



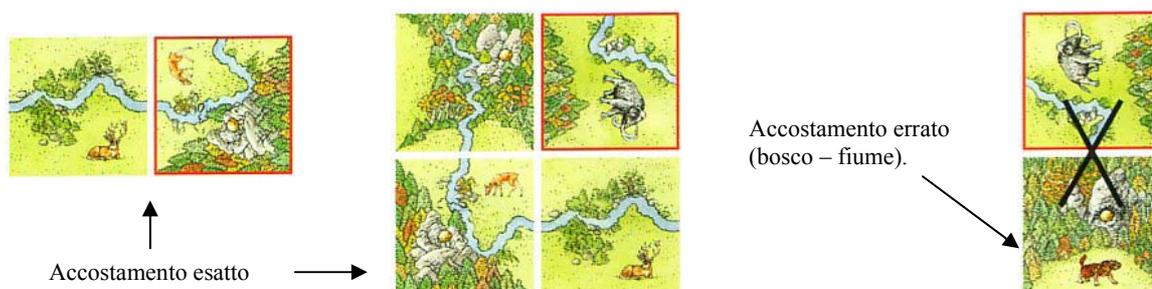
Descrizione del Gioco

I giocatori devono creare una mappa pescando e piazzando delle tessere come se fosse un puzzle. Le tessere vanno piazzate sempre con almeno un lato adiacente ad una tessera già in gioco. Le tessere rappresentano fiumi, boschi e praterie.

Per ottenere i punti i giocatori possono seguire due strade:

- piazzare dei raccoglitori su fiumi o nei boschi per ottenere punti durante la partita non appena vengono terminati i fiumi o i boschi;
- oppure piazzare i cacciatori nelle praterie o nelle capanne da pesca lungo il fiume per ottenere punti alla fine della partita.

Nel vostro turno voi dovete mettere una tessera in gioco (tenendo presente che deve toccare almeno un'altra tessera e non deve presentare discontinuità – es. fiumi che finiscono nel nulla o boschi che si volatilizzano).



Una volta piazzata la tessera potete, se lo desiderate, allocare un vostro segnalino su questa. In relazione alla zona in cui piazzate il segnalino, questo verrà considerato raccoglitore o cacciatore.

Un solo segnalino può essere piazzato su un singolo parto, fiume o bosco (eccezione un raccoglitore ed un cacciatore nella capanna da pesca possono trovarsi sullo stesso fiume).

L'unico modo in cui più pezzi possono trovarsi ad occupare lo stesso territorio è dovuto ad un piazzamento su due zone diverse (es. boschi) che in seguito vengono unite piazzando delle tessere aggiuntive.

Il gioco termina quando viene posizionata l'ultima tessera disponibile.

Traduzione ed editing by Valerio Salvi



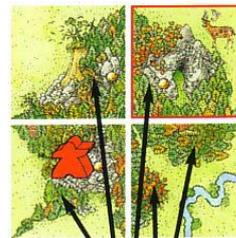
La Tana dei Goblin
The Goblin's Lair

Punteggi

Boschi (raccoglitori)

Quando un bosco viene completato, il giocatore con più raccoglitori totalizza 2 punti per ogni tessera da cui è composto più ulteriori 2 punti per ogni “fungo”. Dopo aver assegnato i punti, tutti i giocatori recuperano i loro segnalini. Se un bosco contiene la “bacca d’oro”, il giocatore che lo ha completato pesca una tessera dalla pila delle tessere speciali (12). La tessera speciale deve essere giocata immediatamente e gli eventuali punti vengono subito assegnati.

Le foreste che dovessero restare incomplete alla fine del gioco non danno punti.



10 punti totali (2 per zona come indicato dalle frecce).

Fiumi (raccoglitori)

Quando un fiume viene completato, il giocatore con più raccoglitori totalizza 1 punto per ogni tessera da cui è composto più 1 ulteriore punto per ogni pesce presente nei laghi da cui è partito e arrivato. ”. Dopo aver assegnato i punti, tutti i giocatori recuperano i loro segnalini.

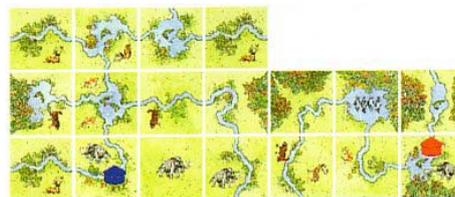
I fiumi che dovessero restare incompleti alla fine del gioco non danno punti.



5 punti totali (3 per i fiumi più 2 pesci).

Fiumi – Capanni di pesca (cacciatori)

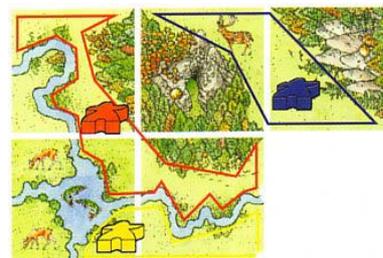
Le capanne da pesca totalizzano punti solo alla fine del gioco. Il giocatore con più capanni da pesca lungo il corso di un’intera rete fluviale totalizza 1 punto per ogni pesce presente.



Il blu totalizza 5 punti (2+1+1+1) mentre il rosso 6 (4+1+1).

Praterie (cacciatori)

I cacciatori totalizzano punti solo alla fine del gioco. Il giocatore con più cacciatori nella prateria totalizza 2 punti per mammuth, auroch o cervo presente nella prateria, ma allo stesso tempo ogni tigre elimina un cervo, quindi prima di totalizzare i punteggi bisogna procedere alle eventuali sottrazioni.



Il blu totalizza 2 punti (1 cervo) il rosso ed il giallo 0 (non hanno animali).

Traduzione ed editing by Valerio Salvi



La Tana dei Goblin
The Goblin's Lair

Tessere Speciali

Il circolo di pietra se un cacciatore viene posizionato nel circolo di pietra, vincerà su tutti gli altri presenti in quella prateria indipendentemente dal loro numero (ovvero anche in condizioni di inferiorità numerica).



Il fuoco scaccia tutte le tigri presenti nella prateria in cui viene posizionato (ovvero in fase di conteggio finale le tigri non vengono considerate).



I funghi aumentano di 2 il valore di un bosco.



Dotazioni Aggiuntive

Sono presenti delle tessere con su riportato il numero 50 da un lato e 100 dall'altro. Queste si utilizzano qualora la tabella punteggio non sia sufficiente per un giocatore.

Le pedine tonde verdi, invece, servono in fase di conteggio per ricordarsi di eliminare dai totali i cervi uccisi dalle tigri (posizionatene una sul cervo e una su un atigre).

L'espansione "The Scout"

Questa espansione inserisce 5 nuove tessere nel gioco con degli effetti permanenti. Le tessere vanno mischiate ed assegnate una ad ogni giocatore (nella partita a 2 se ne danno 2 per ciascun giocatore) e messe scoperte di fronte in modo che siano ben visibili a tutti.

Gli effetti delle tessere sono i seguenti:

Sciamano:



questa è l'unica tessera che non va piazzata, ma resta di fronte al giocatore e consente di poter recuperare un proprio segnalino da un fiume o da una foresta incompleta per essere rassegnato altrove (ovviamente non fate i punti).

Traduzione ed editing by Valerio Salvi



Scout:

dopo averlo giocato potrete in ogni turno rifiutare la tessera pescata (compresa quella bonus) e pescarne un'altra che **dovrete** giocare. Lo Scout non può essere giocato in una foresta dove vi siano altri segnalini di controllo. Una volta che la foresta viene completata lo Scout si considera come un normale "raccoglitore", ma non viene ripreso in mano dal giocatore.

Cacciatore sul ponte: consente di avere un cacciatore che fa punti su ambedue i campi che si stendono ai lati del fiume. La tessera non può essere giocata se ci sono presenti altri cacciatori. L'orso vale due punti per il campo in basso.

**Riparo per canoa:**

ogni volta che viene completato un fiume nel sistema di bacini dove è stato giocato il Riparo, indipendentemente da chi ha completato il fiume, il proprietario de Riparo guadagna 1 punto per ogni pesce presente nel più grande dei due laghi presenti nel fiume. Il riparo può essere giocato solo se non ci sono pescatori nel fiume in cui viene piazzato.

Capanno da caccia:

il capanno garantisce, alla fine della partita, 1 punto per ogni tessera che compone il campo in cui è stata piazzata (indipendentemente dai normali punteggi dei campi). Non si può giocare il Capanno su un campo dove siano presenti dei cacciatori, né si possono mettere dei cacciatori in un campo dove è presente il Capanno.

Traduzione ed editing by Valerio Salvi

