

EISZEIT

*Indossate la pelle d'animale di un uomo dell'era glaciale,
ma non temete i mammut poiché sono loro che vi
permetteranno di guadagnare punti vittoria...*

OBIETTIVO

La partita è divisa in 4 round. Durante ciascun round, i giocatori piazzano e spostano cacciatori e mammut, cercando di occupare le regioni più interessanti, ed al tempo stesso allontanare gli avversari. Tutte queste azioni costano "pietre", il denaro preistorico di questo gioco. Per procurarsi nuove pietre, è necessario ottenere la riconoscenza degli avversari giocando delle carte per loro favorevoli.

Alla fine di ciascun round, si procede con il conteggio dei punti vittoria. I cacciatori che si trovano in una regione dove è presente un mammut ottengono un numero maggiore di punti vittoria. Ma raggiungere queste zone porta anche a dei conflitti ed ecco che in queste situazioni tornerebbe utile avere una buona clava!

Il vincitore è colui che accumula il maggior numero di punti vittoria alla fine della partita.

OBIETTIVO

I giocatori tentano in 4 round, di ottenere il maggior numero di punti vittoria facendo sostare i propri cacciatori nelle vicinanze dei mammut

Questo è comunque il desiderio di tutti i giocatori e pertanto si verificano sempre dei conflitti

Al termine di ogni round si calcola il punteggio

Alla fine della partita chi ha più punti, è il vincitore

CONTENUTO DELLA SCATOLA

1	tabellone di gioco	con 12 regioni numerate
65	cacciatori	13 per ciascun colore
55	carte	33 chiare e 22 scure (sia la faccia che il dorso)
6	mammut	ciascuno rappresenta un branco di mammut
12	tessere-ghiacciaio	rappresentano le 12 regioni del tabellone
50	"pietre"	rappresentano il denaro del gioco
14	gettoni fuoco	4 del valore 0 e 5 ciascuno con i valori 1 e 2
6	clave	
1	divisore	con una metà chiara ed una scura



Il testo contenuto nella colonna laterale riassume le regole ed offre informazioni riguardo determinate speciali circostanze che possono verificarsi durante la partita. Vi raccomandiamo di leggere il presente regolamento dall'inizio alla fine prima di consultare ciò che è scritto nella suddette colonne.

PREPARAZIONE

Piazzare il **tabellone di gioco** al centro del tavolo. In base al numero dei giocatori vengono coperte con la tessera-ghiaccio alcune regioni:

- *Con 3 giocatori:* si ricoprono le regioni da 1 a 4;
- *Con 4 giocatori:* si ricoprono le regioni 1 e 4;
- *Con 5 giocatori:* non si ricopre *nessuna* regione.

Le tessere-ghiacciaio rimanenti si ordinano in base al numero e si dispongono in una pila accanto al tabellone di gioco.

Nota: I giocatori non possono piazzare mammut e cacciatori sulle regioni ricoperte dal ghiaccio.

I **mammut** vengono disposti, in base al numero dei giocatori, su alcune regioni:

- *Con 3 giocatori:* 1 mammut nelle quattro regioni numerate da 5 a 8.
In tre giocatori i restanti mammut non vengono utilizzati e vengono quindi riposti nella scatola del gioco.
- *Con 4 giocatori:* 1 mammut nelle regioni 2, 3, 6 e 7. Un altro mammut viene posto accanto al tabellone di gioco come riserva.
Il sesto mammut non viene utilizzato e viene quindi riposto nella scatola del gioco.
- *Con 5 giocatori:* 1 mammut nelle quattro regioni numerate da 1 a 4.
I due mammut restanti sono disposti accanto al tabellone di gioco come riserva.

Dividere le **carte** in base al colore e mescolarle separatamente. Disporre i due mazzi faccia coperta, a fianco del tabellone di gioco, divisi dal separatore colorato.

Ciascun giocatore riceve:

- **4 pietre** che dispone davanti a se.
- **13 cacciatori** del proprio colore che dispone davanti a se. Un cacciatore verrà impiegato per conteggiare i punti e verrà quindi piazzato sulla casella-freccia lungo il segnapunti posto intorno al tabellone.

Nota: tutti gli elementi che possiede un giocatore (cacciatori, pietre, clave) devono essere visibili da parte degli avversari.

Disporre le **pietre rimaste** accanto al mazzo delle carte "scure" per costituire la "riserva scura". Questa riserva varia in base al numero dei giocatori:

- *Con 3 giocatori:* 20 pietre
- *Con 4 giocatori:* 25 pietre
- *Con 5 giocatori:* 30 pietre

Nelle partite con meno di 5 giocatori, le pietre inutilizzate, vengono riposte nella scatola

Mescolare i **gettoni fuoco** coperti. Successivamente piazzare un gettone, sempre faccia coperta, per ogni regione del tabellone di gioco non ricoperta dal ghiaccio. Collocare i gettoni restanti accanto al tabellone di gioco.

Piazzare le **6 clave** vicino al tabellone di gioco.

Il giocatore più peloso comincia la partita. Durante questa **fase iniziale**, prima che inizi la partita vera e propria, ciascun giocatore piazza durante il proprio turno un cacciatore in una regione di sua scelta (salvo quelle coperte dal ghiaccio). La fase prosegue fino a che tutti i giocatori non hanno piazzato 6 cacciatori sul tabellone di gioco. La fase di piazzamento iniziale quindi termina.

Successivamente ciascun giocatore riceve dal rispettivo mazzo **2 carte chiare e 3 scure**. Queste carte costituiscono la mano del giocatore e vanno mantenute nascoste agli avversari.

PREPARAZIONE

In base al numero di giocatori, coprire alcune regioni con la tessera-ghiaccio:

- **3 giocatori:** regioni da 1 a 4
- **4 giocatori:** regioni 1 e 4
- **5 giocatori:** nessuna regione

Piazzamento mammut:

- **3 giocatori:** regioni da 5 a 8
- **4 giocatori:** regioni 2/3/6/7
(+ 1 come scorta)
- **5 giocatori:** regioni da 1 a 4
(+ 2 come scorta)

Carte divise per colore, mescolate e raggruppate in due mazzi

Per giocatore:

- **4 pietre**
- **13 cacciatori** (1 → casella freccia, 6 → tabellone, 6 → scorta)

Piazzare un gettone fuoco coperto su ciascuna regione

Piazzare le clave accanto al tabellone



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita si divide in 4 round. Ciascun round si divide a sua volta in diverse fasi:

1. Colonizzazione
2. Conflitto
3. Punteggio
4. Ghiacciaio

1) Colonizzazione

Il primo giocatore comincia. Successivamente si procede in senso orario. Ciascun giocatore, nel proprio turno, esegue nell'ordine le seguenti 3 azioni:

- 1.1) Giocare una carta della propria mano (obbligatorio)
- 1.2) Scartare una carta della propria mano (facoltativo)
- 1.3) Pescare fino a completare la mano con 5 carte

1.1) *Giocare una carta (obbligatorio)*

Il giocatore attivo deve giocare una delle sue carte. La carta viene scartata e viene piazzata accanto al relativo mazzo (durante lo svolgimento della partita si andranno a creare due differenti mazzi degli scarti, uno chiaro ed uno scuro). L'azione descritta sulla carta viene immediatamente eseguita. In questo gioco esistono due diversi tipi di carte:

- Se un giocatore sceglie una carta *chiara*, come pagamento, deve piazzare accanto al mazzo delle carte chiare, un numero di pietre pari a quello indicato sulla carta stessa. Successivamente esegue l'azione descritta sulla carta. Un giocatore non può giocare una carta *chiara* se non possiede pietre a sufficienza per poter pagare la somma indicata. In questo caso, un giocatore è costretto a giocare una carta *scura*.
- Se un giocatore sceglie una carta *scura*, prende dalla riserva corrispondente un numero di pietre pari a quelle indicate sulla carta e le deposita nella sua riserva personale. Successivamente, un avversario da lui scelto, oppure tutti, esegue/ono l'azione descritta sulla carta.

Attenzione: Se un giocatore possiede nella propria riserva 8 pietre o più, non può giocare carte scure ma deve obbligatoriamente giocare una carta chiara (*eccezione: la carta "Culto", leggere più avanti a pagina 8*).

1.2) *Scartare una carta (facoltativo)*

Dopo aver giocato la prima carta un giocatore, se lo ritiene opportuno, può scartarne una (senza eseguire l'azione associata). Una carta scartata in questo modo, viene riposta, senza che venga vista dagli avversari, faccia coperta sotto il mazzo corrispondente.

1.3) *Pescare nuove carte*

Di seguito il giocatore pesca una oppure due carte, per arrivare ad avere nuovamente 5.

Attenzione: le carte pescate non devono essere obbligatoriamente dello stesso colore di quelle giocate durante il turno. L'unica limitazione consiste nel fatto che è vietato avere tutte le carte dello stesso colore.

Quando un mazzo si esaurisce, le carte scartate dello stesso colore vengono nuovamente mescolate e vanno a formare un nuovo mazzo dal quale pescare.

Attenzione: l'ultima carta giocata è sempre lasciata visibile come primo scarto (*ad eccezione della carta "Culto" - maggiori dettagli a pag. 7*).

Nel momento in cui un giocatore prende l'ultima pietra dalla *riserva scura* (se non ci sono pietre a sufficienza, le restanti vengono dall'altra riserva, quella chiara) e viene eseguita l'azione associata, la fase della Colonizzazione termina e si procede quindi con la fase 2.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

4 round divisi in 4 fasi

1. Colonizzazione
2. Conflitto
3. Punteggio
4. Ghiacciaio

1. Colonizzazione

- si gioca una carta
- eventualmente si scarta una carta
- si pescano carte per averne di nuovo 5

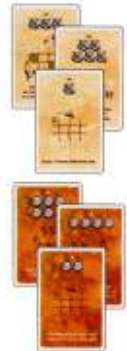
1.1 si gioca una carta (obbligatorio)

carte chiare:

- buone per il giocatore
- costano pietre

carte scure:

- buone per gli avversari
- portano pietre



1.2 Scartare una carta (facoltativo)

- ### 1.3 Si pescano nuove carte
- (Nessun giocatore può avere 5 carte dello stesso colore)

2) Conflitti

Innanzitutto voltare *tutti* i gettoni fuoco e disporli faccia scoperta. Di seguito si verifica, regione per regione e seguendo l'ordine del numero progressivo, se i cacciatori presenti superano la capacità massima della regione stessa. Tre diversi fattori determinano il massimo numero di cacciatori che possono occupare nello stesso momento una determinata regione:

2.1) *La capacità base della regione:*

Ciascuna regione può ospitare 3 cacciatori

2.2) *Mammut:*

Ciascun Mammut presente in una regione aumenta la sua capacità di 1

2.3) *Fuoco:*

Ciascun gettone fuoco presente in una regione aumenta la sua capacità di "0", "1" oppure "2" cacciatori in base al valore stampato sul gettone stesso

Esempio: in una regione è presente

- 0 Mammut, 0 gettoni fuoco → max. 3 cacciatori
- 1 Mammut, un gettone fuoco da "2" → max. 6 cacciatori
- 3 Mammut, e due gettoni fuoco da "0" e da "2" → max. 8 cacciatori

Se una regione conta più cacciatori rispetto alla sua capacità massima, alcuni di questi cacciatori devono abbandonare la regione. Il giocatore che conta il *minor* numero di cacciatori, ne ritira *uno* e lo rimette nella sua riserva. Il *secondo* giocatore con il minor numero di cacciatori nella regione ne ritira a sua volta un altro e lo ripone nella riserva e così di seguito, sempre nel *medesimo* ordine, fino a che il numero di cacciatori presenti non rientra nella capacità massima permessa – naturalmente possono essere necessari anche più turni di eliminazione.

Se in una determinata regione, più giocatori possiedono *lo stesso numero* di cacciatori, ne ritirano simultaneamente uno ciascuno.

Attenzione: Durante la fase dei Conflitti è necessario prendere in considerazione la regola delle Clave (*leggere più avanti a pagina 7*)

2. Conflitti

Verificare regione per regione il limite di cacciatori che questa può ospitare

Il limite massimo si calcola nel seguente modo:

3 + Mammut + Fuoco



Se in una regione viene superato il limite massimo di cacciatori che questa può ospitare, il giocatore con il minor numero di cacciatori ne rimuove uno seguito dal secondo e così via, fino a raggiungere la massima capacità massima

I cacciatori con la clava non vengono rimossi!

Esempio 1: In una regione con una capacità massima di 5 si trovano invece 9 cacciatori: 2 rossi, 3 blu e 4 gialli. Il giocatore rosso deve quindi rimuovere un cacciatore seguito dal giocatore blu e da quello verde. Dato che nella regione si trova ancora un cacciatore di troppo, il giocatore rosso è costretto a rimuovere il suo secondo cacciatore. Ecco che il limite massimo di 5 cacciatori è stato soddisfatto ed il Conflitto è dunque terminato.



Esempio 2: Una regione può ospitare al massimo 7 cacciatori e ne conta però 13: 2 rossi, 2 blu, 2 neri, 3 verdi e 4 gialli. Il giocatore rosso, blu e nero devono simultaneamente ritirare un cacciatore a testa, seguiti dal giocatore verde e da quello giallo. Dato che ci sono ancora troppi cacciatori nella regione, i giocatori rosso, blu e nero devono ancora una volta ritirare simultaneamente un cacciatore ciascuno. Il conflitto è terminato in quanto il limite di 7 cacciatori è stato finalmente raggiunto.



Nelle regioni dove non viene superato questo limite massimo (il numero di cacciatori è uguale oppure inferiore alla capacità della regione), non ci sono conflitti. Tutti i cacciatori restano nella regione dove si trovano.

Nota: Alla fine della fase del Conflitto, *tutti* i gettoni fuoco e *tutte* le clave presenti sul tabellone di gioco (ma *non* quelle che si trovano nelle riserve dei giocatori) vengono rimosse e riposte nelle rispettive riserve comuni. Questa regola si applica a *tutte* le regioni anche se al suo interno non è avvenuto alcun conflitto!

Tutte le clave ed i gettoni fuoco che si trovano sul tabellone vengono rimossi e riposti nelle rispettive riserve



Quando tutti i conflitti sono stati risolti, si procede con la terza fase, quella del Punteggio.

3) Punteggio

Adesso i giocatori ricevono punti vittoria per ogni cacciatore ancora presente sul tabellone di gioco. Si procede regione per regione e seguendo l'ordine del numero progressivo.

Ciascun cacciatore presente in una regione:

- senza Mammut vale 1 punto vittoria;
- con 1 Mammut vale 2 punti vittoria;
- con 2 o più Mammut vale 3 punti vittoria.

Nel caso (teorico) in cui si trovino 6 Mammut nella stessa regione, per quanto riguarda il punteggio, se ne tengono in considerazione soltanto 2 e quindi ogni cacciatore vale semplicemente 3 punti vittoria.

I punti vittoria vengono segnati sul segnapunti presente lungo il tabellone di gioco.

3. Conflitti

Tutte le regioni vengono controllate:

- Regione senza Mammut → 1 pt. per cacciatore
- Regione con 1 Mammut → 2 pt. per cacciatore
- Regione con 2+ Mammut → 3 pt. per cacciatore



Esempio:

- Per la regione 9 il giocatore "Giallo" guadagna 9 punti vittoria, il "Blu" ed il "Rosso" 3 punti ciascuno
- Per la regione 10 il giocatore "Blu" guadagna 6 punti vittoria mentre il "Verde" ne guadagna 4
- Per la regione 11 il giocatore "Rosso" guadagna 2 punti vittoria

Dopo che tutte le regioni sono state controllate ed i punti assegnati, si procede con la quarta ed ultima fase del round.

3) Ghiacciaio

Il giocatore che possiede *meno* punti vittoria sul segnapunti del tabellone può, se lo desidera, scegliere *una* regione da coprire con una tessera-ghiaccio. La regione scelta *deve* essere però adiacente ad un'altra regione già coperta dal ghiaccio oppure essere accanto al bordo superiore del tabellone dove si trova già il ghiaccio.

Esempio: in una partita con 3 giocatori, il primo ghiacciaio può essere piazzato su una regione il cui numero è compreso tra 5 e 8. In una partita a 4 giocatori sulle regioni 2, 3 oppure da 5 a 8. Infine con 5 giocatori su una regione numerata da 1 a 4.

Tutti i cacciatori che si trovano nella regione coperta dal ghiacciaio, ritornano nelle riserve private dei rispettivi giocatori e tutti i Mammut presenti nella regione ritornano nella riserva comune posta accanto al tabellone di gioco.

Nota: Se più giocatori si trovano in ultima posizione per quanto riguarda i punti vittoria, è il giocatore che possiede meno cacciatori sul tabellone di gioco che sceglie se e dove piazzare il ghiacciaio. In caso di ulteriore parità, viene scelto il giocatore che possiede meno pietre altrimenti si decide con un sorteggio.

Promemoria:

Una regione ricoperta dal ghiaccio viene comunque conteggiata come una regione, ma essa non può ospitare né cacciatori né Mammut. Può però essere "attraversata" sia da cacciatori sia da Mammut.

3. Ghiacciaio

Il giocatore che possiede meno punti vittoria piazza una tessera-ghiaccio

I cacciatori ed i Mammut presenti nella regione ritornano nelle rispettive riserve

Il round successivo

All'inizio di ogni nuovo round, si procede con le due seguenti fasi di preparazione:

- Tutte le pietre del round precedente che si trovano ancora nella "riserva chiara" vengono trasferite nella "riserva scura".
Attenzione: se ci sono meno di 10 pietre nella riserva scura, tutti i giocatori che ne possiedono almeno una, prendono lo stesso numero di pietre dalla loro riserva personale e le depositano nella "riserva scura" in modo tale da arrivare ad una riserva di 10 o più pietre.

Esempio: La nuova "riserva scura" contiene soltanto 6 pietre. I tre giocatori devono perciò dare 2 pietre ciascuno. Uno di questi giocatori possiede una pietra soltanto. Lui mette nella riserva questa pietra ma gli altri due giocatori devono dare via due pietre ciascuno. La nuova "riserva scura" contiene infine 11 pietre...

- I 14 gettoni fuoco vengono mescolati faccia coperta e successivamente piazzati, ancora faccia coperta, uno per ogni regione non ancora ricoperta dal ghiaccio. I gettoni rimanenti vengono collocati coperti accanto al tabellone di gioco.

Il giocatore alla sinistra di colui che ha concluso la precedente fase di Colonizzazione, apre il nuovo round giocando una carta. Il round segue il medesimo corso del precedente ed i giocatori procedono in senso orario.

Attenzione: Il quarto ed ultimo round è soggetto a due importanti regole:

1. L'azione dell'ultima carta scura, quella che termina la fase della Colonizzazione, viene semplicemente *ignorata*. Colui che l'ha giocata *non* riceve le pietre indicate sulla carta ma le trasferisce soltanto dalla "riserva scura" verso quella chiara.
2. *Non* si posiziona la tessera-ghiaccio alla fine del quarto round

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del quarto round. Il giocatore che ha il maggior numero di punti vittoria vince la partita. In caso di parità, tra questi giocatori, vince chi ha il maggior numero di cacciatori sul tabellone di gioco. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che possiede il maggior numero di pietre.

Per una partita più breve, è possibile giocare soltanto 3 round anziché 4.

LE CARTE

Oltre alle regole fin qui descritte, le carte seguono queste 3 regole aggiuntive:

- Gli avversari designati per eseguire l'azione associata ad una determinata carta scura, possono rinunciare a tutta oppure soltanto ad una parte di questa azione.
- Quando si indica il "*piazzamento*" di un cacciatore oppure di un Mammut sul tabellone di gioco, questo è preso sempre dalla corrispondente riserva. Quando si indica invece lo "*spostamento*" di un cacciatore oppure di un Mammut ci si riferisce sempre ad un cacciatore oppure un Mammut *già presente* sul tabellone di gioco. Un giocatore che deve piazzare un cacciatore ma che *non* ne possiede nella riserva, è autorizzato a *spostarne* uno già presente sul tabellone. Questa eccezione si applica anche per i Mammut.

Esempio: Un giocatore gioca una carta che gli permette di piazzare tre cacciatori su una regione di steppa. Egli possiede soltanto un cacciatore nella sua riserva. Egli piazza dunque il suo ultimo cacciatore su una steppa del tabellone e successivamente sposta due altri cacciatori, già presenti sul tabellone, verso una regione di steppa.

- Si definiscono "regioni adiacenti" le regioni che hanno una frontiera comune. (*Per esempio, le regioni 1 e 6, oppure 7 e 12 sono adiacenti; le regioni 2 e 7 oppure 6 e 11 invece non lo sono*). Due regioni separate da un ghiacciano *non* sono considerate regioni adiacenti.

Il round successivo

Tutte le pietre della "riserva chiara" vengono piazzate nella "riserva scura" (min. 10 pietre!)

Tutti i 14 gettoni fuoco vengono mescolati e distribuiti

Regole da seguire durante l'ultimo round:

1. L'azione dell'ultima carta viene ignorata
2. Il ghiacciaio non viene piazzato

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

Dopo 4 round, il giocatore che ha più punti, è il vincitore

LE CARTE

L'azione della carta scura non deve essere obbligatoriamente eseguita

Distinguere tra l'azione "piazzare" e "spostare"

Le carte chiare



2 per ogni tipo
= 12 Carte

Il giocatore può piazzare fino a 3 cacciatori su una o più regioni indicate. (in base a quanto specificato sulla carta) – oppure fino a 2 cacciatori su una regione qualsiasi.



3 Carte

Il giocatore può scambiare di posto due cacciatori qualsiasi presenti su due regioni *adiacenti*.

Esempio: "Michele" sposta un cacciatore blu dalla regione 6 verso la 9 e sposta un cacciatore rosso dalla 9 verso la 6.

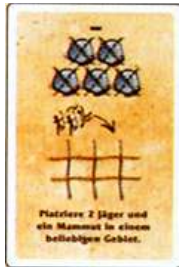


3 Carte

Il giocatore può spostare fino a tre cacciatori *di sua scelta* (i suoi oppure quelli degli avversari, ma mai più di due dello stesso giocatore) verso una regione *adiacente di sua scelta*.

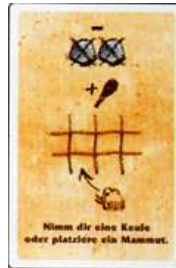
I cacciatori possono appartenere anche a più giocatori diversi e possono essere spostati verso regioni differenti.

Esempio: "Michele" sposta un cacciatore rosso dalla regione 4 verso la 7, uno blu dalla 4 alla 8 ed uno giallo dalla 8 verso la 12.



2 Carte

Il giocatore può piazzare fino a 2 cacciatori e 1 Mammut su una regione qualsiasi (su una sola e la stessa regione)
Se non ci sono Mammut disponibili, il giocatore può spostare un Mammut già presente sul tabellone di gioco verso la regione prescelta.



3 Carte

Il giocatore riceve una clava dalla riserva comune (se questa è disponibile) oppure piazza un Mammut. Un giocatore che sceglie la clava può decidere di piazzarla *immediatamente* sotto un cacciatore *di sua scelta* presente sul tabellone di gioco.

Può anche decidere di conservarla nella propria riserva ed utilizzarla in un secondo momento sotto un suo cacciatore che viene piazzato oppure spostato.

Una clava, una volta che viene piazzata, non può più essere spostata sotto un altro cacciatore.

Una mazza offre al cacciatore che la possiede i seguenti 2 vantaggi:

- Nel caso il cacciatore si trovi a fronteggiare un conflitto, perché il numero di cacciatori presenti nella regione supera la capacità massima che questa può accogliere, egli *non* può essere rimosso in nessuna circostanza e pertanto resta nella regione in cui si trova.
Esempio: In una regione che può ospitare fino a 5 cacciatori se ne trovano ben 7: 1 rosso (con la clava), 2 gialli ed infine 4 blu. Il rosso si trova in minoranza e pertanto dovrebbe essere rimosso ma siccome possiede una clava il cacciatore rimane sulla regione. Successivamente il giallo ed infine il blu devono rimuovere un cacciatore ciascuno. Il limite viene quindi raggiunto ed il conflitto termina.

- Un cacciatore che possiede una clava non può essere spostato da un avversario, soltanto il suo proprietario può decidere di farlo.

Una volta piazzata, la clava resta sul tabellone fino al termine del round. Se il giocatore decide di non prendere la clava ma di piazzare un Mammut e la riserva non ne contiene, può spostarlo su una regione *adiacente* a quella in cui si trova.

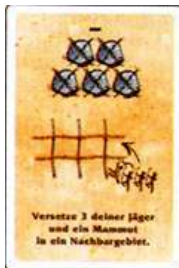


2 Carte

Il giocatore può scegliere tra le due carte attualmente in cima al mazzo degli scarti, quello chiaro oppure quello scuro. Successivamente si procede come se il giocatore avesse giocato direttamente quella carta.

Attenzione: Le carte "Culto" giocate vengono sempre piazzate in fondo al mazzo degli scarti corrispondente, non devono mai essere visibili sopra il mazzo degli scarti.

Esempio: "Lucia" decide di giocare una carta "Culto" chiara la quale viene posizionata in fondo al mazzo degli scarti chiaro. Sceglie la carta in cima al mazzo degli scarti scuro e riceve il numero di pietre indicato sulla carta stessa. Successivamente l'azione viene eseguita dal giocatore da lei prescelto.



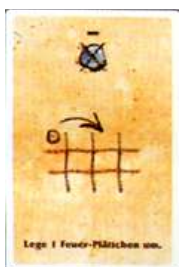
2 Carte

Il giocatore può spostare fino a 3 cacciatori presenti nella stessa regione – ed eventualmente 1 Mammut sempre presente nella stessa regione – verso *una regione adiacente*.



3 Carte

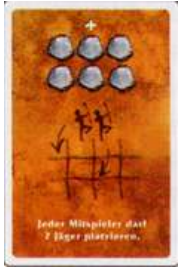
Piazzare 1 Mammut sul tabellone di gioco costa 2 pietre, spostare 1 Mammut verso una regione *adiacente* costa 3 pietre, spostare 1 Mammut su una regione qualsiasi costa 5 pietre.



3 Carte

Il giocatore può spostare un gettone fuoco da una regione di sua scelta verso un'altra. Durante lo spostamento il giocatore non può vedere il suo valore. Su una regione possono esserci un qualsiasi numero di gettoni fuoco.

Le carte scure



2 Carte

Tutti gli avversari possono piazzare fino a 2 cacciatori su una regione di loro scelta oppure scegliere 2 regioni e piazzarci 1 cacciatore ciascuna. Inizia il piazzamento il giocatore alla sinistra del giocatore attivo.



3 Carte

Un avversario scelto dal giocatore attivo può ritirare dal tabellone di gioco 2 cacciatori appartenenti a due diversi giocatori. Il giocatore *non* può ritirare 2 cacciatori dello *stesso* colore. I cacciatori ritirati vengono rimessi nelle rispettive riserve.



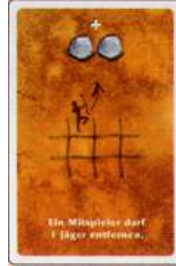
3 Carte

Un avversario scelto dal giocatore attivo può prendere una clava (*leggere le regole della clava a pagina 7*) oppure spostare fino a 2 cacciatori verso una regione di sua scelta.



4 Carte

Tutti gli avversari possono piazzare un cacciatore in una regione di loro scelta. Inizia il piazzamento il giocatore alla sinistra del giocatore attivo.



3 Carte

Un avversario scelto dal giocatore attivo può ritirare dal tabellone di gioco *un* cacciatore di sua scelta.



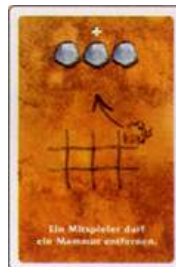
2 Carte

Come per medesima carta in versione chiara anche questa permette di giocare una carta scartata in precedenza. La carta "Culto" deve essere sempre piazzata in fondo al mazzo degli scarti.



2 Carte

Un avversario scelto dal giocatore attivo può spostare un gettone fuoco. Questa carta segue le stesse regole della versione chiara.



3 Carte

Un avversario scelto dal giocatore attivo può ritirare dal tabellone di gioco un Mammut *di sua scelta*. Il Mammut ritirato viene rimesso nella riserva comune.

Nota: Un giocatore che possiede 8 pietre o più, può comunque giocare "Culto" ma soltanto se decide di utilizzare la carta in cima al mazzo degli scarti *chiaro!*

Gli autori e l'editore desiderano ringraziare i collaudatori per le loro numerose osservazioni, ed in particolare:

Aaron Bass, Jennifer + Dave Bernazzanni, Pitt Crandlemire, Sarah Digiuoseppi, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Tery Gaudet, Brian Hanechak, Richard Harding, Markus Huber, Miriam Linner, Hector Lopez, Craig Massey, Dawn McNeill, Kate Nordstrom, Mark Noseworthy, David Rapp, Mike Schloth, Anthony Sciola, Tony Soltis, Dominik Wagner, Daniel Wakabayashi, Mike Zarren e i gruppi di Rosenheim e Saulheim.



Per domande, critiche oppure suggerimenti su questo gioco, scriveteci oppure contattateci ai seguenti indirizzi:

alea · Postfach 1150 · D – 83233 Bernau am Chiemsee
 Telefono: (0 80 51) – 97 07 21 | Fax: (0 80 51) – 97 07 22
 E-Mail: info@aleaspiele.de | Sito web: www.aleaspiele.de

Traduzione curata da Michele Mura

© 2002 A.R.Moon | A. Weissblum
 © 2003 Ravensburger Spielverlag