



Storia

Dopo aver vissuto estenuanti avventure esplorando dungeon e massacrando mostri, anche gli eroi hanno bisogno di una vacanza, e tu dovrai riuscire a mettere in piedi un Resort degno del loro prestigio. Dovrai sfruttare al meglio il talento dei tuoi lavoratori e i benefici delle tue attrazioni per richiamare sventurati turisti ed eroi desiderosi di godersi un meritato riposo. Ma attenzione, perchè un Resort ricercato può essere spesso

preda di attacchi da parte di pirati, giganti a due teste ed altri temibili mostri! Gli Eroi potranno difendere le tue attrazioni (rischiando la loro preziosa vita) o darsela a gambe, lasciando i mostri liberi di far piazza pulita dei tuoi poveri turisti indifesi. Durante la villeggiatura dovrai assoldare i migliori lavoratori e richiamare gli eroi più forti, solo così il tuo Resort potrà diventare EPICO!

Legenda

Ospitalità	★
Oro	🟡
Unità di lavoro	👤
Turista	👤
Salute Eroe	❤️
Forza Eroe / Mostro	👤
Punti Vittoria	💎
Blocco Abilità/Pila Lavoratore	🔒
Danno	🔥

Panoramica del gioco

Nel corso della partita i giocatori dovranno sviluppare il loro Resort, richiamando turisti ed eroi, addestrando i lavoratori e respingendo gli attacchi dei mostri per guadagnare il maggior numero di Punti vittoria. I Punti Vittoria sono conteggiati al termine della partita e vengono assegnati grazie alle attrazioni, agli eroi ristorati e quelli ancora in vita a fine partita. La partita termina nella stagione in cui il mazzo dei mostri si esaurisce.

Componenti

Attrazioni - Vengono piazzate di fronte al giocatore e costituiscono il suo Resort. Le Attrazioni producono punti Ospitalità ★ utili per richiamare Turisti 👤 ed Eroi, ed Oro 🟡 necessario a migliorare le Attrazioni e ad addestrare i lavoratori. Avere più 👤 su una carta Attrazione permette di guadagnare più 🟡 ma in genere ciò garantisce meno ★. Ogni Attrazione garantisce Punti Vittoria 💎 al termine della partita.

- Ogni Attrazione appartiene ad una tipologia (Svago, Relax, Cucina, Adrenalina, Lusso). Alcune Carte Turista offrono 👤 aggiuntivi per specifiche tipologie di Attrazioni, e alcuni Lavoratori sono più efficienti se assegnati a certi tipi di Attrazioni.
- Ogni attrazione richiede forza lavoro pari al numero di 👤 indicati su di essa. La forza lavoro è fornita dai Lavoratori assegnati a quella Attrazione: ogni simbolo 👤 sul lavoratore soddisfa un 👤 sull'Attrazione. Per ogni 👤 non apportato dai Lavoratori, un 👤 abbandona l'Attrazione.
- Le attrazioni di livello superiore hanno dei benefici utilizzabili solamente se l'Attrazione è a pieno organico (ossia i Lavoratori assegnati a quella Attrazione forniscono tutti i 👤 richiesti).
- Le Attrazioni senza Eroi a difesa possono subire dei danni. Un'Attrazione viene distrutta se subisce un numero di danni uguale al numero di 🔥 presenti su di essa.



Carte Turista - Richiamate dal Molo spendendo ★. Per indicare i Turisti che soggiornano in un Resort piazzare i 👤 sulle carte Attrazione. Gli spazi presenti sulle Attrazioni devono essere riempiti partendo dal primo spazio a sinistra, e i 👤 una volta piazzati non possono essere ridistribuiti tra le Attrazioni.

- Alcuni Turisti sono interessati a determinate tipologie di Attrazioni (ad esempio Relax o Cucina) ed in questo caso forniscono 👤 aggiuntivi che devono essere piazzati sulla specifica tipologia di Attrazione indicata.



Turisti stagionali - Speciale Carta Turista usata solo in partite con **4** **GIOCATORI**. E' sempre disponibile al Molo e può essere richiamata come una normale Carta Turista. Quando richiamate questo tipo di carta, invece di scartarla, piazzate un segnalino **🔒** su di essa, in tal modo la carta non sarà più disponibile fino al termine della stagione. Il segnalino **🔒** è poi rimosso nella **Fase V - Fine Stagione**.

Lavoratori - I Lavoratori aiutano i giocatori a gestire le Attrazioni e in alcuni casi offrono dei bonus particolari. Ogni simbolo **👤** presente su una carta Lavoratore soddisfa la richiesta di **👤** presente sull'Attrazione alla quale il Lavoratore è assegnato.

I giocatori iniziano la partita con un set di Lavoratori base (Apprendista, Artista di strada, Fannullone) alcuni dei quali possono essere addestrati come Lavoratori Specializzati. I Lavoratori Specializzati si ottengono utilizzando l'abilità **ADDESTRAMENTO** di alcuni Lavoratori (come ad esempio Apprendista, Artista di Strada o Artigiano). Essi garantiscono una maggiore efficienza e sono dotati di abilità speciali.

Per usare l'azione **ADDESTRAMENTO** un giocatore deve:

1. Pagare Oro **👉** pari al costo indicato sul Lavoratore Specializzato voluto.
2. Scartare dalla mano un Lavoratore con l'abilità Addestramento.
3. Aggiungere il Lavoratore Specializzato alla propria mano. Quindi piazzare un segnalino **🔒** sulla pila dov'era presente la carta scelta.

*Nota: Lavoratori che non hanno l'abilità **ADDESTRAMENTO** non possono essere addestrati per ottenere nuovi Lavoratori.*

Alcuni Lavoratori hanno l'abilità **SCARTA**, un'abilità speciale che aiuta i giocatori nel corso della partita. Per utilizzare l'abilità, il giocatore deve scartare il Lavoratore dalla mano alla propria pila dei Lavoratori scartati.

Eroi - Richiamati presso il proprio Resort pagando **★**. Gli Eroi sono in cerca di riposo e se sopravvivono fino a fine stagione con la salute piena (indicatore Salute **❤️** copre lo spazio **💗** più a destra), vengono messi da parte e forniranno Punti Vittoria **💎** al termine della partita.



Quando un Mostro **ATTACCA!**, un giocatore può scomodare gli Eroi e richiedere il loro aiuto nel difendere i Turisti e combattere il Mostro. In questo caso l'Eroe perde **❤️** e può abbandonare il Resort. Un Eroe può anche scegliere di darsela a gambe e fuggire verso un'altra Attrazione per evitare l'**ATTACCO!**.

ATTACCO! & DOPPIO ATTACCO! - Se vengono pescate dal Mazzo Principale, rivelate la prima carta dal Mazzo dei Mostri per vedere quale Mostro attaccherà. Preparatevi!



Mostro - Attratti dal Resort con più Turisti **★**, Eroi o Oro **👉**, i Mostri divorano i Turisti dei giocatori a meno che un Eroe decida di affrontarli. Se un Mostro attacca un'Attrazione senza Eroi e Turisti, l'Attrazione viene danneggiata ed acquisisce un segnalino Danno **🔥**, con il rischio che venga distrutta.



Segnalini danno - Vengono posti sulle Attrazioni per indicare i danni subiti. Se un'Attrazione accumula un numero di Segnalini Danno pari al proprio limite **🔥**, l'Attrazione viene distrutta. I danni vengono rimossi quando un'Attrazione viene migliorata.



Segnalini blocco - Vengono posti sulle pile Lavoratori o sulle Attrazioni per indicare che non sono più disponibili fino alla fine della stagione.



Tessera Capitano di porto - Indica chi è il primo giocatore all'inizio di ogni stagione. Il primo giocatore che durante la Stagione sceglie l'azione passare, ottiene immediatamente la tessera Capitano di porto.



Monete d'Oro - Si accumulano ogni volta che un giocatore mantiene la Tessera Capitano di Porto. Quando un nuovo giocatore diventa Capitano di Porto, guadagna l'Oro accumulato su di essa.



Turisti - Quando una Carta Turista viene richiamata dal Porto, il numero di Turisti indicato può essere distribuito tra le Attrazioni, riempiendo gli spazi da sinistra verso destra.



Segnalini Salute - Sono utilizzati per tenere traccia della Salute degli Eroi. Se il segnalino **❤️** si trova nello spazio più a sinistra e l'Eroe viene ferito, l'Eroe viene scartato nella pila degli scarti del Molo. Durante Fase V - Fine Stagione, dopo aver riempito il Molo, gli Eroi con la Salute piena vengono messi da parte e daranno Punti Vittoria a fine partita. Tutti gli altri Eroi guadagnano 1 **❤️** al termine di ogni Stagione.



Schede Risorse e Indicatori Risorse

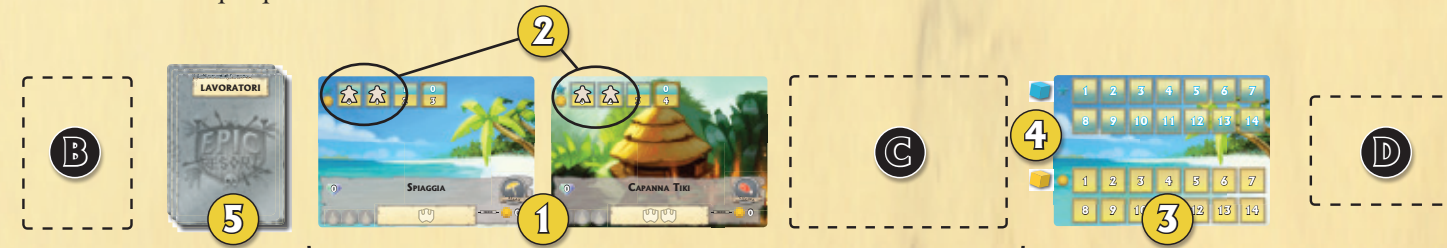
Utilizzati per aggiornare l'Oro e l'ospitalità a disposizione dei giocatori. Se si ottengono Risorse, spostare il rispettivo indicatore verso destra. Quando si spendono Risorse, l'indicatore viene mosso verso sinistra. *Nota: Oro e Tendenza sono entrambi limitati ad un massimo di 14.*



Preparazione Giocatori

Lo spazio di tavolo di fronte ad ogni giocatore costituisce il Resort di ognuno. Ogni giocatore all'inizio della partita predispone il suo Resort di partenza:

1. Prende 1 **Spiaggia** e 1 **Capanna Tiki** ponendoli l'uno di fianco all'altro.
2. Piazza **★ ★** su entrambe le Attrazioni, **Spiaggia** e **Capanna Tiki**, partendo dagli spazi più a sinistra (in totale ogni giocatore inizia con 4 **★**).
3. Piazza una Scheda Risorse accanto alle Attrazioni.
4. Sistema un Indicatore Ospitalità **👉** e un Indicatore Oro **👉** accanto alla Scheda Risorse. *(Tutti i giocatori cominciano la partita con 0 Ospitalità e 0 Oro).*
5. Prende 7 carte **Apprendista**, 3 carte **Artista di Strada** e 3 carte **Fannullone** e le mischia insieme per formare il proprio Mazzo Lavoratori.



Aree Giocatore

- A. Resort** - L'insieme delle Attrazioni (massimo 3) poste di fronte ad ogni giocatore.
- B. Pila degli Scarti Giocatore** - Ogni giocatore ha una propria pila dove scartare i Lavoratori utilizzati. Alla fine di ogni Stagione tutti i Lavoratori assegnati e quelli in mano vengono posti in questa pila. Se il Mazzo Lavoratori termina, mischiare la propria pila degli Scarti per formare un nuovo Mazzo Lavoratori.
- C. Slot Attrazioni aggiuntive** - Alla destra delle Attrazioni iniziali ogni giocatore ha uno spazio aggiuntivo (vuoto) che può occupare durante la partita.
- D. Pila degli Eroi** - Al termine di ogni Stagione, gli Eroi con la Salute piena vengono spostati in questa area per essere conteggiati a fine partita nel totale dei Punti Vittoria **💎**.

Preparazione Area di Gioco

Di seguito viene mostrato come fare il setup in base al numero di giocatori.
L'immagine di lato mostra il setup per una partita a 2 giocatori.

1. Dividete le carte Attrazione in base al loro livello, mischiate ogni livello separatamente e piazzate i tre mazzi a faccia in su a formare l'**Area Offerta Attrazioni**. Sposta al di sotto della rispettiva pila la prima carta di ciascuna delle tre pile così che siano visibili 2 Attrazioni per ogni livello. Durante la partita i giocatori possono acquistare solamente le Attrazioni visibili.
2. Formate una pila con tutte le 6 carte **Lavoratore a giornata** e ponetela nell'Area Addestramento Lavoratori.
3. In base al numero di giocatori scegliete casualmente carte Lavoratore Specializzato aggiuntive (diverse tra loro). Per ogni Lavoratore Specializzato selezionato formate una pila, ognuna contenente le 4 copie del Lavoratore scelto. Ponete le pile nell'Area Addestramento Lavoratori.

- 2 GIOCATORI** - 4 carte Lavoratore Specializzato aggiuntivi
- 3 GIOCATORI** - 4 carte Lavoratore Specializzato aggiuntivi
- 4 GIOCATORI** - 5 carte Lavoratore Specializzato aggiuntivi






Per la Vostra prima partita consigliamo di usare: Maitre, Bartender, Contabile, Facchino, Scudiero (**4 GIOCATORI**). Utilizzando combinazioni differenti è possibile avere partite sempre diverse.

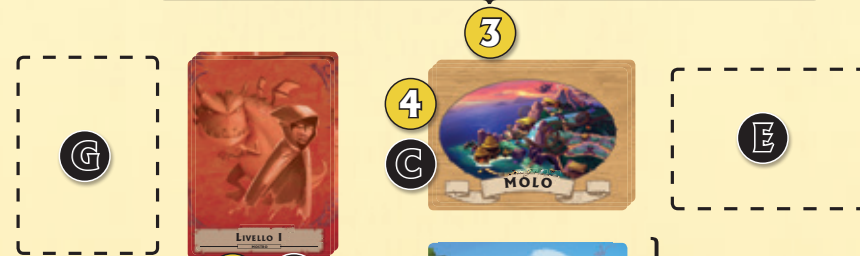
4. Mischiate insieme le carte Eroe, Turista, **ATTACCO!** e **DOPPIO ATTACCO!** per formare il **Mazzo Principale**.
5. In base al numero di giocatori pescate carte dal **Mazzo Principale** e ponetele a faccia in su accanto ad esso per creare il **Molo**:
 - 2 GIOCATORI** - 6 carte Molo
 - 3 GIOCATORI** - 7 carte Molo
 - 4 GIOCATORI** - 7 carte Molo, 1 carta Turisti Stagionali

Se durante il setup vengono rivelate carte **ATTACCO!** o **DOPPIO ATTACCO!**, queste vengono rimischiate nel **Mazzo Principale** e immediatamente rimpiazzate con delle nuove.

6. Separate le carte Mostro in base al loro Livello e mischiate ogni Livello separatamente. Quindi formate il mazzo dei Mostri ponendo le carte di Livello III in fondo, quelle di Livello II nel mezzo ed il Livello I in cima.

Mentre alcuni mostri sono sempre usati, alcuni vengono utilizzati solamente in partite con 3 o 4 giocatori, come indicato nell'angolo in basso a destra della carta. In una partita a 3 giocatori usare tutte le carte Mostro di base e tutti i Mostri **3+**; in una partita a 4 giocatori utilizzare tutte le carte Mostro. Nelle partite a 2 giocatori, i Mostri **3+** e **4** non vengono usati.

7. Sistemate tutti i segnalini Danno , i Turisti , i segnalini Blocco , i segnalini Salute  e le monete d'Oro  vicino all'area di gioco, in una zona accessibile a tutti i giocatori.



Aree di Gioco

A. Area Offerta Attrazioni - In questa zona sono presenti le Attrazioni acquistabili dai giocatori. Solamente le 6 Attrazioni visibili possono essere acquistate.

B. Area Addestramento Lavoratori - Un set di Lavoratori Specializzati selezionati casualmente, che i giocatori possono acquisire durante la partita. Ogni tipologia di Lavoratore ha una propria pila.

C. Mazzo Principale - Posto al centro del tavolo, contiene Eroi, Turisti e carte **ATTACCO!**

D. Il Molo - Le carte pescate dal Mazzo Principale e posizionate accanto ad esso formano il Molo. Le carte nel Molo possono essere richiamate dai giocatori durante il loro turno. Il Molo viene reintegrato alla fine di ogni Stagione.





E. Pila degli Scarti del Molo - Tutte le carte Turista vengono poste qui dopo essere state richiamate. Anche gli Eroi sconfitti e le carte **ATTACCO!** vengono piazzate negli scarti del Molo. Se il Mazzo Principale si esaurisce, mischiate questi scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

F. Mazzo dei Mostri - Quando viene rivelata una carta **ATTACCO!**, girate la prima carta di questo mazzo per scoprire quale Mostro attaccherà. Il gioco termina quando la Pila dei Mostri si esaurisce.

G. Pila degli scarti dei Mostri - Dopo che un **ATTACCO!** è stato risolto, piazzate qui la carta Mostro.

H. Riserva generale - Turisti, Oro, segnalini Danno, Blocco, Salute.
Nota: La riserva generale è da considerarsi infinita, utilizzate qualsiasi componente di rimpiazzo per segnalare segnalini mancanti


Riassunto Fasi del Gioco

I. Al lavoro - Tutti i giocatori pescano 5 carte e assegnano i loro Lavoratori alle Attrazioni. Ogni giocatore perde 1  per ogni  non fornito e infine guadagna  e .



II. Azioni - Partendo dal Capitano di Porto, i giocatori si alternano in turni eseguendo 1 Azione Principale a turno, fino a che tutti hanno passato.

- Azioni Principali: Richiamare Turisti, Richiamare un Eroe, Migliorare un'Attrazione, Addestrare un Lavoratore, Passare.
- Azioni gratuite (un numero illimitato di volte per turno): Usare l'abilità **SCARTA** di un Lavoratore, Sfruttare il beneficio di un'Attrazione, Assegnare un Lavoratore ad un'Attrazione.

III. Approdo della nave - Scartate la carta più vecchia presente nel Molo, pescate nuove carte dal Mazzo Principale. Eventuali carte **ATTACCO!** e **DOPPIO ATTACCO!** vengono risolte (la prima carta dal Mazzo dei Mostri attacca uno dei Resort).

IV. Ricompensa degli Eroi - Gli Eroi con la Salute piena vengono messi da parte per essere conteggiati a fine partita (per ogni Eroe così ristorato, scartate la prima carta Mostro dal Mazzo dei Mostri). Tutti gli altri Eroi spostano di 1 spazio verso destra il loro segnalino Salute .

V. Fine Stagione - Rimuovete tutti i segnalini Blocco . Ogni giocatore scarta le carte Lavoratori in mano e nelle Attrazioni e pone la propria  pari a 0.

Prossima Stagione o fine partita - Se non ci sono più Mostri nel Mazzo dei Mostri, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria  (somma di Attrazioni, Eroi ristorati, e 1  per ogni Eroe ancora presente nel proprio Resort) è il vincitore. Altrimenti la partita continua ripartendo dalla Fase I.

Svolgimento della partita

La partita si svolge in più Stagioni, ognuna composta di 5 Fasi. La partita termina alla fine della stagione in cui la Pila dei Mostri si esaurisce.

Determinate casualmente il primo giocatore, un consiglio può essere far iniziare il giocatore che è stato più recentemente in vacanza. Al primo giocatore viene data la tessera Capitano di Porto.

Fase I - Al lavoro

A partire dal primo giocatore ogni giocatore svolge le seguenti azioni. Dopo aver acquisito maggiore confidenza con il gioco, i giocatori possono scegliere di eseguire le azioni in maniera simultanea.

Pescare lavoratori

Pescare 5 carte dal proprio Mazzo Lavoratori. Se il mazzo si esaurisce, mischiare la propria pila degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Assegnazione lavoratori

1. Scegliere un qualsiasi numero di carte Lavoratore dalla mano e assegnarle alle proprie Attrazioni. I Lavoratori vengono posti sotto l'Attrazione a cui sono assegnati.
2. I Lavoratori non utilizzati rimangono nella mano del giocatore che può scegliere di utilizzare le loro abilità **ADDESTRAMENTO** o **SCARTA** nel proseguimento del turno.
 - Non è possibile usare le abilità **ADDESTRAMENTO** o **SCARTA** dei Lavoratori assegnati ad un'Attrazione.
 - Un Lavoratore non può essere spostato una volta assegnato ad un'Attrazione.
 - Al termine della Stagione tutti i lavoratori vengono scartati.

Rendita Attrazioni

Per ciascuna attrazione:

1. Per ogni 🗑️ non apportato dai Lavoratori assegnati all'Attrazione, rimuovere un Turista 🌟 e rimmetterlo nelle riserva generale (partendo da quello più a destra)
2. Il giocatore ottiene 🌟 pari al numero in alto nello spazio non occupato più a sinistra (sposta l'indicatore 📦 sulla Scheda Risorse).
3. Il giocatore guadagna 🍌 pari al numero in basso nello spazio non occupato più a sinistra (sposta l'indicatore 📦 sulla Scheda Risorse).

Nota: I Lavoratori assegnati ad un'Attrazione possono fornire 🗑️ maggiori di quelli richiesti.

Nota: I giocatori non possono andare oltre il limite di 14 🌟 o 🍌.



Importante: Prima di guadagnare 🌟 o 🍌, non dimenticate di rimuovere, per ogni Attrazione, un 🌟 per ogni 🗑️ non apportato.

Importante: Ricordate di considerare tutti gli eventuali bonus o malus derivanti da Lavoratori o altre abilità (come ad esempio il **Lavoratore a giornata**).

Nota: Se 🌟 o 🍌 guadagnati sono inferiori a 0, non si guadagna nulla ma non si perde nulla.

*Nota: Molte delle Attrazioni disponibili nel corso della partita, offrono dei benefici (indicati da 🗑️) che sono utilizzabili solamente se l'Attrazione è a **pieno organico**: i Lavoratori assegnati a quella Attrazione forniscono un numero di 🗑️ pari ai 🗑️ richiesti dall'Attrazione.*

Fase II - Azioni: Richiamare, Addestrare, Migliorare, Passare

Partendo dal primo giocatore, ogni giocatore effettua il proprio turno svolgendo un'azione fino a che tutti i giocatori hanno passato. Una volta che un giocatore decide di passare, egli non potrà più eseguire azioni durante questa fase. Durante il proprio turno un giocatore deve svolgere un'**Azione Principale** e in aggiunta può eseguire un qualsiasi numero di **Azioni Gratuite**.

Azioni Principali (1 per turno, è possibile ripetere la stessa azione più volte nel corso della fase)

Richiamare Turisti - Un giocatore può richiamare una Carta Turista dal Molo

1. Il giocatore sceglie una Carta Turista dal Molo pagandone il costo 🌟.
2. Il giocatore ottiene il numero di Turisti 🌟 indicato e li distribuisce tra le Attrazioni del suo Resort, riempiendo da sinistra verso destra gli spazi disponibili. *Tutti i 🌟 devono essere piazzati, se possibile.*
3. La carta Turista viene messa a faccia in su tra gli Scarti del Molo.
 - Lo spazio più a destra sulle carte Attrazioni (quello con il bordo dorato) non può ospitare un Turista. Questo spazio indica le risorse guadagnate quando l'Attrazione è piena. Se tutti gli spazi (ad eccezione di quello più a destra) sono occupati, un'Attrazione non può ospitare altri Turisti.
 - Alcune Carte Turista offrono 🌟 aggiuntivi che possono essere piazzati solamente su Attrazioni di una specifica tipologia (ad esempio Cucina o Relax). Se un giocatore non ha una Attrazione di quella tipologia nel suo Resort (oppure non ha spazi disponibili su Attrazioni di quel tipo), il giocatore non ottiene 🌟 aggiuntivi.

Nota: I Turisti possono essere ospitati su un'Attrazione anche se i Lavoratori assegnati a quella Attrazione non apportano il numero di 🗑️ richiesti.

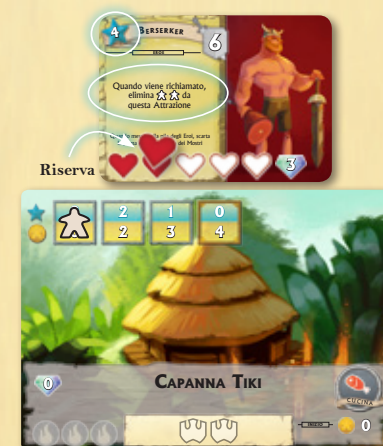


Richiamare Turisti Stagionali (4 Giocatori) - Possono essere richiamati una sola volta per stagione se su di essa non è presente il segnalino 🗑️. Disponibile solo in partite con 4 giocatori.

1. Il giocatore paga 4 🌟.
2. Il giocatore ottiene 🌟🌟🌟, e li distribuisce tra le Attrazioni del suo Resort, riempiendo da sinistra verso destra gli spazi disponibili. *Tutti i 🌟 devono essere piazzati, se possibile.*
3. Piazzate un segnalino 🗑️ su di essa invece di scartarla nella pila degli Scarti del Molo.

Richiamare un Eroe - Un giocatore può richiamare un Eroe dal Molo.

1. Il giocatore sceglie un Eroe dal molo e paga il costo 🌟 indicato.
2. Il giocatore piazza l'Eroe davanti ad un'Attrazione che non ospiti già un altro Eroe.
3. Il giocatore piazza un segnalino ❤️ sul cuore pieno ❤️ più a destra della carta Eroe. Questa è la salute iniziale dell'Eroe.
 - Alcuni Eroi hanno un'abilità che viene attivata quando l'Eroe viene richiamato. L'abilità deve essere risolta prima di proseguire nel turno, altrimenti l'abilità è sprecata.
 - Alcuni Eroi hanno abilità che si attivano in particolari condizioni (indicate sulla carta), mentre altre abilità sono sempre attive.
 - Un Eroe non può essere spostato una volta che viene piazzato su un'Attrazione.



Addestrare un Lavoratore - Un giocatore può acquisire un Lavoratore Specializzato disponibile nell'Area Addestramento Lavoratori.

1. Scarta dalla mano un Lavoratore con l'abilità **ADDESTRAMENTO** (ad esempio **Apprendista**, o **Artigiano**). La carta viene rimossa dal gioco.
2. Il giocatore sceglie una Carta Lavoratore Specializzato senza 🗑️ e ne paga il costo 🍌.
3. Il giocatore **aggiunge alla mano** il Lavoratore Specializzato scelto. Piazzate un segnalino 🗑️ sulla pila lavoratore corrispondente. Per il resto della stagione nessun altro giocatore può scegliere Lavoratori da una pila su cui è presente il segnalino 🗑️.
 - L'abilità **SCARTA** del nuovo Lavoratore è subito disponibile.

- Un nuovo Lavoratore Specializzato può essere assegnato ad un'Attrazione come azione gratuita durante il turno del giocatore (per sfruttare il beneficio di un'Attrazione).

Nota: possono essere addestrati solamente Lavoratori presenti nella mano del giocatore, non quelli assegnati alle Attrazioni o tra gli scarti.



Migliorare un'Attrazione - Un giocatore può acquistare una nuova Attrazione disponibile nell'Area Offerta Attrazioni.

1. Il giocatore paga il costo dell'Attrazione.
2. Il giocatore piazza l'Attrazione acquistata in uno dei tre slot disponibili del proprio Resort.

La nuova Attrazione può essere posta sopra una già presente:

- La nuova Attrazione deve essere di livello superiore a quella che viene coperta.
 - Tutti i , i segnalini e presenti sull'Attrazione coperta vengono rimessi nella riserva generale.
 - Se la nuova Attrazione è a pieno organico, il suo beneficio può essere subito utilizzato.
3. Reintegrate l'Area Offerta Attrazioni riempiendo eventuali spazi vuoti presenti con carte Attrazioni del rispettivo livello.
 - Nel proprio Resort un giocatore non può avere più copie visibili della stessa Attrazione (eventuali copie di Attrazioni coperte non contano).



Passare - Un giocatore può passare, rinunciando a svolgere altre azioni per il resto della fase in corso.

- Una volta che un giocatore ha passato, egli non può eseguire nessun'altra azione principale o azione gratuita per il resto della fase in corso.

Se il primo giocatore a passare durante il turno...

...è l'attuale Capitano di Porto

- Il giocatore mantiene la tessera Capitano di Porto.
- Prendete 1 moneta dalla riserva generale e piazzatela sulla tessera Capitano di Porto.



...Non è l'attuale Capitano di Porto

- Il giocatore diviene immediatamente il nuovo Capitano di Porto e prende la rispettiva tessera.
- Il giocatore guadagna pari al numero di monete presenti sulla tessera Capitano di Porto. Rimettete le monete nella riserva generale.

1° giocatore che passa



Azione Gratuita - Assegnare Lavoratori ad una Attrazione

Durante il proprio turno, un giocatore può assegnare un qualsiasi numero di Lavoratori dalla mano alle proprie Attrazioni. Questa azione non conta nel limite di 1 azione principale per turno e deve essere eseguita nel proprio turno.

- I Lavoratori assegnati apportano subito e se l'Attrazione è a pieno organico, il beneficio dell'Attrazione è subito utilizzabile.
- I Lavoratori assegnati non hanno effetto sui Turisti durante il turno in corso.

Azione gratuita - Usare l'abilità Scarta di un Lavoratore

Durante il proprio turno un giocatore può utilizzare un qualsiasi numero di abilità Scarta, risolvendo l'effetto riportato accanto alla scritta **SCARTA** sulla carta Lavoratore. Questa azione non conta nel limite di 1 azione principale per turno e deve essere eseguita nel proprio turno a meno che non venga indicato diversamente.

- Il Lavoratore deve essere scartato dalla mano e posto nella propria pila degli scarti.
- Risolvere immediatamente l'effetto indicato sulla carta Lavoratore.



Azione gratuita - Sfruttare il beneficio di un'Attrazione

Azione gratuita - Sfruttare il beneficio di un'Attrazione . Questa azione non conta nel limite di 1 azione principale per turno e deve essere eseguita nel proprio turno a meno che non venga indicato diversamente.

- L'Attrazione deve essere a pieno organico (i Lavoratori assegnati forniscono tutti i richiesti dall'Attrazione)
- Sull'Attrazione non deve essere presente un segnalino .
- Dopo aver utilizzato il beneficio, piazza un segnalino sulla carta Attrazione.



Dopo che un giocatore ha svolto il proprio turno, la fase continua con il giocatore alla sua sinistra. Quando tutti i giocatori hanno passato, la fase termina e si passa alla **Fase III - Approdo della nave**.

Fase III - Approdo della nave

La nuova stagione sta arrivando e una nuova nave approda al molo, portando con sé nuovi Turisti, Eroi e forse anche Mostri!

1. Scartate la carta più vecchia presente nel Molo (la più lontana dal Mazzo Principale). Quindi fate scorrere le carte rimanenti allontanandole dal Mazzo Principale, colmando eventuali spazi vuoti tra le carte.
2. Pescate la prima carta dal Mazzo Principale e ponetela scoperta nel Molo.
3. Se la carta pescata non è un **ATTACCO!** o **DOPPIO ATTACCO!**, ripetete il passo 2 fino a che il Molo è pieno (6 carte per **2 GIOCATORI**, 7 carte per **3** o **4 GIOCATORI**), riempiendo lo spazio tra le carte già presenti e il mazzo Principale.
4. Se la carta pescata è un **ATTACCO!** o **DOPPIO ATTACCO!**, risolvete l'Attacco come descritto nella sezione **Risolvere un ATTACCO!**

Risolvere un ATTACCO!

1. Scoprite la prima carta del mazzo dei Mostri.
2. Il Mostro attacca il Resort indicato sulla carta Mostro. In caso di parità il bersaglio dell'Attacco è il primo giocatore in ordine di gioco (partendo dall'attuale Capitano di Porto).
3. Nella parte bassa della Carta **ATTACCO!** è indicata quale Attrazione verrà attaccata dal Mostro. Per Resort con 2 Attrazioni vedere l'indicazione sinistra, usate quella a destra nel caso di 3 Attrazioni.
4. Se nell'Attrazione attaccata è presente un Eroe, il giocatore deve decidere se l'Eroe combatte oppure fugge spostandosi su un'Attrazione non occupata da altri Eroi.
5. Se nessuno Eroe è presente sull'Attrazione attaccata, il giocatore attaccato dal Mostro può spostare un Eroe da un'altra Attrazione per difendere quella attaccata.



a

- Durante l'intera Fase III un Eroe può effettuare un solo spostamento. Se un Eroe si sposta per difendere o per fuggire, sarà obbligato a difendere l'Attrazione dove si trova da qualsiasi successivo **ATTACCO!** della fase in corso. Ruotate la carta di 90° per ricordarlo.

I poteri dei Mostri (come divorare ☆ o danneggiare un'Attrazione) vengono risolti immediatamente dopo che il giocatore ha deciso come muovere i propri Eroi.

Se l'Attrazione attaccata dal Mostro ospita....

...Turisti ma non un Eroe

- Incapaci di difendersi, i Turisti vengono spazzati via dal Mostro:
- L'Attrazione attaccata perde un numero di ☆ pari alla Forza del Mostro. I turisti vengono rimossi procedendo da destra a sinistra e riposti nella scorta generale.
 - Se la Forza del Mostro è superiore al numero di ☆, rimuovere tutti i Turisti presenti.

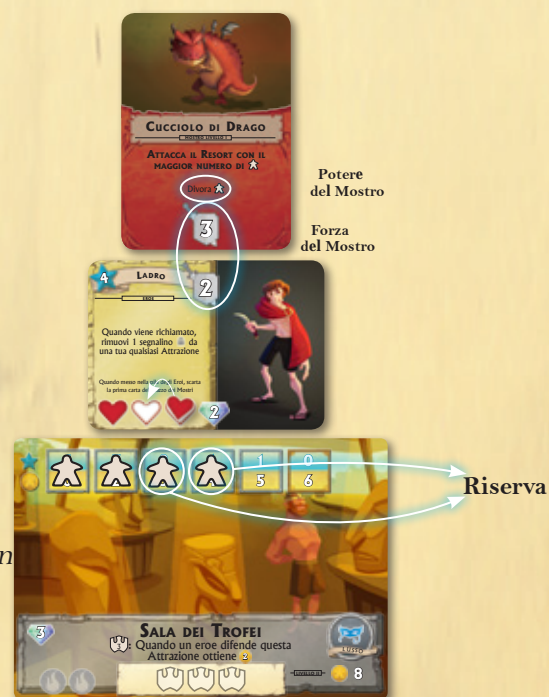
...Un Eroe

- L'Eroe coraggioso difende i Turisti dalla furia del Mostro.
- L'Eroe viene ferito. Spostate di 1 spazio verso sinistra il segnalino salute ♥ dell'Eroe.
 - Se prima di essere ferito il segnalino salute ♥ dell'Eroe occupava l'ultimo spazio a sinistra, l'Eroe è sconfitto e viene scartato nella pila degli Scarti del Molo.
 - L'Attrazione attaccata perde un numero di ☆ pari alla differenza tra la forza del Mostro e la forza dell'Eroe. Se non ci sono abbastanza ☆, rimuovere tutti i Turisti presenti. Nessun segnalino viene piazzato sull'Attrazione.

Note: i Mostro di tipo Fantasma causano all'Eroe la perdita di 2 ♥.

...Nessun Turista e nessun Eroe

- Il Mostro semina distruzione nell'Attrazione indifesa
- Piazza un segnalino 🔥 sull'Attrazione
 - Se in un qualsiasi momento su un'Attrazione è presente un numero di segnalini 🔥 pari alla sua resistenza (3 per le Attrazioni di partenza, 2 per tutte le altre), l'Attrazione è distrutta.
 - Se un'Attrazione è distrutta, questa e **tutte** le Attrazioni sotto di essa vengono eliminate dal gioco e non daranno Punti Vittoria a fine partita. I Lavoratori assegnati all'Attrazione non vengono scartati.



Fannullone - Questo indolente lavoratore può essere gettato tra le grinfie del Mostro per un nobile sacrificio.

- Un giocatore può **SCARTARE** dalla propria mano un Fannullone per terminare immediatamente l'**ATTACCO!** del Mostro
- Il Fannullone viene rimosso dal gioco.
- Nessuno dei poteri del mostro viene attivato e l'**ATTACCO!** termina immediatamente.
- L'abilità del Fannullone può essere utilizzata dopo che la carta Mostro è stata rivelata.

Note: Le abilità SCARTA di alcuni Lavoratori (come Bracciante Pigro e Scudiero) possono essere utilizzate durante l'ATTACCO! di un Mostro. Non dimenticate di usarle.

6. Ponete la carta Mostro a faccia in sù nella pila degli Scarti dei Mostri.

- Se il Mostro ha il potere che attiva un secondo **ATTACCO!**, risolvete immediatamente un altro **ATTACCO!**
- Se questo era il primo **ATTACCO!** di una carta **DOPPIO ATTACCO!**, risolvete immediatamente un'altro **ATTACCO!**
- Dopo che ogni **ATTACCO!** è stato risolto, continuate a pescare carta dal Mazzo Principale fino a che il Molo è completo. Quindi passate alla **Fase IV - Ricompensa degli Eroi**.

Note: il Molo è completo se sono presenti 6 carte in una partita con 2 GIOCATORI, o 7 carte in una partita con 3 o 4 GIOCATORI

- Se durante questa fase non ci sono più Mostri nel mazzo dei Mostri, la partita termina immediatamente e si procede con la **Fase IV - Ricompensa degli Eroi** e poi con il **Conteggio Finale**.

Fase IV - Ricompensa degli Eroi

Finalmente gli Eroi si godono il loro meritato riposo.

1. Ogni Eroe con la Salute piena (il segnalino Salute ♥ copre il ♥ più a destra) è finalmente ristorato e viene spostato nella Pila degli Eroi del giocatore che lo ospita. Tutti i segnalini presenti sulla carta Eroe tornano nella riserva generale.
2. Per ogni Eroe spostato nella pila degli Eroi, scartate la prima carta Mostro dal Mazzo dei Mostri.
3. Tutti gli altri Eroi presenti nei Resort muovono di 1 verso destra il segnalino ♥. Un Eroe che in questo momento raggiunge la piena Salute non viene messo nella pila degli Eroi.

Se durante questa fase il Mazzo dei Mostri si esaurisce, la partita termina immediatamente e si procede con il **Conteggio Finale**. Altrimenti la partita continua con la **Fase V - Fine Stagione**.

Fase V - Fine Stagione

L'area di gioco e i Resort dei giocatori vengono preparati per la nuova stagione:

1. Ogni giocatore pone i Lavoratori presenti nel proprio Resort e quelli in mano negli scarti personali
2. Rimuovete i segnalini 🔒 presenti nell'Area Addestramento Lavoratori.
3. Rimuovete i segnalini 🔒 presente sulla carta Turisti Stagionali (4 GIOCATORI)
4. Rimuovete i segnalini 🔒 da tutte le Attrazioni.
5. Ogni giocatore pone a 0 l'indicatore di ★. Eventuale 🟡 rimasto viene invece conservato per la prossima stagione.

Note: i segnalini 🔥 non vengono rimossi dalle Attrazioni a fine stagione

Note: il Capitano di Porto cambia solamente se un giocatore che non è Capitano di Porto passa per primo nella Fase II - Azioni.

Se si verifica la condizione di fine partita (Mazzo dei Mostri esaurito) si procede con il **Conteggio Finale**. Altrimenti la partita continua con una nuova stagione, partendo dalla **Fase I - Al Lavoro**.

Conteggio Finale

E' tempo di determinare il giocatore con il miglior Epic Resort!

Ogni giocatore somma tutti i 💎 degli Eroi presenti nella propria pila degli Eroi e i 💎 delle Attrazioni (comprese quelle coperte). A questi si aggiunge 1 💎 per ogni Eroe su un'Attrazione.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria 💎 viene dichiarato vincitore!

In caso di pareggio si contano nell'ordine: il maggior numero di **Eroi ristorati**, il maggior numero di ☆ sulle Attrazioni, primo giocatore in ordine di turno.