

ARTICO

Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?



OBIETTIVO DEL GIOCO

Bianco, bianco, nient'altro che bianco. Scrutate la distesa innevata dell'Artico e sperate di scorgere alcuni dei suoi abitanti.

Individuate quanti più animali potete nel paesaggio artico. Create la vostra pila personale raccogliendo gli animali, utilizzando i poteri che vi conferiscono e cercando di spostare il vostro animale Totem sulla banchisa. Per ottenere il maggior numero di punti e vincere la partita, dovrete creare la sequenza più lunga possibile di carte consecutive per ogni animale, ma anche diversificare le vostre sequenze e far arrivare il vostro animale Totem il più lontano possibile.

CONTENUTO E PREPARAZIONE



- 1 Prendete le 6 carte Paesaggio e collocatele al centro del tavolo, formando un paesaggio completo con i *valori in ordine crescente*. Collocate i 6 segnalini Animale sulla carta Paesaggio con valore 3.
- 2 Dividete le carte in mazzi in base al numero di segni sul dorso, sotto l'impronta della zampa. Scegliete a caso un numero di mazzi pari al numero dei giocatori (per esempio in 3 giocatori scegliete 3 mazzi). Mescolateli insieme, formando un unico mazzo e collocatelo al centro del tavolo a faccia in giù. Rimettete i mazzi rimanenti nella scatola.
- 3 A seconda del numero di giocatori, rimuovete dal mazzo un certo numero di carte scelte a caso, come segue:



In una **partita a 2 giocatori**, rimuovete 5 carte.

In una **partita a 3 giocatori**, rimuovete 10 carte.

In una **partita a 4 giocatori**, rimuovete 15 carte.

Importante: queste carte verranno utilizzate di nuovo alla fine della partita. Mettetele da parte e posizionateci sopra il segnalino Aiuto, con il lato Riserva rivolto verso l'alto. Questa è la Riserva.

- 4 Collocate le 6 carte Potere accanto al Paesaggio. Per ogni carta, scegliete casualmente quale lato sarà a faccia in su. Queste carte mostreranno i poteri disponibili durante la partita (ogni animale ha due possibili poteri).
- 5 Distribuite casualmente una tessera Animale Totem a faccia in giù a ogni giocatore. Non fatela vedere agli altri giocatori. Potrete riguardarla in qualsiasi momento. Rimettete le tessere rimanenti nella scatola senza guardarle.
- 6 Scegliete a caso il primo giocatore e dategli il segnalino Impronta. Questo segnalino non si sposterà mai durante la partita: serve solo a ricordare chi è il primo giocatore.
- 7 Ogni giocatore pesca a caso **3 carte Animale** dal mazzo. Queste carte rappresentano la mano iniziale di ogni giocatore.
- 8 Pescate 6 carte dal mazzo. Queste andranno a comporre il Fiume.

PANORAMICA DEL GIOCO

Nel corso della partita, vi muoverete attraverso il paesaggio e avvisterete gli animali. I vostri avvistamenti e le informazioni che ne ricaverete prenderanno forma in **una pila di carte Animale che creerete di fronte a voi**. La carta visibile in cima alla vostra pila personale è chiamata carta Animale "Visibile". La carta Animale Visibile cambia a ogni turno. La scelta di questa carta è cruciale, perché determina il modo in cui si svolgerà il turno; in particolare quante carte pescherete durante il turno in corso e quante ne piazzerete durante quello successivo.

Una carta Animale contiene 4 informazioni:



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si gioca a turni, iniziando dal giocatore che ha il segnalino Impronta e proseguendo in senso orario. Un turno consiste in 3 fasi, che devono essere effettuate nel seguente ordine:

- A.** Aggiungere carte Animale alla vostra pila e prendere una carta Potere.
- B.** Muovere i segnalini Animale.
- C.** Pescare le carte.

A. Aggiungere carte Animale alla vostra pila e prendere una carta Potere.

Scegliete dalla vostra mano un numero di carte pari al valore di posizionamento indicato sulla vostra carta Animale Visibile e posizionatele in cima alla vostra pila personale nell'ordine che preferite.

Importante: durante il vostro primo turno non avete nessuna carta Animale Visibile, quindi il vostro valore di posizionamento è 1. Piazerete quindi solo 1 carta Animale.

Se il numero di carte che avete in mano è **inferiore** al valore di posizionamento sulla carta Animale Visibile, per prima cosa collocate tutte le carte che avete sulla vostra pila personale. Poi, per ogni carta che non siete riusciti a posizionare, pescatene una dal mazzo e collocatela alla vostra sinistra: andrà a fare parte della vostra **zona Penalità**.



Esempio: la volpe artica in cima alla vostra pila personale ha un valore di posizionamento di 5. (2a) Tuttavia, avete solo 3 carte in mano. (2b) Collocate queste carte sulla vostra pila personale, nell'ordine che preferite. Prendete le 2 carte mancanti dal mazzo e aggiungetele alla vostra zona Penalità.



Ora, prendete la carta Potere che corrisponde all'animale principale sulla vostra nuova carta Animale Visibile. Questa carta Potere può trovarsi al centro del tavolo oppure di fronte a un altro giocatore. È vostra finché qualcuno non ve la toglie. Se l'animale ha dei poteri che si attivano durante le fasi B o C, potete usarli **immediatamente** (vedere pag. 10-11). Se ha dei poteri che si attivano durante la fase A, potrete usarli solo al turno successivo, a meno che non vi venga tolta. Se avete delle altre carte Potere raccolte precedentemente, potete attivare anche i loro poteri durante la fase appropriata.

● B. Muovere i segnalini Animale.

Sul Paesaggio, muovete i segnalini Animale che corrispondono all'animale principale e all'animale compagno sulla vostra carta Animale Visibile. I segnalini si muovono sempre di 1. Ogni movimento corrisponde allo spostamento su una carta Paesaggio adiacente. Ci sono 3 situazioni possibili:

- **Nessuno dei 2 segnalini si trova alle estremità del Paesaggio** (carte con valore 0 e 15), quindi sceglietene uno e muovetelo di 1 verso destra. Poi muovete l'altro nella direzione opposta, di 1 verso sinistra.
2 possibilità: frecce dritte OPPURE ondulate.



- **Se 1 dei 2 segnalini si trova su una delle estremità del Paesaggio**, muovetelo verso il centro del Paesaggio. Quindi muovete l'altro nella direzione opposta.



- **Se entrambi i segnalini si trovano su un'estremità del Paesaggio** (lo stesso o quello opposto), muoveteli entrambi verso il centro del Paesaggio.



📖 C. Pescare le carte.

Prendete dal Fiume un numero di carte pari al valore di pesca della vostra carta Animale Visibile. Poi, rifornitelo girando le carte Animale dal mazzo, finché il Fiume non contiene di nuovo 6 carte Animale.

Importante: alla fine del proprio turno (dopo la fase C) si possono avere **al massimo 7 carte in mano**. Se ne avete più di 7, scegliete le carte in eccesso da scartare e mettetele nella vostra **zona Penalità**.



Importante: potete guardare le carte nella vostra pila personale in qualsiasi momento.

FINE DELLA PARTITA

Quando il mazzo comune è vuoto e il Fiume non può più essere rifornito, create un mazzo finale utilizzando le carte della Riserva che erano state messe da parte sotto il segnalino Aiuto durante la preparazione. Terminare il turno in corso come di norma, fino a raggiungere il giocatore seduto a destra di chi ha il segnalino Impronta. **Poi**, ogni giocatore effettua un ultimo turno, che consiste nel giocare le fasi A e B ma non include la fase pescare le carte (*ossia, ignorate la fase C*). Dopodiché, la partita è finita e si procede con il calcolo del punteggio finale.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE

Prendete la vostra pila personale di carte Animale. Distribuite le carte davanti a voi, **senza cambiarne l'ordine**.

- Contate quante carte fanno parte della sequenza più lunga** di ogni tipo di animale nella vostra pila personale. Non vanno prese in considerazione le carte che **non** fanno parte della sequenza più lunga, né quelle da sole. Ogni sequenza più lunga ottenuta vi farà guadagnare dei punti. I punti vengono attribuiti in base al numero di carte che compongono la sequenza secondo la tabella seguente:

Numero di carte nella sequenza	2	3	4	5	6 o più
Numero di punti ottenuti	1	3	6	10	15

- A seconda del numero di sequenze ottenute nella fase precedente (ossia quanti animali diversi avete conteggiato), calcolate i punti secondo la stessa tabella.

Esempio: se avete determinato 4 sequenze, ottenete 6 punti aggiuntivi.

Importante: una sequenza è composta da almeno 2 carte Animale identiche e consecutive.

- Poi, rivelate la vostra **tessera Animale Totem** e calcolate i punti in base alla carta Paesaggio su cui si trova il segnalino corrispondente (0, 1, 3, 6, 10 oppure 15).



- Sottraete 1 punto dal vostro punteggio per ogni carta che si trova nella vostra **zona Penalità**.



Dopo il calcolo finale, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore più vicino al primo giocatore in ordine di turno. *Vedere esempio di calcolo del punteggio a pag. 12.*



RINGRAZIAMENTI

Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Impaginazione: Margherita Cagnola, Martina Marzulli
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Giulia Bazzurro
Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it
www.dungeondice.it
GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.



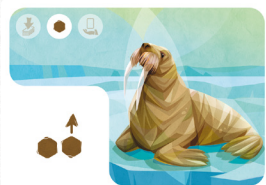
POTERI DEGLI ANIMALI

Indica la fase in cui si applica il potere

Tricheco



Muovete il segnalino corrispondente **all'animale principale di 2 invece che di 1** nella direzione che preferite.



Muovete il segnalino corrispondente **all'animale compagno di 2 invece che di 1** nella direzione che preferite.

Pulcinella di mare



Prima di posizionare le carte, **scambiate una carta della vostra mano** con una carta del Fiume.



Prima di posizionare le carte, **riprendete in mano la vostra carta Animale Visibile**.
Attenzione, perché ora avete un nuovo valore di posizionamento per questo turno.
Se non avete alcuna carta Animale Visibile, il vostro valore di posizionamento è 1.

Orso polare



Guardate le carte della vostra zona Penalità, **sceglietene una** e collocatela nella zona Penalità di un altro giocatore.



Quando pescate le carte, potete guardare anche le carte dalla vostra **zona Penalità** e scegliere se pescare da lì o dal Fiume.

Orca

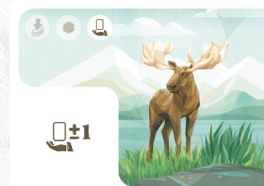


Rifornite immediatamente il Fiume **dopo ogni carta che prendete**.

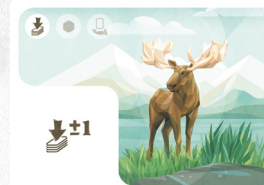


Quando pescate le carte, **potete prendere 1 o più carte a faccia in giù dalla cima del mazzo**.

Alce



Aumentate o diminuite il vostro **valore di pesca di 1**.



Aumentate o diminuite il vostro **valore di posizionamento di 1**.

Volpe artica



Quando posizionate le carte, **potete posizionare una carta sotto alla vostra pila personale**.



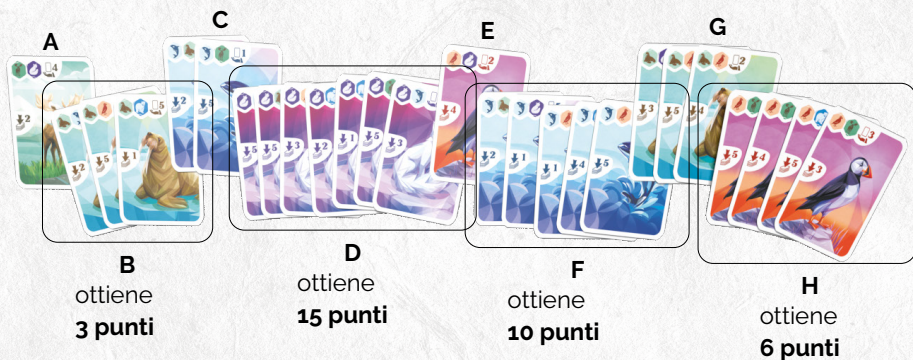
Quando posizionate le carte, **potete posizionare una carta a faccia in giù subito sotto la vostra carta Animale Visibile**.

Durante il calcolo del punteggio finale, conta come un tipo di animale a vostra scelta.

Importante: TUTTI i poteri sono facoltativi.

ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La vostra pila personale consiste nelle carte seguenti, in ordine:



- 1 Le carte **A** ed **E** non vengono prese in considerazione, perché una sequenza deve essere composta da almeno 2 animali identici e consecutivi. Le sequenze **C** e **G** non vengono prese in considerazione perché la vostra pila personale contiene una sequenza pari o più lunga di questi animali.
- 2 La vostra pila personale contiene anche 4 sequenze di animali diversi (come indicato nell'esempio precedente), che vi fanno ottenere **6 punti** aggiuntivi.



- 3 Il segnalino Volpe si trova sulla carta Paesaggio con valore 10 alla fine della partita. Poiché la volpe è il vostro animale Totem, ottenete **10 punti**.
- 4 Infine, ci sono 4 carte nella vostra zona Penalità, il che significa che **perdete 4 punti**.



Il vostro punteggio finale è
 $3 + 15 + 10 + 6 + 6 + 10 - 4 = 46$ punti