



# Componenti

## ✿ 40 carte Risorsa

Fronte



Retro



❶ Angolo visibile

❷ Angolo nascosto

❸ Risorsa posseduta dal giocatore fintanto che il simbolo è visibile nella sua area di gioco.

❹ Oggetto posseduto dal giocatore fintanto che il simbolo è visibile nella sua area di gioco.

## ✿ 40 carte Oro

Fronte



Retro



❶ Risorse necessarie nell'area di gioco per poter piazzare la carta.

❷ Numero di punti ottenuti al piazzamento della carta.

Sul retro delle carte ci sono 4 angoli visibili e, nel mezzo, 1 risorsa permanente che non può essere coperta.

### ✿ 6 carte Iniziali

Fronte



Retro



Risorse: regno Vegetale, regno Animale, regno dei Funghi e regno degli Insetti.

### ✿ 16 carte Obiettivo

Fronte



Retro



Oggetti: piuma, inchiostro, pergamena.

✿ 9 segnalini (2 rossi, 2 blu, 2 verdi, 2 gialli e 1 segnalino primo giocatore nero)

✿ 1 tracciato Segnapunti



## Panoramica

Giocate e collocate le vostre carte con attenzione per beneficiare delle risorse e degli oggetti al fine di:

- ✿ Ottener punti immediati dalla giocata delle carte.
- ✿ Completare gli obiettivi di fine partita.

Il primo giocatore a totalizzare 20 punti innesca la fine della partita. Non esitate a coprire e perdere delle risorse per far crescere la vostra area di gioco.

## Preparazione

- ❶ Piazzate il **tracciato Segnapunti** (tabellone) al centro del tavolo.
- ❷ Mescolate le **carte Risorsa** e piazzate il mazzo così ottenuto, coperto, al centro del tavolo. Pescate 2 carte e rivelatele. Fate lo stesso per le **carte Oro**.
- ❸ Ogni giocatore riceve una **carta Iniziale** casuale e la colloca di fronte a sé. Poi sceglie il lato della carta che vuole avere visibile e la gioca su tale lato. Infine sceglie un colore e piazza un segnalino di tale colore sulla propria carta Iniziale e l'altro sullo "0" del tracciato Segnapunti. Ogni giocatore pesca **2 carte Risorsa e 1 carta Oro**.



- ④ Mescolate le **carte Obiettivo** e piazzatele coperte vicino al tracciato Segnapunti. Le prime due carte sono collocate scoperte. Questi saranno gli **obiettivi comuni**: a fine partita, tutti i giocatori possono ottenerne i punti extra se ne soddisfano le condizioni.
- ⑤ Ogni giocatore riceve 2 carte Obiettivo, le guarda e ne sceglie una. La carta scelta sarà il suo **obiettivo segreto**: a fine partita, se ne soddisfa la condizione ne otterrà i punti extra. La carta non scelta viene invece riposta in fondo al mazzo.
- ⑥ Determinate a caso il primo giocatore, quindi collocate il **segnalino primo giocatore** sulla sua carta Iniziale.



Giocatore 1



Giocatore 2



## Flusso di gioco

Una partita è costituita da un certo numero di round, nei quali tutti i giocatori, in senso orario, si alternano a risolvere il proprio turno. Nel proprio turno, un giocatore deve risolvere le seguenti due azioni in questo preciso ordine:

- ❶ Giocare una carta dalla mano
- ❷ Pescare una carta

### **❶ Giocare una carta dalla mano**

Il giocatore sceglie una delle 3 carte dalla mano e la colloca nella propria area di gioco in base al disegno e nel rispetto delle seguenti 2 regole:

#### **Regola di Piazzamento**

La carta deve coprire almeno uno degli angoli visibili delle carte già presenti nell'area di gioco, ma senza coprirne più di uno di una stessa carta.

**Importante: se al giocatore non piace il fronte della carta, può giocarla sul retro.**





### Regola delle carte Oro

Per piazzare le carte Oro, il giocatore deve avere visibili nell'area di gioco le risorse indicate. Le risorse devono essere visibili **prima** di piazzare la carta, ma possono poi venire coperte da essa.



### Ricevere i Punti

Se la carta piazzata fa guadagnare punti al giocatore, questi devono essere immediatamente segnati sul tracciato Segnapunti. Le carte sono spiegate in dettaglio più avanti.



## 2 Pescare una Carta

Dopo aver piazzato una carta nella propria area di gioco, il giocatore sceglie una nuova carta **fra le quattro carte** rivelate al centro del tavolo (una nuova carta viene poi rivelata per rimpiazzare quella appena presa) **oppure prende la carta in cima** ad uno dei due mazzi.

## Fine della Partita

La fine della partita è innescata non appena un giocatore **raggiunge (o supera) i 20 punti** oppure quando **tutti e due i mazzi si esauriscono**. I giocatori terminano il round in corso e giocano ciascuno un turno addizionale, così da risolvere lo stesso numero di turni al chiudersi della partita.

Ogni giocatore conta i punti extra delle **carte Obiettivo** (2 obiettivi comuni + l'obiettivo segreto) e li aggiunge a quelli già segnati sul tracciato Segnapunti.

Il giocatore con più punti è dichiarato vincitore. In caso di parità, il giocatore che ha realizzato più carte Obiettivo è il vincitore. Se la parità persiste, i giocatori condividono la vittoria.



# Spiegazione delle Carte

## ✿ Carta Risorsa



1 punto

## ✿ Carte Oro



3 punti



5 punti

1 punto per ogni oggetto di questo tipo visibile nell'area del giocatore, incluso quello su questa carta.  
Nota: aggiungere un oggetto successivamente nell'area di gioco, non fornisce un punto addizionale in seguito.



2 punti per ogni angolo coperto da questa carta.



= 4 punti

#### ⚙ Carte Obiettivo



2 punti per ogni coppia di oggetti identici del tipo indicato visibili nell'area di gioco del giocatore.



3 punti per ogni set di 3 oggetti differenti visibili nell'area di gioco del giocatore.



2 punti per ogni set di 3 risorse uguali del tipo indicato presenti nell'area di gioco del giocatore.



2 punti per ogni gruppo di carte collocate nell'area di gioco del giocatore secondo lo schema indicato.  
Importante: il giocatore deve rispettare sia la disposizione indicata delle carte, sia il loro colore.



= 2 punti



3 punti per ogni gruppo di carte collocate nell'area di gioco del giocatore secondo lo schema indicato.  
Importante: il giocatore deve rispettare sia la disposizione indicata delle carte, sia il loro colore.



Importante: per uno stesso Obiettivo, ogni carta Risorsa o Oro nell'area di gioco, può essere contata una sola volta.

