

Biomes of the Nilgiris



Biomes of the Nilgiris è un gioco per 2-4 giocatori (età 14+) che celebra la natura e l'arte della conservazione. I giocatori assumono ruoli diversi (fotografo, amante della natura, birdwatcher o forest ranger) per esplorare la biosfera dei Nilgiri, scoprire nuove specie e completare obiettivi di conservazione.

Scopo del Gioco

L'obiettivo è ottenere il maggior numero di **Punti Ecologia (EcoP)**. I punti si guadagnano conservando specie e biomi, affrontando questioni ecologiche e completando obiettivi di fine partita.

Componenti Principali

- **Tabellone:** Traccia l'Ecologia (per i punti) e la Sostenibilità.
- **Carte:** Carte Bioma (Livelli I e II), Carte Specie (Livelli I e II), Carte Equipaggiamento (Standard e specifiche per personaggio) e Carte Obiettivo.
- **Token:** Token Esperienza (XP) di 6 tipi diversi, Token Giocatore.
- **Meeples:** 4 Meeples Personaggio.

Manuale Operativo: Biomes of the Nilgiris

Setup del Gioco

1. **Mappa:** Posiziona la carta *Starter Field Station* al centro e circondala casualmente con 5 carte Bioma iniziali.
2. **Tabellone:** Posiziona il tabellone, mescola e posiziona le carte Bioma/Specie di Livello I negli spazi designati. Rivela 3 carte Specie e 3 carte Equipaggiamento.
3. **Obiettivi:** Posiziona 2 carte Obiettivo di tipo A e 2 di tipo B.
4. **Giocatori:** Ogni giocatore sceglie un colore, prende la propria plancia, il Meeple, i token, l'equipaggiamento specifico e 1 carta riferimento. Riceve inoltre i token XP iniziali e posiziona il Meeple sulla carta *Field Station* centrale.

1. Preparazione e Configurazione (Setup)

La corretta impostazione del tavolo è cruciale per l'equilibrio della partita:

- **La Mappa Centrale:** Si parte sempre dalla *Starter Field Station*. Attorno a essa, disponi le 5 carte Bioma iniziali a faccia in su, creando un nucleo esplorabile.
- **Gestione Risorse (Board):**
 - Il tabellone deve contenere il tracciato dei punti (EcoP) e quello della Sostenibilità.
 - Le carte di Livello I devono essere posizionate negli spazi dedicati, mentre quelle di Livello II rimangono a parte, pronte per il midgame. o
Rivela sempre 3 carte Specie e 3 carte Equipaggiamento per formare il mercato comune.
- **Dotazione Giocatore:**
 - Ogni giocatore riceve la propria plancia, che serve a gestire i Token Esperienza (XP) e le carte

acquisite. o Prendi il Meeple del colore scelto, 1 carta riferimento e l'equipaggiamento iniziale specifico del tuo personaggio.

- o Posiziona il tuo Meeple sulla *Field Station* centrale prima di iniziare.

2. Dinamica dei Turni

Ogni turno è scandito dall'esecuzione di **esattamente 3 azioni**. È fondamentale ricordare che **una di queste 3 azioni deve essere obbligatoriamente *Travel***.

Ecco il dettaglio operativo delle azioni disponibili:

Azione	Descrizione
Travel	Muovi il tuo Meeple. Se entri in uno spazio vuoto, rivela una carta Bioma dal mazzo e posizionala. Ti permette di aggiungere nuove carte Bioma alla mappa,

Explore espandendo l'area di gioco.

Ottieni i token Esperienza (XP) necessari per progredire,

Journal oppure pesca carte Specie o Equipaggiamento.

Trasforma i token XP ottenuti in risorse utilizzabili per le

Study azioni successive.

Gioca le carte Equipaggiamento dalla tua mano
Equip posizionandole nella tua area di gioco.

Gioca le carte Specie dalla mano nella tua area

Discover

(preparandole per la conservazione).

L'azione chiave: "consumi" le specie o i biomi pronti per

Conserve ottenere Punti Ecologia (EcoP).

.

3. Progressione: Midgame e Fine Partita

Il ritmo del gioco cambia in base ai punti accumulati:

- **Transizione al Midgame:** Quando un giocatore raggiunge per la prima volta almeno **18 EcoP**, il gioco entra nel vivo. Tutte le carte di Livello I rimaste sul tabellone vengono rimosse e sostituite con le carte di Livello II, che offrono sfide più complesse e punteggi più alti.
- **Condizioni di Vittoria:** La partita volge al termine non appena un giocatore totalizza **49 o più EcoP**.
- **Chiusura e Punteggio:** Una volta attivato il segnale di fine partita, si completa il round in corso in modo che ogni partecipante abbia effettuato lo stesso numero di turni. Il vincitore è colui che, sommando agli EcoP correnti i punti ottenuti dalle carte Obiettivo

di fine gioco e dai bonus del tracciato Sostenibilità, ottiene il totale più elevato.

Nota Strategica: Non ignorare il tracciato della Sostenibilità; i bonus ottenuti in questo percorso possono fare la differenza in una partita combattuta sul filo dei punti.

Hai già deciso quale personaggio (fotografo, amante della natura, birdwatcher o ranger) ti attira di più per la tua prima partita?

Per comprendere appieno le dinamiche di *Biomes of the Nilgiris*, è necessario analizzare come le fasi di gioco si integrano con le azioni tattiche e come interpretare i simboli presenti sulle carte e sui componenti.

Fasi e Dinamiche di Gioco Dettagliate

Il gioco si struttura attorno alla gestione del tempo e delle risorse (Token XP). Poiché ogni turno richiede **3 azioni**, di cui una deve essere obbligatoriamente **Travel**, la pianificazione del movimento è il cuore della strategia.

1. Fase di Espansione (Explore e Travel)

- **Travel:** Ti muovi tra gli esagoni della mappa. Quando entri in uno spazio vuoto, peschi una carta Bioma dal mazzo e la posizioni, rendendo quell'area accessibile per te e gli altri giocatori.
- **Explore:** Ti consente di aggiungere attivamente nuove carte Bioma alla mappa, permettendo di costruire percorsi più efficienti verso le risorse di cui hai bisogno.

2. Fase di Gestione Risorse (Journal, Study e Equip)

- **Journal:** Utilizzata per acquisire token Esperienza (XP) dai 6 tipi disponibili o pescare carte Specie/Equipaggiamento.
- **Study:** È l'azione di "conversione": rende i token XP raccolti utilizzabili per pagare i costi di altre azioni.

- **Equip:** Permette di giocare carte Equipaggiamento sulla propria plancia. Queste carte spesso forniscono abilità permanenti o sconti sulle azioni successive.

3. Fase di Realizzazione (Discover e Conserve)

- **Discover:** Gioca carte Specie dalla tua mano alla tua area di gioco, preparandole per il processo di conservazione.
- **Conserve:** L'azione finale per trasformare le Specie o i Biomi gestiti in **Punti Ecologia (EcoP)**. È qui che si sbloccano i punteggi necessari per avanzare verso il midgame o la vittoria.

Legenda dei Simboli (Iconografia)

Sebbene il regolamento non specifichi ogni singolo simbolo visivo, l'iconografia di *Biomes of the Nilgiris* segue standard chiari per identificare le risorse e le azioni:

Simbolo / Icona

Significato

Esagono Rappresenta la mappa di gioco e le carte Bioma (**vuoto/pieno**) che compongono l'area.

Indicano le diverse categorie di Esperienza
Icone XP (6 tipi) necessarie per "studiare" e completare obiettivi. Indica il valore in Punti Ecologia guadagnati al

Simbolo EcoP

termine di un'azione di Conservazione.

Icona Livello (I o II) Distingue le carte in base alla difficoltà e al momento della partita in cui compaiono.

Simbolo

Sostenibilità Indica l'avanzamento sul tracciato secondario che offre bonus a fine partita. Identificano le abilità uniche del fotografo, dell'amante della natura, del birdwatcher o del

Icone

forest ranger.

Personaggio

Midgame e Fine della Partita

- **Midgame:** Si attiva quando un giocatore raggiunge o supera i 18 EcoP per la prima volta. Si sostituiscono le carte Livello I con quelle di Livello II.
- **Fine Partita:** Si attiva quando un giocatore raggiunge o supera i 49 EcoP. Si completa il round affinché tutti abbiano effettuato lo stesso numero di turni.
- **Vincitore:** Si procede al punteggio finale sommando gli EcoP ottenuti durante la partita, gli obiettivi di fine gioco e i bonus dalla traccia di sostenibilità. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

Nota di approfondimento: Ricorda che il passaggio al **Midgame** (al raggiungimento di 18 EcoP) non è solo un cambio di carte, ma un aumento della sfida: le nuove carte di Livello II richiedono una gestione più oculata dei token XP, poiché i costi sono generalmente superiori.

