

STONE AGE

Branco di mammut

Un Branco di mammut sta passando vicino al tuo villaggio. Puoi domare questi mammut per avere il loro aiuto nella costruzione del tuo villaggio. Ma sbrigati! Stanno arrivando anche altre tribù.

Componenti e setup

Puoi utilizzare questa mini espansione sia con il solo gioco base che con tutte le altre espansioni.

16 tessere bonus

<p>Il fronte della tessera mostra due bonus:</p>  <p>In alto si trova il bonus "1"</p> <p>In basso il bonus "tutti"</p>	<p>Il retro della tessera mostra una risorsa specifica e un numero per il punteggio finale:</p>  <p>Legno Mattone Pietra Oro</p>
--	---

Mescola tutte queste 16 tessere bonus e posizionale a faccia in giù vicino alla mappa di gioco.

1 Branco di mammut

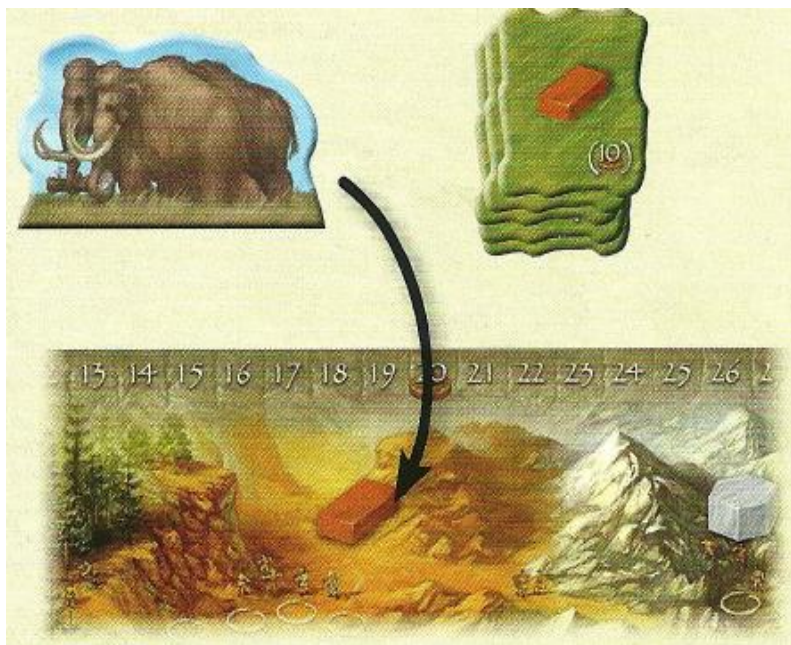
Il segnalino Branco di mammut deve essere posizionato vicino alla pila delle tessere bonus. Sei ora pronto per iniziare a giocare.

Flusso di gioco

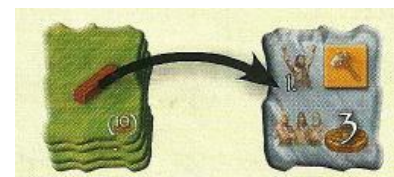
Il gioco rimane lo stesso ad eccezione delle modifiche che seguono.

Inizio del round

All'inizio di ogni round, il primo giocatore posiziona il segnalino Branco di mammut sulla risorsa mostrata sulla tessera bonus più in alto sulla pila. *Ad esempio, se la tessera mostra un mattone, il primo giocatore posiziona il segnalino Branco di Mammut sulla cava di argilla.*



Dopo di che, il primo giocatore prende quella tessera bonus dalla cima della pila e la posiziona a faccia in su vicino alla pila.



(La risorsa che è stata rivelata sulla tessera ora più in alto della pila non ha importanza in questo round.)

Se non rimangono più tessere nella pila, l'intero branco è domato. In questo caso, si rimuove il segnalino Branco di mammut e si continua a giocare con le regole del gioco base.

Inviare pedine a domare un mammut

Le pedine vengono posizionate sulla mappa di gioco come di consueto. E' solo nella fase in cui usi le azioni della tue pedine che il Branco di mammut diventa importante. Quando posizioni delle pedine sulla risorsa su cui si trova il Branco di mammut, tira i dadi e prendi le risorse come al solito.

Subito dopo, puoi spostare una o più pedine, dalla risorsa in cui è posizionata la mandria di mammut, sulla tessera bonus che è stata girata a faccia in su in questo round. Con queste pedine puoi provare a domare un mammut in un secondo momento, per farti aiutare nel tuo lavoro.

Puoi spostare le pedine solo da quest'area di produzione e devi immediatamente pagare una unità di cibo per ogni pedina che posizioni sulla tessera bonus. Puoi anche, come accade nella fase di nutrimento della propria tribù, utilizzare una risorsa al posto di un cibo.

Le pedine che non vengono posizionate sulla tessera bonus devono essere rimesse sulla propria plancia giocatore (Territorio del clan).

Dopo che tutti i giocatori hanno usato le azioni delle proprie pedine – ma prima della fase nutrimento – si doma un mammut dal Branco di mammut.

Esempio: Il Branco di mammut viene posizionato sulla cava di argilla. Il giocatore con il colore rosso ha posizionato tre pedine qui. Dopo aver tirato i dadi per prendere mattoni, il rosso muove due pedine sulla tessera bonus e paga due unità di cibo. La terza pedina è riposta sulla sua plancia giocatore.



Domare un mammut


Tutti i giocatori che hanno posizionato le proprie pedine sulla tessera bonus ora tirano i dadi, in questo modo: ogni giocatore tira tanti dadi quante sono le proprie pedine sulla tessera bonus. Tutti i giocatori tirano i dadi nello stesso momento.

Ora si confronta il risultato migliore di un dado di ogni giocatore (non bisogna sommare i risultati di tutti i dadi di un giocatore come solitamente si fa in questo gioco, e non si possono utilizzare attrezzi per modificare il risultato di questi dadi).

Il giocatore con il numero più alto su un solo dado vince e prende il bonus "1" indicato sulla tessera bonus. Questo giocatore può, al posto di prendere il bonus "1", prendere il bonus "tutti".

Tutti gli altri giocatori che hanno posizionato pedine sulla tessera bonus, ma che non hanno vinto, prendono il bonus "tutti".

Dopo ciò, il giocatore che ha vinto prende la tessera bonus e la posiziona a faccia in giù vicino alla propria plancia giocatore.

(L'icona  che rappresenta 10 punti vittoria sul retro della tessera bonus non serve al giocatore in questo momento, è solo un'icona che serve a ricordare i punti vittoria per il conteggio del punteggio finale).

Quando più di un giocatore ha lo stesso punteggio migliore sul dado, solo questi giocatori confrontano il loro secondo miglior punteggio di un dado, eccetera. In caso ci sia ancora pareggio confrontando tutti i risultati di ogni dado, questi giocatori prendono il bonus "tutti". In questo caso, la tessera bonus non viene assegnata a nessun giocatore: viene eliminata dal gioco e rimessa nella scatola.

Se nessun giocatore ha posizionato pedine sulla tessera bonus, nessuno prende il bonus indicato sulla tessera. Anche in questo caso, la tessera bonus viene eliminata dal gioco e rimessa nella scatola.

Dopo questa fase, tutti i giocatori riprendono le proprie pedine dalla tessera bonus, le ripongono sulla propria plancia giocatore e nutrono tutte le proprie pedine, come di solito (anche quelle eventualmente già nutrite durante la fase Doma un mammut).

Esempio: Il giocatore con il colore **rosso** ha inviato due pedine a domare un mammut. Pertanto, tira due dadi.



Anche il giocatore con il colore **blu** ha inviato due pedine, quindi tira due dadi.



Il giocatore con il colore **giallo** ha inviato una pedina, di conseguenza tira un solo dado.

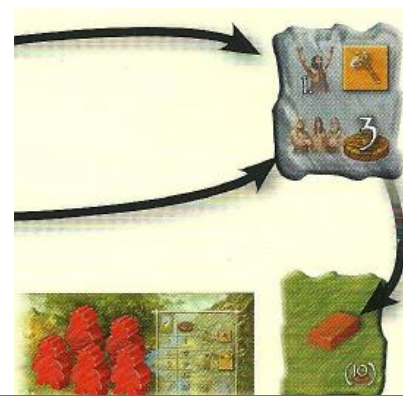


Il miglior risultato singolo di un dado è 6 sia per il giocatore **rosso** che per il giocatore **giallo**. Il giocatore **rosso** ed il giocatore **giallo** devono quindi confrontare il secondo miglior risultato di un loro dado. Il secondo miglior risultato del dado del giocatore **rosso** è 1. Il giocatore **giallo** non ha un secondo dado.

Il giocatore **rosso** pertanto vince, sceglie di ottenere il bonus "1" della tessera bonus ed ottiene un attrezzo.

Sia il giocatore **giallo** che il giocatore **blu** ottengono il bonus "tutti", in questo caso 3 punti vittoria per ciascun giocatore.

Dopo ciò, il giocatore **rosso** prende la tessera bonus vinta e la posiziona a faccia in giù vicino alla propria plancia giocatore.



Fine del gioco

Prima di conteggiare i punti vittoria delle carte di civilizzazione, si effettua il confronto per assegnare il punteggio per i mammut domati. Il giocatore con il maggior numero di tessere bonus ottiene 10 punti vittoria. In caso di parità, tutti i giocatori coinvolti nel pareggio ottengono 10 punti vittoria.

Regole per due o tre giocatori

Qualsiasi numero di giocatori può collocare le proprie pedine sulla risorsa in cui è collocato il Branco di mammut. Le abituali restrizioni per due o tre giocatori sono abolite in questo caso. Il limite massimo di posizionare 7 pedine, tuttavia, rimane.

I differenti bonus

Probabilmente, conosci già i simboli sulle tessere bonus. Qui sotto trovi comunque un promemoria:

	Sposta il tuo segnalino sulla traccia del cibo di uno spazio verso l'alto		Prendi le risorse mostrate, ad esempio in questo caso ottieni due unità di mattoni		Prendi la carta in cima al mazzo delle carte sviluppo, guardala e poi posala coperta con le altre tue carte sviluppo acquistate, senza ottenere i bonus scritti nella parte superiore di questa carta.
	Prendi un attrezzo o aggiorna un attrezzo		Prendi una risorsa a tua scelta		Questa carta verrà utilizzata solo nel conteggio finale.
	Prendi una nuova pedina		Ottieni il numero di punti vittoria mostrati		

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.