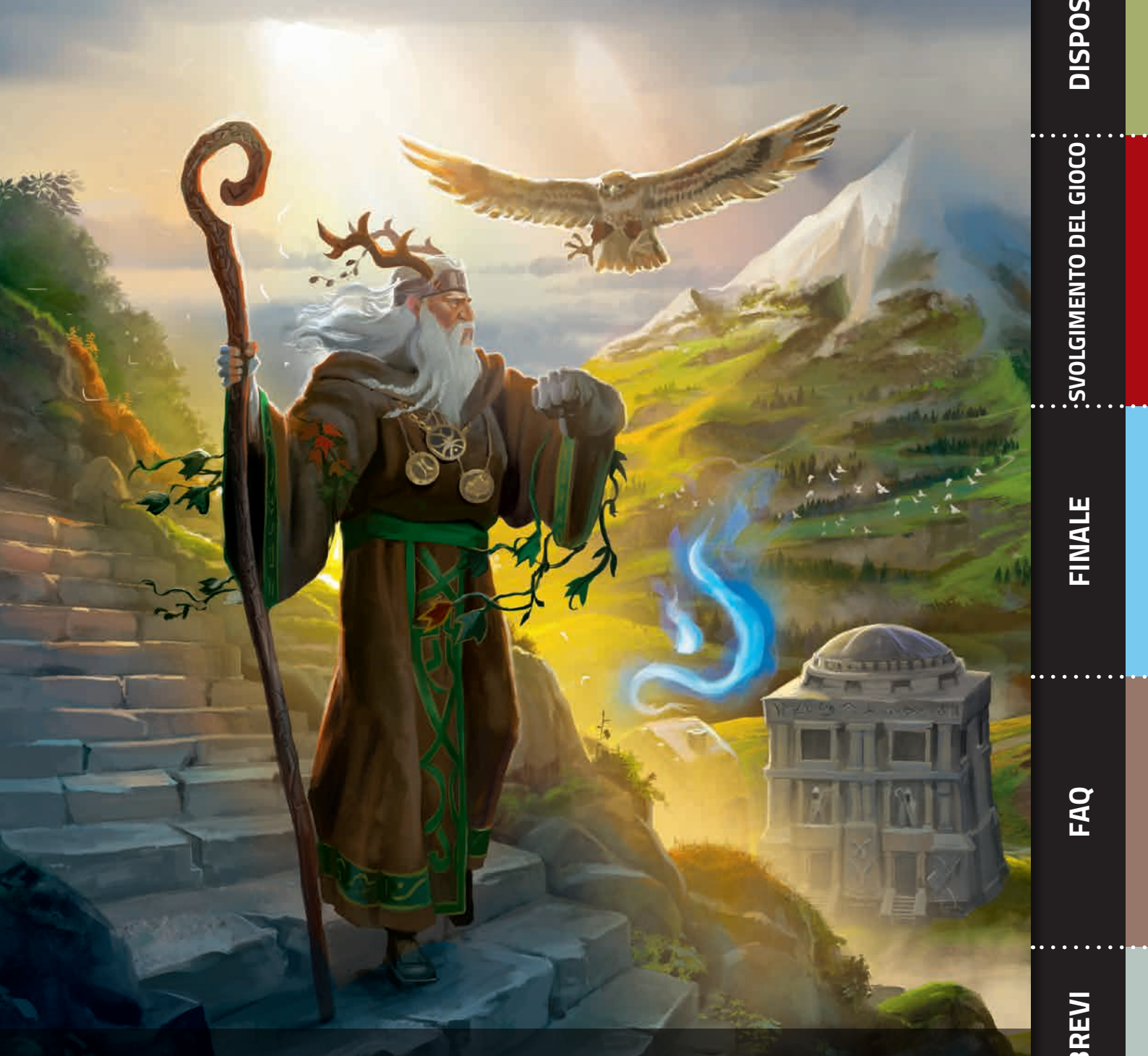


MEDURIS

ISTRUZIONI



HABA[®]

PROLOGO

DISPOSIZIONE

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

FINALE

FAQ

REGOLE BREVI

PROLOGO

La chiamata degli dèi spinge il vostro popolo a occupare le pendici del monte Meduris. La montagna, consacrata alla suprema divinità celtica, offre molti materiali e terreni fertili per l'insediamento di coloni coraggiosi: nei campi cresce erba rigogliosa per le vostre pecore, e cave di pietra, miniere e fitti boschi completano il paesaggio. Il terreno alle pendici del monte è diviso in nove zone, che con i loro siti runici si caratterizzano per l'adorazione di divinità diverse.

I quattro giocatori, in qualità di prescelti, hanno il compito di ampliare l'insediamento e di accontentare gli dèi. Sugli altipiani della montagna i lavoratori ottengono i materiali che serviranno alla costruzione di capanne e templi. Solo chi si procura abbastanza materiali, sceglie con abilità i siti dove costruire le capanne e i templi e si conquista il favore degli dèi offrendo doni sacrificali al druido sarà designato capo della stirpe.



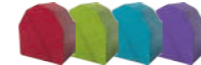
4 pedine segnapunti (1 rossa, 1 verde chiaro, 1 blu, 1 viola)



72 materiali (18x legno, 18x lana, 18x rame, 18x pietra)



8 templi (2x rosso, 2x verde chiaro, 2x blu, 2x viola)



40 capanne (8x rosso, 8x verde chiaro, 12x blu, 12x viola)



9 pietre runiche



1 druido



1 dado



6 gettoni bonus



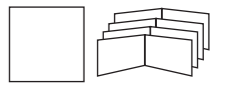
10 lavoratori (2x rosso, 2x verde chiaro, 3x blu, 3x viola)



4 gettoni da 100

1 tabellone di gioco su due lati

4 cartoncini di protezione



Procurarsi i materiali: impiega i tuoi lavoratori nell'estrazione di rame dalle miniere della montagna, mandali sui campi solegggiati a tosare le pecore, mettili a spaccare la legna nei fitti boschi e ordinagli di scavare le rocce nelle cave di pietra polverose, il tutto nel rispetto delle regole severe della loro gerarchia.

Costruire capanne: utilizza i materiali reperiti per costruire delle capanne. Rifletti bene sul punto in cui vuoi sistemarle. Così riuscirai a procurarti le preziose pietre runiche e, più avanti, potrai offrire doni sacrificali al druido.

Erigere templi: i templi sono i monumenti dedicati all'adorazione dei vostri dèi. Erigi i tuoi templi nei pressi di grandi insediamenti. Quante più capanne confinano infatti con i tuoi templi, tanto maggiore sarà la soddisfazione degli dèi.

Offrire doni sacrificali: devi essere previdente e impiegare i tuoi materiali con parsimonia. Non appena infatti il druido raggiunge una delle tue capanne, ti chiederà di offrirgli dei materiali in sacrificio. I doni sacrificali servono ad aumentare il tuo favore presso gli dèi. Più grande è l'insediamento dove si trova la tua capanna, maggiore sarà la loro benevolenza.

DISPOSIZIONE

1 Ogni giocatore sceglie un **colore di gioco**: viola, blu, verde chiaro o rosso. Se giocate in 2, scegliete tra viola e blu.

2 **Tabellone di gioco**
Se giocate in 2 o 3, usate il lato con questo simbolo:



Se giocate in 4, usate il lato con questo simbolo:



3 **Striscia dei punti vittoria/pedine segnapunti**
Ciascun giocatore mette la pedina segnapunti del proprio colore sulla casella numero 5 della striscia dei punti.

Caselle con simboli

4 **Gettoni bonus**
Mescolate i gettoni bonus coperti e disponeteli su 6 caselle a piacere. Tra un gettone bonus e l'altro devono esserci almeno tre caselle libere.

Uno dei 9 terreni delle pietre runiche

Sentiero del druido

Il grande fiume

Caselle roccia del druido

5 **Druido**
Sistemate il druido sul suo tempo.

6 **Cartoncini di protezione/materiali**
Ogni giocatore prende un cartoncino di protezione e un esemplare di ciascun materiale. I materiali vengono sempre nascosti dietro il cartoncino di protezione.

7 **Templi/capanne**
Ciascun giocatore mette le capanne e i templi del proprio colore davanti al proprio cartoncino di protezione.
Se giocate in 2: 12 capanne e 2 templi.
Se giocate in 3 o 4: 8 capanne e 2 templi.

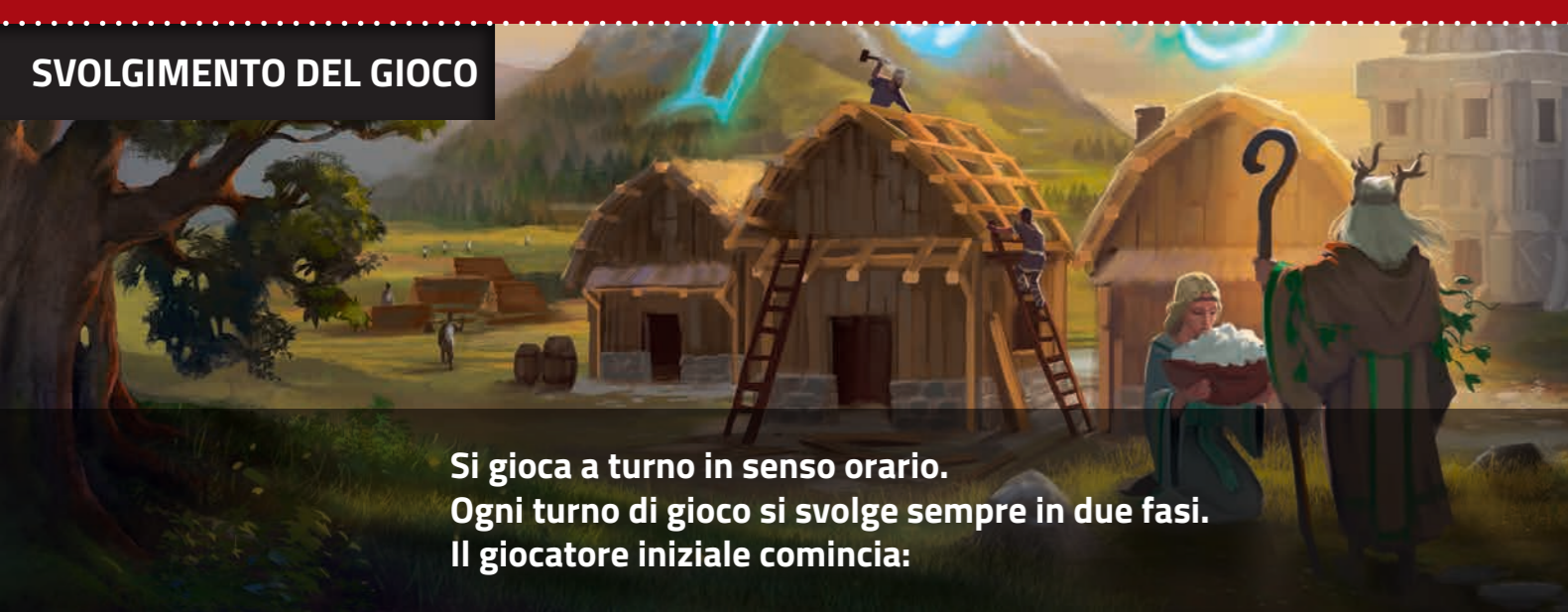
8 **Materiali**
Sistemate tutti i materiali rimasti sui rispettivi lati della montagna: il rame sulla miniera, le pietre sulla cava, il legno nel bosco e la lana sui pascoli delle pecore.

9 **Pietre runiche/dado/gettoni da 100**
Teneteli a portata di mano.

Altopiani:
"lana", "rame",
"pietra", "legno"

10 **Prima di iniziare:**
Scegliete il giocatore che inizia. Se giocate in 2, ognuno riceve 3 lavoratori del proprio colore; se giocate in 3 o 4, invece, ognuno ne riceve 2. Partendo dal giocatore che inizia, mettete a turno uno dei vostri lavoratori su un altopiano a piacere ("legno", "lana", "rame" o "pietra"). Su ogni altopiano possono stare fino a 3 lavoratori uno sopra l'altro. Continuate fino a quando non avete sistemato tutti i vostri lavoratori.





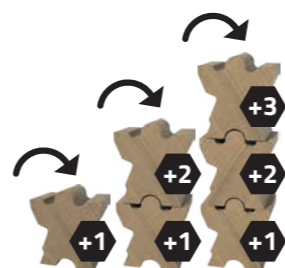
Si gioca a turno in senso orario.
Ogni turno di gioco si svolge sempre in due fasi.
Il giocatore iniziale comincia:

Turno di gioco
2/2

A. GRANDE RACCOLTO

Vuoi ottenere altri materiali? Allora procedi come segue:

- **Cambiare posto a un lavoratore:** prendi uno dei tuoi lavoratori a piacere. Puoi anche togliere uno dei lavoratori che compongono una torre. Mettilo su un altro altopiano a piacere. Se sull'altopiano ci sono già uno o due lavoratori (tuoi o di un altro giocatore), mettilo sopra di lui/loro. Durante il gioco possono stare l'uno sopra l'altro al massimo 3 lavoratori.
- **Procurarsi i materiali:** ora tutti i lavoratori dell'altopiano che hai scelto si rimboccano le maniche. Qui entra in gioco la gerarchia dei lavoratori: Se prima l'altopiano non era occupato, allora il lavoratore che hai spostato ottiene un materiale. Se invece sull'altopiano c'era già un lavoratore, quello che hai spostato ottiene 2 materiali e quello sotto di lui 1. Se hai messo un lavoratore in cima a una torre, questi ottiene 3 materiali, il lavoratore sotto di lui ne ottiene 2 e quello più sotto ancora 1. (In alcuni casi quindi anche gli altri giocatori potrebbero approfittare di questo turno. Naturalmente, puoi beneficiarne anche tu se sull'altopiano sono presenti dei tuoi lavoratori.)



- Il turno passa quindi al giocatore successivo.

oppure ► **B. COSTRUIRE UNA CAPANNA**

Vuoi costruire una capanna? Allora procedi come segue:

- **Scegliere una casella:** scegli una casella non edificata.
- **Utilizzare i materiali:** ogni casella ha due simboli indicanti i due materiali che devi utilizzare per poterla costruire sopra una capanna. Utilizzare i materiali significa prendere materiali dalla tua scorta e rimetterli sul tabellone di gioco, sul lato corrispondente della montagna. Se manca un materiale, può essere sostituito con altri tre a piacere. Utilizza i materiali richiesti.
- **Collocare una capanna:** metti una delle capanne della tua scorta sulla casella.
- **Prendere una pietra runica:** prendi la pietra runica di questo territorio e mettila davanti al tuo cartoncino di protezione. Per trovare quella giusta confronta il simbolo della casella con quelli raffigurati sulle pietre runiche. Se la pietra runica si trova davanti a un altro giocatore, prenditela.
- **Far avanzare il druido:** fai avanzare il druido, all'inizio del gioco di una casella roccia.
- Il turno passa quindi al giocatore successivo.

oppure ► **C. ERIGERE UN TEMPIO**

Vuoi erigere un tempio? Allora procedi come segue:

- **Scegliere una casella:** scegli una casella non edificata (senza gettoni bonus).
- **Utilizzare i materiali:** ogni casella ha due simboli indicanti i due materiali che devi utilizzare per poterli erigere sopra un tempio. Utilizza i materiali richiesti.
- **Collocare un tempio:** metti uno dei templi della tua scorta sulla casella.
- Quando erigi un tempio, non ottieni in cambio nessuna pietra runica.
- **Far avanzare il druido:** fai avanzare il druido, all'inizio del gioco di una casella roccia.
- Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Sulla casella dove vuoi costruire una capanna si trova un gettone bonus?
Osserva quanto segue:

Regola dei bonus

- **+2 punti vittoria:** prendi il gettone bonus "2" e mettilo nella scatola. Costruisci la tua capanna come illustrato. Ottieni in più 2 punti vittoria. Ottenere punti vittoria significa far avanzare subito la tua pedina segnepunti sulla striscia dei punti vittoria di altrettante caselle.
- **Costruzione gratuita:** prendi il gettone bonus "capanna" e mettilo nella scatola. Costruisci la tua capanna come illustrato, ma senza utilizzare alcun materiale.
- **Dono sacrificale rimandato:** lascia il gettone bonus "druido" sulla casella e costruiscilo sopra la tua capanna come sopra descritto. Il gettone bonus rimane qui fino a quando non decidi più avanti di offrirlo in sacrificio al druido.

Vicino alla casella c'è già una capanna? Osserva quanto segue:

Regola degli insediamenti

- Con la costruzione si forma un insediamento. Per insediamento si intendono due o più capanne (di qualsiasi colore) poste direttamente l'una accanto all'altra. Gli insediamenti possono occupare zone caratterizzate da pietre runiche diverse ed attraversare anche il grande fiume. I loro confini sono rappresentati dai templi e dalle caselle senza costruzioni.
- In questo caso devi usare più materiali per costruire la capanna:
- Per costruire la seconda capanna di un insediamento devi utilizzare due esemplari di ciascuno dei due materiali richiesti.
 - Per costruire la terza capanna di un insediamento devi utilizzare tre esemplari di ciascuno dei materiali richiesti.
 - Il numero degli esemplari richiesti per ogni materiale aumenta insieme a quello delle capanne. Non ci sono limiti alle dimensioni che può raggiungere un insediamento.

Uno dei giocatori vuole costruire una capanna per chiudere l'ultimo spazio tra due insediamenti o capanne? Ecco che sorge un grande insediamento. Il giocatore dovrà quindi utilizzare il numero di esemplari di ogni materiale corrispondente al numero complessivo delle capanne del grande insediamento.

La regola degli insediamenti vale solo per le capanne, non per i templi: se vuoi erigere un tempio, devi utilizzare i due materiali richiesti solo una volta, indipendentemente dal numero di capanne o di templi limitrofi.

Il sentiero del druido:

Non appena il druido non ha più alcuna casella roccia libera davanti a sé, la regola dei suoi movimenti cambia: da adesso in poi, dopo ogni costruzione, il druido avanza lungo il suo sentiero in senso orario, fino a raggiungere la capanna più vicina. Si ferma quindi accanto alla capanna, che può essere isolata o far parte di un insediamento. Il proprietario di questa capanna adesso ha la possibilità di offrire dei doni sacrificali al druido: ha inizio così un rito sacrificale. I doni sacrificali servono ad aumentare il favore del giocatore presso gli dèi e a ottenere punti vittoria. I due simboli della casella dove è posta la capanna rappresentano i sacrifici richiesti dal druido.

Regola dei sacrifici

- Il rito sacrificale in un insediamento:**
Il proprietario della capanna presso la quale si è fermato il druido può dare inizio al sacrificio. Offrire doni sacrificali significa utilizzare materiali. Anche in questo caso un materiale mancante può venire sostituito da altri tre a piacere.
- Il giocatore sacrifica solo uno dei due materiali richiesti? Ottiene un punto vittoria.
 - Il giocatore sacrifica entrambi i materiali richiesti? Ottiene tanti punti vittoria quante sono le capanne dell'insediamento. Il colore delle capanne non ha importanza.
 - Il giocatore non sacrifica nessun materiale? Deve cedere un punto vittoria. (La pedina segnepunti retrocede direttamente, ma non può mai finire oltre lo 0.)

Il druido si dirige poi verso la capanna successiva dell'insediamento. Il proprietario di questa capanna può ora offrire a sua volta un sacrificio. Il gioco prosegue così fino a quando il druido non ha più nessuna capanna davanti a sé. Può accadere che un giocatore abbia più possibilità di offrire dei doni sacrificali, perché possiede più capanne nell'insediamento.

Il rito sacrificale in una capanna isolata:

Valgono le stesse regole che si applicano negli insediamenti. In questo caso, però, non ha senso utilizzare entrambi i materiali richiesti, perché per la capanna che non fa parte di un insediamento non si riceve comunque più di un punto vittoria.

Al termine del rito sacrificale il gioco prosegue secondo l'ordine dei turni del giro.

PICCOLO RACCOLTO

Turno di gioco
1/2

Il tuo turno di gioco inizia con il lancio del dado.

Cosa è uscito sul dado?



Adesso tutti i lavoratori sull'altopiano del colore corrispondente si rimboccano le maniche: **ciascun giocatore ottiene un materiale per ognuno dei propri lavoratori posto in questa zona.** Ottenere materiali significa prenderne uno dal tabellone di gioco e deporlo dietro il proprio cartoncino di protezione.



Iniziando dal giocatore di turno, **tutti i giocatori possono ottenere a turno un materiale a piacere**, indipendentemente dalla posizione dei propri lavoratori.



Ciascun giocatore deve rimettere uno dei propri materiali sul tabellone di gioco, dal lato corrispondente della montagna. Chi non possiede alcun materiale non cede nulla.

Una volta completato il piccolo raccolto, continua il tuo turno con la seconda fase. Hai a disposizione tre possibilità:

Capanne e templi:

A cosa serve costruire capanne?

Le capanne di per sé non assegnano punti vittoria, ma offrono i seguenti vantaggi:

- La pietra runica ottenuta con la costruzione di una capanna può aiutare a ottenere punti vittoria durante una **conta provvisoria delle rune** e nella **conta finale delle rune**. (Ma solo se il giocatore è riuscito a conservarla fino alla fine.)
- Solo chi possiede delle capanne può offrire doni sacrificali al druido e ottenere così dei punti vittoria.

Perché dovrei costruire delle capanne in un insediamento?

Chi possiede delle capanne all'interno di un grande insediamento può ottenere più avanti molti più punti vittoria grazie ai doni sacrificali.

A cosa serve costruire templi?

Alla fine del gioco i templi assegnano punti vittoria:

Il tuo tempio confina direttamente a destra e/o a sinistra con un insediamento? Ottieni un punto vittoria per ognuna delle capanne di questo/i insediamento/i. Il colore delle capanne non ha importanza. A sua volta, ogni capanna isolata (indipendentemente dal colore) costruita direttamente accanto al tuo tempio assegna un punto vittoria.

Conta provvisoria delle rune

Il druido attraversa il grande fiume lungo il suo sentiero?

Questo può succedere o quando il druido viene fatto avanzare o durante un rito sacrificale. Non appena il druido attraversa il fiume, il gioco viene brevemente interrotto e inizia una conta provvisoria delle rune.

Conta provvisoria delle rune:

- Ogni giocatore ottiene un punto vittoria per ogni pietra runica in suo possesso in questo momento.
- Il turno o il rito sacrificale in corso riprende poi secondo l'ordine abituale.

Gettone bonus "druido":

Il druido giunge su una capanna posta su un gettone bonus "druido"? In questo caso il proprietario della capanna può prendere il gettone dal tabellone di gioco e metterlo nella scatola. L'uso del gettone equivale al sacrificio di entrambi i materiali richiesti. Il giocatore può anche decidere di utilizzare il gettone bonus più avanti.



ESEMPI DI GIOCO DETTAGLIATI:

1. Turno di gioco 1/2: piccolo raccolto...

Sul dado lanciato dal giocatore rosso è uscito un **+1** :

+1
+1
+1

Il giocatore verde chiaro ottiene 1 legno. Il giocatore blu ne ottiene 2 perché sull'altopiano "legno" sono posizionati 2 dei suoi lavoratori. Il giocatore rosso non ottiene nulla e passa alla seconda fase del proprio turno ...

... Turno di gioco 2/2: grande raccolto

Dopo il piccolo raccolto il giocatore rosso mette uno dei propri lavoratori sull'altopiano "pietra". Qui si trovano già due lavoratori, uno del giocatore verde chiaro e uno di quello rosso. È il momento del grande raccolto: il giocatore rosso ottiene così 4 pietre (3+1), mentre quello verde chiaro ne ottiene 2.

2. Il druido abbandona le sue caselle roccia

Nel frattempo è stata costruita la quarta capanna. Ora il druido abbandona la terza casella roccia e percorre il suo sentiero fino a raggiungere la capanna più vicina. In questo esempio arriva fino alla capanna verde chiaro. Inizia il rito sacrificale. Il giocatore verde chiaro sacrifica 1 lana e ottiene in cambio 1 punto vittoria. Così fa avanzare la pedina segnapunti di un numero di caselle corrispondenti. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

3. Costruire capanne in un insediamento...

Il gioco si trova in una fase più avanzata. Il giocatore blu vuole costruire questa capanna nella seconda fase del suo turno. Poiché questa è la terza capanna dell'insediamento e vale quindi la regola degli insediamenti, deve utilizzare 3 pietre e 3 legni. Mette la capanna e prende la pietra runica corrispondente. Sposta quindi il druido verso la capanna più vicina, in questo caso la capanna blu appena costruita. Ha inizio un rito sacrificale ...

... rito sacrificale in un insediamento

All'inizio tocca al giocatore blu decidere se offrire un dono sacrificale. Questi sacrifica 1 pietra e 1 legno e ottiene in cambio 3 punti vittoria. Il druido prosegue e arriva alla capanna rossa. Il giocatore rosso non dispone né di lana né di rame e non vuole sostituire i materiali richiesti con altri. Decide quindi di non sacrificare nulla ed è costretto a cedere un punto vittoria. Il druido prosegue verso l'ultima capanna dell'insediamento: il giocatore rosso ha di nuovo la possibilità di offrire un dono sacrificale. Stavolta decide di sacrificare 1 legno e ottiene in cambio un punto vittoria. Il tempio confina con l'insediamento. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

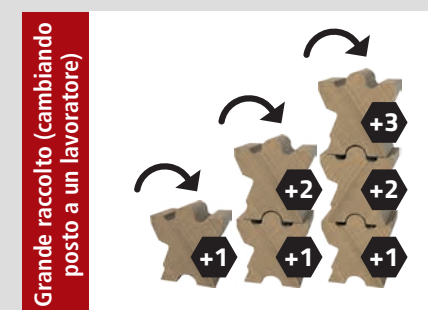


4. Conta provvisoria delle rune

Il giocatore rosso ha appena eretto un tempio nella seconda fase del suo turno di gioco. Ora fa avanzare il druido, che attraversa così il grande fiume. Inizia subito una conta provvisoria delle rune. Il druido raggiunge poi la capanna verde chiaro e ha inizio un rito sacrificale. Al termine del rito il turno passa al giocatore successivo.

RIEPILOGO DELLE REGOLE PRINCIPALI

- Dietro il cartoncino di protezione vanno nascosti solo i materiali.
- Su un altopiano possono stazionare al massimo 3 lavoratori uno sopra l'altro.
- Solo durante il grande raccolto la gerarchia dei lavoratori determina il numero dei materiali ottenuti. Ricorda:



- È possibile sostituire in ogni momento un materiale da utilizzare con altri tre a piacere.
- La regola degli insediamenti (= quante più capanne lo compongono, più aumenta il costo della costruzione di una capanna) vale solo per le capanne, non per i templi.
- Le pietre runiche possono essere ottenute con la costruzione delle capanne, ma non con quella dei templi.

RIEPILOGO DEI PUNTI VITTORIA ASSEGNATI DURANTE IL GIOCO:

Gettone bonus "2":

Per ogni capanna costruita su una casella dove si trova questo gettone bonus:



- +2

Offerta di doni sacrificali al druido:

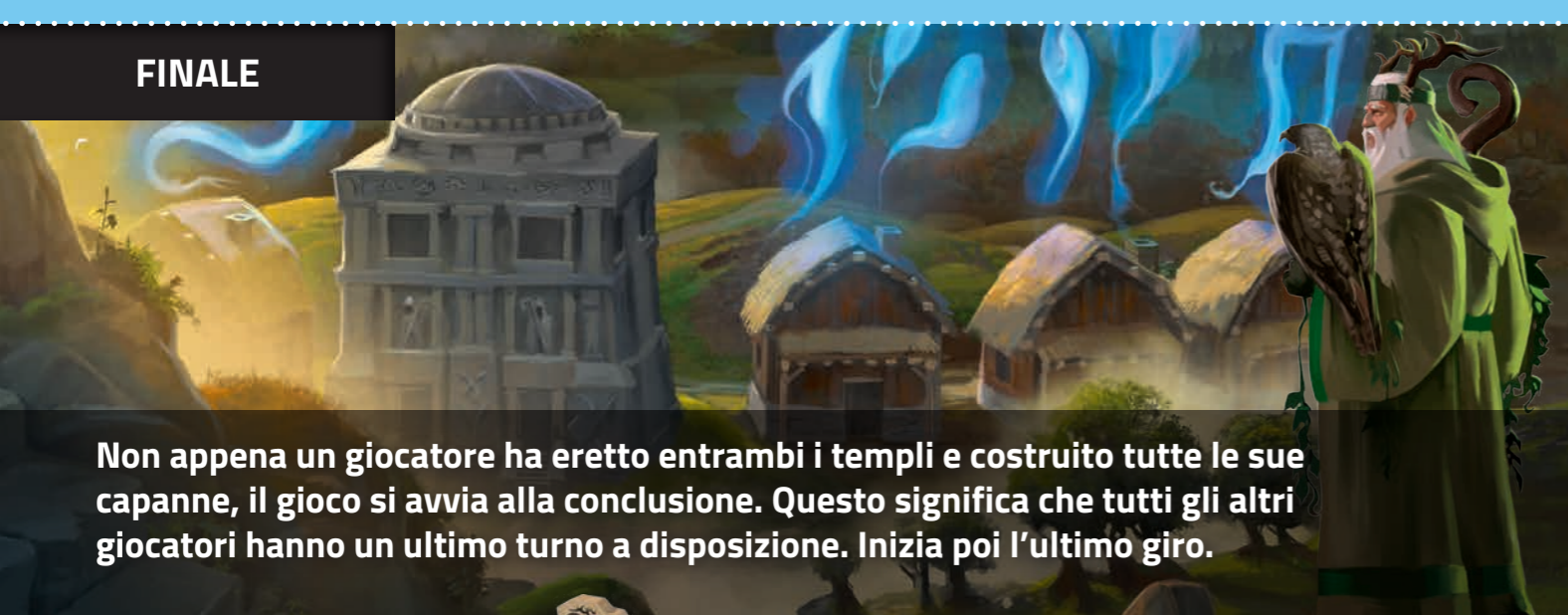
Per ogni capanna alla quale il druido chiede un dono sacrificale:

- +1 se viene utilizzato solo uno dei materiali richiesti
- + tanti punti vittoria quante sono le capanne dell'insediamento se vengono utilizzati entrambi i materiali richiesti
- -1 se non viene utilizzato nessuno dei materiali richiesti

Conta provvisoria delle rune:

- Per ogni pietra runica in possesso di un giocatore in questo momento: +1

Ogni volta che un giocatore ottiene o cede punti vittoria, deve far avanzare o retrocedere la propria pedina segnapunti di un numero di caselle corrispondenti sulla striscia dei punti.



Non appena un giocatore ha eretto entrambi i templi e costruito tutte le sue capanne, il gioco si avvia alla conclusione. Questo significa che tutti gli altri giocatori hanno un ultimo turno a disposizione. Inizia poi l'ultimo giro.

ULTIMO GIRO

- **Segnare la posizione del druido:** metti il dado accanto al druido.
- **L'ultimo giro del druido:** il druido percorre un ultimo giro completo, nel corso del quale richiede a tutte le capanne presenti sul tabellone di gioco un ultimo sacrificio. I turni di gioco però sono finiti. Questo significa che il druido si sposta verso la capanna/l'insediamento più vicino senza dover addurre alcun motivo (costruzione) e dà inizio a un rito sacrificale. Al termine del rito, il druido prosegue direttamente verso quello successivo, fino a quando non raggiunge infine la capanna o l'insediamento dove è posizionato il dado. Qui si celebra l'ultimo rito sacrificale. Nell'ultimo giro del druido non ha luogo nessuna conta provvisoria delle rune.



- **Conta finale dei punti vittoria:** il gioco è giunto alla conclusione. Ottenete ora i punti vittoria finali per i templi e le pietre runiche. Le regole per l'assegnazione sono riassunte di seguito. Se un giocatore oltrepassa il 100 sulla striscia dei punti vittoria, sulla sua pedina segnapunti viene posto subito il gettone da 100 del colore corrispondente. La pedina ora prosegue con il gettone, che funge da indicatore del punteggio. Se si sorpassa il 100 per la seconda volta, si può girare il gettone in modo che sia visibile il lato con il numero 200.

Vince il gioco chi alla fine ha raccolto più punti vittoria. In caso di parità, vince il giocatore che ha costruito il maggior numero di capanne e templi. Se si verifica di nuovo una parità, vince il giocatore che ha conservato il maggior numero di materiali. Se la parità non viene sciolta nemmeno in questo caso, sono gli dèi che hanno deciso una vittoria a pari merito.

RIEPILOGO DELLA CONTA FINALE DEI PUNTI VITTORIA:

L'ultimo giro del druido:

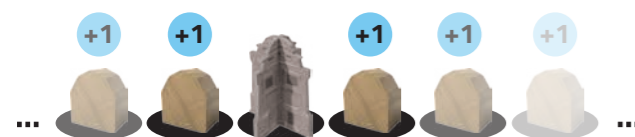
Il druido richiede a tutte le capanne in successione dei doni in sacrificio. Per ogni capanna i giocatori ricevono:

- +1 se viene utilizzato solo uno dei materiali richiesti
- + tanti punti vittoria quante sono le capanne dell'insediamento se vengono utilizzati entrambi i materiali richiesti
- 1 se non viene utilizzato nessuno dei materiali richiesti

Conta finale dei templi:

Per ogni tempio il proprietario ottiene tanti punti vittoria quante sono le capanne costruite accanto ad esso. Il colore delle capanne non ha importanza.

Esempio:



Vengono contate sia le capanne a sinistra che quelle a destra del tempio.

Conta finale delle rune:

- Per la prima pietra runica in possesso di ogni giocatore alla fine: +1
- Per la seconda pietra runica in possesso di ogni giocatore alla fine: +2
- Per la terza pietra runica in possesso di ogni giocatore alla fine: +3
- Eventuali pietre runiche aggiuntive in possesso del giocatore assegnano un numero proporzionale di punti vittoria.

Esempio:

Il giocatore che possiede 5 pietre runiche ottiene $1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15$ punti vittoria.



Cosa succede se non è possibile ottenere materiali perché ce ne sono troppo pochi nella scorta?

La gerarchia dei lavoratori ha un ruolo importante in questa fase: il lavoratore più in alto ottiene per primo dei materiali, seguito da quello sotto di lui e, infine, da quello più in basso. Quando la scorta dei materiali è esaurita, i lavoratori più in basso non ottengono nulla, sia che si tratti del piccolo raccolto che di quello grande. Finché la scorta rimane vuota, su questo altipiano non è possibile ottenere alcun materiale.

Solo quando sul dado esce un **+1**, la gerarchia non ha importanza. In questo caso tutti i giocatori, a partire da quello che ha tirato il dado, ottengono a turno 1 materiale a piacere.

Per il grande raccolto è possibile togliere i lavoratori posti alla base di una torre?

Sì.

Quando cambio il posto a un lavoratore, posso rimetterlo sullo stesso altipiano?

No, quando un lavoratore viene cambiato di posto deve abbandonare l'altipiano che occupa.

Gli insediamenti possono venire ampliati da entrambi i lati?

Sì. In ogni caso occorre osservare la regola degli insediamenti, che non si basa sulla posizione della nuova capanna, ma sul numero di capanne di un insediamento.

Quanti materiali occorre utilizzare per costruire una capanna in questo punto?



Tre lane e tre legni, perché questa è la terza capanna dell'insediamento.

Dove si sposta il druido quando l'insediamento dove staziona viene ampliato con la costruzione di una capanna?

Se la nuova capanna si trova direttamente davanti al druido, questi la raggiunge per dare inizio al rito sacrificale. Il rito inizia così eccezionalmente non nella prima capanna ma nel mezzo dell'insediamento. Se il proprietario di questa capanna sacrifica entrambi i materiali richiesti, ottiene comunque tanti punti vittoria quante sono le capanne dell'intero insediamento.

Il druido può fermarsi accanto a un tempio?

No, il druido passa sempre oltre i templi e le caselle libere.

Due templi possono stare uno accanto all'altro?

Sì, anche se la presenza di un tempio limitrofo non assegna alcun punto vittoria nella conta finale dei templi.

Devo offrire per forza dei doni sacrificali al druido se dispongo dei materiali?

No, ma in questo caso devi cedere un punto vittoria.

Cosa possiamo fare per riuscire a ricordarci i turni di gioco?

La soluzione migliore è, quando inizia il turno, tirare il dado davanti a sé e non toccarlo fino alla fine del turno ed eventualmente fino al termine del rito sacrificale (nonché, se del caso, di una conta provvisoria delle rune). Il giocatore passa poi il dado al compagno alla sua sinistra, che inizia così il proprio turno.

È stata appena costruita la quarta capanna. Dove si sposta il druido in questo esempio?



Il druido si sposta fino alla capanna verde chiaro e dà inizio al rito sacrificale. Il giocatore verde chiaro può offrire dei doni sacrificali e, grazie alla capanna rossa, può ottenere fino a 2 punti vittoria. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Dove si sposta il druido quando sono stati eretti quattro templi prima che venga costruita la prima capanna?

Il druido dovrebbe abbandonare la propria casella roccia e percorrere il proprio sentiero fino ad arrivare alla capanna più vicina. Ovviamente non può farlo se non ci sono capanne sul tabellone di gioco. In questo caso rimane al suo posto fino a quando non viene costruita la prima capanna. Non ci risulta che si sia mai verificata questa eventualità.

E se non ho trovato la risposta alla mia domanda nelle istruzioni di gioco?

Siamo a tua disposizione: scrivi la tua domanda a spieleredaktion@haba.de.

Scopo del gioco

Vince chi alla fine ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Se giocate in 2:

- Utilizzare il lato corrispondente del tabellone di gioco.
- Giocate con i colori viola e blu.
- Ogni giocatore riceve:
 - 1 cartoncino di protezione
 - 1 legno, 1 lana, 1 rame, 1 pietra (dietro il cartoncino di protezione)
 - 12 capanne, 2 templi (davanti al cartoncino di protezione)
 - 1 pedina segnapunti
 - 3 lavoratori

- Mettete la pedina segnapunti sulla casella numero 5 della striscia dei punti vittoria
- Sistemate tutti i materiali rimasti sui rispettivi lati della montagna
- Tenete a portata di mano le pietre runiche/i gettoni da 100/il dado
- Mettete il druido sul tempio
- Mescolate i gettoni bonus coperti, disponeteli sulle caselle (distanziati di almeno 3 caselle), scopriteli

Prima di iniziare:

Mettete a turno ognuno dei vostri lavoratori su un altopiano a piacere, fino a quando non li avete distribuiti tutti (massimo tre lavoratori uno sopra l'altro).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario.

Turno di gioco 1/2:

Tirare il dado:

- +1**
+1
+1
- Ciascun giocatore ottiene un materiale per ognuno dei propri lavoratori posti in questa zona.

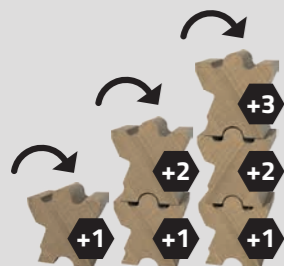
- 1**
- Ciascun giocatore deve rimettere uno dei propri materiali sul tabellone di gioco.

- +1**
- Tutti i giocatori possono ottenere a turno un materiale a piacere.

Turno di gioco 2/2:

A. GRANDE RACCOLTO

- Cambiare di posto i lavoratori
- Procurarsi i materiali

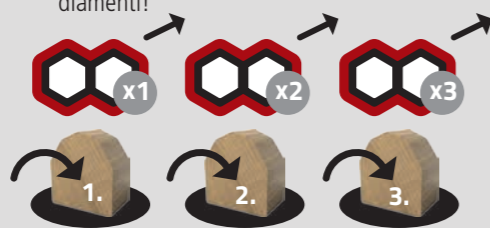


- Il turno passa quindi al giocatore successivo.

oppure

B. COSTRUIRE UNA CAPANNA

- Scegliere una casella non costruita
- Utilizzare i materiali (Quali? Vedi i simboli). Seguire se necessario la regola degli insediamenti!



- Collocare una capanna
- Prendere una pietra runica
- Far avanzare il druido
- Il turno passa quindi al giocatore successivo.

oppure

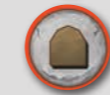
C. ERIGERE UN TEMPIO

- Scegliere una casella non costruita (senza gettone bonus)
- Utilizzare i materiali (Quali? Vedi i simboli).
- Collocare un tempio
- Far avanzare il druido
- Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Regola dei bonus:



Se costruisci una capanna in questo punto, ottieni 2 punti vittoria.



Se costruisci una capanna in questo punto, non devi utilizzare nessun materiale.



Se costruisci una capanna in questo punto, puoi offrire più avanti il gettone in sacrificio al druido.

Il sentiero del druido:

Ogni volta che viene costruita una capanna, il druido avanza di una casella roccia o, nel prosieguo del gioco, percorre in senso orario il suo sentiero fino a raggiungere la capanna più vicina. A questo punto ha inizio un rito sacrificale.

Regola dei sacrifici:

Nelle capanne isolate: il proprietario di questa capanna può offrire un dono sacrificale. Negli insediamenti: i proprietari delle capanne possono offrire a turno un dono sacrificale. Il druido avanza sempre di una capanna alla volta.

Se un giocatore sacrifica...

- ... solo uno dei materiali richiesti (in base ai simboli): +1 punto vittoria
- ... entrambi i materiali richiesti: + tanti punti vittoria quante sono le capanne dell'insediamento
- ... nessun materiale: -1 punto vittoria

Al termine del rito sacrificale il gioco prosegue secondo l'ordine dei turni del giro.

Conta provvisoria delle rune

Non appena il druido attraversa il grande fiume, ciascun giocatore ottiene un punto vittoria per ogni pietra runica in suo possesso in questo momento. Riprende quindi il gioco/il turno di gioco in corso.

Sostituzione:

È possibile sostituire in ogni momento un materiale con altri tre a piacere.

CONCLUSIONE DEL GIOCO:

Non appena un giocatore ha costruito entrambi i templi e tutte le proprie capanne, tutti gli altri giocatori hanno a disposizione un ultimo turno. Il druido percorre poi il suo ultimo giro:

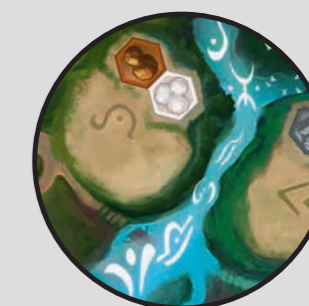
- segnate la posizione del druido con il dado.
- Il druido percorre un giro completo (da un rito sacrificale all'altro) fino all'ultimo rito sacrificale, che si tiene nell'insediamento/nella capanna contrassegnata con il dado.

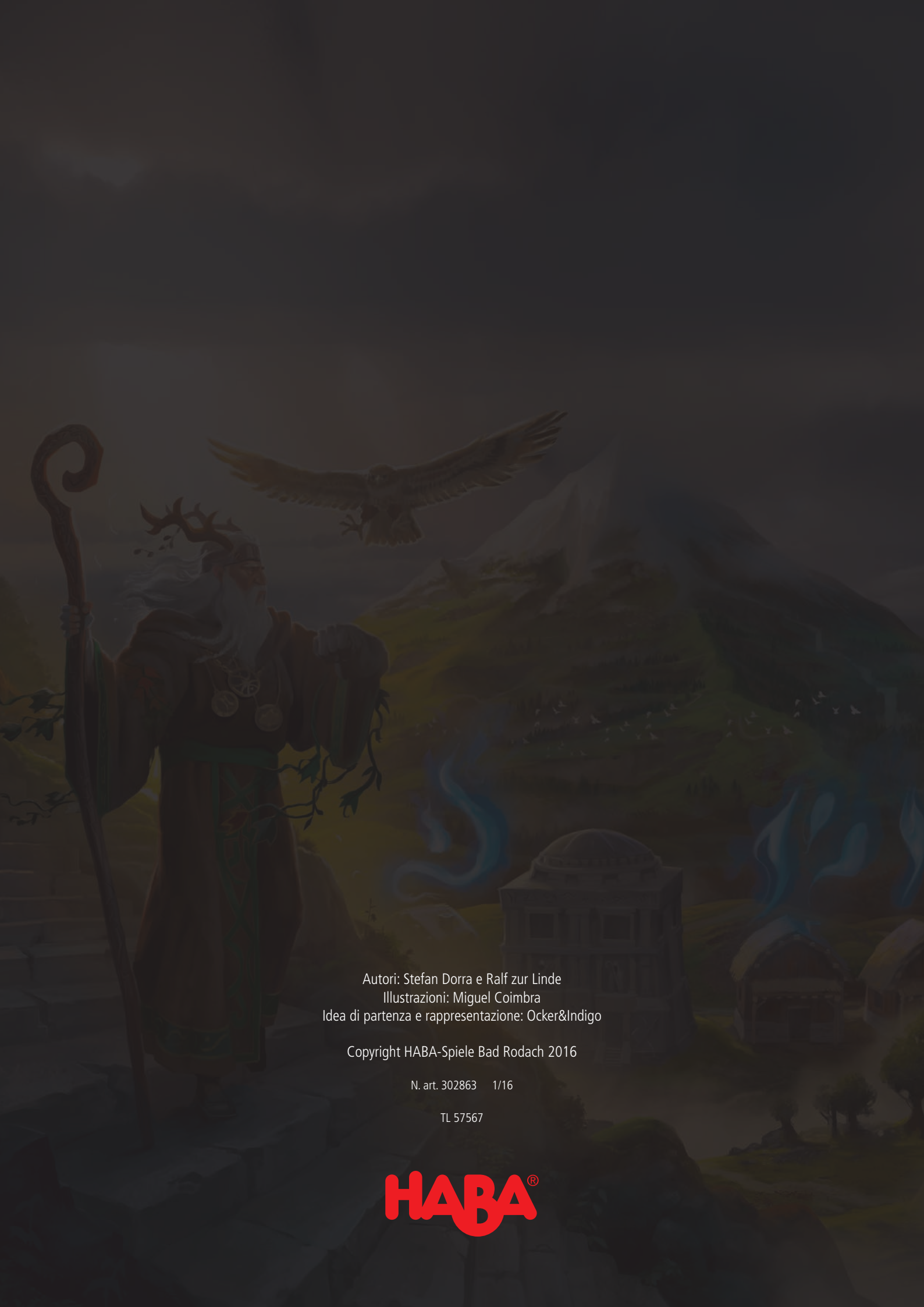
Quindi ha luogo la conta finale dei templi e delle pietre runiche:

Conta finale dei templi:



Conta finale delle rune:





Autori: Stefan Dorra e Ralf zur Linde
Illustrazioni: Miguel Coimbra
Idea di partenza e rappresentazione: Ocker&Indigo

Copyright HABA-Spiele Bad Rodach 2016

N. art. 302863 1/16

TL 57567

HABA®