

di **Alan Moon & Aaron Wellsblum**
per 3-5 giocatori da 8 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.1 – Agosto 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

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 di gioco e le carte.*

Tutti i diritti sul gioco "Mammoth Hunters" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Entrate nel ruolo di coraggiosi cacciatori dell'era glaciale. Provate ad avvicinarvi ai famosi Mammoth, che troverete dove si trova il cibo e anche ... i punti vittoria.

Generalità

Una partita viene giocata in quattro round. Durante ogni round, i giocatori piazzano, rimuovono e spostano i loro cacciatori e le mandrie di mammoth, giocando delle carte. Utilizzare le carte costa un certo numero di pietre, che sono la valuta dell'era glaciale. Queste carte forniscono dei benefici al giocatore che le utilizza. Per guadagnare delle pietre, i giocatori devono utilizzare le carte marrone scuro che aiutano gli avversari.

Alla fine di ogni round, ci sarà un calcolo dei punti. In ogni regione sovrappopolata avverrà un conflitto, dove i più deboli saranno sconfitti. Poi, i giocatori totalizzeranno dei punti vittoria per ogni loro cacciatore rimasto sulla mappa. I cacciatori che si troveranno nelle regioni che contengono dei mammoth, riceveranno dei punti aggiuntivi.

Il giocatore che avrà raccolto più punti vittoria al termine della partita, sarà il vincitore.

Contenuto

- 1 mappa di gioco (con 12 regioni numerate)
- 65 cacciatori (13 per ognuno dei 5 colori)
- 55 carte (33 marrone chiaro e 22 marrone scuro)
- 6 mammoth (che rappresentano 6 branchi)
- 12 tessere ghiacciate (che corrispondono alle regioni della mappa)
- 50 pietre (la valuta del gioco)
- 14 tessere Fuoco (4 di valore 0, e 5 per ogni valore 1 e 2)
- 6 Clave
- 1 Separatore (da un lato marrone chiaro e dall'altro marrone scuro)



OBIETTIVO

I giocatori provano, in 4 round, a totalizzare il maggior numero di punti vittoria piazzando i loro cacciatori il più vicino possibile ai mammoth.

Dato che tutti i giocatori hanno il medesimo obiettivo, i conflitti sono inevitabili.

I giocatori totalizzano i punti alla fine di ogni round.

A fine partita, il giocatore con più punti è il vincitore!

Quando studiate questo regolamento per la prima volta, vi raccomandiamo di non leggere il testo contenuto nella parte destra. Qui si trovano solo le regole brevi e incomplete, ma tuttavia, utilizzabili dai giocatori esperti per avere un colpo d'occhio sul regolamento.

Preparazione

Piazzate la mappa al centro del tavolo. A seconda del numero di giocatori, all'inizio della partita si copriranno alcune regioni con le corrispondenti tessere Ghiacciate:

- con 3 giocatori – coprite le regioni dalla 1 alla 4;
- con 4 giocatori – coprite le regioni 1 e 4;
- con 5 giocatori – non coprite nessuna regione.

Ordinate le restanti tessere Ghiacciate per il valore che si trova sul loro retro, e raggruppatele vicino alla mappa.

Nota: i giocatori non possono piazzare (oppure spostare) i loro cacciatori o i mammoth nelle regioni coperte dalle tessere ghiacciate.

A seconda del numero di giocatori, verranno piazzati dei **mammoth** in specifiche regioni della mappa:

- con 3 giocatori: piazzate 1 mammoth nelle regioni dalla 5 alla 8. I restanti due mammoth verranno rimessi nella scatola.
- Con 4 giocatori: piazzate 1 mammoth nelle regioni 2, 3, 6 e 7. Lasciate 1 mammoth vicino alla mappa. Il sesto mammoth verrà rimesso nella scatola.
- Con 5 giocatori: piazzate 1 mammoth nelle regioni dalla 1 alla 4. Lasciate i due mammoth restanti vicino alla mappa.

Separate **le carte** in due mazzi (marrone chiaro e marrone scuro), mescolateli separatamente e piazzateli coperti vicino alla mappa. Tra questi due mazzi sistemate il Separatore.

Ogni giocatore prende:

- **4 pietre**, che piazzerà nella propria area di gioco (la zona del tavolo che si trova di fronte al giocatore).
- **13 cacciatori** nel colore scelto, anche questi sistemati nella propria area di gioco. Ogni giocatore dovrà poi piazzare uno dei suoi cacciatori nello spazio iniziale del percorso dei punteggi che scorre attorno alla mappa.

Nota: tutti i cacciatori, le pietre e le Clave devono essere tenuti nella propria area di gioco, in modo che ogni avversario riesca facilmente a vederli.

PREPARAZIONE

Coprite alcune regioni con le tessere Ghiacciate, a seconda del numero di giocatori:

3 giocatori: regioni da 1 a 4

4 giocatori: regioni 1 e 4

5 giocatori: nessuna regione

Piazzate i mammoth:

3 giocatori: regioni da 5 a 8

4 giocatori: regioni 2, 3, 6, 7
(+ 1 mammoth di scorta)

5 giocatori: regioni da 1 a 4
(+2 mammoth di scorta)

Dividete le carte in due mazzi, a seconda del colore.

Ogni giocatore prende:

- **4 pietre**
- **13 cacciatori** (1 per registrare il punteggio e 6 nella propria area di gioco)
- **2 carte marrone chiaro e 3 marrone scuro**

A seconda del numero di giocatori, piazzate un numero di **pietre** vicino al mazzo marrone scuro, a disposizione di tutti. Queste formeranno le pietre del supporto scuro:

- con 3 giocatori: piazzate 20 pietre
- con 4 giocatori: piazzate 25 pietre
- con 5 giocatori: piazzate 30 pietre

Con meno di 5 giocatori, rimettete le pietre restanti nella scatola.

Mescolate le **14 tessere Fuoco** e piazzatele coperte vicino alla mappa. Poi, sistemate una di queste tessere, sempre coperta e senza guardarla, in ognuna delle regioni non ghiacciate. Lasciate le restanti tessere Fuoco vicino alla mappa.

Piazzate **6 Clave** vicino alla mappa.

Prima che inizi la partita, i giocatori sceglieranno chi dovrà iniziare la **fase di preparazione**: in senso orario, ognuno piazierà uno dei propri cacciatori in una regione qualsiasi (ricordate che le regioni ghiacciate sono vietate). Questo piazzamento continuerà fino a che ogni giocatore avrà piazzato sulla mappa 6 dei suoi cacciatori. Ora la fase di preparazione è terminata.

A questo punto, ogni giocatore dovrà pescare **2 carte marrone chiaro e 3 marrone scuro**. Queste carte formeranno le varie mani iniziali, che dovranno essere tenute nascoste agli avversari.

Come Giocare

Una partita dura 4 round. Ogni round è diviso in quattro fasi, giocate nell'ordine seguente:

- 1) Colonizzare
- 2) Risolvere i conflitti
- 3) Calcolare i punti
- 4) Era glaciale (tranne nel round 4)

1) Colonizzare

Il primo giocatore inizia la fase di colonizzazione (nel primo round), poi seguono tutti gli altri giocatori, in senso orario. Nel proprio turno, il giocatore esegue le azioni seguenti nell'ordine indicato:

- Deve giocare una carta dalla propria mano.
- Se vuole, può scartare una carta.
- Pesca fino a riformare la sua mano a 5 carte.

Create il supporto scuro:

- 3 giocatori: 20 pietre
- 4 giocatori: 25 pietre
- 5 giocatori: 30 pietre

Piazzate 1 tessera Fuoco in ogni regione non ghiacciata.

Piazzate le Clave vicino alla mappa.

COME GIOCARE

Ci sono 4 round con 4 fasi ognuno:

- 1) Colonizzare
- 2) Risolvere i Conflitti
- 3) Calcolare i punti
- 4) Era Glaciale

1) COLONIZZARE

- giocare 1 carta
- scartare 1 carta
- ripescare

Giocare una carta

Nel suo turno, un giocatore **deve** sempre giocare **una** carta, che verrà piazzata scoperta sul mazzo degli scarti del medesimo colore (marrone chiaro o scuro). Durante la partita, i giocatori creeranno così due mazzi degli scarti. Poi, il giocatore farà quanto indicato sulla carta. Egli potrà scegliere tra due tipi di carte:

- Quando il giocatore utilizza una carta marrone chiaro, **userà** un numero di pietre pari a quanto indicato sulla carta, prendendole dalla sua area di gioco, e piazzandole nello spazio vicino alle carte dello stesso colore. Poi, eseguirà l'azione descritta su tale carta. Il giocatore potrà fare l'azione indicata solo se può pagare il numero di pietre indicato. Altrimenti, **dovrà** giocare una carta marrone scuro.
- Quando un giocatore usa una carta marrone scuro, dovrà **prendere** tante pietre pari a quanto indicato sulla carta, e piazzarle nella propria area di gioco. Poi, eseguirà l'azione descritta su tale carta, per aiutare un altro giocatore di sua scelta oppure tutti gli altri giocatori, a seconda di quanto indicato nel testo della carta.

Nota: se all'inizio del suo turno, un giocatore possiede 8 o più pietre nella sua area di gioco, non potrà giocare carte marrone scuro, ma solo carte marrone chiaro (eccezione: la carta "CULT").

I giocatori **non** possono mai scambiarsi le carte.

Scartare una Carta

Dopo che il giocatore ha usato una carta, potrà scartarne un'altra (senza subirne gli effetti). Il giocatore piazzerà la carta scartata a faccia in su sotto all'appropriato mazzo degli scarti, e senza farla vedere agli avversari.

Riformare la Propria Mano

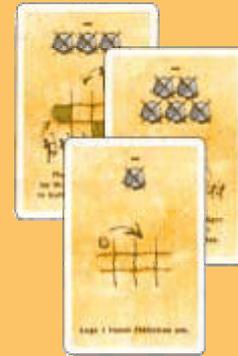
Ora, il giocatore dovrà pescare una o due carte, in modo da riportare la propria mano a 5 carte.

Le carte che il giocatore pesca, **non** dovranno essere necessariamente dello stesso colore di quella scartata. Tuttavia, il giocatore non può pescare nuove carte di un certo colore se la sua mano è formata solo da carte di tale colore. Il giocatore deve sempre tenere in mano le proprie carte in modo che gli avversari possano vederne il tipo.

Quando uno dei mazzi delle carte supporto termina, mescolate il corrispondente mazzo degli scarti e riformate quello delle pescate. Quando un giocatore prende l'ultima pietra dal supporto scuro, la fase di colonizzazione termina subito dopo che la corrispondente azione è terminata (eccezione: round 4), e il round si sposta alla fase 2.

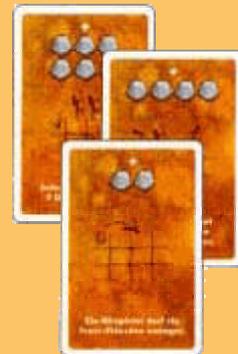
Nota: se il giocatore non può pescare il numero di pietre indicato dalla carta, dovrà prenderle dal supporto chiaro.

GIOCARE UNA CARTA (obbligatorio)



Carte marrone chiaro:

- buone per chi le gioca
- costano delle pietre



Carte marrone scuro:

- buone per gli avversari
- fanno guadagnare pietre

SCARTARE UNA CARTA (facoltativo)

RIFORMARE LA PROPRIA MANO

(Un giocatore non può avere in mano 5 carte dello stesso colore).

2) Risolvere i Conflitti

Per prima cosa, i giocatori scoprono tutte le tessere Fuoco. Poi, controllano ogni regione per vedere se in ognuna di esse ci sono troppi cacciatori. Il numero di cacciatori permessi in una regione viene determinato dai seguenti tre fattori:

1. Limite base (3). In ogni regione ci possono essere sempre almeno 3 cacciatori.
2. Mammoth (+1 per ogni mammoth). Il limite precedente viene incrementato di 1 cacciatore per ogni mammoth presente nella regione.
3. Tessere Fuoco (+0, 1 o 2 per tessera Fuoco). Ogni tessera Fuoco in una regione incrementa il limite precedente di 0, 1 o 2 cacciatori.

Esempio: se in una regione i giocatori trovano:

- 0 mammoth, 0 tessere Fuoco = max 3 cacciatori
- 1 mammoth, 1 tessera Fuoco val. 2 = max 6 cacciatori
- 3 mammoth, 1 tessera Fuoco val. 0 + 1 tessera Fuoco val. 2 = max 8 cacciatori

Se i giocatori trovano in una regione più cacciatori di quelli permessi, alcuni di questi dovranno essere rimossi. Il giocatore con meno cacciatori in quella regione prenderà **uno** dei suoi cacciatori e lo metterà nella propria area di gioco. Poi, il secondo giocatore con meno cacciatori rimuoverà **uno** dei suoi. Poi sarà la volta del terzo giocatore con meno cacciatori nella regione a dover rimuoverne uno suo, e così via in questo ordine fino a che il numero di cacciatori presenti nella regione non sarà uguale al limite.

Se più giocatori sono alla pari come numero di cacciatori nella regione, dovranno rimuovere assieme i loro cacciatori. In questo caso, il numero di cacciatori in una regione potrà anche essere minore del limite imposto.

Nota: i conflitti sono influenzati anche dalle Clave (vedere la descrizione delle carte).

Esempio 1: in una regione, sono permessi 5 cacciatori, ma qui ne sono presenti 9: 2 rossi, 3 blu e 4 verdi. Per prima cosa, il rosso deve rimuovere un suo cacciatore, seguito dal blu ed infine dal verde. Ora nella regione ci sono 6 cacciatori, quindi ancora in eccesso rispetto al limite, perciò i giocatori iniziano un secondo round di eliminazione. Il rosso rimuove un suo cacciatore. Questo basta a raggiungere il limiti di cacciatori consentiti, perciò il conflitto nella regione termina, e gli altri giocatori non dovranno eliminare nessun altro loro cacciatore.

2) CONFLITTI

Controllare il limite di cacciatori permesso da ogni regione.

Il limite di cacciatori in una regione è il totale di:

3 + mammoth + tessere Fuoco



Quando in una regione ci sono più cacciatori del limite permesso, il giocatore con meno cacciatori ne perde uno, seguito dal secondo giocatore con meno cacciatori, e così via fino a che il limite viene raggiunto.

I cacciatori con la Clava non vengono persi.



Esempio 2: in un'altra regione sono permessi 7 cacciatori, ma ce ne sono 13: 2 rossi, 2 blu, 2 neri, 3 verdi e 4 gialli. Per prima cosa il rosso, il blu e il nero devono rimuovere un loro cacciatore contemporaneamente. Poi, sarà il verde a rimuovere un suo cacciatore, ed infine toccherà al giallo. Dato che nella regione ci sono ancora troppi cacciatori, inizierà un nuovo round di eliminazione. Come prima, cominceranno il rosso, il blu e il nero, i quali rimuoveranno contemporaneamente un altro loro cacciatore. A questo punto il limite è stato raggiunto (e superato), quindi il conflitto nella regione termina.



Nelle regioni in cui il numero di cacciatori è uguale o minore del limite, non ci sarà conflitto e non si dovranno rimuovere cacciatori.

Nota: alla fine della fase di conflitto, i giocatori rimuoveranno tutte le tessere Fuoco e tutte le Clave dalla mappa e le rimetteranno nell'area di supporto, anche se non ci sono stati conflitti.

Quando tutti i conflitti sono stati risolti, il round si sposterà alla fase 3.

3) Calcolare i Punti

Ora, i giocatori dovranno calcolare i punti ottenuti dai loro cacciatori sulla mappa. Si calcolerà una regione alla volta, e in questa ognuno guadagnerà dei punti per ogni cacciatore presente, nel modo seguente:

- regione senza mammoth = 1 punto vittoria
- regione con 1 mammoth = 2 punti vittoria
- regione con 2 o più* mammoth = 3 punti vittoria

* Teoricamente, è possibile che tutti e sei i mammoth siano presenti in una stessa regione. Oltre ai due però non si riceveranno punti ulteriori (massimo 3 punti per cacciatore).

I giocatori spostano i loro segnalini del punteggio in modo da registrare i punti vittoria guadagnati.

Rimuovete dalla mappa tutte le Clave e tutti i segnalini Fuoco.



3) CALCOLARE I PUNTI

Tutte le regioni vengono totalizzate:

- regioni senza mammoth:
→ 1 punto per cacciatore
- regioni con 1 mammoth:
→ 2 punti per cacciatore
- regioni con 2+ mammoth:
→ 3 punti per cacciatore



Esempio:

Nella regione 9, il giallo guadagna 9 punti, mentre il blu e il rosso ne guadagnano 3 ognuno.

Nella regione 10, il blu guadagna 6 punti, e il verde ne guadagna 4.

Nella regione 11, il rosso guadagna 2 punti.

Dopo che tutte le regioni sono state totalizzate, il round si sposta nella quarta ed ultima fase.

4) Era Glaciale

Il giocatore che dopo il calcolo dei punteggi risulta essere l'ultimo in classifica, se vuole, può piazzare una tessera Ghiacciata in una regione di sua scelta. Quella regione deve però essere adiacente ad una regione già Ghiacciata oppure deve essere una regione sul bordo alto della mappa.

Esempio: in una partita con 3 giocatori, la prima tessera Ghiacciata potrà essere piazzata nelle regioni dalla 5 alla 8. In una partita con 4 giocatori, la prima tessera Ghiacciata potrà essere piazzata solo nelle regioni 2, 3 oppure dalla 5 alla 8. In una partita con 5 giocatori, la prima tessera Ghiacciata potrà essere piazzata nelle regioni dalla 1 alla 4.

I giocatori dovranno rimuovere tutti i cacciatori presenti nella nuova regione Ghiacciata, riportandoli nelle rispettive aree di gioco. Allo stesso modo, da quella regione i giocatori dovranno rimuovere anche i mammoth presenti, riportandoli fuori dalla mappa, nel supporto comune.

Nota: se due o più giocatori sono alla pari come minor numero di punti vittoria, chi di questi avrà sulla mappa il minor numero di cacciatori potrà piazzare la tessera Ghiacciata. Se c'è ancora un pareggio, chi tra loro possiede meno pietre nella sua area di gioco potrà piazzare la tessera Ghiacciata. Se ancora una volta il pareggio sussiste, il giocatore che potrà piazzare la tessera Ghiacciata verrà scelto a caso lanciando un dado.

Ricordate: i cacciatori ed i mammoth non possono essere piazzati in una regione coperta da una tessera Ghiacciata.

I Round Successivi

Per iniziare il round seguente, i giocatori dovranno seguire i seguenti due passi:

- Spostare tutte le pietre dal supporto chiaro a quello scuro, vicino alle carte marrone scuro, in modo da formare il supporto scuro del nuovo round.

Nota: se questo spostamento produce un numero di pietre nel supporto scuro minore di 10, allora tutti i giocatori dovranno regalare delle pietre al supporto in modo da raggiungerne almeno le 10 unità. Se possibile, ogni giocatore dovrà offrire lo stesso numero di pietre.

Esempio: nel nuovo supporto scuro ci sono solo 6 pietre. Quindi, per incrementare il supporto ad almeno 10 pietre, ognuno dei 3 giocatori dovrà regalare 2 delle proprie. In questo caso, uno dei giocatori possiede solo una pietra, quindi la donerà, ma gli altri giocatori dovranno donarne 2, fino a portare la dimensione del supporto scuro ad 11 pietre.

4) ERA GLACIALE

Il giocatore con meno punti può piazzare una tessera Ghiacciata.

I cacciatori e i mammoth interessati dovranno essere rimessi nelle appropriate aree di supporto.

I ROUND SUCCESSIVI

Spostate tutte le pietre dal supporto chiaro al nuovo supporto scuro, in cui ci devono essere almeno 10 pietre.

- Mescolare **tutte e 14 le tessere Fuoco** e rimetterle coperte vicino alla mappa. Poi, piazzare una tessera Fuoco (sempre coperta e senza guardarla) in ogni regione ghiacciata. Le restanti tessere rimarranno coperte vicino alla mappa.

Il giocatore alla sinistra di quello che ha iniziato la precedente fase di preparazione, inizierà il nuovo round. Come al solito, anche il nuovo round continuerà in senso orario intorno al tavolo.

Nota: per l'ultimo round ci sono due regole speciali:

1. Quando un giocatore utilizza una carta marrone scuro che potrebbe terminare la fase di preparazione (prendendo l'ultima pietra dal supporto scuro), **non** eseguirà questa azione. Il giocatore **non** prenderà pietre dal supporto scuro, ma sposterà le restanti dal supporto scuro al supporto chiaro.
2. Non verranno piazzate altre tessere Ghiacciate.

Fine della Partita

Dopo il quarto round, la partita termina. Il giocatore con più punti sarà il vincitore. Se due o più giocatori sono alla pari, chi di loro possiede più cacciatori sulla mappa sarà il vincitore. Se il pareggio sussiste, il giocatore tra loro con più pietre sarà il vincitore.

Se desiderate una partita più breve, potrete giocare solo 3 round.

Mescolate tutte e 14 le tessere Fuoco e piazzatele sulla mappa.

REGOLE SPECIALI PER L'ULTIMO ROUND:

- 1) L'azione dell'ultima carta marrone scuro non viene eseguita.
- 2) Non viene piazzata nessuna tessera Ghiacciata.

FINE DELLA PARTITA

Il giocatore con più punti dopo i quattro round vincerà la partita.

Le carte

Le regole seguenti si applicheranno a tutte le carte:

- Un giocatore che è il destinatario di una carta marrone scuro, può scegliere di rifiutare una parte o tutta l'azione offerta.
- Quando una carta utilizza il termina "place" ("piazzare"), significa che un cacciatore preso dall'area del giocatore oppure un mammoth preso dal supporto comune dovrà essere piazzato in una regione sulla mappa. Quando una carta utilizza il termina "move" ("spostare"), significa che un cacciatore oppure un mammoth presente in una regione potrà essere spostato in un'altra regione della mappa.
Se un giocatore **non** ha cacciatori nella sua area di gioco e sulla carta viene indicato "place a hunter" ("piazza un cacciatore"), quando esegue l'azione potrà invece spostare un cacciatore sulla mappa seguendo le restrizioni del piazzamento indicato. Se nel supporto comune **non** ci sono mammoth e sulla carta viene indicato "place a mammoth" ("piazza un mammoth"), un giocatore potrà invece spostare un mammoth sulla mappa.

***Esempio:** un giocatore utilizza una carta che indica di piazzare 3 cacciatori nelle steppe della mappa. Il giocatore però ha nella sua area di gioco solo 1 cacciatore, che piazierà come indicato in una steppa. Per completare l'azione, potrà anche spostare due suoi cacciatori già presenti sulla mappa in altre steppe.*

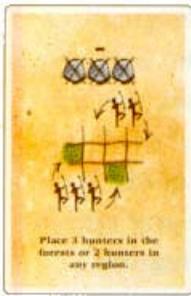
- Quando una carta utilizza il termine "adjacent" ("adiacente"), farà riferimento alle regioni che hanno un lato in comune. Quindi, per esempio, le regioni 1 e 6 sono adiacenti, e anche le regioni 7 e 12 lo sono. Mentre le regioni 2 e 7 non sono adiacenti, e nemmeno la 6 e la 11.
Due regioni separate da una tessera Ghiacciata **non** sono adiacenti.

LE CARTE

Un giocatore obiettivo di una carta marrone scuro può rifiutare una parte o tutta l'azione offerta.

Differenze tra "piazzamento" e "spostamento".

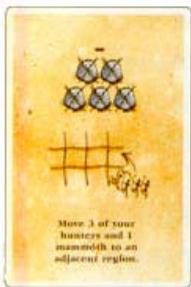
Le carte Marrone Chiaro



Il giocatore può prendere fino a tre cacciatori dalla sua area di gioco e in qualsiasi combinazione, e piazzarli in una o in entrambe le regioni del tipo esposto sulla carta. In alternativa, il giocatore può prendere fino a due cacciatori dalla sua area di gioco e piazzarli in una o due regioni di qualsiasi tipo.



Il giocatore può prendere fino a due cacciatori dalla sua area di gioco e un mammoth dall'area di supporto, e piazzarli in una regione qualsiasi. Se nel supporto non ci sono più mammoth, il giocatore può spostare un mammoth che si trova in una regione adiacente in quella dove ha piazzato i suoi due nuovi cacciatori.

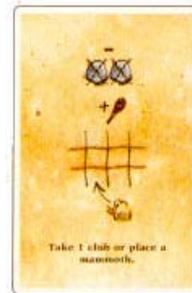


Il giocatore può spostare fino a tre dei suoi cacciatori ed un mammoth, da una regione qualsiasi in una ad essa adiacente. Oppure, può spostare fino a tre dei suoi cacciatori da una regione che non contiene mammoth in una qualsiasi regione adiacente.



Il giocatore può usare un mammoth. Potrà scegliere una sola di queste tre possibilità:

- 1) piazzare un nuovo mammoth in una regione qualsiasi al costo di 2 pietre.
- 2) Spostare un mammoth in una qualsiasi regione adiacente, al costo di 3 pietre.
- 3) Spostare un mammoth in una qualsiasi regione non adiacente, al costo di 5 pietre.



Se ce ne sono ancora, il giocatore può prendere una Clava dal supporto comune. Può piazzarla immediatamente sotto un qualsiasi suo cacciatore che si trova in qualunque regione sulla mappa. Può anche tenere la Clava nella sua area di gioco e sistemarla sulla mappa in un secondo tempo, quando deve spostare o piazzare un suo cacciatore. In questo caso, dovrà metterla sotto al cacciatore che sta piazzando o muovendo in quel momento.

Quando un cacciatore ha una Clava, la potrà tenere fino al prossimo conflitto, senza spostarla verso un altro cacciatore. Un giocatore può avere nella sua area di gioco più Clave, e potrà piazzarle anche tutte in un solo turno. Ogni cacciatore può avere più di una Clava.

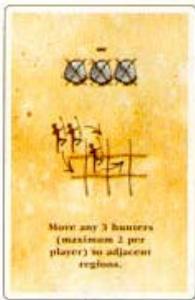
La Clava protegge un cacciatore:

- Un cacciatore con una Clava sopravvive in un conflitto, anche se viene comunque considerato come presenza nella regione. In effetti, se c'è un conflitto, ignorate tutti i cacciatori con le Clave e risolvete la battaglia con i cacciatori restanti, come se il limite di popolazione fosse ridotto del numero di cacciatori con la Clava.

Esempio: in una regione sono permesse 5 cacciatori, ma ce ne sono 7: 1 rosso (con Clava), 2 gialli e 4 blu. Per prima cosa, dato che il rosso ha meno cacciatori presenti nella regione, deve perderne uno, ma visto che il suo possiede una Clava non lo dovrà eliminare. Poi, il giallo e successivamente il blu perderanno ognuno un loro cacciatore. Ora nella regione ci sono 5 cacciatori, quindi il conflitto ha termine.

- Un cacciatore con una Clava non può mai essere spostato, scambiato, oppure rimosso da un avversario, ma il proprietario lo potrà fare.

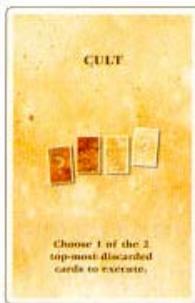
Invece di prendere una Clava, il giocatore può prendere un Mammoth dal supporto comune e piazzarlo in qualsiasi regione, oppure, se non ci sono Mammoth disponibili, potrà spostarne uno in una regione adiacente.



Il giocatore può spostare fino a tre cacciatori di quanti giocatori vuole (inclusi i propri), da regioni ad altre adiacenti. Tuttavia, il giocatore non può spostare 3 cacciatori appartenenti ad un solo giocatore, anche se propri. In un turno, il giocatore

non può spostare lo stesso cacciatore due volte.

Esempio: il verde sposta un cacciatore rosso dalla regione 4 alla 7, uno blu dalla regione 4 alla 8 e uno verde dalla regione 8 alla 12.



Il giocatore decide quale carta utilizzare, tra le due che si trovano sopra il mazzo degli scarti. Dopo aver deciso, la carta selezionata verrà eseguita come se fosse stata appena giocata normalmente. Se questa è una carta marrone chiaro,

il giocatore paga il numero richiesto di pietre ed esegue l'azione indicata. Se è una carta marrone scuro, prende il numero di pietre indicato e offre l'azione ad un avversario.

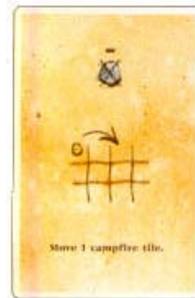
Nota: dopo aver giocato, questa carta verrà piazzata sotto all'appropriato mazzo degli scarti, in modo che in cima al mazzo degli scarti ci siano sempre due carte normali. Questa carta deve restare nel mazzo degli scarti. Questo può succedere quando si giocano consecutivamente due carte CULT.

Esempio: un giocatore gioca una carta marrone chiaro CULT e la piazza sotto il mazzo degli scarti delle carte marrone chiaro. Poi sceglie una delle due carte marrone chiaro che si trovano in cima al mazzo degli scarti marrone scuro e la esegue. Prende quindi il numero di pietre indicato dal supporto scuro.



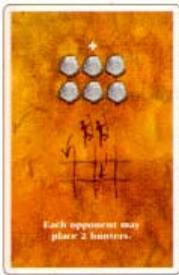
Il giocatore può scambiare due cacciatori che si trovano in due qualsiasi regioni adiacenti.

Esempio: il verde sposta un cacciatore blu dalla regione 6 alla regione 9, e un cacciatore rosso dalla regione 9 alla regione 6.



Il giocatore può spostare una tessera Fuoco da una qualsiasi regione in un'altra qualunque (quando sposta la tessera, non potrà guardarne il valore). Una regione può contenere un qualsiasi numero di tessere Fuoco.

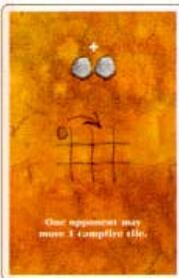
Le carte Marrone Scuro



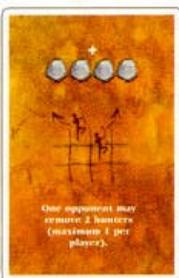
Ogni avversario, iniziando da quello a sinistra di chi ha giocato questa carta e procedendo in senso orario, può prendere 1 o 2 cacciatori e piazzarli in qualsiasi regione. Se un avversario non ha cacciatori nella sua area di gioco, potrà spostare due cacciatori che ha sulla mappa verso due regioni adiacenti.



Ogni avversario, iniziando da quello a sinistra da chi ha giocato questa carta e procedendo in senso orario, può prendere 1 cacciatore e piazzarlo in qualsiasi regione. Se un avversario non ha cacciatori nella sua area di gioco, potrà spostare un cacciatore che ha sulla mappa verso una regione adiacente.



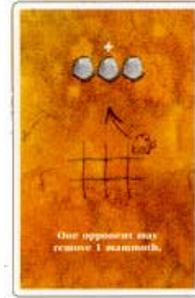
Il giocatore sceglie un avversario, il quale potrà spostare un segnalino Fuoco.



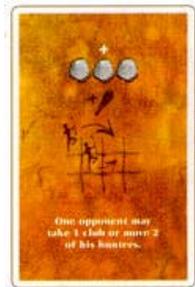
Il giocatore sceglie un avversario, il quale rimuoverà fino a 2 cacciatori qualsiasi dalla mappa (ridandoli ai legittimi proprietari che li sistemano nelle loro aree di gioco). L'avversario non potrà scegliere due cacciatori dello stesso colore.



Il giocatore sceglie un avversario, il quale rimuoverà 1 cacciatore qualsiasi dalla mappa (ridandolo al legittimo proprietario che lo piazzerà nelle propria area di gioco).



Il giocatore sceglie un avversario, il quale rimuoverà un qualsiasi mammoth dalla mappa e lo piazzerà nel supporto comune. Se sulla mappa non ci sono cacciatori, l'avversario potrà piazzarne uno dei suoi in una regione qualsiasi.



Il giocatore sceglie un avversario, il quale potrà prendere una Clava, oppure potrà spostare fino a 2 dei suoi cacciatori tra regioni adiacenti qualsiasi.



Questa carta viene giocata come la carta marrone chiaro CULT, tranne che, una volta giocata, questa verrà piazzata sotto al mazzo degli scarti marrone scuro.

Nota: se un giocatore ha nella sua area di gioco 8 o più pietre, potrà giocare questa carta, ma dovrà eseguire la prima che si trova sopra il mazzo degli scarti marrone chiaro.