo panorama, piazzare un Lavoratore sulla Carta, riprendere un Lavoratore dalla Carta. L’Influenza sulle Carte viene rimossa solamente quando una Carta viene acquistata. L’Influenza rimossa in questo modo ritorna nella riserva del rispettivo proprietario.



Ogni volta che ottieni questa abilità, puoi piazzare un’Influenza dalla tua riserva sulla Gilde indicata (sul Minareto del corrispondente colore presente sul Tabellone). L’icona qui a sinistra sta ad indicare che puoi piazzare Influenza su una Gilde a tua scelta. Sono più comuni le icone che rappresentano uno specifico colore.



Ogni volta che ottieni questa abilità, puoi spostare 1 delle tue Influenze da una Gilde a un’altra.



Alcuni effetti richiedono di pagare Influenza presente sulle Gilde. Quando paghi Influenza in questo modo, prendila dalla Gilde indicata e riponila nella tua riserva. L’icona qui a sinistra, ad esempio, indica di pagare Influenza Nera.

Se ottieni l’abilità di Influenzare una Carta o una Gilde e non hai Influenza disponibile nella tua riserva, puoi spostare un’Influenza da una Carta o da una Gilde.

Uno degli obiettivi principali nel corso della partita è avanzare il tuo Segnalino Giocatore lungo il Tracciato Diario. Anche se raggiungere la fine del Tracciato non assicura la vittoria, alle prime partite è consigliabile puntare ad avanzare lungo il Tracciato poiché esso fornisce indicazioni chiare su cosa ti occorre per andare avanti. Giocatori più esperti impareranno come usare il Tracciato a proprio vantaggio e spesso ritarderanno gli avanzamenti per perseguire altre strade per l'ottenimento di PV.



 Quando ottieni l'abilità Diario, puoi avanzare il tuo Segnalino Giocatore di 1 spazio verso destra sul Tracciato Diario.

Gli spazi del Tracciato Diario sono rappresentati da singoli frammenti di pergamena. Ogni spazio è collegato agli altri da 1 o più macchie di inchiostro. Per attraversare una macchia di inchiostro, devi soddisfare i requisiti indicati. Le prime 2 macchie non hanno requisiti, dopo averle superate dovrai iniziare a pianificare i tuoi movimenti.

Nell'esempio qui sopra. Il rosso può muovere nello spazio sopra se ha almeno 2 Simboli Biblioteca, o direttamente nello spazio a destra se ha almeno 1 Simbolo Pianeta.



Alcune macchie di inchiostro richiedono di pagare Influenza. Se non hai Influenza da spendere, non puoi avanzare.

Quando entri in un nuovo spazio del Tracciato Diario, risolvi immediatamente gli effetti indicati nello spazio. Gli effetti possono essere presenti sulle Tessere Diario o prestampati sul Tabellone. Le Tessere Diario non vengono mai rimosse e sono risolte ogni volta che un giocatore entra nel loro spazio.

Gli spazi del Tracciato Diario possono essere occupati da un qualsiasi numero di Segnalini Giocatore, ad eccezione degli spazi finali all'estrema destra del Tracciato. Questi 5 spazi possono contenere al massimo 1 Segnalino Giocatore. Quando un giocatore raggiunge 1 di questi 5 spazi, si attiva la fine della partita. Quando questo accade, tutti i giocatori, incluso quello che ha attivato la fine della partita, svolgono 1 turno finale.

Durante la preparazione, lungo il Tracciato Diario vengono collocati 4 Lavoratori verdi. Il primo giocatore ad entrare in 1 dei 2 spazi adiacenti al Lavoratore Verde, prende il Lavoratore e lo aggiunge alla propria riserva.

GILDE

Nel gioco sono presenti 3 Gilde, rappresentate dai 3 Minareti colorati disegnati sul Tabellone: Scienziati (*Nero*), Commercianti (*Giallo*) e Esploratori (*Blu*). A fine partita, per ogni Gilde, il Giocatore con più Influenza ottiene 3 PV. In caso di parità in una gilda, nessun giocatore ottiene i 3 PV. Ogni Gilde permette di spendere Influenza in una maniera specifica.

Puoi usare l'abilità di ciascuna Gilde al massimo **una volta per turno**.



Quando usi l'abilità Diario, avanza di 1 spazio in più.



Incrementa o diminuisci il tuo Dado di 2.



Quando piazzhi un Dado, consideralo come se avesse una Nave.

CARTE TERRA

Nel corso della partita collezionerai diverse tipologie di Carte. Questo rappresenta il modo principale per ottenere PV. Ci sono 5 tipi di Carte, con determinati Simboli disponibili:

 Le Carte Terra devono essere collocate alla sinistra della Plancia Giocatore. I due Simboli primari sono Città e Vista:



Le Città offrono ai giocatori nuovi spazi di piazzamento dei Dadi e possono essere accompagnate da 2 Simboli secondari: Osservatori e Biblioteche.



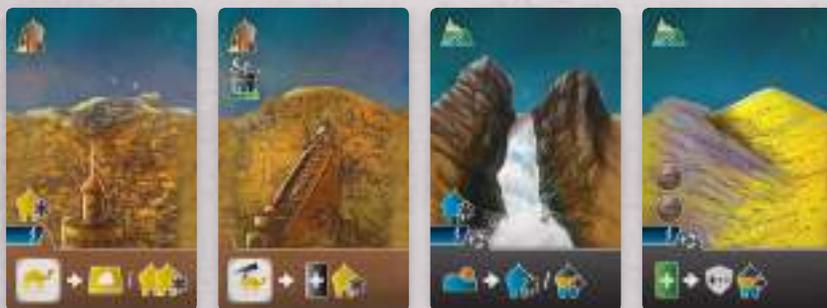
Gli Osservatori sono Città che principalmente interagiscono con le Carte Spazio e le Tessere Miglioramento.



Le Biblioteche sono Città (o Porti) che spesso forniscono modi più efficaci di avanzare sul Tracciato Diario.



Le Viste forniscono effetti che si attivano quando ottieni altre Carte o Tessere Miglioramento durante il corso della partita.



Alcune Carte Terra hanno anche degli effetti immediati indicati sul lato sinistro della Carta (indicati sopra la barra blu con l'icona del fulmine). Risolvi questi effetti immediatamente quando aggiungi una Carta Terra al tuo panorama.

CARTE ACQUA

 Le Carte Acqua devono essere collocate alla destra della Plancia Giocatore. I due Simboli primari sono Porto e Mare Aperto:



I Porti offrono ai giocatori nuovi spazi di piazzamento dei Dadi e possono essere accompagnati da 1 Simbolo secondario: Biblioteche.



Le Biblioteche sono Porti (o Città) che spesso forniscono modi più efficaci di avanzare sul Tracciato Diario.



I Mari Aperti forniscono benefici immediati che si risolvono una sola volta.



Le Carte Acqua possono anche fornire benefici immediati aggiuntivi grazie all'unione dei Collegamenti, le 4 barre presenti ai lati di ogni Carta Acqua. I Collegamenti sono sempre effetti immediati che si risolvono quando aggiungi una Carta Acqua al tuo panorama.

Esempio: Giulio ha appena aggiunto al suo panorama la Carta Mare Aperto a destra. Il suo Porto ha Collegamenti che forniscono 1 Moneta e 1 Provvista. Tuttavia, la Carta Mare Aperto ha solo 1 icona fulmine che si allinea con la Provvista. Quindi Giulio ottiene solo 1 Provvista (in aggiunta alle 2 Influenze Blu indicate nella parte bassa della Carta). La Carta appena aggiunta ha 3 nuovi Collegamenti da poter sfruttare in seguito.



CARTE SPAZIO

 Le Carte Spazio devono essere collocate sopra le Carte Terra o Acqua. Non è possibile avere una Carta Spazio senza una carta sotto di essa. I 5 Simboli associati sono Sole, Luna, Pianeta, Cometa, Stelle.

 Nel gioco ci sono 1 Carta Sole e 1 Carta Luna. Singolarmente ognuna vale 3 PV. Se un giocatore ottiene entrambe le carte, ognuna vale 7 PV (14 PV in totale).

 Ci sono 5 Carte Pianeta. Ognuna vale 1 PV, più 1 PV aggiuntiva per ogni Simbolo Pianeta (incluso il proprio Simbolo).

Ci sono 8 Carte Cometa. Ognuna vale 1-3 PV (il valore più basso indicato nell'angolo in alto a sinistra della Carta).

 Tuttavia, il giocatore che ha più Simboli Cometa tra tutti i giocatori, ottiene invece 4 PV per ogni Carta Cometa. Esempio: Martina e Lorenzo hanno 4 Simboli Cometa e Alessandro ha 7 Simboli Comete. Le Carte Cometa di Alessandro valgono 4 PV ognuna (totale 28 PV).

 Le 21 Carte Spazio rimanenti sono tutte Stelle che forniscono PV in base a diverse condizioni. Spesso richiedono di collezionare altri Simboli, Tessere Miglioramento o avere Influenza nelle Gilde.



Alcune Carte Spazio presentano anche un effetto immediato nella parte destra della Carta (indicato sotto la barra blu contenente l'icona fulmine). Ottieni l'effetto indicato quando aggiungi la Carta Spazio al tuo panorama.

CARTE ISPIRAZIONE

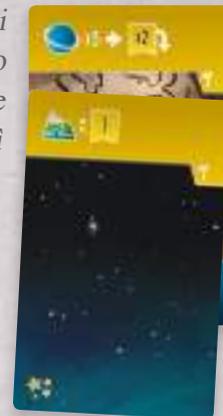
 Le Carte Ispirazione devono essere poste sotto le Carte Spazio, lasciando visibile la sezione alta della carta. Ogni Carta Spazio può avere solo una singola Carta Ispirazione sotto di essa.

Le Carte Ispirazione non forniscono Simboli e non ne richiedono alcuno per essere acquisite. Tuttavia, molte di esse forniscono PV in base ai Simboli che possiedi.

Quando ottieni una Carta Ispirazione, ponila sotto una Carta Spazio che non abbia già una Carta Ispirazione. Se non hai Carte Spazio disponibili, o se preferisci non prendere una Carta Ispirazione (perché credi di non poter completare l'obiettivo indicato), puoi scartare la Carta per guadagnare l'effetto immediato indicato nello spazio di piazzamento Lavoratore adiacente alla Carta Ispirazione scartata (vedi pag. 16). Le Carte scartate vanno poste a faccia in giù in fondo al mazzo Ispirazione.

Le Carte Ispirazione poste sotto una Carta Spazio forniscono un obiettivo da completare. Se riesci a completare l'obiettivo indicato, raddoppi i PV della Carta Spazio posta sopra la Carta Ispirazione.

Questa Carta Spazio fornisce 1 PV per ogni Simbolo Vista. Se riesci a collezionare 3 o più Simboli Pianeta, la tua Carta Ispirazione raddoppia i PV della Carta Spazio, fornendo così 2 PV per ogni Simbolo Vista.



Se al termine della partita non sei riuscito a completare l'obiettivo di una Carta Ispirazione, non raddoppi i PV della relativa Carta Spazio ma non ci sono altri effetti negativi.

Due ulteriori Carte Stelle speciali e loro punteggio:

 :  1 PV per ogni set composto da 1 Carta Cittadino, 1 Carta Spazio, 1 Carta Terra e 1 Carta Acqua.

 :  3 PV per ogni set composto da 1 Simbolo Cometa, 1 Simbolo Pianeta e 1 Simbolo Stelle.

CARTE CITTADINO

 Le Carte Cittadino devono essere poste sotto le Carte Terra o Acqua, lasciando visibile la sezione bassa della carta.

Le Carte Cittadino non forniscono Simboli e non ne richiedono alcuno per essere acquisite. Alla destra del nome di ciascun Cittadino sono indicati 1 o più Simboli. Una Carta Cittadino può essere posta sotto una Carta Terra o Acqua che abbia almeno 1 dei Simboli indicati.

Le Carte Cittadino possono migliorare gli effetti delle carte sotto cui sono poste o fornire altri benefici durante la partita. Ogni Carta Terra o Acqua può avere una sola Carta Cittadino sotto di essa.

Questa Città ti permette di acquistare una Tessera Miglioramento o guadagnare 2 Influenze. Grazie al Contadino sotto di essa, ottieni anche 1 Moneta.



Le abilità dei Cittadini possono essere risolte prima o dopo l'abilità della Carta Terra o Acqua. Nell'esempio qui sopra, potresti guadagnare la Moneta prima di comprare la Tessera Miglioramento e utilizzarla anche per l'acquisto della Tessera stessa.



La Studiosa deve essere collocata sotto una Biblioteca o un Osservatorio. Lo Scriba deve essere posto sotto una Vista, il Gendarme sotto un Mare Aperto (valido per tutti i Cittadini con abilità Riposo) e il Messaggero sotto una Città o un Porto.

I Cittadini forniscono PV in base alla Carta Stella di partenza presente sulle Plance Giocatore: a fine partita ottieni 1 PV per ogni coppia Cittadino-Tessera Miglioramento (*di qualsiasi tipo*). È possibile collocare una Carta Ispirazione sotto la Carta Stella di partenza per raddoppiarne i PV.



Qui sopra è mostrato un esempio di come può apparire il panorama di un giocatore dopo alcuni turni di gioco. Le Carte Terra a sinistra, le Carte Acqua a destra, le Carte Spazio e Ispirazione in alto e i Cittadini in basso.

Le Plance Giocatore rappresentano Baghdad, la Capitale. In termini di gioco le Plance sono formate da alcune carte di partenza: una Carta Città, una Carta Porto, una Carta Stella e una Carta Cittadino. Ai fini del gioco, queste vengono considerate a tutti gli effetti delle Carte. La sezione centrale delle Plance contiene un Osservatorio e una Biblioteca con 4 spazi di piazzamento Dadi. Questa sezione non viene considerata una Carta (*non contano come una Carta Terra o Acqua ai fini di altri effetti del gioco*).

La sezione in alto della Plancia Giocatore rappresenta la Carovana e illustra come puoi utilizzare i tuoi Dadi. Le Tessere Miglioramento possono essere piazzate nella Carovana per ottenere nuove abilità e opportunità.

ACQUISIRE CARTE

Quando ottieni una carta, nella maggior parte dei casi dovrai prenderne 1 tra le 4 disponibili a faccia in su. Tuttavia, alcuni effetti del gioco permettono di prendere carte pescando dalla cima dei rispettivi mazzi.

Le Carte Terra e Acqua non hanno costi propri. Il costo per acquisirle è legato sempre all'azione utilizzata per prenderle. Le Carte Spazio hanno un costo sempre in Monete, da 3 a 5 in base allo spazio in cui si trovano. Le Carte Ispirazione sono sempre gratuite ma riuscire a ottenerle è abbastanza raro. Le Carte Cittadino hanno sempre un costo specifico, indicato dalle Monete presenti nell'angolo in alto a sinistra di ciascuna carta (0-3 Monete).

 Acquisisci una Carta Cittadino

 Acquisisci gratuitamente una Carta Cittadino (l'influenza, se richiesta, deve essere pagata).

 Acquisisci una Carta Terra

 Pesca le prime 3 carte del Mazzo Terra, tienine 1 e poni le rimanenti 2 in fondo al mazzo Terra, nell'ordine che preferisci.

 Acquisisci una Carta Acqua

 Pesca le prime 3 carte del Mazzo Acqua, tienine 1 e poni le rimanenti 2 in fondo al mazzo Acqua, nell'ordine che preferisci.

 Acquisisci una Carta Spazio

 Acquisisci una Carta Ispirazione

Sul retro di tutte le Carte Terra e Acqua è presente un riassunto di un'azione:

ogni volta che usi un'azione di piazzamento Dadi per acquisire una Carta Terra o Acqua, hai la possibilità di non prendere una delle Carte disponibili a faccia in su per pescare invece le prime 3 Carte del rispettivo mazzo e tenerne 1. Per scegliere questa opzione devi avere un Piccione disponibile oppure pagare 1 Provvista. Se scegli di farlo, devi acquisire 1 delle Carte pescate.



Le carte a faccia in su vengono sostituite solamente alla fine del turno di ciascun giocatore. Se durante il turno delle carte sono state acquisite, ci saranno degli spazi carta liberi. Fai slittare tutte le carte a faccia in su nel verso indicato in basso in modo da riempire gli spazi liberi, quindi rivela nuove carte dal mazzo per riempire gli spazi rimasti vuoti. Qualsiasi Lavoratore o Influenza eventualmente presente si sposta con la Carta.

- Carte Cittadino e Terra slittano verso destra.
- Carte Spazio e Acqua slittano verso sinistra.
- Carte Ispirazione slittano verso il basso.

Nell'esempio in basso se la Sognatrice fosse stata acquisita, lo Scriba e il Pescatore dovrebbero entrambi slittare di uno spazio verso destra. Il Lavoratore Verde rimane sullo Scriba e l'Influenza Blu sul Pescatore. Una nuova Carta Cittadino dovrebbe essere rivelata e posta nello spazio Carta dove prima era presente il Pescatore.



Lavoratori sulla Carta:

Quando acquisisci una Carta con 1 o più Lavoratori su di essa, prendi i Lavoratori e ponili nella tua riserva.

Regola Importante:

Quando acquisisci una Carta, risolvine l'effetto immediato ma non puoi attivare la sua abilità nello stesso turno in cui l'hai acquisita. Questa regola è utile per evitare problemi di ordine di risoluzione effetti per alcune Carte Cittadino e Carte Vista.

TESSERE MIGLIORAMENTO

 Oltre ad acquisire Carte, nel corso della partita puoi anche ottenere Tessere Miglioramento per la tua Carovana.

Il funzionamento della Carovana verrà descritto più avanti quando si parlerà di piazzamento Dadi (*vedi pag. 14*). Qui vengono solamente descritte le Tessere Miglioramento e la loro utilità nel corso della partita. Ci sono 5 tipologie di Tessere Miglioramento, tutte funzionano allo stesso modo ma le icone presenti sono spesso richiamate da Carte, abilità e calcolo dei PV.

-  Terra Il costo delle Tessere Miglioramento di tipo Terra, Acqua, Spazio e Base è indicato lungo il lato del Tabellone dove sono posizionate.
-  Acqua
-  Spazio
-  Base Le Tessere Miglioramento Speciali non hanno un costo ma sono molto più difficili da ottenere e il metodo principale è avanzando lungo il Tracciato Diario.
-  Speciale

Quando piazzati una Tessera Miglioramento devi collocarla nella Carovana rappresentata nella pergamena nella parte alta della Plancia Giocatore. Le Tessere non possono sovrapporsi tra loro e non devono oltrepassare i confini della pergamena. Le Tessere possono essere posizionate su una delle due facce ma non possono essere ruotate (*tutte le icone devono essere rivolte all'insù*). Una volta piazzate, le Tessere Miglioramento non possono essere spostate o rimosse.

Molti spazi della Carovana mostrano delle icone prestampate. Queste sono effetti immediati che ottieni quando copri tali icone con le Tessere Miglioramento.

Alcune Tessere Miglioramento forniscono PV come indicato dalla relativa icona. I PV vengono calcolati sempre a fine partita e non hanno nessun impatto durante la partita.



Le Tessere Miglioramento Speciale (*Rosa*) presentano Simboli. Questi Simboli funzionano allo stesso modo di quelli sulle carte: attivano determinate Carte Vista che li richiamano, supportano l'azione Diario, forniscono PV per le Carte Stella associate e contribuiscono al completamento degli obiettivi delle Carte Ispirazione.

Esempio: Antonio ottiene la Tessera Miglioramento Speciale con un Simbolo Porto e quindi ottiene immediatamente 1 Moneta grazie alla propria carta Vista e 1 PV dalla propria Carta Stella, oltre a collezionare 1 Simbolo per l'obiettivo dei 5 Simboli Porto presente sulla Carta Ispirazione.

I Simboli primari (*Città, Vista, Porto, Mare Aperto*) presenti sulle Tessere Miglioramento Speciali vengono considerati nel conteggio dei PV di fine partita.



Molte Tessere Miglioramento Speciale includono anche 1 o più Risorse. La Carovana inizia la partita con un Cammello nella prima colonna e un Telescopio nella sesta colonna.



 Alcune Tessere Miglioramento garantiscono uno sconto nel pagamento di Monete o Provviste. Quando piazzati un Dado nella Carovana in una colonna che mostra l'icona dello sconto, l'intera azione associata a quel Dado è scontata di 1 Moneta o Provvista, come indicato.

 Alcune Tessere Miglioramento permettono anche di modificare i Dadi in modo da scegliere la faccia del Dado prima di posizionarlo. Questo effetto viene spiegato in dettaglio più avanti.

TURNO DEL GIOCATORE

Viandanti a Sud del Tigri si articola in più round. A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascuno svolge il proprio turno. La partita prosegue in questo modo fino a quando viene attivata la fine della partita.

Nel tuo turno devi scegliere una delle seguenti opzioni:

Piazzare un Dado



Ogni giocatore ha il proprio set di Dadi che può piazzare sulla tua Plancia Giocatore o sulle Carte precedentemente acquisite. La Carovana sulla Plancia Giocatore mostra quali Risorse e altri benefici sono presenti su ciascuna delle facce dei Dadi.

Piazzare un Lavoratore



Ogni giocatore inizia la partita con 1 Lavoratore Giallo e 1 Blu. Questi sono sempre piazzati sopra le Carte disponibili lungo i lati del Tabellone. Una volta piazzati, i Lavoratori diventano a disposizione di tutti gli altri giocatori. È possibile che andando avanti nella partita un giocatore non abbia più Lavoratori mentre un altro ad esempio ne abbia 6.

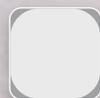
Riposare

Può succedere che tu abbia piazzato tutti i tuoi Dadi a disposizione e non abbia Lavoratori nella tua riserva. Quando ciò accade, sei costretto a Riposare. In questo modo recuperi tutti i tuoi Dadi, raccogli alcune Monete e Provviste e avanzi lungo il Tracciato Diario. Puoi anche scegliere di Riposare prima di finire i Dadi o i Lavoratori a tua disposizione, anche se le abilità dei Cittadini spesso spingono a non avere più di 1 Dado nella propria riserva quando decidi di Riposare.



PIAZZARE UN DADO

Ogni giocatore inizia la partita con 3 Dadi nella propria riserva che vengono lanciati durante la Preparazione. I Dadi vengono piazzati sempre sulla Plancia Giocatore o sulle Carte precedentemente acquisite. Puoi piazzare un Dado solo su uno spazio in cui non è già presente un altro Dado. Per ogni azione di piazzamento Dado, puoi piazzare un singolo Dado.



Alcuni spazi di piazzamento Dado non presentano Risorse.



Altri spazi possono richiedere specifiche Risorse, come ad esempio la Nave qui accanto.



Altri spazi richiedono più Risorse. Questi spazi richiedono tutte le Risorse indicate.

Se nello spazio non ci sono Risorse indicate, puoi piazzare un qualsiasi Dado. Se invece sono indicati 1 o più Risorse, tutte quelle presenti sono richieste per il piazzamento. Ci sono 3 modi per soddisfare il requisito di Risorse: abilità delle Gilde (*ad esempio pagando un'Influenza Blu per avere una Nave*); Carte Cittadino e la Carovana.



Una volta per turno puoi spendere 1 Influenza Blu per ottenere 1 Nave. Si tratta di un effetto temporaneo che può essere utilizzato quando piazzati un Dado. Se un Porto richiede 2 Navi, puoi usare questa abilità solo per soddisfare il requisito di 1 di queste Navi, l'altra deve provenire da una Carta Cittadino o dalla Carovana.



Esempio: questa Carta Terra richiede un Cammello e un Piccione per essere utilizzata. Sotto questa Carta è stata posta una Carta Cittadino che fornisce un Piccione ogni volta che un Dado viene piazzato sulla Carta Terra. Per usare questa Carta, il giocatore ha anche bisogno di un Cammello che potrebbe ottenere dalla propria Carovana. Le Carte Cittadino hanno effetto solamente sulle Carte sotto cui sono poste. Il Piccione non può essere utilizzato per nessun'altra cosa che non sia questa specifica Carta Terra.

PIAZZARE UN DADO

Il modo principale per avere una Risorsa è tramite la Carovana. Questa è una griglia formata da 3 righe e 6 colonne. Ogni colonna è associata a 1 delle 6 facce del Dado. La Carovana inizia con un Cammello nella prima colonna e un Telescopio nella sesta. Nel corso della partita potrai ottenere Tessere Miglioramento per personalizzare la tua Carovana. Le Tessere miglioramento sono già state spiegate in dettaglio a pagina 12. Qui è mostrato come esse vengono utilizzate per il piazzamento dei Dadi.



Facendo riferimento all'esempio qui sopra, per le 6 facce del Dado abbiamo:

- 1: hanno un Cammello e possono essere incrementati fino a 2.
- 2: hanno un Cammello e possono essere incrementati fino a 3.
- 3: hanno un Cammello e un Piccione.
- 4: hanno un Telescopio e uno sconto di 1 Provvista.
- 5: possono essere diminuiti fino a 4.
- 6: hanno un Telescopio e uno sconto di 2 Monete.

Nel tuo turno puoi utilizzare più icone di modifica dei Dadi. Nell'esempio sopra, un 1 può essere trasformato in un 2 che può a sua volta essere cambiato in un 3. Anche se nella quinta colonna ci sono 2 icone di diminuzione del Dado, questo non ti permette di modificare un 5 in un 3. In altre parole, le icone di modifica Dado possono essere combinate ma non cumulate.

Regola importante:

La modifica del valore dei Dadi non è ciclica: gli 1 non possono essere diminuiti per cambiarli in 6; i 6 non possono essere incrementati per cambiarli in 1.

 Una volta per turno puoi spendere 1 Influenza Gialla per incrementare o diminuire di 2 il valore dei Dadi nella tua riserva. La modifica puoi applicarla a uno stesso Dado o a due Dadi diversi. Puoi applicare la modifica prima o dopo aver utilizzato una singola combinazione di modifica dei Dadi della Carovana, ma non durante.

Una volta che un Dado con le eventuali Risorse richieste è stato piazzato, puoi risolvere le azioni dello spazio occupato dal Dado, nell'ordine che preferisci. Le azioni sono sempre non obbligatorie. Alcune azioni hanno un costo associato che deve essere pagato completamente prima di risolvere le azioni. Ricorda che le Carte con Cittadini possono avere abilità in grado di aiutare nel soddisfare i requisiti dell'azione



Esempio: la prima carta a sinistra richiede un Cammello e permette al giocatore di acquisire una Tessera Miglioramento Terra o guadagnare 2 Influenze Gialle. La seconda carta richiede 1 Cammello e 1 Telescopio e permette di acquisire 1 Carta Spazio e guadagnare 1 Influenza Blu. La terza Carta richiede 2 Navi e permette di acquisire una Carta Acqua al costo di 1 Provvista. Il Cittadino sotto la Carta fornisce 1 Provvista che può essere utilizzata per pagare il costo della Carta Acqua. Infine, la quarta Carta richiede 1 Nave, fornita dalla carta Cittadino associata (in pratica qualsiasi Dado può essere piazzato in questo spazio) e permette di Recuperare 1 Dado, incrementare o diminuire un Dado (non necessariamente il Dado recuperato) e guadagnare 1 Provvista.

PIAZZARE UN DADO

Nel gioco ci sono molte Città e Porti da acquisire, tutti con diversi spazi azione. Tuttavia, tutte le carte rispettano lo stesso schema grafico: Risorse negli spazi di piazzamento Dadi, costo alla sinistra della freccia e beneficio/effetto alla destra. Ricorda che alcune Carte e Tessere Miglioramento hanno un proprio costo che non è mostrato in questi spazi azione (vedi pag. 11-12).



Nel regolamento non sono descritti in dettaglio tutti gli spazi di piazzamento Dadi, tuttavia, nell'ultima pagina è presente un riepilogo delle icone per aiutarti a comprenderli. Per maggior chiarezza, i 6 spazi di partenza sono spiegati di seguito:

- 1 Richiede 1 Cammello. Paga 2 Provviste per acquisire una Carta Terra e guadagnare 1 Moneta (nell'ordine che preferisci).
- 2 Richiede 1 Telescopio. Acquisisci una Carta Spazio o una Tessera Miglioramento Spazio.
- 3 Richiede 1 Piccione. Effettua un'azione Diario o riprendi 1 Lavoratore e piazza 1 Influenza su una Gilda a tua scelta.
- 4 Acquisisci un Cittadino o guadagna 2 Provviste.
- 5 Acquisisci una Tessera Miglioramento Base o guadagna 2 Monete.
- 6 Richiede 1 Nave. Paga 2 Provviste per ottenere una Carta Acqua.

Ogni volta che ottieni questa abilità, puoi Recuperare 1 Dado. Nella maggior parte dei casi questo ti permette di prendere un Dado da uno spazio Dado utilizzato sulla Plancia Giocatore, lanciarlo e collocarlo nella tua riserva. Questo non solo ti permette di avere un nuovo Dado a disposizione ma anche liberare lo spazio dove il Dado era presente per riutilizzarlo di nuovo. Non puoi utilizzare questa abilità per Recuperare un Dado piazzato nello stesso turno. Se non hai Dadi sulla tua Plancia Giocatore o non vuoi rimuoverne uno, puoi invece selezionare un Dado nella tua riserva e rilanciarlo.



Ci sono 2 colonne nel Tracciato Diario che mostrano questa icona. Quando entri in uno di questi spazi, puoi prendere un nuovo Dado dalla riserva comune, lanciarlo e aggiungerlo alla tua riserva. Questo effetto è obbligatorio.



Esempio: Elena ha piazzato un Dado di valore 1 sulla propria Città. Questo è possibile perché i Dadi di valore 1 hanno sempre un Cammello. Quindi Elena paga 2 Provviste e ottiene 1 Carta Terra e 1 Moneta. La Moneta potrebbe anche prenderla prima di scegliere quale Carta acquisire (e utilizzarla anche per pagare per l'Influenza di un altro giocatore presente sulla Carta). Prima o dopo aver risolto l'azione del Dado, il Cittadino sotto la Carta Città le permette di riprendere un Lavoratore o di Influenzare una Carta.

PIAZZARE UN LAVORATORE

Tutti i giocatori iniziano la partita con 1 Lavoratore Giallo e 1 Lavoratore Blu. Nel corso della partita ti troverai a piazzare e riprendere Lavoratori. Quando piazzhi un Lavoratore, devi collocarlo su una delle Carte disponibili a faccia in su ai lati del Tabellone (*escluse le Carte Spazio*). L'azione da risolvere è indicata sul bordo del Tabellone, accanto alla Carta scelta. Puoi piazzare un Lavoratore solo se sei in grado di risolvere almeno parzialmente l'azione indicata (*non puoi piazzare un Lavoratore e non fare nulla*).

 Su ogni Carta Cittadino può essere presente al massimo 1 solo Lavoratore Verde.

 Azione Diario e guadagna 1 Provvista (*nell'ordine che preferisci*).

 Acquisisci gratuitamente una Tessera Miglioramento Base.

 Piazza 1 Influenza in ognuna delle Gilde.

 Acquisisci una Carta Spazio pagando 1 Moneta in meno.

 Su ogni Carta Terra può essere presente al massimo 1 Lavoratore Verde e 1 Lavoratore Giallo.

 Paga 3 Provviste. Pesca le prime 3 Carte dal Mazzo Terre. Scegli 1 da acquisire e poni le altre 2 in fondo al mazzo, nell'ordine che preferisci.

 Acquisisci una Tessera Miglioramento Terra (*al costo di 3 Monete o 2 influenze Gialle*).

 Guadagna 2 Monete e poni 1 Influenza nella Gilda Gialla.

 Acquisisci una Carta Cittadino (*pagando il costo indicato*) e incrementa o diminuisci un Dado di 1.

 Su ogni Carta Acqua può essere presente al massimo 1 Lavoratore Verde e 1 Lavoratore Blu.

 Recupera 1 Dado e incrementa o diminuisci un Dado di 1 (*per due volte*). Questi effetti possono essere potenzialmente applicati a uno stesso Dado o a 3 Dadi diversi.

 Ottieni 2 Provviste e poni 1 Influenza nella Gilda Blu.

 Acquisisci una Tessera Miglioramento Acqua (*al costo di 3 Monete o 2 Influenze Blu*).

 Paga 3 Provviste. Pesca le prime 3 Carte dal Mazzo Acqua. Scegli 1 da acquisire e poni le altre 2 in fondo al mazzo, nell'ordine che preferisci.

 Su ogni Carta Influenza può essere presente al massimo 1 Lavoratore Verde, 1 Lavoratore Giallo e 1 Lavoratore Blu.

 Guadagna 2 Monete.

 Guadagna 1 Moneta e Recupera 1 Dado (*nell'ordine che preferisci*).

 Ottieni 1 Provvista e poni 1 Influenza in una Gilda a tua scelta.

 Ottieni 2 Provviste.

Non puoi mai in nessun modo piazzare e riprendere lo stesso Lavoratore nello stesso turno. Se piazzhi un Lavoratore su una Carta che intendi acquisire (*andando quindi a riprendere quel Lavoratore*), non puoi scegliere quella Carta.

 Questo effetto ti permette di riprendere un Lavoratore da una qualsiasi Carta a faccia in su.

PIAZZARE UN LAVORATORE

Esempio: Morris (Blu) piazza un Lavoratore Verde sulla Carta Cittadino più a destra per acquisire una Carta Spazio pagando 1 Moneta in meno. Nei turni precedenti aveva già acquisito la Carta Vista mostrata qui a destra che si attiva in questo esempio. Di seguito la risoluzione dell'azione:

1. Morris paga 4 Monete per acquisire la Carta Cometa, aggiungendola al proprio panorama. La Carta ha un effetto immediato Diario e permette di attivare la carta Vista. Egli può risolvere questi effetti nell'ordine che preferisce.
2. Grazie alla sua Carta Vista, Morris guadagna 1 Moneta e decide di diminuire un suo Dado di 1.
3. Quindi esegue l'azione Diario, avanzando nello spazio sotto il Lavoratore Verde, poiché ha i 4 Porti richiesti,

e immediatamente aggiunge il Lavoratore Verde alla propria riserva. L'effetto indicato nello spazio Diario indica che può riprendere un Lavoratore. Morris vorrebbe riprendere il Lavoratore Verde appena piazzato ma non può farlo perché vietato da regolamento. Daniele (Rosso) ha molta Influenza sulle carte con i Lavoratori. Per non pagare Daniele, Morris decide quindi di riprendere il Lavoratore Blu dalla Carta Acqua.

4. Egli avrebbe potuto pagare 1 Influenza Nera per una seconda azione Diario, ma sfortunatamente non ha tutti i Simboli richiesti per avanzare sul Tracciato Diario.



RIPOSARE

Se non puoi o non vuoi piazzare un Dado o un Lavoratore, puoi Riposare. Quando Riposi, come prima cosa conta quanti Dadi rimangono nella tua riserva. Se ne hai 0 o 1, attiva tutte le tue abilità Riposo. Se hai 2 o più Dadi rimanenti, non attivi invece nessuna abilità.

Dopo questa verifica, muovi tutti i tuoi Dadi dal tuo panorama, lanciali e ricollocali nella tua riserva. Se hai altri Dadi già presenti nella riserva, rilancia anche questi.

Quindi, se possibile, risolvi tutte le tue abilità Riposo, nell'ordine che preferisci. La risoluzione di ciascuna abilità è facoltativa. Le abilità Riposo sono fornite dalle Carte Cittadino con banda blu che richiedono di essere collocate sotto Carte Mare Aperto. Tutti i giocatori iniziano la partita con 1 di questi Cittadini sotto la propria Plancia Giocatore.



Considerando le abilità Riposo nell'esempio, Elena potrebbe effettuare un'azione Diario, guadagnare 1 Moneta, spostare 1 Influenza da una Gilda a un'altra e guadagnare 1 Provvista. Può risolvere tutti questi effetti nell'ordine che preferisce. Inoltre, se prima di risolvere gli effetti non avesse Influenza nella Gilda Nera, potrebbe usare le abilità per spostare un'Influenza Gialla o Blu su quella Nera e spendere questa Influenza per un'ulteriore azione Diario.



Grazie al Cittadino di partenza, userai l'azione Diario nella maggior parte delle volte che sceglierai di Riposare. Vedi pagina 7 per le regole sul Diario.

FINE DELLA PARTITA

La fine della partita si attiva quando un giocatore raggiunge 1 dei 5 spazi finali del Tracciato Diario. Dopo aver finito il turno di quel giocatore, la partita prosegue per un altro giro di tavolo, con tutti i giocatori che effettuano 1 ultimo turno (*il giocatore che ha attivato la fine della partita effettua l'ultimo turno del gioco*).

CONTEGGIO FINALE

Al termine della partita tutti i giocatori sommano i PV ottenuti dalle seguenti aree:

1. Simboli primari Terra e Acqua.

Ricorda di contare anche i Simboli presenti nella Carovana.



2. Carte Spazio e Carte Ispirazione completate.

I giocatori con Carte Cometa verificano chi ha più Simboli Cometa di tutti. Ricorda di contare i Simboli nella Carovana.

3. La Carovana.

La somma dei PV indicati sulle Tessere Miglioramento.

4. Maggioranze nelle Gilde.

In ogni Gilda, il giocatore che ha più Influenza di tutti ottiene 3 PV. In caso di parità in una Gilda, nessun giocatore ottiene i 3 PV in quella Gilda.

Il giocatore con più PV è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di Influenza Nera tra quelli in pareggio. In caso di ulteriore parità, vince chi ha più Influenza Gialla, se la parità persiste la vittoria è di chi ha più Influenza Blu. Se c'è ancora parità, la vittoria è condivisa.

ESEMPIO DI CONTEGGIO FINALE



Lorenzo (Blu) ha un totale di 53 PV dato dalla somma di:

1. Simboli primari Terra e Acqua

2 Città = 2 PV

3 Viste = 3 PV

1 Porto = 0 PV

4 Mari Aperti = 5 PV

1 Set di tutti simboli diversi = 5 PV

(manca 1 Porto per il completamento di un secondo Set)

Carte Spazio e Carte Ispirazione completate

Con 7 Simboli Cometa, Lorenzo ha il maggior numero di Comete. Da sinistra a destra:

1° Carta Spazio = 4PV

2° Carta Spazio = 3PV (manca 1 Cittadino per completare la Carta Ispirazione)

3° Carta Spazio = 4PV (1 + 3 da 3 coppie di Influenza Nera)

4° Carta Spazio = 5PV (da 5 coppie di Cittadini-Tessere Miglioramento)

5° Carta Spazio = 8PV (4 PV raddoppiati dalla Carta Ispirazione completata)

2. La Carovana

11PV dalle Tessere Miglioramento

3. Maggioranza nelle Gilde

3PV per il maggior numero di Influenza nella Gilda Nera



MODALITÀ SOLITARIO

Preparazione

Prepara il gioco come previsto per una partita a 2 giocatori, apportando le seguenti modifiche:

- 1 Scegli 1 delle Plance Giocatore e girala dal lato del Rivale, che rappresenta il tuo avversario. Ogni Plancia Rivale ha una sua Strategia che offre una diversa sfida.

 =  Strategia Spazio

 =  Strategia Miglioramenti

 =  Strategia Cittadini

 =  Strategia Diario

- 2 Il Rivale non riceve nessun Dado ma prendi invece i 2 segnalini Giocatore dei colori non utilizzati e ponili 1 nello spazio in alto a sinistra del suo Tracciato Risorse e l'altro nella casella 0 del Tracciato Comete. Poni il Segnalino Giocatore del colore scelto per il Rivale nello spazio iniziale del Tracciato Diario.

- 3 Il Rivale inizia la partita con 1 Lavoratore Giallo e 1 Blu.

- 4 Il Rivale gioca sempre come 2° giocatore, inizia la partita senza Provviste e Monete ma con 1 Influenza nella Gilda Gialla e 1 in quella Blu. Poni le rimanenti Influenze nella sua riserva.

Influenza del Rivale:

Diversamente dai giocatori, il Rivale non è limitato dall'Influenza del suo colore. Se la esaurisce, usa l'Influenza di un colore non utilizzato, considerandola come se fosse sua.

- 5 Mescola tutte le Carte Intrigo e ponile coperte accanto alla Plancia Rivale.



Panoramica di gioco

Per molti aspetti la partita in solitario è molto simile alle partite tra più giocatori. Il tuo turno si svolge allo stesso modo. Nel turno del Rivale invece dovrai rivelare una Carta Intrigo o risolvere un'azione Riposare per il Rivale. Ogni Carta Intrigo è di colore Blu o Rossa e mostra un certo numero di icone:



Valore in Monete

Prima Azione

Colore Carta Intrigo

Seconda Azione

Miglioramento Speciale e Cometa (solo 4 delle 6 Carte mostrano una Cometa)

Carte Intrigo

Quando riveli una Carta Intrigo, rivela la prima carta del Mazzo Intrighi e ponila a faccia in su alla destra del mazzo e di qualsiasi altra Carta Intrigo precedentemente rivelata. Quindi risolvi i seguenti passi:

1. Avanza in senso orario il suo Segnalino sul Tracciato Risorse di un numero di spazi pari al Valore in Monete della Carta Intrigo. Risolvi gli effetti presenti sul Tracciato quando il Segnalino li supera. Tali effetti possono fare ottenere una Cometa, Influenzare una Gilda o guadagnare una Carta Cittadino.
2. Se il Rivale può risolvere la Prima Azione, risolvila. Altrimenti se non può risolverla, perché non ha da pagare l'Influenza richiesta o uno dei Lavoratori indicati da piazzare, il Rivale effettua la Seconda Azione. Egli non effettua mai entrambe. Quando è mostrata l'opzione di 2 Lavoratori, il Rivale dà sempre la priorità al Lavoratore Verde.

Se all'inizio del proprio turno il Rivale ha 3 Carte Intrigo Rosso o 3 Carte Intrigo Blu a faccia in su, egli Riposa. Altrimenti rivela una nuova Carta Intrigo. Questo significa che il Rivale riposerà sempre dopo aver rivelato 3-5 Carte Intrigo.



Il Rivale ha appena rivelato la sua 3° Carta Intrigo Blu e quindi nel prossimo turno dovrà Riposare.



Quando il Rivale esegue un'azione Strategia, risolvi gli effetti indicati alla destra dell'icona Strategia sulla sua Plancia Giocatore.

Riposare

Quando Riposa, il Rivale esegue i passi indicati nella banda blu in fondo alla sua Plancia Rivale, procedendo in ordine da sinistra a destra.



Il primo passo è sempre controllare l'ultima Carta Intrigo rivelata. Se mostra una Cometa nell'angolo in basso a destra, muovi il suo Segnalino di 1 spazio verso l'alto nel Tracciato Comete.



Il secondo passo permette al Rivale di acquisire una Carta Spazio, Carta Cittadino, Tessera Miglioramento o una Carta Influenza.



Il terzo passo è il Diario.

È molto importante che questi passi vengano risolti in ordine. Come nelle partite a più giocatori, ricorda di non rivelare nuove Carte fino a quando il Rivale non termina il turno. Dopo aver completato l'azione Riposare, rimescola tutte le Carte Intrigo rivelate nel Mazzo Intrighi a formare un nuovo mazzo (a faccia in giù).

Regole Speciali

- Il Rivale ignora tutti i costi (*diversi da quelli indicati sulle sue Carte Intrigo*), e ignora tutti i requisiti del Tracciato Diario. Egli ottiene le ricompense presenti sul Tracciato Diario. Se raggiunge l'ultima colonna, il Rivale ottiene un Miglioramento Rosa invece di una Carta Ispirazione.
- Il Rivale ignora tutte le icone presenti sulle Carte e sulle Tessere Miglioramento che acquisiscono. Questo include Comete, Influenza, Miglioramenti gratuiti, etc. Tuttavia il Rivale non ottiene PV dalle Tessere Miglioramento acquisite.
- Se non diversamente specificato, il Rivale risolve tutte le icone come farebbe un giocatore. Nella parte alta della Plancia Rivale sono indicati i principali cambiamenti a certe icone: a sinistra l'icona e a destra l'effetto da risolvere.
- Ogni volta che il Rivale guadagna una Cometa (*senza considerare le Carte Spazio e le Tessere Miglioramento*), avanza il suo Segnalino di 1 spazio verso l'alto nel Tracciato Comete, a meno che non si trovi già nella casella più alta.

Scelte del Rivale

Durante la partita il Rivale acquisirà diverse Carte e Tessere Miglioramento, e piazzerà anche Influenza sulle Carte. Tutte queste abilità richiedono che il Rivale faccia delle scelte. Queste sono determinate dal Tracciato Risorse e dalle Carte Intrigo.

La posizione del Segnalino sul proprio Tracciato Risorse definisce un colore (*Nero, Blu, Giallo o Verde*), e anche quale Carta Ispirazione il Rivale sceglierà (*in base alla posizione, se sulla riga in alto, centrale o in basso*).

Il colore è utile quando il Rivale influenza Carte, acquisisce Tessere Miglioramento, piazza un Lavoratore o riprende un Lavoratore. Se il colore attuale non fosse applicabile (*se ad esempio non ci fossero Tessere Miglioramento di quel colore*), il Rivale sceglie il colore successivo in senso orario.



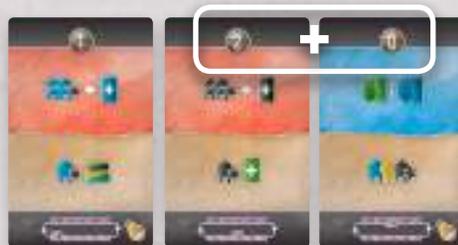
Il colore indicato dal Tracciato Risorse è il Blu.

La Carta Ispirazione che il Rivale sceglie di acquisire è la seconda Carta dal basso.

Se il Rivale non può interagire con la Carta Ispirazione che sta scegliendo, egli seleziona la carta successiva in basso, ritornando a quella più in alto se necessario.

La somma dei valori in Monete delle 2 Carte Intrigo più recenti (o dell'unica presente se ne è presente solo 1) determina un valore tra 0 e 4 a cui fare riferimento per molte delle azioni del Rivale.

Nell'esempio accanto, la somma dei valori delle ultime 2 Carte Intrigo è 2.



Come indicato al centro del Tracciato Risorse, questa somma dei valori aiuta il Rivale a determinare quale Carta e quale Tessera Miglioramento scegliere. Potrebbe sembrare difficile da gestire ma in pratica se la somma è 0-1 il Rivale sceglie la Carta o la Tessera Miglioramento più centrale (*rispetto al Tabellone*). La scelta si sposta verso l'esterno man mano che la somma cresce.

Se per qualsiasi motivo il Rivale non può interagire con la Carta o Tessera Miglioramento che sta scegliendo, egli passa alla successiva scelta possibile, come indicato dalle frecce che puntano a sinistra e destra nello schema. Le scelte alternative proseguono nel verso indicato, ritornando verso il centro se necessario. Poiché ci sono solamente 3 Tessere Miglioramento Nere, 3 Blu e 3 Gialle, se la somma dei valori è 4, la scelta procede verso il centro, come se ci fosse una 4° pila.

Considerando i 2 esempi di questa pagina, il Segnalino Rivale è sul Blu con una somma dei valori pari a 2. Se il Rivale dovesse influenzare una Carta, egli piazzerebbe 1 Influenza sulla 2° Carta Acqua da sinistra. Se sulla Carta fosse già presente un'Influenza o se in quello spazio non fosse presente una Carta, il Rivale piazzerebbe la sua Influenza sulla 3° Carta da sinistra.



Nella modalità Solitario ci sono alcuni cambiamenti su come influenzare una Carta. Se il Rivale ha un'Influenza su una Carta con cui tu intendi interagire, devi pagare il Rivale normalmente. Questo fa avanzare il suo Segnalino di 1 spazio sul suo Tracciato Risorse. Se invece il Rivale vuole interagire con una Carta con una tua Influenza, devi scegliere se:

1. Lasciarlo interagire e quindi prendere 1 Provvista o 1 Moneta dalla Riserva Generale.
2. Negare la Carta al Rivale, pagando 1 Provvista o 1 Moneta per farlo interagire con la carta successiva, secondo le sue regole di scelta. Puoi negare più carte fintanto che puoi pagare il costo richiesto.

Non puoi negare completamente un certo tipo di Carta al Rivale. Se ad esempio hai Influenza su tutte le 4 Carte Terra, non puoi pagare 4 volte per far scegliere al Rivale un altro tipo di Carta.

 Il Rivale piazza i Lavoratori Verdi solo sulle Carte Cittadino, i Lavoratori Gialli solo sulle Carte Terra e i Lavoratori Blu solo sulle Carte Acqua. Egli risolve le azioni indicate nello spazio dove piazza il Lavoratore. Questo significa che quando piazza un Lavoratore, il Rivale considera solo la somma dei valori delle 2 Carte Intrigo più recenti e il colore non ha effetto.

 Quando riprende Lavoratori, il Rivale prende sempre i Lavoratori Verdi per primi. Se non ci sono Lavoratori Verdi, egli fa riferimento al Tracciato Risorse per decidere il colore del Lavoratore da riprendere. Se ci sono più Lavoratori del colore scelto, la somma dei valori determina quale Lavoratore riprendere.

 Il Rivale normalmente ha 2 opzioni di movimento sul Tracciato Diario. Il colore delle Carte Intrigo a faccia in su vicino al mazzo, determina il percorso che verrà seguito, verso l'alto o verso il basso. Se la maggioranza di queste è Blu, il Rivale muove verso l'alto, se la maggioranza delle Carte è Rossa, egli muove verso il basso. In caso di parità dei colori, si considera il colore dell'ultima Carta Intrigo rivelata. Se c'è un solo possibile percorso, il Rivale segue quello.

Quando raggiunge l'ultima colonna del Tracciato Diario, il Rivale non sceglie mai l'opzione nel mezzo. Se lo spazio dove dovrebbe muovere è occupato da te, egli muove nell'altro spazio disponibile dell'ultima colonna. Quando raggiunge l'ultimo spazio del Tracciato Diario, il Rivale ottiene una Tessera Miglioramento Speciale e non una Carta Ispirazione.

Prima di risolvere un effetto Diario, verifica dove si trova il Segnalino del Rivale rispetto al tuo. Se è dietro, egli paga 1 Influenza Nera per muovere di uno spazio aggiuntivo, se possibile. Se vi trovate nella stessa colonna, il costo del movimento aggiuntivo è di 2 Influenze Nere; se è davanti, il costo è di 3 Influenze Nere. Il Rivale potrebbe ottenere l'Influenza Nera richiesta grazie al primo movimento. Ricorda che è la posizione PRIMA del primo movimento che determina il costo in Influenza. Egli muove una seconda volta solo se ha abbastanza Influenza Nera da pagare.



Acquisire Carte e Tessere Miglioramento

Quando acquisisce una Carta, il Rivale ignora tutte le icone su di essa. Egli prende la Carta e la pone coperta in una pila accanto alla propria Plancia. Ai fini del conteggio finale, dividi le Carte acquisite in 4 pile: Carte Cittadino, Carte Acqua e Terra, Carte Spazio e Carte Ispirazione. Il Rivale ottiene Lavoratori e restituisce l'Influenza sulle carte, secondo le normali regole.

Quando acquisisce una Tessera Miglioramento, il Rivale la pone sulla propria Plancia, partendo dall'angolo in basso a sinistra della sua Carovana. Quindi prosegue il piazzamento delle altre riempiendo la riga più in basso da sinistra a destra, poi la riga centrale da destra a sinistra e infine la riga in alto da sinistra a destra. Ruota le Tessere rettangolari se necessario, in modo da rispettare tale modalità di piazzamento. Se il Rivale ottiene più Tessere Miglioramento rispetto allo spazio disponibile, egli pone quelle in eccesso accanto alla propria Plancia.

Quando colloca una Tessera Miglioramento, egli risolve immediatamente gli effetti indicati sugli spazi Carovana che vengono coperti.

Quando acquisisce una Tessera Miglioramento Speciale (*Rosa*), il Rivale sceglie facendo riferimento a quanto indicato in basso sull'ultima Carta Intrigo rivelata. Se quella Tessera Miglioramento è stata già presa, egli sceglie la successiva in senso orario.

Fine partita e conteggio finale

La fine della partita viene attivata allo stesso modo di una partita con più giocatori. Se il Rivale attiva la fine della partita, è lui ad effettuare l'ultimo turno della partita, dopo che tu hai svolto il tuo.

Il Rivale ottiene PV per: 1 PV per ogni Carta Cittadino acquisita, 2 PV per Carta Terra/Acqua acquisita, 3 PV per Carta Spazio acquisita, 4 PV per Carta Ispirazione acquisita, PV delle Tessere Miglioramento acquisite, PV per la maggioranza nelle Gilde.

Il Rivale non ottiene PV per le Comete ma il suo numero totale di Comete viene considerato per valutare se tu hai la maggioranza, quando conti i PV delle tue Comete.

ICONOGRAFIA

 Città	 Tessera Miglioramento Terra	 Cammello	 Lavoratore Verde
 Vista	 Tessera Miglioramento Acqua	 Nave	 Lavoratore Verde/Giallo
 Porto	 Tessera Miglioramento Spazio	 Telescopio	 Lavoratore Verde/Blu
 Mare Aperto	 Tessera Miglioramento Base	 Piccione	 Qualsiasi Lavoratore
 Osservatorio	 Tessera Miglioramento Speciale	 Piazza un'Influenza nella Gilda indicata	 Riprendi un Lavoratore qualsiasi da una carta a faccia in su
 Biblioteca	 Tessera Miglioramento qualsiasi	 Paga un'Influenza dalla Gilda indicata	 Incrementa/Diminuisci un Dado
 Stelle	 Carta Terra	 Piazza un'Influenza in una Gilda qualsiasi	 Recupera un Dado
 Pianeta	 Carta Acqua	 Sposta un'Influenza da una Gilda a un'altra	 Ottieni un nuovo Dado dalla riserva
 Sole	 Carta Spazio	 Piazza un'Influenza su una Carta a faccia in su	 Diario
 Luna	 Carta Cittadino	 Provvista	 Diario extra (max 1 volta per turno)
 Cometa	 Carta Ispirazione	 Moneta	 Ignora il costo indicato

PREPARAZIONE GIOCATORI

1	
2	
3	
4	

REGOLE IMPORTANTI

- Puoi usare l'abilità di ciascuna Gilda una volta per turno.
- Dopo aver piazzato un Lavoratore, non puoi effettuare nessun tipo di azione che ti permetta di riprendere quel Lavoratore nello stesso turno.
- Le Tessere Miglioramento possono essere girate sulle due facce ma non ruotate.
- Le abilità di Cittadini e Vista non possono essere attivate nello stesso turno in cui le acquisisci.

COMBINAZIONI DELLE RISORSE

Comune (6-7 di ognuna)



Raro (1 di ognuna)

