

SETUP

- Scegliere la mappa in qualsiasi modo. Inizio dal secondo turno di Estate.
- Ogni giocatore: 1 Insegiamento, 2 Femmine e 5 Guerrieri, 12 Punti Cibo e 5 Carte Fato (4 se più di 4 giocatori).
- Primo giocatore a caso e poi in senso orario. Piazzamenti in ordine, tutti i pezzi in uno stesso esagono. Se insediamento in pianura, si può spendere 1 Punto Cibo per mettere piantagione iniziale.

TURNO DI GIOCO

- **Eventi (non nei primi 2 turni).** Pescare e risolvere una carta evento per la stagione in corso; alcune carte possono restare in gioco.
- **Nuovi animali.** 6 nel primo turno, poi 4 in Estate e 2 in Inverno (con meno di 4 giocatori, ogni numero è ridotto di 1).
- **Movimento animali.** Tirare per la direzione di movimento di tutti gli animali in mappa (vedi retro dettagli e movimento animali). Inversione di direzione solo se ostacolo direttamente davanti, altrimenti fine movimento anticipata. Fine movimento in caselle con umani, piantagioni rovinata da grandi animali. Se possibile formare branco di animali della stessa specie.
- **Movimenti e insediamenti.** Ogni pedina muove di 1 o 2 caselle, arresto obbligatorio se si entra in montagna, non si può attraversare fiume o lago. Se casella occupata da nemici o animali, devono restarvi almeno altrettanti pezzi, gli altri possono uscirne o attraversare lo spazio.
Un uomo e una donna che non muovono e non hanno nemici o animali nello stesso spazio fondano un insediamento (caverna in montagna, villaggio altrove). Insegiamenti senza almeno una donna sono rimossi dal gioco.
- **Combattimento.** In ordine, a scelta del giocatore, in ogni spazio in cui vi siano umani di tribù diverse e/o animali. Lanciare dado e sommare bonus (vedi retro dettagli), chi fa di meno perde un pezzo.
- **Sopravvivenza.** Calcolare cibo guadagnato e consumato, pagare o acquisire Punti Cibo, eliminare unità a scelta se non si hanno abbastanza Punti Cibo.
- **Nascite (solo turno di Fine Stagione).** Insegiamenti con donne: 1 donna 1 nascita, 2 o più donne 2 nascite. Sesso casuale con 1D6: 1-2 Femmina, 3-5 Guerriero, 6 Gemelli (2 altri tiri ma nuovi 6 sono Guerrieri).
- **Piantagioni (solo ultimo turno di Inverno).** Per ogni insediamento in pianura, si può mettere una piantagione pagando 1 Punto Cibo. Una sola piantagione per Villaggio, e solo se in pianura.
- **Carte (solo turno di Fine Stagione).** Solo i giocatori che hanno meno di 5 carte ne pescano 1 nuova. Si pesca solo una carta comunque.
- **Fine turno e vittoria.** Avanzare turno. Primo giocatore in ordine di insediamenti, pedine, cibo, dado. Dichiarare 4 insediamenti, si vince se secondo turno (anche diversi). Solo animali in mappa: tutti perdono.

La Tana dei Goblin, <http://www.goblins.net>, <http://www.goblins.it>, <http://www.gobslair.com>**MOVIMENTO E CARATTERISTICHE ANIMALI**

Per ogni animale: esagoni di movimento, movimento su terreni speciali, se calpesta le piantagioni e quanti Punti Cibo vale se ucciso in combattimento:

Animali	Movimento	Montagna	Fiume	Calpesta	Cibo
Lupi	3	Si	No	No	1
Tigri dai denti a sciabola	3	Si	No	No	2
Orsi	2	Si	Si	No	3
Bisonti	2	No	No	Si	4
Rinoceronti lanuti	1	No	No	Si	5
Mammuth	1	No	No	Si	6

COMBATTIMENTO

Se più tribù combattono nello stesso spazio, solo chi fa il risultato maggiore non perde una pedina. Gli animali si combattono sempre dopo.

Situazione	Bonus	Note
Per ogni guerriero	+1	Le Femmine combattono solo contro gli animali. Con i guerrieri, vengono conquistate dal vincitore
Per ogni Animale stessa specie	+1	Animali diversi vanno combattuti separatamente e sempre dopo i combattimenti fra tribù.
In un proprio Villaggio	+1	Se incustoditi solo con donne, sono conquistati con le donne o rasi al suolo e donne eliminate
In una propria Caverna	+2	
Fuoco contro animali	+1	Solo tribù che hanno scoperto il fuoco

SOPRAVVIVENZA

Guadagni. Punti Cibo guadagnati per ogni esagono in cui si ha presenza di una o più pedine, a secondo dei momenti del gioco, cumulativi per tipo:

Attività	Quando possibile	Presenza necessaria	Cibo
Pesca	Sempre	Spazi adiacenti lago o fiume	1
Foraggiamento	Estate	Spazi di foresta	1
Raccolto	Ultimo turno d'Estate	Piantagioni sane	8
		Piantagioni calpestate	4

Consumi. Ogni pedina uomo o donna consuma 1 Punto Cibo. Se si usa il fuoco, i consumi sono di 1,5 Punti Cibo per le tribù che non conoscono il Fuoco.

FUOCO

Per vincere occorre avere il Fuoco oltre ai 4 insediamenti. Conquista del fuoco da spazi di vulcano o adiacenti a incendi o conquistando insediamenti di tribù che hanno il fuoco (che non lo perdono). Usare testo in corsivo delle carte.

La scoperta del fuoco si perde solo perdendo l'ultimo insediamento della tribù.

La Tana dei Goblin, <http://www.goblins.net>, <http://www.goblins.it>, <http://www.gobslair.com>**SETUP**

- Scegliere la mappa in qualsiasi modo. Inizio dal secondo turno di Estate.
- Ogni giocatore: 1 Insegiamento, 2 Femmine e 5 Guerrieri, 12 Punti Cibo e 5 Carte Fato (4 se più di 4 giocatori).
- Primo giocatore a caso e poi in senso orario. Piazzamenti in ordine, tutti i pezzi in uno stesso esagono. Se insediamento in pianura, si può spendere 1 Punto Cibo per mettere piantagione iniziale.

TURNO DI GIOCO

- **Eventi (non nei primi 2 turni).** Pescare e risolvere una carta evento per la stagione in corso; alcune carte possono restare in gioco.
- **Nuovi animali.** 6 nel primo turno, poi 4 in Estate e 2 in Inverno (con meno di 4 giocatori, ogni numero è ridotto di 1).
- **Movimento animali.** Tirare per la direzione di movimento di tutti gli animali in mappa (vedi retro dettagli e movimento animali). Inversione di direzione solo se ostacolo direttamente davanti, altrimenti fine movimento anticipata. Fine movimento in caselle con umani, piantagioni rovinata da grandi animali. Se possibile formare branco di animali della stessa specie.
- **Movimenti e insediamenti.** Ogni pedina muove di 1 o 2 caselle, arresto obbligatorio se si entra in montagna, non si può attraversare fiume o lago. Se casella occupata da nemici o animali, devono restarvi almeno altrettanti pezzi, gli altri possono uscirne o attraversare lo spazio.
Un uomo e una donna che non muovono e non hanno nemici o animali nello stesso spazio fondano un insediamento (caverna in montagna, villaggio altrove). Insegiamenti senza almeno una donna sono rimossi dal gioco.
- **Combattimento.** In ordine, a scelta del giocatore, in ogni spazio in cui vi siano umani di tribù diverse e/o animali. Lanciare dado e sommare bonus (vedi retro dettagli), chi fa di meno perde un pezzo.
- **Sopravvivenza.** Calcolare cibo guadagnato e consumato, pagare o acquisire Punti Cibo, eliminare unità a scelta se non si hanno abbastanza Punti Cibo.
- **Nascite (solo turno di Fine Stagione).** Insegiamenti con donne: 1 donna 1 nascita, 2 o più donne 2 nascite. Sesso casuale con 1D6: 1-2 Femmina, 3-5 Guerriero, 6 Gemelli (2 altri tiri ma nuovi 6 sono Guerrieri).
- **Piantagioni (solo ultimo turno di Inverno).** Per ogni insediamento in pianura, si può mettere una piantagione pagando 1 Punto Cibo. Una sola piantagione per Villaggio, e solo se in pianura.
- **Carte (solo turno di Fine Stagione).** Solo i giocatori che hanno meno di 5 carte ne pescano 1 nuova. Si pesca solo una carta comunque.
- **Fine turno e vittoria.** Avanzare turno. Primo giocatore in ordine di insediamenti, pedine, cibo, dado. Dichiarare 4 insediamenti, si vince se secondo turno (anche diversi). Solo animali in mappa: tutti perdono.

La Tana dei Goblin, <http://www.goblins.net>, <http://www.goblins.it>, <http://www.gobslair.com>**MOVIMENTO E CARATTERISTICHE ANIMALI**

Per ogni animale: esagoni di movimento, movimento su terreni speciali, se calpesta le piantagioni e quanti Punti Cibo vale se ucciso in combattimento:

Animali	Movimento	Montagna	Fiume	Calpesta	Cibo
Lupi	3	Si	No	No	1
Tigri dai denti a sciabola	3	Si	No	No	2
Orsi	2	Si	Si	No	3
Bisonti	2	No	No	Si	4
Rinoceronti lanuti	1	No	No	Si	5
Mammuth	1	No	No	Si	6

COMBATTIMENTO

Se più tribù combattono nello stesso spazio, solo chi fa il risultato maggiore non perde una pedina. Gli animali si combattono sempre dopo.

Situazione	Bonus	Note
Per ogni guerriero	+1	Le Femmine combattono solo contro gli animali. Con i guerrieri, vengono conquistate dal vincitore
Per ogni Animale stessa specie	+1	Animali diversi vanno combattuti separatamente e sempre dopo i combattimenti fra tribù.
In un proprio Villaggio	+1	Se incustoditi solo con donne, sono conquistati con le donne o rasi al suolo e donne eliminate
In una propria Caverna	+2	
Fuoco contro animali	+1	Solo tribù che hanno scoperto il fuoco

SOPRAVVIVENZA

Guadagni. Punti Cibo guadagnati per ogni esagono in cui si ha presenza di una o più pedine, a secondo dei momenti del gioco, cumulativi per tipo:

Attività	Quando possibile	Presenza necessaria	Cibo
Pesca	Sempre	Spazi adiacenti lago o fiume	1
Foraggiamento	Estate	Spazi di foresta	1
Raccolto	Ultimo turno d'Estate	Piantagioni sane	8
		Piantagioni calpestate	4

Consumi. Ogni pedina uomo o donna consuma 1 Punto Cibo. Se si usa il fuoco, i consumi sono di 1,5 Punti Cibo per le tribù che non conoscono il Fuoco.

FUOCO

Per vincere occorre avere il Fuoco oltre ai 4 insediamenti. Conquista del fuoco da spazi di vulcano o adiacenti a incendi o conquistando insediamenti di tribù che hanno il fuoco (che non lo perdono). Usare testo in corsivo delle carte.

La scoperta del fuoco si perde solo perdendo l'ultimo insediamento della tribù.

La Tana dei Goblin, <http://www.goblins.net>, <http://www.goblins.it>, <http://www.gobslair.com>