

### Azione **D**

Prendi la carta assegnata alla lettera D, girala e aggiungila a faccia in su alla pila delle carte scartate. Quindi sposta il segnalino viola, corrispondente al tipo di animale della vostra carta di uno spazio in avanti sul tabellone. Solo tu segni 1 PV (sul tracciato PV) per ogni animale che possiedi di quel tipo. Le tessere grandi di quel animale valgono 2 pt.

**Esempio** Lena gioca una carta che mostra un Dodo. Muoverà il segnalino viola di uno spazio sul tracciato del Dodo. Dal momento che ha una tessera grande e una piccola del Dodo, lei segna 3 punti vittoria. Gli altri giocatori con le tessere Dodo non prendono nulla.



#### Nota:

- In base alle carte che hai nel portacarte, è possibile spostare i segnalini nelle fasi di azione B o C, o anche spostare i segnalini più di una volta. Segnare i punti come descritto sopra.
- Una volta che un segnalino viola è stato spostato sullo spazio più alto del tracciato (lo spazio 5), non è più possibile spostarlo in questa azione. Comunque si segneranno i punti normalmente.

### FINE DEL GIOCO

Durante il gioco, tu muovi i segnalini viola in avanti sul tracciato degli animali. I valori dello spazio dove sono i segnalini (0-5) determinano non solo il moltiplicatore della tessera animale per il punteggio finale (vedi sotto), ma determina anche la fine del gioco. Alla fine di ogni round, sommare i valori degli 5 spazi animale dove sono i segnalini viola. Se la somma è almeno 7 (in 2 giocatori), 9 (in 3 giocatori) o 11 (in 4 giocatori), il gioco termina.

### Punteggio Finale

In aggiunta ai punti ottenuti durante la partita, ogni giocatore riceve punti come segue:

- 10 punti vittoria per ogni set completo di 5 tessere animali differenti; le tessere animale grandi valgono come 2
- Per ogni tessera animale che il giocatore ha, ottiene punti vittoria pari al moltiplicatore di punteggio (cioè il valore dello spazio occupato dal segnalino viola).
- 1 punto vittoria per ogni 2 risorse rimaste.

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore con più risorse rimaste. In caso di ulteriore parità, ci sono più vincitori.

**Esempio** Alla fine del gioco Karen ha le tessere animale mostrate qui a fianco. Riceve ulteriori 57 punti vittoria:

- Per 2 set completi di 5 tipi di animali: **20 PV**
- Per le tessere animale (2 x 3 + 2 x 2 + 3 x 4 + 2 x 2 + 2 x 5 punti): **36 PV**
- Per le 3 risorse rimaste: **1 PV**



5

### Azione **D**:

**Gira la carta sotto alla D e aggiungila alla pila degli scarti; muovi il segnalino viola di uno spazio, che corrisponde all'animale sulla carta in basso a destra; segna 1 PV per ogni animale di quel tipo che possiedi**

**Nota** I valori degli spazi sotto ai segnalini viola non hanno effetto durante la partita. Tu segni solo 1 PV per animale, non importa su quale spazio tracciato animale il segnalino viola sia posizionato

### Fine del Gioco

**Il gioco termina quando alla fine di un round il valore totale degli spazi della somma dei 5 segnalini è almeno:**

- 7 (in 2 giocatori)
- 9 (in 3 giocatori)
- 11 (in 4 giocatori)

### Punteggio Finale

**I giocatori segnano:**

- 10 PV per ogni set completo di animale
- ? PV per animale
- 1 PV per 2 risorse

**Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore**



### Le Schede Sommario

... mostrano un riassunto delle azioni da A a D in alto a sinistra e una sintesi del punteggio finale in basso a destra. Inoltre fornisce spiegazioni sulle azioni speciali delle carte. Tutti i simboli, gli spazi paesaggio, i colori delle risorse o gli animali indicati nella scheda riassuntiva sono solo esempi dei tipi delle azioni speciali; le carte stesse mostrano tutte le possibilità. L'iconografia è sempre la stessa; nella maggior parte dei casi, i giocatori possono rivendicare una risorsa aggiuntiva dalla riserva generale o guadagnare punti vittoria o il diritto di spostare un segnalino viola, ecc.

### Le Azioni Speciali

.... in genere modificano le regole standard o migliorano la forza di un'azione. Appena l'azione speciale viene coperta da un'altra carta, il suo effetto si perde, con due eccezioni: se si è ricevuto un nuovo esploratore dalla riserva generale, poi lo si mantiene anche se la carta viene coperta. Analogamente l'effetto che da una carta aggiuntiva non è persa una volta che l'azione speciale di quella carta è coperta. Siete autorizzati a combinare gli effetti di più carte con funzioni speciali. La regola di base è che è possibile utilizzare questi effetti, ma non si è obbligati a farlo.

**Esempio:** Peter ha queste 3 carte nel portacarte. Durante l'azione C, se ha scelto di piazzare un esploratore su uno spazio paesaggio verde con una corda, guadagna 3 + 3 = 6 punti e riceve anche una risorsa, a sua scelta, dalla riserva generale.



**Nota:** la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenute dal legittimo proprietario.

Do you have comments, critiques, or questions about this game? Write us:  
**Ravensburger USA, Inc. | 1 Puzzle Lane | Newton, NH 03858**  
**E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de**



© 2013 Stefan Feld  
 © 2014 Ravensburger Spielverlag

6



ESPLORA L'ISOLA MISTERIOSA

### INTRODUZIONE

**Esplora** l'isola misteriosa di La Isla e cerca gli animali in via di estinzione: il gentile Dodo, l'attento Giant Fossa, l'introvabile Golden Toad, l'agile Sardinian Pika e il grazioso Owlet Moth. Piazza i tuoi esploratori sui vari spazi dell'isola e circonda più animali possibili. Gioca le tue carte per eseguire le azioni speciali; riceverai risorse chiave e segnerai punti vittoria per gli animali collezionati. Se giochi bene le tue carte, puoi essere il miglior esploratore!

**Il giocatore con il maggiore numero di punti vittoria alla fine del gioco sarà il vincitore.**

**Usa i tuoi esploratori per trovare più animali possibili.**

**Le carte hanno 3 differenti funzioni per aiutarvi nella vostra ricerca.**

**Il giocatore con il maggiore numero di punti vittoria, alla fine del gioco, è il vincitore.**

### COMPONENTI DEL GIOCO



Se stai leggendo le regole per la prima volta, ignora il testo lungo il lato destro di ogni pagina. Queste regole servono come un riassunto per aiutare a familiarizzare rapidamente con il gioco.

1

## SETUP DEL GIOCO

Defustellare tutti i componenti del gioco, piegare e fissare i 4 portacarte in modo che siano visibili le lettere A-D nella parte inferiore della loro parte anteriore (vedere figura a pagina 1).

**Importante** c'è una tessera in più per ogni tipo di animale (5 in più di quelle piccole); non sono necessarie per il gioco; sono incluse come sostituzione!

Costruire l'isola al centro del tavolo. Aggiungere i 10 pezzi "tassello" in modo casuale alla tessera centrale in modo che La Isla risulti formata da dieci lati.

*Nota: ci sono più di centomila possibilità per formare La Isla!*  
Prendere 7 piccole tessere di ogni animale e posizionarle sui 35 spazi giungla verdi scuri dell'isola. I numeri 2, 3 e 4 stampati sugli spazi devono rimanere visibili.

Piazza il tabellone (con il tracciato punti vittoria e i 5 tracciati animali) vicino all'isola.

Piazza 1 segnalino viola sullo spazio partenza di ogni tracciato animale del tabellone.

### Dare a ogni giocatore:

- 1 portacarte del colore scelto, posto di fronte a loro.
- 6 esploratori dello stesso colore. Piazza uno di loro nello spazio 0/50 del segnapunti e i restanti 5 sotto la lettera C, sul portacarte del giocatore.
- Piazza i rimanenti esploratori (2 per colore) in una riserva generale vicino all'isola. Entreranno in gioco solo tramite carte corrispondenti.
- 5 risorse (una per colore) piazzate sotto la lettera C del portacarte del giocatore.
- 1 grande tessera animale (distribuita a caso), posta accanto al portacarte del giocatore (visibile a tutti).

Con meno di 4 giocatori riporre nella scatola i componenti non utilizzati (grandi tessere animale, esploratori, portacarte).

Piazza le risorse rimanenti vicino all'isola come riserva.

Ordina le 180 carte per valore: ci sono 120 carte di valore 1 e 60 carte di valore 2 (in basso al centro delle carte).

I nuovi giocatori dovrebbero giocare con le carte di valore 1 e riporre quelle di valore 2 nella scatola. (Dopo aver giocato varie volte, utilizza tutte le 180 carte).

Mescola tutte le 120 (o 180) carte e ponetele a faccia in giù, su varie pile, vicino all'isola.

Il giocatore più anziano prende la carta primo giocatore.

2



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in più round. Ogni round è composto da una fase carta seguita da 4 fasi azione (A, B, C e D). Alla fine del round, dare la carta primo giocatore al successivo giocatore in senso orario e giocare un nuovo round (partendo con la fase carta, seguita da fasi azione A - D), fino alla fine del gioco.

### Fase Carta

Tutti i giocatori prendono 3 carte a scelta dalle pile di carte a faccia in giù e aggiungono le carte alla loro mano. Ogni carta ha tre possibili utilizzi:

- Eseguire un'azione speciale (alto)
- Ricevere risorse (basso a sinistra)
- Sposta segnalino avanti (basso a destra)



Posiziona queste carte a faccia in giù nello spazio portacarte in modo che ogni carta è assegnata alle lettere A, B, e D. Questo identifica quale carta userai più tardi per eseguire un'azione speciale (la carta sotto la A), per ricevere risorse (la carta sotto la B), per spostare segnalini in avanti (la carta sotto la D). Quando tutti i giocatori hanno assegnato le loro carte, iniziano le fasi azioni.

### Fasi Azione A B C D

I giocatori prima eseguono l'azione A, poi continuano con l'azione B, seguita dall'azione C e infine l'azione D. Le azioni A, B, e D possono essere eseguite da tutti i giocatori contemporaneamente, ma l'azione C deve essere effettuata in senso orario a cominciare dal giocatore iniziale.

### Azione A

Prendi la carta assegnata alla lettera A, girala e aggiungila a faccia in su in una fessura del portacarte, lasciando visibile solo la parte superiore. Da questo punto in poi è possibile continuare ad usare questa azione speciale anche nei turni successivi. Finché hai un posto libero nel portacarte (cioè durante i primi 3 turni), puoi riempire uno spazio vuoto con la carta che hai scelto. A partire dal 4° turno è necessario scegliere una carta da coprire nel portacarte, togliendo la possibilità di usare l'azione speciale della carta coperta. E' possibile coprire più volte le carte nello stesso spazio.

**Nota** Non si possono avere funzioni speciali identiche visibili in più di uno spazio sul portacarte. Funzioni analoghe sono consentite e sono spesso molto utili.



3

## SVOLGIMENTO

Ogni round è composto da una fase carta seguita da fasi azione A, B, C e D

### Fase Carta:

Ogni giocatore prende 3 carte e le assegna alle lettere A, B, e D dei loro portacarte

**A** Questa carta esegue un'azione speciale

**B** Questa carta riceve una risorsa

**D** Questa carta muove il corrispondente segnalino animale

Tutti i giocatori eseguono l'azione A, poi B e poi D

L'azione C deve essere effettuata in senso orario

**Azione A** :  
Gira la carta sotto alla lettera A e mettila nel portacarte

La sua azione speciale ora può essere usata

Maggiori dettagli delle azioni speciali delle carte si trovano nelle due schede sommario che trovate alla fine di queste pagine di questo regolamento.

### Azione B

Prendi la carta assegnata alla lettera B, girala e aggiungila a faccia in su alla pila delle carte scartate. Poi prendi una risorsa dalla riserva generale che corrisponde a quella indicata nella carta e aggiungila alla tua riserva.

**Nota:** la riserva generale non è limitata. Se si esauriscono le risorse, utilizza temporaneamente qualcosa in sostituzione delle risorse.



Il giocatore riceve una risorsa grigia

### Azione C (Azione Principale)

In senso orario, partendo dal giocatore iniziale, piazza uno dei tuoi esploratori nell'isola. Prendi un esploratore dalla tua riserva personale; una volta terminati (dopo il 5° round) scegli un tuo esploratore già piazzato e muovilo altrove sull'isola. Piazza gli esploratori nel mezzo agli spazi colorati dei paesaggi, in modo che i simboli negli spazi (tenda, cappello, corda, bottiglia, e zaino) risultino visibili. Il posizionamento di un esploratore costa 2 risorse dello stesso colore dello spazio su cui mettete l'esploratore.

**Esempio** Anna piazza il suo esploratore nello spazio deserto. Lei restituisce 2 sue risorse gialle alla riserva generale.



**Nota:** se non potete o non volete piazzare un esploratore, potete prendere 1 risorsa a scelta dalla riserva generale.

### Tessere Animale

Una volta che hai messo gli esploratori su tutti gli spazi paesaggio che circondano la giungla, ricevi la tessera animale di questo spazio, nonché i punti vittoria. Prima piazza la tessera animale vicino al tuo portacarte in modo che sia visibile. Poi segna i punti vittoria indicati nella giungla (2, 3, o 4) spostando il segnalino del numero di spazi corrispondenti sul tracciato segnapunti del tabellone. E' possibile prendere più di una tessera animale nello stesso istante che si piazza un esploratore, circondando più di una giungla.

**Esempio** Paul piazza il suo esploratore su uno spazio montagna (grigio). Questo gli permette di prendere 2 tessere animali: Owllet Moth e Sardinian Pika, dal momento che ha circondato 2 giungle con i suoi 4 esploratori. Egli piazza le 2 tessere animali accanto al suo portacarte guadagnando 5 (2+3) punti.

### Nota:

- Esploratori di colori diversi possono stare sullo stesso spazio, ma mai più di un esploratore dello stesso colore.
- Si può prendere la tessera animale nello spazio giungla e i suoi relativi punti, quando questa è circondata da un numero di esploratori necessari per realizzare questo.
- Se si circonda uno spazio giungla vuoto (la tessera animale è già stata presa), non si riceve punti.

4

### Azione B :

Gira la carta sotto alla B e aggiungila alla pila degli scarti; prendi le risorse corrispondenti dalla riserva generale

### Azione C :

I giocatori in senso orario posizionano un esploratore su uno spazio paesaggio

Paga con 2 risorse dello stesso colore:

Spazio Deserto



Spazio Pascolo



Spazio Montagna



Spazio Steppa



Spazio Palude



Se non puoi o non vuoi piazzare un esploratore, prendi una risorsa dalla riserva generale

Non appena hai circondato completamente una giungla con gli esploratori, prendi la corrispondente tessera animale e ricevi i suoi punti vittoria

