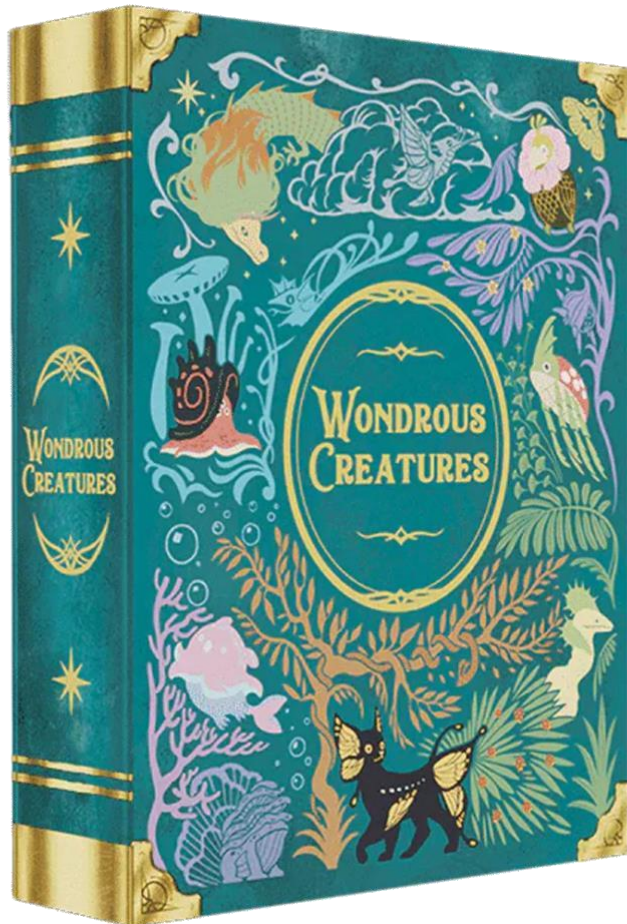


# Wondrous Creatures



## Obiettivo del Gioco

In *Wondrous Creatures*, i giocatori competono per costruire la riserva di creature più armoniosa. Vince chi ottiene il maggior numero di **Punti Vittoria (PV)** alla fine della partita, accumulati tramite carte creatura, obiettivi completati, trofei e risorse rimanenti.

## Preparazione (Setup)

- **Plancia Principale:** Posizionala al centro  
(usa il lato corretto per il numero di giocatori).
- **Setup Mappa:** Distribuisci le tessere habitat e posiziona le uova sui marcatori indicati dopo aver estratto i gettoni tempo.
- **Riserva Personale:** Ogni giocatore riceve 3 membri dell'equipaggio, una plancia

Capitano (scegliendone una tra due casuali),

8 carte creatura e le risorse iniziali basate

sull'ordine di turno.

- **Trofei:** Posiziona il numero di trofei in base al numero di giocatori.

## **Flusso di Gioco**

Non ci sono round fissi. Al tuo turno, esegui

**una** delle seguenti quattro azioni:

1. **Piazzare un membro dell'equipaggio:**

- Posiziona un lavoratore su un esagono della mappa. ◦ Ottieni risorse o carte basate sugli habitat adiacenti.
- *Nota:* Piazzare su pianure è gratuito; le montagne richiedono il pagamento di una risorsa. Puoi usare i **Retini (Butterfly Nets)** come azione gratuita per ottenere uova o attivare bonus extra.

## 2. **Giocare una Carta Creatura:**

- Paga il costo in risorse indicato sulla carta per aggiungerla al tuo *tableau* (riserva).

### 3. **Rivendicare un Obiettivo:**

- Se soddisfi i requisiti (es. tipo di creatura, uova, numero di habitat), reclama un obiettivo disponibile per ottenere punti e un **Trofeo**.

### 4. **Ricaricare (Recharge):**

- Obbligatoria una volta piazzati tutti e tre i lavoratori (o a tua scelta prima).

- Richiama i lavoratori, attiva le abilità "Recharge" delle tue carte e fai avanzare il segnatempo sul tracciato tempo.
- *Attenzione:* In questa fase, scarta le carte in eccesso per rientrare nel limite di **5 carte in mano**.

## Tipi di Abilità delle Creature

- **Istantanee:** Si attivano immediatamente al momento dell'azione.

- **Ricarica (Recharge):** Si attivano quando richiami i lavoratori.
- **Fine Partita (End Game):** Forniscono punti extra a fine partita.
- **Energia:** Si attivano spendendo un gettone energia come azione gratuita.
- **Continue:** Si attivano sempre quando si verifica la condizione indicata.

## Fine Partita e Punteggio

La partita termina quando tutti i trofei sono stati presi o rimossi dal tracciato tempo. Si completa il round in corso e si procede al calcolo finale:

- **Punti Creatura:** Somma i punti base e le abilità di fine partita.
- **Obiettivi e Trofei:** Somma i punti degli obiettivi completati e **3 PV per ogni trofeo** posseduto.
- **Risorse Rimanenti:** 1 PV ogni 4 risorse/retini avanzati.

*In caso di parità, vince chi ha più trofei, seguito da chi ha più risorse rimanenti.*

**C'è qualche fase specifica del gioco o meccanica delle creature che vorresti approfondire meglio?**

Certamente. Approfondiamo la preparazione e la dinamica delle fasi per rendere il tuo regolamento ancora più completo.

## Dettagli sul Setup

Per una configurazione ottimale, segui questi passaggi aggiuntivi:

1. **Preparazione degli Habitat:** Mescola le tessere habitat e disponile casualmente sul tabellone. Assicurati che gli spazi per le "Uova" siano popolati all'inizio: piazza il numero di uova indicato sul retro delle tessere (o come indicato dalle regole specifiche) prima che il primo giocatore

inizi.

## 2. **Il Mercato delle Creature:** Scopri 4

carte creatura dal mazzo principale e  
posizionale negli appositi slot del mercato.

Questo costituisce il "pool" pubblico da cui  
i giocatori possono attingere.

## 3. **Gestione del Tempo:** Il tracciato tempo

è il motore che scandisce la durata.

Posiziona il segnalino "Tempo" sullo spazio  
iniziale. Ogni volta che un giocatore esegue  
l'azione **Ricarica**, avanzerà il segnalino sul

tracciato, determinando anche quando le carte vengono rimosse dal mercato (scorrimento).

4. **Risorse Iniziali:** Per bilanciare l'ordine di turno:
- Il 1° giocatore riceve 0 risorse.
  - Il 2° riceve 1 risorsa.
  - Il 3° e il 4° ricevono 2 risorse (o bonus equivalenti in retini).

## Fasi di Gioco in Dettaglio

Il cuore del gioco risiede nell'equilibrio tra l'espansione sulla mappa e la crescita della propria riserva di creature.

### 1. Azione: Posizionamento (Mappa)

Quando posizioni un membro dell'equipaggio su una tessera:

- **Raccolta:** Ottieni la risorsa specifica prodotta da quell'esagono.

- **Bonus Adiacenza:** Se il lavoratore è adiacente ad altre tessere che hai già esplorato, puoi attivare una "catena" di bonus (spesso indicata da simboli specifici sulla plancia).
- **Retini:** Se consumi un *Retino*, puoi catturare una creatura direttamente dalla mappa (se presente) o pescare una carta dal mazzo per aggiungerla alla tua mano, bypassando il costo di attivazione dell'habitat.

## 2. Azione: Giocare una Creatura (Tableau)

Le creature non sono solo punti, sono il tuo

"motore" economico:

- **Costo:** Devi pagare le risorse stampate in alto a sinistra della carta.
- **Posizionamento:** Mettila nella tua area di gioco. Se la creatura ha un effetto "Ricarica", questa si attiverà solo quando richiamerai i lavoratori.
- **Sinergie:** Molte creature offrono bonus se posizionate accanto ad altre dello stesso tipo

(es. "Volanti" o "Acquatiche"). Cerca di creare "cluster" per massimizzare le combo.

### 3. Azione: Rivendicare un Obiettivo

Puoi farlo in qualsiasi momento durante il tuo turno se possiedi i requisiti.

- **Trofeo:** Una volta preso, quel trofeo non è più disponibile per gli altri. Alcuni obiettivi sono dinamici (chi prima arriva), altri sono stazionari.

- **Importante:** Non puoi reclamare più di un obiettivo per turno, a meno che un'abilità speciale della tua creatura non lo permetta.

## 4. Fase di Ricarica (Il Momento Critico)

Questa fase è dove il giocatore "riposa" e riorganizza la strategia:

1. **Recupero:** Riprendi tutti i tuoi lavoratori dalla mappa.

2. **Attivazione:** Attiva tutte le abilità di **Ricarica** delle tue creature nell'ordine che preferisci.

3. **Avanzamento Tempo:** Sposta il segnalino sul tracciato tempo. Se il segnalino oltrepassa una linea tratteggiata, il mercato delle creature si svuota e viene rimpinguato (scarto e nuova pesca).

4. **Pulizia:** Se hai più di 5 carte in mano, devi scartarne fino a tornare a 5. Questo

limita la capacità di pianificare  
eccessivamente a lungo termine.

**Nota Strategica:** Non sottovalutare mai la fase di Ricarica. Spesso, la vittoria si decide non tanto per le azioni fatte durante il turno, quanto per la sequenza logica con cui attivi le tue creature durante la ricarica. Cerca di creare una "catena" in cui una creatura genera risorse che ti permettono di attivare il potere speciale della successiva.

