

NAVORIA

TERRE DIMENTICATE



Un'espansione per Navoria

REGOLAMENTO

COMPONENTI

INDICE DEI CONTENUTI

Componenti	2
Preparazione	3-4
Nuove Regole	5-7
Modalità Solitario.....	8-12



1 Tessera Bussola
dell'Ordine di Turno
per 5 Guide



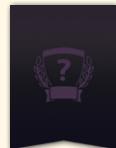
18 Segnalini
Merce Aggiuntivi
(6 per cibo/minerali/armi)



Componenti per la 5^a Guida: 1 Indicatore ,
9 Segnalini Avamposto Commerciale, 4 Indicatori Favore,
1 Indicatore Ordine di Turno, 3 Indicatori Esplorazione,
1 Plancia Guida, 1 Carta Riassuntiva



1 Tessera Area



9 Tessere Fazione



9 Tessere Abilità



3 Segnalini
Azione



12 Carte
Abitante Grigie



6 Carte
Obiettivo



6 Tessere
Esplorazione



4 Segnalini Specie
(1 per tipo)



18 Segnalini
Contratto



6 Segnalini
Contratto 'x3'



10 Segnalini
Solitario



8 Carte Missione
Secondaria
Solitario



5 Carte Difficolta
Solitario

PREPARAZIONE

PREPARAZIONE DELL'ESPANSIONE

Seguite le istruzioni per la preparazione presenti nel regolamento del gioco base, poi svolgete questi passaggi aggiuntivi.

1. Mescolate tutte le carte Obiettivo, pescatene 3 e posizionatele casualmente a faccia in su accanto al tabellone. Rimettete nella scatola tutte le carte Obiettivo inutilizzate.
2. Mescolate tutte le tessere Esplorazione, pescatene 3 e posizionatele casualmente a faccia in su sopra le aree delle ricompense delle esplorazioni sui tre continenti. Posizionate le altre in una pila a portata di mano.
3. Mescolate il mazzo di carte Collezionista (grigie). Posizionatele dopo i mazzi del gioco base, al di sotto del tabellone. Rivelate le prime 3 carte e disponetele a faccia in su a sinistra del mazzo.
4. Posizionate la nuova tessera Area sul tabellone nello spazio in fondo a destra della Capitale.
5. Mettete i segnalini azione Grigi nel sacchetto.
- Nota!** Se giocate con 2 Guide, mettete nel sacchetto solo 2 segnalini grigi.
6. Scegliete casualmente tre segnalini Specie e mettetene uno sull'ultimo spazio di ogni tracciato Esplorazione. Rimettete nella scatola il segnalino inutilizzato.
- Nota!** In una partita con 5 Guide, posizionate la tessera Bussola dell'Ordine di Turno per 5 Guide sopra la bussola dell'ordine di turno del tabellone.
7. Mettete i segnalini Contratto in una riserva condivisa accanto al tabellone, a portata di mano di tutte le Guide.



8



ESEMPIO

In una partita con tre Guide, vengono rivelate quattro tessere Fazione e quattro tessere Abilità.

La prima Guida sceglie la tessera fazione 1 e la posiziona accanto alla sua plancia. La seconda Guida sceglie la tessera fazione 2 e la posiziona accanto alla sua plancia, poi pesca una carta Costruttore dal mazzo e la aggiunge alla sua area di gioco. La terza Guida sceglie la tessera fazione 3 e la posiziona accanto alla sua plancia, poi pesca una carta Avventuriero dal mazzo, la aggiunge alla sua area di gioco e ottiene un segnalino Contratto.

La terza Guida sceglierà poi la sua tessera Abilità e la posizionerà sotto la sua tessera Fazione 4, seguita dalla seconda Guida 5 e poi dalla prima 6.

Rimettete le tessere rimanenti nella scatola.

PREPARAZIONE DELLE GUIDE

8. Selezionate casualmente un numero di tessere Fazione e tessere Abilità pari al numero delle Guide più uno. Rimettete le tessere inutilizzate nella scatola.

A partire dalla prima Guida e proseguendo in ordine di turno, ogni Guida sceglie una tessera Fazione e la posiziona accanto alla sua plancia Guida, risolvendo immediatamente gli eventuali effetti (se applicabili).

Quando tutte le Guide hanno scelto la loro tessera Fazione, a partire dall'ultima Guida e proseguendo in ordine inverso di turno, ogni Guida sceglie una tessera Abilità e la posiziona sotto la sua tessera Fazione. Rimettete le tessere rimanenti nella scatola.

EFFETTI DELLE TESSERE FAZIONE

Alcuni effetti delle tessere Fazione vengono risolti immediatamente, altri invece nel corso della partita, come spiegato di seguito.



Pesca una carta dal mazzo del colore corrispondente e aggiungila alla tua area di gioco come se l'avessi appena reclutata (risovi eventuali effetti immediati).



Contalo come se avessi un'icona aggiuntiva di ogni specie.



Quando calcoli i punteggi finali, ottieni 1 aggiuntivo per ogni carta corrispondente alle condizioni della tessera Favore.



Nella fase Introiti, se qualcuno dei tuoi indicatori Esplorazione è in parità con quello di un'altra Guida, sei tu a vincere la parità.



Ogni volta che uno dei tuoi indicatori Esplorazione raggiunge l'ultimo spazio di un tracciato Esplorazione e ottieni la ricompensa del tesoro, ottieni 1 aggiuntivo.



Ottieni un segnalino Contratto.

NUOVE REGOLE

USARE L'ESPANSIONE

Partite con 2-5 Guide:

Usate tutti moduli dell'espansione presentati a pagina 5 e 6.

Modifiche alle regole per 4 Guide (quando giocate con l'espansione):

In una partita con 4 Guide, la fase Reclutamento termina quando tutte le Guide hanno reclutato 4 carte.

Partita con 5 Guide:

In una partita con 5 Guide, la fase Reclutamento termina quando tutte le guide hanno reclutato 3 carte.

Nota! Per giocare una partita con 5 Guide dovete utilizzare l'espansione.

Modalità Solitario:

La Modalità Solitario usa solo alcuni dei moduli dell'espansione (vedi a partire da pag. 7).

CARTE COLLEZIONISTA (GRIGIE)

Gli artefatti del Collezionista garantiscono potenti benefici a chi ne entra in possesso. Gli artefatti aiutano due mestieri (colori) allo stesso tempo, ma non contribuiscono a rivendicare il favore di nessuna specie.



Le carte Collezionista (grigie) contano come carte dei colori mostrati in fondo alla carta ai fini di ogni elemento del gioco in cui questo è rilevante.

TESSERE ESPLORAZIONE

Le tessere Esplorazione funzionano come le ricompense delle esplorazioni del gioco base, ma permettono di ottenere ricompense differenti.

1° POSTO	→	1	1: ☰, ☱, ☲
2° POSTO	→	2	2: ☰, ☱, ☲
3° POSTO	→	3	3: ☱, ☲

← **3+ GUIDE**
← **4+ GUIDE**



Per ogni carta Soldato (rossa) nella tua area di gioco ottieni 1 ☱.



Ottieni un segnalino Contratto.

I segnalini Contratto possono essere spesi per risolvere gli effetti delle tessere Abilità (vedi pagina 6). I segnalini Contratto inutilizzati valgono 1 ☱ al termine della partita.

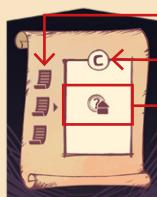
Durante la fase Ritorno, rimuovete dal tabellone tutte le tessere Esplorazione e mescolatele nella loro pila. Poi sceglietene 3 casualmente e posizionatele sul tabellone per il round successivo.



Tessera Area: Durante la fase Raccolta posizionate qui i segnalini Azione grigi. I segnalini Contratto ottenuti in questa fase possono essere spesi immediatamente.

SEGNALINI CONTRATTO E TESSERE ABILITÀ

Spendete i segnalini Contratto che avete ottenuto per attivare le tessere Abilità e risolvere i loro effetti, una volta per round nella fase o nelle fasi indicate.



COSTO

FASE

EFFETTI

- (A) Fase Reclutamento
- (B) Fase Raccolta
- (C) Fase Introiti

Nota! Ogni effetto presente su una tessera Abilità può essere risolto solo una volta per round. Quando lo fate, collocate uno dei segnalini Contratto usati sulla tessera per coprire l'effetto. Rimuovetelo durante la fase Ritorno per attivare nuovamente la tessera Abilità nei round successivi.



Scambia una qualsiasi carta presente nella tua area di gioco con una qualsiasi carta rivelata, posizionando la carta proveniente dalla tua area di gioco nella fila della carta rivelata, indipendentemente dal colore. Non puoi risolvere gli effetti immediati della carta.



Pesca un segnalino Azione aggiuntivo dal sacchetto e sceglie uno. Posiziona gli altri due segnalini Azione nella Capitale.

SEGNALINI SPECIE



CARTE OBIETTIVO

Al termine della fase Introiti controllate se avete raggiunto l'obiettivo della carta Obiettivo posizionata più a sinistra e ottenete i . Poi, girate la carta a faccia in giù.

Tutte le Guide possono raggiungere l'obiettivo di una carta Obiettivo, ma ogni Guida può ottenere soltanto una volta per ogni carta Obiettivo.



Numero di Carte dello stesso colore nella tua area di gioco.



Numero di tessere Favore su cui sono posizionati i tuoi indicatori Favore.



Numero di tuoi indicatori Esplorazione che si trovano più avanti su un tracciato Esplorazione.



Numero di bandiere che i tuoi indicatori Esplorazione hanno raggiunto o superato.



Numero di avamposti commerciali che hai costruito.



Numero di serie composte da tutte e 4 le icone specie presenti nella tua area di gioco.



Esempio: Paolo ha 3 carte dello stesso colore nella sua area di gioco e ottiene 3 . Se ne avesse avute 3 di un colore e 3 di un altro, avrebbe ottenuto comunque 3 .

Ogni specie desidera raggiungere i confini più remoti di ogni continente. Arrivate al tesoro di ogni continente per primi e sicuramente rimarranno tutte impressionate dalle vostre capacità!

Se siete la prima Guida a raggiungere l'ultimo spazio del tracciato Esplorazione di un continente, prendete il segnalino Specie che si trova posizionato lì. Conta come icona aggiuntiva di quella specie per il resto della partita e ottenete immediatamente 1 segnalino Contratto.

MODALITÀ SOLITARIO

La Modalità Solitario utilizza le regole del gioco base, con l'aggiunta di alcuni moduli di espansione. Segui le regole per la Preparazione presenti nel gioco base. Poi, segui i passaggi 3, 4 e 5 delle regole per la Preparazione di questa espansione (pag. 3). Infine, completa questi passaggi aggiuntivi:

1. Nei capitoli 1-4, rimetti 1 segnalino Azione di ogni colore nella scatola: non verranno usati in questi capitoli.
2. Seleziona casualmente una carta Missione Secondaria e posizionala accanto alla tua plancia Guida.
3. Seleziona casualmente una carta Difficoltà Solitario e posizionala accanto alla tua plancia Guida. Sceli uno dei tre livelli di difficoltà e ottieni la ricompensa corrispondente.



Oltre al **livello di difficoltà**, ogni carta Difficoltà Solitario ha un **effetto** che può essere risolto un qualsiasi numero di volte nelle fasi indicate (fintanto che puoi spendere i segnalini Contratto richiesti) e una **condizione per ottenere** a fine partita.

Se scegli il livello di difficoltà facile, pesca una carta dal mazzo corrispondente, posizionala nella tua area di gioco come se l'avessi appena reclutata e risovi eventuali effetti immediati. Se scegli il livello di difficoltà medio, ottieni immediatamente le ricompense indicate.

4. Segui le istruzioni di preparazione aggiuntive e le regole spiegate in ogni capitolo.
5. Per completare un capitolo devi tenere almeno 110 e raggiungere l'obiettivo del capitolo. Se ottieni più , il Sindaco di Navoria ti conferirà un rango più prestigioso.

Non puoi ottenere le ricompense di esplorazione.

Durante il gioco raccoglierai segnalini Solitario. Risolvili uno alla volta e ottieni le ricompense nell'ordine in cui li hai raccolti.

Tutti i segnalini Contratto rimasti al termine della partita valgono un .



Prendi un qualsiasi numero di carte rivelate di uno stesso colore e rimescolale nel loro mazzo o nei loro mazzi, poi rivelala lo stesso numero di carte per rimpiazzarle.



Scambia una qualsiasi carta presente nella tua area di gioco con una qualsiasi carta rivelata, posizionando la carta proveniente dalla tua area di gioco nella fila della carta rivelata, indipendentemente dal colore. Non puoi risolvere gli effetti immediati della carta.



Usa un segnalino Azione come segnalino Azione di qualsiasi colore.



Raccogli 1 merce di qualsiasi tipo.



Fai avanzare un tuo qualsiasi indicatore Esplorazione di 1 spazio.

MISSIONI SECONDARIE



Per ogni minerale/cibo/arma che usi per completare un ordine, ottieni .



Quando hai usato 5 minerali/cibo/armi per completare gli ordini, fai avanzare il tuo indicatore Esplorazione sul tracciato Deserto/Foresta/Ghiacciaio di 1 spazio. Tieni traccia delle merci usate posizionandole sulla carta e scartale quando ottieni la ricompensa.

1
2
3

4

5

6

7

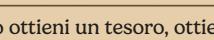
8



Quando recluti una carta di ogni colore, ottieni 2 risorse a tua scelta e 3 .



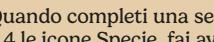
Quando superi una bandiera, ottieni .



Quando ottieni un tesoro, ottieni +1 .



Quando costruisci un avamposto commerciale nel continente della foresta/deserto/ghiacciaio, ottieni 1 cibo/minerale/arma.



Quando completi una serie di tutte e 4 le icone Specie, fai avanzare il tuo indicatore Esplorazione di 1 spazio su un qualsiasi tracciato.



Quando rivendichi il favore di una specie, scegli se fare avanzare un tuo qualsiasi indicatore Esplorazione di 1 spazio o ottenere 1 risorsa e .

CAPITOLO 1

Solitario



Oltre il reame di Navoria si estendono le Terre Dimenticate. Forse in questa regione, popolata dagli sfuggenti ma benevoli Anglin, si nasconde la chiave del mistero dei nuovi strani continenti che sono emersi dall'oceano. La tua avventura inizia quando parti per stabilire un contatto con gli Anglin e appellarti alla loro saggezza.



PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

Posiziona casualmente un segnalino Solitario su ogni spazio del tracciato Esplorazione con una bandiera.



REGOLE AGGIUNTIVE

Quando uno dei tuoi indicatori Esplorazione raggiunge o supera uno spazio su cui è posizionato un segnalino Solitario, raccoglilo e ottieni la sua ricompensa.

OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Tutti i tuoi indicatori Esplorazione, nel 3° round, devono trovarsi almeno sul terzo spazio o oltre di ogni tracciato Esplorazione entro la fine della fase Introiti.

Raccogliere almeno 6 segnalini Solitario dai tracciati Esplorazione.

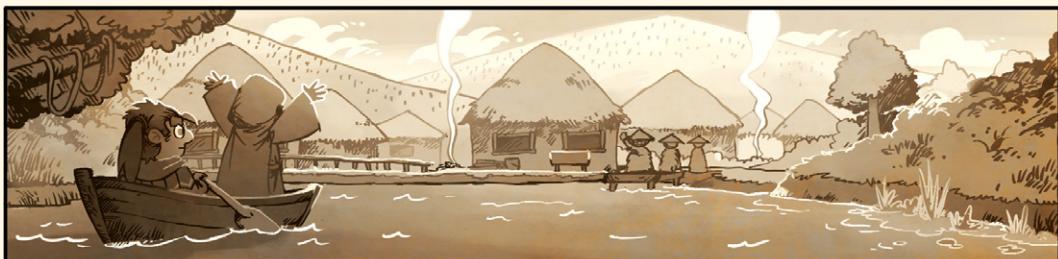


CAPITOLO 2

Solitario



Gli Anglin ti hanno accolto a braccia aperte. Qualche tempo dopo avere consolidato i rapporti, si unisce a te il Consigliere del Sindaco, che invita gli Anglin a tornare a Navoria per un incontro diplomatico. Gli Anglin ti chiedono aiuto per prepararsi alla partenza e sei lieto di collaborare.



PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

Prendi un segnalino Specie casuale. Ottieni il segnalino Contratto come di consueto.

Posiziona casualmente 2 segnalini Solitario a faccia in giù su ogni tessera Favore.



REGOLE AGGIUNTIVE

Alla fine della partita, ottieni 3 ⚪ per ogni serie di tutte e 4 le icone Specie che possiedi.

Quando rivendichi il favore di una specie, prendi i segnalini Solitario posizionati su quella tessera Favore e ottieni la ricompensa del segnalino Solitario.

OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Raccogliere almeno 2 segnalini Specie dall'ultimo spazio dei tracciati Esplorazione.

Almeno un indicatore Esplorazione, nel 3° round, deve trovarsi sull'ultimo spazio di un tracciato Esplorazione entro la fine della fase Introiti.



CAPITOLO 3

Solitario



L'invito era una trappola! Il Consigliere ha intenzione di conquistare le Terre Dimenticate col suo esercito e di falsificare i documenti per poter regnare sulla sua personale provincia di Navoria. Tu e gli Anglin venite catturati e presi in ostaggio, ma tu riesci a scappare. Devi tornare nella Capitale e rivelare a tutti il tradimento del Consigliere!



PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

Posiziona casualmente un segnalino Solitario a faccia in su sullo spazio più in basso in ogni area della Capitale.

Posiziona casualmente un segnalino Solitario a faccia in giù su ogni tessera Favore.



REGOLE AGGIUNTIVE

Nel 1° round, quando rivendichi il favore di una specie, rivendica lo spazio più in alto. Nel 2° e 3° round, rivendica lo spazio più in basso. Nella fase Raccolta, quando usi lo spazio più in basso di un'area della Capitale, prendi il segnalino Solitario e ottieni la ricompensa del segnalino Solitario invece di risolvere l'effetto dell'area.

OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Raccogliere tutti i segnalini Solitario dalla Capitale.

Posizionare almeno un avamposto commerciale su ogni tracciato Esplorazione.



CAPITOLO 4

Solitario



Il Sindaco va su tutte le furie quando apprende dei piani del suo Consigliere e chiama alle armi il popolo di Navoria per punirlo. Spetta a te radunare un esercito e guidarlo al salvataggio degli Anglin.



PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

Posiziona un segnalino Solitario a faccia in giù su ogni spazio del tracciato Esplorazione con una bandiera.



In ogni area della Capitale: posiziona 2 armi nello spazio più in alto e 1 arma nello spazio intermedio.

REGOLE AGGIUNTIVE

Le aree della Capitale con le armi non possono essere usate. Lo spazio più in basso di ogni area può essere utilizzato un qualsiasi numero di volte.

Per rendere gli spazi delle aree della Capitale utilizzabili rimuovi le armi. Le armi devono essere rimosse in ordine, dal basso verso l'alto. Rimuovi 1 arma svolgendo le seguenti azioni:

Raccogli un segnalino Solitario.

Ottieni il favore di una specie.



OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Almeno un indicatore Esplorazione, nel 3° round, deve trovarsi sull'ultimo spazio di un tracciato Esplorazione entro la fine della fase Introiti.

Posizionare almeno un avamposto commerciale su ogni tracciato Esplorazione.

CAPITOLO 5

Solitario



Con un esercito di abitanti al tuo fianco, ti metti in marcia e liberi gli Anglin catturati. Ora resta solo un'ultima sfida... avanzare per salvare le Terre Dimenticate dal colpo di stato del Consigliere!



PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

In questo capitolo usa tutti i segnalini Azione (3 per tipo).

Posiziona 1 cibo su tutti gli spazi con una bandiera del continente della foresta, 1 minerale su tutti gli spazi con una bandiera del continente del deserto e 1 arma su tutti gli spazi con una bandiera del continente del ghiacciaio.



Posiziona casualmente 3 segnalini Solitario a faccia in giù su ogni molo della plancia Guida.



Invece di mettere i segnalini Azione nel sacchetto, posizionali accanto al tabellone.



REGOLE AGGIUNTIVE

Nella fase Reclutamento, per reclutare le carte Abitante, scegli 4 segnalini Azione fra quelli disposti accanto al tabellone.

Quando un tuo indicatore Esplorazione avanza su uno spazio in cui si trova un segnalino Merce, raccoglilo, poi posiziona **immediatamente** il tuo indicatore Esplorazione sullo spazio con la bandiera precedente (o sullo spazio di partenza se hai raccolto il segnalino Merce sul primo spazio con la bandiera). Se devi avanzare ancora, parti da quella bandiera (o dallo spazio di partenza).

Se su un molo ci sono uno o più segnalini Solitario quando completi un ordine, rimuovi un segnalino Solitario e ottieni le sue ricompense oltre alle normali ricompense dell'ordine. Poi rivela 2 nuove carte Abitante da un mazzo a tua scelta.

Salta sempre la fase Ritorno (non riposizionare gli indicatori Esplorazione, non rimuovere i segnalini Azione dalla Capitale, non scartare le carte Abitante rivelate e non rivelare nuove carte).

OBIETTIVO DEL CAPITOLO

Rimuovere tutti i segnalini Solitario dai moli entro la fine della partita.