

# POWER GRID THE FIRST SPARKS

FRIEDEMANN FRIESE

Regolamento in Italiano

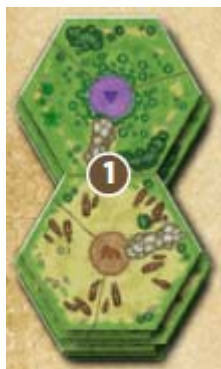
(traduzione non ufficiale v.1.0)



## Sommario

1	COMPONENTI DEL GIOCO .....	3
2	PANORAMICA.....	4
2.1	INTRODUZIONE DELL'AUTORE .....	4
3	PREPARAZIONE .....	5
3.1	LE TESSERE PAESAGGIO .....	6
3.2	I SEGNALINI CIBO.....	7
3.3	LE CARTE TECNOLOGIA.....	7
4	SVOLGIMENTO DEL GIOCO .....	8
4.1	IL TURNO DI PIAZZAMENTO .....	8
4.1.1	Collocazione del clan.....	8
4.1.2	Determinazione del turno di gioco .....	9
4.2	TUTTI I TURNI DI GIOCO SEGUENTI .....	10
4.2.1	COMPRARE UNA NUOVA TECNOLOGIA/SCARTO DEL CIBO AVARIATO.....	10
4.2.2	ANDARE A CACCIA/NUTRIRE IL CLAN .....	11
4.2.3	AMPLIAMENTO DEL CLAN .....	12
4.2.4	BUROCRAZIA.....	13
5	FINE DEL GIOCO.....	14
6	VARIANTE PER 2 GIOCATORI.....	15
6.1	PREPARAZIONE .....	15
6.2	SVOLGIMENTO DEL GIOCO .....	15
6.2.1	Il Turno di Piazzamento.....	15
6.2.2	Tutti i turni di gioco seguenti .....	15
7	VARIANTE PER 6 GIOCATORI.....	16
7.1	PREPARAZIONE .....	16
7.2	SVOLGIMENTO DEL GIOCO .....	16
8	DETTAGLI DELLE CARTE CONOSCENZA .....	16
8.1	FUOCO.....	16
8.2	ARATRO.....	16
8.3	SLITTA DA TRASPORTO .....	17
8.4	LINGUAGGIO .....	17
8.5	INTELLIGENZA.....	17
9	CREDITS.....	17

## 1 COMPONENTI DEL GIOCO



6 tessere plancia di gioco (4 per 2-6 giocatori, 1 per 4-6 giocatori (marcata), 1 per 5-6 giocatori (marcata))



1 plancia di immagazzinamento con tracce per le dimensioni dei clan (1-15) e ordine di gioco (1-6), spazi raccolto per cibo (raccolto di campo, bacche, pesci, orsi e mammut)



102 membri di clan: 17 per colore giallo, rosso, verde, blu, nero e bianco



98 segnalini cibo: 18 raccolti di campo verdi (valore 1), 12 raccolti di campo gialli (valore 3), 18 bacche (valore 2), 20 pesci (valore 3), 18 orsi (valore 3), 12 mammut (valore 4)



42 carte tecnologia: 6 carte iniziali "erbe", 28 carte "strumenti", 7 carte "conoscenza", 1 carta "rimiscolamento"



6 carte riepilogo "cibo/diffusione del clan"



6 carte riepilogo "fasi del turno di gioco"



12 tessere "approvvigionamento cibo" (4 bacche, 3 pesci, 3 orsi e 2 mammut)



Regolamento

Foglio risultati

## 2 PANORAMICA

Come capi clan, i giocatori sono responsabili del benessere dei rispettivi clan durante l'età della pietra. Essi debbono sviluppare nuove tecnologie di caccia ed appropriarsi di nuove conoscenze per accaparrarsi cibo o imparare a controllare il fuoco. Con l'aiuto di queste abilità, i giocatori raccoglieranno abbastanza cibo per nutrire i propri clan ed espandersi sufficientemente lontano da raggiungere nuove aree di caccia.

In questo gioco, i giocatori sono di fronte a molteplici decisioni: quali carte tecnologia offrono i più grandi vantaggi? Quand'è il momento giusto per espandere il proprio clan sulla plancia di gioco e quali aree di caccia offriranno più cibo? Raggiungere nuove aree di caccia o provare a proteggere parti della plancia di gioco per i propri clan, sono fattori importanti per le strategie dei giocatori. Gli spazi vuoti sono più economici da colonizzare per i clan se comparati agli altri spazi ove i clan si sono già insediati. Il giocatore con il maggior numero di membri del clan sulla plancia dopo che almeno un giocatore abbia incrementato la dimensione del proprio clan sino a 13 membri vincerà il gioco.

### 2.1 INTRODUZIONE DELL'AUTORE

Per celebrare il decimo anniversario dell'originale Alta Tensione (Power Grid - chiamato Funkenschlag), volevo fare qualcosa di speciale. Pensando alle diverse possibilità un'idea interessante è emersa: giocare col nome del gioco (la traduzione letterale di Funkenschlag è Flying Sparks cioè Scintille) e fare qualcosa con "scintille". E questa è stata l'origine del gioco. Età della pietra, fuoco, cibo. "The First Sparks" sposta Alta Tensione all'Età della Pietra. L'ordine delle fasi all'interno di un turno di gioco, l'ordine dei giocatori, le carte tecnologia: tutte queste cose le conoscete già da Alta Tensione. Ma cosa c'è di nuovo? Cosa è diverso?

"The First Sparks" è molto più veloce e ancor più diretto: siete immediatamente parte dell'azione e ogni turno, ogni decisione è importante.

Un consiglio per la prima partita: se deciderete di scegliere di comprare una certa carta conoscenza, adattate la vostra strategia completamente a questa carta. Non provate a prendere tutto subito. Il suggerimento più importante: non spendete troppo cibo per estendere il vostro clan. Se lo farete, potreste non avere abbastanza cibo per comprare la prossima carta tecnologia. Questo è il più grande errore possibile che potreste fare a "The First Sparks"!

Per ora basta: divertitevi un sacco durante l'Età della Pietra!

### 3 PREPARAZIONE

Le seguenti regole valgono per 3-5 giocatori. Le modifiche per 2 e 6 giocatori sono riportate in fondo al regolamento.

1) Ogni giocatore **prende 17 membri del clan del proprio colore e 7 cibi** (1 raccolto di campo di valore 1 (verde) e 2 raccolti di campo di valore 3 (giallo)). I giocatori piazzano sempre tutti i segnalini cibo in modo visibile di fronte a sé stessi (nella loro area di gioco). Inoltre ogni giocatore prende una carta riepilogativa "cibo/sviluppo del clan" e una carta riepilogativa "fasi di un turno di gioco".

2) Prendere **un numero di carte iniziali "Erbe"** con i numeri che arrivano a pareggiare il numero di giocatori (ad es.: con 4 giocatori usare le carte con i numeri da 1 a 4) e rimescolarle. Piazzare le restanti carte iniziali nella scatola. Ogni giocatore prende una carta iniziale casualmente e la piazza davanti alla propria area di gioco. Dopo, il giocatore con la carta avente il numero più alto (con 4 giocatori è la numero 4) piazza un membro del clan sullo spazio 1 sulla traccia dell'ordine di gioco. Gli altri giocatori seguono in ordine discendente basandosi sul numero riportato sulle loro carte iniziali, piazzando i rispettivi membri del clan negli spazi 2, 3 e così via.

3) Ogni giocatore piazza **un membro del proprio clan sullo spazio 1 della traccia** di dimensione del clan.

4) Piazzare tutti i segnalini cibo come **riserva generale** vicini alla plancia di immagazzinamento. Piazza i seguenti segnalini cibo sugli spazi raccolto della plancia di immagazzinamento: **tutti i raccolti di campo sul campo, 4 bacche sul cespuglio delle bacche, 2 pesci nel lago, 3 orsi nel bosco e piazzare 2 mammut nella valle**. Questi spazi rappresentano il raccolto e non deve essere confuso con la riserva generale! Il quantitativo di raccolto dei raccolti di campo è la sola riserva illimitata.

5) In funzione del numero di giocatori, **scegliere il corretto numero di tessere paesaggio** e mescolarle a faccia coperta. Seguendo l'ordine di gioco, cominciando col primo giocatore (membro del clan sullo spazio 1 della traccia ordine di gioco), i giocatori **creano la plancia di gioco**. Il primo giocatore pesca una tessera paesaggio e la piazza al centro del tavolo. I giocatori restanti seguono in ordine di gioco e pescano tessere paesaggio e le piazzano come plance di gioco. La seconda tessera dev'essere adiacente ad almeno un bordo della prima tessera. Ogni tessera paesaggio seguente dev'essere adiacente ad almeno due tessere paesaggio.

*Nota: solo durante la primissima partita dovrete usare lo schema iniziale di plancia di gioco proposto a pag. 9*

6) Per mostrare la riserva di cibo, **piazzare le tessere "approvvigionamento cibo" corrette sugli "spazi raccolto"**. La riserva di cibo dipende dal numero di giocatori e dal numero delle diverse aree di caccia sulla plancia di gioco. Ad ogni turno di gioco un certo numero di segnalini cibo viene piazzato sugli spazi raccolto secondo quanto riportato sulla Tabella 2 - Rifornimento base degli spazi raccolto a pagina 14.

*Esempio: come mostrato sulla Tabella 2 - Rifornimento base degli spazi raccolto a pagina 14, il rifornimento base del cibo per 3 giocatori è 3 bacche, 2 pesci, 1 orso e un mammut. Con le tessere paesaggio mostrate, il rifornimento completo di cibo è il seguente: 5 bacche, 3 pesci, 2 orsi e 3 mammut.*

7) **Piazzare le carte tecnologia numerate da 7 a 14** in due file rappresentanti il mercato delle tecnologie. Piazzare le carte da **7 a 10** in ordine crescente (da sinistra a destra) nella fila superiore (**il mercato attuale**) e le carte da **11 a 14** in ordine crescente (da sinistra a destra) nella fila inferiore del mercato (**il mercato futuro**).

8) Piazzare la carta "rimescolamento" a fianco e mescolare le carte restanti. In funzione del numero di giocatori, **rimuovere dal gioco** un certo numero di carte tecnologia a faccia coperta e riponetele nella scatola (**con 3 giocatori rimuovere 6 carte, con 4 giocatori 3 carte, con 5 giocatori usare tutte le carte**). Piazzate le restanti carte tecnologia in un mazzo posto a fianco al mercato delle tecnologie ed infine piazzate la carta "rimescolamento" a faccia in giù in fondo al mazzo.



Figura 1 - Possibile preparazione per 3 giocatori

### 3.1 LE TESSERE PAESAGGIO

Ogni tessera paesaggio è costituita da due aree circondate da 3 spazi. I clan possono solo cacciare un certo tipo di cibo quando hanno almeno un proprio membro piazzato vicino a una corrispondente area di caccia e posseggono 1 o più strumenti corrispondenti - vedi sotto.

Se ci sono diverse identiche aree di caccia sia la riserva di cibo aumenta (vedi a pagina 13, il capitolo BUROCRAZIA), sia l'efficacia degli strumenti aumenta, se il clan è piazzato vicino a due o tre di questi terreni di caccia (vedere a pagina 11 il capitolo Andare a caccia).

*Nota: sappiamo che i giocatori non possono cacciare bacche e che il pesce, gli orsi e i mammut raramente giacciono su spazi raccolto, ma per semplificare i termini del gioco usiamo termini come "caccia" e "raccolto" o "aree di caccia" e "spazi raccolto" in modo equivalente.*



Figura 2- Due aree di caccia: orso (a sinistra) e bacche (destra), entrambe con 3 spazi adiacenti.

### 3.2 I SEGNALINI CIBO



I diversi segnalini cibo (sia piante che animali) hanno diversi valori - vedere anche le carte riepilogo.

Il cibo equivale al denaro. I giocatori possono sempre scambiare i loro segnalini cibo con la riserva generale quando ne hanno bisogno (non scambiare i segnalini cibo con gli spazi raccolto!).

### 3.3 LE CARTE TECNOLOGIA

Esistono due diversi tipi di carte tecnologia: strumenti e conoscenza.

#### a) Strumenti

Con l'aiuto degli strumenti, il clan raccoglie cibo quando caccia. Il clan può possedere un **massimo di 3 carte strumenti**. Se il clan prende un quarto strumento, deve scartare uno dei propri strumenti e rimuoverlo dal gioco. Le carte "Erbe" iniziali e le carte Campo sono considerate anch'esse strumenti. I clan possono possedere una qualsiasi combinazione di strumenti, anche diverse copie dello stesso tipo di strumento (ad esempio 2 archi).

#### b) Conoscenza

Con l'aiuto della conoscenza i clan ottengono vantaggi permanenti. Oltre a i suoi strumenti un clan può possedere un numero qualsiasi di carte conoscenza. La conoscenza non occupa alcuno spazio e può essere accumulata in aggiunta agli strumenti, ma un clan può possedere una sola copia di ciascun tipo di conoscenza.

Carte Tecnologia

## Strumenti

**Cesto:** il clan necessita di essere presente in almeno un'area di caccia con bacche per poter utilizzare questo cesto



- A. Il numero mostra il valore della carta
- B. Il nome e la grafica illustrano lo strumento o la conoscenza e non ha alcuna rilevanza ai fini del gioco
- C. Il prezzo mostra il valore di cibo che l'acquirente della carta deve pagare e riporre nella riserva generale.

## Strumenti

**Campo:** raccolto sicuro indipendentemente dalla posizione occupata dai membri del clan sulla plancia di gioco (esempio 3 raccolti di campo)



- D. Il colore del rettangolo ed i simboli in esso rappresentati determinano il tipo e la quantità di segnalini cibo che il giocatore raccoglierà durante la caccia. Verde è per i raccolti di campo, viola per le bacche, blu per il pesce, marrone chiaro per gli orsi e marrone scuro per i mammut. I campi (e le Erbe iniziali) danno sempre al clan un ammontare certo di cibo. Gli altri strumenti danno al clan un ammontare di cibo variabile in funzione del numero di segnalini cibo sugli spazi raccolto. Il clan deve anche essere presente nella corretta area di caccia per poter utilizzare gli strumenti corrispondenti (*Esempio: con il Cesto mostrato sopra il clan prende una bacca se ci sono fino a 3 bacche nello spazio raccolto. Se ci sono tra 4 e 6 bacche, il clan prende 2 bacche e se ci sono infine 7 o più bacche sullo spazio raccolto, il clan prende 3 bacche*).

## Conoscenza

**Fuoco:** non viene considerata nel computo delle 3 carte strumento



- E. Il testo spiega il vantaggio della conoscenza, se il clan possedesse questa carta.

## 4 SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco comincia con un breve turno di piazzamento rappresentante l'insediamento iniziale del clan sulla plancia di gioco. Dopo, seguono diversi turni di gioco durante i quali i clan acquistano carte tecnologia, vanno a caccia e si espandono sulla plancia di gioco. Il più grande clan alla fine del gioco vincerà il gioco.

### 4.1 IL TURNO DI PIAZZAMENTO

#### 4.1.1 Collocazione del clan

Ogni clan comincia con uno o due membri sulla plancia di gioco.

- a) **In ordine inverso di gioco**, iniziando dall'ultimo giocatore ogni clan deve piazzare un membro del clan su qualunque spazio vuoto della plancia di gioco. Vicino a ciascuna area di caccia solo un clan potrà insediarsi con il suo primo membro del clan. Questo **primo piazzamento** è



**gratuito.** In funzione dell'area di caccia adiacente il clan potrà raccogliere i cibi corrispondenti durante la fase di caccia.

*Per la primissima partita, suggeriamo ai giocatori di usare le posizioni iniziali indicate al paragrafo 4.1.1.1 - Piazzamento iniziale suggerito per la prima partita. Dalla seconda partita, i clan possono scegliere i propri spazi iniziali liberamente.*

- b) Dopo, in ordine di gioco, cominciando **dal primo giocatore**, ciascun clan può volontariamente piazzare un secondo membro del clan. Il clan piazza il proprio secondo membro su uno spazio adiacente a quello del primo membro. Altri clan possono già aver occupato lo spazio prescelto. Uno spazio potrà essere occupato da un membro di ogni clan sino a raggiungere il numero dei giocatori in partita! Il costo per piazzare il secondo membro del clan è lo stesso previsto per i piazzamenti successivi indicato in "Tabella 1- Costi di ampliamento del clan" a pagina 13 (capitolo 4.2.3 "AMPLIAMENTO DEL CLAN" a pagina 12)
- c) Dopo che ciascun clan avrà piazzato uno o due membri sulla plancia di gioco, il corretto numero sarà indicato nella traccia della dimensione del clan.

#### 4.1.1.1 Piazzamento iniziale suggerito per la prima partita

In ordine inverso l'ultimo giocatore piazza 1 membro del clan sullo spazio indicato col numero 1, il secondo sullo spazio indicato col numero 2 e così via...



3 Giocatori



4 Giocatori



5 Giocatori

#### 4.1.2 Determinazione del turno di gioco

Essendo stato scelto casualmente l'ordine di gioco iniziale, i giocatori rideterminano, a questo punto, l'ordine di gioco. Il giocatore col clan più grande diviene il primo giocatore, seguito dagli altri giocatori in ordine discendente di dimensione del clan. In caso di parità, il giocatore in contesa col numero maggiore sulla carta "Erbe" iniziale sarà davanti nell'ordine di gioco.

*Esempio: all'inizio di una partita a 3 giocatori, Christian è il primo giocatore (carta iniziale "3"), Angelica era seconda (carta iniziale "2") e Steffi terza (carta iniziale "1"). Solo Angelica piazza 2 membri del clan e diviene il nuovo primo giocatore, Sia Christian che Steffi vogliono cominciare con un membro del clan, così Christian diventa il secondo giocatore grazie al maggior valore della sua carta iniziale e Steffi rimane in terza posizione.*

## **4.2 TUTTI I TURNI DI GIOCO SEGUENTI**

I giocatori svolgono diversi turni di gioco, ciascuno dei quali consta di 4 fasi. Ogni fase è portata a termine da tutti i giocatori prima di proseguire con la fase successiva.

1. **Comprare una nuova tecnologia/scarto del cibo avariato**
2. **Andare a caccia/nutrimiento del clan**
3. **Ampliamento del clan**
4. **Burocrazia**

### **4.2.1 COMPRIARE UNA NUOVA TECNOLOGIA/SCARTO DEL CIBO AVARIATO**

Durante questa fase, ciascun clan può comprare una carta tecnologia. Alla fine della fase è possibile che parte del cibo si deteriori e debba essere scartato dai clan.

#### **4.2.1.1 *Comprare una nuova tecnologia***

All'inizio di questa fase, piazzare un raccolto di campo di valore 1 come bonus sulla carta dal numero d'ordine più basso del mercato delle tecnologie attuale.

In ordine di gioco cominciando dal primo giocatore, ciascuno sceglie una carta tecnologia e la offre per l'acquisto. Al proprio turno di gioco, il giocatore di turno sceglie tra le due seguenti opzioni:

##### **a) Passare**

Se non vuole scegliere una carta tecnologia ed offrirla per l'acquisto, può passare. Non potrà prendere una nuova carta tecnologia in questo turno di gioco. Anche se altri giocatori successivamente sceglieranno carte tecnologia offrendole per l'acquisto nello stesso turno di gioco, chi ha passato non potrà acquistare una carta.

##### **b) Scegliere una carta tecnologia per l'acquisto**

Il giocatore sceglie una carta tecnologia da acquistare dal mercato attuale e la offre per l'acquisto (una delle 4 carte tecnologia della fila superiore). In ordine di gioco, gli altri giocatori avranno una possibilità di acquistare questa carta per sé stessi. Il giocatore nella posizione inferiore nell'ordine di gioco che vuole comprare la carta offerta, paga il costo stampato sulla carta con i propri cibi e piazza la carta tecnologia a faccia in su davanti a sé nella propria area di gioco. Se nessun altro giocatore vuole comprare la carta, il giocatore offerente deve obbligatoriamente comprarla. Quando un giocatore prende la carta dal numero più basso nel mercato corrente, egli prende anche il raccolto di campo posto sulla carta. Egli può usare immediatamente questo raccolto di campo gratuito per pagare parte dei costi della carta tecnologia.

Pescare immediatamente una nuova carta tecnologia per rimpiazzare la carta venduta e piazzare la nuova carta nel mercato. Riordinare le carte tecnologia nel mercato in ordine ascendente: le quattro carte dal numero più basso nel mercato attuale, le quattro carte dal numero più alto nel mercato futuro. Se si pesca una carta dal numero più basso rispetto a quella che aveva ricevuto un raccolto di campo gratuito all'inizio della fase, togliere il raccolto di campo dalla carta in questione e riporlo nella riserva generale.

Se i giocatori pescano la carta "rimiscolamento" durante questa fase, piazzarla momentaneamente come carta dal valore più alto nel mercato. Mescolate accuratamente le restanti carte tecnologia nel mazzo e piazzatelo come nuovo mazzo. Continuate questa fase ed offrite nuove carte tecnologia fino a quando tutti i giocatori non avranno acquistato o passato. Pescare nuove carte dal mazzo se necessario per rifornire il mercato.

Ogni clan può comprare una sola carta tecnologia in ogni turno di gioco. Per tenerne traccia i giocatori potranno capovolgere i propri membri del clan sulla traccia dell'ordine di gioco quando comprano una carta (o passano) durante ogni turno di gioco.

Se il primo giocatore prende la sua carta prescelta, il giocatore successivo svolge il suo turno offrendo una carta tecnologia per l'acquisto se egli non ha ancora acquistato una carta tecnologia nel turno corrente. Se lo avesse già fatto, sarebbe il giocatore successivo nell'ordine di gioco a poter offrire una carta e così via. Quando un altro giocatore compra la carta tecnologia offerta, l'attuale giocatore offerente può di nuovo scegliere una nuova carta tecnologia per l'acquisto dal mercato attuale, oppure passare.

Durante il gioco, ogni clan può soltanto possedere 3 strumenti alla volta. Quando un giocatore acquista un quarto strumento, egli deve scartarne uno di quelli in suo possesso e riporlo nella scatola. Le carte conoscenza non occupano spazio alcuno. Ogni clan può possedere un numero qualsiasi di carte conoscenza (di tipo diverso) a fianco dei propri strumenti!

Dopo che tutti i giocatori avranno comprato una nuova carta tecnologia o passato e la carta tecnologia dal valore più basso (con il raccolto di campo piazzato sopra) è ancora invenduta nel mercato, rimuovere il raccolto di campo e riporlo nella riserva generale. Scartare questa carta tecnologia e piazzarla nella scatola. Pescare una carta in sostituzione e riordinare tutte le carte tecnologia nel mercato in ordine crescente.

#### **4.2.1.2 Scartare cibo avariato**

Tutti i clan senza la carta conoscenza "fuoco" debbono scartare 1/3 del proprio cibo (arrotondato per difetto) e piazzarlo nella riserva generale. Un clan con il "fuoco" tiene tutto il proprio cibo.

*Esempio: alla fine della fase, Christian possiede un mammut, una bacca e due raccolti di campo per un valore totale di 8 cibi. Egli deve scartare cibo per un valore di 2 e scarta la bacca.*

### **4.2.2 ANDARE A CACCIA/NUTRIRE IL CLAN**

Durante questa fase i clan vanno a caccia e debbono nutrire i propri membri. I clan raccolgono cibo dagli spazi raccolto avendo gli strumenti adeguati ed i membri piazzati nelle corrispondenti aree di caccia. Alla fine di questa fase i giocatori debbono nutrire i membri del proprio clan presenti sulla plancia di gioco.

#### **4.2.2.1 Andare a caccia**

In ordine di gioco inverso cominciando dall'ultimo giocatore, i giocatori vanno a caccia. Al proprio turno di gioco, ogni giocatore prova a vedere in quali aree di caccia sono presenti i propri membri del clan e quali strumenti adatti a quel tipo di cibo possiedono i propri clan. Quando entrambe le condizioni saranno soddisfatte la caccia avrà successo. Il clan può usare uno o più strumenti dello stesso tipo quando almeno un membro del proprio clan è piazzato nella corrispondente area di caccia. Per le carte "Erbe" iniziali e lo strumento "Campo", il clan raccoglie sempre una quantità certa di cibo, senza che sia necessaria la presenza in un determinato terreno di caccia.

*Esempio: il clan di Christian ha un membro vicino al lago e possiede la canna da pesca, ciò permette al clan di pescare pesci. Un altro membro del clan è collocato vicino ad un cespuglio di bacche, ma il clan non possiede alcun cestino e perciò non potrà raccogliere bacche. Dato che il clan possiede ancora la propria carta "Erbe", ottiene un raccolto di campo.*

Il clan controlla ogni carta strumento per verificare l'ammontare di cibo che gli è consentito raccogliere. Egli prende il numero corrispondente come "raccolto" dagli spazi raccolto della plancia di immagazzinamento. Se un clan possiede più di una carta strumento dello stesso tipo di cibo, può usarle tutte durante la caccia e può scegliere l'ordine delle carte strumento per avere il raccolto massimo. Il giocatore prende tutti i segnalini cibo per il primo strumento prima di valutare l'ammontare di cibo sullo spazio raccolto per il successivo strumento dello stesso tipo.

Se un clan possiede più membri in aree di caccia dello stesso tipo, può usare lo strumento appropriato più efficacemente e raccogliere maggior quantità di cibo, ma avere diversi membri del clan presenti negli stessi spazi raccolto non porterà vantaggi in proporzione. Quando un clan prende cibo dagli spazi raccolto aggiungere al numero di segnalini cibo effettivamente presenti negli spazi raccolto un numero di segnalini "virtuali" aggiuntivo pari al numero di membri del clan presenti nelle specifiche aree di caccia oltre al primo (+1 segnalino cibo virtuale aggiuntivo se sono presenti 2 membri del clan negli spazi raccolto del tipo corrispondente allo strumento usato, +2 segnalini cibo virtuali aggiuntivi se sono presenti 3 membri del clan negli spazi raccolto del tipo corrispondente allo strumento usato e così via). Ciò solo allo scopo di calcolare l'ammontare di cibo che è possibile raccogliere per quello specifico strumento (consultando la tabella sulla carta strumento) e non per variare la quantità di segnalini cibo effettivamente presenti nello spazio raccolto.

*Esempio: il clan di Christian possiede la lancia per la caccia al mammut (carta strumento 33) e potrebbe cacciare 2 mammut qualora avesse almeno un membro del clan posizionato in una valle e ci fossero almeno 4 mammut sullo spazio raccolto. Se il clan di Christian possedesse membri in due diverse valli (ove è possibile cacciare i mammut) potrebbe cacciare 2 mammut già con un minimo di 3 segnalini cibo presenti nello spazio raccolto dei mammut, in quanto potrebbe aggiungere 1 mammut "virtuale" aggiuntivo al conteggio dei mammut presenti nello spazio raccolto e raggiungere così il numero minimo di 4 per avere 2 mammut come raccolto.*



#### 4.2.2 Nutrire il Clan

Dopo che il clan di un giocatore riceve il proprio raccolto, egli deve nutrire **con 1 cibo ogni membro** del clan presente sulla plancia di gioco e riporre quel cibo di nuovo nella riserva generale. In casi molto rari, se un giocatore non avesse abbastanza cibo per nutrire tutti i membri del proprio clan, dovrebbe scegliere e rimuovere i membri del clan denutriti. Il giocatore deve quindi correggere la dimensione del proprio clan sulla traccia della dimensione del clan per mostrare il numero di membri del clan sopravvissuti sulla plancia di gioco. Egli sceglie quale membro del clan rimuovere in modo da mantenere i restanti membri del clan tutti presenti in spazi adiacenti come un solo gruppo.

#### 4.2.3 AMPLIAMENTO DEL CLAN

Durante questa fase i clan si espandono sulla plancia di gioco per raggiungere nuove aree di caccia. Su ciascuno spazio ogni clan può solamente avere un singolo membro del clan, ma tutti i clan possono condividere un singolo spazio. Un giocatore può piazzare nuovi membri del clan su ciascuno spazio adiacente; i nuovi membri non necessitano di essere collocati in fila o vicino a tutti gli altri. Un giocatore può usare i membri del clan piazzandoli come "vicini".

In ordine inverso di gioco cominciando dall'ultimo giocatore, ciascun clan aggiunge nuovi membri del clan sulla plancia di gioco. Nel proprio turno di gioco, egli paga i seguenti **costi base** per i nuovi membri del clan:

Nuovi membri del clan	1	2	3	4	5
Costo in Cibo	1	3	6	10	15

Tabella 1- Costi di ampliamento del clan

Un giocatore può dover pagare **costi aggiuntivi**:

- Se il clan del giocatore si muove **attraverso una montagna paga +1 cibo**
- Se il giocatore piazza il nuovo membro del clan in uno spazio già occupato da uno o più membri di clan avversari, egli paga +X Cibi, dove X è il numero totale di membri presenti incluso il proprio (ad es. +2 cibi per essere il secondo, +3 cibi per essere il terzo, ecc....)

#### Esempio: Costi per ampliare di due elementi il clan



Costi dei nuovi membri del clan:

A – Il verde si espande in 2 spazi vuoti e paga 3 cibi (costo base)

B – Il nero prima si espande in uno spazio occupato dal rosso e quindi attraversa una montagna. Egli paga 3 (costo base) + 2 per lo spazio occupato + 1 per aver attraversato la montagna: un costo totale di  $3+2+1=6$  cibi.

Quando un giocatore piazza nuovi membri del clan è preferibile piazzarli su un fianco e metterli in piedi solo dopo aver calcolato e pagato tutti i costi. Un giocatore è autorizzato a piazzare un massimo di 5 membri del clan sulla plancia di gioco durante questa fase. Dopo corregge il numero di membri del clan sulla traccia della dimensione del clan per mostrare il suo nuovo numero di membri del clan.

*Molto importante: all'inizio del successivo turno di gioco ogni giocatore necessita di un po' di cibo per acquistare una nuova carta tecnologia. Se un giocatore spende tutto il cibo (o solamente troppo) per ampliare il proprio clan, necessita di un completo turno di gioco per essere in grado di acquistare una nuova carta tecnologia dal mercato!*

#### 4.2.4 BUROCRAZIA

Durante questa fase i giocatori determinano l'ordine di gioco per il turno successivo, riforniscono la riserva di cibo nello spazio raccolto e rimuovono la carta tecnologia dal numero più elevato dal mercato delle tecnologie.

##### 4.2.4.1 *Determinare l'ordine di gioco*

Il giocatore con il clan più numeroso è il nuovo primo giocatore (secondo la traccia della dimensione del clan). Gli altri giocatori seguono in ordine decrescente della dimensione del clan. In caso di parità il giocatore con la carta tecnologia dal numero più elevato prevale.

*Esempio: Angelica ha un clan composto da 6 membri e Steffi e Christian entrambi da 7. Dato che Steffi ha la carta tecnologia numerata 18 e Christian solo la 15, Steffi è il nuovo primo giocatore, Christian è il secondo e Angelica la terza nell'ordine di gioco.*

#### 4.2.4.2 *Rifornire le riserve di cibo*

In funzione del numero di giocatori, rifornire con il seguente numero base di cibi ciascuno spazio raccolto.

	Bacche	Pesce	Orsi	Mammut
2 Giocatori	2	1	0	0
3 Giocatori	3	2	1	1
4 Giocatori	4	2	1	1
5 Giocatori	5	3	2	1
6 Giocatori	6	4	3	1

Tabella 2 - Rifornimento base degli spazi raccolto

Inoltre occorre rifornire gli spazi raccolto con 1 segnalino cibo per ogni area di caccia presente sul tabellone di gioco. Per un riepilogo semplice, piazzare i corrispondenti segnalini di rifornimento cibo sugli spazi raccolto all'inizio della partita.

*Esempio: in una partita a 4 giocatori ci sono 3 cespugli di bacche, 2 laghi, 2 boschi e 1 valle. La riserva di cibo per questa partita sarà di 7 bacche, 4 pesci, 3 orsi e 2 mammut.*

#### 4.2.4.3 *Correggere il mercato delle tecnologie*

**Rimuovere la carta tecnologia dal numero più elevato** nel mercato futuro e metterla a faccia in giù in fondo al mazzo. Pescare una carta in sostituzione e piazzarla nel mercato. Riordinare le carte tecnologia in ordine ascendente: le quattro inferiori nel mercato attuale e le quattro superiori nel mercato futuro.

Quando i giocatori pescano la carta "rimescolamento" in questa fase, piazzarla come carta più alta nel mercato delle tecnologie, mescolare le carte restanti del mazzo e rimetterle a faccia in giù come nuovo mazzo.

Quando la carta "rimescolamento" è la più elevata nel mercato delle tecnologie, il gioco cambia nel modo seguente: rimuovere la carta "rimescolamento" assieme alla carta di valore inferiore del mercato e riporla nella scatola. Così l'intero mercato delle tecnologie si riduce ad un totale di 6 carte tecnologia. Da ora in poi i giocatori possono scegliere tra tutte e 6 le carte durante la fase 1 e non piazzano più la carta più elevata in fondo al mazzo coperta per il resto dei turni di gioco.

Quindi i giocatori cominciano un nuovo turno di gioco con la fase 1 **COMPRIARE UNA NUOVA TECNOLOGIA/SCARTO DEL CIBO AVARIATO** (vedi pag. 10).

## 5 FINE DEL GIOCO

Non appena un clan piazza il tredicesimo proprio membro sulla plancia di gioco, i giocatori finiscono la corrente fase 3 (AMPLIAMENTO DEL CLAN) in modo che tutti possano completare il proprio turno. Naturalmente ogni giocatore è autorizzato a piazzare più di 13 membri del clan fin quando potrà pagare per farlo (fino a un massimo di 15 membri del clan). Il gioco finisce a questo punto, così i giocatori saltano la fase 4 (BUROCRAZIA vedi pag.13) nell'ultimo turno di gioco.

Il giocatore con il maggior numero di membri del clan vince la partita. In caso di parità, prevale tra questi il giocatore con la maggiore quantità di cibo.

## **6 VARIANTE PER 2 GIOCATORI**

Per 2 giocatori, tutte le regole sopra esposte sono valide, con le seguenti aggiunte. La principale modifica è la presenza di un terzo clan neutrale che si espande sulla plancia di gioco. Inoltre è possibile togliere carte tecnologia dal mercato e una certa quantità di cibo dagli spazi raccolto.

### **6.1 PREPARAZIONE**

Determinare casualmente l'ordine dei giocatori tra i due giocatori reali con le carte iniziali "1" e "2". Il clan neutrale viene ignorato nell'ordine di gioco. Dopo, i giocatori creano la plancia di gioco con 3 tessere paesaggio. Il primo giocatore piazza le prime due, il secondo giocatore la terza.

Rimuovere le seguenti carte tecnologia dal gioco e riportarle nella scatola: 10, 11, 15, 20, 24, 26, 33, 39. Piazzare solo 6 carte nel mercato delle tecnologie (le 3 dal valore inferiore nel mercato corrente, le 3 dal valore superiore nel mercato futuro). Dopo aver piazzato il mercato iniziale, mescolare le carte restanti e togliere 2 carte coperte prese a caso dal mazzo prima di piazzare la carta "rimescolamento" in fondo al mazzo di gioco.

Piazzare tutti i membri del clan neutrale vicino alla plancia di gioco. Piazzare uno di questi membri del clan sullo spazio 1 della traccia di dimensione del clan.

### **6.2 SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

#### **6.2.1 Il Turno di Piazzamento**

Il secondo giocatore piazza un membro del clan neutrale su un qualsiasi spazio vuoto sulla plancia di gioco. Quindi entrambi i giocatori piazzano 1 o 2 membri del clan secondo le normali regole di piazzamento. Correggere sia la traccia di dimensione del clan (per tutti e 3 i clan) che l'ordine di gioco per completare il turno di piazzamento.

Per la primissima partita, suggeriamo ai giocatori di utilizzare la plancia di gioco iniziale per 3 giocatori riportata nel box a pagina 9. Prima che entrambi i giocatori abbiano l'occasione di piazzare il loro secondo membro del clan, il secondo giocatore sceglie uno dei 3 spazi iniziali per il clan neutrale, prima di prendere uno degli spazi rimanenti per sé.

#### **6.2.2 Tutti i turni di gioco seguenti**

##### **6.2.2.1 Comprare nuove tecnologie**

Il primo giocatore non è obbligato a comprare la sua prima carta tecnologia scelta. Qualora il secondo giocatore rinunci a sfruttare la sua possibilità di acquisto, il primo giocatore può decidere di scartare questa carta e riportarla nella scatola. Se è una carta strumento, egli rimuove anche dallo spazio raccolto un numero di segnalini cibo (del tipo corrispondente) pari a quello di massimo raccolto indicato sulla carta scartata (seguendo le normali regole di caccia e verificando il numero di segnalini cibo in rapporto alle quantità presenti nello spazio raccolto). Il primo giocatore deve comunque comprare la seconda carta che sceglie se il secondo giocatore decidesse di rinunciare all'opzione di acquisto!

*Esempio: Christian è il primo giocatore e sceglie il cesto #22. Siccome Hedwig non vuole comprare questa carta, Christian decide di scartarla. Ci sono 5 bacche sullo spazio raccolto, così Christian prende 2 bacche da quello spazio e le ripone nella riserva generale.*

### **6.2.2.2 Ampliamento del clan**

Il secondo giocatore comincia la fase membri del clan neutrale prima di piazzare i propri membri del clan sulla plancia di gioco. Egli deve piazzare tanti membri del clan neutrale fino a raggiungere il numero dei membri del clan del primo giocatore. Il clan neutrale deve seguire tutte le normali regole di piazzamento (solo un membro dello stesso clan in ogni spazio e condivisione degli spazi con i membri degli altri clan), ma non ha costi di piazzamento. Dopo, entrambi i giocatori proseguono il loro turno come spiegato nelle regole sopra riportate.

### **6.2.2.3 Burocrazia**

Correzione del mercato delle tecnologie

Quando i giocatori rimuovono la carta "rimiscolamento" insieme alla tecnologia dal valore più basso, l'intero mercato è ridotto a 4 carte.

## **7 VARIANTE PER 6 GIOCATORI**

Per 6 giocatori, c'è solo un piccolo cambiamento alle regole generali.

### **7.1 PREPARAZIONE**

Dopo aver preparato il mercato delle tecnologie, piazzare la carta "rimiscolamento" e la carta tecnologia #15 da parte e mescolare le carte rimanenti. Dopo, piazzare la carta tecnologia #15 a faccia in giù in cima al mazzo e la carta "rimiscolamento" a faccia in giù in fondo al mazzo.

### **7.2 SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Il turno di piazzamento

Suggeriamo di giocare solo con 6 giocatori esperti, perciò non vengono fornite posizioni iniziali per la primissima partita a 6 giocatori.

## **8 DETTAGLI DELLE CARTE CONOSCENZA**

### **8.1 FUOCO**

Quando un clan scopre il fuoco, il giocatore può nascondere tutti i propri segnalini cibo agli altri giocatori per il resto della partita. In fase 1 questo giocatore non perde alcun cibo avariato e semplicemente conserva tutto il cibo rimanente (carte tecnologia #9 e #15)

### **8.2 ARATRO**

Il giocatore prende raccolti di campo aggiuntivi per le carte strumento "Campo". Le carte iniziali "Erbe" non vengono conteggiate per ricevere il bonus (carta tecnologia #18).



### 8.3 SLITTA DA TRASPORTO

Il clan può avere sino a 4 strumenti. Il giocatore piazza la quarta carta strumento sulla slitta di trasporto come pro-memoria. Quando il giocatore acquista una quinta carta strumento deve scartare uno dei suoi strumenti e riporlo nella scatola (carta tecnologia #21).

### 8.4 LINGUAGGIO

Il Clan può parlare con i clan avversari. Durante la fase 3 (Ampliamento del Clan), il giocatore paga sempre un cibo in meno quando piazza un membro del clan in uno spazio già occupato da clan avversari (quindi +1 cibo per essere il secondo, +2 cibi per essere il terzo, ecc) (carte tecnologia #24 e #26).

### 8.5 INTELLIGENZA

Non appena un clan diventa intelligente, l'ordine di gioco deve essere immediatamente corretto per la prima volta. Durante la fase 4 (Burocrazia) il giocatore viene sempre arretrato di uno spazio nell'ordine di gioco – egli sa che essere "peggiori" nell'ordine di gioco è ingegnoso (carta tecnologia #28)!

## 9 CREDITS

Autore: Friedmann Friese

Sviluppo delle regole: Henning Kropke & Friedmann Friese

Illustrazioni e grafica: Maura Kalusky, Frederic Bertrand & Maren Rache

Traduzione in italiano del regolamento dalla versione inglese: Andrea Prampolini

*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.*

*Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.*

