



### PANORAMICA SUL GIOCO:

I giocatori sono esploratori alla ricerca di un antico tempio perduto. Per trovarlo dovranno attraversare la giungla e farsi aiutare dai popoli indigeni. Il primo giocatore a raggiungere il tempio nello spazio finale del percorso vince la partita.

### COMPONENTI:



Spazio finale 6-8 giocatori

Tabellone

Spazio finale 2-5 giocatori



8 segnalini macete



18 segnalini evento (fronte e retro)



1 idolo



50 gemme smeraldo



8 segnalini giocatore



9 carte personaggio



carta riepilogo



8 carte identità dei giocatori

### REGOLE STANDARD

Queste regole sono per 4-8 giocatori. Le regole speciali per 2 e 3 giocatori sono alla fine del regolamento.

### SET-UP

- Posizionare il tabellone sul tavolo. Da 6 a 8 giocatori utilizzare solo la prima parte del percorso - fino a raggiungere il primo grande tempio. Da 2 a 5 giocatori usare anche la seconda parte del percorso, fino a raggiungere il secondo grande tempio.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende la carta riepilogo e il segnalino giocatore del suo colore. Ogni giocatore mette la sua carta identità di fronte a sé per ricordare a tutti il suo colore.
- Mescolare i segnalini evento e mettono uno, a faccia in giù, in ogni spazio con due cerchi sul tabellone. I segnalini rimanenti vengono lasciati a faccia in giù in una riserva vicina al tabellone.
- Mescolare le carte personaggio e darne una ad ogni giocatore. Ognuno rivela la sua carta e guarda le due icone in basso a destra: il numero a sinistra è lo spazio in cui il giocatore piazza il suo segnalino giocatore; quello a destra è il numero di gemme che il giocatore ha all'inizio del gioco. Se c'è un'icona a forma di macete accanto ai numeri, il giocatore inizia la partita con anche un segnalino macete.

- Tutti i giocatori restituiscono le carte personaggio. Le icone in basso a destra delle carte non saranno più usate nel gioco.
- Il primo turno può iniziare.
- Durante tutto il gioco gli oggetti dei giocatori (gemme e macete) devono essere ben visibili a tutti i giocatori.

- Gemme
- Movimento del personaggio
- Spazio di partenza
- Scout e Bambino



### UN TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco consiste in due fasi:

- 1) Scelta del personaggio
- 2) Movimento

## SCelta DEL PERSONAGGIO

Se un giocatore ha pescato un segnalino evento "idolo" durante il turno precedente, tiene l'idolo. Altrimenti il giocatore che si trova all'ultimo posto lungo il percorso prende l'idolo. Se due o più giocatori sono ultimi a pari merito, il più povero prende l'idolo. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore che aveva l'idolo nell'ultimo turno lo mantiene.

Le nove carte personaggio vengono mescolate e poste a faccia in giù sul tavolo. Alcune delle carte sono messe da parte e non saranno utilizzate nel turno, alcune scoperte e altre coperte.

Numero di giocatori	Carte messe da parte prima della scelta del personaggio		Carte messe da parte coperte dopo la scelta del personaggio
	scoperte	coperte	
4	3	1	1
5	2	1	1
6	1	1	1
7	0	1	1
8	0	1	1*

Il giocatore con l'idolo prende le carte rimanenti. Ne sceglie una e la mette a faccia in giù davanti a sé. Passa poi le carte rimanenti al giocatore alla sua sinistra, che ne sceglie una e passa le altre al giocatore alla sua sinistra, e così via. Quando il giocatore alla destra del giocatore con l'idolo ha scelto una delle due carte personaggio che ha ricevuto scarta l'ultima rimasta, a faccia in giù, accanto alle carte che sono state scartate all'inizio.



segnalino idolo

\* In una partita a 8 giocatori, il giocatore alla destra del giocatore con l'idolo riceve solo una carta personaggio. Prende la carta personaggio coperta che era stata scartata prima di scegliere i personaggi, sceglie una delle due carte che ha ora in mano e scarta quella rimanente.

## MOVIMENTO

Dopo che le carte personaggio sono state scelte, il giocatore con l'idolo chiama i diversi personaggi nell'ordine elencato di seguito. Quando un personaggio viene chiamato, il giocatore che ha quel personaggio mostra quella carta e svolge il suo turno. Il giocatore rimette quindi la carta personaggio al centro del tavolo. Se nessuno avesse scelto quel personaggio il giocatore con l'idolo sarebbe passato al personaggio successivo. I giocatori, quindi, non svolgono il turno nell'ordine in cui sono disposti, ma a seconda di quale carta personaggio hanno scelto.

Quando un personaggio viene chiamato il giocatore che lo ha scelto deve:

- mostrare la carta personaggio
- prendere una gemma dalla riserva
- usare il movimento e/o l'abilità speciale del suo personaggio

## I VARI PERSONAGGI



**1 Sciamano:** Chiama il nome di un altro personaggio. Il giocatore che ha quel personaggio non lo rivela ancora. Poi il tuo turno termina. Per ora il tuo segnalino personaggio non si muove.

Quando il personaggio che hai maledetto verrà chiamato, quel giocatore rivelerà la sua carta e, prima che il suo turno cominci, scambierà il tuo segnalino personaggio con il suo. Questo accade anche se il suo segnalino è più indietro del tuo e anche se è già passato da uno spazio giungla, nel qual caso tu non devi spendere un macete. Se il personaggio maledetto non è stato scelto da alcun giocatore, non accade nulla.



**2 Ladro:** Chiama il nome di un altro personaggio (non lo sciamano). Il giocatore che ha quel personaggio non lo rivela ancora. Poi sposta il tuo segnalino avanti di uno o due spazi gratuitamente. Quando il personaggio che è stato derubato verrà chiamato, il giocatore rivelerà la sua carta e, prima che il suo turno cominci, prendi tutti i suoi gioielli.

Quel giocatore può comunque, subito dopo, prendere e tenere per sé una gemma. Se il personaggio derubato non è stato scelto da alcun giocatore, non accade nulla.



**3 Veggente:** Guarda due segnalini evento sul percorso. Se lo desideri puoi invertirli. Sposta poi il tuo segnalino personaggio avanti di uno o due spazi.



**4 Prete:** Puoi pagare 2 gemme e spostare il tuo segnalino personaggio avanti fino al prossimo spazio tempo. Se non riesci o non vuoi pagare non ti muovi.



**5 Anziano:** Puoi pagare 2 gemme e spostare il tuo segnalino personaggio avanti fino allo spazio villaggio più vicino. Se non riesci o non vuoi pagare non ti muovi.



**6 Artigiano:** Puoi prendere un macete dalla riserva, gratuitamente. Poi sposta il tuo segnalino personaggio avanti di uno o due spazi. Se non ci sono più macete nella riserva non ottieni nulla.



**7 Scout:** Puoi pagare un qualsiasi numero di gemme e spostare il tuo segnalino personaggio avanti di 1 spazio per ogni gemma pagata.



**8 Canoa:** Devi pagare tutte le gemme e spostare il tuo segnalino personaggio avanti di due spazi per ogni gemma pagata, fino ad un massimo di venti spazi. Non è possibile scegliere di non pagare, o pagare con solo alcune delle gemme. Se hai più di 10 gemme devi comunque usarle tutte, ma ti sposti comunque di soli 20 spazi.



**9 Bambino:** Sposta gratuitamente il tuo segnalino personaggio avanti fino a raggiungere il segnalino personaggio che ti precede (anche se c'è un altro segnalino sul tuo stesso spazio).

## SPAZI GIUNGLA

Ci sono tre spazi giungla lungo il percorso. Quando il segnalino personaggio di un giocatore attraversa uno spazio giungla il giocatore deve, se ne ha, spendere un macete per continuare il suo movimento. Se il giocatore non ha alcun macete deve fermarsi nello spazio giungla, e ripartirà da lì nel suo turno successivo.



## SPAZI E SEGNALINI EVENTO



Quando un segnalino personaggio termina il suo movimento su uno spazio evento, il giocatore rivela il segnalino e ne applica il suo effetto.

Nota: se un segnalino personaggio è su uno spazio evento e non si muove, non rivela il segnalino. Anche se viene spostato in uno spazio evento a causa dell'abilità dello sciamano non rivela il segnalino.

## EFFETTI DEI SEGNALINI

	Prendi l'idolo per il prossimo turno, anche se non sei in ultima posizione. Se entrambi i segnalini idolo sono pescati nello stesso turno, il secondo annulla il primo.		Muovi 2 spazi indietro.
	Prendi 4 gemme dalla banca.		Otteni un macete.
	Paga 2 gemme alla banca.		Perdi un macete se ne hai.
	Muovi 3 spazi avanti.		

Il segnalino viene rimosso dallo spazio e sostituito con uno a faccia in giù preso dalla riserva, e poi rimescolato nella riserva. Se un giocatore perde un numero di gemme superiore a quante ne possiede, perde solo tutte quelle che ha.

## GIOCATORI SULLO STESSO SPAZIO

Non c'è limite al numero di segnalini personaggio che possono stare su uno stesso spazio.

## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Quando un segnalino personaggio raggiunge l'ultimo spazio il gioco termina immediatamente e quel giocatore vince. Non è necessario terminare esattamente su questo spazio, soprattutto quando si gioca la carta canoa.

L'ultimo spazio è un tempio. Non c'è un villaggio passato l'ultimo tempio, per cui un giocatore non può raggiungerlo giocando la carta anziano.

## REGOLE PER 2 E 3 GIOCATORI

Con 2 o 3 giocatori ogni giocatore ha una pedina, ma giocherà due personaggi ogni turno. Il gioco funziona come al solito ma ogni giocatore ha due turni movimento ogni turno, uno per ciascuno dei suoi personaggi. Tutte le altre regole standard si applicano come al solito.

La scelta del personaggio si svolge come segue:

2 giocatori:

- Il giocatore con l'idolo (A) mescola i 9 personaggi e ne scarta a caso uno scoperto e uno coperto. Sceglie uno dei 7 personaggi rimanenti e passa le 6 carte rimaste al giocatore B.
- Il giocatore B sceglie una carta e ne scarta un'altra a caso, a faccia in giù. Passa poi le 4 carte rimanenti al giocatore A.
- Il giocatore A sceglie una carta e ne scarta un'altra a caso, a faccia in giù. Passa poi le 2 carte rimanenti al giocatore B.
- Il giocatore B sceglie una carta e scarta l'ultima a faccia in giù.

3 giocatori:

- Il giocatore con l'idolo (A) mescola i 9 personaggi e ne scarta a caso uno a faccia in giù. Sceglie uno degli 8 personaggi rimanenti e passa le 7 carte rimaste al giocatore B.
- Il giocatore B sceglie una carta e passa le 6 rimaste al giocatore C.
- Il giocatore C sceglie una carta e passa le 5 rimaste al giocatore A.
- Senza guardare le 5 carte ricevute, il giocatore A le mescola e ne scarta una a faccia in giù. Poi sceglie una delle 4 carte rimanenti e passa le 3 rimaste al giocatore B, ecc ...
- Quando tutti i giocatori hanno scelto i loro due personaggi, il giocatore C scarta a faccia in giù l'ultima carta rimanente.



Credits

A game by Bruno Faidutti

Illustrations: Pierò

English rules: Bruno Faidutti

Lay-out: Hans-Georg Schneider

Project manager: Jonny de Vries



© 2011 White Goblin Games  
www.whitegoblingames.com