



21 GIOCHI MINUTI



Regolamento

21 GIOCHI MINUTI

AUTORI

Matteo "TeOoh!" Boca, P.S. Martensen

ILLUSTRAZIONI

Sara Gioria

Introduzione

La scatola che avete fra le mani è minuta, ma ha grandi ambizioni! Vuole essere una biblioteca portatile che raccoglie 21 giochi di qualità ideati per esplorare tutte le tipologie di giochi moderni, dal draft alla gestione risorse, al party game, al dungeon crawler. 21 esperienze di gioco complete e divertenti, ottime sia per coinvolgere nuovi giocatori, sia per giocare in ludoteca fra esperti. Il tutto in un'unica scatola, da avere con voi in ogni occasione: in ufficio, al pub, in spiaggia o in visita dai parenti. Buon divertimento!

Panoramica Generale

L'arcipelago di **Minutia** è un luogo incantato dove la vita scorre in modo semplice e felice. Gli abitanti, i **Minuti**, sono sempre impegnati in mansioni di vario tipo: coltivano, pescano, svolgono qualche tipo di lavoro oppure, semplicemente, si sfidano in qualche corsa o in qualche gioco di società. Il loro stile di vita è talmente particolare che ogni isola è dedicata a una specifica attività. A volte, però, devono difendersi dalle mille insidie che la tribù rivale dei **Forzuti** tende loro.

Contenuto



Per Aiutarvi a Scegliere

All'inizio delle regole di ciascun gioco trovate due indicatori che ne riassumono le caratteristiche:

Difficoltà



Questa icona indica la difficoltà del gioco, da 1 a 3.

Approccio



Questa icona indica se il gioco è di tipo "leggero", cioè scanzonato e incentrato sul dialogo e sulla comunicazione, o "serio", ossia gestionale e riflessivo, da giocare in rigoroso silenzio.

Indicatori

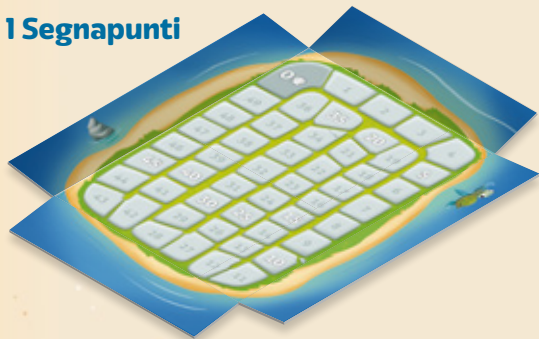


Inoltre, su ogni carta Arcipelago trovate il numero del gioco a cui si riferisce e l'indicazione del numero di giocatori.

Materiali

Infine, nelle regole di ciascun gioco trovate **evidenziati** i materiali che servono per giocare, per individuarli subito a colpo d'occhio.

1 Segnapunti



Questo
Regolamento

1 - La Gara Fluviale

Tipologia: corsa, aste segrete, scelte simultanee

Numero giocatori: 2-6



Panoramica di gioco

È giorno di festa nell'arcipelago! I migliori fantini si sfidano a una folle gara cavalcando pesci colorati. Per vincere dovranno gestire al meglio le loro energie!

- 1 **Casella di Partenza**
- 2 **Caselle di Gara**
- 3 **Linea del Traguardo**

Preparazione

- 1) Mettete la **carta Arcipelago n. 1** al centro del tavolo.
- 2) Ogni giocatore prende **tutti i cubi del suo colore** e:
 - Ne mette 1 sulla casella di Partenza, al centro dell'isola. Da ora in poi questo sarà chiamato **Fantino**.
 - Tiene gli altri nascosti nella sua mano. Questi saranno chiamati cubi **Energia**.

Round di gioco

FASE 1

Lanciate il **dado**. Si possono verificare 2 casi:

- 1) Se il risultato è 1, tutti recuperano 1 cubo Energia fra quelli già scartati (vedere **Fase 3**) e il round termina.
- 2) Se il risultato è un numero da 2 a 6, esso indica di quante caselle si possono muovere i Fantini. Il round prosegue con le **Fasi 2 e 3**.

FASE 2

Dopo aver visto il risultato del lancio, decidete **segretamente** quanta Energia scommettere per cercare di muovere il Fantino di quel numero di caselle. Per fare ciò, mettete i cubi Energia che volete scommettere in una mano e mettetela chiusa al centro del tavolo. I cubi Energia non scommessi resteranno nell'altra mano. È consentito scommettere 0 Energia.

FASE 3

Rivelate contemporaneamente l'Energia scommessa, dopodiché tutti i Fantini si muovono seguendo queste regole:

- Chi ha scommesso la quantità di cubi Energia maggiore, muove il proprio Fantino del numero di caselle indicato dal dado. Se più persone hanno scommesso la quantità maggiore, tutti i loro Fantini si muovono come indicato dal dado.
- Successivamente, chi ha scommesso una quantità inferiore, ma ha rivelato almeno 1 cubo Energia, muove il proprio Fantino di una casella. Chi ha rivelato 0 cubi Energia non si muove.

NOTA: se tutti hanno scommesso 0 Energia, nessun Fantino si muove.

Al termine del movimento, tutti i cubi Energia scommessi vanno scartati. Teneteli di fronte a voi in modo che siano ben visibili.

ESEMPIO 1A

Il risultato del dado è 4. **Ringo** offre 3 Energia, **John** e **Michelle** ne offrono 2, **Paul**, **George** e **Lucy** ne offrono 1. Il Fantino di Ringo si muove per primo di 4 caselle (pari al risultato del dado), dopodiché tutti gli altri si muovono di 1. Tutti i cubi Energia giocati vengono scartati e rimangono davanti ai giocatori.



Fine della partita

La partita può finire in 2 modi:

- 1) Un Fantino supera la linea del traguardo prima degli altri. Chi lo controlla vince la partita. È possibile che più Fantini taglino il traguardo contemporaneamente. In tal caso, vince chi aveva offerto più Energia nell'ultimo round. Se la parità persiste, la vittoria viene condivisa.
- 2) Tutti i cubi Energia di tutti i giocatori sono stati scartati. In tal caso, vince chi controlla il Fantino più vicino alla linea del traguardo. Anche in questo caso, è possibile che si verifichi una vittoria condivisa.

NOTA: anche se non hai più cubi Energia, non sei per forza fuori dal gioco, potresti recuperarli se il risultato del dado è 1!



ESEMPIO 1B

Nella situazione dell'esempio precedente, si muove per primo il Fantino di **Ringo**, che dovrebbe avanzare di 4 caselle, ma taglia il traguardo alla seconda, vincendo così la partita. Anche **George** e **Paul** taglierebbero il traguardo, perché devono muoversi di 1 casella, ma Ringo è arrivato prima di loro.

2 - Occhio d'Aquila

Tipologia: party game, velocità di risposta

Numero giocatori: 2-6



Panoramica di gioco

Una delle caratteristiche più importanti per un Minuto è essere veloce nel vedere e individuare ciò che si trova sull'isola, sia che si tratti di bestie feroci, che di oggetti utili o tesori. Più sarai veloce, più sarai abile!

Preparazione

- 1) La **carta Arcipelago n. 2** mostra due diversi schemi di gioco sui due lati, ognuno dei quali riporta le seguenti 3 categorie, ciascuna delle quali comprende 6 caratteristiche:



LATO A



1) Oggetto nella stanza



Più grosso, più piccolo, più chiaro, più scuro, presente in più copie, più rumoroso quando cade.

2 Animale



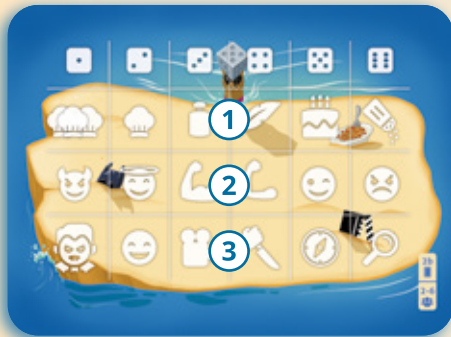
Più alto, più basso, più veloce, più lento, più pesante, più leggero.

3 Gioco



Più antico, più moderno, con più giocatori massimi, con meno giocatori massimi, più lungo, più breve.

LATO B



1 Piatti e pietanze



Più difficile da preparare, più facile da preparare, più pesante, più leggero, più dolce, più salato.

2 Personaggi



Più cattivo, più buono, più forte, più debole, più simpatico, più antipatico.

3 Film, libri, serie TV ecc.



Più spaventoso, più divertente, meglio realizzato tecnicamente, più adrenalinico, più avventuroso, più cervellotico. Scegliete quello che volete usare e mettete la carta Arcipelago sul tavolo in modo che il lato scelto sia verso l'alto.

IMPORTANTE: lo schema presente sul **Lato B** della carta è volutamente molto soggettivo e si presta a discussioni. È una scelta consapevole degli autori, che vogliono dare la possibilità di giocare anche in questo modo. Se non amate questo tipo di esperienza, vi raccomandiamo di scegliere il **Lato A**.

2) Scegliete o estraete la categoria con cui giocare fra quelle scritte sulla carta.

Se volete, potete restringere ulteriormente la categoria scelta. Per esempio, potete scegliere la categoria Gioco e concordare di limitarvi ai giochi in scatola, oppure scegliere Personaggi e decidere se debbano essere reali, di fantasia o entrambi. Sentitevi liberi di fare ciò che più vi diverte.

3) Ogni giocatore mette **5 cubi del suo colore** accanto alla carta Arcipelago.

4) Concordate un soggetto iniziale che appartenga alla categoria scelta.

ESEMPIO 2A

Un soggetto da cui partire per la categoria "animali" potrebbe essere "gatto".

Round di gioco

1) Giocate tutti contemporaneamente. Un giocatore qualsiasi lancia **il dado**.

2) Nominare un soggetto che non sia stato ancora nominato, che rispecchi la caratteristica sorteggiata dal dado e che sia legato al soggetto precedente.

3) Il primo giocatore a rispondere in modo corretto prende 1 cubo del suo colore fra quelli accanto alla carta Arcipelago e lo mette di fronte a sé, dopodiché lancerà il dado per sorteggiare la caratteristica del round successivo. Se nessuno riesce a rispondere, o se il soggetto non ammette risposte valide, lanciare il dado fino a che non si riesce a proseguire.

NOTA: potete tenere traccia dei soggetti nominati segnandoli a parte.

Fine della partita

Vince chi riesce a prendere per primo tutti i suoi 5 cubi dal tavolo.

ESEMPIO 2B

Il soggetto iniziale è "gatto". Il risultato del dado è 5: bisogna nominare un animale più pesante del gatto. Lucy dice "cavallo" e prende un cubo del suo colore, dopodiché rilancia il dado ed esce 6. Ora bisogna nominare un animale più leggero del cavallo, ma non si può dire gatto perché è già stato nominato in questa partita.

3 - La Scalata al Tempio

Tipologia: corsa, bluff

Numero giocatori: 2-5



Panoramica di gioco

Raggiungere la sommità del tempio del Pesce è un grandissimo onore per tutti i Minuti. Per poter salire lungo la grande scalinata sarà necessario portare con sé le offerte migliori per gli dei, evitando quelle a loro sgradite!

1) Casella di Partenza

2) Spazi Offerta

3) Movimenti dei cubi

4) Casella di Arrivo

Preparazione

1) Mettete la **carta Arcipelago n. 3** al centro del tavolo.

2) Prendete **3 cubi per colore in 5 colori** e disponeteli come segue:

- Posizionate 1 cubo per colore nella casella di Partenza: questi saranno chiamati cubi **Fedele**.

• Lasciate 1 cubo per colore vicino alla carta. Questi saranno chiamati cubi **Offerta**.

• Mettete 1 cubo per colore nel **sacchetto**. Pescatene **segretamente** 1 a testa, senza mostrarlo a nessuno, fino alla fine della partita. Questo sarà il vostro cubo **Segreto**. Se siete meno di 5 giocatori, non guardate quali cubi sono rimasti nel sacchetto.

3) Stabilite il primo giocatore e poi procedete in senso orario, un turno a testa.

Round di gioco

1) Il giocatore di turno prende i 5 cubi Offerta e ne posiziona 1 in ciascuno spazio Offerta sulla carta.

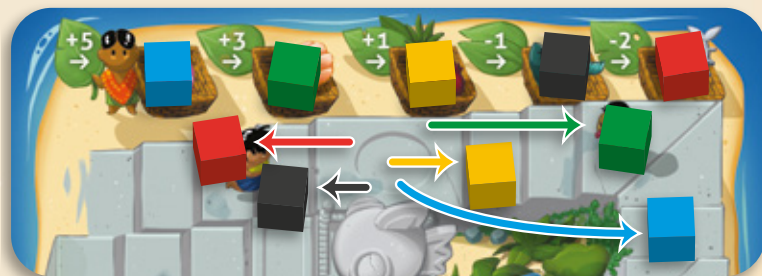
2) Muove ciascun cubo Fedele avanti o indietro sul percorso come indicato sullo spazio con l'Offerta dello stesso colore. I cubi Fedele vengono mossi in base all'ordine sulla carta, quindi muove per primo il cubo che avanza di 5 caselle e per ultimo quello che arretra di 2.

Fine della partita

Quando un cubo Fedele raggiunge la casella di arrivo, il gioco termina. Rivelate immediatamente i vostri cubi Segreti. Il giocatore con il cubo Segreto del colore del Fedele che ha raggiunto la casella di Arrivo (oppure di quello più avanti, nel caso nessuno ce l'abbia) vince la partita!

ESEMPIO 3A

In questa situazione, il cubo blu avanza di 5 caselle, il verde di 3, il giallo di 1. Il cubo nero arretra di 1 e il rosso arretra di 2.



4 - Giorno di Pesca

Tipologia: party game, destrezza, scommesse
Numero giocatori: 2-6



Panoramica di gioco

La pesca è un'attività fondamentale per i Minuti dell'arcipelago e i loro pescatori sanno bene che bisogna preservare la diversità della fauna ittica. Da tempo immemore selezionano le varie specie di pesci in modo consapevole, così da non rischiare di compromettere i delicati equilibri dell'ecosistema marino. Per questo motivo, dovrete essere molto abili a pescarne esattamente il numero richiesto!

Preparazione

- 1) In questo gioco, la **carta Arcipelago n. 4** non va messa al centro del tavolo. Tenetela da parte, per il momento.
- 2) Ogni giocatore (che sarà chiamato **Pescatore**) prende **5 cubi del suo colore**. Questi saranno chiamati cubi **Rete**.
- 3) Sparpagliate sul tavolo **altri 5 cubi per ciascuno dei 6 colori** in modo che stiano in un'area grande all'incirca come 2 carte affiancate. Questi rappresentano i pesci di vari colori.
- 4) Stabilite chi è il primo Pescatore, che riceve la carta Arcipelago e inizia il suo primo turno. Il gioco poi procederà in senso orario, un turno a testa.

Round di gioco

FASE 1

- 1) Nel vostro turno, lanciate il **dado**. Il suo risultato indica **quanti diversi colori** dovete coprire con la carta. La quantità di pesci coperti non conta: conta solo la varietà dei loro colori.
- 2) Contate fino a 3. Al 3, tutti gli altri Pescatori devono scommettere se riuscirete a coprire i colori richiesti oppure no. Per votare **SUCCESSO**, devono mostrare il pollice verso l'alto. Per votare **FALLIMENTO** devono mostrare il pollice verso il basso.
- 3) Decidete quale dei due lati della carta Arcipelago utilizzare e tenetelo rivolto verso l'alto.
- 4) Fate cadere la carta sul tavolo da un'altezza di almeno 30 cm, cercando di coprire con essa esattamente il numero di colori indicati dal dado.

FASE 2

- 1) Verificate quanti colori diversi avete coperto con la carta (il numero di pesci coperti non è influente) e confrontatelo con il lato della carta che avete scelto.

LATO A

- Se avete coperto **esattamente il numero di colori richiesti**, avete ottenuto un **successo completo**: recuperate 1 cubo Rete, se lo avevate già perso. Non è possibile avere più Reti rispetto a quelle di partenza.
- Se avete coperto **1 colore in più o in meno di quelli richiesti**, avete ottenuto un **successo parziale**, quindi non perdetevi cubi Rete, ma neanche ne recuperate. In pratica, non accade nulla.
- Se avete coperto **2 o più colori in più o in meno di quelli richiesti**, avete ottenuto un **fallimento**. Perdetevi 1 cubo Rete.

LATO B

- Se avete coperto **esattamente il numero di colori richiesti**, avete ottenuto un **successo completo**: recuperate 1 cubo Rete, se lo avevate già perso. Non è possibile avere più Reti rispetto a quelle di partenza.
- Se avete coperto **1 o più colori in più o in meno di quelli richiesti**, avete ottenuto un **fallimento**. Perdetevi 1 cubo Rete.

- 2) Tutti gli altri verificano l'esito della loro scommessa:

LATO A

- Se avete ottenuto un successo (quindi avete coperto al massimo 1 colore in più o in meno di quelli richiesti), chi aveva scommesso **FALLIMENTO** perde 1 cubo Rete.
- Se avete ottenuto un fallimento (quindi avete coperto 2 o più colori in più o in meno di quelli richiesti), chi aveva scommesso **SUCCESSO** perde 1 cubo Rete.

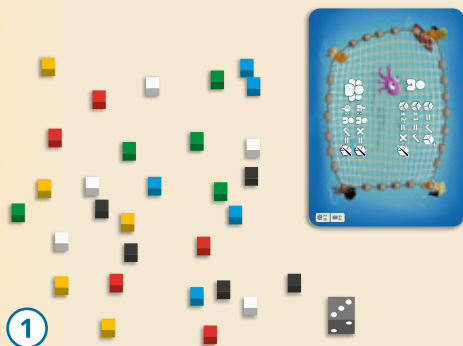
LATO B

- Se avete ottenuto un successo (quindi avete coperto esattamente i colori richiesti), chi aveva scommesso **FALLIMENTO** perde 2 cubi Rete.
- Se avete ottenuto un fallimento (quindi avete coperto 1 o più colori in più o in meno di quelli richiesti), chi aveva scommesso **SUCCESSO** perde 1 cubo Rete.

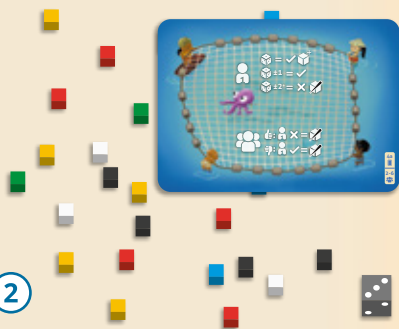
- 3) Chi rimane senza cubi Rete è fuori dal gioco. Il turno procede in senso orario fra chi è ancora in gioco.

ESEMPIO 4A

Michelle lancia il dado e ottiene 3. John, Paul e Ringo scommettono SUCCESSO, mentre George e Lucy scommettono FALLIMENTO. Michelle decide di usare il Lato A. La carta copre 4 colori (4 cubi blu, 3 verdi, 2 bianchi e 1 nero), quindi Michelle ottiene un successo parziale e non guadagna né perde cubi. Ai fini della scommessa ha ottenuto un SUCCESSO, quindi George e Lucy perdono 1 cubo Rete.



2



3



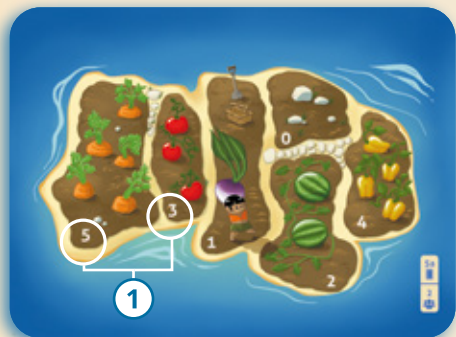
Fine della partita

La partita finisce quando rimane in gioco un solo Pescatore, che diventa quindi il vincitore.

5 - Giorno di Raccolto

Tipologia: controllo territorio, maggioranze, scelte simultanee

Numero giocatori: 2



Panoramica di gioco

Quest'isola è molto rigogliosa e fa gola a molti, infatti due agricoltori stanno cercando di conquistare i terreni migliori ottenendo la maggioranza di contadini su ciascun terreno.

1) **Valore del singolo orto**
(da usare solo in caso di pareggio)

Preparazione

1) La **carta Arcipelago n. 5** mostra due diverse mappe di gioco sui due lati. Scegliete quello che

volete usare e metteste la carta sul tavolo in modo che il lato scelto sia rivolto verso l'alto.

- 2) Ogni giocatore (che sarà chiamato **Agricoltore**) prende **tutti i cubi del suo colore** e li posiziona di fronte a sé. Questi saranno chiamati cubi **Contadino**.

Round di gioco

FASE 1

- 1) Contate insieme fino a 3. Al 3, ciascun Agricoltore rivela un numero da 0 a 5 usando le dita di una mano (il numero 0 si indica tenendo il pugno chiuso).
- 2) Ciascun Agricoltore posiziona 1 cubo Contadino nel terreno corrispondente al numero che ha indicato con le dita.

FASE 2

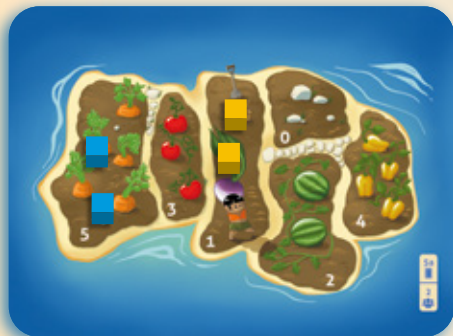
Si possono verificare 2 casi:

- 1) **Se la somma dei numeri indicati è pari**, entrambi gli Agricoltori devono aggiungere un secondo cubo Contadino sullo stesso terreno in cui hanno messo il primo durante la **Fase 1**.
- 2) **Se la somma dei numeri indicati è dispari**, entrambi gli Agricoltori devono muovere 1 proprio cubo Contadino da un terreno qualsiasi a uno adiacente, iniziando dall'Agricoltore che ha indicato il numero più basso.

Dopo che i cubi Contadino sono stati posizionati, se la partita non è finita, inizia un nuovo round ricominciando dal punto 1 della **Fase 1**.

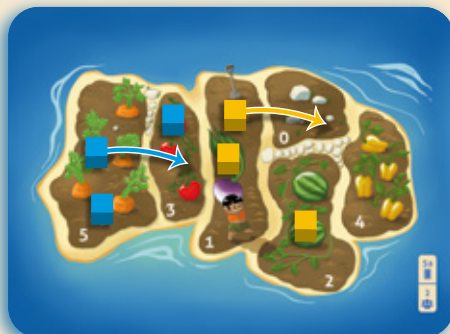
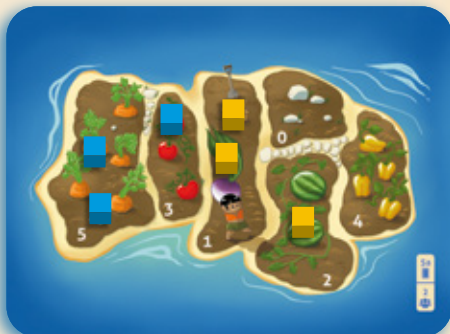
ESEMPIO 5A

John e **Paul** contano fino a 3, dopodiché **John** mostra il numero 1 e **Paul** il numero 5. Entrambi mettono 2 cubi Contadino sul terreno scelto (1 fisso per la **Fase 1** + 1 nella **Fase 2** perché la somma è pari: $5+1 = 6$).



ESEMPIO 5B

Nel round successivo, **John** mostra il numero 2 e **Paul** il numero 3. Entrambi mettono un cubo Contadino sul terreno indicato, dopodiché **John** muove 1 dei suoi cubi Contadino dal terreno 1 al terreno 0, mentre **Paul** ne muove 1 dal terreno 5 al 3.

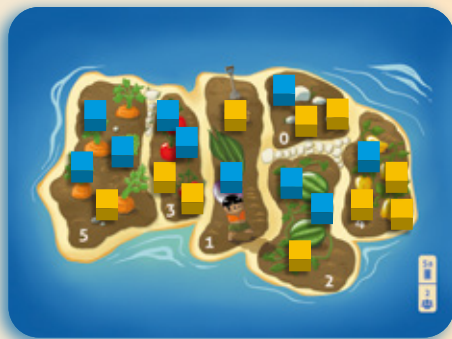


Fine della partita

La partita termina alla fine del round nel quale a entrambi gli Agricoltori è rimasto 1 o nessun cubo Contadino non ancora posizionato sulla carta. Ciascun Agricoltore ottiene 1 punto per ogni terreno in cui ha la maggioranza di cubi Contadino. Chi ha più punti vince. In caso di parità, date a ciascun terreno un valore in punti pari al numero scritto su di esso e assegnate quei punti a chi ha la maggioranza. In caso di ulteriore parità, la vittoria viene condivisa.

ESEMPIO 5C

Alla fine della partita **John** ha la maggioranza sui terreni 0 e 4, mentre **Paul** ha la maggioranza sui terreni 2 e 5. Nei terreni 1 e 3 nessuno ha la maggioranza. Il punteggio finale è 2 a 2, quindi vince **Paul** perché ha 7 punti contro i 4 di **John**.



6 - L'Intruso

Tipologia: party game, domande, deduzione
Numero giocatori: 3-6



Panoramica di gioco

Corre voce che uno dei Forzuti si sia intrufolato nel villaggio, togliendosi la maschera per non farsi riconoscere, o addirittura travestendosi in modo incredibilmente realistico. La vostra spia nella loro tribù sa chi è, ma può darvi solo pochi indizi per volta per non farsi scoprire. Chi, fra voi detective, riuscirà a riconoscerlo?

Preparazione

- 1) Mescolate le **4 carte Arcipelago n. 6** ed estraetene casualmente 2.
- 2) Aggiungete le 2 carte non estratte alle altre 17 ed estraete altre **4 carte Arcipelago** fra tutte queste 19.
- 3) Disponete casualmente sul tavolo le 6 carte estratte. Le carte devono sempre mostrare un lato su cui ci sia almeno un personaggio. La loro posizione sul tavolo è ininfluente.

NOTA: visto che le due carte non estratte vengono aggiunte alle altre 17, è possibile che in alcune partite ci siano in gioco più di 2 carte numero 6. Ciò non cambia le regole di gioco.

- 4) Ogni giocatore prende **1 cubo del suo colore** e lo mette sulla casella 0 del **Segnapunti**. Ne tiene **altri 6** davanti a sé. Questi ultimi saranno chiamati cubi **Indagine**.
- 5) Stabilite il primo giocatore. Chi inizia sarà la **Spia** e deve prendere **1 disco di qualsiasi**

colore e porlo di fronte a sé. Gli altri saranno i **Detective**.

Round di gioco

FASE 1

- 1) La Spia sceglie e annota **segretamente** un qualsiasi personaggio (umano o animale) presente su una delle carte in gioco. Può essere visibile anche solo parzialmente. Questo sarà l'**Intruso** che dovrà essere individuato.
- 2) La Spia deve dare il disco al Detective alla sua sinistra, che sarà il primo a poter fare una domanda.

FASE 2

- 1) La Spia deve mettere uno dei suoi cubi Indagine al centro del tavolo, vicino alle carte, e dare un indizio ad alta voce che riguardi la sua identità:
 - L'indizio deve riguardare una caratteristica del personaggio da indovinare (colore, movimento, abbigliamento, situazione ecc.).
 - L'indizio non può essere espresso in forma negativa.
 - È assolutamente vietato dare indizi che si riferiscano a elementi estranei alla scena riprodotta sulla carta, come per esempio la posizione della carta sul tavolo, la vicinanza con altri oggetti, il numero della carta o le icone di gioco.

Esempi di indizi ammessi

- “L’Intruso sta guardando verso nord” (riferito al lato nord della carta, non al nord reale)
- “L’Intruso è in un’isola molto affollata”
- “L’Intruso sta partecipando a una gara”
- “L’Intruso è rivolto in direzione di un tempio” (il tempio non può trovarsi su una carta differente)

Esempi di indizi non ammessi

- (Indicando la carta) “L’Intruso si trova su questa carta”
- “L’Intruso è sulla carta numero 4”
- “L’Intruso si trova su una delle carte alla mia destra”
- “L’Intruso si trova vicino a un’icona dado”
- “L’Intruso si trova a cavallo di due caselle”

IMPORTANTE: le carte possono essere prese o spostate sul tavolo per essere osservate attentamente.

2) Tutti i Detective possono tentare di indovinare l’identità dell’Intruso indicato dalla Spia! Non c’è un ordine particolare da seguire e potete tentare più volte di seguito, ma per effettuare ogni tentativo dovete mettere 1 vostro cubo Indagine al centro del tavolo, vicino a quelli messi dalla Spia nella **Fase 1**. Ciò significa che tutti avranno al massimo 6 tentativi per l’intero round.

- Se il tentativo è corretto (ossia, se l’identità dell’Intruso è stata indovinata), la fase finisce e si passa direttamente alla **Fase 3**.
- Se il tentativo è sbagliato, si prosegue con la **Fase 2**.

3) Se nessuno ha indovinato o tentato di indovinare, dopo 10 secondi il Detective che ha il disco davanti a sé deve fare una domanda seguendo queste regole:

- Sono ammesse solo domande a cui la Spia possa rispondere SÌ, NO oppure NON LO SO.
- La domanda deve seguire le stesse regole esposte nel punto 1 relativo agli indizi.

4) La Spia deve rispondere alla domanda nel modo più onesto e sincero possibile.

5) Tutti possono tentare nuovamente di indovinare, seguendo le regole scritte al punto 2.

6) Se nessuno ha indovinato o tentato di indovinare, dopo 10 secondi chi ha il disco lo deve passare al Detective alla sua sinistra, e la Spia ricomincia dal punto 1 della **Fase 2**.

NOTA: se la persona a sinistra del Detective che ha il disco è la Spia, viene saltata e il disco torna al primo Detective del round.

ESEMPIO 6A

Ringo è la Spia e ha scelto il pesce verde sulla carta 1. All’inizio del primo round, mette 1 cubo Indagine verde al centro del tavolo e dice “L’Intruso ha gli occhi aperti”. In gioco ci sono troppi possibili personaggi con questa caratteristica, quindi nessuno tenta di indovinare. **George** ha il disco davanti a sé, quindi chiede “L’Intruso è completamente visibile?” e **Ringo** risponde “no”. Nessuno tenta di indovinare nuovamente, quindi **George** passa il disco a **Michelle** alla sua sinistra. Ora **Ringo** deve dare un nuovo indizio, quindi mette un altro cubo Indagine verde al centro del tavolo e dice “L’Intruso è in compagnia di qualcuno”. **Paul** decide di provare a indovinare, quindi mette un cubo Indagine blu al centro del tavolo accanto ai 2 verdi. **Paul** non indovina e nessun altro vuole tentare in questo momento, quindi tocca a **Michelle** fare una nuova domanda.



FASE 3

La **Fase 3** inizia quando una di queste 2 condizioni si verifica:

1) Qualcuno ha indovinato l'identità dell'Intruso. In tal caso, sia il Detective che ha indovinato, sia la Spia ottengono tanti punti quanti sono i cubi Indagine messi al centro del tavolo (1 per turno messo dalla Spia + 1 cubo altrui per ogni tentativo effettuato) e li annotano facendo avanzare i propri cubi sul Segnapunti.

Oppure

2) Il round in cui la Spia ha messo il suo ultimo cubo Indagine (ossia il sesto) si è concluso senza che nessuno indovinasse. In tal caso, nessuno ottiene punti.

Alla fine della **Fase 3** di ogni round, il ruolo di Spia passa a sinistra.

Fine della partita

Quando tutti hanno ricoperto il ruolo, la partita finisce e chi ha più punti vince.

In caso di parità, la vittoria viene condivisa.

ESEMPIO 6B

Ringo ha dato il suo ultimo indizio e **George** ha fatto l'ultima domanda. Tutti possono aggiungere cubi Indagine per tentare di indovinare (1 cubo per ciascun tentativo). Se qualcuno indovina, sia **Ringo** che il Detective che ha indovinato ottengono tanti punti quanti sono i cubi Indagine sul tavolo, altrimenti nessuno ottiene punti.

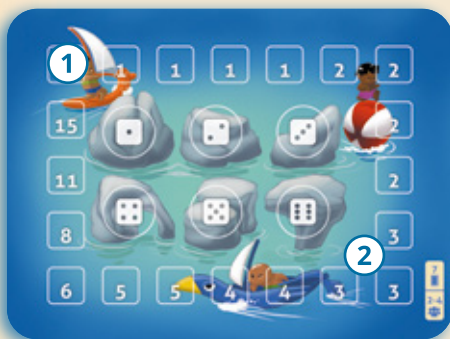


NOTA: la Spia ha interesse a far indovinare l'identità dell'Intruso il più tardi possibile per fare più punti, ma deve stare attenta a non far finire il round senza che nessuno indovini.

7 - La Grande Regata

Tipologia: corsa, push your luck

Numero giocatori: 2-4



Panoramica di gioco

Una delle abilità più utili, nelle isole, è quella di condurre la propria imbarcazione il più lontano possibile in sicurezza, senza rischiare di esaurire le forze e non poter tornare indietro. Tutta la vostra famiglia è chiamata a dimostrare di essere in grado di farlo!

① **Casella di Partenza**

② **Punti**

Preparazione

1) Mettete la **carta Arcipelago n. 7** al centro del tavolo.

2) Ogni giocatore prende **5 cubi del suo colore**. Questi saranno chiamati cubi **Barca**.

- 3) Mettete **6 dischi di qualsiasi colore** accanto alla carta.
- 4) Stabilite il primo giocatore e poi procedete in senso orario, un turno a testa. Chi inizia riceve il **dado**.

Round di gioco

1) Nel vostro turno, decidete se:

- Mettere in gioco 1 nuovo cubo Barca, prendendolo dalla vostra riserva e posizionandolo sulla casella di Partenza;
- Oppure
- Muovere un vostro cubo Barca già sul percorso. In tal caso, scartate dal gioco 1 dei cubi Barca dalla vostra riserva.

2) Lanciate il dado e fate avanzare il cubo Barca scelto del numero di caselle corrispondente, dopodiché posizionate 1 disco sulla casella corrispondente al risultato del lancio del dado, che viene così coperta.

3) Decidete se:

- Terminare il turno, lasciando il cubo Barca dove si trova;

Oppure

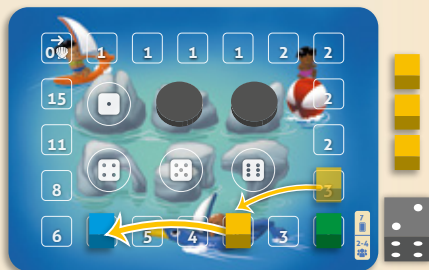
- Lanciare nuovamente il dado per fare avanzare ancora il cubo. Si possono verificare 2 casi:
 - Il risultato del dado corrisponde a una casella non ancora coperta dal disco: dopo aver posizionato il disco, il cubo Barca avanza del numero di caselle corrispondente al lancio del dado **più 1**, dopodiché ripetete la scelta fra terminare il turno o lanciare nuovamente;
 - Il risultato del dado corrisponde a una casella già coperta dal disco: rimuovete il cubo Barca dal gioco. Il vostro turno termina.

4) Al termine del vostro turno, rimuovete tutti i dischi dalle caselle e passate il dado a sinistra.

IMPORTANTE: non ci può mai essere più di 1 Barca su una casella. Se il vostro cubo Barca termina il movimento su una casella già occupata (da una Barca vostra o avversaria) dovete obbligatoriamente lanciare di nuovo. Non è consentito avanzare di meno caselle rispetto a quelle stabilite dal lancio del dado.

ESEMPIO 7A

È il turno di **John**, che ha già una Barca in gioco. Decide di muoverla in avanti, quindi scarta un suo cubo Barca rimettendolo nella scatola. Lancia il dado e ottiene 3, quindi muove la Barca di 3 caselle, dopodiché copre la casella dado 3 con 1 disco. Decide di lanciare di nuovo e ottiene 2. Muove la Barca di una casella in più rispetto al risultato del dado, quindi la sposta in avanti di 3 caselle. Così facendo, la Barca arriva dove c'è una Barca di **Paul**, quindi **John** è costretto a lanciare di nuovo il dado. Se otterrà 2 o 3, dovrà rimuovere la sua Barca dal percorso, altrimenti la farà avanzare di una casella in più rispetto a quanto indicato dal dado.



Fine della partita

La partita finisce quando non ci sono più cubi Barca nelle riserve (quindi quando tutti hanno completato 5 turni).

Sommate i punti scritti sulle caselle dove si trovano i vostri cubi. Chi ottiene il totale più alto vince la partita. In caso di parità, vince chi ha il cubo Barca più avanti nel percorso.

NOTA: il percorso è circolare, quindi se un cubo Barca avanza oltre l'ultima casella, ricomincia da quella di Partenza, quindi può capitare che un cubo Barca passi da un punteggio più alto a uno più basso.

8 - Un Gioco Molto Popolare

Tipologia: bluff, scommesse

Numero giocatori: 2-6



Panoramica di gioco

L'origine di questo gioco si perde negli albori della civiltà dei Minuti. Da secoli è uno dei loro passatempi preferiti e la sua combinazione di fortuna, abilità e bluff lo ha reso popolare anche al di fuori dell'arcipelago, permettendogli di diffondersi in tutto il mondo!

1 Area Spiaggia

2 Area Puntate

3 Tabella Scogli

Preparazione

- 1) Mettete la **carta Arcipelago n. 8** al centro del tavolo.
- 2) Ogni giocatore prende **2 cubi del suo colore** e li dispone come segue.
 - 1 sulla casella 20 del **Segnapunti**. Questo sarà chiamato cubo **Segnapunti** e rappresenta la quantità di conchiglie che ha al momento e che potrà puntare.
 - L'altro sulla casella 1 dell'area Puntate. Quest'ultimo sarà utilizzato per effettuare le puntate e verrà quindi chiamato cubo **Puntata**.
- 3) Mettete **8 cubi per colore di ognuno dei 6 colori** nel **sacchetto** e mescolateli. Questi saranno chiamati cubi **Valore**.
- 4) Estraiete 2 cubi Valore dal sacchetto e metteteli nelle caselle 1 e 2 della tabella Scogli.
- 5) Stabilite il primo giocatore. Chi inizia prende **1 disco di qualsiasi colore** e lo pone davanti a sé.

Round di gioco

- 1) Pescate **segretamente** 3 cubi Valore a testa dal sacchetto, in modo che ognuno veda solo i propri.
- 2) La partita inizia da chi ha il disco davanti a sé e procede in senso orario.
- 3) Nel suo turno, il giocatore decide quante conchiglie puntare in base ai cubi Valore che ha in mano e a quelli presenti sugli Scogli, (vedere **Aggiudicarsi un round** a pag. 16) scegliendo una delle seguenti opzioni:
 - **Passare:** se nessuno ha ancora avanzato il proprio cubo Puntata, lascia il suo sulla casella 1 e passa l'iniziativa al prossimo giocatore in Ordine di gioco senza effettuare alcuna puntata. Una volta che qualcuno ha effettuato una puntata, non è più possibile passare. Se tutti decidono di Passare, rimettete nel sacchetto tutti i cubi Valore che avete in mano e passate al punto 5 di questa sezione.
 - **Vedere:** posiziona il suo cubo Puntata sulla stessa casella dove si trova il cubo Puntata più avanzato, in modo da puntare lo stesso numero di conchiglie.
 - **Rilanciare:** posiziona il suo cubo Puntata su una casella di valore superiore a quella in cui si trova il cubo Puntata più avanzato, in modo da effettuare una puntata superiore rispetto alla più alta effettuata fino a quel momento.
 - **Lasciare:** perde subito il numero di conchiglie indicate sulla casella in cui si trova il suo cubo Puntata. Fa arretrare il suo cubo Segnapunti di conseguenza, dopodiché posiziona il suo cubo Puntata nella casella Spiaggia a lato della casella Puntata in cui si trova per indicare che sta abbandonando la mano e rimette nel sacchetto i cubi Valore che ha in mano senza farli vedere a nessuno (vedere esempio 8A).
- Dopo aver scelto, il turno passa alla persona alla sua sinistra.



IMPORTANTE: non è consentito Rilanciare puntando più conchiglie di quante indicate dal proprio cubo Segnapunti. È invece consentito Vedere anche se non si hanno abbastanza conchiglie, ma qualora ci si aggiudicasse il round non si potranno guadagnare più conchiglie di quelle effettivamente possedute. Vedere **Aggiudicarsi un round** in questa pagina.

4) Il round prosegue in senso orario fino a che non si verifica una delle seguenti condizioni:

- È rimasto un solo giocatore in gioco dopo che tutti gli altri hanno Lasciato. In tal caso, chi è in gioco ottiene un numero di conchiglie pari alla puntata maggiore fra quelle degli avversari (ossia quella scritta sulla casella Puntata accanto alla casella Spiaggia in cui c'è il cubo più avanzato, vedere Esempio 8A), dopodiché rimette nel sacchetto i cubi Valore che ha in mano senza farli vedere a nessuno.

Oppure

- Tutti i giocatori ancora in gioco hanno puntato la stessa somma, quindi i loro cubi Puntata sono sulla stessa casella. In tal caso, tutti i giocatori ancora in gioco rivelano i cubi Valore presenti nella propria mano e si stabilisce chi si **Aggiudica il round** (vedere prossima sezione), dopodiché i cubi Valore rivelati tornano nel sacchetto.
- 5) Se la partita non è finita, inizia un nuovo round, come segue:

- Rimettete tutti i cubi Puntata sulla casella 1.
- Estraete un nuovo cubo Valore dal sacchetto e mettetelo sulla tabella Scogli, nella prima casella libera in ordine di numero.
- Chi ha il disco lo passa al giocatore alla sua sinistra.
- Ripartite dal punto 1 del nuovo round.

ESEMPIO 8A

In questa situazione è il turno di **George**, che rilancia, scommettendo 8 conchiglie. **Ringo** e **Michelle** hanno già Passato. **John** Passa, perdendo 5 conchiglie, **Paul** Passa, perdendone 5 e **Lucy** passa, perdendone 6. **George** è l'unico rimasto in gioco, quindi ottiene 6 conchiglie, pari alla quantità indicata dal cubo Puntata di **Lucy**, che è il più avanzato.



ESEMPIO 8B

In questa situazione, **Ringo**, **Michelle** e **Lucy** hanno già Passato. I cubi Puntata di **John** e **George** sono i più avanzati, trovandosi sul 7. Tocca a **Paul**, che decide di Vedere, portando quindi anche il suo cubo Puntata sul 7. **George**, **John** e **Paul** rivelano i loro cubi Valore segreti per stabilire chi si aggiudica il round.



Aggiudicarsi un round

Tutti coloro che sono rimasti in gioco rivelano i cubi Valore che hanno in mano e calcolano il proprio punteggio attribuendo a ciascun colore **1 punto + 1 ulteriore punto per ogni cubo Valore dello stesso colore presente sulla tabella Scogli**.

Dopo che tutti i punteggi sono stati calcolati, chi ha il punteggio maggiore fra i giocatori ancora in gioco

guadagna il numero di conchiglie puntate, mentre tutti gli altri ne perdono la stessa quantità.

IMPORTANTE: come spiegato in precedenza, può succedere che qualcuno abbia deciso di Vedere anche possedendo meno conchiglie di quelle richieste, ma in tal caso, se si aggiudica la mano non può guadagnare (e far perdere agli avversari) più conchiglie di quante ne abbia al momento.

In caso di parità, si guarda chi ha in mano il maggior numero di cubi dello stesso colore dell'ultimo cubo Valore estratto sulla tabella, ossia quello presente sulla casella col numero più alto. In caso di ulteriore parità, si procede a ritroso controllando il penultimo cubo Valore estratto e così via.

In caso di parità assoluta tra due o più giocatori, tutti i giocatori con un punteggio inferiore a quello massimo perdono conchiglie come di consueto, mentre i giocatori che condividono la vittoria del round dopo i vari spareggi non guadagnano né perdono nulla.

Fine della partita

La partita finisce al termine del round in cui si verifica almeno una delle seguenti 3 condizioni:

- Qualcuno raggiunge 35 conchiglie. In tal caso, vince immediatamente la partita.
- Qualcuno raggiunge 0 conchiglie. In tal caso, chi ha più conchiglie vince la partita. In caso di parità, la vittoria viene condivisa.

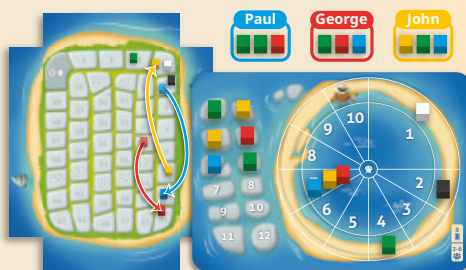
- Al termine del round in cui è stato messo un cubo Valore nella casella 12 della tabella Scogli. In tal caso, chi ha più conchiglie vince la partita. In caso di parità, la vittoria viene condivisa.

ESEMPIO 8C

In questa situazione, i cubi verdi e gialli valgono 3 punti, quelli blu e rossi ne valgono 2 e quelli neri e bianchi ne valgono 1. La mano di **George** vale quindi 7 punti, mentre quelle di **John** e **Paul** ne valgono 8. In questo caso, vince **Paul** perché il verde è l'ultimo colore estratto e lui ne ha più di **John**.

Paul però non può guadagnare 7 conchiglie come indicato dai cubi Puntata perché aveva Visto senza avere 7 conchiglie. Ne guadagna quindi 5, pari a quelle che ha.

Contemporaneamente, **George** e **John** ne perdono 5.



9- Le Ricchezze dell'Isola

Tipologia: draft, set collection

Numero giocatori: 2-4



Panoramica di gioco

Sui vari territori di quest'isola si trovano incredibili ricchezze: perle, conchiglie, gemme e pietre vulcaniche. Non è raro trovarne parecchie, esplorandola. Scegliete attentamente quali tenere e quali lasciare agli altri esploratori, per avere la collezione più invidiata!

- 1 Spazi Tempo
- 2 Numero cubi
- 3 Punti Vittoria

Preparazione

- 1) La **carta Arcipelago n. 9** mostra due diverse tabelle di gioco sui due lati. Scegliete quello che volete usare e mettetela sul tavolo in modo che il lato scelto sia rivolto verso l'alto.
- 2) Mettete **tutti i cubi blu, gialli, verdi e rossi** nel **sacchetto** e mescolateli. Rappresentano le ricchezze dell'isola.
- 3) Mettete i **3 dischi bianchi** sul tavolo accanto alla carta, vicino agli spazi Tempo.
- 4) Prendete **un'altra carta Arcipelago qualsiasi a testa**, da usare come Schermo per non far vedere i cubi in vostro possesso agli avversari.
- 5) A turno, estraete il seguente numero di cubi, da tenere **segretamente** in mano:
 - Se giocate in 2: 20 cubi a testa.
 - Se giocate in 3: 13 cubi a testa. Il cubo avanzato nel sacchetto viene messo sul tavolo in modo che tutti lo possano vedere.
 - Se giocate in 4: 10 cubi a testa.

Terminologia

Senso di gioco: è indicato dallo spazio Tempo visibile (ossia non coperto) più in alto.

Tenere uno o più cubi: significa mettere i cubi in questione dietro la propria carta Schermo. Questi cubi resteranno lì fino a fine partita e serviranno per calcolare il punteggio.

Passare uno o più cubi: significa dare i cubi che ancora sono nella propria mano alla persona che siede accanto a voi in senso di gioco, senza che nessun altro li veda.

Round di gioco

Lanciate il **dado**. Il suo risultato determina cosa fare:

- **Risultato 1 o 2:** scegliete 1 cubo da **tenere** fra quelli che avete in mano e mettetelo dietro alla carta Schermo in modo che nessuno lo veda, dopodiché **passate** gli altri seguendo il senso di gioco.
- **Risultato 3:** scegliete 2 cubi da **tenere** fra quelli che avete in mano e metteteli dietro alla carta Schermo in modo che nessuno li veda, dopodiché **passate** gli altri seguendo il senso di gioco.
- **Risultato 4 o 5:** scegliete 2 cubi da **tenere** fra quelli che avete in mano e metteteli dietro alla carta Schermo in modo che nessuno li veda, dopodiché scegliete un altro cubo tra quelli che

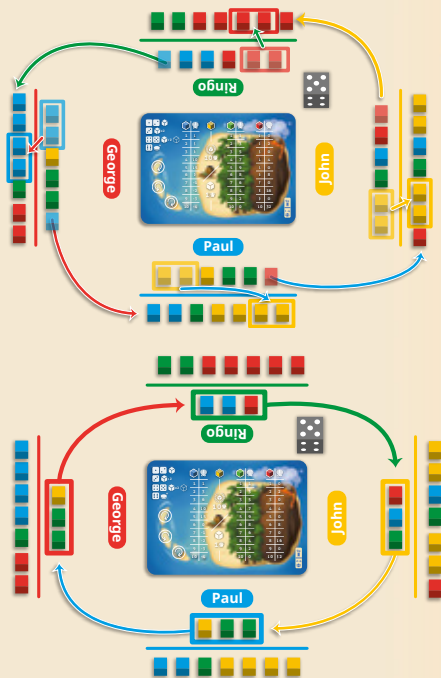
avete in mano da far **tenere** alla persona accanto a voi in senso contrario al senso di gioco. **Passate** gli altri seguendo il senso di gioco.

- **Risultato 6:** mettetevi 1 disco sullo spazio Tempo più in alto.

Se la partita non è finita, lanciate nuovamente il dado e procedete con un nuovo round.

ESEMPIO 9A

Il risultato del dado è 5. **Paul** deve quindi tenere due cubi per sé. Decide di tenerne 2 gialli e li mette dietro alla sua carta Schermo. Dopodiché, visto che il senso di gioco è orario, dà 1 cubo rosso a **John**, seduto alla sua destra e ne riceve 1 blu da **George**, seduto alla sua sinistra. Sia **John** che **Paul** mettono il cubo ricevuto dietro alla loro carta Schermo. Infine, **Paul** passa i cubi non scelti (rimasti nella sua mano) a **George** e riceve quelli non scelti da **John**.



Fine della partita

La partita finisce quando si verifica almeno una delle seguenti condizioni:

- 1) Viene coperto il terzo spazio Tempo.
- 2) Non ci sono abbastanza cubi da tenere o far tenere seguendo il risultato del dado. In tal caso, tutti i cubi nelle vostre mani vanno scartati.
- 3) I cubi gialli danno punti a chi ne detiene la maggioranza. Nella tabella sul Lato A, chi ne ha di più ottiene 10 punti. In caso di parità, i 10 punti vanno divisi fra tutti coloro che hanno la maggioranza, arrotondando per eccesso. Nella tabella sul Lato B, chi ha la maggioranza

ottiene 3 punti per ogni cubo giallo in suo possesso. In caso di parità, tutti coloro che hanno la maggioranza ottengono i 3 punti per cubo. Su entrambi i lati, chi non ha la maggioranza ottiene 1 punto per ogni cubo giallo in suo possesso.

Al termine della partita, calcolate il vostro punteggio seguendo la tabella disegnata sulla carta in base ai cubi in vostro possesso. Chi ha il punteggio maggiore vince la partita. In caso di parità, la vittoria viene condivisa.

NOTA: controllate bene le tabelle di punteggio! A volte tenere un cubo fa salire il vostro punteggio, ma a volte lo fa scendere!

10 - Il Palio Marino

Tipologia: corsa, aste, scommesse, scelte simultanee

Numero giocatori: 3-6



Panoramica di gioco

Il Palio Marino è una delle più antiche tradizioni dell'isola. La sua caratteristica principale è che tutti possono investire conchiglie per favorire il proprio beniamino... E scommetterle sulla sconfitta del loro acerrimo rivale!

- 1) **Casella di Partenza**
- 2) **Caselle del Percorso**
- 3) **Area Velocità**
- 4) **Area Giri**
- 5) **Ordine di gioco**
- 6) **Ordine d'arrivo**

Preparazione

- 1) Mettete la **carta Arcipelago n. 10** al centro del tavolo.
- 2) Se si gioca in meno di 5, mettete **1 disco nero** nello spazio 3 dell'area Giri, per indicare che non verrà usato.
- 3) Ogni giocatore prende **3 cubi del suo colore** e:
 - Mette 1 cubo del suo colore sulla casella 40 del **Segnapunti**. Questo sarà chiamato cubo **Segnapunti**.
 - Tiene gli altri 2 cubi a portata di mano: uno verrà messo nell'area Ordine di gioco durante la partita e l'altro lo lascerà davanti a sé per ricordare a tutti il suo colore.
- 4) Prendete **3 cubi per colore di ognuno dei 6 colori** e:
 - Mettete 1 cubo per colore nello spazio 1 dell'area Giri. Questo cubo sarà chiamato **Contagiri**.
 - Mettete 1 cubo per colore accanto alla carta, in corrispondenza della casella di Partenza, ossia l'ultima casella del percorso, appena prima del traguardo. Questi saranno chiamati cubi **Corridore**.
 - Mettete 1 cubo per colore nel **sacchetto** e poi estraeteli, mettendoli nell'area Velocità, in ordine casuale. Questi saranno chiamati cubi **Velocità**.
- 5) Tenete a portata di mano **il dado**.

Scommesse iniziali

IMPORTANTE: nelle vostre prime partite consigliamo di ignorare del tutto le scommesse e passare direttamente alla sezione **Round di gioco**. Se decidete di non scommettere, spostate tutti i cubi Segnapunti sul 20.

Prendete **1 cubo dello stesso colore di quello che sta sopra al vostro nell'area Velocità** e mettetelo davanti a voi. Questo sarà il vostro **Avversario**. Se il vostro cubo è quello più in alto, prendetene uno del colore dell'ultimo in basso.

Le scommesse avvengono seguendo l'ordine dei colori sull'area Velocità, da quello più in alto a quello più in basso. Quando tocca a voi, dovete decidere quante conchiglie scommettere sul fatto che il vostro Avversario arriverà nelle ultime posizioni.

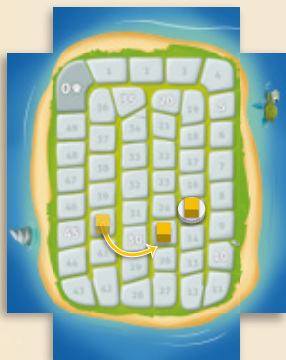
Per fare ciò:

- 1) Decidete quante conchiglie scommettere e mettete **1 disco e 1 cubo del vostro colore** in corrispondenza del valore scommesso sul Segnapunti. Questo verrà chiamato cubo **Scommessa**.
- 2) Riducete il numero di conchiglie in vostro possesso facendo arretrare il cubo Segnapunti di un numero di caselle pari alla quantità di conchiglie scommesse.

NOTA: le conchiglie verranno usate anche per effettuare delle aste durante la partita, quindi decidete con attenzione quante scommetterne in questa fase.

ESEMPIO 10A

John decide di scommettere 15 conchiglie, quindi mette 1 disco con il cubo Scommessa giallo sulla casella 15 del Segnapunti e arretra con il cubo Segnapunti giallo dalla casella 40 alla 25, a indicare che ha speso 15 conchiglie.



Regolare le Scommesse

Giocando in meno di 6, è possibile che alcuni di voi abbiano come Avversario un cubo Corridore controllato da un altro giocatore reale e altri no.

Per evitare che ciò provochi scompensi, regolate i vostri cubi Scommessa e Segnapunti come segue.

- 1) Se il vostro Avversario è il cubo Corridore di un altro giocatore reale, fate avanzare il vostro cubo Scommessa di 5 conchiglie come compensazione per il fatto che sarà più difficile per voi farlo arrivare in ultima posizione. Il vostro Segnapunti resta dov'è.
- 2) Se il vostro cubo Corridore è l'Avversario di un altro giocatore reale, fate avanzare immediatamente il vostro cubo Segnapunti di 10 conchiglie, che vi saranno utili per evitare le mosse negative che subirete.

NOTA: è possibile che entrambe le condizioni si verifichino. Giocando in 6, si verificheranno sempre per tutti.

ESEMPIO 10B

L'Avversario di **George** è **John**, l'Avversario di **John** è **Paul**, l'Avversario di **Paul** è il cubo Corridore nero, non controllato da nessuno e l'Avversario di **Ringo** è il cubo Corridore bianco, non controllato da nessuno. Di conseguenza, il cubo Scommessa di **George** avanza di 5, il cubo Segnapunti di **John** avanza di 10 e il suo cubo Scommessa avanza di 5, il cubo Segnapunti di **Paul** avanza di 10, mentre **Ringo** non fa avanzare nessuno dei due.



Round di gioco

FASE 1

In questa fase si decide l'ordine in cui potrete modificare la velocità dei cubi Corridore.

- Per fare ciò, tutti contemporaneamente devono scegliere quante conchiglie offrire. Quando tutti hanno scelto, indicatele contemporaneamente usando le dita di una mano. La puntata minima è 1, la massima ovviamente è 5. Fate arretrare **immediatamente** i vostri cubi Segnapunti in base alla quantità di conchiglie offerte.
- Disponete i vostri cubi nell'area Ordine di gioco in base a quante conchiglie avete offerto, mettendo a destra chi ha offerto di meno e a sinistra chi ha offerto di più.
- In caso di parità, mettete nell'area Ordine di gioco solo i cubi di chi non ha pareggiato con nessuno. Chiunque abbia pareggiato con qualcuno deve rifare l'offerta per aggiudicarsi le posizioni ancora libere. Vedere Esempio 10C per chiarimenti.

IMPORTANTE: le conchiglie vengono spese subito dopo le offerte, quindi chi deve rifarla, spenderà altre conchiglie in aggiunta a quelle già spese precedentemente. Può quindi capitare che chi ha il miglior posto nell'area Ordine di gioco abbia speso meno di altri che hanno dei posti peggiori.

ESEMPIO 10C

In questo esempio, ipotizzeremo una situazione in cui tutti partono da 20 conchiglie, per semplicità. Tutti rivelano contemporaneamente le loro puntate. **John** e **Ringo** offrono 1, **Michelle** offre 2, **Paul**, **George** e **Lucy** offrono 3. Tutti spostano i loro cubi Segnapunti di conseguenza. **Michelle** è sicura di giocare per quarta, quindi mette il cubo bianco nella casella 4 dell'Ordine di gioco.

John e **Ringo** devono stabilire chi sarà quinto e chi sesto, quindi ripetono la loro offerta e offrono di nuovo entrambi 1, quindi fanno arretrare i loro cubi Segnapunti di 1 casella. Devono offrire di nuovo e stavolta **Ringo** offre 1 e **John** offre 2. Dopo aver pagato le conchiglie corrispondenti, **John** posiziona il suo cubo nella casella 5 e **Ringo** nella 6 dell'Ordine di gioco.



Nel frattempo, **George**, **Paul** e **Lucy** devono fare l'offerta per spartirsi i primi 3 posti. **George** e **Lucy** offrono 1, mentre **Paul** offre 3. Tutti fanno arretrare i loro cubi Segnapunti e **Paul** posiziona il suo sulla casella 1 del Segnapunti. **George** e **Lucy** devono offrire ancora. **George** offre 2 e **Lucy** offre 3. Entrambi fanno arretrare i loro cubi Segnapunti, dopodiché **Lucy** si posiziona sulla casella 2 e **George** sulla 3. L'ordine finale è **Paul**, **Lucy**, **George**, **Michelle**, **John** e **Ringo**. In totale, **Paul** ha speso 6 conchiglie, **Lucy** 7, **George** 6, **Michelle** 2, **John** 4 e **Ringo** 3.



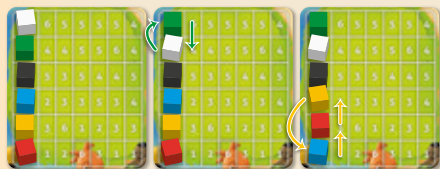


FASE 2

In ordine **inverso** rispetto a quello indicato sull'area Ordine di gioco, ossia da destra a sinistra, tutti hanno il diritto di spostare 1 cubo Velocità in un qualsiasi altro posto nell'area Velocità, facendo scorrere gli altri cubi in modo da creare uno spazio per posizionare il cubo scelto. Vedere Esempio 10D per chiarimenti.

ESEMPIO 10D

Ringo è il primo a poter spostare un cubo e decide di portare il suo verde in prima posizione. Così facendo, il bianco scorre verso il basso. Tocca ora a **John**, che sposta il blu in ultima posizione. Il giallo e il rosso scorrono quindi verso l'alto.



NOTA: nulla vieta di spostare i cubi in modo esattamente opposto rispetto a quanto appena fatto da chi li ha appena spostati, riportando la situazione a come era prima.

FASE 3

Seguendo l'Ordine di gioco, lanciate il dado e muovete tutti i Corridori del numero di caselle indicato nella casella corrispondente dell'area Velocità. I Corridori vanno mossi nell'ordine in cui sono disposti nell'area Velocità, dall'alto verso il basso. Dopo che tutti i giocatori hanno lanciato il dado una volta, iniziate nuovamente il round a partire dalla **Fase 1**.

ESEMPIO 10E

Paul è il primo a lanciare il dado. Ottiene 6 e muove i Corridori di conseguenza: il **blu** di 4 spazi, il **rosso** di 4, il **nero** di 5, il **giallo** di 4, il **verde** di 3 e il **bianco** di 1. Ora tocca a **Lucy** lanciare il dado e ottiene 2. Muove quindi il **blu** di 5 spazi, il **rosso** di 4, il **nero** di 3, il **giallo** di 3, il **verde** di 6 e il **bianco** di 2. Dopo di lei, lanceranno il dado **George**, **Michelle**, **John** e **Ringo** e muoveranno i Corridori di conseguenza.



IMPORTANTE: se rimanete senza conchiglie, non potrete più partecipare alle aste per l'Ordine di gioco e quindi neanche spostare i cubi Velocità. Restate comunque in gioco, ma parteciperete solo alla **Fase 3**.

Quando un Corridore taglia il traguardo, spostate il Contagiri dello stesso colore sull'area relativa al Giro successivo. Se il Corridore stava già percorrendo il giro finale, mettetelo immediatamente sulla casella libera più in alto dell'Ordine d'arrivo, come descritto nella sezione **Fine della partita**.

Fine della partita

La partita si conclude alla fine del round in cui almeno un cubo Corridore completa il giro finale, come segue:

- **Se state giocando in 3 o 4:** i Corridori devono effettuare 2 giri;
- **Se state giocando in 5 o 6:** i Corridori devono effettuare 3 giri.

Il primo cubo Corridore a tagliare il traguardo va messo sul primo spazio in alto nella tabella Ordine d'arrivo. Il round continua fino a che tutti hanno lanciato il dado, dopodiché tutti i cubi Corridore vanno disposti sulla tabella Ordine d'arrivo nello stesso ordine in cui si trovano sulla pista al momento. Se più cubi Corridore si trovano nella stessa casella, vanno messi nell'ordine che hanno sull'area Velocità.

ESEMPIO 10F

Michelle è l'ultima a lanciare il dado nel round e ottiene 5. Il Corridore **rosso** aveva già tagliato il traguardo durante il turno di **John** e si è classificato primo. Si muove il Corridore **verde**, che taglia il traguardo e arriva secondo, poi il **nero** che taglia il traguardo e arriva terzo, poi si muovono nell'ordine il **giallo**, il **bianco** e il **blu**, nessuno dei quali taglia il traguardo. **Michelle** era l'ultima a lanciare, quindi la corsa è finita. Il **blu** ottiene automaticamente il quarto posto perché è il più avanzato e il **giallo** ottiene il quinto posto perché è più in alto del **bianco** sull'area Velocità.



Una volta determinato l'Ordine d'arrivo definitivo, si ricevono i punti come segue:

- Punti scritti sulla tabella Ordine d'arrivo in base al piazzamento del proprio Corridore.
- Punti ottenuti moltiplicando le conchiglie indicate dal proprio cubo Scommessa per il fattore attribuito dal piazzamento del proprio Avversario scritto sulla tabella Ordine d'arrivo. Se state giocando senza scommesse, saltate questo punto.
- Aggiungere le conchiglie residue indicate sul Segnapunti a fine partita.

Chi ha più punti totali vince la partita. In caso di parità, vince chi ha il cubo Corridore più in alto sull'area Velocità.

ESEMPIO 10G

George è arrivato primo, quindi guadagna 60 conchiglie. Il suo cubo Scommessa è sul 25 e l'Avversario era **John**, che è arrivato quinto, quindi il fattore di moltiplicazione è x4. **George** ottiene quindi altre $25 \times 4 = 100$ conchiglie. Alle 160 così ottenute si aggiungono le eventuali conchiglie indicate dal cubo Segnapunti.

11 - Il Grande Banchetto

Tipologia: set collection, maggioranze
Numero giocatori: 2-4



Panoramica di gioco

Al grande banchetto arriva cibo in continuazione, anche se non sempre nella stessa quantità, ma per i Minuti non è un problema: stanno diligentemente in fila e, quando è il loro turno, cercano di prendere le pietanze migliori!

Preparazione

- 1) La **carta Arcipelago n. 11** mostra due diverse tabelle di gioco sui due lati. Scegliete quello che volete usare e mettete la carta sul tavolo in modo che il lato scelto sia rivolto verso l'alto.
- 2) Ogni giocatore prende **1 cubo del suo colore** e lo mette sulla casella 0 del **Segnapunti**.
- 3) Mettete **9 cubi di ognuno dei 6 colori** nel **sacchetto** e mescolateli. Saranno chiamati cubi **Cibo**.
- 4) Estraiete dal sacchetto 6 cubi Cibo casuali e disponeteli uno per colonna da sinistra a destra in base all'ordine di estrazione.
- 5) Stabilite casualmente il primo giocatore. I turni si susseguono poi in senso orario. Chi inizia a giocare riceve **il dado**.

Turno di gioco

- 1) Nel vostro turno, lanciate il dado ed estraete dal sacchetto un numero di cubi Cibo pari al risultato ottenuto.
- 2) Assegnate ciascun cubo Cibo a una colonna diversa a piacere.

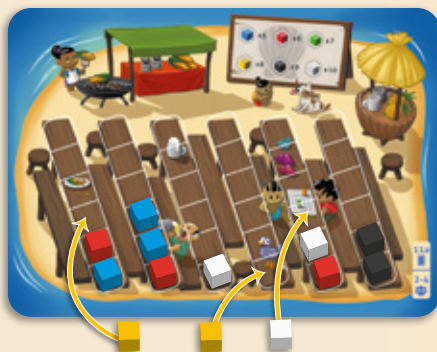
NOTA: per ricordare a quale colonna è già stato assegnato il cubo, consigliamo di disporli prima sopra alle colonne e poi inserirli effettivamente dopo aver deciso il posizionamento di ciascun cubo.

- 3) Scegliete una colonna e prendete tutti i cubi Cibo che contiene, quindi sia quello appena messo, sia quelli presenti dai turni precedenti.

NOTA: il colore dei cubi Cibo non ha alcun legame con il colore del proprio cubo Segnapunti. Nel gioco si può ottenere Cibo di qualsiasi colore.

ESEMPIO 11A

In questa situazione, **John** lancia il dado e ottiene 3. Pesca quindi 3 cubi Cibo e ne aggiunge 1 per colonna a sua scelta, come mostrato nell'immagine, dopodiché può prendere tutti i cubi presenti in una colonna a sua scelta. Sceglie la quinta.



- 4) Il turno passa ora alla persona alla vostra sinistra, che riparte dal punto 1.

Fine della partita

La partita finisce nel momento in cui il giocatore attivo deve estrarre i cubi dal sacchetto, ma non ce ne sono abbastanza. In tal caso, tutti i cubi nel sacchetto vengono scartati e tutti possono prendere ancora una volta una colonna di cubi Cibo a testa, partendo dal giocatore

attivo e procedendo in senso orario. I cubi rimasti sulla carta al termine di questa fase saranno scartati dal gioco.

Calcolate i vostri punteggi come segue e annotateli sul Segnapunti.

- Chi ha la maggioranza di cubi di un colore ottiene i punti associati a quel colore, come indicato sulla carta.
- Chi ha il minor numero di cubi di un colore perde i punti associati a quel colore, come indicato sulla carta.
- In caso di parità tra uno o più giocatori per il maggior o minor numero di cubi, nessuno ottiene o perde punti.
- Sommate tutti i punti per ottenere il vostro punteggio finale. Chi ha il punteggio maggiore vince la partita. In caso di parità, vince chi ha la maggioranza in più colori. Se la parità persiste, la vittoria viene condivisa.

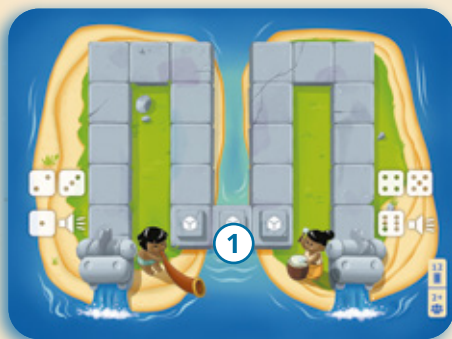
ESEMPIO IIB

Si gioca sul **Lato A** e si inizia valutando i cubi blu. **Ringo** è il giocatore che ne ha di più, mentre **George** ne ha di meno. **Ringo** ottiene quindi 5 punti, mentre **George** va a -5. **John** e **Paul** non ottengono punti. Si passa ora ai cubi rossi. **Paul** ha la maggioranza, mentre **John**, **George** e **Ringo** ne hanno in pari quantità. **Paul** ottiene 6 punti e nessuno ne perde. Ora si valutano i cubi verdi. **Paul** e **Ringo** ne hanno 2 a testa, mentre **John** e **George** ne hanno 3. Nessuno ottiene o perde punti. Si procede in modo simile a valutare i punti dati dai cubi gialli, neri e bianchi.



12 - Il Tempio della Memoria

Tipologia: party game, memoria
Numero giocatori: 2-∞



Panoramica di gioco

Un grande rituale si sta svolgendo al tempio del Serpente Ippopotamo! I Minuti credono che solo chi dimostrerà di ricordare perfettamente la composizione delle pietre ornamentali del tempio potrà ottenere i favori di questa divinità!

1 Caselle di Partenza

Preparazione

- 1) Mettete la **carta Arcipelago n. 12** al centro del tavolo.
- 2) Prendete **tutti i cubi** e metteteli nel **sacchetto**. Saranno chiamati cubi **Pietra**.
- 3) Estraiete 3 cubi Pietra casuali e posizionateli sulle caselle di Partenza nel tempio.
- 4) Stabilite il primo giocatore e poi procedete in senso orario, un turno a testa. Chi inizia riceve **il dado**.

Round di gioco

FASE 1

Nel vostro turno lanciate il dado, dopodiché:

- 1) **Se il risultato è 1, 2 o 3**, estraete un cubo Pietra dal sacchetto e posizionatelo nella prima casella libera **a sinistra** dei cubi già presenti sul tempio.
- 2) **Se il risultato è 4, 5 o 6**, estraete un cubo Pietra dal sacchetto e posizionatelo nella prima casella libera **a destra** dei cubi già presenti sul tempio.
- 3) Osservate la sequenza di cubi presenti sulla carta per un massimo di 5 secondi, dopodiché copritela usando **un'altra carta Arcipelago**.

FASE 2

1) Mentre è coperta, recitate a memoria la sequenza dei colori dei cubi Pietra, seguendo queste regole:

- Se nella sequenza ci sono più di 7 cubi, è sufficiente ricordarsi i primi 7 a partire da sinistra, oppure gli ultimi 7 verso destra, in corrispondenza di dove è stato messo il nuovo cubo nella **Fase 1**.

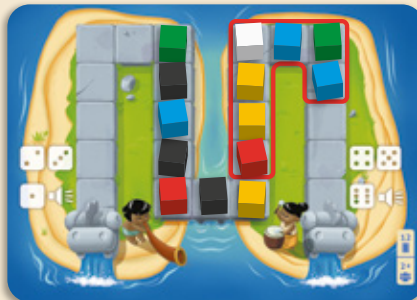
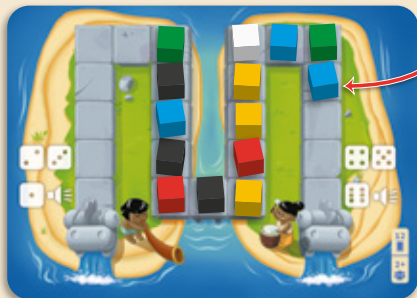
IMPORTANTE: il limite di 7 cubi è studiato per garantire una partita piacevole e di durata soddisfacente. Potete comunque decidere di abbassarlo o alzarlo a seconda delle vostre preferenze, accordandovi a inizio partita. Se volete una sfida più ardua, potete alzare il limite di 1 a ogni giro di tavolo (date **1 disco** alla prima persona che ricorda 7 colori e poi alzate il limite ogni volta che tocca a lei).

- I colori vanno comunque sempre elencati seguendo il percorso delle caselle **dalla testa di sinistra a quella di destra**.
 - Se il risultato del lancio di dado è stato **1** oppure **6**, tutte le altre persone al tavolo possono nominare dei colori casuali ad alta voce per infastidire il giocatore attivo, altrimenti devono stare in silenzio.
- 2) Se avete completato la sequenza senza errori, rimanete in gioco, altrimenti siete fuori. In ogni caso, il turno passa alla vostra sinistra.

IMPORTANTE: nell'improbabile caso in cui tutte le caselle sulla carta siano coperte da cubi Pietra, rimetteteli tutti nel sacchetto, estraetene nuovamente 3 sulle caselle di Partenza e poi continuate normalmente a giocare.

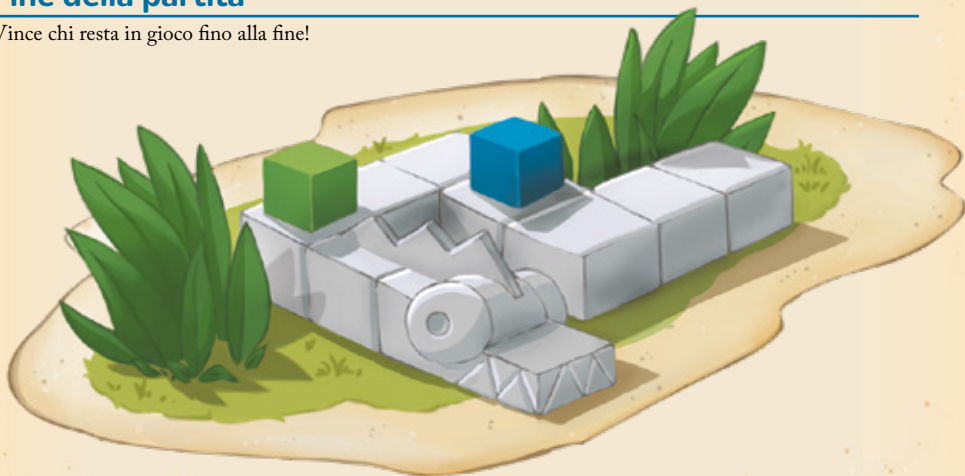
ESEMPIO 12A

È il turno di **Michelle**, che lancia il dado e ottiene 6, quindi mette il cubo Pietra a destra di quelli già presenti. Per restare in gioco deve nominare gli ultimi 7 cubi della sequenza. Dopo che ha chiuso gli occhi, tutti gli altri iniziano a nominare cubi a caso, ma **Michelle** nomina comunque la sequenza corretta "rosso, giallo, giallo, bianco, blu, verde, blu", quindi è ancora in gioco. Il turno passa a **George**, seduto alla sua sinistra.



Fine della partita

Vince chi resta in gioco fino alla fine!



13 - Il Grande Uovo Dorato

Tipologia: bluff, scelte simultanee, dilemma del prigioniero, diplomazia
Numero giocatori: 3



ESEMPIO 13A

George è la Guida. Può scegliere il territorio di valore 3 posto in alto, ma non quello posto in basso, né quello di valore 5.



Panoramica di gioco

Gli Scogli Sacri sono un luogo di grande fascino e mistero. Tre valorosi gruppi di avventurieri hanno il compito di recuperare il Grande Uovo Dorato. Per farlo, dovranno intraprendere una spedizione, collaborando fra di loro... ma non troppo!

- 1) **Valore dei Territori**
- 2) **Territori non collegati fra loro**
- 3) **Territori collegati fra loro**

Preparazione

- 1) Mettete la **carta Arcipelago n. 13** al centro del tavolo.
- 2) Ogni giocatore prende **8 cubi del suo colore**. Saranno chiamati cubi **Avventuriero**.
- 3) Stabilite casualmente il primo giocatore, che viene chiamato **Guida**. La Guida riceve **1 disco di un colore qualsiasi** e lo tiene davanti a sé. Gli altri giocatori verranno chiamati **Seguaci**.

Round di gioco

FASE 1

La Guida sceglie un territorio, rispettando questi **vincoli**:

- Può sempre scegliere un territorio di valore 1 o 2.
- Può scegliere un territorio di valore superiore solo se c'è almeno 1 cubo Avventuriero del suo colore in ciascuno dei due territori di valore inferiore collegati a quello che vuole scegliere.

FASE 2

La Guida conta fino a 3. Al 3, i Seguaci devono votare se vogliono seguire la Guida oppure no. Per votare sì, bisogna mostrare il pollice rivolto verso l'alto. Per votare no, bisogna mostrare il pollice rivolto verso il basso.

IMPORTANTE: durante tutta la partita è consentito parlare e fare accordi o promesse, senza l'obbligo di doverli per forza rispettare.

FASE 3

Si possono verificare i seguenti casi:

- Entrambi i Seguaci votano sì:
 - In senso orario partendo dalla Guida, sia la Guida che i Seguaci devono scegliere se **aggiungere** 1 cubo Avventuriero del proprio colore nel territorio scelto dalla Guida.

Oppure

- **Muovono** 1 proprio cubo Avventuriero da quel territorio a uno a esso collegato, **senza** dover rispettare i **vincoli** descritti nella **FASE 1**.

cubi Pesca sulla carta Arcipelago diventa il nuovo Banditore e un nuovo round inizia dalla **Fase 1**.

Fine della partita

Chi arriva ad avere 3 dischi vince la partita. Se più giocatori ci arrivano nello stesso round, condividono la vittoria.

15 - La Grande Battaglia

Tipologia: combattimento, wargame, scelta azioni, plancia esagonata

Numero giocatori: 2



6 adiacenti alle sue basi.

Le Unità possono essere dello stesso colore o di colori diversi, ma ogni Unità dev'essere dello stesso colore della base a cui è adiacente.

- Il Generale che inizia per secondo posiziona un'Unità per esagono in 3 esagoni, come descritto nel punto 4.



Panoramica di gioco

I terribili Forzuti stanno attaccando una delle isole! Le truppe dei Minuti sono chiamate a combattere per impedirlo!

- Basi**
- Numero Unità nemiche attaccate**
- Velocità**
- Spazi Azione**

Preparazione

- Mettete la **carta Arcipelago n. 15** al centro del tavolo.
- In questo gioco impersonerete i **Generali** delle due fazioni opposte: il Generale dei Minuti prende **10 cubi rossi, 10 cubi blu e 1 disco bianco**. Il Generale dei Forzuti prende **10 cubi gialli, 10 cubi verdi e 1 disco nero**. Questi cubi saranno chiamati cubi **Unità**. Ciascun Generale tiene i suoi cubi davanti a sé in modo che siano ben visibili.
- Stabilite casualmente il primo giocatore.
- Il Generale che inizia per primo posiziona un'Unità per esagono in 2 esagoni a sua scelta fra

Round di gioco

I Generali si alternano svolgendo 1 azione a testa. Per svolgere un'azione **devono** spostare il proprio disco su uno spazio Azione libero (non è consentito ripetere l'azione su cui già si trova il disco). Ciò significa che dopo che entrambi hanno svolto la prima azione, ci saranno sempre 4 spazi Azione disponibili fra cui scegliere, fino alla fine della partita. Il disco può anche essere messo su un'azione che il Generale di turno non può effettuare, purché lo spazio sia libero.

Le possibili azioni sono:



Muovere fino a un massimo di 3 Unità diverse.

- Potete muovere solo le Unità dei vostri colori.
- Le Unità blu e gialle possono muoversi di 1 casella per azione.
- Le Unità rosse e verdi possono muoversi fino a 2 caselle per azione.
- Non è consentito muovere la stessa Unità più di 1 volta.
- Non è consentito transitare o fermarsi su caselle

già occupate da altre Unità, vostre o avversarie.

ESEMPIO 15A

Michelle muove il suo cubo Unità rosso di 2 caselle e quello blu di 1. Non ha una terza Unità da muovere e non può muovere nuovamente una delle altre due, quindi la sua azione termina.



Muovere 1 proprio cubo Unità fino a 2 volte.

- Le regole di movimento sono le stesse descritte nel punto precedente.

ESEMPIO 15B

Lucy muove il suo cubo Unità verde 2 volte, fino a un totale di 4 caselle.



Mettere in gioco fino a 2 cubi Unità dalla propria riserva.

- Potete scegliere i colori delle Unità da mettere in gioco. Possono essere uguali o diversi.
- Ciascun cubo Unità va messo in gioco in una casella libera adiacente alla base del proprio colore.

ESEMPIO 15C

Michelle mette in gioco 2 Unità blu.



Migliorare un'Unità.

- Posizionate un cubo dello stesso colore sopra a un'Unità già in gioco.
- Da ora in poi, quell'Unità è considerata di livello superiore. Il livello dell'Unità è pari al numero di cubi che la compongono.
- L'Unità si muove seguendo le normali regole e non potrà mai scendere di livello.



Sfiancare l'avversario.

- Rimuovete dal gioco un cubo Unità dalla riserva del Generale avversario.



Combattere.

- Tutte le vostre Unità possono attaccare quelle avversarie.



- La distanza massima di attacco è di 2 esagoni (quindi ci può essere massimo 1 esagono vuoto tra due Unità).
- Se l'Unità attaccata è dello stesso livello dell'attaccante, si annullano a vicenda e vengono rimosse entrambe dal gioco.
- Se l'Unità attaccata è di livello inferiore rispetto all'attaccante, viene rimossa dal gioco solo l'Unità attaccata, senza danni per l'attaccante.
- Se l'Unità attaccata è di livello superiore rispetto all'attaccante, viene rimossa solo l'Unità attaccante. Tuttavia, ricordiamo che non è obbligatorio effettuare gli attacchi, quindi il Generale che ha scelto l'azione può semplicemente decidere di non dichiarare l'attacco.
- Ciascuna Unità blu o gialla può attaccare 2 volte per azione.
- Ciascuna Unità rossa o verde può attaccare 1 volta per azione.

NOTA: se un'Unità blu o gialla attacca per prima un'Unità del suo stesso livello, viene subito rimossa dal gioco e non può attaccare una seconda Unità.

ESEMPIO 15D

Lucy decide di attaccare. La sua Unità gialla di livello 2 può attaccare due volte: attacca prima quella rossa di livello 1, che viene rimossa dal gioco, dopodiché attacca quella rossa di livello 2. Così facendo, sia l'Unità attaccata che quella attaccante vengono rimosse dal gioco. Anche l'Unità verde di livello 2 si trova a distanza di attacco da un'Unità blu, ma essendo quest'ultima di livello 3, **Lucy** decide di non attaccarla.



IMPORTANTE: tutti i cubi Unità rimossi dal gioco tramite le azioni Sfiancare o Combattere vengono rimossi definitivamente e non possono essere recuperati.

Fine della partita

Vince chi riesce a portare un proprio cubo Unità sull'esagono di una Base avversaria.

16 - La Festa degli Idoli

Tipologia: astratto, tattica, costruzione di allineamenti
Numero giocatori: 2



Panoramica di gioco

Una delle giornate più importanti dell'anno è la Festa degli Idoli. I due sciamani più importanti dell'arcipelago devono disporre le statue degli dei seguendo le Antiche Regole, cercando di raggrupparle in modo gradito alle divinità.

Preparazione

- 1) Mettete la **carta Arcipelago n. 16** al centro del tavolo.
- 2) Ogni giocatore prende **6 cubi del suo colore**.

Saranno chiamati cubi **Idolo**.

- 3) Stabilite casualmente il primo giocatore. Chi inizia riceve **il dado**.

Round di gioco

- 1) Il primo giocatore lancia il dado. Può scegliere fra 2 opzioni:
 - **Aggiungere 1 nuovo cubo Idolo** del suo colore in una casella che faccia parte della riga o della colonna indicata dal risultato del dado. In tal caso, **NON PUÒ** mettere il nuovo cubo Idolo

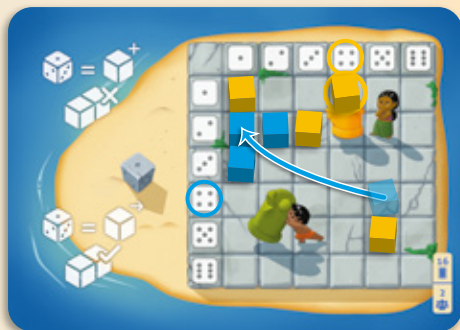
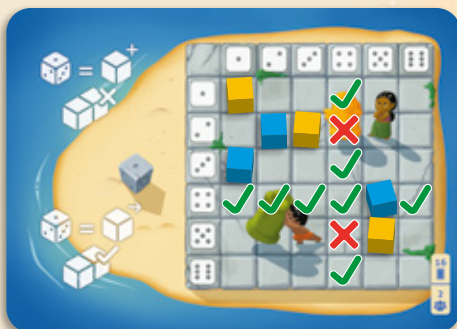
in una casella che sia adiacente in orizzontale o verticale a un altro cubo Idolo del suo colore.

- **Muovere 1 cubo Idolo che si trova già** in una casella che faccia parte della riga o della colonna indicata dal risultato del dado, spostandolo dove vuole. In tal caso, **PUÒ** mettere il nuovo cubo Idolo in una casella che sia adiacente in orizzontale o verticale a un altro Idolo del suo colore.
IN OGNI CASO, CI PUÒ SEMPRE ESSERE SOLO UN CUBO IDOLO PER CASELLA.

- 2) Il secondo giocatore può Aggiungere o Muovere 1 proprio cubo Idolo come descritto sopra, usando lo stesso risultato del dado.
- 3) Il primo giocatore passa il dado all'altro giocatore, che ora diventa il primo.

ESEMPIO 16A

John lancia il dado e ottiene 4. Decide di aggiungere 1 cubo Idolo. Lo può mettere in una delle caselle indicate nell'immagine, dopodiché tocca a **Paul**, che invece decide di muovere il proprio cubo Idolo sulla colonna 2 per metterlo vicino agli altri già presenti.



Fine della partita

Il primo giocatore che riesce a disporre 4 cubi Idolo del proprio colore in una linea orizzontale, una linea verticale o un quadrato 2x2, vince immediatamente la partita.

17 - Le Tre Piramidi

Tipologia: gestione risorse, maggioranze
Numero giocatori: 2-4



offerte più abbondanti a ciascuna di esse è fonte di grande prestigio!

- 1) **Lato Alto**
- 2) **Lato Basso**
- 3) **Lato Sinistro**
- 4) **Lato Destro**

Preparazione

- 1) Mettete la **carta Arcipelago n. 17** al centro del tavolo, in modo tale che sia ben chiaro a chi corrispondano i lati: alto, basso, destro e sinistro, delle piramidi.
- 2) Ogni giocatore mette **1 cubo del suo colore** sulla casella 0 del **Segnapunti**.

Panoramica di gioco

Su quest'isola si trovano tre piramidi, il cui culto è molto rispettato in tutto l'arcipelago. Tributare

ESEMPIO 17B

Alla fine del round, la situazione è quella mostrata nell'immagine. Nella piramide a sinistra la maggioranza è di **George**, che ottiene 12 punti. **John** ne ottiene 4, **Paul** 3 e **Ringo** 2. Nella piramide al centro **John** ottiene 12 punti, **George** 1 e **Ringo** 1. Nella piramide a destra **Paul** e **Ringo** ottengono 12 punti a testa, **George** 2 e **John** 1. In totale, **John** ha ottenuto 17 punti, mentre **Paul**, **Ringo** e **George** ne hanno ottenuti 15 a testa.



Fine della partita

La partita dura 3 round. Nel secondo e terzo round inizia chi ha meno punti in quel momento. In caso di parità, estraete a sorte. Alla fine del terzo round, chi ha più punti vince. In caso di parità, la vittoria viene condivisa.

18 - L'Onestà Prima di Tutto

Tipologia: ruoli segreti, scelta azioni, bluff, deduzione

Numero giocatori: 3-5



Panoramica di gioco

Come nel resto del mondo, anche a Minutia si stringono accordi commerciali con scambi e promesse reciproche, ma per i Minuti è importante essere sempre corretti, anche negli affari: chi viene sorpreso a mentire viene cacciato dalla pubblica piazza!

- 1 **Cubo che attiva l'Azione**
- 2 **Area Azioni**
- 3 **Area Reazioni**
- 4 **Cubo che attiva le Reazioni**

Preparazione

- 1) Mettete la **carta Arcipelago n. 18** al centro del tavolo.
- 2) Mettete **tutti i cubi neri e tutti i dischi** accanto alla carta Arcipelago, a formare la riserva. In questo gioco i colori dei dischi sono ininfluenti.
- 3) Prendete **1 cubo per colore (giallo, verde, rosso, blu e bianco) a testa** e disponeteli di fronte a voi in un'unica fila. Saranno chiamati cubi **Azione**.
- 4) Mettete **altri 2 cubi per colore (giallo, verde, rosso, blu e bianco)** nel **sacchetto**. Saranno chiamati cubi **Proibiti**.
- 5) Pescate 1 cubo Proibito segreto a testa dal sacchetto, in modo tale che nessuno possa vederlo finché sarete in gioco.
- 6) Stabilite casualmente il primo giocatore, dopodiché i turni si susseguono in senso orario fino alla fine della partita.

Turni di gioco

AZIONI

Nel vostro turno, potete eseguire **solo** un'Azione che corrisponde a 1 dei vostri cubi non ancora mosso in avanti (ossia, ancora sulla fila di partenza di fronte a voi).

Muovete il cubo Azione scelto in avanti, corrispondente all'azione che volete svolgere, come riportato nella tabella sulla carta Arcipelago. I cubi Azione possono essere:

- **Blu:** scambiate 1 cubo nero in vostro possesso con 1 disco nella riserva o viceversa.
- **Verde:** rubate 2 cubi neri oppure 2 dischi a un altro giocatore e metteteli di fronte a voi.

NOTA: se il giocatore bersaglio non ha 2 cubi o 2 dischi è possibile rubare 1 solo cubo o 1 solo disco, ma non è possibile rubare 1 cubo e 1 disco.

- **Rosso:** prendete 1 cubo nero dal tavolo e mettetelo di fronte a voi.
- **Giallo:** prendete 2 cubi neri oppure 2 dischi dal tavolo e metteteli di fronte a voi.
- **Bianco:** prendete 1 disco dal tavolo e mettetelo di fronte a voi.

Se al termine dell'Azione avete 3 cubi neri oppure 3 dischi davanti a voi (il colore dei dischi è ininfluente in questo gioco), rimetteteli immediatamente in mezzo al tavolo e scegliete un altro giocatore, che dovrà scartare 1 dei cubi Azione di fronte a sé a sua scelta. Il cubo scartato sarà rimosso definitivamente dalla partita e il suo proprietario non potrà più eseguire l'Azione corrispondente. Il giocatore colpito da questo effetto **non** può scartare il cubo Azione dello stesso colore del suo cubo Proibito.

REAZIONI

Potete usare 1 dei cubi colorati di fronte a voi per annullare 1 Azione avversaria, come riportato in tabella:

- Il cubo blu può essere contrastato da un altro cubo blu.
- Il cubo verde può essere contrastato da un cubo rosso.
- Il cubo giallo può essere contrastato da un cubo bianco.
- Le azioni del cubo rosso e bianco non possono essere annullate, quindi questa fase viene saltata.

A partire da chi siede a sinistra del giocatore che ha effettuato l'Azione e proseguendo in senso orario, chiunque può contrastare un'Azione altrui, se ha ancora il cubo Azione del colore giusto di fronte a sé (ossia, se non l'ha ancora scartato), **indipendentemente dal fatto che si trovi ancora sulla fila di partenza o che sia già stato mosso in avanti.**

Se annullate un'Azione usando un cubo che si trova ancora sulla fila di partenza, muovetelo in avanti (se

era già stato mosso, lasciatelo dove si trova).

IMPORTANTE: Se, eseguendo un'Azione o una Reazione, il giocatore ha mosso in avanti il suo ultimo cubo Azione, li riporta tutti indietro alla fila di partenza: ora tutte le Azioni sono nuovamente disponibili.

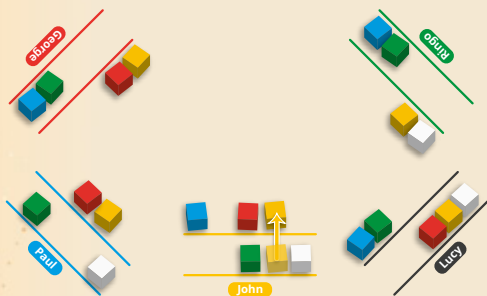
ACCUSE

Subito dopo che un giocatore ha effettuato un'Azione o una Reazione, tutti gli altri giocatori hanno 3" di tempo per decidere se accusarlo di aver usato il colore del suo cubo Proibito. In questi 3", chiunque può decidere di muovere l'accusa, senza un particolare ordine.

- Se l'accusa è corretta:
 - Il cubo Proibito viene rivelato e l'**accusato è fuori dal gioco.**
 - L'Azione o Reazione dell'accusato non ha effetto.
- Se l'accusa è sbagliata:
 - Il cubo Proibito non viene rivelato.
 - **Il giocatore che ha lanciato l'accusa deve scartare 1 dei cubi Azione di fronte a sé a sua scelta. Non può scartare quello dello stesso colore del suo cubo Proibito. Il cubo scartato viene rimosso definitivamente.**
 - L'Azione o Reazione dell'accusato ha regolarmente effetto.

ESEMPIO 18A

John muove in avanti il suo cubo Azione giallo e annuncia di voler prendere 2 cubi neri dal centro del tavolo, dopodiché conta 3" ad alta voce. Nessuno lo accusa di aver usato il cubo Proibito, quindi si passa alla fase di Reazione. **Paul** è il primo giocatore alla sua sinistra e può contrastarlo usando il suo cubo Azione bianco, ma decide di non farlo perché dovrebbe muoverlo in avanti e preferisce tenerlo sulla fila di partenza; **George** non può contrastare perché non ha più il cubo Azione bianco. Tocca ora a **Ringo**, il cui cubo bianco è già stato mosso in avanti. Decide di contrastare l'Azione di **John**, anche se il bianco è il suo colore Proibito, perché pensa che non farlo risulterebbe sospetto, dopodiché inizia a contare 3" ad alta voce. Purtroppo per lui, **George** lo accusa e quindi **Ringo** è fuori dal gioco. Al momento, l'Azione di **John** è ancora valida, ma **Lucy** se vuole la può contrastare.



ELIMINAZIONI

Si può essere eliminati dalla partita in 2 modi:

- Quando si viene accusati correttamente di aver usato il cubo del proprio colore Proibito;
- Quando si scarta il penultimo cubo Azione, restando dunque solo con quello del colore del cubo Proibito di fronte a sé.

Fine della partita

La partita finisce quando resta in gioco un solo giocatore, che diventa il vincitore.

19 - Al Lavoro nel Villaggio

Tipologia: gestione risorse, scelta azioni, piazzamento lavoratori
Numero giocatori: 2



Panoramica di gioco

Al villaggio c'è sempre molto da fare: usare i materiali da costruzione, realizzare nuove capanne abitative, costruire gli importanti edifici pubblici e, ovviamente, offrire doni al dio Gatto. Un aspirante capo villaggio deve essere in grado di gestire al meglio tutto questo!

- 1 Spazi Azione
- 2 Casella iniziale del Tempo
- 3 Percorso Tempo
- 4 Acropoli
- 5 Villaggio

Preparazione

- 1) Mettete la **carta Arcipelago n. 19** al centro del tavolo.
- 2) Un **Capo villaggio** prende **10 cubi bianchi e 3 dischi bianchi**, l'altro prende **10 cubi neri e 3 dischi neri**.
- 3) Ogni giocatore mette **1 cubo del suo colore** sulla casella 0 del **Segnapunti**. Sarà chiamato cubo **Segnapunti**.
- 4) Ogni giocatore mette **1 cubo del suo colore** sulla casella iniziale del percorso Tempo.
- 5) Ogni giocatore tiene gli altri 8 cubi del suo colore di fronte a sé.
- 6) Mettete **tutti i cubi rossi, gialli, verdi e blu** sul tavolo. Saranno chiamati cubi **Risorsa**.
- 7) Stabilite casualmente il primo giocatore. Chi inizia prende 1 cubo Risorsa giallo, chi gioca per secondo prende 1 cubo Risorsa verde.

Round di gioco

FASE 1

- Alternatevi giocando 1 disco del vostro colore a testa.
- Ogni disco va giocato in uno spazio Azione che sia libero (non ci dev'essere un altro disco, né vostro né avversario).

- L'effetto di ciascun disco si applica immediatamente per il giocatore attivo. I possibili effetti sono:



Ottenere le Risorse indicate dalla riserva e metterle di fronte a sé.



Fare avanzare il proprio cubo nel percorso Tempio e ottenere immediatamente i punti indicati sulla casella in cui arriva anche se la casella è già occupata dal cubo avversario. Le prime due caselle sono gratuite. Per poter avanzare nelle successive bisogna spendere il cubo Risorsa richiesto, rimettendolo nella riserva.

ESEMPIO 19A

Il cubo di **Lucy** si trova sulla terza casella del Tempio. Piazza il suo disco e spende 1 cubo Risorsa verde per avanzare sulla quarta. Così facendo, ottiene immediatamente 10 punti, quindi fa avanzare il suo cubo Segnapunti.



Costruire 1 nuovo edificio. Vedere **Regole di Costruzione** qui sotto.



Ottenere immediatamente i punti dati dai propri edifici nel Villaggio, calcolati come spiegato nella sezione **Fase 2**.

NOTA: il giocatore avversario non calcola i propri punti in questo momento.

NOTA: entrambi i giocatori ottengono punti per il loro Villaggio nella Fase 2 indipendentemente dal fatto che qualcuno abbia attivato l'azione precedente.

REGOLE DI COSTRUZIONE

- Con una singola azione potete costruire 1 solo edificio, spendendo le Risorse richieste, come segue:
 - **Edifici nel Villaggio:** scegliete una casella

ancora libera da cubi vostri o avversari e pagate la somma di tutte le Risorse richieste nella riga e nella colonna corrispondenti. Se nella casella scelta è disegnata una Risorsa, la ottenete dalla riserva, dopo aver pagato tutte quelle richieste. Non ottenete punti in questo momento, ma li otterrete alla fine di ogni round e quando attiverete l'apposito spazio Azione.

ESEMPIO 19B

Michelle posiziona il suo disco sullo spazio Azione in alto e poi costruisce nella casella indicata nell'immagine. Spende 1 cubo Risorsa verde, 1 giallo e 1 rosso e posiziona il suo cubo nella casella, dopodiché riceve 1 cubo Risorsa rosso dalla riserva.



- **Edifici sull'Acropoli:** scegliete una casella ancora libera dai vostri cubi o da quelli avversari e pagate i cubi Risorsa richiesti dall'edificio, ottenendo immediatamente i punti corrispondenti. Se lo desiderate, potete costruire in entrambe le caselle dello stesso edificio, usando 2 azioni diverse.

- Le eventuali Risorse gialle indicate negli spazi Azione sono da spendere in aggiunta a quelle usate per la costruzione.

ESEMPIO 19C

Lucy posiziona il suo disco nel secondo spazio di costruzione e poi costruisce sull'Acropoli. Spende 2 cubi Risorsa rossi e 1 giallo per l'edificio, più 1 altro cubo Risorsa giallo per lo spazio Azione, dopodiché posiziona il suo cubo sulla casella e ottiene immediatamente 15 punti.



FASE 2

Dopo che il secondo giocatore ha posizionato il suo terzo disco inizia la **Fase 2**.

NOTA: Per tenere traccia di quanti giri avete fatto sul Segnapunti mettete un altro cubetto di un qualsiasi colore sotto al proprio cubo Segnapunti.

- Entrambi ottenete i punti dati dai vostri edifici nel Villaggio. I cubi posizionati nelle caselle senza valore valgono 1 punto. I cubi posizionati nelle caselle di valore 2 o 3 valgono rispettivamente 2 o 3 punti.
- Se almeno un giocatore ha costruito 8 edifici (ossia, tutti i suoi cubi sono sulla carta e non ne ha più davanti a sé), la partita finisce.
- Se la partita non è finita, il secondo giocatore

diventa ora il primo e inizia un nuovo round.

ESEMPIO 19D

In questa situazione, sia **Lucy** che **Michelle** ottengono 4 punti (il cubo più a destra di **Lucy** è su una casella che vale 2 punti).



Fine della partita

La partita finisce al termine del round in cui almeno un giocatore ha piazzato il suo ultimo cubo sulla carta. Chi ha più punti vince. In caso di parità, la vittoria viene condivisa.

NOTA: l'ultimo round va comunque giocato fino alla fine, conteggiando anche i punti dati dagli edifici del Villaggio nella Fase 2.

Ricordiamo i modi possibili per fare punti:

- Tempio: quando avanzate ottenete immediatamente i punti scritti sulla casella;
- Acropoli: quando costruite ottenete immediatamente i punti scritti sulla casella;
- Villaggio: chi attiva lo spazio Azione apposito, ottiene i punti dati dai suoi cubi nel Villaggio. Inoltre entrambi i giocatori li ottengono alla fine di ogni round.

20 - Missione nella Foresta

Tipologia: ruoli segreti, bluff, diplomazia, deduzione

Numero giocatori: 4-9



Panoramica di gioco

Corre voce che i Forzuti stiano preparando un attacco ai Minuti. Bisogna presidiare le vie d'accesso alla loro Foresta. Alcuni di loro però si sono tolti la maschera e si sono infiltrati fra di voi! Riuscirete a portare comunque a termine la missione?



1 Tabella Missioni

Preparazione

- 1) Mettete la **carta Arcipelago n. 20** al centro del tavolo.
- 2) Mettete nel **sacchetto** le seguenti quantità di **cubi**, che saranno chiamati cubi **Fazione**:
 - Se giocate in 4: 3 verdi e 1 rosso;
 - Se giocate in 5: 4 verdi e 1 rosso;
 - Se giocate in 6: 4 verdi e 2 rossi;
 - Se giocate in 7: 5 verdi e 2 rossi;
 - Se giocate in 8: 6 verdi e 2 rossi;
 - Se giocate in 9: 6 verdi e 3 rossi.
- 3) Estraiete un cubo Fazione a testa senza che nessuno tranne voi lo veda. Questo cubo indica di che squadra farete parte per l'intera partita e **deve** sempre essere tenuto segreto. Chi ha il cubo verde fa parte della Fazione dei Minuti, chi ha quello rosso fa parte della Fazione dei Forzuti.
- 4) Mettete **1 altro cubo verde e 1 altro rosso** sulle caselle di partenza delle rispettive tabelle missioni. Saranno chiamati cubi **Segnapunti**.
- 5) Mettete **tutti i cubi bianchi, neri, blu e gialli** nel sacchetto. Questi saranno chiamati cubi **Missione**.
- 6) Stabilite casualmente chi sarà la **Guida** nel primo round. La Guida prende **il dado**.

Round di gioco

FASE 1

In questa fase è vietato parlare o comunicare in ogni altro modo.

La Guida lancia il dado per stabilire quali saranno i cubi Missione richiesti in questo round, dopodiché deve scegliere chi saranno gli **Esploratori** in questo round, seguendo queste istruzioni:

- Se giocate in 4 o 5: 2 lanci di dado e 2 Esploratori;
- Se giocate in 6 o 7: 3 lanci di dado e 4 Esploratori;
- Se giocate in 8 o 9: 4 lanci di dado e 5 Esploratori.

Dopo ogni lancio di dado, la Guida mette **1 disco** sulla carta Arcipelago, nella casella corrispondente al risultato ottenuto. È possibile che più dischi stiano sulla stessa casella.

I cubi disegnati sotto a ciascuna casella sono richiesti per completare la missione. Ogni disco corrisponde a 2 cubi richiesti. I colori dei dischi sono ininfluenti in questo gioco.

ESEMPIO 20A

In questa partita si sta giocando in 6, quindi **Ringo**, che è la Guida, lancia il dado 3 volte. Ottiene 4, 1 e 4, quindi i cubi Missione richiesti per il round sono 1 blu, 2 neri e 3 gialli (1 blu e 1 giallo per via del risultato 1 e 2 gialli e 2 neri per via dei due risultati 4). **Ringo** deve scegliere 4 Esploratori da portare in missione con sé. Sceglie **John**, **George**, **Lucy** e **Michelle**. **Paul** non fa parte della missione.



FASE 2

In questa fase è vietato parlare o comunicare in ogni altro modo.

Per eseguire i punti descritti in questa fase è consigliabile che tutti, tranne chi sta eseguendo l'azione, abbiano gli occhi chiusi oppure che tutte le operazioni siano eseguite sotto al tavolo.

- 1) La Guida e ognuno degli Esploratori pescano 4 cubi Missione a testa dal sacchetto, in modo che nessun altro possa vederli.
- 2) La Guida sceglie 2 cubi Missione da tenere in mano e rimette gli altri 2 nel sacchetto senza che nessun altro possa vederli.
- 3) A turno, tutti gli Esploratori in senso orario a partire da dove è seduta la Guida scelgono 2 cubi Missione da dare in mano alla Guida e rimettono gli altri 2 nel sacchetto. Nessuno dei 4 cubi Missione deve essere visto da nessuno (nemmeno dalla Guida).
- 4) Quando la Guida ha ricevuto tutti i cubi Missione dagli Esploratori, li rivela mettendoli sul tavolo.

FASE 3

1) Si verifica se tutti i cubi richiesti sono presenti fra quelli rivelati dalla Guida.

- Se ci sono tutti, la Fazione dei Minuti si aggiudica il round. Fate avanzare il cubo Segnapunti verde sulla tabella Missioni.
- Se manca almeno 1 cubo, la Fazione dei Forzuti si aggiudica il round. Fate avanzare il cubo Segnapunti rosso sulla tabella Missioni.

ESEMPIO 20B

I cubi rivelati sono 3 blu, 2 neri, 4 gialli e 1 bianco, quindi i Minuti si aggiudicano la missione, perché la richiesta era di almeno 1 blu, 2 neri e 3 gialli.



- 2) Se uno dei due cubi Segnapunti raggiunge l'ultima casella della propria riga, la partita finisce, altrimenti rimettete tutti i cubi Missione rivelati nel sacchetto e proseguite con i passaggi successivi.
- 3) In questa fase è consentito fare considerazioni sulla missione appena conclusa o sulle precedenti, lanciare accuse, fare domande ecc. Non è consentito far vedere il proprio cubo Fazione segreto, né dire quali cubi avete eventualmente scelto per la Missione. Inoltre, non è consentito accordarsi su quali cubi Missione giocare in futuro.

Esempi di frasi ammesse

“Scusatemi, io non ho messo neanche un cubo utile alla missione, ma non ne ho pescati”;

“Secondo me George fa parte dei Forzuti perché ha partecipato a tutte le missioni che sono fallite”.

Esempi di frasi non ammesse:

“Io ho giocato il cubo nero e quello giallo”;

“Nella prossima missione io giocherò i cubi associati al dado di valore più basso”.

NOTA: in questo gioco è del tutto legittimo mentire o cercare di ingannare gli avversari!

- 4) Se la partita non è finita, la Guida deve scegliere una nuova Guida diversa da sé e inizia un nuovo round.

Fine della partita

Quando uno dei due cubi Segnapunti raggiunge l'ultima casella, rivelate il vostro cubo Fazione segreto. Chi fa parte della Fazione che ha raggiunto l'ultima casella vince la partita.

21 - L'Epica Impresa

Tipologia: dungeon crawler, combattimento

Numero giocatori: 1-4



Panoramica di gioco

È giunto il giorno tanto temuto: i Forzuti hanno in mente di invadere tutti i villaggi dei Minuti, uscendo dalla Foresta per sorprenderli. Il loro Gran Sacerdote in persona è pronto a scendere in battaglia. Un manipolo di 4 coraggiosi è stato chiamato a compiere una pericolosa impresa che li consegnerà alla storia: sigillare i 3 portali d'accesso e tornare sani e salvi!

- ① Gran Sacerdote ③ Zaino
② Conta Azioni ④ Punti Vita

Preparazione

1) Mettete sul tavolo la **carta Arcipelago Status n. 21** (che chiameremo carta **Status**), che riporta i **4 Personaggi** del gioco. Ciascun Personaggio inizia la partita con 6 punti **Vita**, rappresentati dai cubi colorati, come segue:

- **Guerriero: 3 cubi rossi, 2 cubi blu, 1 cubo verde**
- **Eroe: 3 cubi blu, 2 cubi rossi, 1 cubo giallo**
- **Arciere: 3 cubi verdi, 2 cubi gialli, 1 cubo blu**
- **Sciamana : 3 cubi gialli, 2 cubi verdi, 1 cubo rosso**

I cubi Vita vanno messi nelle caselle corrispondenti sulla carta Status.

Ciascun Personaggio dispone inoltre di 1 zaino in cui possono essere conservati al massimo altri 4 cubi **Equipaggiamento**. Lasciate tutti gli zaini vuoti, per ora.

2) Mettete **1 cubo per colore in rosso, giallo, verde e blu** a sinistra della carta Status.

Verranno chiamati cubi **Conta Azioni**.

3) Costruite la mappa della Foresta mettendo sul tavolo la **carta Ingresso** e affiancando ortogonalmente fra di loro almeno altre 10 carte, seguendo queste regole:

- Devono sempre esserci in gioco le **3 carte Portale** e **7, 8 o 9 carte Foresta**, a vostra scelta. Il numero di carte Foresta determina la difficoltà della partita (Facile, Media, Difficile).
- Ogni carta Portale deve essere separata da un'altra carta Portale e dalla carta Ingresso da almeno 1 carta Foresta.
- Ogni carta deve avere almeno un lato in comune con un'altra carta.
- Non possono esserci vicoli ciechi o diramazioni non essenziali. Ogni carta Foresta deve essere essenziale per raggiungere almeno una carta Portale.

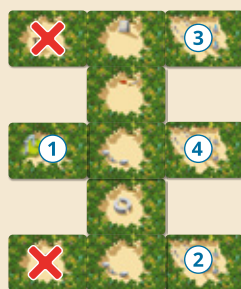
NOTA: le illustrazioni sulle carte Foresta sono puramente decorative. Tutte le carte Foresta sono equivalenti fra di loro ai fini del gioco.

Esempi di costruzioni della Foresta non ammesse

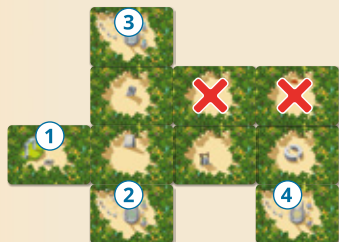
Portali Adiacenti



Vicoli Ciechi



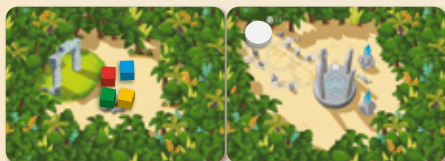
Carte Foresta Non Essenziali per Raggiungere i Portali



- ① **Ingresso**
- ② **Portale verde**
- ③ **Portale blu**
- ④ **Portale giallo**

4) Mettete sulla carta Ingresso **1 cubo rosso**, **1 cubo blu**, **1 cubo verde** e **1 cubo giallo**, che rappresenteranno i Personaggi in gioco (rispettivamente, Guerriero, Eroe, Arciere e Sciamana). In ogni partita ci saranno sempre tutti e 4 i Personaggi:

- Se si gioca in 4, controllate 1 Personaggio a testa.
- Se si gioca in 3, controllate 1 Personaggio a testa. Dovrete inoltre controllare il quarto Personaggio di comune accordo.
- Se si gioca in 2, controllate 2 Personaggi a testa.
- Se si gioca in 1, ovviamente il giocatore controlla tutti i Personaggi.



5) Mettete nel **sacchetto** i cubi Equipaggiamento: **8 cubi bianchi** (Pozioni) e **2 cubi per colore in rosso, giallo, verde e blu** (Potenziamenti).

6) Mettete **4 dischi neri** sulla casella 1 della carta Status, in un'unica pila. Questi rappresentano il **Gran Sacerdote** nemico.

7) Prendete **3 dischi bianchi** e mettetene uno su ciascuna delle carte Portale, nella casella indicata col numero 12+.

8) Tenete a portata di mano i **10 cubi neri**, che rappresentano gli **Accoliti** nemici.

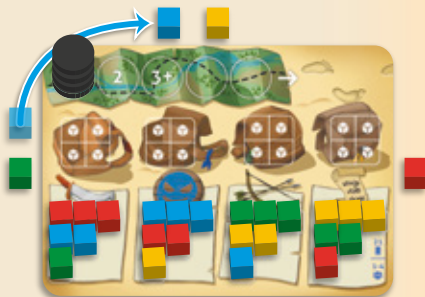
Round di gioco

FASE 1

- Ogni Personaggio ha a disposizione 2 azioni, descritte in **AZIONI POSSIBILI**:
- Non c'è un ordine in cui i Personaggi devono eseguire le proprie azioni: l'importante è che non ne facciano più di 2 a testa. È consentito che un Personaggio svolga la sua prima azione, poi agiscano uno o più altri Personaggi e poi svolga la sua seconda azione in seguito. Quando un Personaggio svolge un'azione, spostate il cubo Conta Azioni del suo colore sul lato successivo in senso orario intorno alla carta Status, così da tenere conto del numero di azioni già svolte. Ogni azione corrisponde a 1 movimento del cubo.
- Quando tutti i Personaggi hanno svolto entrambe le loro azioni, la **Fase 1** termina.

ESEMPIO 21A

Il **Guerriero** ha già svolto entrambe le sue azioni e la **Sciamana** ne ha svolta 1. L'**Eroe** svolge ora la sua prima azione, quindi il cubo Conta Azioni blu si sposta di un lato in senso orario.



AZIONI POSSIBILI

Al costo di 1 azione, un Personaggio può:

- **Muoversi** in una carta adiacente a quella in cui si trova. Le carte si considerano adiacenti se hanno un lato in comune.

IMPORTANTE: i Personaggi che si trovano sulla carta dove c'è il Gran Sacerdote non possono muoversi (vedere **IL GRAN SACERDOTE** a pag. 46).

- **Effettuare una prova di combattimento** (vedere pag. 46): per fare ciò, il Personaggio indica il colore su cui intende tentare la prova, dopodiché lancia il dado:

- **REGOLA AUREA PER TUTTE LE PROVE:** se il risultato è **1**, la prova fallisce e l'azione si conclude con un nulla di fatto;
- Se il risultato è maggiore di 1, il Personaggio somma il valore del dado al numero di cubi del colore indicato presenti nella sua area sulla carta Status, considerando **sia quelli che fanno parte dei suoi punti Vita, sia quelli nel suo zaino** (vedere **STATUS DEL PERSONAGGIO** a pag. 47). Se il totale è **maggiore o uguale a 6** la prova ha successo, altrimenti la prova fallisce e l'azione si conclude con un nulla di fatto.

NOTA: ciò significa che è possibile superare la prova anche senza avere alcun cubo del colore della prova e ottenendo 6 con il dado. Le prove sono descritte a pag. 46.

- **Effettuare una prova Portale:** i Personaggi devono tentare di spostare la pietra rappresentata dal disco bianco sull'Altare al centro della carta, sigillando così il Portale. Ogni portale ha un colore specifico (giallo, blu o verde), quindi la prova va effettuata con i cubi del colore corrispondente. L'azione funziona esattamente come una prova di combattimento, ma in questo caso si possono verificare i seguenti eventi:

- Il risultato ottenuto è **pari o superiore a quello indicato dal disco bianco** sulla carta Portale (all'inizio della partita è 12). In tal caso, il Portale è sigillato. Spostate il disco bianco sull'altare al centro della carta.
- Il risultato ottenuto è **inferiore a quello indicato dal disco bianco, ma è pari o superiore a 8**. In tal caso, siete riusciti a smuovere un po' la pietra, quindi sigillare il Portale sarà più semplice. Spostate il disco bianco sulla casella successiva, che mostra il nuovo risultato richiesto per superare la prova.
- Il risultato ottenuto è **inferiore a 8, oppure è 8 o 9, ma il disco bianco si trova già sulla casella 10:** in tal caso, la prova è fallita e l'azione si conclude con un nulla di fatto.

NOTA: anche in questo caso, se il risultato del dado è 1, la prova fallisce in automatico.

- **Supportare:** se un Personaggio si trova sulla stessa carta di un altro Personaggio che sta effettuando una prova di combattimento o una prova Portale, può spendere 1 delle sue azioni per aggiungere i propri cubi al risultato del dado. È consentito che più Personaggi ne supportino contemporaneamente uno.

IMPORTANTE: l'azione Supportare va dichiarata PRIMA del lancio del dado.

- **Curarsi:** se il Personaggio è in possesso di un cubo Pozione (vedere **I NEMICI** a pag. 46), può scartarlo per recuperare tutti i propri cubi Vita indicati sulla carta Status. La Pozione scartata viene rimossa dal gioco definitivamente.
- **Dare o ricevere un Equipaggiamento:** se un Personaggio si trova sulla stessa carta di un altro Personaggio, può dargli un cubo Potenziamento o Pozione contenuto nel suo zaino o riceverne uno.

ESEMPIO 2IB

In questa situazione, la **Sciamana** e l'**Arciere** spendono 1 azione a testa per entrare nella carta con il Portale, mentre il **Guerriero** e l'**Eroe** si muovono di 2 verso il Portale successivo. La **Sciamana** tenta di sigillare il Portale e l'**Arciere** la supporta. In questo modo la **Sciamana** ha un bonus di +3 per i suoi cubi Vita gialli, +2 per i cubi Vita gialli dell'**Arciere** e +1 per il cubo Potenziamento giallo nello zaino dell'**Arciere**. Il risultato del dado è 3, quindi il risultato totale della prova è 9. Il Portale non è sigillato, ma si è indebolito, quindi il disco bianco si sposta sulla casella 11.



FASE 2

Dopo che tutti i Personaggi hanno svolto entrambe le proprie azioni, inizia la **Fase 2**, in cui agiscono i nemici nel seguente ordine:

- 1) Mettete **3 nuovi Accoliti** sulle carte su cui ci sono i portali non sigillati, come segue:
 - Se ci sono 3 portali non sigillati, mettete 1 Accolito su ogni carta Portale;
 - Se ci sono 2 portali non sigillati, mettete 2 Accoliti sulla carta Portale più vicina a un Personaggio e 1 Accolito sull'altra. In caso di parità, la scelta sta a voi;
 - Se c'è un solo Portale non sigillato, mettete tutti e 3 gli Accoliti sulla carta dove si trova;

- Se nella riserva ci sono meno Accoliti rispetto al numero di portali non sigillati, iniziate a metterli nei portali più vicini ai Personaggi. In caso di parità, la scelta sta a voi;
 - Se non ci sono Accoliti nella riserva, saltate questo punto.
- 2) Se il Gran Sacerdote nemico si trova sulla carta Status, fa 1 movimento verso destra. Se si trovava già nell'ultima casella a destra, entra in una carta Foresta su cui ci sia almeno un Personaggio, a vostra scelta. Se il Gran Sacerdote è già nella Foresta, resta dov'è.
 - 3) Tutti gli Accoliti nemici che non sono già in una carta dove c'è almeno 1 Personaggio si muovono in una carta adiacente seguendo queste regole:
 - Ogni Accolito si muove verso il Personaggio più vicino, seguendo il percorso più breve.
 - Se ci sono più Accoliti sulla stessa carta e ci sono più Personaggi su carte diverse a pari distanza, gli Accoliti si dividono il più equamente possibile in modo da andare verso più Personaggi possibili.
 - In tutti i casi in cui c'è una parità, scegliete voi verso quale carta muovere l'Accolito, fra quelle possibili.

ESEMPIO 21C

In questa situazione, tutti gli Accoliti si muovono verso l'**Arciere** perché è il Personaggio più vicino.



ESEMPIO 21D

In questa situazione, gli Accoliti vanno divisi il più equamente possibile. Il gruppo decide di mandarne 1 sulla carta dell'**Arciere** e 2 su ciascuna delle altre due carte. Non sarebbe stato possibile mandarne 0 o più di 2 su una singola carta.



- 4) Ogni Accolito che si trova su una carta in cui c'è almeno un Personaggio, attacca. Se ci sono più Personaggi, scegliete voi chi verrà attaccato prima di ciascun attacco. Per ogni attacco subito, il Personaggio deve effettuare una prova di combattimento Difesa (blu). Se non la supera, perde 1 punto Vita (vedere **Prove di combattimento** a pag. 46 e **Status del Personaggio** a pag. 47).

NOTA: se ci sono più Personaggi e più Accoliti sulla stessa carta, è consentito scegliere più volte lo stesso Personaggio come bersaglio di più attacchi.

- 5) Se il Gran Sacerdote è nella Foresta, attacca una volta ciascuno tutti i Personaggi presenti sulla carta in cui si trova. Tutti i Personaggi devono effettuare una prova di combattimento Difesa (blu). Chi non la supera, perde 1 punto Vita (vedere **Prove di combattimento** a pag. 46 e **Status del Personaggio** a pag. 47).

Se la partita non è finita, iniziate un nuovo round ricominciando dalla **Fase 1** (vedere **Fine della partita** a pag. 47).

Prove di combattimento

Le possibili prove di combattimento che un Personaggio può effettuare sono:

- **Corpo a Corpo** (cubi rossi): indica 1 nemico che si trova sulla stessa carta. Se la prova riesce, il nemico perde 1 punto Vita.
- **Distanza** (cubi verdi): indica 1 nemico che si trova su una carta adiacente. Se la prova riesce, il nemico perde 1 punto Vita.
- **Rituale** (cubi gialli): se la prova riesce, il Gran Sacerdote perde 1 punto Vita, indipendentemente da dove si trovi (funziona anche se non è ancora entrato nella Foresta).
- **Difesa** (cubi blu): quando un nemico attacca, se la prova riesce il giocatore **non** perde 1 punto Vita.

IMPORTANTE: le prove di Difesa vengono effettuate nel turno dei nemici, quindi non possono beneficiare del supporto di altri Personaggi.

NOTA: ricordiamo che è possibile effettuare la prova anche senza avere nessun cubo del colore della prova, e superarla ottenendo 6 sul dado.

I nemici

ACCOLITI

- Gli Accoliti hanno 1 solo punto Vita. Quando un Personaggio li colpisce vengono rimossi dalla Foresta e rimessi nella riserva.
- Dopo aver rimosso un Accolito, il Personaggio che lo ha colpito pesca dal sacchetto 1 cubo Equipaggiamento come ricompensa e lo mette nel proprio zaino (vedere **Status del Personaggio** a pag. 47).
- Il movimento degli Accoliti è stato spiegato nella sezione **Fase 2**, pagg. 44-45.
- Ciascun Accolito attacca **solo 1 Personaggio** per round, a vostra scelta. Se l'eroe fallisce la Difesa, perde 1 punto Vita.

IL GRAN SACERDOTE

- Il Gran Sacerdote inizia la partita con 4 punti Vita, rappresentati dai dischi neri che lo compongono.
- Il Gran Sacerdote inizia la partita dalla casella 1 della carta Status e fa 1 movimento verso destra nella **Fase 2.2** di ogni round. Se in tale fase si trova già nella casella più a destra, entra nella

Foresta, su una carta su cui ci sia almeno un Personaggio, a vostra scelta.

- Se durante la **Fase 2.2** di un round il Gran Sacerdote si trova già nella Foresta, resta dove si trova.
- Quando il Gran Sacerdote è nella Foresta, attacca una volta ciascuno **tutti i Personaggi** che si trovano sulla sua stessa carta.
- I Personaggi che si trovano sulla carta in cui c'è il Gran Sacerdote **non possono andarsene dalla carta**. Possono svolgere normalmente le altre azioni.
- Il Gran Sacerdote può essere colpito in 3 modi:
 - Con una prova di combattimento Corpo a Corpo (cubi rossi) da un Personaggio che si trova sulla sua stessa carta;
 - Con una prova di combattimento a Distanza (cubi verdi) da un Personaggio che si trova su una carta adiacente;
 - Con una prova di combattimento Rituale (cubi gialli) da un Personaggio che si trova su una carta qualsiasi. Il Rituale funziona anche quando il Gran Sacerdote è ancora sulla carta Status.
- Ogni volta che il Gran Sacerdote viene colpito, togliete 1 disco dalla pila che lo compone. Quando viene tolto l'ultimo disco, il Gran Sacerdote è sconfitto e ritorna sulla casella di Partenza sulla carta Status, come segue:
 - Ricomponete la pila di 4 dischi;
 - Se è la prima volta che viene sconfitto, mettete la pila sulla casella 2;
 - Le volte successive che viene sconfitto, mettete la pila sulla casella 3+.
- Sconfiggere il Gran Sacerdote non dà diritto a pescare alcuna ricompensa, perché egli svanisce senza lasciare oggetti dietro di sé.

NOTA: grazie ai Rituali, è possibile sconfiggere il Gran Sacerdote prima ancora che entri nella Foresta.



ESEMPIO 21E

In questa situazione, la **Sciama** può colpire il Gran Sacerdote con la prova Rituale; l'**Arciere** può colpire il Gran Sacerdote o l'Accolito con la prova a Distanza; il **Guerriero** e l'**Eroe** possono colpire il Gran Sacerdote o l'Accolito con la prova Corpo a Corpo. Inoltre, il **Guerriero** e l'**Eroe** possono decidere se tentare 4 prove singole (2 a testa), oppure decidere di spendere delle azioni per Supportare. In tal caso, potrebbero colpire meno volte, ma fallirebbero solo ottenendo 1.



ESEMPIO 21F

Se alla fine del turno dell'esempio precedente l'Accolito e il Gran Sacerdote sono ancora in gioco, l'**Eroe** e il **Guerriero** decideranno chi di loro verrà attaccato dall'Accolito, dopodiché entrambi verranno attaccati dal Gran Sacerdote.

Status del Personaggio

PUNTI VITA

Ciascun Personaggio inizia la partita con 6 punti Vita rappresentati da 3 cubi di un colore, 2 di un altro e 1 di un altro colore ancora.

Ogni volta che un Personaggio viene colpito, perde 1 punto Vita. Chi lo controlla sceglie quale perdere.

IMPORTANTE: ricevere ferite indebolisce i Personaggi! Solo i cubi Vita effettivamente presenti sulla carta Status contano per le prove di combattimento o per le prove Portale.

ZAINO

Ogni volta che un Personaggio colpisce 1 Accolito, ha diritto a pescare 1 cubo Equipaggiamento come ricompensa dal sacchetto, posizionandolo nel proprio zaino.

Lo zaino di ciascun personaggio può contenere al massimo 4 cubi. Se un Personaggio che ha lo zaino pieno ha diritto a pescare una ricompensa, può scegliere di rimettere 1 cubo Equipaggiamento nel sacchetto **prima** di pescarne uno nuovo, oppure tenere i cubi che ha e rinunciare alla ricompensa.

La ricompensa può essere di 2 tipi:

- Pozione (cubo bianco): può essere scartata al costo di 1 azione per ripristinare totalmente i punti Vita del personaggio. Le Pozioni scartate vengono rimosse permanentemente dalla partita.
- Potenzamento (cubo rosso, giallo, verde o blu): finché è presente nello zaino, si somma al risultato del dado e ai punti Vita dello stesso colore per eseguire una prova di combattimento o una prova Portale del suo colore. I Potenzamenti restano nello zaino finché chi controlla il Personaggio non decide di toglierli, per darli a un altro Personaggio o per pescare quando ha lo zaino pieno.

Fine della Partita

La partita può finire in 2 modi:

- 1) Almeno un Personaggio perde tutti i suoi punti Vita. In tal caso, avete perso.
- 2) Avete sigillato tutti e 3 i portali e tutti i Personaggi sono usciti dalla Foresta. Per fare ciò, il Personaggio deve essere sulla carta Ingresso e chi lo controlla deve annunciare di voler uscire. In tal caso, avete vinto.

IMPORTANTE: uscire dalla Foresta non costa alcuna azione. Potete scegliere di far uscire un Personaggio mentre gli altri sono ancora dentro, ma solo se tutti e 3 i portali sono già stati sigillati. Un Personaggio uscito dalla Foresta non può più perdere punti Vita, ma neppure aiutare gli altri in alcun modo.

INDICE DEI GIOCHI

TIPOLOGIA

- Aste/Aste segrete: 1, 10
- Astratto: 16
- Bluff: 3, 8, 13, 18, 20
- Combattimento: 15, 21
- Controllo territorio: 5
- Corsa: 1, 3, 7, 10
- Costruzione di allineamenti: 16
- Deduzione: 6, 18, 20
- Destrezza: 4
- Dilemma del prigioniero: 13
- Diplomazia: 13, 20
- Dividi e scegli: 14
- Domande: 6
- Draft: 9, 14
- Dungeon crawler: 21
- Gestione risorse: 17, 19
- Maggioranze: 5, 11, 17
- Memoria: 12
- Party game: 2, 4, 6, 12

- Piazzamento lavoratori: 19
- Plancia esagonata: 15
- Push your luck: 7
- Ruoli segreti: 18, 20
- Scelta azioni: 15, 18, 19
- Scelte simultanee: 1, 5, 10, 13
- Scommesse: 4, 8, 10
- Set collection: 9, 11, 14
- Tattica: 16
- Velocità di risposta: 2
- Wargame: 15

GIOCATORI

- 1-4: 21
- 2: 5, 15, 16, 19
- 2-4: 7, 9, 11, 14, 17
- 2-5: 3
- 2-6: 1, 2, 4, 8
- 2-∞: 12
- 3: 13
- 3-5: 18
- 3-6: 6, 10
- 4-9: 20



- Da 1 a 5



- Da 6 a 11



- Da 12 a 21



- 2, 4, 6, 10, 12, 18, 20, 21



- 1, 3, 7, 8, 13, 14



- 5, 9, 11, 15, 16, 17, 19

21 GIOCHI MINUTI



Autori

Matteo "TeOoh!" Boca, P. S. Martensen

Illustrazioni

Sara Gioria

Grafica

Luca Carbone

Pubblicato nel 2021 da Post Scriptum S.a.s. di

Mario Sacchi & C.

postscriptum-games.it

Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Impaginazione

Luca Carbone e Margherita Cagnola

Revisione

Francesca Gherardi, Giacomo Maltagliati,

Denise Venanzetti e Sollenda Cacini

Supervisione

Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

Ringrazio Mario Sacchi per aver detto la frase da cui è scaturito tutto: "Se ne fai tipo una ventina così, possiamo parlarne" a cui aggiungo Tambu Garavaglia per il prezioso aiuto in sede di test.

E comunque questo è tutto un trucco per entrare nella top Autori Italiani su BGG con 21 titoli in un colpo solo.

TeOoh!

Post Scriptum e P. S. Martensen ringraziano tutto il team di sviluppo per averci seguito in questa folle idea. In primo luogo TeOoh!, con cui abbiamo passato davvero tante ore di test, ma anche Sara e Luca per aver disegnato e impaginato 21 giochi diversi. È stata davvero una mole di lavoro enorme, ma pensiamo ne sia valsa la pena!

Mario, Marco e Matteo

Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?

