

REGOLAMENTO

OTYS

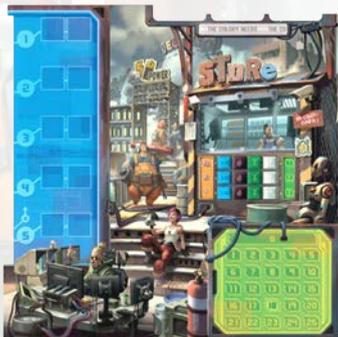


Metà del XXII secolo. Risultato di 300 anni di abusi, diniego e incoscienza, l'innalzamento del livello delle acque minaccia di inghiottire le ultime terre emerse. Per sopravvivere, le colonie superstiti devono riuscire a restare sopra il livello del mare, elevandosi sempre più in alto grazie all'apporto dei relitti del passato ripescati dagli eroi dei tempi moderni.

All'interno della colonia Otys, invia i tuoi sommozzatori più esperti negli abissi per recuperare i materiali più utili. Ognuno ha una sua specialità: spetta a te fare in modo che corrisponda ai bonus concessi dalla colonia. La riserva di ossigeno dei tuoi sommozzatori è limitata: gestisci con attenzione la loro risalita in superficie, senza dimenticare di migliorare la tua attrezzatura per superare la concorrenza!

MATERIALE

1 TABELLONE DI GIOCO / COLONIA



4 PLANCE DEL GIOCATORE / SETTORI DI RICERCA



32 CARTE CONTRATTO



Fronte



Retro

4 PEDINE SEGNAPUNTI, IN 4 COLORI



1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE



5 TESSERE SPONSOR, FRONTE-RETRO



Lato standard

Lato avanzato

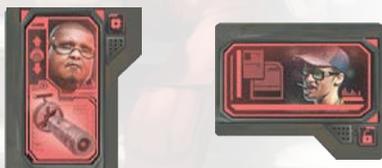
4 SERIE DI 8 TESSERE SOMMOZZATORE, FRONTE-RETRO



Sommozzatore non equipaggiato

Sommozzatore equipaggiato

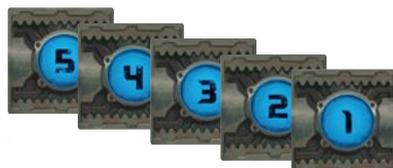
8 TESSERE TECNICO



Meccanico

Hacker

4 SERIE DI 5 SEGNALINI CHIAVE, IN 4 COLORI

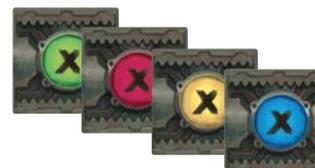


Fronte



Retro

16 SEGNALINI CHIAVE X, DI CUI 4 NEL COLORE DEI GIOCATORI



Fronte giocatore



Retro giocatore



Fronte neutro



Retro neutro

24 SEGNALINI BATTERIA



40 SEGNALINI CREDITO



I crediti rappresentano la moneta del gioco.

32 SEGNALINI RICOMPENSA, FRONTE-RETRO



Bonus immediato (fronte)



Bonus permanente (retro)



1 SACCHETTO DI STOFFA

80 CUBETTI RISORSA, IN 4 COLORI



Metalli

Piante

Carburanti

Tecnologie

E LE REGOLE DEL GIOCO!

PRESENTAZIONE DEI TABELLONI

Display della colonia

Spazi per le tessere Sponsor

Spazi per i segnalini Ricompensa

Spazi per le carte Contratto

Emporio

Classifica della colonia

COLONIA

SETTORE DI RICERCA

Spazi per le tessere Sommozzatore

Spazio per le Chiavi X

Spazi per le Chiavi

Tracciato del Meccanico

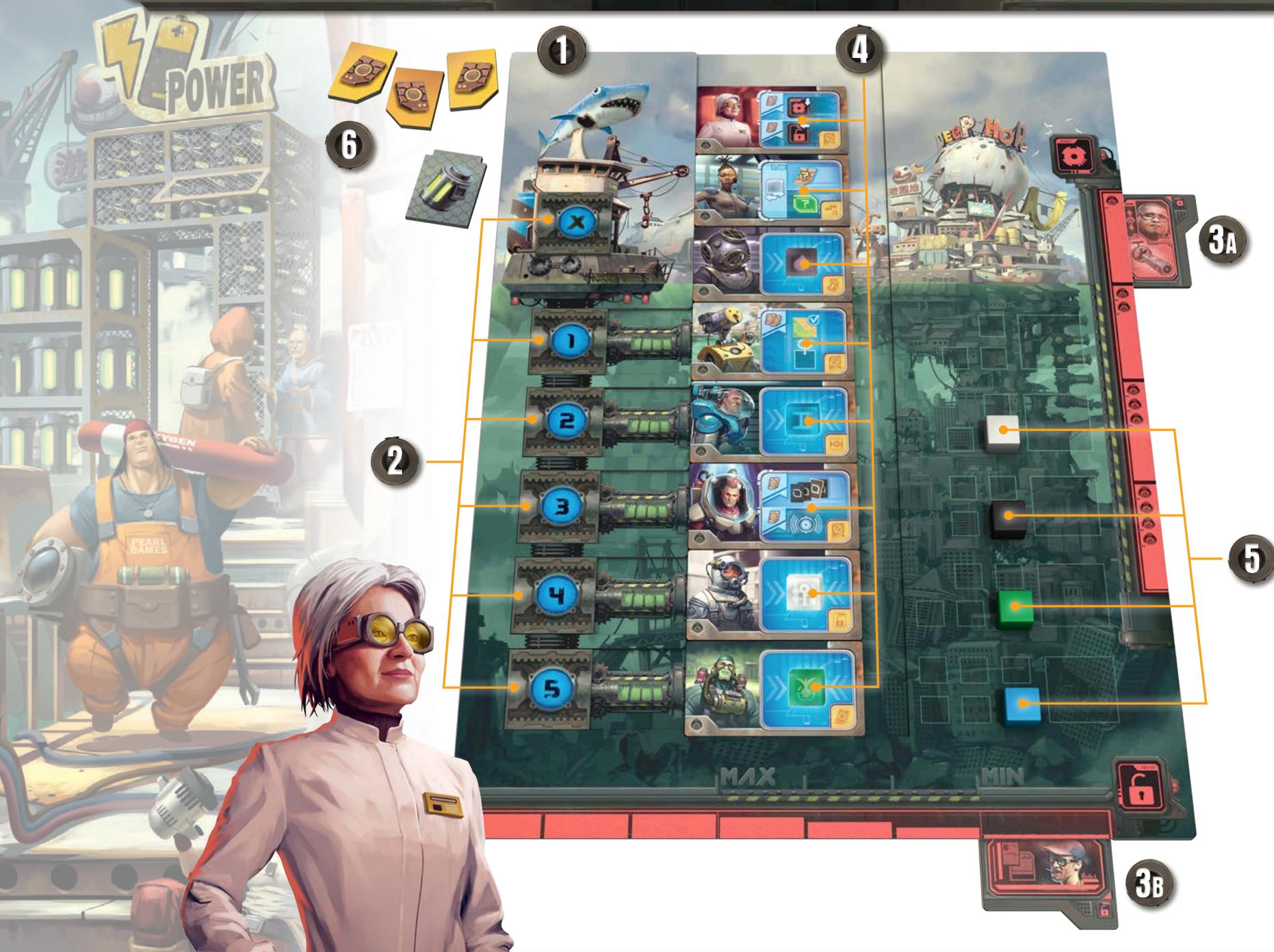
Zona di scavo

Spazi per i segnalini Ricompensa

Tracciato dell'Hacker



PREPARAZIONE DEL TUO SETTORE DI RICERCA



- 1 Prendi una plancia del giocatore del colore che preferisci e posizionala davanti a te: questo è il tuo Settore di ricerca.
- 2 Prendi il set di 5 segnalini Chiave del tuo colore (numerati da 1 a 5) e posizionali negli spazi corrispondenti della tua plancia del giocatore (per il momento i segnalini sono posizionati sul lato sinistro di tali spazi). Prendi inoltre il segnalino Chiave X del tuo colore e posizionalo sull'apposito spazio della tua plancia del giocatore.
- 3 Prendi le di 2 tessere Tecnico. **3A** Posiziona la tessera Meccanico a destra della tua plancia del giocatore e **3B** la tessera Hacker sotto alla tua plancia del giocatore, sulla posizione di partenza, come da illustrazione.
- 4 Prendi un set di 8 tessere Sommozzatore diverse e posizionale in modo casuale sulla tua plancia del giocatore, una dopo l'altra, a sinistra dell'apposito spazio, con il lato Sommozzatore non equipaggiato visibile.
- 5 Prendi 1 risorsa di ciascun tipo, poi posizionale una a caso su ciascuna delle tue zone di scavo, ad eccezione della zona 1.
- 6 Prendi 3 segnalini Credito e 1 segnalino Batteria e posizionali accanto alla tua plancia.

PREPARAZIONE DELLA COLONIA



- 1 Posiziona il tabellone Colonia al centro dell'area di gioco.
- 2 Posiziona i segnalini Credito, i segnalini Batteria e i cubetti risorsa accanto al tabellone a formare la riserva.
- 3 Metti tutti i segnalini Ricompensa nel sacchetto. Pesca poi 2 segnalini per ogni livello del display della colonia e posizionali sull'apposito spazio, con il lato fronte visibile.
- 4 Disponi casualmente le 5 tessere Sponsor nello spazio previsto, situato sulla sinistra del tabellone Colonia.
Nota: per le tue prime partite, utilizza solo il lato «standard» delle tessere. In seguito, determina casualmente il lato di ciascuna tessera con il quale giocare la partita.
- 5 Prendi 2 risorse di uno stesso tipo e 2 altre risorse diverse e posizionale, dall'alto verso il basso, sugli spazi dell'Emporio previsti per il loro tipo. Ad esempio: due metalli, una pianta e un carburante.
- 6 Mischia le carte Contratto e posizionale coperte vicino al tabellone per creare il mazzo Contratti. Quindi pesca le prime tre carte e posizionale a faccia in su in ciascuno degli spazi situati nella parte superiore del tabellone Colonia: questi saranno i contratti pubblici disponibili. Attenzione: in 2 giocatori, lascia sempre uno spazio contratto pubblico vuoto.
- 7 Forma una pila di segnalini Chiave X neutri e posizionala accanto al tabellone Colonia.
- 8 Posiziona le pedine segnapunti sulla casella 0 della Classifica della colonia.
Nota: le risorse, i Crediti e le Batterie sono da considerarsi disponibili in quantità illimitata.

SCOPO DEL GIOCO

Con l'aiuto della tua squadra di sommozzatori, esplorerai le rovine delle antiche città sommerse, alla ricerca di risorse utili al buon funzionamento della Colonia. Dovrai essere il più efficiente: le condizioni di fine partita si innescano non appena un giocatore raggiunge o supera 18 Punti Prestigio nella Classifica della colonia.

Nel corso della partita, potrai guadagnare Punti Prestigio:

- soddisfacendo contratti, pubblici o privati, raccogliendo le risorse necessarie;
- migliorando l'equipaggiamento dei tuoi sommozzatori;
- vendendo risorse all'Emporio;
- beneficiando dell'effetto di alcuni segnalini Ricompensa.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita di Otys si svolge in una serie di round. Si gioca uno dopo l'altro in senso orario. Il giocatore con la capacità polmonare più elevata prende il segnalino Primo giocatore e dà inizio alla partita. Questo giocatore conserva il segnalino Primo giocatore per tutta la partita.

Al tuo turno, **scegli uno dei tuoi segnalini Chiave disponibili** (ovvero uno di quelli che si trovano sulla tua plancia del giocatore), poi procedi come segue:

FASE 1

Sposta il segnalino Chiave che hai scelto di uno spazio verso destra in modo che venga a contatto con la tessera sommozzatore così facendo potrai **beneficiarne dell'effetto della tessera Sponsor** situata allo stesso livello sul display della colonia (vedi pagina 9 per i dettagli delle tessere Sponsor).

FASE 2

Sposta di nuovo il segnalino Chiave che hai scelto di uno spazio verso destra, spingendo così il sommozzatore situato a questo livello di profondità verso destra. Puoi così **attivare questo sommozzatore** (vedi pagina 10 e 11 per i dettagli delle tessere Sommozzatore).

FASE 3

Gira il tuo segnalino Chiave sull'altro lato e posizionalo sotto la tua plancia del giocatore, il più possibile verso sinistra (tale segnalino non è più disponibile). Infine, **fai risalire in superficie il sommozzatore attivato**: tale sommozzatore diventa il primo della fila, nella parte superiore della tua plancia del giocatore, facendo scorrere di conseguenza tutti i sommozzatori sorpassati di un livello verso il basso.

Nel posizionare il segnalino Chiave sotto la tua plancia del giocatore, se quest'ultimo incontra o ricopre la tua tessera Hacker, recupera automaticamente tutti i tuoi segnalini ad accezione di eventuali segnalini Chiave X neutri, che devi rimettere nella riserva. Riposiziona quindi i segnalini negli appositi spazi della tua plancia dopo averli rigirati sul lato attivo.

Nota: non sei mai obbligato a beneficiarne dell'effetto della tessera Sponsor né a svolgere l'azione del tuo sommozzatore.

Nota: gli effetti delle tessere Sponsor e Sommozzatore sono spiegati in dettaglio a pagina 9, 10 e 11 di questo regolamento.

Esempio

Fase 1 - Noemi sceglie il suo segnalino Chiave n.1: dapprima lo sposta di uno spazio verso destra, ma decide di non beneficiarne dell'effetto della tessera Sponsor situata allo stesso livello sul display della colonia (che le permetterebbe di recuperare un segnalino Chiave a scelta giocato in precedenza).

Fase 2 - Poi Noemi sposta il segnalino Chiave di un secondo spazio verso destra, spingendo così il sommozzatore che desidera attivare, ovvero il suo Ingegnere. Decide di utilizzare l'abilità dell'Ingegnere paga 1 Credito per migliorare il suo Meccanico. Ora i propulsori dei suoi sommozzatori avranno una capacità massima di spostamento pari a 2.



Fase 3 - Noemi termina il turno girando il suo segnalino Chiave n.1 e posizionandolo sotto la sua plancia. Poiché il segnalino Chiave incontra la tessera del suo Hacker, Noemi recupera immediatamente tutti i suoi segnalini Chiave (non ha segnalini Chiave X neutri). Infine, fa risalire il suo Ingegnere in superficie.

FASE 3



UTILIZZO DI UN SEGNALINO CHIAVE X

Puoi giocare un segnalino Chiave X (quello del tuo colore o uno neutro) in sostituzione di un tuo segnalino Chiave. In questo caso, invece di seguire la Fase 1, posizioni il segnalino Chiave X al livello desiderato, direttamente contro il lato sinistro della relativa tessera Sommozzatore, poi **devi** aggiornare il display della colonia facendo passare la tessera Sponsor dal livello 5 al livello 1 e spostando di uno spazio verso il basso le altre 4 tessere. Procedi poi come al solito, beneficiando – se lo desideri – dell'effetto della tessera Sponsor situata allo stesso livello sul display della colonia, per poi passare alle Fasi 2 e 3 descritte nella pagina precedente.

Nota:

- puoi posizionare un segnalino Chiave X su un livello, indipendentemente dal fatto che tu abbia o meno il segnalino Chiave di questo livello disponibile.
- al termine della Fase 3, il segnalino Chiave X deve essere girato e posizionato sotto la tua plancia nel tracciato dell'Hacker, proprio come avviene per gli altri segnalini Chiave.



UTILIZZO DEI SEGNALINI BATTERIA

- Durante la Fase 1 puoi spendere 1 segnalino Batteria per **attivare il propulsore** di uno dei tuoi sommozzatori, spostandolo verso l'alto o verso il basso di un numero di livelli minore o uguale all'abilità del tuo Meccanico. Muovi tutte le altre tessere sommozzatore (in alto o in basso) per creare lo spazio necessario al tuo sommozzatore in movimento.
- Durante la Fase 3 puoi spendere 1 segnalino Batteria per **attivare la riserva di ossigeno** di uno dei tuoi sommozzatori, così facendo questo sommozzatore non dovrà risalire in superficie, quindi sposta indietro la tessera sommozzatore nel suo spazio.

Nota: è consentito spendere più segnalini Batteria durante la stessa Fase.

Esempio

Fase 1 - Paola sceglie il suo segnalino Chiave X al posto del suo segnalino Chiave n. 2 che ha già giocato. Posiziona quindi il segnalino Chiave X nel livello 2 e aggiorna immediatamente il display della colonia: fa passare la tessera Sponsor dal livello 5 al livello 1 e fa scorrere di uno spazio verso il basso le altre 4 tessere. Paola beneficia dell'effetto della tessera Sponsor situata allo stesso livello sul display della colonia: sceglie di recuperare il suo segnalino Chiave n.4.

Fase 2 - Paola sposta poi questo segnalino Chiave di uno spazio verso destra e attiva il suo Esperto di Carburanti: prende 1 carburante (nero) e lo posiziona nella zona di scavo di fronte alla quale si trova il suo Esperto. Poiché si tratta di un sommozzatore equipaggiato, ottiene anche 1 segnalino Batteria.

Fase 3 - Paola termina il suo turno girando il segnalino Chiave X e posizionandolo sotto la sua plancia. Poi fa risalire il suo Esperto di Carburanti in superficie.

FASE 1



Esempio

Fase 1 - Lucia sceglie il suo segnalino Chiave n. 4, lo sposta dapprima di uno spazio verso destra per utilizzare l'effetto della tessera Sponsor situata allo stesso livello sul display della colonia: ottiene immediatamente 1 Credito. Decide poi di spendere 1 segnalino Batteria per attivare il propulsore di uno dei suoi sommozzatori: sposta quindi il suo Esperto di Metalli di 2 livelli verso il basso (la sua capacità massima di spostamento è pari a 3) prima di far scorrere verso l'alto i suoi sommozzatori sorpassati.

Fase 2 - Lucia sposta il segnalino Chiave di un secondo spazio verso destra e attiva il suo Esperto di Metalli: prende 1 metallo (blu) dalla riserva e lo posiziona nella zona di scavo di fronte alla quale si trova il suo Esperto.

Fase 3 - Lucia termina il suo turno girando il segnalino Chiave n. 4 e posizionandolo sotto la sua plancia, poi decide di spendere un segnalino Batteria per attivare la riserva di ossigeno del suo Esperto di Metalli per evitare che risalga in superficie.

FASE 1



DOPO LO SPOSTAMENTO



FASE 3

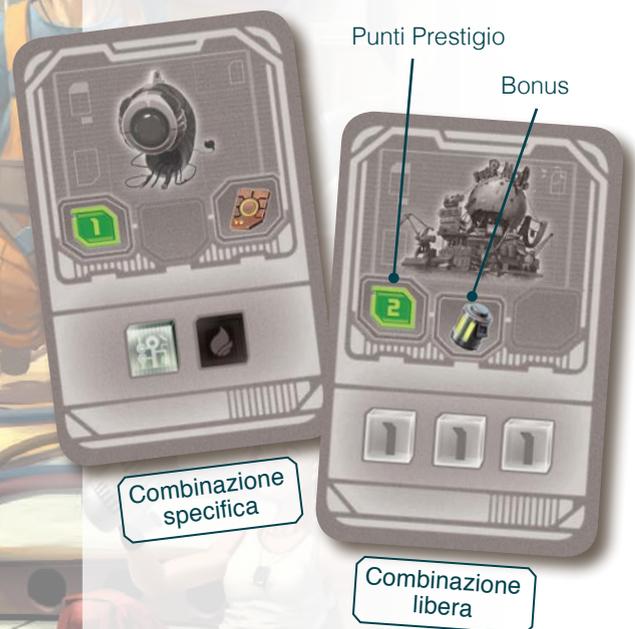


SODDISFARE UN CONTRATTO

Nel momento in cui in una zona di scavo (non necessariamente quella in cui il tuo sommozzatore ha agito) hai accumulato le Risorse indicate su una delle tue carte Contratto (contratto privato) o su una delle carte Contratto comuni (contratto pubblico), puoi – se lo desideri – soddisfare tale contratto. Ciò non conta come azione: puoi soddisfare più di un contratto durante uno stesso turno di gioco.

Soddisfare un contratto, pubblico o privato, ti permette di ottenere da 1 a 5 Punti Prestigio, che verranno assegnati immediatamente nella Classifica della colonia. Le risorse utilizzate per soddisfare un contratto vengono rimesse nella riserva. Se hai altre Risorse nella stessa zona, queste rimangono dove si trovano. La carta Contratto viene scartata. Se tale carta proviene dai contratti pubblici, sostituiscila immediatamente con la prima carta del mazzo.

Nota: ci sono 5 livelli nel proprio settore di ricerca, e ciascuno ha una differente profondità. Il numero di spazi risorse di ogni livello è differente e aumenta con l'aumentare della profondità (3 spazi per i livelli 1 e 2, quattro per il livello 3, cinque per il livello 4 e sei per il livello 5). Quindi alcuni contratti potranno essere soddisfatti solo a certi livelli di profondità.



Esempio

Fase 1 - Roberto sceglie il suo segnalino Chiave n. 5, lo sposta dapprima di uno spazio verso destra per ottenere l'effetto della tessera Sponsor corrispondente: ottiene immediatamente 1 segnalino Batteria.

Fase 2 - Quindi **Roberto** sposta il segnalino Chiave di un secondo spazio verso destra e attiva il suo Esperto di Piante: ottiene 1 pianta (verde) dalla riserva e la posiziona nella zona di scavo di fronte alla quale si trova il suo Esperto. **Roberto** possiede ormai in questa zona di scavo tutte le risorse necessarie a soddisfare un contratto: decide di soddisfarlo per ottenere 3 Punti Prestigio e scarta quindi 1 metallo (blu) e 2 piante (verde).

Fase 3 - Roberto termina il suo turno girando il segnalino Chiave n. 5 e posizionandolo sotto la sua plancia. Poi fa risalire il suo Esperto di Piante in superficie.



I VARI TIPI DI CARTE CONTRATTO

Esistono due tipi di carte Contratto:

- quelle che richiedono una **combinazione specifica** di Risorse;
- quelle che richiedono una **combinazione libera** di Risorse.

Nota: alcune carte Contratto ti permettono di ottenere un bonus quando le soddisfi. A seconda delle indicazioni delle carte, puoi ottenere dalla riserva: 1 Credito, 1 Batteria o 1 Credito e 1 Batteria.

Combinazione specifica

Per soddisfare questo tipo di contratto, devi raccogliere nello stesso livello della tua zona di ricerca le Risorse indicate sulla carta.

Combinazione libera

Per soddisfare questo tipo di contratto, devi raccogliere nello stesso livello della tua zona di ricerca il numero di Risorse richieste dal contratto: Puoi scegliere il colore delle Risorse, ma devono essere differenti per il numero indicato.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore raggiunge o supera 18 Punti Prestigio nella Classifica della colonia, si prosegue fino al termine del round in corso, in modo che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di volte. Dopodiché, il giocatore che possiede il maggior numero di Punti Prestigio è dichiarato vincitore. In caso di parità, vince il giocatore che possiede più risorse nelle sue zone di scavo. In caso di ulteriore parità, i giocatori in questione condivideranno la vittoria e potranno rituffarsi in una nuova partita!

Nota: i Crediti, le Batterie e le Risorse ancora in possesso dei giocatori a fine partita non forniscono ulteriori Punti Prestigio.

ELEMENTI DEL GIOCO

LE TESSERE SPONSOR

Le tessere Sponsor sono fronte-retro. Il fronte corrisponde al lato «standard», che ti consigliamo di utilizzare nelle prime partite. Il retro corrisponde al lato «avanzato» , che ti consigliamo di utilizzare solo dopo aver familiarizzato con il gioco. In questo caso, in fase di preparazione iniziale, determina casualmente il lato di ciascuna tessera con il quale giocare la partita.

Nota: la particolare combinazione delle tessere Sponsor può incidere fortemente sullo svolgimento della partita. Analizza bene la combinazione prima di dare inizio alla partita.

LATO STANDARD



SPONSOR 1

Lato standard: ottieni 1 Credito.

Lato avanzato: non spendere crediti per utilizzare l'abilità del tuo Commerciante, Spia, Ingegnere o Esploratore.

Nota: non spendi crediti per utilizzare l'abilità della tua Spia e attivare il sommozzatore di un avversario, ma devi in ogni caso pagare il costo per attivare l'abilità del sommozzatore dell'avversario.

LATO AVANZATO



SPONSOR 2

Lato standard: svolgi 2 volte l'azione del tuo sommozzatore.

Nota: puoi svolgere una prima azione, poi soddisfare un contratto prima di svolgere la tua seconda azione.

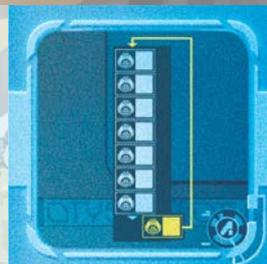
Lato avanzato: usa l'effetto di uno dei 2 segnalini Ricompensa che si trovano nello stesso livello del display della Colonia. Se il sacchetto è vuoto, rimettici dentro tutti i segnalini scartati prima di continuare a pescare per completare gli spazi.



SPONSOR 3

Lato standard: recupera un segnalino Chiave o Chiave X già giocato (soltanto uno del tuo colore, non uno neutro). Dopo averlo girato sul lato attivo, rimetti il segnalino recuperato sull'apposito spazio della tua plancia. Poi, se necessario, fai scorrere verso sinistra i segnalini che si trovano a destra del segnalino recuperato, per colmare lo spazio vuoto lasciato da questo sul tracciato dell'Hacker.

Lato avanzato: fai risalire il tuo sommozzatore situato al livello 5, facendo così scorrere tutti gli altri sommozzatori di un livello verso il basso.



SPONSOR 4

Lato standard: paga 2 crediti e gira la tessera Sommozzatore che attivi in questo turno sul lato Sommozzatore equipaggiato. **Ottieni 1 Punto Prestigio.**

Lato avanzato: paga 2 crediti e gira una delle tre tessere Sommozzatore in superficie sul lato Sommozzatore equipaggiato. **Ottieni 1 Punto Prestigio.**



SPONSOR 5

Lato standard: ottieni 1 segnalino batteria.

Lato avanzato: ottieni 1 segnalino batteria o spendi 1 segnalino batteria per spostare una risorsa a tua scelta. Puoi spostarla dal livello in cui si trova il tuo sommozzatore attivato verso qualsiasi livello della tua plancia o viceversa, purché vi sia uno spazio libero in questa zona.



LE TESSERE SOMMOZZATORE

All'inizio della partita, ogni sommozzatore della tua squadra ha un'abilità base. Nel corso della partita, puoi migliorare i tuoi sommozzatori girando la tessera relativa sul lato Sommozzatore equipaggiato. Il lato migliorato rappresenta un sommozzatore meglio equipaggiato e con un'abilità migliorata rispetto a quella di partenza.

Nota:

- ogni volta che giri un sommozzatore sul lato Sommozzatore equipaggiato mediante la tessera Sponsor 4, ottieni 1 Punto Prestigio;
- sul lato Sommozzatore non equipaggiato di una tessera Sommozzatore è indicato il bonus che è possibile ottenere una volta che il sommozzatore sarà equipaggiato (guarda l'icona nell'angolo in basso a destra).



Questi 4 sommozzatori ti permettono di trovare le risorse di cui sono specializzati: metalli (blu), piante (verde), carburanti (nero) o tecnologie (bianco).

Abilità del Sommozzatore non equipaggiato

Ogni Esperto trova una risorsa del proprio colore e la posiziona nella zona di scavo corrispondente al livello di profondità in cui si trova. Ogni livello ha un numero limitato di spazi di immagazzinamento. Se tutti questi spazi sono già occupati, devi prima liberare degli spazi per poterci in seguito posizionare nuove risorse (ad esempio, vendendo una risorsa con l'aiuto della tua Commercianta all'Emporio; non è consentito «scartare» una risorsa).

Abilità del Sommozzatore equipaggiato

Ogni Esperto, **oltre** a trovare una risorsa del proprio colore, ti concede il seguente bonus.

- Esperto di Metalli: ottieni 1 segnalino Chiave X neutro.
- Esperto di Piante: ottieni 1 segnalino Credito.
- Esperto di Carburanti: ottieni 1 segnalino Batteria.
- Esperto di Tecnologie: recupera 1 segnalino Chiave o Chiave X già giocato (soltanto uno del tuo colore, non uno neutrale). Dopo averlo girato sul lato attivo, rimetti il segnalino recuperato sull'apposito spazio della tua plancia. Poi, se necessario, fai scorrere verso sinistra i segnalini che si trovano a destra del segnalino recuperato, per colmare lo spazio vuoto sul tracciato dell'Hacker.

Nota: prendere una risorsa e/o a beneficiare di un bonus è sempre opzionale.



La Commercianta ti permette di interagire con l'Emporio.

Abilità del Sommozzatore non equipaggiato

La Commercianta ti permette di vendere o di acquistare una risorsa dall'Emporio. Che tu stia vendendo o comprando, devi sempre verificare il prezzo dell'Emporio per determinare il valore della risorsa che vuoi vendere o comprare.

In caso di vendita, la risorsa venduta deve provenire dalla zona di scavo di fronte alla quale si trova la tua Commercianta. Posiziona la risorsa venduta sulla casella libera più in alto della colonna dell'Emporio dedicata a questa risorsa. Se tutti gli spazi dell'Emporio corrispondenti a questa risorsa sono già occupati non è possibile vendere. Puoi scegliere di ottenere o dei crediti (valore indicato a sinistra dell'Emporio) o dei Punti Prestigio (valore indicato a destra dell'Emporio). In ogni caso, il valore ottenuto è indicato in corrispondenza della linea dove hai posizionato la risorsa: il numero di Crediti è indicato a sinistra e il numero di Punti Prestigio a destra.

Nota: solo gli spazi della linea più alta dell'Emporio ti permettono di ottenere Punti Prestigio.

In caso di acquisto, posiziona la risorsa acquistata su uno spazio libero della zona di scavo di fronte alla quale si trova la tua Commercianta. Se tutti gli spazi della tua zona di scavo sono occupati o se non ci sono più risorse disponibili nell'Emporio non è possibile acquistare. Il prezzo di acquisto è indicato in corrispondenza della linea dove hai preso la risorsa. Per acquistare una risorsa puoi pagare solo con i crediti (per il valore indicato a sinistra dell'Emporio).

Abilità del Sommozzatore equipaggiato

La Commercianta ti permette ora:

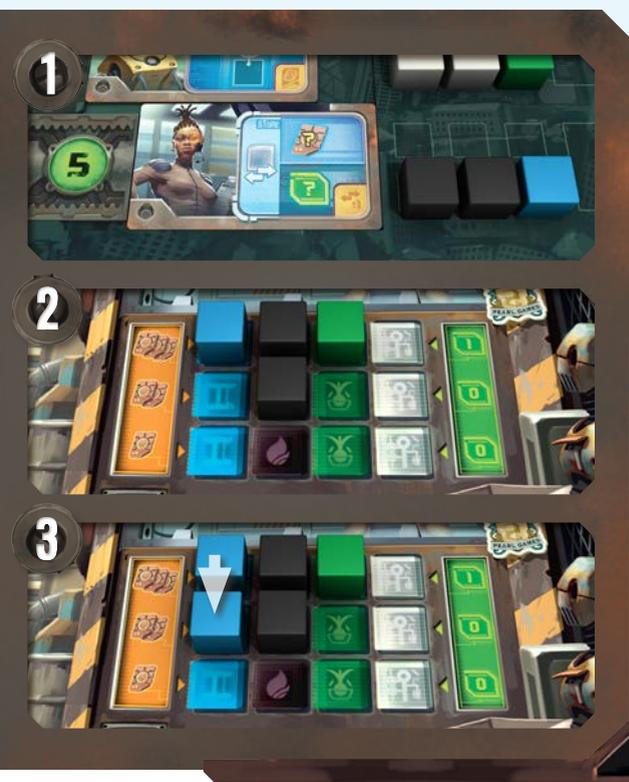
- di ottenere 1 Credito o 1 Punto Prestigio in più quando vendi una risorsa;
- di pagare 1 Credito in meno quando acquisti una risorsa.

Nota: puoi ottenere o Crediti, o Punti Prestigio. Non è possibile scegliere una combinazione delle due cose quando attivi la Commercianta. Tutti gli spazi dell'Emporio ti danno ora la possibilità di ottenere Punti Prestigio.

Esempio

La Commercianta di **Paola** si trova al livello 5, dove ha già trovato 1 metallo (blu) e 2 carburanti (nero). Dato l'attuale valore del metallo e del carburante all'Emporio, la vendita del suo metallo è più interessante di quella di uno dei suoi carburanti: frutta infatti 2 Crediti (contro 1 solo Credito per il carburante). Paola ottiene quindi 2 Crediti e colloca il suo metallo sulla seconda casella dell'Emporio destinata ai metalli, in quanto la prima è già occupata. Se Paola avesse scelto di acquistare una risorsa, 1 metallo (blu) o 1 pianta (verde) le sarebbe costato 3 crediti, contro soltanto 2 crediti per 1 carburante (nero). Invece, non avrebbe potuto acquistare 1 tecnologia (bianco), poiché non sono disponibili risorse di questo tipo all'Emporio. Se avesse avuto 1 tecnologia (bianco) al livello 5, avrebbe potuto venderla per ottenere 3 Crediti o 1 Punto Prestigio.

Riprendendo l'esempio precedente, Paola potrebbe ora vendere uno dei suoi metalli per 3 Crediti o per 1 Punto Prestigio.





La Spia ti permette di ottenere contratti privati o di utilizzare i sommozzatori della concorrenza.

Abilità del Sommozzatore non equipaggiato

Quando vuoi pescare delle carte Contratto, paga 1 Credito alla riserva, poi pesca 4 carte Contratto. Scegli una carta di quelle pescate (prendila in mano senza mostrarla ai tuoi avversari) e rimetti le altre carte sotto il mazzo.

Se vuoi utilizzare un sommozzatore di una squadra avversaria (quella alla tua destra o alla tua sinistra), paga 1 Credito alla riserva e attiva il sommozzatore avversario che si trova allo stesso livello di profondità della tua Spia. Il sommozzatore avversario agisce sempre sulla tua plancia, quindi non è possibile copiare una Spia avversaria per utilizzare il sommozzatore di un giocatore non vicino.

Nota: il sommozzatore attivato della squadra avversaria non risale in superficie, contrariamente alla tua Spia. Se il sommozzatore concorrente utilizzato è un Ingegnere, una Commerciante, una Spia o un Esploratore, devi pagare normalmente gli eventuali costi.

Variante dell'autore: con questa variante, il sommozzatore attivato della squadra avversaria risale in superficie come la tua Spia. Come compenso, paga 1 Credito al giocatore avversario e non alla riserva. Il giocatore avversario può tuttavia spendere un segnalino Batteria per impedire la risalita del suo sommozzatore.

Abilità del Sommozzatore equipaggiato

Non devi più spendere Crediti per svolgere un'azione con la Spia.



L'Ingegnere ti permette di migliorare le competenze dei tuoi due Tecnici.

Abilità del Sommozzatore non equipaggiato

L'Ingegnere ti consente, pagando 1 Credito alla riserva, di migliorare le competenze o del tuo Meccanico o del tuo Hacker.

Migliorare il tuo Meccanico: sposta la tua tessera Meccanico di uno spazio verso il basso. Il numero di fronte alla posizione che occupa la tua tessera Meccanico indica la tua capacità massima di spostamento quando utilizzi un segnalino Batteria per attivare il propulsore di uno dei tuoi sommozzatori. Ricorda che all'inizio della partita la tua capacità di spostamento è pari a 1.

Migliorare il tuo Hacker: sposta la tua tessera Hacker di uno spazio verso sinistra. Più la tua tessera Hacker si sposta verso sinistra, più rapidamente sarai in grado di recuperare automaticamente i tuoi segnalini Chiave a fine turno.

Nota:

- è possibile far avanzare ciascuno dei tuoi Tecnici fino a un massimo di tre volte;
- se facendo avanzare la tua tessera Hacker devi ricoprire un segnalino Chiave, fai prima scorrere tutti i segnalini verso sinistra e prosegui poi il tuo turno. A fine turno, recupera come al solito tutti i tuoi segnalini.

Abilità del Sommozzatore equipaggiato

Non devi più spendere Crediti per svolgere un'azione con l'Ingegnere.



L'Esploratore ti permette di prendere segnalini Ricompensa dal display della colonia.

Abilità del Sommozzatore non equipaggiato

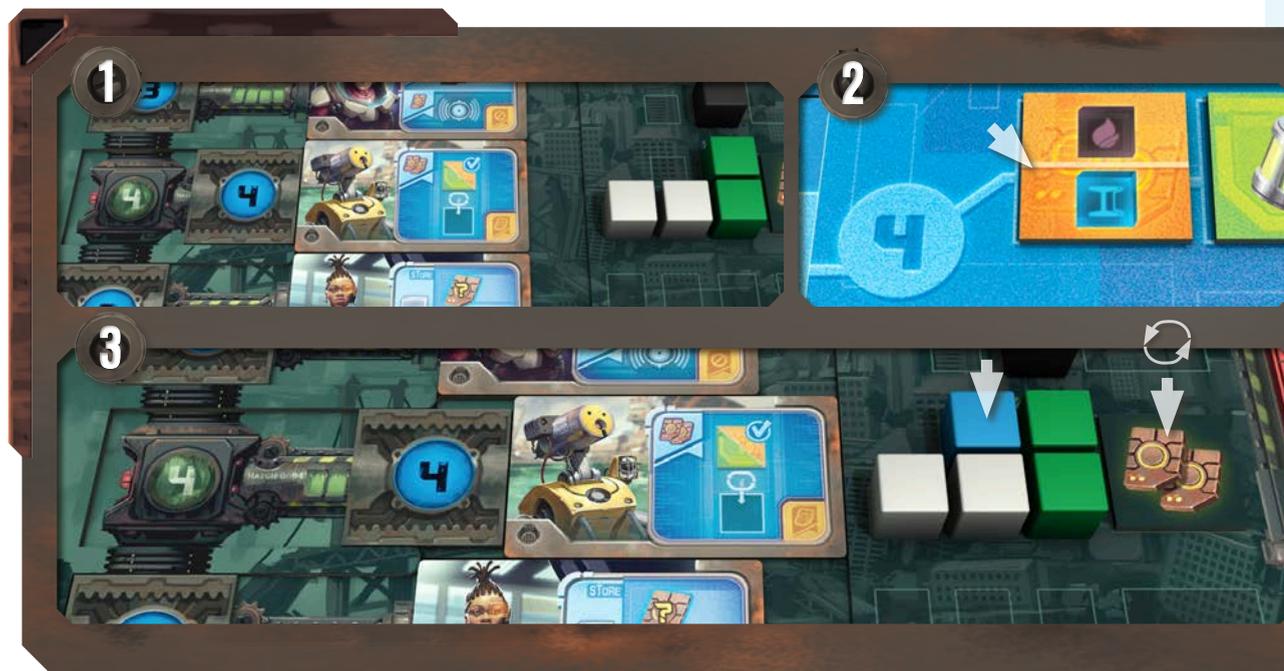
L'Esploratore ti permette, pagando 2 Crediti alla riserva, di prendere dal display della colonia uno dei due segnalini Ricompensa situati al suo stesso livello e di ottenerne il bonus immediato (indicato sul fronte). Gira poi il segnalino sul retro e posizionalo sull'apposito spazio della tua plancia del giocatore, allo stesso livello di profondità del tuo Esploratore. Durante la partita, ogni volta che soddisfi un contratto a questo livello di profondità potrai beneficiare del bonus permanente di questo segnalino (indicato sul retro). (vedi pagina 12 per i dettagli dei segnalini Ricompensa)

Nota:

- per posizionare un segnalino Ricompensa su uno spazio già occupato, devi prima scartare il segnalino già presente;
- sostituisci immediatamente il segnalino Ricompensa recuperato dal display della colonia con un nuovo segnalino pescato dal sacchetto, in modo tale da avere sempre 2 segnalini disponibili per ogni livello. Se il sacchetto è vuoto, rimettici dentro tutti i segnalini scartati prima di continuare a pescare per completare gli spazi.

Abilità del Sommozzatore equipaggiato

Paga solo 1 Credito per svolgere un'azione con l'Esploratore.



Esempio

L'esploratore di **Paola** si trova al livello 4. **Paola** paga 2 crediti per attivarlo e poter prendere uno dei due segnalini Ricompensa del livello 4 del display della colonia. Il primo segnalino le permetterebbe di ottenere 1 metallo (blu) o 1 carburante (nero), mentre il secondo le permetterebbe di ottenere 1 segnalino Batteria. Prende il primo segnalino e opta per 1 metallo (blu), che posiziona al livello 4 della sua plancia del giocatore. Poi gira il segnalino sul retro e lo posiziona sull'apposito spazio al livello 4 della sua plancia del giocatore. D'ora in poi, ogni volta che soddisferà un contratto a questo livello, **Paola** guadagnerà 2 Crediti oltre al guadagno legato al soddisfacimento del contratto.

I SEGNALINI RICOMPENSA

Bonus immediato (fronte)

Puoi ottenere questo bonus mediante l'azione dell'Esploratore o mediante la tessera Sponsor 2 (lato avanzato).

Nota: il colore di fondo del fronte di una tessera indica il bonus permanente presente sul retro della tessera: arancione (2 Crediti) o verde (1 Punto Prestigio).



Ottieni 1 risorsa a scelta di uno dei 2 colori indicati. Posizionala su uno spazio libero della zona di scavo situata allo stesso livello del tuo segnalino Chiave attivo.



Ottieni 1 segnalino Batteria.



Pesca 4 carte Contratto, scegline una e rimetti le altre tre sotto il mazzo.



Gira la tessera Sommozzatore che preferisci sul lato Sommozzatore equipaggiato. Non ricevi alcun Punto Prestigio.



Ottieni 1 Punto Prestigio.

Bonus permanente (retro)

Puoi ottenere questo bonus ogni volta che realizzi un contratto al livello di profondità in cui si trova questo segnalino. Posizionare uno di questi segnalini è possibile solo mediante l'azione dell'Esploratore.



Ottieni 2 Crediti.



Ottieni 1 Punto Prestigio.



CLAUDE LUCCHINI

PAUL MAFAYON

RICONOSCIMENTI E RINGRAZIAMENTI

Autore: Claude Lucchini • **Illustrazioni:** Paul Mafayon

Regolamento francese: Sébastien Dujardin, Renaud Eloy • **Traduzione:** Riccardo Bianchini • **Revisione:** Silvio Negri-Clementi

Distribuito in Italia da: Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - Milano 20122. Per maggiori informazioni info@pendragongamestudio.com o www.pendragongamestudio.com/it - Codice interno PG033

Pubblicato da: Pearl Games, 4a, rue Bas Forest, 7911 Frasnès - Belgique e Libellud, 23 rue Alsace-Lorraine, 86000 Poitiers - France

CLAUDE LUCCHINI: Grazie alle canaglie della Yaute e in particolare a Yaelle e Romain, ispiratrice (eh sì!) e aspiratore di onde positive: meriterebbero una medaglia! Un grazie di cuore ad Alessandro per aver osato tuffarsi a capofitto, a Sébastien per aver portato Otys in acque dove non toccavo più; e alle mie due Sirene con la S maiuscola che sono la mia bombola d'ossigeno quotidiana. E poi... quale onore essere il primo discendente di «Pearlud»!

PEARL GAMES: Grazie a Libellud per l'opportunità di sviluppare questo magnifico gioco e per il piacere di questa collaborazione! Grazie a Noémie Dujardin, Madeline Dujardin, Anaëlle Dujardin, Etienne Vienne, Etienne Soubeyran, Julian Allain, Shadi Torbey, François e Muriel, Nathan Morse, Christelle Lepard, Emmanuel Barrière e a tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione di questo progetto.

Team LIBELLUD: L'esperienza della coedizione riserva non poche sorprese ed è ricca di scambi appassionati. Grazie alla squadra Pearl Games per l'entusiasmo e il dinamismo profuso in questo progetto. Pieno di vita e di ambizioni, Otys naviga lontano dalle acque che sono solite solcare le due case editrici, nella buona e nella buona sorte. Grazie Sébastien. Grazie Renaud.

Playtester Libellud: Adrien Baudet, Léontine Cand, Paul Ferret, Hervé Florentin, Judith Mabire, Stico, Arnaud Astruc, François Lhoumeau, Iris Giffard, Tristan Pietropaoli.

ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Tutti i diritti riservati. Made in China