

BOMARZO

*«Voi che pel mondo gite errando vaghi
di veder meraviglie alte et stupende
venite qua, dove son facce horrende,
elefanti, leoni, orchi et draghi»*

Così recita l'iscrizione che accoglie gli ignari visitatori che accedono al Bosco Sacro di Bomarzo. Nel 1542 Pierfrancesco Orsini ereditò il feudo di Bomarzo, nello Stato Pontificio, e lo elesse a propria residenza. Pochi anni dopo commissionò una strana opera architettonica: il Bosco Sacro di Bomarzo. Nel parco furono magistralmente realizzate gigantesche figure mitologiche e bizzarre costruzioni, incantevoli e spaventose al tempo stesso. Da quel momento il potere degli Orsini non conobbe più ostacoli. Il parco è un mistero ancora oggi, perché fu creato? Fu solo un grande progetto architettonico o qualcosa di più? Cosa si nasconde nelle sue bizzarrie e che legame ha avuto con il successo degli Orsini?

Bomarzo è un poliedrico gioco di strategia per 2-4 giocatori, la cui breve durata rende le scelte dei giocatori più decisive dei quanto avviene in altri giochi. Un'attenta pianificazione delle risorse consentirà al giocatore accorto di sfruttare in modo opportuno il potere delle mostruose divinità del parco.

Interpreterai uno dei vassalli degli Orsini e dovrai gestire con cura il tuo feudo, le sue risorse, la sua gente e ingrandire il tuo villaggio con opere di ogni tipo. Ma non sarà sufficiente per prevalere sui tuoi avversari: dovrai offrire alle divinità del parco il giusto tributo per ottenere da loro quella fortuna e quei benefici che resero gli Orsini così potenti.

Componenti

- 1 Tabellone di Gioco
- 1 pedina Stagione
- 4 Tabelloni Villaggio
- 20 pedine azione in 4 colori, 5 per colore
- 20 lavoratori in 4 colori, 5 per colore
- 20 dischi giocatore in 4 colori, 5 per colore
- 45 carte Sviluppo
- 4 carte Copertura
- 8 carte Divinità
- 1 carta Primo Giocatore
- 75 cubi risorsa (30 Cibo, 30 Argento, 15 Vino)

Preparazione

1) Piazza il Tabellone di Gioco al centro del tavolo e la pedina Stagione sullo spazio "1" del Tabellone. Prendi dalla scatola tutte le pedine, i dischi e i cubi: questi andranno a formare la "riserva". Si determina quindi casualmente il primo giocatore e gli si assegna la carta Primo giocatore. Gli altri giocheranno in senso orario.

2) Ogni giocatore sceglie un colore e prende la relativa dotazione dalla riserva: 2 pedine Azione in 4 giocatori o 3 pedine Azione in 2-3 giocatori, 5 lavoratori (cubi) e 5 dischi. In aggiunta, ogni giocatore riceve 2 risorse (1 Argento e 1 Cibo) e 1 carta Copertura. In una partita a 4 giocatori, l'ultimo giocatore riceve 1 Argento o 1 Cibo extra, a sua scelta.

3) Ogni giocatore piazza i 5 lavoratori sulle posizioni iniziali dei tracciati presenti sulla propria plancia Villaggio. Pone quindi le proprie risorse e pedine Azione sull'illustrazione della stessa.

4) Mescola le carte Divinità e piazzale casualmente intorno al Tabellone di Gioco sul lato giallo (quello senza muschio). La prima carta, che è posta in basso a sinistra, è la più importante a fini del punteggio, e così via, in senso orario.

5) Disponi le carte Sviluppo in modo che siano tutte rivolte nello stesso modo. Poi mescola e distribuisce 4 carte a caso ad ogni giocatore. Ognuno sceglie 1 carta da tenere nella mano e pone le altre 3 negli scarti. Le carte nella mano devono essere coperte dalla carta Copertura per evitare qualsiasi confusione fra carte giocate e carte in mano.

6) Piazza il mazzo Sviluppo vicino al Tabellone di Gioco con il lato giallo verso l'alto. Fai lo stesso con gli scarti, con il lato blu verso l'alto. Qualora il mazzo si esaurisse, mescola gli scarti e girali con il lato giallo verso l'alto a formare un nuovo mazzo di carte Sviluppo.

7) Ogni giocatore avanza 2 lavoratori di 1 passo oppure 1 lavoratore di 2 passi sui tracciati del Villaggio. Se il lavoratore raggiunge od oltrepassa un simbolo, il relativo elemento è attivato: risorse e/o carte extra saranno guadagnate durante la Fase di Produzione, mentre eventuali pedine Azione aggiuntive vengono acquisite immediatamente. Se qualcuno lo richiede, questa procedura può essere eseguita seguendo l'ordine di gioco.

Adesso siete pronti a giocare!



Il Gioco

Una partita di Bomarzo è composta da 8 stagioni successive, ciascuna delle quali suddivisa nelle seguenti fasi, in quest'ordine:

- 1) Fase di Produzione
- 2) Fase di Azione
- 3) Fase di Stato

La partita termina alla fine della stagione 8.

1) Fase di Produzione

In questa fase ogni giocatore raccoglie le rendite dalla 1) Plancia Villaggio e dalle 2) carte Sviluppo che ha giocato.

1) Rendite dalla Plancia del Villaggio:

- A) Per ogni simbolo Cibo, Argento, Vino attivato, ricevi rispettivamente 1 Cibo, 1 Argento e 1 Vino dalla riserva.
- B) Per ogni simbolo Carta attivo, puoi pescare 1 carta Sviluppo dal mazzo.

2) Rendita dalle Carte Sviluppo. Ogni giocatore riceve le rendite delle carte Sviluppo che ha giocato sul tavolo:

A) raccogli rispettivamente 1 Cibo / 1 Argento / 1 Vino.



B) pesca 1 carta Sviluppo dal mazzo.



Importante: sei libero di scegliere in quale ordine raccogliere le rendite generate dal Villaggio e dalle carte Sviluppo.

Il Vino può essere speso come Cibo o come Argento.

Se hai in gioco una carta Sviluppo col **potere della visione**, quando peschi delle carte Sviluppo dal mazzo puoi prendere 2 carte extra, quindi scegli fra queste le carte preferite fino al numero a cui hai diritto, e scarta le carte in eccesso. Ruota la carta Sviluppo col simbolo visione di 90° per tenere memoria del fatto che è stata usata e non può essere sfruttata ancora nella stagione corrente.



2) Fase Azione

Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, durante il proprio turno ogni giocatore prende **1 pedina Azione** dal proprio Villaggio e la piazza su una carta Divinità o su un'Area di Raccolto del Tabellone di Gioco al fine di risolvere un'azione. Dopo aver piazzato la pedina Azione, la corrispondente azione viene subito risolta. I giocatori continuano a piazzare le pedine Azione finché non le esauriscono. Quando un giocatore esaurisce le pedine Azione, è costretto a passare. E' anche possibile copiare un'azione altrui eseguita su una carta Divinità (cfr. "Copiare un'Azione").

AZIONI SULLE AREE RACCOLTO

- 1) Il primo giocatore che piazza 1 pedina Azione sui Campi riceve 3 Cibo. Il secondo giocatore riceve 2 Cibo. Il terzo ed il quarto ricevono 1 Cibo.
- 2) Il primo giocatore che piazza 1 pedina Azione sulle Cave, riceve 3 Argento. Il secondo giocatore riceve 2 Argento. Il terzo ed il quarto ricevono 1 Argento.
- 3) Il primo giocatore che piazza 1 pedina Azione sulle Vigne riceve 2 Vino. Il secondo, il terzo ed il quarto ricevono 1 Vino.

In ogni area di raccolto un giocatore non può raccogliere la stessa risorsa 2 o più volte.

AZIONI SULLE DIVINITÀ

Le carte Divinità hanno 2 stati, difatti possono essere: Attive o Muschiate.

1) Quando una Divinità è attiva richiede specifiche risorse come tributo al primo giocatore che richiede il suo favore: Cibo e/o Argento (come mostrato sulle carte prima della freccia rossa). Dovrai piazzare la tua pedina Azione sulla carta Divinità assieme alle risorse necessarie per il tributo, quindi potrai attivare la carta e risolverne subito l'azione. I giocatori successivi al primo pagano in tributo che dipende dalle risorse presenti sulla carta (vedi "Tributo Minimo").

Ad esempio, Michele piazza una pedina Azione sulla carta della Dea. Vi piazza assieme 1 Argento e 1 Cibo come tributo e attiva la carta. Il favore della Dea consente di avanzare complessivamente di 2 passi i suoi lavoratori sulla plancia Villaggio.

Consulta l'Appendice (alla fine di questo regolamento) per una lista dettagliata dei favori delle Divinità.

2) Quando invochi per primo una Divinità muschiata (cfr. le regole sul muschio nel paragrafo Fase di Stato), dovrai pagare un tributo minore oppure, in certi casi, il tributo non è proprio richiesto. I giocatori successivi al primo pagano in tributo che dipende dalle risorse presenti sulla carta (vedi "Tributo Minimo").

In ogni stagione non puoi piazzare più di 1 pedina Azione sulla stessa carta Divinità. Se hai il **potere di replica** su una delle carte Sviluppo che hai giocato, puoi piazzare 1 pedina Azione extra sulla medesima carta. Ruota la carta Sviluppo col simbolo di replica di 90° per tenere memoria del fatto che è stata usata e che non può essere sfruttata ancora nella stagione corrente.



TRIBUTO MINIMO

Puoi sempre eccedere il tributo richiesto aggiungendo risorse extra oltre il dovuto, allo scopo di incrementare il tributo minimo per il giocatore successivo. Questo perché un giocatore seguente, che vuole beneficiare del favore della stessa carta Divinità, deve piazzare su di essa **un tributo pari alle risorse già presenti sulla carta +1 risorsa di qualsiasi tipo** (tributo minimo). Que-

sto vale sempre anche se sulla carta non ci sono risorse (in tal caso il giocatore seguente deve piazzare solo 1 risorsa di qualsiasi tipo). Se sulla carta si trova del Vino, il giocatore seguente può usare qualsiasi tipo di risorsa per pareggiarlo.

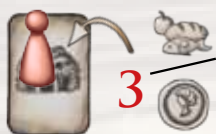
Esempio: Davide è il primo giocatore ad invocare la Tartaruga. Il Tributo è di 1 Cibo, ma decide di pagare 2 Cibo.



Chiara è la seconda ad invocare la Tartaruga. Il Tributo minimo è 2 Cibo + 1 risorsa aggiuntiva ed lei lo paga (usando il Vino come risorsa extra).



Michele invoca anche lui la Tartaruga. Ebbene, dovrà pagare 4 Cibo + 1 risorsa qualsiasi per pareggiare il Vino + 1 risorsa aggiuntiva.



Se hai un gioco una carta Sviluppo col **potere del rilancio**, quando piazzhi una pedina Azione sopra una carta, puoi aggiungere 3 risorse extra sulla carta Divinità, prendendole dalla riserva (Argento e Cibo in qualsiasi combinazione). Ciò renderà il tributo da

pagare più caro per i giocatori successivi. Ruota la carta Sviluppo col simbolo del rilancio di 90° per tenere memoria del fatto che è stata usata e che non può essere sfruttata ancora nella stagione corrente.

VINO E DIVINITÀ DORMIENTI

Non appena una carta Divinità ha 2 Vino su di sé, cade dormiente e non può essere invocata nuovamente fino alla successiva Stagione. Questo divieto vale per le normali azioni dei giocatori, sia che per quelle copiate.

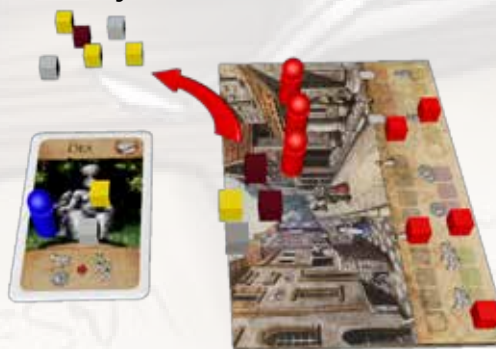
Esempio: Davide è il primo giocatore ad invocare l'Orco e paga 1 Vino (come 1 Cibo). Poi Chiara invoca l'Orco e paga 1 Cibo ed 1 Vino. Dopo aver elargito il favore, l'Orco diventa dormiente. Nessun giocatore può copiare l'azione di Chiara e per questa stagione nessun altro giocatore può più invocare Orco.

COPIARE UN'AZIONE

Immediatamente dopo che un giocatore ha risolto un'azione, gli altri giocatori possono copiare tale azione senza impegnare alcuna pedina Azione. Dovranno pagare le stesse risorse del giocatore copiato con l'aggiunta di **2 Vini**. Queste risorse, una volta spese, vanno direttamente nella riserva e NON sulla carta.

Nota: le risorse per copiare un'azione devono essere esattamente identiche a quelle del giocatore copiato.

Ad esempio, se il primo giocatore paga 1 Cibo, 1 Argento ed 1 Vino, chi lo copia dovrà pagare 1 Cibo, 1 Argento e 3 Vino.



Esempio: Chiara ottiene il favore della Dea pagando 1 Cibo e 1 Argento e piazzandole sulla carta. Quindi Davide copia l'azione, pagando 1 Cibo, 1 Argento e 2 Vino. Le risorse di Davide vanno nella riserva.

CONVERSIONE DELLE RISORSE

In qualsiasi momento del gioco, un giocatore può scartare 1 o più carte dalla mano per ricevere 1 Argento o 1 Cibo virtuale per ogni carta scartata. Le risorse virtuali non possono essere immagazzinate, ma vanno spese che l'azione in corso. Nota: quando usi le risorse virtuali per pagare il tributo di una carta Divinità, non devi piazzare al loro posto delle risorse reali sulla carta: ergo, quando usi risorse virtuali per pagare il tributo di una Divinità, queste non incrementano il tributo minimo per il giocatore successivo.

Se hai in gioco una carta Sviluppo col **potere di conversione** puoi spendere 1 Cibo come 1 Argento o viceversa. Ruota la carta Sviluppo col simbolo di conversione di 90° per tenere memoria del fatto che è stata usata e non può essere sfruttata ancora nella stagione corrente.



Carte Sviluppo

Le carte Sviluppo si possono pescare dal mazzo durante la Fase di Produzione oppure beneficiando del favore del Genio.

Le carte Sviluppo hanno **2 livelli**: il lato grigio mostra i benefici del livello 1. L'altro lato, che è giallo, mostra i benefici del livello 2. Inizialmente, le carte devono essere giocate a terra sul lato grigio al livello 1. In seguito, possono essere sviluppate al livello 2, girandole sul lato giallo.

Puoi giocare una carta dalla tua mano grazie al favore del Gigante, dell'Elefante o della Balena. La divinità necessaria dipende dall'icona presente nell'angolo superiore sinistro della carta:





Ad esempio, la carta mostrata richiede il favore del Gigante.

Piazza la carta giocata vicino alla tua Plancia Villaggio.

Alcune carte mostrano **2 simboli** separati da una linea. In questo caso, il giocatore può scegliere liberamente da quale delle 2 carte Divinità utilizzare.






Ad esempio la carta mostrata richiede l'Elefante o il Gigante.

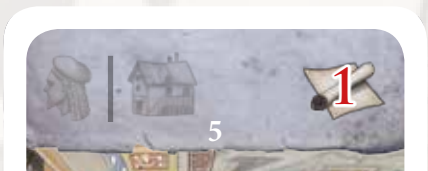
Le icone nell'angolo inferiore sinistro presenti sul lato del livello 1 riassumono le caratteristiche del livello 2. Pertanto non è necessario girare la carta per leggere le caratteristiche sull'altro lato.



Ad esempio, il lato Altare (livello 1) di questa carta Sviluppo, mostra in basso a sinistra tutti i simboli presenti sul lato Cattedrale (livello 2).

Una carta giocata di livello 1 garantisce i seguenti benefici: :

1) Degli avanzamenti sui tracciati dei campi di **sviluppo secondari**: Cultura , Architettura  e/o Scienza , a seconda delle icone e dei numeri riportati nell'angolo superiore destro della carta.



Ad esempio, questa carta conferisce 1 avanzamento sul tracciato della Cultura che va registrato sul Tabellone di Gioco.

Questi avanzamenti sono subito registrati sul corrispondente tracciato del Tabellone di Gioco. Il primo giocatore che raggiunge un **simbolo 1 PV** (e solo il primo giocatore) riceve 1 PV.

Il valore 10 è il massimo traguardo raggiungibile sui campi Cultura, Architettura e Scienza. L'ordine con cui i giocatori lo raggiungono, rappresenterà l'ordine di classifica su tale campo nella fase di assegnazione dei PV.

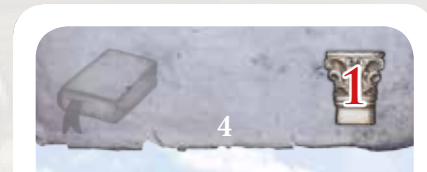
2) Uno speciale **simbolo Tempio** nell'angolo inferiore destro. A fine partita, é

importante riuscire a collezionare il maggior numero possibile di simboli Tempio diversi al fine di ottenere un premio maggiore in PV. Nota: questo simbolo figura solamente sul lato a livello 1 delle Carte Sviluppo.



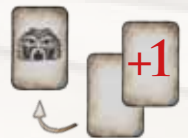
Ad esempio, questa carta fornisce il simbolo luna al giocatore.

3) il valore di **Devozione**: con l'azione del Drago puoi piazzare una carta dalla tua mano sotto una carta Divinità. A fine partita, si calcherà il valore di Devozione di ciascuna Divinità sommando il valore sulle carte poste sotto di esse, quindi la Divinità con più Devozione slitterà in prima posizione, e così via, in base al valore di Devozione (cfr. il paragrafo Fine della Partita).



Ad esempio, questa carta fornirà un valore 4 di Devozione.




Se hai in gioco una carta Sviluppo col **potere del drago** puoi piazzare 1 carta addizionale sotto una Divinità (la stessa della prima carta o un'altra). Ruota la carta Sviluppo col simbolo del drago di 90° per tenere memoria del fatto che è stata usata e che non può essere sfruttata ancora nella stagione corrente.



MIGLIORA UNA CARTA SVILUPPO

Le carte Sviluppo possono essere migliorate al livello 2. Come per il livello 1, per migliorare una carta a livello 2, il giocatore deve ottenere il favore della relativa Divinità, pagandone il tributo così da poter girare la carta sul lato del livello 2.




Una carta giocata di livello 2 garantisce i seguenti benefici:

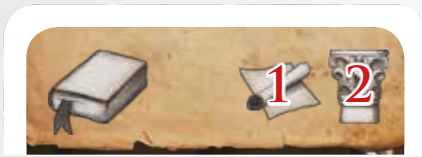
1) Un avanzamento sul tracciato di un campo di **sviluppo primario**: Edificio  o Conoscenza  o Personaggio , a seconda del simbolo riportato nell'angolo superiore sinistro della carta. Questi avanzamenti si calcolano a fine partita. Nota: gli avanzamenti ottenuti dal livello 1 della carta non vanno persi.

Alcune carte mostrano **2 simboli** separati da una linea. In questo caso il giocatore può avanzare liberamente su uno qualsiasi di questi 2 campi.



Giocando questa, carta, il giocatore, a fine partita, sceglierà 1 avanzamento a scelta fra Personaggio o Edificio.

2) Degli avanzamenti sui tracciati dei campi di **sviluppo secondari**: Cultura , Architettura  e/o Scienza , a seconda delle icone e dei numeri riportati nell'angolo superiore destro della carta.



Ad esempio, il giocatore che ha giocato questa carta, avanza di 1 passo sul tracciato della Cultura e di 2 passi sul tracciato dell'Architettura. Mentre a fine partita, otterrà 1 avanzamento sulla Conoscenza.

Il giocatore deve subito registrati tali avanzamenti sul corrispondente tracciato del Tabellone di Gioco.

3) **Rendite o Poteri.** Come già descritto nel paragrafo Fase di Produzione, una carta Sviluppo può produrre una rendita Argento, Cibo, Vino, come anche fornire speciali Poteri.



Esempio: Davide migliora una delle sue carte al livello 2. Avanza subito di 3 passi sul tracciato della Cultura, e, a fine partita, otterrà 1 avanzamento nel campo di sviluppo primario Personaggio. Inoltre Davide ora può sfruttare il potere visione.

3) Fase di Stato

1) **Muschio:** gira sul lato muschio ogni carta Divinità senza pedine Azione su di sé e gira sul lato attivo ogni carta Divinità muschiata con sopra almeno 1 pedina Azione.

2) **Ripristino:** recupera le tue pedine Azione dalle carte Divinità e dalle Aree di Raccolto e piazzale sulla Plancia Villaggio. Recupera tutte le risorse presenti sulle carte Divinità e piazzale nella riserva. Raddrizza tutte le carte Sviluppo ruotate per indicare che i relativi Poteri sono di nuovo utilizzabili.

3) **Tempo:** avanza il segnalino stagione di 1 passo sul tracciato stagione.

4) **Avvicendamento:** la carta Primo Giocatore viene consegnata al giocatore successivo in senso orario.

Fine della Partita

Alla fine della Stagione 8 la partita termina. Ogni divinità garantisce PV ai giocatori in base alla maggioranza in un determinato campo.

Il valore sul tracciato Cultura , Architettura e/o Scienza è registrato sul Tabellone di Gioco.

Il valore di Edificio , Conoscenza e Personaggio è determinato dalle carte Sviluppo di livello 2 giocate da ciascun giocatore (non è un caso che tali simboli siano trasparenti sul livello 1).

Se un giocatore ha delle carte con campo doppio, il giocatore deve scegliere quale dei 2 simboli applicare (operazione che si fa seguendo l'ordine di gioco). Per quanto concerne le risorse, il giocatore con più risorse del relativo tipo detiene la maggioranza.



Esempio: Orco assegna PV in base alla maggioranza di Cibo. Il Gigante assegna PV in base alla maggioranza di simboli Edificio.

ORDINE DELLE DIVINITÀ'

Prima di assegnare i PV, rivela le carte piazzate sotto ogni Divinità sommandone i valori di Devozione. La somma dei valori sotto una data Divinità rappresenta il **Valore di Devozione** di quella Divinità.

Ridisponi le carte Divinità in ordine decrescente di Valore Devozione, così che quella con più Devozione sia la prima. In caso di parità fra 2 o più Divinità mantieni l'ordine che avevano precedentemente.



Ecco mostrato l'ordine di posizionamento delle Divinità. In questo esempio la Balena mantiene la prima posizione.



A fine partita vi sono 2 carte sotto la Balena, 2 sotto l'Orco ed 1 sotto il Gigante. Le carte vengono rivelate e i rispettivi valori di Devozione calcolati: 9 (4+5), 7 (2+5), 3. La Balena va in prima posizione, l'Orco in seconda ed il Gigante in terza.

PUNTI VITTORIA DALLE DIVINITÀ

Dopo che l'ordine delle Divinità è stato determinato, assegna punti per ogni Divinità controllando quale giocatore ha la maggioranza. Nota: un giocatore con un valore 0, non riceve mai PV per quella Divinità.

Come indicato sul tabellone, il primo giocatore riceve 3 PV se la Divinità è 1^a-3^a nel Pantheon, 2 PV se è 4^a-5^a, 1 PV se è 6-7^a, 0 punti se 8^a.

Il secondo giocatore riceve 2 PV se la Divinità è 1^a-3^a nel Pantheon, 1 PV se è 4^a-5^a e 0 altrimenti.

Nota: **i punti per il 2° giocatore non si assegnano in partite a 2 giocatori.**



Ad esempio: il Genio assegna 3 PV al primo giocatore nella Scienza e 2 PV al secondo; Elefante 2 PV al primo nella Conoscenza ed 1 PV al secondo, e così via.

In caso di **pareggio** fra 2 o più giocatori, ogni giocatore riceve i PV previsti per la sua posizione (nessuna spartizione). Inoltre, il giocatore nella successiva posizione, riceve il successivo premio in PV (se applicabile).

Esempio: Davide Chiara sono entrambi primi su una maggioranza da 3 PV, per cui ambedue ricevono 3 PV. Michele, che è secondo su tale maggioranza, riceve 2 PV.

Nota: A fine partita il Vino è inutile: non puoi convertirlo in Cibo o Argento (ad esempio, quando assegni PV per Orco o la Tartaruga).

PUNTI VITTORIA DALLE CARTE SVILUPPO

Ogni giocatore riceve un **premio in PV dalle carte Sviluppo che si trovano a livello 1**. L'entità del premio dipende dal numero di differenti simboli che il giocatore possiede:

3 simboli differenti sulle Carte Sviluppo, 1 VP

4 simboli differenti sulle Carte Sviluppo, 2 VP

5 simboli differenti sulle Carte Sviluppo, 4 VP

Dopo aver calcolato i PV di tutte le divinità e delle carte Sviluppo, **il giocatore con più PV è il vincitore**. Giocatori primi in parità condividono la vittoria.

Nota: Se un giocatore supera i 10 PV, ricomincia a contare con il suo indicatore PV da 1, piazzando un secondo disco su di esso, a ricordare che ha doppiato il tracciato.

Appendice: Poteri delle Divinità

GENIO

Favore: pesca 2 carte Sviluppo.

Tributo: 1 Argento. Punteggio: Scienza

ORCO

Favore: prendi 1 risorsa (non il Vino) da ogni altra carta Divinità che ha una pedina Azione su di se' OPPURE prendi tutte le risorse di una tipologia da una singola altra carta Divinità (non il Vino).

Tributo: 1 Cibo. Punteggio: Cibo

DEA

Favore: fai complessivamente 2 passi con i lavoratori della tua plancia del villaggio (2 passi su uno stesso tracciato oppure 1 passo su 2 tracciati diversi). Se così facendo attivi un simbolo Azione, ottieni immediatamente una nuova pedina azione.

Tributo: 1 Cibo e 1 Argento. Punteggio: Cultura.

GIGANTE

Favore: gioca o migliora una carta Sviluppo col simbolo Edificio.

Tributo: 2 Cibo e 1 Argento. Punteggio: Architettura.

ELEFANTE

Favore: gioca o migliora una carta Sviluppo col simbolo Conoscenza.

Tributo: 1 Cibo e 2 Argento. Punteggio: Conoscenza.

TARTARUGA

Favore: scarta 1 carta Sviluppo dalla tua mano per avanzare un disco di 1 passo su un campo di sviluppo secondario sul Tabellone di Gioco oppure scarta 2 carte per avanzare di 2 passi su un campo o di 1 passo su 2 campi sul Tabellone di Gioco.

Tributo: 1 Cibo. Punteggio: Argento.

BALENA

Favore: gioca o migliora una carta Sviluppo col simbolo Personaggio.

Tributo: 1 Cibo e 2 Argento. Punteggio: Personaggio.

DRAGO

Favore: piazza una delle carte che hai in mano sotto una carta Divinità a tua scelta. Nota: non lasciare che gli altri giocatori vedano il valore di Devozione presente sul lato della carta a livello 1.

Espansioni Promo

Tributo: 1 Argento o 1 Cibo. Punteggio: Monete.

Queste espansioni sono state prodotte per il lancio del gioco. Se ancora disponibili, dovresti poterle trovare presso il tuo negozio di giochi preferito.

SEASONS (STAGIONI)

Durante la preparazione, mescola i 12 dischi Stagione, poi estraine uno a caso e piazzalo accanto al numero della prima Stagione. Ripeti questa procedura per ogni Stagione fino all'ottava (avanzano 4 dischi Stagione). Consegna ad ogni giocatore una carta riassuntiva.

A seconda del colore del relativo disco, durante ogni Stagione si applicano specifiche modifiche alle regole:

disco Bianco: nessuna modifica.

disco Nero: i Villaggi non generano rendita in questa stagione.

disco Verde: i giocatori possono eseguire un massimo di 2 azioni a testa.

disco Giallo: è vietato copiare le azioni delle carte Divinità.

disco Marrone: i poteri e le rendite delle carte non funzionano.

WORSHIP (ADORAZIONE)

Durante la preparazione, mescola le 8 carte dell'espansione e disponi tale mazzetto vicino al Tabellone di Gioco. Ogni carta riporta una diversa Divinità.

Durante il proprio turno un giocatore, in aggiunta alla normale azione, può pescare 1 carta dal mazzo Adorazione più 1 carta Adorazione extra per ogni 2 risorse (qualsiasi) pagate nella riserva. I giocatori dovranno scegliere solo 1 carta fra quelle pescate e restituire le altre (che vanno rimescolate nel mazzo Adorazione). Mantieni le carte Adorazione nella tua mano nascoste agli altri giocatori.

A fine partita, una carta Adorazione è definita *conseguita* se il giocatore che la possiede ha la maggioranza nel campo della corrispondente divinità.

Per ogni carta posseduta e conseguita il giocatore riceve 3 PV. Per ogni carta posseduta e non conseguita il giocatore perde 1 PV.

Crediti

Autore: Stefano Castelli

Sviluppo del Gioco: Michele Quondam

Grafica: Inmedia Srl

Illustrazioni: Marina Fischetti

Un ringraziamento speciale ad Alessandro Lanzuisi, Guido Favaro, Mac Gerdts, Bruno Faidutti, Diego Cerreti, Massimiliano Calimera, Luca Ricci, Fabio Polidori, Riccardo Vadalà, Martino Palladini, Valerio Francescangeli, Enrico Peduzzi, Giacomo Sottocasa, Andrea Angiolino, mia moglie Francesca e Vicino Orsini.

Un ringraziamento particolare a Federico Sonzogni, Chiara Spagnoletto, Davide Malvestuto, a tutti i playtester che ci hanno aiutato a migliorare il gioco ed a tutti i partecipanti alla campagna su Giochistarter.it e Kickstarter.