

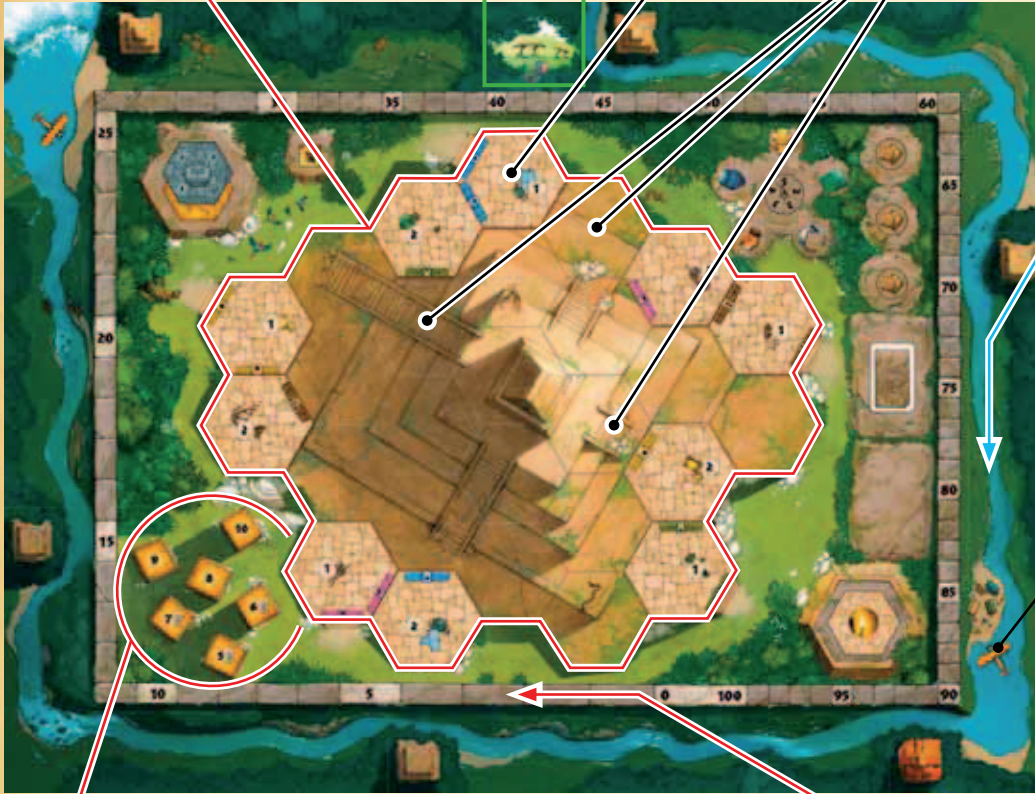
# COMPONENTI

## IL TABELLONE

Il tempio perduto è al centro del tabellone. All'inizio del gioco, 10 camere sono già state scoperte, ma nessuno scavo è ancora stato intrapreso (ecco perché sei qui!). A poco a poco, tutte le camere saranno scoperte e ogni giocatore esplorerà alcune di esse per guadagnare più punti possibili.

Una stanza già scoperta.

Spazi vuoti del tempio, che sono pertanto inaccessibili agli esploratori (visto che non sono ancora stati scoperti).



Il fiume scorre lungo il bordo del tabellone e puoi muovere su di esso in piroga. Non fa un giro completo del tabellone e, come potrai vedere nelle regole, attraversare la foresta mentre trasporti la piroga non è gratis.

I due idrovolanti mostrano le aree dove puoi consegnare i tesori.

Ci sono 6 stanze segrete al di fuori del tempio. Dal momento che sono segrete, sarà necessario giocare un segnalino passaggio segreto per esplorarle.



Il muro che circonda il tempio funge da percorso segnapunti. Ogni volta che si guadagnano punti, vengono subito segnati qui.

Il fiume collega sei edifici che sono i 6 siti in cui si trovano le informazioni e gli oggetti necessari per l'esplorazione del tempio. Nel gioco, questi sono rappresentati da "tessere azione", poste su ogni sito all'inizio del gioco.



Edificio

Una tessera azione

Uno dei 6 siti e un esempio delle tessere azione che vi si possono trovare. Qui il sito di partenza, il cui edificio è di colore arancione al fine di distinguerlo dagli altri.

## LE CARTE SPECIALI

Danno dei seri vantaggi a chi le possiede.



## LA RUOTA DEL PREZZO

Mostra il valore dei tesori che consegna.



## I TESORI

Ci sono cinque diversi tipi di tesori in questo gioco.  
Ci sono cinque tesori di ogni tipo, per un totale di 25 tesori.

I 5 tipi di tesoro



Dorso



## LE CHIAVI

Per poter attraversare le porte del tempio avrai bisogno delle chiavi. Ne esistono di cinque colori e ce ne sono sette di ogni tipo. Le chiavi possono anche essere utilizzate per guadagnare punti.

Le 5 chiavi colorate



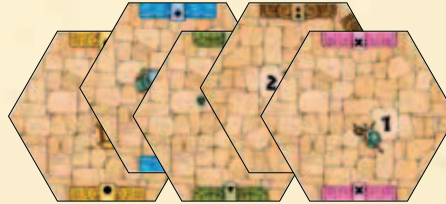
Dorso



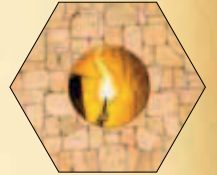
## LE STANZE LUMINOSE

Le stanze luminose hanno porte con gli stessi colori delle chiavi. Indicheremo queste stanze in base al colore/i della loro porta/e. Così, una "stanza rosa" è una stanza luminosa con una o due porte di colore rosa.

I 5 colori delle stanze



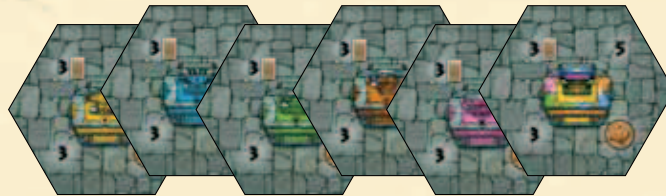
Dorso



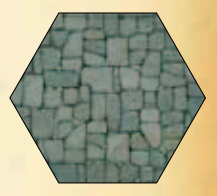
## I SANTUARI (STANZE OSCURE)

I santuari sono distinti l'uno dall'altro dai colori del loro altare. Questi sono gli stessi 5 colori utilizzati per le chiavi e le porte delle stanze luminose-colorate, ma vi è un sesto santuario il cui altare è multicolore.

I 6 santuari

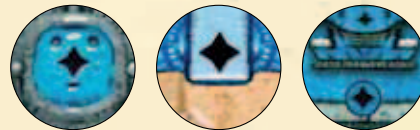


Dorso



## I COLORI

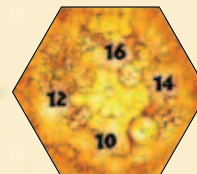
Si trova ciascuno dei 5 colori sulle chiavi, sulle porte e sugli altari.  
Si noti che ogni colore è associato ad un simbolo.



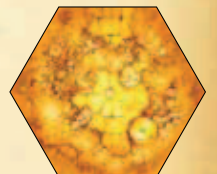
## LA STANZA DEL TESORO

Questa stanza è l'ultima del tempio ad essere posta sul tabellone.  
È unica e fa totalizzare molti punti. Assicuratevi di non perderla!

La stanza del tesoro



Dorso



## GLI ACCAMPAMENTI

Ogni esploratore ha un suo accampamento dove conserva chiavi, tesori, passaggi segreti e tessere azione.

La tenda mostra da un lato se un giocatore ha usato la sua esplorazione aggiuntiva (un'opzione che scoprirete nelle regole) e dall'altro la direzione in cui ogni round si gioca.

Nella parte inferiore di ogni campo c'è un promemoria dei punti che si possono guadagnare durante i 2 round di conteggio punti del gioco.

Il colore della tenda e le bandiere nel campo corrispondono a quello delle pedine dei giocatori.

Le aree di immagazzinamento per:

chiavi      tesori      passaggi segreti      tessere azione



La tenda

Il promemoria per il calcolo dei punti nei 2 round di conteggio.

Il colore delle bandiere e del quaderno corrisponde a quello del giocatore.

## LE PEDINE DEI GIOCATORI

Ogni giocatore ha le seguenti pedine:



20 bandiere



1 esploratore



1 cassa di equipaggiamenti



1 piroga

# PREPARAZIONE

**1** Posizionare il **tabellone** al centro del tavolo.

**2** Ogni giocatore sceglie un colore e mette il suo **accampamento** davanti a sè, così come le **20 bandiere**.

Poi, disporre le seguenti cose sul tabellone:

- A** Gli **esploratori** fuori dal tempio.
- B** La **cassa dell'equipaggiamento** sullo spazio 0/100 del percorso segnapunti.
- C** La **piroga** sulla spiaggia del sito di partenza (edificio arancione).

**3** Ogni giocatore sistema la sua **tenda** vicino al suo accampamento i modo che indichi verso **sinistra**, con il lato della bandiera e della chiave visibile.



**11** Preparare le tessere azione nel seguente modo:

Con **4 giocatori**, mescolare le **24 tessere azione** e metterne 4, scoperte, su ogni sito.

Con **3 giocatori**, prima rimuovere le 3 tessere con un 4 sul dorso.



Poi mescolare le tessere rimanenti e distribuirle tra i 6 siti come mostrato:

Con **3 giocatori**



Con **2 giocatori**



Con **2 giocatori**, prima rimuovere le otto tessere con i 3 e i 4 sul dorso.



**4** Mescolare i **6 santuari** e impilarli a faccia in su. Posizionare la **stanza del tesoro** sul fondo della pila e mettere il tutto nello spazio appropriato. Questo ti permette di sapere quale sarà il prossimo santuario ad essere scoperto.



**5** Creare una pila con gli **8 segnalini passaggio segreto**.



**6** Mettere la **ruota del prezzo** raffigurante il valore dei tesori sul cerchio appropriato. L'orientamento non è importante, ma i numeri devono essere ben allineati di fronte ai 5 simboli tesoro.

**7** Mescolare le **13 carte speciali** e metterle coperte sul tabellone a formare un mazzo da cui pescare.



**8** Mescolare i **25 segnalini tesoro** e disporli coperti su 3 pile più o meno della stessa altezza. (il lato della cassa visibile).

**9** Mescolare le **10 camere luminose** e disporle in pila, coperte.

**10** Ordinare le **35 chiavi** per colore e creare 5 pile a faccia in su vicino al tabellone.

# REGOLE DEL GIOCO

## PANORAMICA

Vesti i panni di uno dei quattro esploratori e cerchi di guadagnare più punti dei tuoi colleghi durante i due mesi di durata della spedizione.

Questi due mesi si svolgono sotto forma di 2 round, ciascuno composto da un certo numero di turni.

Durante il tuo turno, inizierai visitando uno dei 6 siti lungo il bordo con la tua piroga, al fine di recuperare una delle tessere azione. Poi avvierai uno scavo in una delle stanze del tempio con il tuo esploratore, che assegna immediatamente punti, segnati sul percorso segnapunti usando la tua cassa equipaggiamento.

Ogni round si conclude con un conteggio di punti extra.

Alla fine di questi 2 round il giocatore con più punti è incoronato esploratore dell'anno.

## INIZIO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane.

Il primo dei 2 round è giocato in senso orario. Il giocatore alla sinistra del primo è quindi il secondo, ecc. L'orientamento delle tende svolge la funzione di promemoria.

Prima che il turno cominci, ogni giocatore (in ordine di turno e partendo dal primo) sceglie liberamente due chiavi dalla riserva e le mette davanti a sé, vicino al suo accampamento.

Questa area rappresenta il tuo **zaino**.

Queste chiavi ti permetteranno di passare attraverso le porte dello stesso colore all'interno del tempio o per pagare l'attraversamento della foresta (vedi più avanti).



## IL TURNO DI GIOCO

Ogni turno è diviso in 2 fasi.

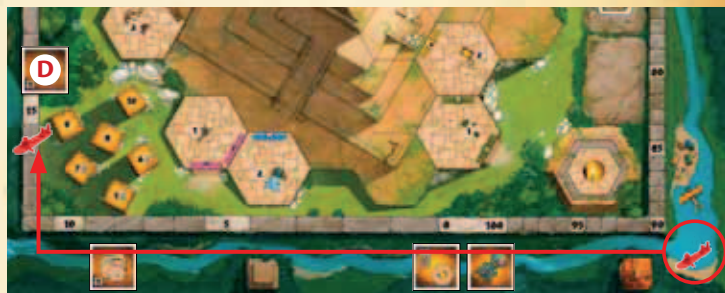


**1) LA FASE PIROGA**, durante la quale prendi una tessera azione e immediatamente se ne applica l'effetto. Questa fase è **obbligatoria**.



**2) LA FASE ESPLORATORE**, nella quale esplori una stanza e guadagni punti. Questa fase è **opzionale**.

E' tuttavia altamente consigliato esplorare una nuova stanza ad ogni turno, in modo da rimanere in corsa!



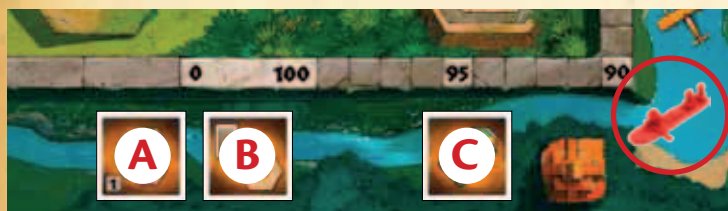
Se vuoi prendere una tessera da un sito più avanti rispetto a quello dove si trova attualmente la tua piroga (qui, D), devi navigare lungo il fiume in modo da raggiungere il sito in questione (andando in **senso orario**).

La navigazione è gratis, ma non è permesso avanzare più di 5 siti con uno spostamento di piroga.

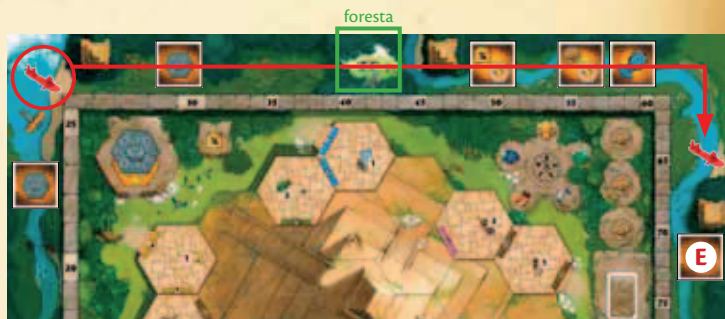


### 1) LA FASE PIROGA

All'inizio di ogni turno puoi prendere una qualsiasi tessera azione che è ancora sul tabellone, a patto che sia fatto seguendo le seguenti condizioni:



Se vuoi prendere una tessera dal sito dove la tua piroga si trova al momento (nell'esempio A, B o C), prendi la tessera che vuoi, mettila nello spazio appropriato del tuo accampamento e svolgi l'azione raffigurata (le azioni saranno spiegate più avanti).



Se la tua piroga attraversa la foresta durante il movimento, devi **immediatamente** pagare con una chiave a scelta presa tra quelle nel tuo **zaino**. La chiave viene rimessa nella riserva.



**NOTA:**

se non puoi pagare con una chiave, devi muovere la tua cassa equipaggiamento indietro di 10 spazi lungo il percorso segnapunti.



## 2) LA FASE ESPLORATORE

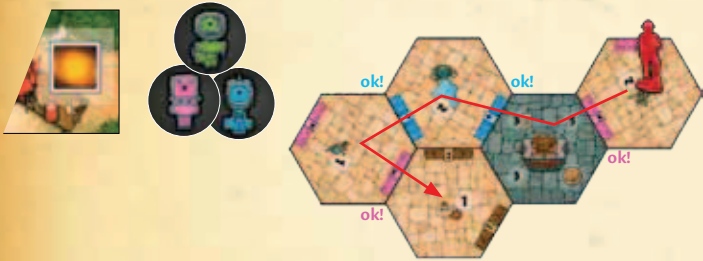
Avviene in due fasi:

### A) Movimento e B) Scavo

**A) Movimento.** Muovi il tuo esploratore in una stanza dove ancora non hai piantato una bandiera.

- ◆ Nel tempio, puoi muoverti passando solo da stanze che sono già state scoperte (non puoi quindi passare dagli spazi vuoti sul tabellone)
- ◆ Per entrare o uscire dal tempio devi quindi passare attraverso una porta che collega direttamente con l'esterno.
- ◆ Per attraversare una porta devi avere una chiave dello stesso colore **nel tuo zaino**.

NB: in realtà non paghi con la chiave per passare attraverso la porta, devi solo disporre di una chiave del colore giusto tra quelle in tuo possesso, per poter così muovere attraverso la porta in questione.



◆ La porta non deve comparire su entrambi i lati della parete per poter essere attraversata. Qui, la porta blu ti consente di andare anche dalla stanza rosa a quella blu.



◆ Al contrario, se ci sono 2 porte con colori diversi sui due lati del muro, devi essere in possesso delle due corrispondenti chiavi per attraversare (in questo caso, una chiave gialla e una verde).



◆ La distanza dello spostamento è illimitata.

◆ Un esploratore può lasciare il tempio da una porta e rientrare da un'altra (sempre che abbia le giuste chiavi).



### Salvataggio

Un giocatore che, a causa di errori di calcolo, si ritrova bloccato al punto di non essere in grado di condurre nuovi scavi, può eccezionalmente acquistare una chiave e aggiungerla al suo zaino. Questa chiave gli costa 10 punti.

**B) Scavo.** Quando hai raggiunto la stanza desiderata, inizia uno scavo:

Ogni stanza contiene uno o più bonus. Scegli lo spazio libero che più ti interessa e mettilci sopra una tua bandiera così da beneficiare immediatamente dei vantaggi mostrati, che sono: punti, carte speciali o occasionalmente tesori.



Esempi:

stanza luminosa	stanza del tesoro	stanza segreta	santuario	santuario
1 pt	16 pt	7 pt + 1 carta	3 pt + 1 carta	1 tesoro

Mettere una bandiera sul tabellone fa terminare il turno del tuo esploratore, e potrai muovere ancora solo nel prossimo turno. Eccezioni: passaggio segreto (pag. 8) o esplorazione aggiuntiva (pag. 9).

**Nota: un esploratore può mettere una sola bandiera del suo colore in ogni stanza!**

### Stanze luminose

In ogni stanza luminosa c'è solo uno spazio che offre punti. Tuttavia, fare ricerche in una stanza luminosa è ancora una buona idea anche se l'avversario ha già preso il bonus dal momento che si guadagnano punti anche nei seguenti modi:

- ◆ 1 punto per ogni porta nella stanza in cui hai appena piantato una tua bandiera;
- ◆ 1 punto per ogni porta dello stesso colore nelle stanze che già contengono una delle tue bandiere (ovunque nel tempio).

Esempi:

Questa è la tua 1.a stanza verde

= 2 punti:

2 porte (A e B)



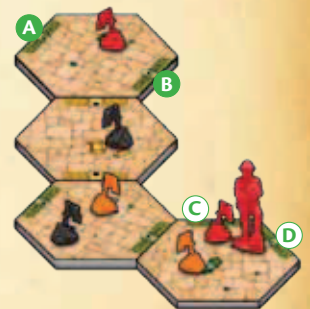
Questa è la tua 2.a stanza verde

= 4 punti:

2 nuove porte (C e D)

+

2 vecchie porte (A e B)



Questa è la tua 3.a stanza blu

= 5 punti:

2 nuove porte (A e B)

+

3 vecchie porte (X, Y e Z)



## LE TESSERE AZIONE

Ogni tessera riporta una o più azioni. Puoi usarle **tutte**. La tessera qui a fianco, ad esempio, ti permette di svolgere le seguenti azioni: prendere un tesoro, prendere un segnalino passaggio segreto e guadagnare punti.

Importante: se sulla tessera sono riportate più azioni, puoi svolgerle nella sequenza che preferisci.



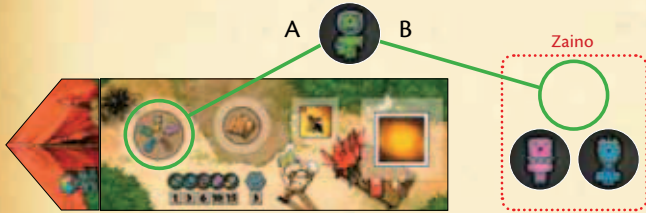
### LE AZIONI



**Chiave colorata:** prendi una chiave del colore raffigurato e decidi subito dove la vuoi posizionare:

- o A, a faccia in giù nel tuo accampamento per totalizzare punti nei 2 round di conteggio punti.

- o B, a faccia in su nel tuo zaino in modo da agevolare i tuoi spostamenti e/o pagare per attraversare la foresta.



**Chiave multicolore:** come sopra, ma puoi scegliere una chiave di qualsiasi colore.

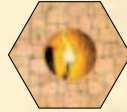


**Tesoro:** prendi i **primi 3** tesori da una pila a piacere, scegline uno in segreto e mettilo coperto nel tuo accampamento. Rimetti gli altri due **sopra** alle pile.



**Carta speciale:** prendi le **prime 3** carte dalla cima del mazzo, scegline una e mettila coperta davanti a te. Puoi giocarla immediatamente o tenerla per usarla successivamente. Rimetti le altre due carte **sopra** al mazzo.

Gli effetti delle carte sono spiegati a pagina 10.



**Scoprire una stanza luminosa:** prendi le **prime 3** tessere dalla pila, scegline una e posizionala su un qualsiasi spazio vuoto sul tabellone. Sei libero di scegliere il suo orientamento. Rimetti le altre due tessere **in cima** alla pila.



**Passaggio segreto:** prendi un segnalino passaggio segreto e mettilo nel tuo accampamento.



**Bonus:** guadagni immediatamente il numero di punti mostrato.



**Scoprire un santuario:** prendi **la** tessera dalla cima della pila e posizionala su un qualsiasi spazio vuoto sul tabellone. L'orientamento non è importante visto che non ha nessuna porta.



**Punteggio:** scegli un colore delle stanze. In quel colore totalizzi 1 punto per ogni porta nelle stanze dove hai già una bandiera.

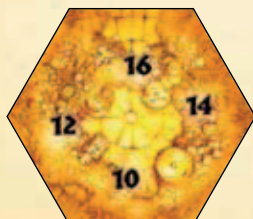
NB: solo tu guadagni punti con questa azione.

Nell'esempio a fianco, il rosso potrebbe guadagnare 5 punti con le porte blu, mentre se facesse questa azione l'arancione guadagnerebbe solo 3 punti.



## NOTE SULLE STANZE

◆ Il piazzamento della camera del tesoro è automatico: appena ci sarà solo uno spazio libero nel tempio verrà subito messa lì. Successivamente sarà possibile esplorarla.



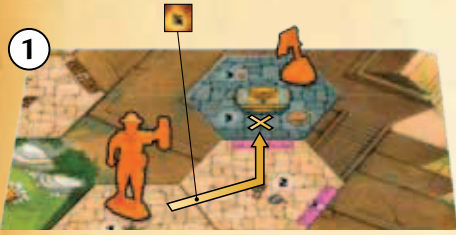
◆ Le 6 stanze segrete sono accessibili solo dall'esterno del tempio e giocando un passaggio segreto. NB: possono essere esplorate in qualsiasi ordine.



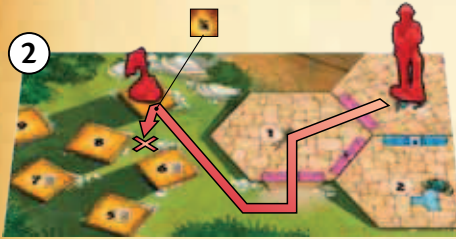
## USARE I PASSAGGI SEGRETI

Un passaggio segreto permette al vostro esploratore di attraversare una (e solo una) parete o porta per la quale non si dispone di una chiave. Quando giochi un segnalino passaggio segreto, questo ritorna nella riserva. Il passaggio si apre, entri nella stanza e... ora hai 3 opzioni: 1) continui sulla tua strada come al solito; 2) posizioni una bandiera e il tuo esplora-

tore si ferma; 3) posizioni una bandiera e il tuo esploratore lascia immediatamente la camera tramite il passaggio segreto prima che questo si richiuda. Negli esempi che seguono, le chiavi del giocatore e il segnalino/i utilizzato/i sono indicati sotto o vicino al tabellone. La bandiera è quella piantata in questo turno e le frecce indicano dove l'esploratore termina il suo movimento.



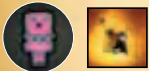
1 L'arancione attraversa il muro, poi continua direttamente verso l'altare giallo grazie alla sua chiave rosa.



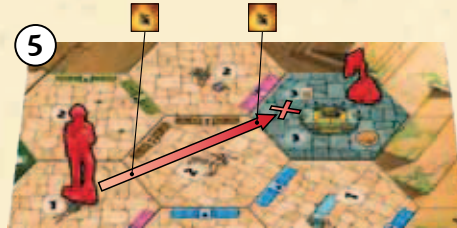
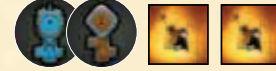
2 Il rosso lascia il tempio grazie alla sua chiave rosa, entra nella stanza segreta +10 scartando un passaggio segreto, pianta una bandiera ed esce per non restare chiuso dentro. Il suo movimento è quindi finito.



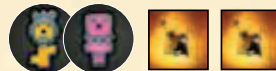
3 Il nero passa attraverso la porta giocando il suo segnalino, poi esplora la stanza rosa e decide di restare lì, perchè vuole andare verso l'altare giallo nel turno seguente (passando attraverso la porta rosa)



4 Il primo passaggio segreto permette l'accesso alla stanza marrone, il secondo all'altare giallo, che il beige decide di lasciare immediatamente. Gli è costato molto, ma è un movimento lecito.



5 Anche qui, il rosso usa due segnalini per raggiungere l'altare giallo, ma decide di rimanere, perchè la chiave rosa gli permetterà di continuare la sua esplorazione nel prossimo turno.



**Importante:** notare che se un esploratore entra ed esce da una stanza grazie ad un passaggio segreto deve immediatamente fermarsi dopo aver attraversato la stessa parete o la stessa porta per la seconda volta (vedi gli esempi 2 e 4).

## CONSEGNARE I TESORI

Al fine di massimizzare i punti per i tesori che si accumulano nel vostro campo durante il gioco è necessario che questi vengano consegnati ad uno degli idrovolanti.

La consegna può avvenire solo quando la tua piroga passa su un idrovolante **mentre si sposta da un sito all'altro**: interrompi momentaneamente il movimento per consegnare il tuo tesoro, quindi prosegui verso la tua destinazione.

La consegna avviene in 3 fasi:



1. Scarta quanti tesori vuoi di un solo tipo (rimettili nella scatola).
2. Guadagna i punti indicati sulla ruota del prezzo (che variano da 2 a 5).
3. Gira la ruota di uno spazio in senso orario, cosa che avrà l'effetto di cambiare il valore delle prossime consegne.

### Note:

- Non è possibile effettuare una consegna senza muovere la propria piroga (eccezione: carta speciale, pag. 10).

- Se fai uno spostamento abbastanza lungo con la tua piroga, a volte è possibile visitare entrambi gli idrovolanti in una volta sola e quindi fare due consegne. In questo caso la ruota del prezzo è girata di uno spazio dopo ciascuna delle consegne.

### Un esempio di consegna:

- Andando dal sito A al sito B, il rosso ferma all'idroplano per fare una consegna.
- Consegna 4 maschere. 
- Il valore attuale delle maschere è 3.
- Egli totalizza subito, quindi, 12 punti.
- La ruota del prezzo viene girata. 
- Il rosso continua il suo movimento verso B e prende la tessera X. Il gioco prosegue normalmente.





Una sola volta per round hai la possibilità di usare la bandiera o la chiave raffigurate davanti alla tua tenda. Dopo puoi:



- O fare un'esplorazione aggiuntiva;
- O prendere una chiave a tua scelta, che deve essere messa nel tuo **zaino** e non nell'accampamento.

Per indicare che hai usato questa opzione, capovolgi la tua tenda.



Se opti per una esplorazione aggiuntiva, questa può essere svolta **in qualsiasi momento** durante il tuo turno. Puoi quindi svolgere una fase esploratore prima della fase piroga, o finire il turno con una seconda fase esploratore.



Svolgi la tua esplorazione aggiuntiva, poi gioca il tuo turno come al solito.



Gioca il tuo turno come al solito, poi svolgi la tua esplorazione aggiuntiva.

## FINE DEL PRIMO ROUND

Il primo round finisce quando i 6 siti sono stati svuotati dalle loro tessere azione. Il giocatore che ha preso l'ultima tessera finisce il suo turno normalmente. Vi è poi un round di punteggio intermedio.

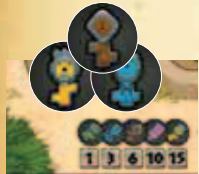
## PUNTEGGIO INTERMEDIO

**Notare che per tutte le possibilità di punteggio elencate qui sotto sono prese in considerazione solo le chiavi conservate nel campo. Le chiavi nello zaino non assegnano mai punti.**

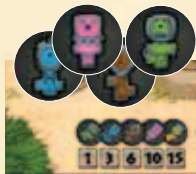


### 1. Conteggiare le chiavi

Ogni giocatore rivela le chiavi che ha collezionato nel suo accampamento e guadagna punti in base alla seguente tabella. Più chiavi diverse ha un giocatore, più punti gli vengono assegnati, fino ad un massimo di 15 punti per un set completo.



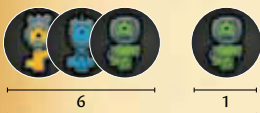
3 chiavi differenti = 6 punti



4 chiavi differenti = 10 punti

In caso di chiavi doppie i punti di ogni set vengono conteggiati separatamente.

Esempio 1



Totale: 7 punti

Esempio 2



Totale: 13 punti



### 2. Conteggiare gli altari

Per ogni santuario, tra i giocatori che gli hanno posizionato una bandiera sopra, il giocatore che ha il maggior numero di chiavi corrispondenti al colore dell'altare guadagna 3 punti.

In caso di parità, ciascun giocatore guadagna 3 punti.

Se nessun giocatore con una bandiera in questa stanza ha una chiave di quel colore, ognuno guadagna 3 punti.

Alcuni esempi per gli altari:



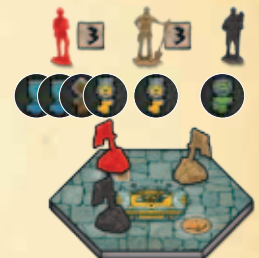
Indipendentemente dal numero di chiavi il rosso è l'unico giocatore nella stanza e guadagna immediatamente 3 punti.



Il rosso e l'arancione guadagnano entrambi 3 punti visto che nessuno ha chiavi gialle.



Il nero guadagna 3 punti perchè è l'unico giocatore con la chiave gialla.



Il rosso e il beige guadagnano entrambi 3 punti perchè entrambi hanno la chiave gialla, mentre il nero non ce l'ha.



Qui solo l'arancione guadagna punti perchè ha più chiavi gialle dei suoi avversari.



Per l'altare multicolore contare il numero totale di chiavi nell'accampamento, indipendentemente dal colore.

Una volta che tutti i punti sono stati annotati, i giocatori possono nascondere le loro chiavi girandole a faccia in giù.

**Saranno conteggiate ancora alla fine del gioco.**

## PREPARAZIONE DEL SECONDO ROUND

Gira la tenda in modo che l'opzione chiave/esplorazione aggiuntiva sia ancora visibile, così che tu possa ancora usarla durante questo round.

Attenzione, questa volta la tenda viene messa **alla destra** dell'accampamento, perchè la direzione di gioco cambia in questo secondo round.



Come all'inizio del gioco, tutte le piroghe vengono posizionate nel sito di partenza (edificio arancione).



Il giocatore che ha giocato per ultimo durante il primo round diventa il primo giocatore. La direzione di gioco è invertita: il secondo giocatore è quindi alla sua destra, ecc.



Raccogliere tutte le tessere azione, mescolarle e distribuirle come mostrato a pagina 3.



Naturalmente il fiume continua a scorrere in senso orario e il movimento delle piroghe non è affetto da cambiamento della direzione di gioco.

## FINE DEL ROUND E FINE DEL GIOCO

Il secondo round si conclude allo stesso modo del primo (tutte le tessere azione sono state prese e giocate), **ma** vi è poi un turno speciale durante il quale ogni giocatore può muovere il suo esploratore per l'ultima volta in modo da piantare un'ultima bandiera e guadagnare punti. Poi si svolge il conteggio finale.



### CONTEGGIO FINALE

Il conteggio finale è esattamente uguale a quello alla fine del primo round ma con l'aggiunta dei seguenti due elementi:



**1** Ogni tesoro che non sei stato in grado di consegnare vale comunque 1 punto.



**2** Alcune carte speciali (vedi sotto) assegnano i punti indicati.

**Il giocatore con più punti al termine del conteggio finale vince la partita. In caso di un pareggio, i giocatori condividono la vittoria.**

### LE CARTE SPECIALI

- ◆ Una carta speciale può essere giocata subito o tenuta per un turno successivo.
- ◆ Puoi giocarla in un momento qualsiasi del tuo turno e puoi anche giocare più di una carta nello stesso momento.

- ◆ Una carta (ad esempio un passaggio segreto) può anche essere giocata alla fine della partita durante il tuo ultimo movimento.
- ◆ Quando giochi una carta, scartala scoperta sulla roccia vicino al mazzo.



Usa questa carta come un segnalino passaggio segreto.



Durante **una** consegna, **ogni** tesoro ti fa guadagnare +2 punti.



**Durante il conteggio finale:** Ogni carta vale 3 punti. Ma se le hai tutte possono farti guadagnare 12 punti!



Gioca questa carta per svolgere una esplorazione aggiuntiva.



Durante **una** consegna puoi consegnare tutti i tipi di tesoro che desideri con una sola azione. (La ruota del prezzo viene girata una sola volta, al termine della consegna)



**Durante il conteggio finale:** Assegna 5 punti



Prendi una chiave a scelta dalla riserva. Puoi metterla nello zaino o nel tuo accampamento.



Puoi fare **una** consegna senza dover passare da un idrovolante con la tua piroga.



**Durante il conteggio finale:** Assegna 2 punti per ogni tipo di stanza luminosa (colore della porta) in cui hai almeno una bandiera.



Non devi pagare la chiave richiesta quando attraversi la foresta (può essere usata una sola volta).

- ◆ In seguito all'uso di un passaggio segreto, è possibile che il vostro esploratore inizi il turno in una stanza dove ancora non dispone di una bandiera. In tal caso si può anche scegliere di non spostare il proprio esploratore e di piantare una bandiera nella stanza.
- ◆ Se prendi la tessera doppio tesoro puoi svolgere un'azione tesoro due volte. È possibile effettuare queste due azioni sulla stessa pila tesoro o su due pile diverse.
- ◆ Se nella riserva non ci sono più chiavi del colore indicato sulla tessera azione che hai scelto, puoi prendere una chiave di un colore diverso a tua scelta.
- ◆ Gli oggetti presi dalla parte destra del tabellone (tesori, carte speciali, camere luminose) sono tutti scelti nello stesso modo: si prendono i primi 3, se ne seleziona uno e si rimettono gli altri due **in cima** alla pila originale.
- ◆ Una chiave che è stata messa nell'accampamento non può mai essere spostata nello zaino e viceversa. Pensa attentamente prima di scegliere dove metterla.



- ◆ Quando restano solo poche tessere azione a disposizione, si potrebbe essere tentati di fare un giro completo del tabellone con la piroga per passare un idrovolante. Ma questo non è permesso. Il massimo movimento è di 5 siti!
- ◆ All'inizio del secondo round, non dimenticare che le piroghe tornano automaticamente alla casella di partenza (edificio arancione), mentre gli esploratori continuano da dove erano rimasti alla fine del primo round.
- ◆ Devi sempre **prima** prendere una carta azione (spostando o no la tua piroga), quindi esplorare. L'unica eccezione è se giochi una esplorazione aggiuntiva all'inizio del tuo turno.
- ◆ E' perfettamente lecito unire la tua esplorazione aggiuntiva con la carta speciale che ha lo stesso effetto, così da permetterti di intraprendere tre esplorazioni durante lo stesso turno.
- ◆ Un giocatore non può mai intraprendere scavi nella stessa stanza più di una volta. Gli è comunque certamente consentito di passare attraverso quella stanza o fermarsi lì, anche se non per piantare una seconda bandiera nel tentativo di guadagnare punti.

## VARIANTI

### Variante "Più controllo"

Se desideri avere un maggiore controllo sui tesori, è possibile disporli su 2 pile e posizionare 3 tesori a faccia in su sul tavolo. Un giocatore che prende un tesoro può prendere uno dei 3 a faccia in su o, come nel gioco base, prenderne 3 da una pila, ecc. Se viene scelto un tesoro a faccia in su, questo viene immediatamente sostituito da uno preso dalla cima di una delle due pile.



### Variante "Gioco breve"

Puoi decidere di giocare senza l'opzione chiave / esplorazione aggiuntiva (pagina 8), giocando quindi solo con il lato "neutro" delle tende. Questo riduce il gioco, ma rimuove alcune sottigliezze tattiche.



## NOTE E CONSIGLI TATTICI

- ◆ Mai sottovalutare i punti che le chiavi conservate al campo possono far guadagnare. Possono essere contate due volte e, in aggiunta, far guadagnare punti con gli altari.
- ◆ Ai principianti verrà spontaneo caricare il proprio zaino con cinque chiavi di colore differente in modo da essere certi di poter andare ovunque. Ma fare questo costa azioni, e probabilmente alla fine non ci sarà bisogno di tutte quelle chiavi. Il giocatore esperto usa un minor numero di chiavi ma ottimizza il suo gioco. Questo fa guadagnare più punti, ma è anche più rischioso...
- ◆ Se sei l'ultimo giocatore nel round, sii consapevole che il tuo ultimo movimento con la piroga sarà forzato (dovrai prendere l'ultima tessera azione) e che ti costerà una chiave se dovrai passare attraverso la foresta.
- ◆ Accade spesso che la stanza del tesoro non ha porte di accesso alla fine della partita. Sarà quindi accessibile solo attraverso un passaggio segreto...

- ◆ Anche se ce ne sono abbastanza per tutti i giocatori, i passaggi segreti sono comunque piuttosto rari e dovrebbero essere usati con attenzione.
- ◆ Tra le stanze luminose ci sono 5 porte di colore diverso e 4 sale per ogni colore (2 già scoperte sul tavolo all'inizio del gioco e 2 nella pila). Ogni colore ha esattamente le stesse configurazioni di porte. Spesso è utile essere a conoscenza di queste configurazioni, a seconda di cosa si spera di collegare quando si scopre una delle camere rimanenti nella pila.

