

# WildLife

Un gioco di Wolfgang Kramer per 2-6 giocatori

Edito da Clementoni e Uberplay.

Tradotto dall'inglese e rielaborato da Giammario "Rayden" Giannotti per La Tana dei Goblin. F.A.Q. a cura di Giammario "Rayden" Giannotti.

*Le lancette del tempo sono tornate indietro di circa 2,5 milioni di anni. I primi uomini combattevano contro mammoth, orsi, coccodrilli, aquile e serpenti per la sopravvivenza e la supremazia. Quale specie conquisterà e manterrà il maggior territorio, genererà il maggior branco, svilupperà la miglior strategia di sopravvivenza? Quale riuscirà a ricavarci le migliori condizioni per il proprio futuro?*

*Ogni giocatore assume il ruolo di una specie che si sviluppa e si espande nella Terra. Le strategie di maggior successo saranno premiate con punti Successo. Il giocatore con il maggior numero di Punti Successo alla fine della partita sarà il vincitore.*

## Contenuto

- 1 plancia di gioco: intorno al perimetro della plancia si sviluppa il Percorso del Successo [Success Track]. La riga di undici numeri (da 3 a 5) è il contatore dei Punteggi minori [Minor Scoring Track], mentre quello subito sopra è dei Punteggi Maggiori [Major Scoring Track]. La plancia è un'isola che ha 12 aree di 6 tipi di terreno; ogni terreno è presente due volte: un'area piccola (4-5 spazi) e una grande (8-9 spazi). I tipi di terreno sono Foresta [Forest], Deserto [Desert], Savana [Savannah], Pianura [Plains], Montagna [Mountains] e Acqua [Water].
- 6 segnalini Successo per annotare i Punti Successo [Success Points]
- 6 cartelline Specie [Creature charts]
- 180 tessere Creatura, 30 per ogni specie: Aquile [Eagles], Serpenti [Snake], Uomini [Men], Mammoth, Orsi [Bear] e Coccodrilli [Crocodile].
- 72 tessere Adattamento [Adaptation Tiles]: 12 per tipo di terreno. Ogni set consiste in 3 Migrazioni [Migrate], 4 Espansioni [Expand] e 5 Attacchi [Attack].
- 15 tessere Abilità [Ability cards]: 5 Cibo [Food], 4 Intelligenza [Intelligence], 3 Mobilità [Mobility], 2 Difesa [Defense] e 1 Aggressione [Aggression]
- 1 segnalino Punteggio viola
- 4 schede con regolamento sintetico
- 11 segnalini Area (cilindri bianchi)
- 48 gettoni Cibo [Food Chips]: 30 da 1, 18 da 5
- 110 carte Wildlife: 60 carte Terreno, 18 carte Abilità (freccia), 15 carte Adattamento (ruota), 10 Jolly (fulmine) e 7 carte Evento: 3 Eccedenza di cibo [Food Surplus], 2 Epidemia [Plague], 2 Carestia [Famine]

## Preparazione

Piazzate il tabellone al centro del tavolo. Michiate le 6 cartelline Specie; ogni giocatore ne sceglie una e la piazza di fronte a sé a faccia in su. Rimettete le cartelline inutilizzate nella scatola. Ogni giocatore ora prende il relativo segnalino Successo e le tessere Creatura, che mette davanti a sé a formare la propria riserva. Il numero di tessere Creatura posseduto da ognuno dipende dal numero di giocatori. Rimettere le tessere inutilizzate nella scatola.

In 2 o 3 giocatori, ognuno prende 30 tessere.

In 4 giocatori, ognuno prende 25 tessere.

In 5 giocatori, ognuno prende 21 tessere.

In 6 giocatori, ognuno prende 18 tessere.

Ogni giocatore inizia con 8 punti Cibo. Lasciate i restati gettoni Cibo vicino al tabellone, a formare la Banca del Cibo.

Il giocatore iniziale è colui che ha la specie più antica (l'età è scritta nelle cartelline). Il giocatore alla sinistra del giocatore iniziale giocherà il successivo turno, e così via in senso orario. Il giocatore iniziale piazza il proprio segnalino nel Percorso del Successo alla posizione "1". Il giocatore successivo piazza il proprio segnalino nella posizione "2", e così via.

Disponete le tessere Adattamento, divise per terreno e per tipo, accanto al tabellone. Disponete le 15 tessere Abilità, dividendole per tipo, a faccia in su accanto al tabellone. Piazzate il segnalino Punteggio viola nel cerchio viola alla sinistra del percorso dei Punteggi Maggiori. Piazzate gli 11 segnalini bianchi negli spazi del percorso dei Punteggi Minori.

Mescolate le carte Wildlife e distribuitene 10 ad ogni giocatore. Piazzate le rimanenti a faccia in giù nell'apposito spazio, a formare il mazzo da cui si pesca.

Alcuni organismi stanno già vagando per l'isola prima che il gioco inizi. Il numero di creature nell'isola con cui ogni giocatore inizia dipende dal numero di giocatori. Una volta che il tabellone è stato popolato, il gioco inizia.

Numero di giocatori	Creature iniziali
2	12
3	8
4	5
5	4
6	3

Il giocatore iniziale piazza una delle sue creature in un qualunque spazio vuoto. Il secondo giocatore fa lo stesso, e così via in senso orario finché tutti hanno piazzato il numero di tessere indicato nella tabella qui a fianco.

Restrizioni:

- Non possono essere piazzate creature in terreni in cui si ha “No Action”
- È permessa una sola tessera in ogni spazio.
- In un’area piccola (4 o 5 spazi) possono essere piazzate al massimo 2 tessere in totale fra tutti i giocatori.
- In un’area grande (8 o 9 spazi) possono essere piazzate al massimo 4 tessere.

L’esempio a pag. 5 in alto del regolamento originale mostra la plancia di gioco subito dopo un popolamento iniziale. I quattro giocatori sono Serpenti (gialli, giocatore iniziale), Mammoth (verde chiaro), Uomini (arancione) e Aquile (marrone).

## Le cartelline Specie

Ogni cartellina Specie mostra il disegno della creatura in uno sfondo del relativo colore, la sua età, e quanto bene questa si adatta in ognuno dei sei tipi di terreno. Ad esempio, gli Uomini sono in grado di migrare nelle montagne e nelle foreste, espandersi nelle pianure e attaccare nelle savane. Non sono invece in grado di adattarsi alla vita nel deserto, e non possono farvi nessuna azione.

La Migrazione è l’azione più debole. La successiva migliore è l’Espansione. La più forte è Attacco. Se una specie è in grado di attaccare in un terreno, allora è anche in grado di espandercisi e migrarci. Analogamente, se una specie è in grado di espandersi in un terreno, allora è anche in grado di migrarci.

**Migrazione** [Illustrazione a pagina 6, in alto a sinistra]

È possibile muovere di uno spazio una delle proprie tessere che si hanno già in gioco. Il movimento deve essere ortogonale (non in diagonale). Le altre proprie tessere non contano come spazi, quindi se si riesce a tracciare un percorso di soli movimenti ortogonali sulle proprie tessere fino ad uno spazio vuoto, è possibile migrare anche a grandi distanze. La tessera che sta migrando deve finire la sua mossa in uno spazio non occupato e deve partire, arrivare e passare solo attraverso aree in cui ha almeno l’adattamento Migrazione.

Nell’illustrazione, un mammoth sta migrando da uno spazio in pianura ad uno in foresta. Il mammoth è in grado di muovere così dal momento che può tracciare un percorso ortogonale di tessere mammoth fino allo spazio vuoto e che ha almeno l’adattamento Migrazione sia in foresta che in pianura.

**Espansione** [Illustrazione a pagina 6, in alto al centro]

È possibile piazzare una tessera Creatura dalla propria riserva di tessere (fuori dal tabellone) in un qualunque spazio vuoto in un’area in cui la propria specie ha almeno l’adattamento Espansione.

Nell’illustrazione, un nuovo mammoth viene piazzato in uno spazio vuoto in savana (vedi freccia). Questo è possibile perché i mammoth hanno “Expand” nelle savane.

**Attacco** [Illustrazione a pagina 6, in alto a destra]

Si può attaccare solo in un’area di un tipo di terreno per cui si ha l’adattamento Attacco, e solo se quell’area non contiene spazi vuoti. Se è così, il giocatore può prendere una tessera Creatura dalla propria riserva e scambiarla con una di un avversario nell’area in cui si sta attaccando. La tessera rimossa è fuori dal gioco e può essere rimessa nella scatola.

Nell’illustrazione, un mammoth attacca un uomo (tessera arancione). L’attacco è legale perché la tessera Uomo era in una pianura, in cui i mammoth hanno “Attack”, e in quella pianura non ci sono spazi vuoti. La tessera Uomo è rimossa dal gioco.

## Sequenza di gioco

I giocatori svolgono il proprio turno in senso orario. Il turno di un giocatore consiste nelle seguenti azioni, eseguite in un qualunque ordine:

- Giocare fino a 3 carte Wildlife. Almeno una deve essere messa in asta per gli altri giocatori.
- Eseguire una Migrazione gratuitamente.
- Usare le tessere Abilità possedute.
- Convertire punti Cibo in punti Successo

Per ricordarsi quante carte Wildlife sono state giocate, piazzatele davanti a voi mentre le giocate. Quando il turno è finito, mettetele nella pila degli scarti. Alla fine del proprio turno, quel giocatore pesca fino ad avere di nuovo 10 carte in mano.

## **Carte Wildlife**

Ogni carta Wildlife rappresenta un'azione. Poiché ogni giocatore può giocare fino a 3 carte, egli ha 3 azioni a sua disposizione, ma almeno una di queste deve essere venduta agli altri giocatori tramite un'asta.

### **Carte Terreno**

Una carta Terreno mostra uno dei sei tipi di terreno. Quando si gioca una di queste carte, l'azione che si può eseguire dipende dall'adattamento della propria specie in quel tipo di terreno (v. descrizioni sopra, in "Le cartelline Specie").

- Nessuna Azione: si può o scartare la carta, oppure metterla in asta per gli altri giocatori.
- Migrazione: si può far migrare una delle proprie tessere fino ad uno spazio in un'area del tipo di terreno indicato dalla carta.
- Espansione: si può piazzare una nuova tessera in uno spazio non occupato di un'area del tipo di terreno indicato sulla carta.
- Attacco: si può piazzare una nuova tessera in uno spazio occupato di un'area del tipo di terreno indicato sulla carta. Tale area non deve contenere spazi vuoti. La tessera che era lì va rimossa dal gioco.

Ricordate che ogni carta Terreno permette di eseguire un'azione relativa all'adattamento posseduto o ad un qualunque adattamento inferiore.

### **Carte Adattamento (icona "ruota")**

Se si gioca una carta Adattamento, è possibile migliorare di un livello il proprio adattamento in un qualunque tipo di terreno. Dopo aver giocato la carta, il giocatore dichiara in quale terreno vuole evolversi, prende la tessera Adattamento del livello successivo rispetto a quello che aveva e la piazza nella propria cartellina. Le tessere Adattamento vanno impilate sopra alle eventuali altre dello stesso tipo.

Se non si ha alcun adattamento in quell terreno ("*No action*"), allora si può prendere la Migrazione. La Migrazione è migliorata dall'Espansione e questa dall'Attacco. Non è possibile evolversi in terreni in cui si ha Attacco. Non è possibile saltare i livelli di adattamento. È possibile evolversi più volte nello stesso terreno durante lo stesso turno, fintantoché si hanno carte Adattamento da giocare per ogni incremento. I miglioramenti hanno effetto immediato.

### **Carte Abilità (icona "freccia")**

Se si gioca una carta Abilità, si può prendere una nuova tessera Abilità. Se la tessera desiderata è disponibile tra quelle al bordo del tabellone, va presa da lì e messa di fronte a sé. Se non è disponibile, va presa da un giocatore che ce l'ha. Se più di un giocatore possiede quella tessera, verrà presa dal giocatore più avanti nel Percorso del Successo. Se c'è parità nel Percorso del Successo, il giocatore che ha giocato la carta Abilità sceglie da chi prendere la tessera. Le tessere Abilità possono essere usate anche nel turno in cui vengono prese.

Non si possono mai possedere più di due tessere della stessa Abilità; così, ad esempio, è possibile avere ed usare fino a due tessere Intelligenza durante il proprio turno.

### **Carte Jolly (icona "fulmine")**

Queste carte possono essere giocate come una carta Terreno qualunque, una carta Adattamento o una carta Abilità.

### **Carte Evento**

Uno dei seguenti tre eventi si verifica:

*Pestilenza [Plague]*: ognuno degli avversari rimuove una propria tessera Creatura dal tabellone, a cominciare dal giocatore alla sinistra di chi ha giocato la carta Evento e proseguendo in senso orario. Le tessere rimosse vanno rimesse nella scatola.

*Carestia [Famine]*: ognuno degli avversari deve pagare 5 punti Cibo alla banca. Se un giocatore non può pagare, perde 1 punto Successo per ogni punto Cibo che non può pagare (la regola per la conversione 1:3 del Cibo -v. dopo- non si applica qui).

*Eccedenza di cibo [Food Surplus]*: chi ha giocato la carta riceve 7 punti Cibo, e il giocatore che è più indietro nel Percorso del Successo riceve 3 punti Cibo. Se le due condizioni sono verificate dallo stesso giocatore, egli prende 10 punti Cibo.

### **Asta di carte**

Durante il proprio turno, i giocatori devono offrire in asta per gli avversari almeno una carta Wildlife. Si può offrire più di una carta, ma le aste vanno battute separatamente. Dopo che il giocatore di turno ha mostrato a tutti la carta, le offerte iniziano dal giocatore alla sua sinistra, che può offrire o passare, e così via in senso orario finché tutti i giocatori tranne uno hanno passato. Le offerte sono fatte con punti Cibo, e la base d'asta è di 3 punti Cibo. Il giocatore che fa l'offerta più alta paga la sua offerta al giocatore di turno (il banditore) ed esegue immediatamente un'azione permessa da quella carta (*non* aggiunge quella carta alla sua mano!). Se il vincitore dell'asta non può o non vuole eseguire l'azione, la carta è scartata. È ugualmente scartata se nessuno offre la base d'asta. Il giocatore di turno non può fare offerte per le aste delle sue stesse carte.

## **Migrazione gratuita**

Un giocatore può sempre far migrare una delle sue creature nel proprio turno, indipendentemente dalle Abilità o dalle carte Wildlife giocate. Si applicano tutte le regole per la migrazione. È possibile eseguire la migrazione gratuita in qualsiasi momento durante il proprio turno.

## **Conversione di punti Cibo**

3PC → 1PS: per ogni 3 punti Cibo pagati alla banca si può avanzare di un punto Successo nel Percorso del Successo. Si può fare questo solo durante il proprio turno.

1PS → 3PC: per ogni punto Successo di cui si retrocede nel Percorso del Successo, si guadagnano 3 punti Cibo dalla banca. Si può fare questo solo per pagare un altro giocatore per un'asta appena vinta. È possibile muoversi più indietro della casella "1".

## **Abilità**

È possibile usare ogni Abilità una volta durante il proprio turno (eccezione: l'abilità Difesa può essere usata una volta per ogni turno *degli avversari*). Le Abilità si possono usare in qualunque ordine e in qualunque momento durante il turno (è consigliato girare le tessere Abilità una volta che vengono usate, per poi rigirarle alla fine del turno). Se si acquista una carta Abilità durante un'asta, si ottiene immediatamente la tessera Abilità voluta, ma questa non può essere usata fino al proprio turno (eccezione: Difesa).

*Cibo [Food]*: All'inizio del tuo turno, guadagni 2 punti Successo.

*Intelligenza [Intelligence]*: Puoi giocare una carta Wildlife aggiuntiva durante il tuo turno.

*Mobilità [Mobility]*: Muovi una delle tue creature da uno spazio nel tabellone ad un altro spazio. Se lo spazio di destinazione è occupato, scambia le due tessere fra loro. Solo la tua specie deve avere l'adattamento corretto per quel terreno (ossia, deve avere Migrazione o superiore).

*Difesa [Defense]*: puoi bloccare un'azione Attacco, Aggressione o Mobilità usata contro di te. L'aggressore perde la sua azione. Questa abilità può essere usata solo una volta per ogni turno degli altri giocatori; ad esempio, se un giocatore usa un'Aggressione su di te e questa viene bloccata dalla Difesa, lo stesso giocatore può colpirti con un regolare Attacco o con la Mobilità, senza che tu possa farci nulla.

*Aggressione [Aggression]*: prendi una tessera Creatura dalla tua riserva e piazzala in uno spazio di un'area in cui hai l'adattamento Attacco. Se quello spazio è occupato, puoi eliminare la tessera che lo occupa anche se l'area non è piena.

## **Rimpinguare la mano**

Al termine del proprio turno, il giocatore scarta le carte Wildlife giocate (compresa quella battuta all'asta) e pesca fino ad avere 10 carte in mano. Se il mazzo si esaurisce, rimescolate gli scarti e formate un nuovo mazzo.

## **Punteggi Minori**

Un Punteggio Minore si assegna immediatamente ogniqualvolta un giocatore piazza una tessera Creatura nell'ultimo spazio vuoto di un'area, e se quell'area non è già stata marcata con un segnalino Area bianco. Il giocatore toglie il segnalino Area più a sinistra del contatore dei Punteggi Minori, e avanza nel Percorso del Successo di tanti spazi quanto è il numero rivelato dal segnalino appena tolto; poi, piazza il segnalino all'interno dell'Area in questione; un'Area infatti può assegnare punti in questo modo una sola volta, così se ad esempio viene svuotata e in seguito riempita ancora, non accade nulla. Il segnalino Area non ha altri effetti di gioco oltre a quello di segnalare che per un'Area sono già stati assegnati punti.

## **Punteggi Maggiori**

La fase di Punteggi Maggiori si innesca quando un segnalino Area nell'essere preso durante un Punteggio Minore rivela uno dei tre spazi viola (posizioni 4, 8 e 11). I Punteggi Maggiori vengono assegnati dopo la fine del turno in corso. Durante l'assegnazione dei punti, muovete il segnalino Punteggio viola lungo il percorso dei Punteggi Maggiori, per aiutarvi a ricordare tutti i punti che devono essere assegnati.

Assegnate prima i punti per tutte le 12 Aree, poi per i rami, per gli Adattamenti, per le Abilità e infine per i punti Cibo.

## **Punti per le Aree**

Se un solo giocatore ha creature in un'area e le creature di quel giocatore occupano tutti gli spazi di quell'area, quel giocatore riceve 5 punti Successo (Grande Monopolio [*Large Monopoly*]). Se un solo giocatore ha creature in un'area ma non tutti gli spazi di quell'area sono occupati, quel giocatore riceve 4 punti Successo (Piccolo Monopolio [*Small Monopoly*]). Se più di un giocatore ha creature in un'area, il giocatore con il maggior numero di creature riceve 3 punti Successo, il secondo con più creature riceve 2 punti Successo e il terzo 1 punto Successo. In caso di parità, tutti i giocatori coinvolti nella parità ricevono punti per la posizione inferiore. Ad esempio, se i giocatori sono in parità per il primo posto, entrambi ricevono 2 punti; se sono in parità per il secondo posto, ricevono 1 punto a testa; se sono in parità per il terzo posto, nessuno riceve niente.

## Punti per i branchi

Gruppi di creature connesse fra loro ortogonalmente rappresentano un branco. Un branco può estendersi in diverse aree.

Il giocatore con il branco più grande riceve 10 punti Successo.

Il giocatore con il secondo branco più grande riceve 7 punti Successo.

Il giocatore con il terzo branco più grande riceve 5 punti Successo.

Il giocatore con il quarto branco più grande riceve 3 punti Successo.

Il giocatore con il quinto branco più grande riceve 1 punto Successo.

Se c'è una parità, ogni giocatore coinvolto riceve punti per la posizione inferiore, e i successivi posti scalano di uno. Ad esempio, se i giocatori sono in parità per il primo posto, ognuno riceve 7 punti, se sono in parità per il secondo posto, ognuno riceve 5 punti.

Se un giocatore ha più di un branco tra i primi 5, riceve punti per ognuno di essi. Ad esempio, se uno possiede il secondo e il quarto branco più grande, riceve  $7 + 3 = 10$  punti Successo.

Se un giocatore è in parità con se stesso (cioè se possiede più di un branco con lo stesso numero di creature), questa non è considerata una parità per l'assegnazione dei punti: nessuno compete contro se stesso. Ad esempio, se due branchi sono in parità per il primo posto e appartengono allo stesso giocatore, quel giocatore riceve  $10 + 10 = 20$  punti. Ancora, si ricevono punti per la posizione inferiore se si è in parità con altri giocatori. Quindi, se nel precedente esempio ci fosse stato un branco di un altro giocatore con lo stesso numero di creature, allora ogni branco avrebbe ricevuto 7 punti, quindi chi ne possedeva 2 avrebbe ottenuto  $7 + 7 = 14$  punti.

## Punti per Adattamenti, Abilità e Cibo

Il giocatore con il maggior numero di adattamenti nella propria cartellina Specie riceve 4 punti Successo. Va contata a tal scopo ogni tesserina Adattamento appartenente ad una pila (ossia, adattamenti successivi per lo stesso tipo di terreno). Il secondo giocatore con più tessere Adattamento, riceve 2 punti.

Analogamente, il giocatore con più tessere Abilità riceve 4 punti, il secondo 2. Lo stesso per il giocatore con più punti Cibo (4 punti) e per il secondo (2 punti).

## Fine del gioco

Il gioco termina quando l'undicesimo segnalino Area bianco è stato piazzato, o quando un giocatore piazza l'ultima tessera Creatura della sua riserva. In entrambi i casi, alla fine del turno in corso si esegue un'ultima fase di Punteggi Maggiori. Il giocatore con più punti Successo è il vincitore. Eventuali punti Cibo che non sono stati convertiti durante il proprio turno, non hanno alcun valore.

## Regole aggiuntive per 2 giocatori

1. Rimuovi una tessera Abilità per tipo, tranne l'Aggressione. In questo modo rimarranno 1-1-2-3-4 tessere.
2. Ogni giocatore può possedere un qualunque numero di tessere Abilità.
3. Ogni giocatore deve offrire almeno una carta Wildlife in asta, e l'avversario può comprarla per la base d'asta: 3 Cibi.
4. Il gioco finisce solo quando un giocatore termina le proprie tessere nella riserva. Si segue poi un'ultima fase di Punteggi Maggiori.

NB: La carta Evento "Eccedenza di cibo" dà punti Cibo solo ad un giocatore, come descritto nel testo della carta.

## Varianti

1. **Abilità illimitate.** Un giocatore può possedere un numero illimitato di Abilità dello stesso tipo. Prima di iniziare la partita, date ad ogni giocatore una carta Wildlife Abilità, poi distribuite casualmente 9 carte a testa. Questo per dare ad ognuno la possibilità di prendere una tessera Abilità.
2. **Espansione automatica.** Se un giocatore acquista una carta Terreno durante un'asta, può usarla per eseguire un'azione di Espansione anche se in quel terreno ha solo Migrazione. Questo dovrebbe rendere le aste più interessanti.
3. **Asta per le specie.** Ogni giocatore inizia con 12 punti Cibo. I giocatori offrono Cibo per le cartelline Specie anziché pescarle casualmente. Poi, i giocatori si siedono al tavolo in ordine dal più antico al più recente.
4. **Il giocatore iniziale cambia in ogni round.** Usate il segnalino viola per indicare il giocatore iniziale del round (un round termina quando tutti i giocatori hanno giocato un turno). Il giocatore iniziale di ogni round è quello attualmente ultimo nel Percorso del Successo. In caso di parità, inizia il più vicino al precedente primo giocatore, procedendo da questo in senso orario. Dopo il turno del primo giocatore, si prosegue normalmente in senso orario fino alla fine del round.

## **Esempio di un turno**

Un esempio di un turno del giocatore arancione (uomini). Il giocatore arancione ha la tessera Intelligenza, dunque può giocare quattro carte Wildlife [da sinistra a destra, le illustrazioni a pagina 13 descrivono: la situazione prima del turno, le carte giocate, la situazione dopo il turno]. Egli gioca una carta Adattamento (icona "ruota") e dichiara che vuole migliorare il proprio adattamento nelle foreste; poiché è già in grado di Migrare nelle foreste, prende la tesserina Espansione in foreste e la piazza nella propria cartellina Specie sopra la Migrazione nello spazio "Foresta". Egli quindi usa due carte Foresta per piazzare due tessere Uomo nella foresta. Dopodiché, con la Migrazione gratuita muove una propria tessera già sul tabellone nella foresta, riuscendo così ad occupare l'ultimo spazio di quell'area. In questo modo, riceve un Punteggio Minore: piazza nell'area appena chiusa il segnalino Area bianco più a sinistra e riceve il numero di punti Successo rivelato dal segnalino. Egli può ancora giocare una carta Wildlife, che deve mettere all'asta per gli altri giocatori, così offre una carta Adattamento.

## **Esempio di Punteggio Maggiore**

Area d'acqua grande: Il blu è solo, dunque ha un Piccolo Monopolio e riceve 4 punti Successo.

Area di pianura piccola: verde e marrone sono in parità per il secondo posto, così entrambi ricevono punti per il terzo posto.

Area di savana grande: marrone e blu sono in parità per il terzo posto, così entrambi scalano al quarto e non ricevono nulla.

Area di foresta grande: arancione, verde e blu sono tutti in parità per il primo posto, così ognuno riceve 2 punti (secondo posto).

Branchi: blu e verde hanno entrambi un branco da 11 creature, quindi sono in parità per il primo posto e ricevono punti per la seconda posizione. Il marrone ha il successivo branco più grande, con 9 creature, quindi prende punti per la terza posizione. L'arancione ha due branchi entrambi validi per il quarto posto, quindi riceve  $3 + 3 = 6$  punti. Non c'è quinta posizione. Se un altro giocatore avesse pareggiato con l'arancione per il quarto posto, allora ognuno dei tre branchi avrebbe fruttato al proprietario 1 punto Successo per la quinta posizione.

## **F.A.Q.**

### **D1. I gettoni Cibo devono essere tenuti visibili?**

R: Sì, a meno che tutti i giocatori non decidano altrimenti prima dell'inizio della partita. In tal caso, vanno comunque rivelati durante l'assegnazione dei Punteggi Maggiori.

### **D2. È possibile usare l'azione "Attacco" anche senza aggiungere una tesserina nuova?**

R: No.

### **D3. Le azioni ottenute dalle carte abilità devono essere fatte tutte insieme, in quanto parti di un'unica sezione del turno, oppure, ad esempio, posso usarne una, poi giocare una carta Wildlife, e poi usarne un'altra?**

R: Possono essere usate in qualsiasi ordine e in qualunque momento nel proprio turno, quindi anche intervallate da altre azioni.

### **D4. Abilità "Cibo": si ricevono i 2 punti anche nel turno in cui si prende la carta abilità?**

R: No. Se il testo di una carta contraddice le regole, vale il testo della carta.

### **D5. Abilità "Mobilità": per poterla usare basta che la mia creatura abbia Migrazione, oppure deve avere per forza Attacco?**

R: Basta avere Migrazione (v. descrizione in questo regolamento).

### **D6. Abilità "Difesa": può essere usata nel proprio turno, contro un giocatore che vince una propria asta?**

R: No. È specificato che può essere usata una volta per ogni turno *degli avversari*.

### **D7. Che succede se 3 (o più) persone pareggiano in una classifica? Scalano di una posizione o di 2 (o più)?**

R: Scalano tutti di una sola posizione (v. Esempio di Punteggio Maggiore, area foresta grande).

### **D8. Carta Evento "Eccedenza di cibo": che succede se nell'ultima posizione c'è più di un giocatore a pari merito?**

R: Tutti gli ultimi prendono 3 punti Cibo.

### **D9. Il Punteggio Minore viene assegnato alla fine del turno o immediatamente? Ad esempio, un giocatore può attivare il ricevere i punti chiudendo un terreno e poi migrare da lì?**

R: Sì, può farlo: i Punteggi Minori si assegnano immediatamente.



**La Tana  
dei Goblin**

<http://www.goblins.net>