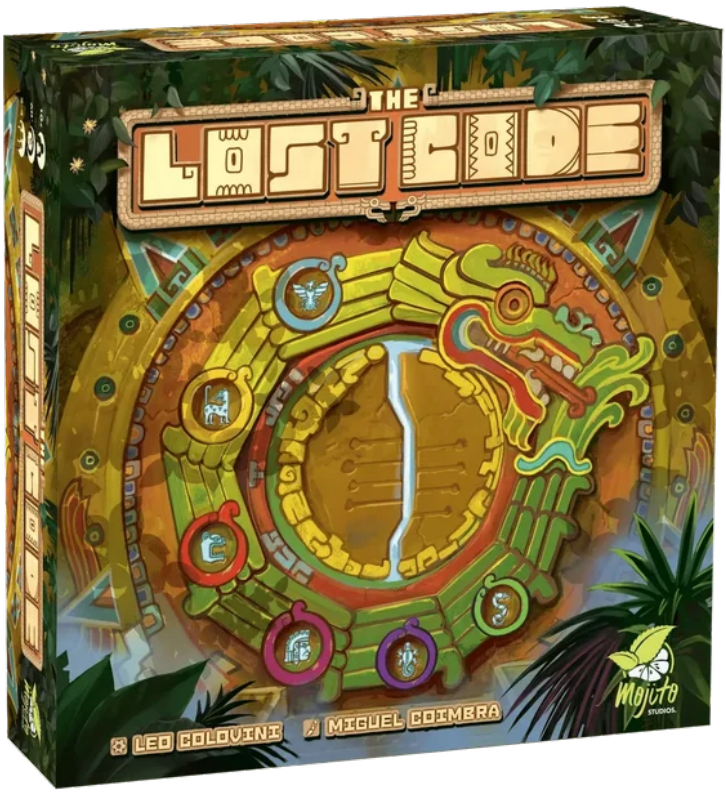


📜 THE LOST CODE

Regolamento Ufficiale

"Il Nuovo Mondo è pieno di insidie, un luogo inospitale per gli esploratori che lo attraversano. Ma questa è la tua passione. Questa volta, però, potresti esserti spinto troppo oltre.

Vagare nel Tempio del Sole non è per i deboli di cuore! Tuttavia, sarai abbastanza astuto da risolvere gli enigmi che il Serpente ha in serbo per te e uscirne vivo? Troverai il codice perduto e sfuggirai alle sue grinfie, o perirai ad esse?"

🧭 **PANORAMICA**

In **The Lost Code**, hai un codice segreto posizionato davanti a te, ma **puoi vedere solo i codici dei tuoi avversari, mai il tuo!**

L'obiettivo del gioco è dedurre il tuo codice facendo stime e tentativi progressivi nel corso della partita. In ogni round, cerchi di indovinare l'intervallo di somma di tre numeri sul tuo leggìo in base ai simboli usciti sui dadi. Alla fine della partita, farai le stime finali per ciascuna singola pietra sul tuo leggìo. Più le tue stime saranno vicine al valore reale, più **Punti Vittoria (PV / 🏆)** guadagnerai.

🏆 **Condizione di Vittoria:** Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria alla fine della partita vince!

📦 **COMPONENTI DI GIOCO**

- **1** Tabellone di gioco
- **4** Leggìi in cartone *(ciascuno composto da 2 basi, 1 piano di supporto e 1 scocca esterna)*
- **54** Pietre in cartone *(numerate da 0 a 8 divise su 6 simboli distinti; le pietre con il numero 8 sono usate per le varianti)*
- **7** Ruote delle stime a doppio lato di diverse dimensioni
- **3** Dadi colorati personalizzati
- **4** Segnalini Giocatore *(1 per colore)*
- **4** Schermi del Giocatore a doppio lato *(1 per colore)*
- **1** Blocco delle Deduzioni
- **6** Segnalini per l'espansione *"Scorciatoia Mortale"*

- **1** Segnalino per l'espansione *"La Maledizione del Tempio"*

Nota: Ogni giocatore avrà bisogno anche di una matita e di una gomma (non incluse nella scatola).

🛠️ PREPARAZIONE E ASSEMBLAGGIO

1. Assemblare i Leggìi

Per ciascun leggìo:

1. Posiziona il piano di supporto sulle due basi, fissandolo saldamente ai ganci.
2. Avvolgi la scocca esterna intorno ad esso, fissandola alle due basi.
3. *Consiglio:* Quando inserisci una pietra nel leggìo, assicurati che si incastri bene anche nel foro del piano di supporto, in modo che non si inclini troppo in avanti o all'indietro. Puoi riporre i leggìi assemblati direttamente nell'alloggiamento della scatola.

2. Preparazione Generale

1. **Posizionare il Tabellone:** Metti il tabellone al centro del tavolo, facilmente accessibile a tutti i giocatori.
2. **Preparare il Tracciato Segnapunti:** Ogni giocatore sceglie un colore. Posiziona tutti i segnalini giocatore corrispondenti sulla casella di partenza (**0**) del tracciato segnapunti, impilando casualmente i segnalini a parità di posizione.
3. **Dotazione dei Giocatori:** Dà a ciascun giocatore un foglio del blocco delle deduzioni, uno schermo del giocatore corrispondente, una matita e una gomma.
4. **Posizionare le Ruote:** Posiziona le 7 ruote delle stime (con il lato **senza** la X bianca rivolto verso l'alto) sul tabellone e accanto ad esso, negli spazi con la cornice corrispondente.
5. **Preparare le Pietre:**

- Mescola segretamente le pietre, tenendo i simboli separati in pile individuali a faccia in giù accanto al tabellone.
- **Senza guardarle**, riponi **1 pietra di ciascun simbolo nella scatola**. Le pietre rimosse non verranno usate durante la partita.
- *Ricorda:* Manca dal gioco un numero da 0 a 7 (o da 0 a 8 nelle varianti) per ciascun simbolo!

6. **Distribuire i Codici ai Giocatori:** Ciascun giocatore pesca **1 pietra per ogni simbolo**. Senza guardare i numeri, posizionale sul tuo leggìo rivolte verso l'esterno, in modo che solo i tuoi avversari possano vederle. *(Si consiglia di disporle nello stesso ordine di simboli mostrato sul foglio delle deduzioni).*

3. Preparazione per 2 o 3 Giocatori

- Riempi i leggìi inutilizzati rimanenti con le pietre (1 per simbolo) e posizionali sul tavolo in modo che tutti possano vederli chiaramente.
- Sul tuo foglio delle deduzioni, **annerisci** i numeri di tutte le pietre visibili (pietre degli avversari + leggìi non assegnati), poiché non è possibile che tu abbia quelle pietre nel tuo leggìo.

📄 **REGISTRARE LE INFORMAZIONI SUL FOGLIO DELLE DEDUZIONI**

Il tuo foglio delle deduzioni è diviso in **3 sezioni principali**:

1. **In alto a sinistra (Griglia di Eliminazione delle Pietre):** Barra gli spazi corrispondenti a numeri/simboli che vedi sui leggìi degli avversari o che deduci di non avere.
    - ■ **Annerisci completamente:** Numeri che vedi fisicamente sui leggìi degli altri giocatori.

- ❌ **Barra con una croce:** Numeri che escludi puramente per deduzione/stima. *(Se in seguito scambi una pietra, cancella semplicemente le croci mantenendo intatte le caselle annerite).*

2. **Lato destro (Registro dei Round):** Prendi nota dei simboli usciti sui dadi in ciascun round (1 riga per round) tracciando una croce nelle colonne corrispondenti. Nello spazio vuoto, registra l'intervallo determinato dalla tua ruota.
3. **In basso a sinistra (Stime Finali):** Riservato alle tue stime numeriche finali al termine della partita.

🎮 COME SI GIOCA

La partita si gioca su un numero fisso di round a seconda del numero di giocatori. Ogni round è composto da **3 Fasi**:

STRUTTURA DEL ROUND
Fase 1: Lanciare i Dadi
Fase 2: Fare la Stima (Scegliere una Ruota)
Fase 3: Eseguire la Fase di Punteggio

🎲 FASE 1: LANCIARE I DADI

1. **Lancio:** Il giocatore che si trova in **ultima posizione sul tracciato segnapunti** lancia i 3 dadi personalizzati. *(In caso di parità, lancia il giocatore il cui segnalino si trova in cima alla pila).*
2. **Modificare il Lancio (Opzionale):** Chi ha lanciato i dadi può accettare il risultato così com'è oppure trasformare **un dado** in un simbolo a sua scelta.

3. **Registrare il Lancio:** Sul proprio foglio delle deduzioni, tutti i giocatori registrano i simboli usciti contrassegnando la riga corrispondente a quel round. *(Se un simbolo appare due o tre volte sui dadi, contrassegnalo due o tre volte).*

🎡 FASE 2: FARE LA STIMA

In ordine di turno (partendo dall'ultimo giocatore sul tracciato segnapunti fino al primo):

1. **Calcolare l'Obiettivo:** Guarda i simboli mostrati sui dadi lanciati. Il tuo obiettivo è indovinare l'**intervallo di somma** dei numeri corrispondenti a quei simboli presenti nel tuo leggìo nascosto.
    - *Esempio:* Se i dadi mostrano Orso - Giaguaro - Uomo, indovini la somma combinata delle tue pietre Rossa, Gialla e Rosa. Se un simbolo appare più volte, conta il valore di quella pietra più volte.
2. **Scegliere una Ruota delle Stime:** Seleziona **una** ruota delle stime disponibile dal tabellone.
    - *Strategia:* Gli intervalli più stretti assegnano più Punti Vittoria (PV / 🏆), mentre gli intervalli più ampi sono più sicuri ma assegnano meno PV.
3. **Impostare l'Intervallo:** Ruota la ruota scelta per mostrare l'intervallo di numeri che ritieni includa con maggiore probabilità la tua somma. Posizionala a faccia in su davanti a te.

⚠️ **Importante:** Una ruota delle stime non può mai mostrare meno numeri del suo valore minimo. Regolala in modo che non mostri spazi vuoti.

🎯 FASE 3: PUNTEGGIO E RISOLUZIONE

In ordine di turno, i giocatori verificano se le loro stime erano corrette. **Non puoi guardare le tue pietre; gli avversari calcolano la somma per te.**

🟢 **Se la tua stima è CORRETTA (La somma rientra nell'intervallo):**

- Scrivi l'intervallo scelto nella colonna più a destra del tuo foglio delle deduzioni.
- Guadagni Punti Vittoria (🏆) pari al valore mostrato sulla tua ruota e muovi il tuo segnalino in avanti sul tracciato segnapunti.

🔴 **Se la tua stima è ERRATA (La somma NON rientra nell'intervallo):**

- **Riscontro degli Avversari:** Gli avversari devono informarti sinceramente se la tua somma reale era **MAGGIORE**o **MINORE** dell'intervallo da te stimato.
    - 🛑 *Eccezione:* Se hai usato la **ruota delle stime più piccola** (quella con il valore in PV più alto), gli avversari ti dicono solo se hai indovinato o meno—**NON** rivelano se era maggiore o minore!
- Registra l'intervallo di valori possibile corretto sopra o sotto la tua stima sul tuo foglio.
- **Scambiare le Pietre:** Devi scambiare una delle pietre coinvolte nella stima con una nuova pietra presa dalla pila corrispondente (se ci sono ancora pietre disponibili nella riserva). Cancella le croci di deduzione collegate a quello slot di pietra.

🏆 **FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO FINALE**

Dopo l'ultimo round:

1. I giocatori compilano la **Sezione In Basso a Sinistra** del loro foglio delle deduzioni, scrivendo la loro stima esatta finale per ciascuna pietra presente nel loro leggìo.
2. Rvela le tue pietre nascoste e confrontale con le tue stime finali:
    - **Stima Esatta:** Guadagni **+5 PV**
    - **Errore di 1:** Guadagni **+2 PV**
    - **Errore di 2:** Guadagni **+1 PV**
    - **Errata / Errore di 3 o più: -2 PV** di penalità

Il giocatore con il totale di Punti Vittoria più alto sul tracciato vince!

👶 VERSIONE INTRODUTTIVA E VARIANTI

- **Versione Introduttiva (5 Simboli):** Per i principianti o se si gioca con i bambini, gioca con soli 5 tipi di simbolo rimuovendo dal gioco tutte le pietre **Orso (Rosse)**. Se esce un Orso su un dado, chi l'ha lanciato deve trasformarlo in un altro simbolo.
- **Variante X-Race:** Utilizza le **pietre con il numero 8** e l'altro lato delle ruote delle stime contrassegnato da una **X**bianca.