

WIRAQOCHA

Ogni giocatore rappresenta un consorzio inviato dalla regina Vittoria in Sud America per esplorare una valle dove è stato scoperto il Somnium, un minerale dagli incredibili poteri. La valle è divisa in 22 territori identificati da un numero da 1 a 12 o da una combinazione di 2 o 3 dadi. In ogni turno i giocatori tirano un certo numero di dadi i cui risultati permettono di piazzare i propri segnalini in nuovi territori o difendere quelli già controllati. Ci sono 3 modi per vincere: raccogliere le 4 reliquie dalle rovine; inviare un carico di Somnium alla Regina; accumulare le carte tecnologia per costruire il terribile Leviatano.

SET UP Piazzare i tasselli territori come da illustrazione del regolamento; ogni giocatore prende i 7 segnalini del proprio colore; le 4 reliquie nelle rovine; le risorse e i cristalli di somnium a lato; le carte tecnologia mischiate e le prime tre girate a faccia in su. Scegliere a caso il primo giocatore. Tutte le componenti del gioco devono essere visibili a tutti i giocatori.

TASSELLI TERRITORIO: i marroni sono il fondovalle ed i grigi le montagne.

Giungla: se controllati ad inizio turno danno 1 o 2 risorse.

Villaggio: se controllati ad inizio turno tira un dado in più nella fase 2.

Rovine: se controllati ad inizio turno danno la possibilità di ritirare un dado non ancora utilizzato, più rovine più dadi o più volte lo stesso dado. Il primo esploratore che entra nelle rovine si impossessa della reliquia.

Vene di Somnium: se occupate da trivelle danno 2 punti estrazione nella fase 3.

Cimitero delle macchine: dove finiscono i segnalini distrutti, solo una volta nella fase 2 si può riparare un segnalino per 3 risorse.

DESCRIZIONE DI UN TURNO Composto da 3 fasi.

FASE 1 Preparazione. I seguenti passi possono essere eseguiti in qualsiasi ordine.

Per ogni simbolo risorsa sui tasselli controllati prendere un cubetto nero risorsa.

Preparare il numero di dadi da lanciare nella fase 2, il numero di default è 3 più 1 per ogni villaggio controllato, se ci sono dadi lasciati in difesa dei territori è il momento di scegliere se lasciarli o ritirarli.

Rimpiazzare 1 o più segnalini Zeppelin con altri diversi presi dalla riserva o dal tabellone. Questa azione è facoltativa.

Le carte Production Tank e Recovery Workshop possono essere usate in questa fase.

FASE 2 Azioni. Tirare i dadi ed eseguire le seguenti azioni in qualsiasi ordine. Importante: per svolgere qualsiasi azione il campo base deve essere in gioco, se non lo è per prima cosa bisogna piazzare il campo base.

Usare risorse per modificare i dadi. Ogni 2 risorse si può modificare di +1 o -1 quante volte si vuole.

Sacrificare cristallo di Somnium. Solo 1 per turno per tirare un dado in più.

Conquistare un territorio libero od occupato. Per i territori da 1 a 12 ci vuole il numero esatto, anche usando più dadi, per quelli da 7 a 12 almeno 2 dadi, per quelli con combinazioni di 2 o 3 dadi ci vogliono esattamente 2 o 3 dadi nella giusta combinazione. Si possono conquistare più territori in un turno. Se si entra in un territorio confinante con quelli già controllati si può mettere un segnalino dalla riserva o dal tabellone, se non è confinante si usano solo segnalini già sul tabellone. Solo gli Zeppelin possono conquistare le montagne. Ci può essere solo un segnalino per territorio. Se si conquista un territorio già occupato e non ci sono dadi difensivi basta metterci il nostro segnalino e mettere quello dell'avversario nel cimitero, a meno che non sia il campo base che ha una protezione naturale di 5 e torna invece nella riserva del giocatore. Se c'è un dado difensivo, per conquistare dobbiamo usare 1 e 1 solo dado aggiuntivo di valore superiore a quello difensivo. Se un territorio è protetto da un 6, basta spendere risorse per aumentare un dado a 7. Il conquistatore DEVE mettere un proprio segnalino sul territorio conquistato. Non è possibile attaccare i propri segnalini.

Piazzare un dado di protezione. Se ne può mettere al massimo 1 per territorio per rendere difficile la conquista dagli altri giocatori.

Comprare una carta tecnologia. Scegliere tra le 3 carte a faccia in su. Pagare il costo in basso a sinistra. Solo 1 per turno. Se può essere usata in fase 2 la si può usare subito. Sono di 2 tipi: gli

edifici con simbolo blu, non possono essere rubati. Le invenzioni simbolo rosso, possono essere rubate dagli avversari.

Rubare. Per farlo bisogna attaccare e conquistare il campo base avversario, invece di distruggere il segnalino si può rubare 1 e solo 1 carta, reliquia o cristallo. Non è necessario occupare il territorio quando si ruba ma bisogna avere un segnalino adeguato disponibile (montagna solo con Zeppelin). Riparare segnalini nel cimitero. Solo 1 per turno per 3 risorse.

FASE 3 Fine del turno.

Estrarre Somnium. Tutti i territori producono minerale ma solo quelli occupati dalle trivelle possono estrarre. I territori danno un punto raccolta e le vene di Somnium 2 punti. Ogni 2 punti si ottiene 1 cristallo. Il campo base deve essere in gioco. Ricorda che le risorse si raccolgono a inizio turno ed i cristalli alla fine.

Limite risorse. A fine turno massimo 3. Se sono state acquistate carte, riporta a 3 le carte scoperte. I segnalini.

Campo base. Il primo che si piazza, può sostituire uno Zeppelin in un tassello di montagna nella fase 1. Ha una protezione naturale di 5 ma si può lasciare un dado difensivo da 6. Se non è in gioco non si possono fare azioni.

Zeppelin. L'unico che può andare in montagna e poi nella seguente fase 1 essere sostituito da qualsiasi altro segnalino. Un territorio occupato da Zeppelin può essere attaccato solo da altri Zeppelin (vola). Non si può in fase 1 rimpiazzare uno Zeppelin con un altro né con un Juggernaut.

Esploratore. Si prende la reliquia appena entra nelle rovine.

Trivelle. Estraggono cristalli.

Fine del gioco e come si vince. Il gioco termina immediatamente appena si soddisfa una delle condizioni seguenti. Conquista di 4 reliquie. Oppure 11 cristalli di Somnium in 2 giocatori, 9 in 3, 7 in 4. Oppure 21 risorse e 2 cristalli spesi per comprare carte in 2 giocatori, 18 e 2 in 3, 15 e 1 in 4. Le risorse ed i cristalli avanzati dai giocatori non valgono niente.

Suggerimenti. Vincere con le reliquie può essere impedito dalla carta Death Ray che distrugge tutto ciò che c'è in un territorio e ne impedisce future conquiste. Attenzione agli altri giocatori, ci sono combo difficili da battere come le carte Force Field giocato sul proprio campo base che ne impedisce la conquista e Transport Tunneler che permette di rubare un oggetto ogni turno agli avversari. Non espandere troppo velocemente, proteggi i punti chiave del tuo lavoro.

Edifici. Simbolo blu. Non possono essere rubati.

Android Factory 1 volta in fase 2 scarta 3 risorse per tirare un dado in più.

Flying Fortress Copia un dado difensivo, ora ce ne vogliono 2 per conquistare quel territorio. Ogni turno si può spostare 1 volta. Se il territorio è perso torna nella riserva.

Force Field Va giocato subito, il territorio non può essere più conquistato. Teme solo Death Ray. Se si lascia il territorio è perso per sempre ma la carta rimane per la vittoria tecnologica.

Recovery Workshop In fase 1 aggiusta gratis un segnalino dal cimitero.

Invenzioni. Simbolo rosso. Possono essere rubate.

Android Explorer 1 Esploratore in più. Chi lo ruba prende vantaggi e svantaggi.

Battle Esoskeleton In fase 2 può cambiare 1 volta un dado libero in un 5.

Death Ray Monouso Colpisce un territorio che non può più essere conquistato, tutti i segnalini presenti sono RIMOSSI dal gioco a parte i campi base.

Juggernaut 1 Zeppelin in più. Chi lo ruba prende vantaggi e svantaggi.

Mechanical Miner 1 Trivella in più. Chi lo ruba prende vantaggi e svantaggi.

Production Tanks In fase 1 riceve 2 risorse.

Psychic Probe In fase 2 può cambiare un dado difensivo in un 1, anche un campo base.

Transport Tunneler 1 volta in fase 2 usando solo i dadi per scegliere il territorio e ignorando ogni difesa può rubare ad un campo base un oggetto.