Johannes GOUPY

Yoann LEVET

DEWAN

REGOLE DEL GIOCO



Inizia un nuovo giorno, ma le nostre risorse stanno diminuendo. Abbiamo deciso di levare le tende ed esplorare il territorio circostante per assicurarci la sopravvivenza.

Che sia nell'ansa di un fiume o nel cuore delle montagne, cercheremo le risorse che ci mancano. Mentre attraversiamo foreste e deserti, salvaguarderemo il prezioso fuoco che ci riscalda e illumina il nostro cammino.

In risposta alle pressioni sempre più [illegible] resteremo saldi e ci impegneremo per scrivere la nostra storia.

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

OBIETTIVO DEL GIOCO

Per vincere a *Dewan*, dovrete competere con gli altri giocatori per guadagnare il maggior numero di punti. Dovrete posizionare strategicamente i vostri Accampamenti per sfruttare al meglio il terreno e le risorse, in modo da soddisfare i requisiti indicati sulle tessere Storia. Lungo il percorso potrete anche raccogliere Bacche e dominare il Fuoco per guadagnare punti aggiuntivi.

PREPARAZIONE



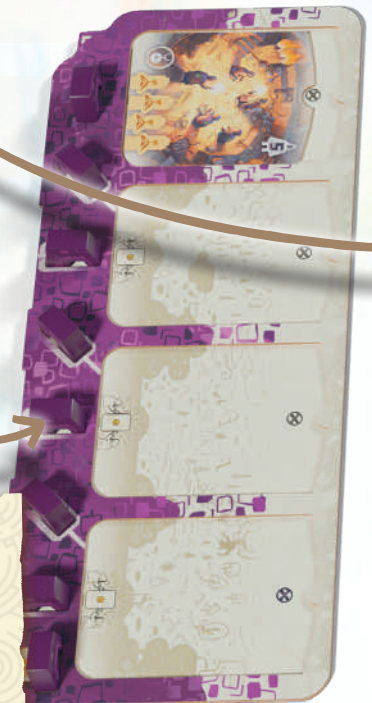
1. Collocare la tessera Scenario vicino all'area di gioco.



2. Creare la Mappa di gioco assegnando casualmente una tessera di Partenza a ciascun giocatore. Poi prendere un numero di tessere Neutre casuali pari al numero di giocatori. Collocare le tessere di Partenza e Neutre (ciascuna ruotata casualmente) come indicato sul retro della tessera Scenario.



3. Collocare 2 segnalini Bacca su ogni simbolo presente sulla Mappa.



4. Ogni giocatore prende 1 plancia Tribù e 9 Accampamenti del colore scelto: colloca 8 di questi Accampamenti sulle caselle dedicate della propria plancia Tribù, poi colloca il 9° Accampamento al centro della propria tessera di Partenza come Accampamento di Partenza.

Risorse

- Artefatto
- Pigmento
- Cristallo

Altre

- Bacca
- Fuoco
- Punti

Tipi di terreno

- Calanchi
- Montagna
- Deserto
- Foresta
- Acqua





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

CONTENUTO

10 tessere Territorio:
- 4 di Partenza
- 6 Neutre

4 plance Tribù

36 Accampamenti (9 per colore)

1 tessera Scenario

15 segnalini Bacca

55 carte Terreno

24 tessere Storia

1 pedina Dewan

1 blocchetto segnapunti

I contenuti seguenti saranno utilizzati per gli scenari aggiuntivi *(vedi pagina 10)*. Per la vostra prima partita lasciateli nella scatola.

4 tessere Scenario

1 tessera Territorio del Vulcano

1 tessera Territorio del Nubifragio

8 indicatori Lava

8 indicatori Acqua

1 tessera Evento

20 segnalini Pesce



5 Mescolare le tessere Storia e pescarne 5 a faccia in su, mettendole in fila accanto alla Mappa. Le rimanenti tessere Storia vengono collocate in una pila a faccia in giù, a portata di mano dei giocatori.



6 Mescolare tutte le carte Terreno e distribuirne 2 a faccia in giù a ciascun giocatore. Poi disporre 6 carte a faccia in su formando una fila accanto alla Mappa. Le carte Terreno rimanenti vengono collocate in un mazzo di pesca a faccia in giù, a portata di mano dei giocatori.



7 Infine, selezionare casualmente il primo giocatore e consegnargli la pedina Dewan.

Il giocatore alla sua destra sceglie 1 tessera Storia tra le 5 disponibili. Se non desidera prendere nessuna delle tessere disponibili, può invece prendere la tessera in cima alla pila. In entrambi i casi, la tessera scelta viene collocata nello spazio più a sinistra della sua plancia Tribù. Collocare la tessera a faccia in su e farla scorrere verso il basso, in modo che la ⊗ sia visibile sopra di essa. Se è stata presa una tessera dalla fila, sostituirla con una nuova tessera prendendola dalla cima della pila.

Poi, il giocatore alla sua destra sceglie una tessera Storia nello stesso modo. Questo procedimento continua finché tutti i giocatori non hanno scelto 1 tessera Storia.





Ora la partita può iniziare!

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

GIOCARE UN ROUND

In ogni round di gioco, ciascun giocatore svolge un turno, iniziando dal giocatore che detiene il segnalino Dewan e procedendo in senso orario. Un round è completato quando ogni giocatore ha svolto un turno, dopodiché inizia un nuovo round.

Nel vostro turno, **dovete** effettuare 1 delle 2 azioni seguenti:

Prendere 2 carte OPPURE **Collocare un Accampamento**

Prendere 2 carte

Scegliete 2 carte Terreno dalla fila di carte **disposte una accanto all'altra** e aggiungetele alla vostra mano. **Non potete** pescare una carta dal mazzo di pesca. Non c'è un limite di mano.

A partire dalla carta più vicina al mazzo di pesca, sostituite le carte che avete appena preso con le 2 carte in cima al mazzo di pesca.

Nota: *Se, quando dovete sostituire una carta, il mazzo di pesca è vuoto, mescolate tutte le carte nella pila degli scarti e collocatele a faccia in giù per creare un nuovo mazzo.*



Nel suo turno Serena prende 2 carte Terreno adiacenti, che aggiunge alla propria mano. Poi sostituisce queste 2 carte con 2 carte dal mazzo di pesca, una dopo l'altra.



Collocare un Accampamento

Scegliete un Accampamento del vostro colore presente sulla Mappa come punto di partenza, poi selezionate una casella libera (una casella senza Accampamento) come destinazione. La destinazione non può essere una casella Acqua.

Dopodiché, scartate 1 carta a faccia in su dalla vostra mano corrispondente al tipo di Terreno di ciascuna casella attraversata, compresi il punto di partenza e quello di arrivo. Quando una carta mostra 2 tipi di Terreno, al momento di scartarla sceglietene 1 mentre attraversate una casella. Assicuratevi di seguire queste regole:

- Se il punto di partenza è l'**Accampamento di partenza**, la prima carta scartata può essere di qualsiasi tipo. Se il punto di partenza non è l'Accampamento di partenza, la prima carta deve corrispondere al tipo di Terreno dell'Accampamento scelto.

(A) *Serena inizia scartando 1 carta Terreno qualsiasi per il punto di partenza e poi scarta 1 carta Montagna, dato che la casella successiva attraversata è una casella Montagna.*

- Le zone d'Acqua si attraversano in modo diverso: scartando 1 carta Acqua, potete attraversare **un qualsiasi numero** di caselle all'interno di una singola zona d'Acqua.

(B) *Serena scarta poi 1 carta Acqua per attraversare entrambe le caselle all'interno della zona d'Acqua.*

- Il percorso potrebbe richiedervi di attraversare uno o più Accampamenti appartenenti ad altri giocatori. In questo caso, date la carta che avete utilizzato per attraversare quella casella a quell'avversario invece di scartarla. L'avversario la aggiungerà alla propria mano. (Se attraversate l'Accampamento di partenza di un altro giocatore, dovete dare all'avversario 1 carta a vostra scelta.)

(C) *Serena dà ad Andrea 1 carta Calanchi, dato che la attraversa per l'Accampamento di Andrea. Infine, scarta 1 carta Calanchi per collocare il suo Accampamento sulla casella di destinazione.*



Una volta che tutte le carte Terreno necessarie sono state scartate (o date a un altro giocatore), muovete l'Accampamento più a sinistra della vostra plancia Tribù sulla casella destinazione.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Effetti dopo aver collocato un Accampamento



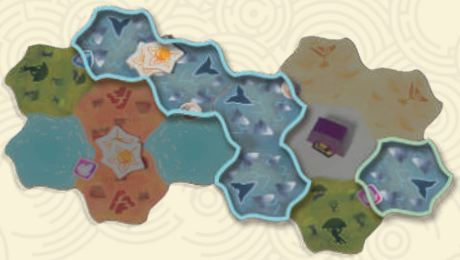
- Se la zona in cui avete collocato il vostro Accampamento contiene almeno 1 segnalino Bacca, prendete 1 di questi segnalini Bacca e collocatelo a sinistra della vostra plancia Tribù.

  Nota: *In seguito, se collocate un altro Accampamento nella stessa zona, potete prendere un altro segnalino Bacca.*

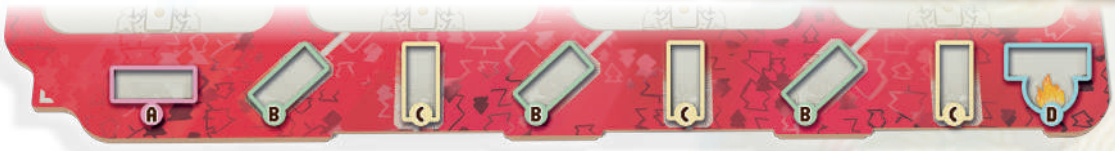
- Applicate l'effetto indicato dalla casella da cui è stato preso l'Accampamento sulla plancia Tribù come segue:

Zone

Una zona è composta da 1 o più caselle collegate che mostrano lo stesso tipo di Terreno.



Nell'esempio sopra, le caselle evidenziate rappresentano 2 zone di Montagna distinte.



A Nessun effetto.

B Quando collocate il vostro 2°, 4° e 6° Accampamento, prendete 1 tessera Storia tra le 5 a faccia in su nella fila di tessere; oppure, se nessuna di queste tessere è adatta alle vostre necessità, potete prendere la tessera in cima alla pila e rivelarla. In ogni caso, collocate la tessera nello spazio più a sinistra disponibile sulla vostra plancia Tribù. Se avete preso 1 delle 5 tessere a faccia in su, sostituitela immediatamente con la tessera in cima alla pila.

C Quando collocate il vostro 3°, 5° e 7° Accampamento, potete prendere 1 carta Terreno dalla vostra mano e farla scorrere sotto la vostra plancia Tribù nello slot corrispondente, in modo che 1 Terreno sia visibile; il Terreno scelto potrebbe anche avere un simbolo su di esso. Se non avete carte nella vostra mano o scegliete di non applicare questo effetto, lo slot corrispondente rimarrà vuoto.

D Quando collocate il vostro ultimo Accampamento, innescate la fine della partita *(vedi pagina 8)*. Questo vi fornirà 1 🔥 aggiuntivo durante il calcolo del punteggio.



Serena prende l'Accampamento più a sinistra dalla propria plancia Tribù e lo colloca sulla casella destinazione. Poiché ha collocato l'Accampamento nella zona dei Calanchi, che contiene ancora 1 segnalino Bacca, raccoglie quel segnalino.



Serena colloca un Accampamento sulla Mappa prendendolo dal 3° slot Accampamento. Poi sceglie una carta dalla propria mano e la fa scivolare sotto quello slot Accampamento.





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

Tessere Storia

Le tessere Storia rappresentano la via principale per ottenere punti nella partita. Per ottenere punti dalle vostre tessere Storia (e per contare il loro eventuale 🔥 alla fine della partita), dovete soddisfare i requisiti di Terreno e di risorse raffigurati su di esse.

I requisiti di ogni tessera Storia vengono controllati separatamente. Ogni Accampamento e carta sotto la vostra plancia giocatore possono essere utilizzati per soddisfare il requisito di più tessere Storia.

Nota: *Gli Accampamenti di partenza non contano per i requisiti della Storia.*



- Se una tessera Storia raffigura più volte un , una , un o una , dovete aver collocato un pari numero di Accampamenti in altrettante zone diverse di quel tipo di Terreno.

- Se la tessera Storia raffigura più volte , dovete aver collocato Accampamenti **adiacenti** a quel numero di zone d'Acqua diverse (un singolo Accampamento può essere adiacente a più di una zona d'Acqua).

Serena ha due Accampamenti nella stessa zona di Foresta e adiacenti alla stessa zona d'Acqua.
Serena ha solo 1 e 1 . Inoltre, ha 1 .



- Se una tessera Storia raffigura più volte un , un o un , dovete aver collocato Accampamenti sulle caselle **adiacenti** a quel numero di icone **diverse** che corrispondono a quella risorsa.

  Ogni icona soddisfa 1 solo requisito di quel tipo, indipendentemente dal numero di Accampamenti adiacenti.

Emilia ha 1 e 1 , mentre Andrea ha 1 , 1 e 1 .
Entrambi i giocatori possono soddisfare i requisiti utilizzando lo stesso .
Infine, Serena ha 1 , 1 , 2 e 1 solo .



- Ogni carta Terreno collocata sotto la vostra plancia Tribù conta come 1 zona del tipo di Terreno corrispondente; se la carta ha un simbolo, conta anche come 1 risorsa del tipo corrispondente.

Grazie alle carte collocate sotto la sua plancia Tribù, Serena ha 1 , 1 , 1 e 1 .



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

Fine del turno

Alla fine del vostro turno, controllate se avete soddisfatto i requisiti delle vostre tessere Storia.

Per ogni tessera Storia di cui sono stati soddisfatti tutti i requisiti, segnalate la tessera come completata facendola scorrere verso l'alto sulla vostra plancia Tribù. Poi, per ogni tessera Storia appena completata, **pescate 1 carta Terreno** dal mazzo di pesca. Dopodiché il giocatore alla vostra sinistra svolge il proprio turno.

Alla fine del proprio turno, Serena ha Accampamenti in 2 zone diverse e una carta con la sotto la propria plancia.



Ha anche un Accampamento adiacente a 1 e 1 raffigurato sulla carta sotto la sua plancia.

Dato che ha completato tutti i requisiti (2 e 3) raffigurati sulla tessera Storia più a sinistra, la fa scorrere verso l'alto e pesca 1 carta Terreno. Il suo turno è terminato.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del round in cui un giocatore colloca il suo **ultimo Accampamento**. Terminate il turno in corso in modo che ogni giocatore abbia svolto lo stesso numero di turni, poi contate i punti di ogni giocatore utilizzando il blocchetto segnapunti. Le tessere Storia con requisiti non soddisfatti vengono immediatamente scartate.

Il punteggio delle tessere dello scenario funziona come segue:



Sommate i punti indicati su ciascuna tessera Storia completata.



Ottenete 1 punto per ogni 🔥 presente su ogni tessera Storia completata, sulle carte sotto la vostra plancia Tribù e 1 🔥 extra se avete collocato il vostro ultimo Accampamento (come indicato dalla casella Accampamento vuota sulla vostra plancia Tribù). Inoltre, il giocatore con il maggior numero di 🔥 guadagna 4 punti aggiuntivi; in caso di pareggio per il maggior numero di 🔥, tutti i giocatori in parità ottengono i 4 punti.



Ottenete 4 punti per ogni gruppo di almeno 2 Accampamenti collegati sulla Mappa.



Ottenete 2 punti per ogni segnalino Bacca ottenuto durante la partita e per ogni simbolo visibile sulle carte Terreno collocate sotto la vostra plancia Tribù.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di carte Terreno rimaste nella propria mano. Se la parità persiste, la vittoria è condivisa.



*Serena conta i propri punti. Ha completato **3 tessere Storia**, ma i requisiti della quarta non sono stati soddisfatti, quindi quella tessera viene ignorata e scartata. Ottiene **16 punti** in totale grazie alle tessere completate (5+7+4).*



*Ha anche raccolto **3 segnalini Bacca** durante la partita e ha **1 simbolo** su una delle carte Terreno collocate sotto la sua plancia, per un totale di 4 Bacche; questo le fornisce altri **8 punti**.*

Always Board
NEVER BORED
boardgames.com







Serena ha formato **due gruppi di almeno 2 Accampamenti collegati** sulla Mappa, guadagnando così altri **8 punti** (4 punti per gruppo).





Punteggio dedicato allo scenario (vedi ultima pagina)

*Il suo punteggio **totale di** è 3, di cui 1 da una tessera Storia, 1 da una carta collocata sotto la sua plancia e 1 dall'aver collocato il suo ultimo Accampamento. Poiché Emilia ha più simboli di lei, Serena ottiene solo **3 punti** e il bonus di 4 punti va a Emilia.*

*Il punteggio totale di Serena è 16+3+8+8 = **35 punti.***

Always Board
NEVER BORED

SCENARIO PARTITA A SQUADRE

Collocate la tessera Scenario vicino all'area di gioco. Le regole della partita a squadre sono identiche a quelle del gioco base a 4 giocatori. I giocatori formano due squadre da due giocatori ciascuna, i quali si siedono uno di fronte all'altro, in modo che il gioco si alterni tra le due squadre. La partita termina quando un giocatore colloca il suo ultimo Accampamento; la partita poi si concluderà alla fine del round in corso. Quindi si procederà al conteggio dei punti ottenuti da ciascuna squadra.

La vostra squadra ottiene la somma dei punti delle tessere Storia.

La vostra squadra ottiene il numero complessivo di simboli per entrambi i giocatori, ognuno dei quali vale 1 punto. La squadra con il maggior numero di simboli ottiene 4 punti aggiuntivi. In caso di parità per il maggior numero di , entrambe le squadre ottengono 4 punti.

La vostra squadra ottiene 4 punti per ogni gruppo composto da 2 o più Accampamenti, di cui almeno uno appartenente a un membro della squadra e l'altro all'altro membro della squadra.

La vostra squadra ottiene 4 punti per ogni coppia di Bacche, di cui una appartenente a un membro della squadra e l'altra all'altro membro della squadra.

La squadra con il punteggio complessivo più alto vince la partita. In caso di parità, vince la squadra con il maggior numero di carte Terreno rimaste nella propria mano. Se la parità persiste, la vittoria è condivisa.

SCENARI AGGIUNTIVI

Dewan contiene 3 scenari aggiuntivi. Quando giocate a uno di questi scenari, utilizzate le normali regole di gioco, a meno che non sia indicato diversamente. Le regole specifiche dello scenario hanno sempre la precedenza sulle normali regole di gioco.

Le linee guida sulla preparazione di ogni scenario sono riportate sul retro della tessera Scenario corrispondente, che collocherete vicino all'area di gioco al posto della tessera Scenario base. Le seguenti regole si applicano a ciascuno dei diversi scenari.

Creare il Mazzo di Pesca

All'inizio della partita, dopo aver sistemato la fila di carte, mettete da parte un numero di carte casuali e create il mazzo di pesca. Questo numero dipende dal numero di giocatori:

- In una partita a 2 giocatori: 6 carte
- In una partita a 3 giocatori: 8 carte
- In una partita a 4 giocatori: 10 carte

Collocate il mazzo di pesca sopra la tessera Evento. Le carte rimanenti formano la riserva e devono essere collocate accanto al mazzo di pesca.



Innescare gli Eventi

Ogni scenario è caratterizzato da un evento specifico. Quando un giocatore effettua l'azione "Prendere 2 carte", la fila di carte viene sostituita con carte prese dal mazzo di pesca.

Quando viene pescata l'ultima carta dal mazzo di pesca, l'evento viene immediatamente innescato e risolto dal giocatore.

Poi viene creato un nuovo mazzo di pesca prendendo carte dalla riserva (con lo stesso numero di carte indicate in precedenza).



In una partita a 3 giocatori, Andrea effettua l'azione "Prendere 2 carte" e le sostituisce con le 2 carte in cima al mazzo di pesca. Risolve quell'evento e poi crea un nuovo mazzo di pesca prendendo 8 carte dalla riserva.

Ricompensa delle Tessere Storia

Quando un giocatore soddisfa i requisiti di una o più tessere Storia che possiede, prende la carta (o le carte) dalla cima della riserva (non dal mazzo di pesca).

***Nota:** Se, quando dovete pescare una carta, la riserva è vuota, mescolate le carte scartate e collocatele a faccia in giù per creare una nuova riserva.*

Limite di Componenti

Quando un evento richiede di collocare un indicatore o di prendere un segnalino che non è più disponibile, ignorate quella parte dell'evento.

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

Il Nubifragio



Preparate la partita come di consueto, a eccezione della tessera Territorio del Nubifragio che deve essere collocata come indicato sul retro della tessera Scenario. Collocate gli indicatori Acqua accanto alla Mappa. Prima di costruire la pila di tessere Storia, rimuovete le 5 tessere Storia che mostrano il simbolo Acqua.

Ogni volta che l'evento si innesca, il giocatore attivo colloca 1 indicatore Acqua su una qualsiasi casella libera che non sia di tipo Acqua, ma che sia adiacente a una casella Acqua già esistente; quella casella viene ora considerata una casella Acqua. Se questo causa la divisione di una zona in due, spostate nella zona più grande tutti i segnalini Bacca presenti. Se entrambe le zone sono di uguali dimensioni, dividete i segnalini Bacca in ugual numero tra le due zone, collocando il segnalino Bacca dispari (se presente) a caso in una delle due zone.

Ottenete punti dalle tessere Storia completate e dai simboli come di consueto.

Ottenete 3 punti per ogni zona di Foresta o di Montagna in cui avete collocato almeno 1 Accampamento.

Ottenete 4 punti per ogni coppia composta da 1 simbolo e 1 simbolo che avete acquisito durante la partita.



Andrea ha innescato l'evento e deve collocare un indicatore Acqua. L'immagine qui sopra evidenzia le 6 caselle idonee: sono libere, non sono di tipo Acqua e sono adiacenti a una casella Acqua (incluso l'indicatore Acqua collocato in precedenza).

Il Vulcano

Preparate la partita come di consueto, a eccezione della tessera Territorio del Vulcano che deve essere collocata come indicato sul retro della tessera Scenario. Collocate gli indicatori Lava vicino alla Mappa.

Ogni volta che l'evento viene innescato, il giocatore attivo colloca 1 indicatore Lava su una qualsiasi casella libera, non di tipo Acqua, che sia adiacente al vulcano oppure a un altro indicatore Lava. Se questo causa la divisione di una zona in due, spostate tutti i segnalini Bacca presenti nella zona più grande. Se entrambe le zone sono di uguali dimensioni, dividete i segnalini Bacca in ugual numero tra le due zone, collocando il segnalino Bacca dispari (se presente) a caso in una delle due zone.

Quando collocate un Accampamento, non potete attraversare una casella contenente un indicatore Lava o il vulcano.

Ottenete punti dalle tessere Storia completate e dai simboli come di consueto (incluso il per essere adiacenti al vulcano).

Ottenete 2 punti per ogni zona d'Acqua accanto alla quale è stato collocato almeno 1 dei vostri Accampamenti. Ottenete 2 punti per ogni Accampamento vicino al centro di una tessera di Partenza avversaria.

Ottenete 3 punti per ogni coppia composta da 1 simbolo e 1 simbolo che avete acquisito durante la partita.



Andrea ha innescato l'evento e deve collocare un indicatore Lava. L'immagine sopra evidenzia i 4 spazi idonei: sono liberi, non di tipo Acqua e adiacenti o al vulcano, o a un altro indicatore Lava. Andrea ottiene 1 per essere adiacente al vulcano.

Villaggi Lacustri

Preparate la partita come di consueto. Collocate i segnalini Pesce vicino alla Mappa.

Quando effettuate l'azione "Collocare un Accampamento", potete scegliere di collocare l'Accampamento su una casella Acqua. Designate come destinazione una casella qualsiasi in una zona d'Acqua. L'ultima carta che scartate deve essere una carta Acqua.

Ogni zona d'Acqua può contenere 1 solo Accampamento, che ora è un Villaggio Lacustre. Una volta che una zona d'Acqua contiene 1 Villaggio Lacustre, non è possibile collocare altri Accampamenti in questa zona d'Acqua.

Il vostro Villaggio Lacustre può essere utilizzato come punto di partenza. In questo caso, la prima carta scartata deve essere una carta Acqua. La successiva carta scartata può essere una carta Terreno qualsiasi corrispondente a una casella adiacente alla zona d'Acqua di partenza.

Se un avversario attraversa una zona d'Acqua contenente il vostro Villaggio Lacustre, deve darvi una carta Acqua invece di scartarla.

Importante: Un Villaggio Lacustre NON è considerato adiacente alla zona d'Acqua che occupa.

Quando l'evento si innesca, ogni giocatore con almeno 1 Villaggio Lacustre può scartare esattamente 1 carta Terreno (di qualsiasi tipo) dalla propria mano.

Poi, prende 1 segnalino Pesce per ogni Villaggio Lacustre che possiede.

I segnalini Pesce vengono presi in ordine di turno, a partire dal giocatore che ha innescato l'evento.

Emanuele ha collocato un Villaggio Lacustre nella zona d'Acqua A e un altro nella zona d'Acqua B, mentre Serena ne ha collocato uno nella zona d'Acqua C. Ogni volta che l'evento viene risolto, entrambi possono scartare 1 carta qualsiasi dalla loro mano; se lo fanno, Emanuele prende 2 segnalini Pesce e Serena prende 1 segnalino Pesce.



Ottenete punti dalle tessere Storia completate e dai simboli come di consueto.

Per ogni zona d'Acqua, assegnate 6 punti al giocatore con il maggior numero di Accampamenti adiacenti a quella zona. In caso di parità, a ciascun giocatore in parità vengono assegnati 3 punti.

I Villaggi Lacustri NON sono adiacenti alle loro zone d'Acqua; quindi, non vengono presi in considerazione per i requisiti d'Acqua presenti sulle tessere Storia o per l'essere adiacenti all'Accampamento ai fini del punteggio.

Ottenete 3 punti per ogni coppia composta da 1 simbolo e 1 simbolo acquisiti durante la partita.

Ottenete 3 punti per ogni segnalino Pesce acquisito durante la partita.

Alla fine della partita, i punti vengono assegnati per ogni zona d'Acqua come segue:

-ZONA A: *Emanuele ha 4 Accampamenti adiacenti a questa zona (il Villaggio Lacustre non conta). Mentre Andrea ha solo 2 Accampamenti adiacenti e Serena ne ha solo 1. Emanuele ottiene 6 punti.*

-ZONA B: *Andrea e Serena sono in parità, ciascuno con 2 Accampamenti adiacenti a questa zona, quindi entrambi ottengono 3 punti ciascuno.*

-ZONA C: *Emanuele e Andrea sono in parità, ciascuno con 3 Accampamenti adiacenti a questa zona, quindi ottengono 3 punti ciascuno.*

EDIZIONE ITALIANA:
Traduzione: Sara Conato
Revisione: Sara Conato, Silvia Paganelli
Direzione editoriale: Massimo Bianchini

Dewan è un gioco creato da Asmodee Group - SPACE Cowboys, 18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy - 78280 Guyancourt, Francia
© 2026 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.
Potete trovare le ultime notizie su Dewan e sugli SPACE Cowboys su www.spacecowboys.fr, SpaceCowboysFR e space_cowboys_officiel.

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