

Componenti



12 tessere Isola



22 Torri
(8 nere, 8 bianche
e 6 grigie)



130 dischi Studente

(26 in ognuno dei 5 colori: folletti gialli, unicorni blu, ranocchi verdi, draghetti rossi, fatine rosa)



5 pedine Professore
(1 in ognuno dei 5 colori)



12 carte Personaggio



20 Monete



4 plance Scuola



1 pedina
Madre Natura



1 Sacchetto



4 tessere Nuvola



40 carte Assistente
(un mazzo di 10 carte per ciascun mago)



4 tessere
Divieto

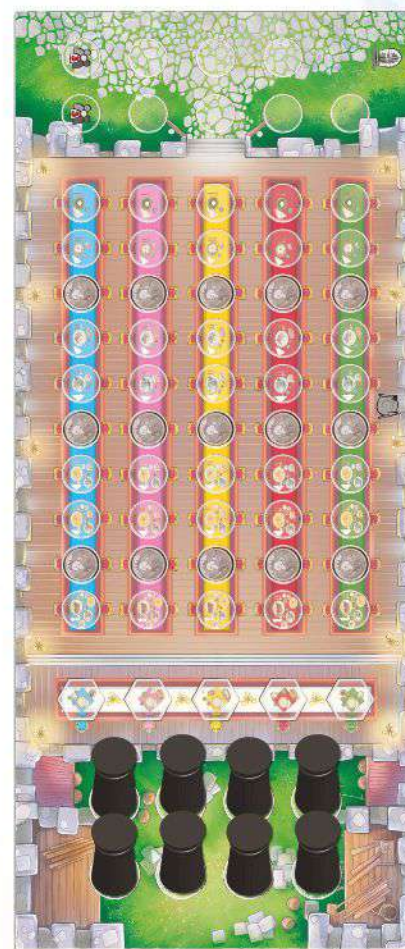
VARIANTE PER ESPERTI

Eriantys offre diverse modalità di gioco in cui le regole di base cambiano leggermente a seconda del numero di giocatori. Inoltre potete scegliere se giocare la modalità Facile o per Esperti.

Le seguenti regole sono per una partita facile in 2 giocatori; a seguire, presenteremo le altre modalità. Vi consigliamo di giocare la vostra prima partita con la modalità facile per 2 giocatori prima di esplorare le altre modalità.

Preparazione per 2 giocatori

Piazzate casualmente a faccia in su le **12 tessere Isola** in cerchio al centro del tavolo



Isola vuota
opposta a Madre
Natura

Pescate 7 Studenti dal sacchetto e piazzateli nello **spazio Ingresso** della vostra plancia Scuola. Rimettete il materiale inutilizzato nella scatola



Salve maghi, sono Madre Natura e nel corso di queste regole apparirò per offrirvi alcuni suggerimenti per aiutarvi nel gioco. Ci vediamo presto!



Piazzate la **pedina Madre Natura** su una qualsiasi Isola



Mettete **2 Studenti** di ogni colore nel sacchetto. Pescate a caso gli Studenti dal sacchetto e piazzatene **uno in ogni Isola** partendo dalla tessera accanto a Madre Natura e procedendo in senso orario. **Non piazzate** lo Studente sulla tessera dove si trova Madre Natura e sull'**Isola opposta**



Mettete tutti gli Studenti rimasti nel **sacchetto** e piazzate il sacchetto al centro del cerchio



Scegliete **2 tessere Nuvola** e piazzatele vicino al sacchetto, sul lato che mostra l'icona



Piazzate le **5 pedine Professore** vicino alle 2 Nuvole



Scegliete un Mago e prendete in mano il corrispondente mazzo delle 10 carte Assistente



Prendete ciascuno una **plancia Scuola**



Prendete ciascuno **8 Torri di un colore (nero o bianco)** e mettetele nell'area a destra della vostra plancia Scuola

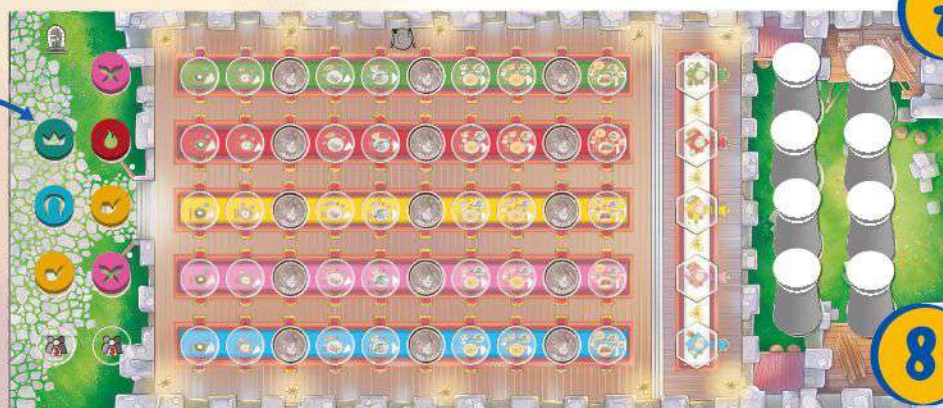
Rimettete il materiale inutilizzato nella scatola. Determinate a caso il primo giocatore. Ora siete pronti per cominciare a giocare.



Ingresso

Sala

Tavolo dei Professori



Panoramica

Per vincere la partita dovete cercare di piazzare tutte le vostre Torri o avere il maggior numero di Torri quando la partita termina. Potrete piazzare una Torre su un'isola se avrete la maggior influenza quando questa viene visitata da Madre Natura. L'influenza si ottiene controllando i Professori dello stesso colore degli Studenti presenti sull'Isola (1 punto influenza per ciascuno studente). Se piazzate una Torre vicino a un'altra vostra Torre, le Isole verranno unificate, portando con sé tutti gli Studenti e le Torri su di esse. In ogni round dovete selezionare attentamente il vostro assistente che determinerà l'ordine di turno e il movimento di Madre Natura.

Struttura del gioco

La partita è divisa in una serie di round. Ogni round è poi suddiviso in due fasi da giocare nel seguente ordine:

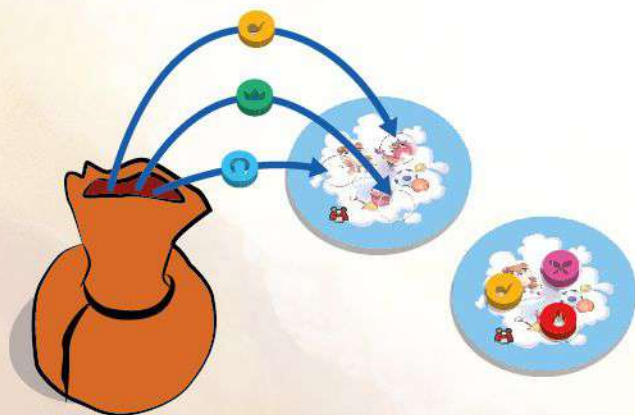
- Fase Pianificazione
- Fase Azione

Fase Pianificazione

La Fase Pianificazione consiste in 2 azioni:

- 1 Aggiungere nuovi Studenti alle tessere Nuvola
- 2 Giocare una carta Assistente

1 Il primo giocatore pesca a caso 3 Studenti dal sacchetto e li piazza su una tessera Nuvola; poi fa lo stesso con la seconda tessera Nuvola.



2 In ordine di turno, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, giocate 1 carta Assistente dalla vostra mano. La carta che giocherete determinerà tre cose: l'ordine di turno nella prossima Fase Azione, il primo giocatore nel prossimo round e il numero di movimenti che Madre Natura può effettuare (vedete sotto).

Valore della carta usato per l'ordine di turno



Movimenti che Madre Natura può effettuare

- Dovete mettere ogni carta davanti a voi scoperta nella vostra pila degli scarti, in modo che sia visibile solo l'ultima carta giocata.
- Non potete giocare la stessa carta Assistente già giocata da un altro giocatore nello stesso round. Nel raro caso in cui abbiate in mano solo carte uguali a carte già giocate da altri, dovete giocarne comunque una. In questo caso, tuttavia, giocherete dopo il giocatore che ha giocato per primo quella carta.



Scegliete una carta di valore più basso se volete giocare prima dei vostri avversari o giocate una carta di valore più alto se volete spostarmi più lontano sulle Isole!

Fase Azione

Nella Fase Azione, ogni giocatore svolge un turno, iniziando dal giocatore che ha giocato la carta Assistente di valore più basso e procedendo **in ordine crescente**. Il turno è composto di 3 fasi:

- ❶ **Spostare 3 Studenti** o nella vostra Sala o su un'Isola.
- ❷ **Muovere Madre Natura** su un'Isola, quindi:
Verificare se l'Isola **diventa controllata o viene conquistata**;
verificare se l'Isola **si unisce a Isole adiacenti**.
- ❸ **Scegliere una tessera Nuvola** e prendere 3 nuovi Studenti.

❶ Spostare 3 Studenti

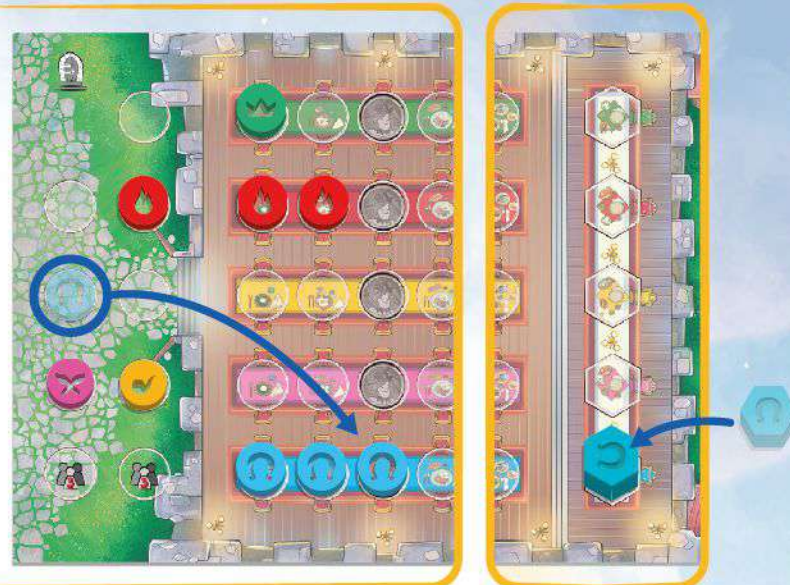
Scegliete 3 Studenti presenti nell'Ingresso della vostra Plancia. Spostate ciascuno di essi nella vostra **Sala** o su una **Tessera Isola** a vostra scelta. Potete scegliere qualsiasi combinazione (cioè, spostare 3 Studenti nella vostra Sala, oppure spostare 2 Studenti nella vostra Sala e 1 Studente su una tessera Isola ecc.).

Quando spostate uno Studente nella vostra **Sala**, posizionatelo sul tavolo del colore corrispondente, nello spazio vuoto più a sinistra. Una volta posizionato, uno Studente non potrà più essere spostato.



Leo decide di spostare 1 Draghetto (rosso) e 1 Fatina (rosa) nella sua Sala, posizionandoli nei rispettivi tavoli nel primo spazio libero da sinistra, e 1 Folletto (giallo) su un'Isola.

Ogni volta che posizionate uno Studente su un tavolo della Sala, controllate il numero di Studenti dello stesso colore presenti nella Sala del vostro avversario. Se avete il maggior numero di Studenti di quel colore al tavolo, prendete la relativa pedina Professore e posizionala nello spazio corrispondente del vostro Tavolo dei Professori. In caso di parità, non prendete il Professore. Ogni volta che controllerete un Professore, gli Studenti dello stesso colore sulle Isole determineranno la vostra influenza su quelle Isole.



Lisa ha appena spostato un terzo Unicorno (blu) nella sua Sala. Leo ha due Unicorni nella sua Sala, quindi Lisa prende il Professore blu e lo posiziona sul suo tavolo dei Professori.

Quando spostate uno Studente su un'Isola, la popolazione di quell'Isola aumenta e, di conseguenza, il valore di influenza del giocatore che controlla quel colore di Studente. Questo di per sé non ha alcun effetto sulle Torri.

Ricordate: Spostate ogni Studente uno per volta, per cui potete posizionare più Studenti sulla stessa Isola o su Isole differenti.



Leo piazza 2 Ranocchie (verdi) su quest'Isola, dove c'erano già 2 Draghetti (rossi) e 1 Folletto (giallo). Leo controlla sia il professore dei Folletti (giallo) sia quello delle Ranocchie (verde), quindi ora la sua influenza su quest'isola è pari a 3.



Posizionate gli Studenti nella Sala all'inizio della partita per prendere il controllo dei Professori e avere più possibilità di costruire Torri. Spostate gli Studenti sulle Isole in seguito per aumentare i vostri valori di influenza. Non dimenticate di tenere d'occhio l'Ingresso del vostro avversario per vedere cosa può fare!

2 Muovere Madre Natura

Dovete spostare Madre Natura di almeno un'Isola in **senso orario**. Potete spostarla al massimo di un numero di Isole pari a quanto indicato dall'icona sulla carta Assistente che avete giocato in questo round.



Lisa ha giocato la carta Assistente mostrata sopra, che le consente di muovere Madre Natura fino a 4 Isole in senso orario. Decide di muovere Madre Natura di 3 Isole. Avrebbe potuto scegliere una qualsiasi delle isole mostrate in figura.

Alla fine del movimento, accadrà UNA delle seguenti due cose.

Controllare un'Isola

Se Madre Natura termina il suo movimento su un'Isola dove non c'è ancora una Torre, il giocatore con più influenza ne posizionerà una, prendendo il controllo dell'Isola.

Per calcolare l'influenza, contate il **numero di Studenti** su quell'Isola corrispondenti ai colori dei Professori controllati da ciascun giocatore. Se avete più influenza del vostro avversario, dovete piazzare sull'Isola una Torre presa dalla vostra plancia Scuola. Se è il vostro avversario ad avere più influenza, allora sarà lui a costruire una Torre. Se la vostra influenza è pari, non viene piazzata alcuna Torre.



Madre Natura termina il suo movimento su quest'Isola, dove c'è solo 1 Folletto (giallo). Leo controlla il Professore dei Folletti (giallo); avendo perciò la maggioranza, piazza una Torre sull'Isola.



Madre Natura termina il suo movimento su quest'Isola, dove ci sono 2 Folletti (gialli) e 1 Draghetto (rosso). Leo controlla il Professore giallo, mentre Lisa controlla il Professore rosso. Avendo la maggioranza, Leo piazza una Torre su quest'Isola.



Cercate di controllare le Isole dove posso muovermi in questo turno!

Conquistare un'Isola

Se Madre Natura termina il suo movimento su un'Isola dove c'è già almeno una Torre, la Torre potrebbe essere sostituita da un giocatore con più influenza.

Calcolate la vostra influenza come sopra, considerando che **una Torre conta come un'influenza addizionale** per il giocatore che la possiede. Se un altro giocatore ora ha maggior influenza su quell'Isola, **sostituisce la Torre** con una delle sue. Se alcune delle vostre Torri vengono rimosse in questo modo, rimettetetele sulla vostra Plancia Scuola. Se non avviene alcuna sostituzione, le Torri presenti restano al loro posto e nessun'altra nuova Torre viene aggiunta.



In questo esempio, Madre Natura termina il suo movimento su un'Isola dove ci sono 3 Unicorni (blu) e 1 Draghetto (rosso), controllati da Lisa, e 2 Folletti (gialli), controllati dal Leo che ha anche una Torre già costruita qui. Lisa ora ha la maggioranza (4 contro 3).



Dopo aver verificato la maggioranza, Lisa sostituisce la Torre bianca di Leo con una sua Torre nera.



Unificare le Isole

Dopo aver costruito una Torre, controllate le due Isole adiacenti (quelle poste a sinistra e a destra nel cerchio). Se c'è già una Torre dello stesso colore su una di queste, allora quelle Torri attivano il loro magico potere di attrazione!

Spostate le Isole una accanto all'altra, insieme a tutti gli Studenti e le Torri posizionate su di esse: ora sono un gruppo di Isole contenente più Torri.



Leo ha appena piazzato una Torre su quest'Isola **A**. Anche sull'Isola accanto c'è una Torre bianca, così le due Isole vengono unificate **B**.

Potete unificare una singola tessera Isola a un gruppo già creato o unificare due gruppi tra loro. Se costruite una Torre su un'Isola e su entrambe le Isole adiacenti ci sono le vostre Torri, tutte e tre si uniranno in un unico gruppo di Isole. L'unificazione può avvenire più volte durante il gioco, quindi potreste creare gruppi di Isole composte da 2 o più tessere.

IMPORTANTE: Ogni singola tessera Isola può avere 1 sola Torre posizionata su di essa.



Leo ha appena costruito una Torre sull'Isola dove Madre Natura ha terminato il suo movimento. Entrambe le isole adiacenti hanno già Torri bianche, quindi tutte e tre le Isole devono essere unificate.

Una volta unificate, **le Isole non possono più essere separate**. Un gruppo di Isole è considerato un'unica Isola per il movimento di Madre Natura e per il calcolo dell'influenza. Ciò significa che quando Madre Natura termina il suo movimento su un gruppo di Isole, dovete calcolare l'influenza contando tutti gli Studenti e le Torri presenti su quel gruppo. Se un gruppo di Isole viene conquistato, tutte le Torri vengono sostituite in un solo colpo!

Il numero totale di Isole diminuirà perciò nel corso del gioco.



Quando unificate le Isole, non dimenticate di difenderle con gli Studenti che controllate. Se infatti il vostro avversario dovesse conquistarle, sostituirà tutte le Torri del gruppo in un colpo solo!

Scegliere una tessera Nuvola

Prendete tutti gli Studenti da una Nuvola e piazzateli nel vostro Ingresso. Il primo giocatore potrà scegliere fra due Nuvole, mentre il secondo dovrà prendere gli Studenti dalla Nuvola rimanente.

Alla fine del vostro turno, dovrete sempre avere 7 Studenti nel vostro Ingresso.

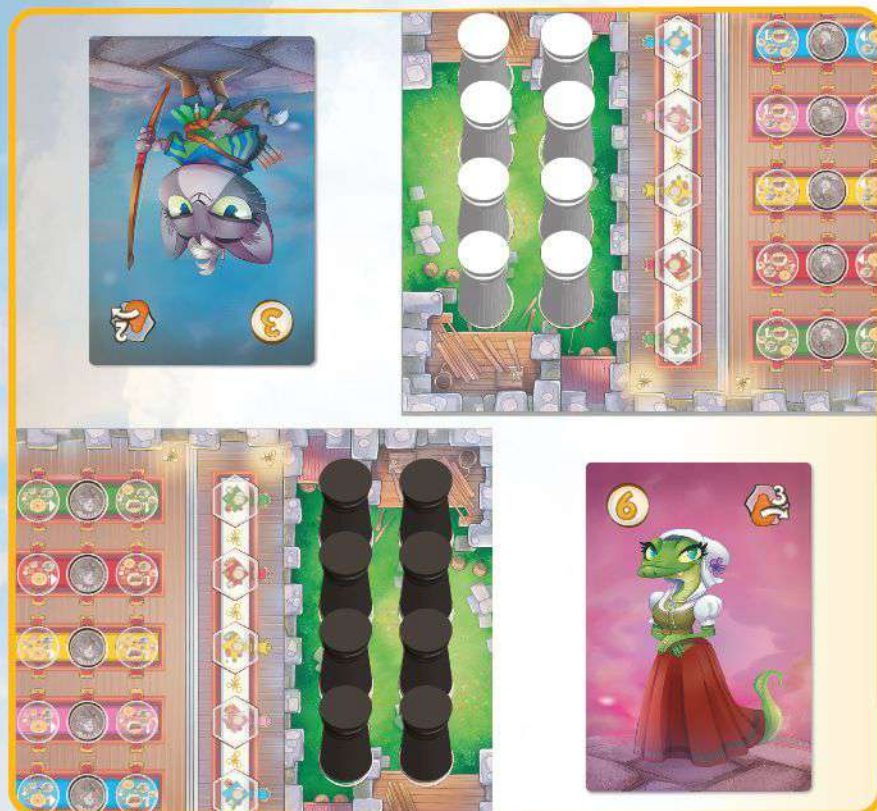


Lisa ha deciso di prendere gli Studenti da questa tessera Nuvola e li piazza nella sua area d'Ingresso.



Fine del Round

Dopo che tutti i giocatori hanno completato il proprio turno, il round termina. Ha inizio un nuovo round con la fase Pianificazione, partendo dal giocatore che aveva giocato l'Assistente con il numero più basso e continuando in senso orario.



Nel round precedente sono state giocate queste carte Assistente. Leo, che ha giocato la carta Assistente con il numero "3", sarà il primo giocatore del round successivo.



Fine della partita

La partita finisce in uno dei seguenti tre modi:

La partita finisce immediatamente nel momento in cui un giocatore **costruisce la sua ultima Torre**. Quel giocatore vince la partita.

OPPURE

La partita finisce immediatamente nel momento in cui sul tavolo rimangono **solo 3 gruppi di Isole** unificate.

OPPURE

La partita finisce alla fine del round in cui **è stato pescato l'ultimo Studente dal sacchetto** o qualora un giocatore dovesse **finire le carte Assistente nella sua mano**. Nel caso in cui gli Studenti non fossero abbastanza, i giocatori giocano i loro turni senza prendere nuovi Studenti dalle tessere Nuvola.

Il giocatore che ha costruito il maggiore numero di Torri sulle Isole vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore che controlla più Professori.



Partita in 3 giocatori

Le regole sono le stesse spiegate sopra per la partita in 2 giocatori, con le seguenti variazioni:

Preparazione

- Scegliete 3 tessere Nuvola e piazzatele vicino al sacchetto, sul lato che mostra l'icona 3 giocatori.
- Prendete ciascuno i seguenti componenti:
 - una Plancia Scuola
 - 6 Torri di un colore (nero, bianco o grigio)
 - il mazzo di 10 carte Assistente del Mago che avete scelto
 Mettete le 6 Torri nell'area a destra della vostra plancia Scuola e prendete in mano le carte Assistente.
- Ogni giocatore pesca 9 Studenti dal sacchetto e li piazza nello spazio Ingresso della propria plancia.



Cominciate la partita con sole 6 Torri.

Quattro Studenti saranno piazzati sulle tessere Nuvola durante la fase Pianificazione e quattro Studenti saranno spostati durante la fase Azione.

Fase Pianificazione

- Pescate 4 Studenti dal sacchetto per ciascuna Nuvola.
- Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, scegliete 1 carta Assistente.

Fase Azione

- Durante il vostro turno, spostate 4 Studenti dal vostro Ingresso alla Sala o sulle Isole.

Partita in 4 giocatori

Dividetevi in due squadre da due giocatori ciascuna. La partita sarà giocata dalle due squadre in competizione fra loro. I due compagni di squadra possono sedersi indifferentemente accanto o uno di fronte all'altro. All'inizio del gioco, potete decidere se consentire o meno la comunicazione tra i compagni di squadra.

Le regole sono le stesse della partita in 2 giocatori, con le seguenti variazioni:

Preparazione

- Scegliete a caso 4 tessere Nuvola e piazzatele vicino al sacchetto, sul lato che mostra l'icona 2-4 giocatori.
- Prendete ciascuno i seguenti componenti:
 - una Plancia Scuola
 - il mazzo di 10 carte Assistente del Mago che avete scelto
- Un giocatore di ogni squadra prende tutte e 8 le Torri di un colore e le mette nell'area a destra della sua plancia Scuola.
- Ogni giocatore pesca 7 Studenti dal sacchetto e li piazza nello spazio Ingresso della propria plancia.

Fase Pianificazione

- Pescate 3 Studenti dal sacchetto per ciascuna Nuvola.
- Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, scegliete 1 carta Assistente.

Fase Azione

Ciascuno di voi sposta gli Studenti dal proprio Ingresso nella Sala o sulle Isole. NON potete spostare gli Studenti nella Sala del vostro compagno di squadra.

Un Professore è controllato dal giocatore che ha il maggior numero di Studenti dello stesso colore nella propria Sala, come di consueto. Gli Studenti nella Sala del vostro compagno di squadra non sono conteggiati. Le Isole sono controllate e conquistate dalla squadra. Alla fine del movimento di Madre Natura, controllate quale squadra ha più influenza.



Controllando i Professori blu, giallo e verde, la Squadra bianca ha un valore di influenza su quest'Isola pari a 4. La Squadra nera invece controlla i Professori rosso e rosa e ha perciò un valore di influenza pari a 3. Se Madre Natura finisse su quest'Isola, la Squadra bianca costruirebbe una Torre.

Variante per Esperti

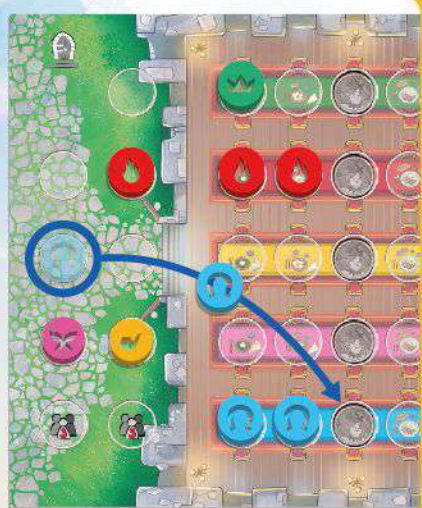
La variante per Esperti può essere usata in partite a 2, 3 o 4 giocatori. Aggiungete le seguenti regole:

Preparazione

- Mescolate le carte Personaggio, pescatene 3 e piazzatele scoperte al centro del tavolo (*rimettete le rimanenti carte nella scatola*).
- Ricevete ciascuno 1 Moneta. Piazzate le rimanenti Monete sul tavolo a formare la riserva generale.

Fase Azione

Ogni volta che spostate uno Studente nella Sala in uno spazio con l'icona Moneta, prendete 1 Moneta dalla riserva generale. Questo accade quando piazzate il terzo, sesto e nono Studente di ciascun tipo.



Leo sposta uno Studente Unicorno (blu) nella Sala coprendo un'icona Moneta e guadagna così 1 Moneta.

Durante il vostro turno e una volta per turno, potete utilizzare l'abilità di 1 Personaggio, pagando il costo in Monete mostrato sulla carta. Ogni Personaggio costa il numero di Monete indicato solo la prima volta che viene utilizzato. Per tutti gli usi successivi, il suo costo è incrementato di 1 Moneta. Per ricordarlo, il primo giocatore a utilizzare un Personaggio deve piazzare una delle Monete pagate sopra la carta Personaggio. Ogni altra moneta eventualmente pagata viene rimessa nella riserva generale.

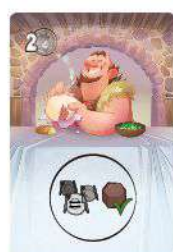
Personaggi

I Personaggi hanno differenti abilità che vengono applicate in momenti diversi del gioco. Potete utilizzare un Personaggio in qualsiasi momento del vostro turno. Il suo effetto è applicato fino alla fine del vostro turno.



All'inizio della partita, pescate 4 Studenti e piazzateli sopra questa carta.

EFFETTO: Prendi 1 Studente dalla carta e piazzalo su un'Isola a tua scelta. Poi, pesca 1 Studente dal sacchetto e mettilo su questa carta.



EFFETTO: Durante questo turno, prendi il controllo dei Professori anche se nella tua Sala hai lo stesso numero di Studenti del giocatore che li controlla in quel momento.



EFFETTO: Scegli un'isola e calcola la maggioranza come se Madre Natura avesse terminato il suo movimento lì. In questo turno Madre Natura si muoverà come di consueto e nell'Isola dove terminerà il suo movimento la maggioranza verrà normalmente calcolata.

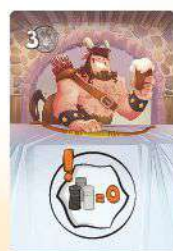


EFFETTO: Puoi muovere Madre Natura fino a 2 Isole aggiuntive rispetto a quanto indicato sulla carta Assistente che hai giocato.



All'inizio della partita, mettete le 4 tessere Divieto su questa carta.

EFFETTO: Piazza una tessera Divieto su un'Isola a tua scelta. La prima volta che Madre Natura termina il suo movimento lì, rimettete la tessera Divieto sulla carta SENZA calcolare l'influenza su quell'Isola né piazzare Torri.

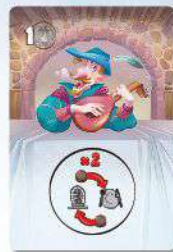


EFFETTO: Durante il conteggio dell'influenza su un'Isola (o su un gruppo di Isole), le Torri presenti non vengono calcolate.



All'inizio della partita, pescate 6 Studenti e piazzateli su questa carta.

EFFETTO: Puoi prendere fino a 3 Studenti da questa carta e scambiarli con altrettanti Studenti presenti nel tuo Ingresso.



EFFETTO: Puoi scambiare fra loro fino a 2 Studenti presenti nella tua Sala e nel tuo Ingresso.



EFFETTO: In questo turno, durante il calcolo dell'influenza hai 2 punti di influenza addizionali.



All'inizio della partita, pescate 4 Studenti e piazzateli su questa carta.

EFFETTO: Prendi 1 Studente da questa carta e piazzalo nella tua Sala. Poi pesca un nuovo Studente dal sacchetto e posizionalo su questa carta.



EFFETTO: Scegli un colore di Studente; in questo turno, durante il calcolo dell'influenza quel colore non fornisce influenza.



EFFETTO: Scegli un colore di Studente; ogni giocatore (incluso te) deve rimettere nel sacchetto 3 Studenti di quel colore presenti nella sua Sala. Chi avesse meno di 3 Studenti di quel colore, rimetterà tutti quelli che ha.

Sommario



Fase pianificazione

- 1 Prendete gli Studenti dal sacchetto e piazzateli sulle Isole.
- 2 Scegliete e giocate una carta Assistente, in senso orario.

Poi, seguendo l'ordine delle carte ogni giocatore svolge un turno.



Fase Azione

- 1 Spostate gli Studenti dall'Ingresso alla vostra Sala e/o su un'Isola.
- 2 Muovete Madre Natura e controllate l'influenza sull'Isola. Le Isole possono venire controllate o conquistate e poi unirsi.
- 3 Prendete nuovi Studenti da una tessera Nuvola e piazzateli nel vostro Ingresso.



Variante per Esperti

Durante il vostro turno potete spendere Monete per usare l'abilità di un Personaggio.

Crediti

Autore: Leo Colovini
Sviluppo: Simone Luciani
Illustrazioni: Alessandro Costa Kapakkione
Grafica: Elisabetta Micucci
Regole: Stefania Niccolini
Edizione a cura di: Giuliano Acquati



©2021 Cranio Creations S.r.l.: Tutti i diritti riservati.

Leo desidera ringraziare tutti quanti in Studiogiocchi. Simone desidera ringraziare Leo, che l'ha accompagnato nei primi passi nel mondo della creazione di giochi e gli ha dato l'opportunità di lavorare a questo suo capolavoro. Ringrazia anche tutti i playtester che lo hanno aiutato durante lo sviluppo del gioco, in particolare Samantha Milani, che ha sempre amato questo gioco, e Simone Fini che l'ha giocato un numero infinito di volte.