Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

NAVORIA



REGOLAMENTO

INDICE DEI CONTENUTI

Panoramica 2

Componenti 3

Preparazione 4

- Preparazione del tabellone 4
- Preparazione delle Guide 5

Svolgimento 6

- Fase Reclutamento 7
  - Spiegazione delle Carte 8-12
- Fase Raccolta 13
- Fase Introiti 14
- Fase Ritorno 14

Fine della Partita 15

Riassunto del Round 16

Always Board NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com



Nella magica terra di Navoria, nuovi e misteriosi continenti sono emersi dal mare. Il consiglio di Navoria ha decretato che è necessario esplorare questi nuovi continenti e voi, insieme a una manciata di altre intrepide Guide, avete risposto alla chiamata... che l'avventura abbia inizio!

Una partita a Navoria dura tre round. In ogni round recluterete abitanti (*carte*) e otterrete ricompense.

Alla fine del 3° round, la Guida (*o le Guide*) con più punti (👑) vince la partita.

COMPONENTI



1 Tabellone



4 Plance Guida



4 Indicatori Punti (1 per colore)



36 Segnalini Avamposto Commerciale (9 per colore)



16 Indicatori Favore (4 per colore)



54 Segnalini Merce (18 per cibo/armi/minerali)



4 Indicatori Ordine di Turno (1 per colore)



12 Indicatori Esplorazione (3 per colore)



60 Carte Abitante (12 per mestiere)



15 Segnalini Azione (3 per tipo)



4 Carte Riassuntive



10 Tessere Favore



1 Sacchetto

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

PREPARAZIONE

PREPARAZIONE DEL TABELLONE

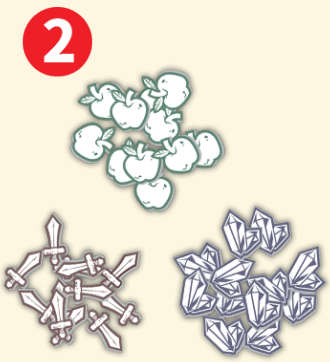
1. Posizionate il tabellone al centro del tavolo.
2. Posizionate tutti i segnalini Merce (*armi, minerali e cibo*) in tre riserve condivise accanto al tabellone.
3. Mettete i segnalini Azione nel sacchetto.

Nota! In una partita con 2 Guide, mettete nel sacchetto solo 2 segnalini Azione di ogni colore.

4. Preparate le carte Abitante:

   Separate tutte le carte per colore e mescolate ogni mazzo. Posizionate ogni mazzo sullo spazio corrispondente del tabellone. Rivelate le prime 3 carte di ogni mazzo e disponetele a faccia in su a sinistra di ogni mazzo, quelle sono le carte rivelate.
5. Mescolate tutte le tessere Favore e pescatene 4 casuali. Posizionate casualmente le tessere sugli spazi corrispondenti del tabellone. Rimettete nella scatola tutte le tessere inutilizzate, non verranno usate in questa partita.

Nota! In una partita con 2 Guide, per un'esperienza di gioco più competitiva, potete sostituire casualmente una delle 4 tessere pescate con la tessera Favore vuota.



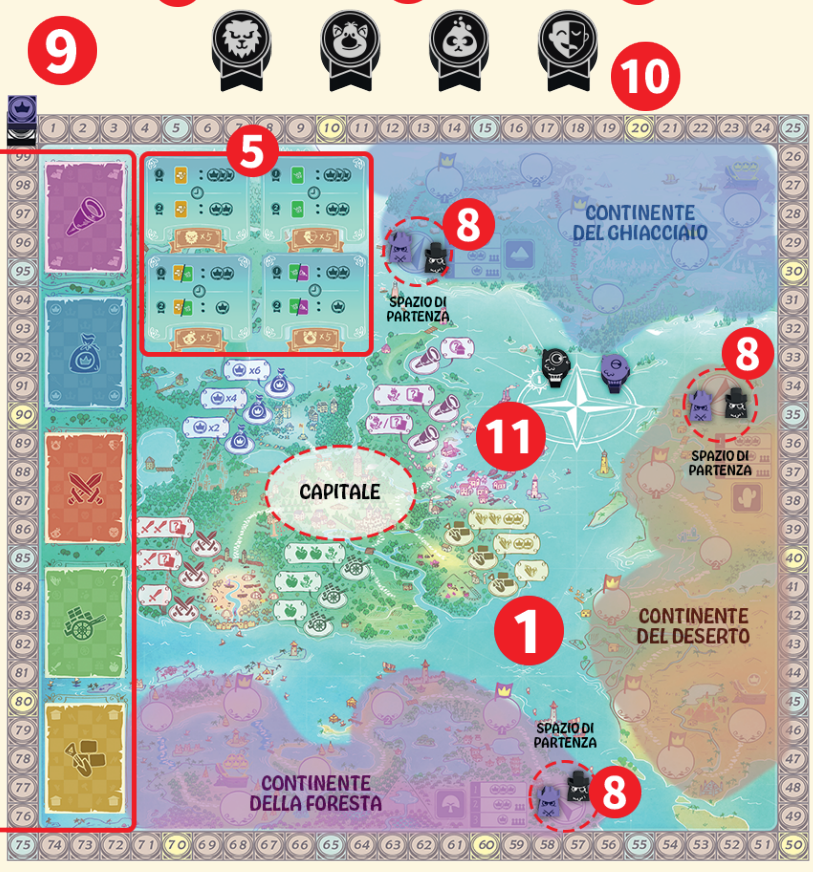




Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

ESEMPIO DI PREPARAZIONE PER UNA PARTITA CON 2 GUIDE





PREPARAZIONE DELLE GUIDE

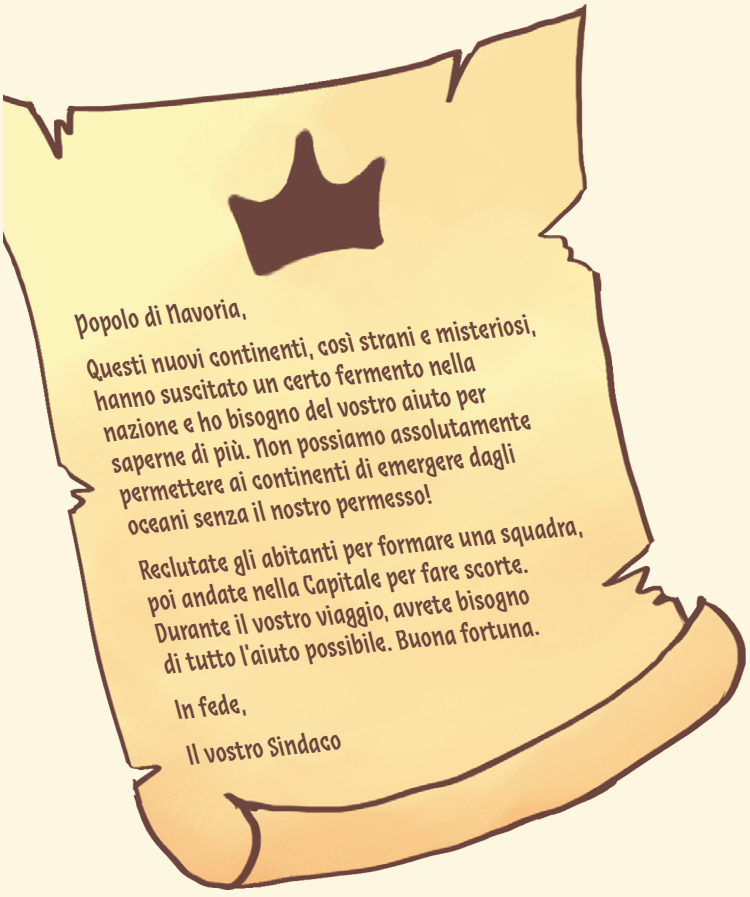
Ogni Guida...

6. ...prende una plancia Guida e tutti i componenti di un colore.
7. ...posiziona un avamposto commerciale su ogni spazio corrispondente della sua plancia Guida.
8. ...posiziona 1 indicatore Esplorazione nello spazio di partenza di ogni tracciato Esplorazione sul tabellone.
9. ...posiziona il suo indicatore sullo spazio "0" del tracciato sul tabellone.
10. ...posiziona i suoi indicatori Favore accanto alla sua plancia Guida.
11. Stabilite casualmente chi sarà la prima Guida a giocare, quella Guida posiziona il suo indicatore Ordine di Turno sullo spazio contrassegnato con "1" sulla bussola dell'ordine di turno sul tabellone. Procedendo in senso orario, le altre Guide posizionano i loro indicatori.





SVOLGIMENTO



Una partita di Navoria dura 3 round, ognuno dei quali è diviso in 4 fasi, da svolgere nel seguente ordine:

A. RECLUTAMENTO

B. RACCOLTA

C. INTROITI

D. RITORNO

Alla fine del 3° round la partita termina e si calcolano i finali.

La Guida con più vince la partita. In caso di parità, la vittoria è condivisa.

A. RECLUTAMENTO

Le Guide di Navoria sono impazienti di unirsi alla vostra missione e sono sempre alla ricerca di una nuova avventura!

A partire dalla prima Guida e procedendo in base alla bussola dell'ordine di turno:

SCEGLIETE SE

PESCARE DAL SACCHETTO

Pescate 2 segnalini Azione dal sacchetto e sceglietene uno. Posizionatelo sul mazzo corrispondente e reclutate una carta rivelata accanto a quel mazzo. Posizionate l'altro segnalino Azione nella Capitale.

Se è rimasto **un solo** segnalino nel sacchetto, pescatelo, posizionatelo sul mazzo corrispondente e reclutate una carta rivelata accanto a quel mazzo *(senza posizionare un secondo segnalino Azione nella Capitale).*

Risolvete gli eventuali **effetti immediati** della carta appena reclutata (*vedi pag. 8*), poi posizionatela a faccia in su nella vostra area di gioco (*accanto alla vostra plancia Guida*).

Queste carte dovrebbero essere visibili a tutte le Guide, ma la parte laterale sinistra delle carte, con gli effetti immediati, può essere sovrapposta per guadagnare spazio.



***Esempio:** Paolo pesca un segnalino Azione rosso e uno blu dal sacchetto. Sceglie il segnalino Azione soldato (rosso), lo posiziona sopra il mazzo Soldati (rosso) e recluta una carta Soldato (rossa) rivelata fra quelle disponibili. Le carte Soldato non hanno effetti immediati da risolvere, quindi posiziona la carta nella sua area di gioco e il segnalino Azione blu nella Capitale.*

PRENDERE DALLA CAPITALE

Per farlo, deve esserci almeno un segnalino Azione nella Capitale. Altrimenti dovete pescare dal sacchetto.

Scegliete un segnalino Azione dalla Capitale, posizionatelo sul mazzo corrispondente e reclutate una carta rivelata accanto a quel mazzo. Risolvete gli eventuali **effetti immediati** della carta (*vedi pag. 8*) e posizionatela nella vostra area di gioco (*accanto alla vostra plancia Guida*).



***Esempio:** Noemi sceglie il segnalino Azione mercante (blu) dalla Capitale e lo posiziona sopra il mazzo Mercanti (blu). Recluta una carta Mercante (blu) rivelata fra quelle disponibili accanto al mazzo Mercanti e, dal momento che non ha effetti immediati, la posiziona nella sua area di gioco. Questa carta le farà ottenere nella fase Introiti.*

Nota! Non rivelate nuove carte quando prendete una carta durante la fase Reclutamento, fatelo solo nella fase Ritorno!

FINE DELLA FASE

In una **partita con 2 o 3 Guide**, la fase Reclutamento termina dopo che, nel round in corso, ogni Guida ha reclutato **4 carte**.

In una **partita con 4 Guide**, la fase Reclutamento termina dopo che, nel round in corso, ogni Guida ha reclutato **3 carte**.

Infine, rimettete nel sacchetto i segnalini Azione presenti nella Capitale.

ANATOMIA DI UNA CARTA



Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

RIVENDICARE IL FAVORE DI UNA SPECIE

Quando avete raccolto **5 icone della stessa specie** nella vostra area di gioco, potete rivendicare il favore di quella specie: posizionate il vostro indicatore Favore nello spazio libero più in alto nella tessera Favore corrispondente sul tabellone.

Se entrambi gli spazi sono già occupati, non potete rivendicare il favore di quella specie. Ogni Guida può posizionare un solo indicatore Favore per tessera Favore, anche se ha raccolto 10 icone della stessa specie.



***Esempio:** Dora ha raccolto 5 icone belva, quindi può rivendicare il favore di quella specie. Il primo spazio sulla tessera Favore delle belve è occupato dall'indicatore Favore di Enrico, quindi Dora posiziona il suo indicatore Favore nel secondo spazio.*

CARTE MERCANTE

Reclutate questi abitanti per commerciare con le specie di Navoria. Molte carte Mercante vi fanno ottenere immediatamente 1 e tutte, nella fase Introiti, vi fanno ottenere 1 per ogni icona specie corrispondente presente nella vostra area di gioco.



Nella fase Introiti, ottieni 1 per ogni icona spiritello/umano/goblin/belva nella tua area di gioco.



***Esempio:** Enrico ha 2 carte Mercante. Durante la fase Introiti, ottiene 5 per la prima carta 1, dato che possiede 5 icone belva. La seconda carta Mercante 2 ha lo stesso effetto, quindi ottiene altri 5 .*

QUANDO RISOLVERE GLI EFFETTI DELLE CARTE

Nella fase Introiti.

Alla fine della partita.

Tutti gli altri effetti delle carte sono **immediati** e vanno risolti **subito dopo** che una carta è stata reclutata.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

CARTE COSTRUTTORE (GIALLE)

Reclutate questi abitanti per posizionare un avamposto commerciale, per ottenere immediatamente 2 monete, oppure per avanzare sui tracciati Esplorazione. Nei round successivi alla loro costruzione, gli avamposti commerciali vi fanno partire più avanti sui tracciati Esplorazione (*vedi Ritorno, pag. 14*) e vi fanno ottenere ricompense migliori quando completate un ordine (*vedi Carte Artigiano, pag. 12*).

Prendi un segnalino Avamposto Commerciale dalla tua plancia Guida e posizionalo sul primo spazio del tracciato Deserto/Ghiacciaio/Foresta che non contenga già un tuo avamposto commerciale.

Quando posizionate un avamposto commerciale, seguite queste regole:

1. Prendete quello più in alto dal molo corrispondente al continente mostrato sulla carta (*partendo dall'alto verso il basso della vostra plancia Guida*).
2. Per ogni tracciato Esplorazione, dovete costruire il vostro primo avamposto commerciale sullo spazio 1 e il vostro secondo e terzo avamposto commerciale rispettivamente sugli spazi 2 e 3.



Esempio: *Noemi recluta una carta Costruttore. Per prima cosa ottiene 2 monete, poi costruisce un avamposto commerciale sul tracciato Ghiacciaio. Dal momento che possiede già un avamposto commerciale sullo spazio 1, mette il nuovo avamposto sullo spazio 2. Può farlo anche se il suo indicatore Esplorazione non ha ancora raggiunto quello spazio.*

Potete costruire:

- Un avamposto commerciale in uno spazio dove è già presente quello di un'altra Guida.
- Solo un avamposto commerciale per spazio, per un totale di 3 avamposti per continente.
- Un avamposto commerciale in uno spazio, anche se non lo avete raggiunto con il vostro indicatore Esplorazione.

CARTE SOLDATO (ROSSE)

Reclutate questi abitanti per presidiare i vostri avamposti commerciali. Ogni carta Soldato (rossa) vi permette di ottenere a fine partita monete in base al numero di avamposti commerciali che avete costruito nel continente corrispondente.

A fine partita, ogni carta Soldato nella tua area di gioco ti permette di ottenere 2 monete per ogni avamposto commerciale che hai costruito sul tracciato Foresta/Ghiacciaio/Deserto.

Nota! Ogni carta Soldato ha **due icone** della stessa specie: contatele entrambe sia quando rivendicate il favore di quella specie sia quando ottenete monete dalle carte Mercante nella fase Introiti.



Esempio: *a fine partita, Dora ha solo una carta Soldato nella sua area di gioco. Questa carta le permette di ottenere 2 monete per ogni avamposto commerciale sul tracciato Deserto. Dal momento che ha 2 avamposti commerciali sul tracciato Deserto, ottiene 4 monete.*

CARTE AVVENTURIERO (VIOLA)

Reclutate questi abitanti per fare avanzare il vostro indicatore Esplorazione di uno o due spazi sul tracciato Esplorazione indicato sulla carta. Nella fase Introiti, alcune carte Avventuriero vi fanno ottenere 1 per ogni **bandiera** che avete raggiunto o superato sui tre tracciati Esplorazione.

Fai avanzare il tuo indicatore Esplorazione di uno spazio sul tracciato Deserto/Foresta/Ghiacciaio.

Fai avanzare un tuo qualsiasi indicatore Esplorazione di uno spazio.

Nella fase Introiti, per ogni bandiera che i tuoi indicatori Esplorazione hanno raggiunto o superato, ottieni 1.

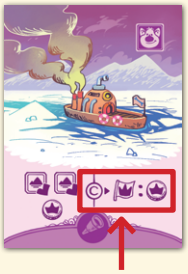
Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com



Esempio: *l'effetto immediato di questa carta è: "Ottieni 1 e fai avanzare il tuo indicatore Esplorazione foresta di 2 spazi". L'effetto della fase Introiti è: "Per ogni bandiera che i tuoi indicatori Esplorazione hanno raggiunto o superato, ottieni 1".*

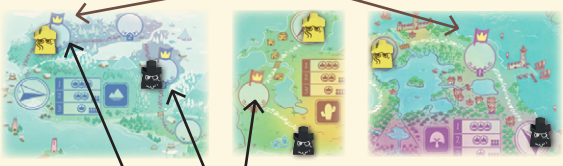


Noemi *ha 2 carte Avventuriero, quindi nella fase Introiti ottiene 2 per ogni bandiera raggiunta o superata.*



Dora *ha 1 carta Avventuriero, quindi nella fase Introiti ottiene 1 per ogni bandiera raggiunta o superata.*

*Gli indicatori Esplorazione di **Noemi** hanno raggiunto o superato 2 bandiere.*



*Gli indicatori Esplorazione di **Dora** hanno raggiunto o superato 3 bandiere.*

Esempio: *nella fase Introiti, **Noemi** ha raggiunto 2 bandiere (1 sul ghiacciaio e 1 nella foresta) e ottiene 4 per le due carte Avventuriero presenti nella sua area di gioco. **Dora** ha raggiunto 3 bandiere (2 sul ghiacciaio e 1 nel deserto): ha una carta Avventuriero nella sua area di gioco e ottiene 3.*



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com



RICOMPENSE DEI TESORI

Quando il vostro indicatore Esplorazione arriva sull'ultimo spazio di un qualsiasi tracciato, l'indicatore Esplorazione si ferma (*anche nel caso possa avanzare ancora*) e ottenete immediatamente i 👑 indicati sullo spazio del tesoro. Se dovete avanzare ancora, ottenete nuovamente 👑 per ogni spazio di cui avreste potuto avanzare.

Se il vostro indicatore Esplorazione si trova già sullo spazio del tesoro e deve avanzare ancora, ottenete nuovamente 👑 per ogni spazio di cui avreste potuto avanzare.



Esempio: *Dora recluta una carta Avventuriero. L'effetto immediato della carta le permette di far avanzare l'indicatore Esplorazione di 2 spazi sul tracciato Foresta: con il primo avanzamento raggiunge la fine del tracciato e ottiene immediatamente 5 👑 1. Non potendo avanzare ulteriormente, ottiene altri 5 👑, per un totale di 10 👑 2.*

CARTE ARTIGIANO (VERDI)

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Reclutate questi abitanti per raccogliere merci. Molte carte Artigiano vi fanno ottenere immediatamente e tutte vi fanno ottenere cibo, minerali e/o armi per completare gli ordini. Inoltre, le carte Artigiano nella vostra area di gioco vi fanno ottenere aggiuntivi quando completate gli ordini.

/ /

Raccogli 1 cibo/minerale/arma

Se raccogliete **una** merce, posizionatela su uno qualsiasi dei 3 moli presenti sulla vostra plancia Guida. Se raccogliete **più di una** merce, dovete posizionare ogni merce in un **molo diverso** a vostra scelta. Una volta che avete posizionato una merce, non potete più spostarla (*in altre parole, non potete mai spostare una merce da un molo a un altro*).

Quando su un molo sono presenti le merci corrispondenti al suo **ordine** (*vedi sotto*), dovete scartarle immediatamente e ottenere le ricompense:

- **Le ricompense base** si trovano sul lato sinistro di ogni molo. Ottenete queste 2 ricompense ogni volta che completate quell'ordine.
- **Le ricompense avanzate** si trovano sul lato destro di ogni molo. Ottenete queste ricompense solo dopo che avete costruito l'avamposto commerciale corrispondente.



Molo della Foresta: *1 arma, 1 minerale e 1 cibo.*

Molo del Deserto: *4 merci qualsiasi.*

Molo del Ghiacciaio: *3 armi, 3 minerali oppure 3 cibo.*

Per ogni carta Artigiano (verde) nella tua area di gioco ottieni 1 .



Esempio: ***Paolo*** *recluta una carta Artigiano e risolve i suoi effetti immediati. Ottiene subito 2 , poi raccoglie un'arma e un cibo. Deve scegliere un molo diverso per ogni merce, quindi mette il cibo sul molo della foresta e l'arma sul molo del ghiacciaio.*

Paolo *ora ha 3 armi sul molo del ghiacciaio e completa il suo ordine. Scarta quelle 3 armi nella riserva condivisa e ottiene le seguenti ricompense:*

1. *Fa avanzare di 1 spazio sul tracciato Ghiacciaio il suo indicatore Esplorazione.*
2. *Ottiene 1 per ogni carta Artigiano nella sua area di gioco.*
3. *Ottiene 1 .*
4. *Ottiene ancora 1 per ogni carta Artigiano nella sua area di gioco.*

Paolo *ha 2 carte Artigiano nella sua area di gioco, quindi ottiene da quest'ordine 5 totali:*

- *2 dalla ricompensa* 2
- *1 dalla ricompensa* 3
- *2 dalla ricompensa* 4



Nota! *La ricompensa* 5 *non è disponibile perché quell'avamposto commerciale si trova ancora sul molo.*

B. RACCOLTA

Iniziate dalla Capitale per ottenere , raccogliete le risorse e fate avanzare i vostri indicatori Esplorazione e costruite degli avamposti commerciali.

A partire dall'ultima Guida e proseguendo in ordine inverso di turno (*in senso antiorario sulla bussola*), prendete un segnalino Azione da un mazzo, posizionatelo nell'area corrispondente della Capitale in uno spazio a vostra scelta e risolvete l'effetto indicato. Questa fase termina quando sono stati posizionati tutti i segnalini Azione.

EFFETTI DELLE AREE

x6	Ottieni 6 .
	Costruisci uno dei tuoi avamposti commerciali su un qualsiasi tracciato Esplorazione.
	Raccogli 1 merce a tua scelta **E** fai avanzare uno qualsiasi dei tuoi indicatori Esplorazione di 1 spazio.
/	Raccogli 1 merce a tua scelta **O** fai avanzare uno qualsiasi dei tuoi indicatori Esplorazione di 1 spazio.
	Raccogli 2 armi e fai avanzare uno qualsiasi dei tuoi indicatori Esplorazione di 1 spazio.
	Raccogli 2 minerali e ottieni 2 .
	Raccogli 2 cibo e 1 merce a tua scelta.

Se raccogliete **una** merce, posizionatela su uno qualsiasi dei vostri moli. Se raccogliete **più di una** merce, dovete posizionare ogni merce in un molo diverso a vostra scelta.

Se uno o più moli hanno le merci corrispondenti al loro ordine, dovete scartate immediatamente quelle merci e ottenere le ricompense (*vedi Carte Artigiano, pag. 12*).



Esempio: *in una partita con 4 Guide, Enrico ha giocato per ultimo nella fase Reclutamento, quindi in questa fase gioca per primo. Prende l'unico segnalino Azione artigiano dal mazzo Artigiani, lo rimette sul primo spazio dell'area Artigiani e raccoglie 2 cibo e 1 merce a sua scelta (sceglie un minerale). Infine, posiziona un cibo sul suo molo della foresta, uno sul suo molo del deserto e il minerale sul suo molo del ghiacciaio 1. Paolo è terzo nell'ordine di turno, rimette un segnalino Azione mercante sul primo spazio dell'area Mercanti e ottiene 6 2. Noemi rimette un segnalino Azione avventuriero sul secondo spazio dell'area Avventurieri; sceglie di fare avanzare il suo indicatore Esplorazione di uno spazio sul tracciato Deserto e di ottenere 1 merce a sua scelta (sceglie un cibo) 3. Dora è prima nell'ordine di turno, quindi in questa fase gioca per ultima. Rimette un segnalino Azione soldato sul primo spazio dell'area Soldati e posiziona un'arma sul suo molo del deserto, una sul suo molo del ghiacciaio e fa avanzare il suo indicatore Esplorazione di uno spazio sul tracciato Foresta 4. Enrico, Paolo, Noemi e Dora continuano in questo modo, fino a quando tutti i segnalini Azione presenti sui mazzi sono stati posizionati nelle aree della Capitale.*

C. INTROITI

Ottenete [illegible] delle vostre alleanze con le altre specie e i risultati delle vostre esplorazioni vengono riconosciuti dal Sindaco.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Ottenete 👑 da tutte le carte con il simbolo 👑 presenti nella vostra area di gioco (*vedi carte Mercante, pag. 8 e carte Avventuriero, pag. 10*), poi ottenete le **ricompense delle esplorazioni** in base alla vostra posizione sui tracciati Esplorazione.



Esempio: *l'indicatore Esplorazione di* ***Dora*** *è quello più avanti sul tracciato Ghiacciaio, quindi ottiene 3 👑 1. **Paolo** ed **Enrico** sono in parità per il secondo posto, quindi entrambi ottengono 2 👑 2. **Noemi** è ultima e non ottiene 👑 3 (per via del pareggio di **Paolo** ed **Enrico**, i 👑 per il terzo posto non vengono assegnati).*

RICOMPENSE DELLE ESPLORAZIONI

Per ogni tracciato Esplorazione, la Guida con l'indicatore Esplorazione più avanti su quel tracciato ottiene la ricompensa per il primo posto, la seconda Guida più avanti ottiene la ricompensa per il secondo posto e così via. Se 2 Guide sono in parità per una ricompensa, entrambe la ottengono e la ricompensa successiva non viene assegnata. Se 3 Guide sono in parità per una ricompensa, tutte le Guide in parità la ottengono e le 2 ricompense successive non vengono assegnate.

La ricompensa per il secondo posto è disponibile solo nelle partite con 3 o 4 Guide.

La ricompensa per il terzo posto è disponibile solo nelle partite con 4 Guide.

Nota! Se il vostro indicatore Esplorazione è ancora nello spazio di partenza di un tracciato (*contrassegnato con una bussola*), non ottenete **mai** la ricompensa per quel tracciato.

D. RITORNO

Esplorare i nuovi continenti di Navoria è un compito estenuante! Tornate nella Capitale per riposarvi e preparatevi a reclutare altri abitanti.

Svolgete i seguenti passaggi, poi iniziate un nuovo round con la fase Reclutamento:

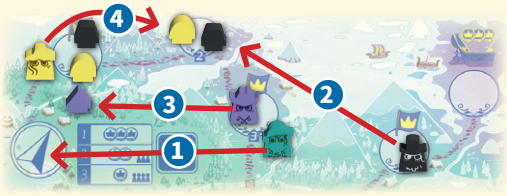
1. Posizionate i vostri indicatori Esplorazione nel vostro avamposto commerciale più avanti su ogni tracciato Esplorazione (*vedi sotto*).
2. Rimettete tutti i segnalini Azione nel sacchetto.
3. Scartate tutte le carte rivelate rimaste e rivelate 3 nuove carte da ogni mazzo.
4. Aggiornate l'ordine di turno in base ai 👑. La Guida con più 👑 gioca per prima, la seconda gioca per seconda e così via (*vedi sotto*).

POSIZIONARE GLI INDICATORI ESPLORAZIONE

Tutti gli indicatori Esplorazione vengono posizionati nello spazio contenente l'avamposto commerciale del rispettivo colore più avanti su ogni tracciato Esplorazione. Se una Guida non ha costruito nessun avamposto commerciale su un tracciato, il suo indicatore Esplorazione torna sullo spazio di partenza.

AGGIORNARE L'ORDINE DI TURNO

La Guida con più 👑 diventa la nuova prima Guida, e posiziona il suo indicatore Ordine di Turno sul primo spazio della bussola dell'ordine di turno. Le altre Guide posizionano i loro indicatori in senso orario intorno alla bussola seguendo l'ordine dei 👑 (*la Guida con più 👑 giocherà per prima, la seconda con più 👑 giocherà per seconda e così via*). In caso di parità di 👑, le Guide in parità mantengono l'ordine di turno del round precedente.



Esempio: ***Enrico*** *non ha avamposti commerciali sul tracciato Ghiacciaio, quindi il suo indicatore Esplorazione torna sullo spazio di partenza 1. L'indicatore di **Dora** torna sullo spazio 2 e quello di **Paolo** torna sullo spazio 3 perché è lì che si trovano i loro avamposti commerciali più avanti. **Noemi** non è avanzata in questo round, ma ha costruito il secondo avamposto commerciale, quindi avanza fino allo spazio 4.*

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

FINE DELLA PARTITA

PUNTEGGIO FINALE

Dopo la fase Introiti del 3° round, la partita è terminata. Calcolate il punteggio finale come segue:

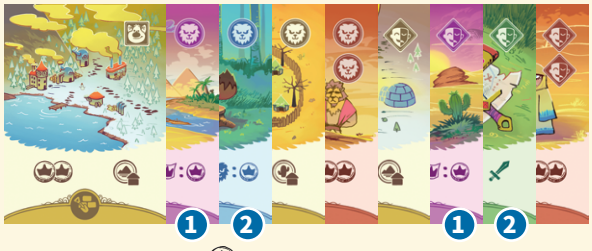
- Ottenete 👑 da tutte le carte Soldato nella vostra area di gioco (*vedi carte Soldato, pag. 9*).
- Ottenete 👑 da tutte le tessere Favore su cui avete posizionato il vostro indicatore Favore (*vedi Rivendicare il Favore di una Specie, pag. 8*).
  La Guida che ha rivendicato il favore per prima, ottiene 2 o 3 👑 (*in base alla tessera*) per ogni carta nella sua area di gioco che corrisponde alla **condizione di punteggio** della tessera Favore oppure 1 o 2 👑 (*in base alla tessera*) se ha rivendicato il favore per seconda.

La Guida con più 👑 vince la partita. In caso di parità, le Guide in parità condividono la vittoria.



Ad esempio, la condizione di punteggio della tessera Favore qui sopra richiede carte Costruttore e carte Artigiano. La Guida il cui indicatore Favore si trova nello spazio più in alto ottiene 2 👑 per ogni carta Costruttore e carta Artigiano che ha reclutato. La Guida il cui indicatore Favore si trova nello spazio più in basso ottiene 1 👑 per ogni carta Costruttore e Carta artigiano.





Esempio: *Dora calcola i 👑 delle tessere Favore. Dora è stata la prima a rivendicare il favore delle belve, quindi ottiene 3 👑 per ogni sua carta Avventuriero. Ha 2 carte Avventuriero nella sua area di gioco, quindi ottiene 6 👑 1.*

Dora ha rivendicato il favore degli Umani per seconda, quindi ottiene 1 👑 per ogni carta Artigiano e Mercante. Ha 1 carta Artigiano e 1 carta Mercante nella sua area di gioco, quindi ottiene 2 👑 2.

RICONOSCIMENTI

Autore del gioco e illustrazioni: Meng Chunlin
Responsabile del Progetto: Paolo Veronica
Traduzione: Fiorenzo delle Rupi
Grafica: Noemi Giugliano
Editing e Revisione: Jack Gentile, Paolo Veronica

EDIZIONI
www.msedizioni.it
FB/IG/TikTok: @MSEdizioni



RIASSUNTO DEL ROUND

A — RECLUTAMENTO pag. 7

Dal sacchetto: pescate casualmente 2 segnalini Azione. Posizionatene 1 sul mazzo corrispondente, prendete una carta tra quelle rivelate accanto a quel mazzo e posizionatela nella vostra area di gioco. Posizionate l'altro segnalino nella Capitale. **OPPURE;**

Dalla Capitale: prendete 1 segnalino Azione dalla Capitale e posizionatelo sul mazzo corrispondente. Poi prendete una carta tra quelle rivelate accanto a quel mazzo e posizionatela nella vostra area di gioco.

In entrambi i casi, prima di concludere il vostro turno, risolvete gli eventuali **effetti immediati** (*pag. 8*) della carta appena reclutata.

In una **partita con 2 o 3 Guide**, questa fase termina quando ogni Guida ha reclutato **4 carte**.

In una **partita con 4 Guide**, questa fase termina quando ogni Guida ha reclutato **3 carte**.

B — RACCOLTA pag. 13

A partire dall'ultima Guida e proseguendo in ordine inverso di turno (*in senso antiorario sulla bussola*), prendete un segnalino Azione da un mazzo, posizionatelo nell'area corrispondente della Capitale in uno spazio a vostra scelta e risolvete l'effetto indicato.

Questa fase termina quando sono stati posizionati tutti i segnalini Azione.

C — INTROITI pag. 14

Ottenete da tutte le carte con il simbolo presenti nella vostra area di gioco (*vedi carte Mercante, pag. 8 e carte Avventuriero, pag. 10*), poi ottenete le **ricompense delle esplorazioni** in base alla vostra posizione sui tracciati Esplorazione.

D — RITORNO pag. 14

Posizionate i vostri indicatori Esplorazione nel vostro avamposto commerciale più avanti su ogni tracciato Esplorazione. Rimettete tutti i segnalini Azione nel sacchetto. Scartate tutte le carte rivelate rimaste e rivelate 3 nuove carte da ogni mazzo. Aggiornate l'ordine di turno in base all'ordine dei (*la Guida con più diventa prima*).

x3

FINE DELLA PARTITA pag. 15

La partita termina dopo la fase Introiti del 3° round. Saltate la fase Ritorno e procedete direttamente al calcolo del punteggio finale. Ottenete da tutte le carte Soldato nella vostra area di gioco. Ottenete da tutte le tessere Favore su cui avete posizionato il vostro indicatore Favore. Sommate i . La Guida con più vince la partita. In caso di parità, le Guide in parità condividono la vittoria.