

An artistic illustration of an ice cave. A large, bright beam of light from a skylight illuminates the scene. Two figures are rappelling down a rope in the center, with spotlights from above highlighting them. At the bottom, a figure in a heavy winter coat and hat stands on a rocky outcrop, looking up. The cave walls are jagged and translucent blue.

ICE

SECONDA • EDIZIONE

• **MANUALE DELL'ESPLORATORE** •



Neve fin dove arriva lo sguardo...

In questo universo ghiacciato sferzato da venti intensi, una Città resiste. Ogni anno, durante la stagione del sole, le Gilde della Città organizzano delle spedizioni. Obiettivo: la Valle dei Nuuka, dove potrebbero essere seppelliti i resti di un'antica civiltà. In cerca di risposte, prestigio o ricchezze, ogni Gilda è spinta dai propri scopi. Guida la tua spedizione, realizza scavi archeologici e rinviени gli Artefatti. La tua Gilda non deve rimanere indietro...

La Città conta su di te!

(• 1-5 Esploratori • 90 min • 14+ •)

Indice

Regole della Spedizione

Scopo del Gioco	2
Componenti	2
Preparazione	4
Svolgimento del gioco	6
Azioni	8
Artefatti	12
Azulia, la Città dei Nuuka	14
Punti Prestigio e Carte	14
Fine del Gioco	15
Modalità Esperto	16
Varianti	18

Equipaggiamenti della Spedizione

Plance Gilda	20
Tessere Neve	22
Tessere Artefatto	24
Carte Registro	26
Carte Decreto	27
Carte Richiesta	28
Lista delle Richieste	29
Glossario	30
FAQ	31
This Way! Link e Community	32
Crediti e Ringraziamenti	33
Simboli	36

Scopo del Gioco

In qualità di Leader di una Spedizione che rappresenta una Gilda, guiderai una squadra di Archeologi che scaverà, strato dopo strato, nelle profondità di questo mondo ghiacciato per portare alla luce preziosi Artefatti di un'epoca remota.

Avrai solo 4 giorni per soddisfare le numerose richieste della città! Il Leader della Spedizione che ritornerà con le scoperte più grandi otterrà fama e gloria per la propria Gilda, vincendo la partita!

Componenti

COMPONENTI PER I GIOCATORI

5 Plance Gilda



1 Segnalino Incandescente



10 Pedine Giocatore



2 segnalini Uncino Solcaghiacci



5 Pedine Leader

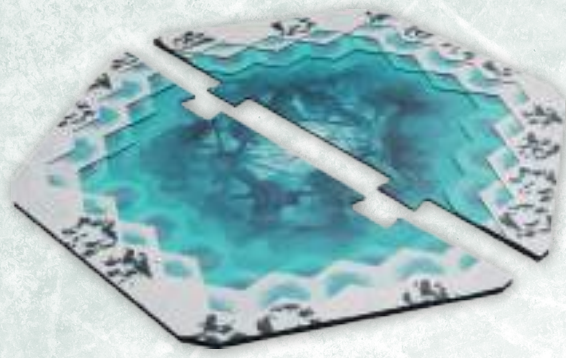


5 Segnalini Campo Base



COMPONENTI DEL GIOCO

1 Plancia di gioco in due parti



112 Tessere

48 Tessere Neve

1 Tessera Accampamento



12 tessere Vuote



12 tessere Tunnel



11 tessere Nunatak 12 tessere Crepaccio



37 tessere Artefatto Superficiale



27 tessere Artefatto Abissale



45 Archeologi



2 segnalini Campo Base Neutro



1 segnalino Giorno



73 carte

10 carte Registro



9 carte Decreto



54 carte Richiesta



25 segnalini Ricerca



1 segnalino Primo Giocatore



1 Tabella Segnapunti



5 segnalini Progetto



35 segnalini PP



4 segnalini Movimento Rapido



5 segnalini Benedizione



1 Indicatore Maledizioni



10 segnalini Maledizione (Chiari e Scuri)



5 Carte Aiuto



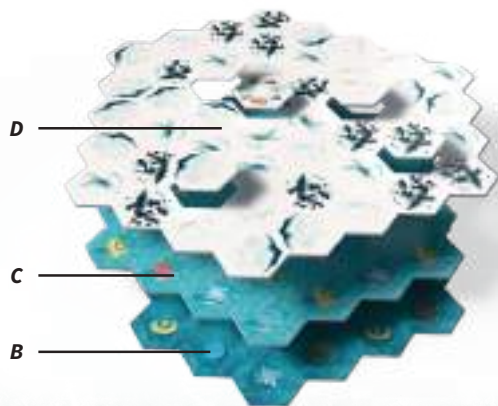
PREPARAZIONE

Plancia di Gioco e Tessere

Mischia le tessere Artefatto Abissale, le tessere Artefatto Superficiale e le tessere Neve in pile diverse.

Nota dell'Autore: ricordati di mischiare le tessere alla fine della partita prima di metterle via, così non dovrai farlo all'inizio della prossima.

- Assembla le due parti della **Plancia**; lo strato inferiore rappresenta Azulia, la città dei Nuuka.
- Posiziona casualmente le 27 tessere **Artefatto Abissale** coperte, formando il primo strato.
- Posiziona casualmente le 37 tessere **Artefatto Superficiale** coperte, formando il secondo strato.
- Posiziona casualmente le 48 tessere **Neve**, coperte nello strato superiore. Posiziona la **tessera Accampamento** in uno dei 3 posti centrali. Questo strato sarà quello più superficiale dell'area di gioco.



Alcuni Navigatori di ritorno dalle proprie avventure hanno riportato descrizioni di strane costruzioni e oggetti, che potrebbero essere opera dei Nuuka. Ciò ha marcato l'inizio dell'era delle grandi spedizioni a bordo delle maestose navi solcaghiacci. Queste spedizioni si svolgono con carattere annuale, durante i quattro giorni del solstizio d'estate, quando le temperature raggiungono straordinariamente i +4°C.

Preparazione degli Elementi Condivisi

- Mischia le carte **Registro** formando un mazzo coperto.



Per la tua prima partita è consigliato non utilizzare le carte Registro.

Legenda del Manuale

Nel manuale useremo i seguenti termini:

- Punti Esplorazione (PE)** (P), permettono di eseguire Azioni. Corrispondono ai "punti azione" del giocatore.
- Punti Prestigio (PP)** (S), corrispondono ai "punti vittoria" del giocatore.
- Esploratori**, sono i **Leader della Spedizione** (o Leader) e gli **Archeologi**.

Inoltre troverai delle note sul gioco in colori diversi:

Storia: immergiti nel mondo di ICE

Primi Passi: per le tue prime partite

Codice dell'Esplorazione: regole importanti

Esempio: dettagli sulle meccaniche di gioco

Note dell'autore: consigli di strategia

- Posiziona un Archeologo su ognuna delle tessere Tunnel.
- Posiziona **1 Campo Base Neutro** e **1 Archeologo** sulla tessera Accampamento. Se stai giocando con 5 giocatori posiziona solo l'Archeologo e non il Campo Base Neutro.
- Posiziona il **segnalino Giorno** sullo spazio 1 dell'Indicatore dei Giorni.
- Crea **riserve** da cui pescare con i seguenti oggetti: Archeologi rimanenti, Segnalini Progetto, Segnalini Ricerca e segnalini PP. Se giocate in 1, 2 o 3 aggiungete l'ultimo Campo Base Neutro alla riserva.
- Mischia le **carte Decreto** e posizionate 3 scoperte vicino alla plancia di gioco. Riponi le altre carte Decreto nella scatola, non serviranno per questa partita.
- Mischia le **carte Richiesta** formando un mazzo coperto. Le carte Richiesta scartate formeranno una pila accanto al mazzo.



Preparazione per ogni Giocatore

- L.** Ognuno sceglie una **Plancia Gilda** e la mette di fronte a sé. *Per la Gilda Incandescente e Solcaghiacci posiziona i segnalini corrispondenti nella rispettiva area.*
Per la Gilda dei Foraggiatori posiziona 2 Archeologi nelle rispettive aree della Plancia Gilda.
- M.** Ognuno prende le proprie pedine **Leader della Spedizione** e **Giocatore** e il proprio segnalino **Campo Base**.
- N.** Ogni giocatore prende i **segnalini Punti Prestigio** iniziali della propria Gilda.

Per la tua prima partita non considerare le abilità della Gilda e quindi non prendere i segnalini Incandescente e Uncino Solcaghiacci. Inoltre ogni giocatore comincia con 2 segnalini PP invece di quelli indicati sulla propria Plancia Gilda.

- O.** In una partita con 2 giocatori ognuno prende **2 segnalini Movimento Rapido**.
- P.** Distribuisce 5 **carte Richiesta** a ciascun Giocatore. Ogni Giocatore ne scarta 2 e ne tiene 3 coperte.

Per la tua prima partita invece distribuisce 3 carte Richiesta a ciascun giocatore, che ne scarta 2 e ne tiene 1 coperta.

Ogni Giocatore prende una **Carta Aiuto** che riassume le fasi del gioco, le azioni e gli effetti degli Artefatti.

- Q.** Il giocatore che ha toccato del ghiaccio più di recente prende il **segnalino Primo Giocatore**.

Plance Gilda

1. Icona, Leader e nome della Gilda
2. Punti Prestigio iniziali
3. Punti Esplorazione (PE)
4. Abilità speciale della Gilda
5. Stiva della Nave
6. Aree Artefatto
7. Area attivazione Artefatto
8. Area per gli Appunti di Ricerca
9. Richieste soddisfatte giorno 2
10. Richieste soddisfatte giorno 3
11. Richieste finali soddisfatte giorno 4



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giorni e Fasi

Il **gioco** si svolge durante **4 giorni**, segnalati dall'indicatore dei giorni. Ogni giorno è suddiviso in tre fasi:

ALBA

Questa fase si svolge contemporaneamente per tutti i giocatori.

ESPLORAZIONE

Composta da **diversi round** in cui ogni giocatore svolge il **proprio turno**. Durante questa fase ogni giocatore ha una **riserva di PE** che deve spendere per compiere azioni durante ogni round. I round terminano quando tutti i giocatori hanno esaurito i propri PE.

TRAMONTO

Un giocatore entra in questa fase appena finisce il turno e ha esaurito i propri PE.

Alba

1. Ripristino della Gilda

Tutti i giocatori riportano l'indicatore PE sulla posizione iniziale:

- 6 PE per 2 giocatori
- 5 PE per 3 o 4 giocatori
- 4 PE per 5 giocatori

5 PE



Se un giocatore inizia il Giorno con un segnalino Progetto ha un PE addizionale e scarta il segnalino Progetto (vedi Progetto, pagina 8). Ripristina l'Abilità della Gilda se necessario.

I punti 2, 3 e 4 non si svolgono durante il primo Giorno. Procedi direttamente alla fase Esplorazione.

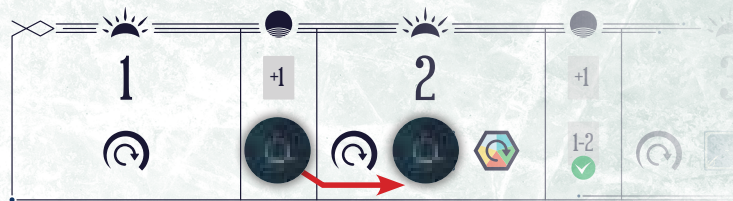
2. Ricarica degli Artefatti

Ogni giocatore **gira a faccia in su gli Artefatti** sulla propria Plancia Gilda. Tutti gli artefatti sono ora **scoperti**. Se un giocatore ha degli Artefatti Prismatici posizionati sulla propria Plancia Gilda può muoverli su qualsiasi area Artefatto (vedi Artefatti, pagina 12).



3. Nuovo Primo Giocatore

Il giocatore alla sinistra del Primo Giocatore del Giorno precedente prende il **segnalino Primo Giocatore** e muove il segnalino Giorno sul Giorno successivo.



4. Nuova Carta Registro

Il primo giocatore rivela la **prima carta del mazzo Registro** e ne applica gli effetti. Il gioco passa alla fase Esplorazione.



Esplorazione

1. Punti Esplorazione

Partendo dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori svolgono una serie di turni nei quali eseguono azioni (vedi Azioni, pagina 8). **Durante il proprio turno ogni giocatore deve spendere 1 o 2 PE per eseguire azioni.** Per ogni PE speso i giocatori diminuiscono di 1 l'indicatore PE.

Nota dell'Autore: se un giocatore spende 2 PE durante il turno può comunque svolgere azioni che costino 0 PE.

2. Esaurimento della Riserva dei PE

Appena un giocatore finisce il turno e ha esaurito i propri PE entra nella fase Tramonto. Non potrà eseguire ulteriori azioni nella fase Esplorazione.

Esempio di un turno di gioco

Prendiamo in esempio il terzo turno del primo Giorno, ogni giocatore ha alcuni PE rimanenti: Gianni (3 PE), Carlo (2 PE), Silvia (3 PE), Daniela (1 PE).

A. Gianni spende 2 PE per un Muoversi e Scavare, gli rimane 1 PE.

B. Carlo spende 2 PE per Scavare. Non gli rimangono ulteriori PE, quindi è il primo giocatore a entrare nella fase Tramonto.

C. Silvia spende 1 PE per Progettare. Le rimangono 2 PE, decide di non spenderli e terminare il proprio turno.

D. Daniela spende l'ultimo PE che le rimane per Reclutare un nuovo Archeologo. La sua Esplorazione è finita e inizia la sua fase Tramonto.

Successivamente è il turno di Gianni e poi di Silvia dato che entrambi hanno ancora PE nella propria riserva.

A. Gianni spende 2 PE



B. Carlo spende due PE, la sua riserva è esaurita



Tramonto di Daniela



Tramonto di Carlo



D. Daniela spende 1 PE, la sua riserva è esaurita



C. Silvia spende 1 PE



Tramonto

1. Nuova Richiesta

Il primo giocatore che inizia la propria fase Tramonto pesca un numero di carte Richiesta pari al numero di giocatori +2 e le posiziona a faccia in su.

Appena un giocatore ha terminato la fase Esplorazione può pescare 1 carta Richiesta tra quelle scoperte gratuitamente e la aggiunge alla propria mano.



2. Soddisfare una Richiesta

Non si possono soddisfare le carte Richiesta né scartarle durante il Giorno 1.

Durante l'Esplorazione i giocatori possono raccogliere Artefatti, che gli permetteranno di soddisfare le carte Richiesta (vedi carte Richiesta, pagina 28).

Per soddisfare una Richiesta il giocatore deve pagarne il costo con una qualsiasi combinazione delle seguenti azioni:

- **Rimuovere** Artefatti dalle aree sulla propria Plancia Gilda e aggiungendoli alla Stiva della propria Nave.
- **Girando** uno o più segnalini Ricerca.

Questi Artefatti o segnalini Ricerca non potranno più essere usati per soddisfare altre Richieste. I segnalini Ricerca girati non varranno più come Etere extra per gli effetti degli Artefatti (vedi pagina 12 per Artefatti e Etere).

Ogni Richiesta può essere soddisfatta solo una volta.



Alla fine dei Giorni 2 e 3 i giocatori possono soddisfare 1 o 2 carte Richiesta e ottenere un bonus:

- **1 segnalino PP** extra per la prima carta Richiesta soddisfatta del Giorno.
- **2 PP extra alla fine del gioco** per la seconda carta Richiesta soddisfatta durante il Giorno.

Anche i PP indicati sulle carte Richiesta soddisfatte possono essere guadagnati solo alla fine del gioco (vedi Punti Prestigio, pagina 14).

Alla fine del Giorno 4 i giocatori possono soddisfare quante carte Richiesta vogliono ma non ottengono bonus.



3. Fase di Scarto

Alla fine della fase Tramonto, ogni giocatore con più di 4 carte Richiesta nella sua mano deve scartare l'eccesso fino a rimanere con 4 carte.

Dopo che tutti i giocatori finiscono il proprio Giorno, scarta le carte Richiesta scoperte rimanenti e procedete al Giorno successivo.

AZIONI

Azioni che si possono eseguire durante la fase di Esplorazione.



Costruire un Campo Base Costo: 1

Posiziona il **tuo Campo Base**, se non è già presente sulla plancia, o un **Campo Base Neutro** preso dalla riserva insieme al tuo **Leader della Spedizione** su una qualsiasi **tessera libera** (non devono essere presenti altre tessere sovrapposte ad essa).

Questa azione può essere eseguita anche quando il tuo Leader si trova già sulla plancia.

Non puoi posizionare un Campo Base su una tessera su cui è già presente un Campo Base.

Puoi costruire un Campo Base su ogni livello, ad eccezione di quello di Azulia.

Nota dell'autore: se puoi scegliere dai priorità alla costruzione di Campi Base su tessere che sono già occupate da un Archeologo.



Reclutare Costo: 1

Posiziona 1 Archeologo dalla riserva su una tessera con un **qualsunque Campo**.

Nota dell'Autore: se puoi scegliere fra spendere 1 PE per scavare una tessera con un Campo sul quale è posizionato il tuo Leader o per Reclutare un Archeologo, scegli sempre di Reclutare (dato che diminuisce il costo di Scavare di 1 PE).

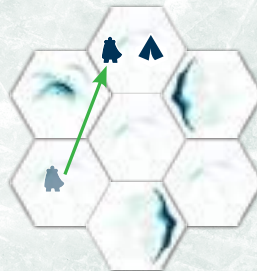


Navigare Costo: 1

Muovi il tuo Leader da una tessera o dalla tua riserva su una tessera con un **qualsiasi Campo**.

Gli Archeologi non seguono il Leader durante la Navigazione come farebbero in una normale azione Muoversi (vedi Muoversi, prossima pagina).

La Gilda dei Navigatori è esente da questa regola e fino a 1 Archeologo può seguirli in qualsiasi azione Navigare.



Ricercare Costo: 1

Prendi un **segnalino Ricerca** dello stesso tipo della tessera Artefatto su cui si trova il tuo Leader e posizionalo nella tua Area per gli Appunti di Ricerca. **Non puoi eseguire una Ricerca sugli Artefatti Prismatici.** Non puoi avere più di un segnalino Ricerca per tipo di Artefatto.

I segnalini Ricerca rendono più facile usare gli Artefatti. **Diminuiscono la quantità di Etere richiesta per attivare un Artefatto di 1** (vedi pagina 12 per Artefatti e Etere).

Possono essere anche usati per soddisfare una Richiesta durante la fase Tramonto, come se fossero Artefatti senza forma con Etere 1. Quando soddisfi una Richiesta usando uno o più segnalini Ricerca girali a faccia in giù.

I segnalini Ricerca girati non possono più essere usati per attivare gli effetti degli Artefatti né soddisfare Richieste.

I segnalini Ricerca possono essere usati per le carte Decreto alla fine della partita.

Nota dell'Autore: L'azione Ricerca è spesso sottovalutata, ma un segnalino Ricerca è equivalente a ricevere un Artefatto con Etere 1 al costo di un solo PE.



Progettare Costo: 1

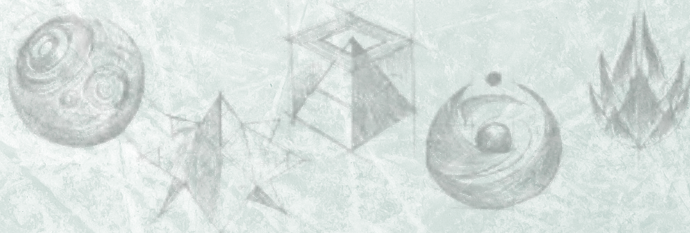
Prendi un **segnalino Progetto**.

Durante il prossimo Giorno **inizi con 1 PE aggiuntivo** e scarti il segnalino (vedi fase Alba, pagina 6).

I giocatori non possono avere più di un segnalino Progetto alla volta.

Un segnalino Progetto vale 1 PP alla fine della partita.

In una partita con 2 giocatori non si può usare l'azione Progettare.





Muoversi

Costo: ① / Tessera

Muovi il tuo Leader su una tessera adiacente (vedi Regola per le tessere adiacenti, su questa pagina).

Non puoi attraversare un Crepaccio (vedi tessere Neve, pagina 22) con il Leader.

I margini della Plancia sono considerati tessere ed è possibile effettuare un Movimento su di esse.

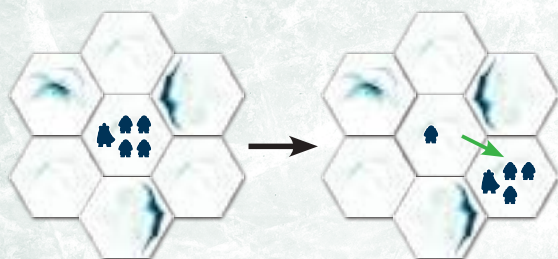
Fanno eccezione i bordi dello strato superficiale.

Nelle partite a 2 giocatori esiste l'azione Muoversi Rapidamente (vedi varianti, pagina 18).



Quando il Leader si muove può portare con sé da 1 a 3 Archeologi senza costi aggiuntivi, ma solo se si trovano sulla sua stessa tessera.

Non è possibile muovere gli Archeologi senza il Leader.



Nota dell'Autore: Cerca di evitare di isolarti dagli altri Leader, gli Archeologi sono un'importante risorsa condivisa.



Straordinari

Costo: ★

Questa azione costa 1PP e 0 PE.

Puoi spendere 3 PE in questo turno (invece dei normali 1-2).

Questa azione non ti fa guadagnare PE, li devi sempre spendere dalla tua riserva. Non puoi usare questa azione se hai solo 1-2 PE rimasti. Se non hai segnalini PP non puoi attivare questa azione.



Regola delle tessere adiacenti:

Due tessere sono considerate adiacenti se:

- Se le tessere si toccano per un lato e sono sullo stesso livello.

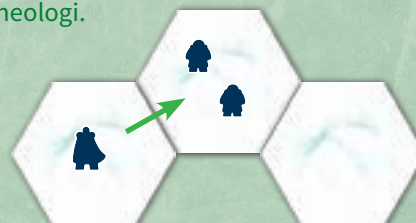


- Se si trovano su strati diversi e una tessera si sovrappone parzialmente ad un'altra. *Non sono considerate adiacenti due tessere che si toccano per un vertice.*



Esempio di Movimento

- A. Gianni muove il proprio Leader sulla tessera adiacente, nella quale sono presenti due Archeologi.



- B. Poi muove il suo Leader su un'altra tessera spostando anche i 2 Archeologi.



- C. Questa azione gli costa 2 PE in totale.





Scavare Costo: X

Puoi Scavare una tessera dove si trova il tuo Leader se non è parzialmente coperta da altre tessere.

Puoi anche Scavare una tessera che è parzialmente coperta da una sola altra tessera.

Per prima cosa determina il costo dell'Azione seguendo le **Regole per il Costo dello Scavo** in questa pagina, per capire se puoi eseguire quest'azione.

- Non puoi scavare una tessera coperta da 2 o più tessere.
- Non puoi scavare una tessera coperta da una tessera a sua volta non libera.

Le 3 fasi di uno Scavo

A. Controlla potenziali Cedimenti

Se Scavi una tessera parzialmente coperta da un'altra, quest'ultima cede: scartala e fai tornare ogni pedina presente su di essa alla rispettiva riserva o giocatore.



B. Prendi la tessera Scavata

Se la tessera Scavata era una tessera Neve, mettila coperta nella tua mano. Se era una tessera Artefatto, posizionala a faccia in su sulla tua Plancia Gilda nell'area Artefatto corrispondente. D'ora in poi queste tessere, Neve o Artefatto, potranno essere usate da chi le ha ottenute.



C. Colloca gli Esploratori

Sposta gli Esploratori presenti sulla tessera rimossa sulle tre tessere sottostanti seguendo la **Regola per il Collocamento** in questa pagina.



Nota dell'Autore: evita di Scavare troppo vicino ai bordi della Plancia, avrai meno scelta di tessere se ti avvicini al bordo.

Regole per il Costo dello Scavo:

1. Costo base:

Aumenta con la profondità delle tessere:

- **Costo tessere Neve:** 2 PE
- **Costo Artefatti Superficiali:** 3 PE
- **Costo Artefatti Abissali:** 4 PE

2. Tessere Insidiose:

Alcune tessere sono più difficili da scavare:

- Le tessere che contengono **un Campo**
- Le **tessere Nunatak** (vedi tessere Neve, pagina 22)
- Le tessere **parzialmente coperte** da una sola altra tessera

Queste tessere **richiedono 1 PE aggiuntivo** per essere Scavate.

Questi modificatori non sono cumulabili, il costo base non può aumentare di più di 1.

Ad esempio Scavare una tessera Nunatak che contiene un Campo costa comunque 3 PE.

3. Riduzione del costo:

- Ogni **Esploratore** presente su una tessera diminuisce il costo di Scavo di 1 PE.
Gli Esploratori sono: il tuo Leader (ed eventuali Leader avversari) e gli Archeologi.
- Anche gli effetti delle **tessere Neve** o le **abilità della Gilda** possono ridurre il costo di Scavo.

Il costo può essere ridotto a 0 PE.

Regola per il Collocamento:



Dopo che una tessera è stata rimossa gli Esploratori devono essere distribuiti il più equamente possibile fra le tessere o le zone di Azulia sottostanti (vedi Azulia, pagina 14).

Un esempio di collocamento dopo uno Scavo si trova alla pagina seguente.

I bordi della Plancia sono considerati tessere.

In alcuni casi potrebbero essere presenti degli Esploratori ai livelli inferiori da Scavi precedenti. Vanno presi in considerazione quando posizioni i nuovi Esploratori.



Dopo aver posizionato gli Esploratori se era presente un Campo sulla tessera rimossa posizionalo su una qualsiasi tessera sottostante. Non può essere posizionato: su una tessera con un altro Campo, sul livello di Azulia o sui bordi della Plancia. Se non può essere posizionato su una tessera valida rimettilo nella riserva.



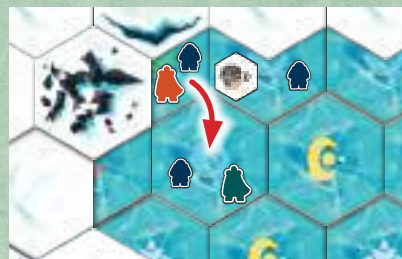
Esempio di uno Scavo



Gianni sposta il suo Leader verso una tessera adiacente, portando con sé un Archeologo. Gli costa 1 PE.



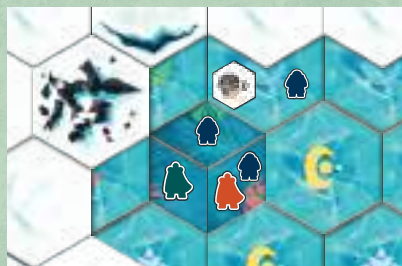
Decide di Scavare. Questa tessera Neve ha un Campo, quindi il costo iniziale di Scavo è 3 (2+1). Essendo presenti 3 Archeologi sulla medesima tessera, il costo finale è di 0 PE, rendendo lo Scavo gratuito!



Dopo aver preso la tessera e collocato gli Esploratori, Gianni decide di spendere 1 PE per muoversi verso una tessera Artefatto Blu.



Ora sono presenti 4 Esploratori su questa tessera Artefatto, ne consegue che il costo di Scavo sia di nuovo di 0 PE. Gianni può Scavare gratis di nuovo!



Gianni prende l'Artefatto e colloca quindi gli Esploratori (compreso il Leader avversario) il più equamente possibile nelle tessere sottostanti.

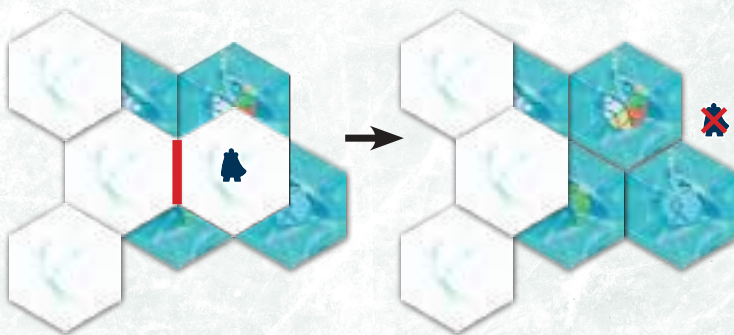
Regole per il Cedimento a Catena:

Dopo uno Scavo è possibile che avvenga un cedimento a catena. Quando una tessera ha **una sola altra tessera adiacente** allo stesso livello, cede, viene rimossa e messa nella pila degli scarti.

Ogni pezzo che si trovava sulla tessera rimossa in questo modo viene posizionato nuovamente nella rispettiva riserva o restituito al rispettivo giocatore.

Le tessere ai bordi della plancia non possono mai cedere da sole. Possono cedere solo se una tessera sottostante viene Scavata.

Un cedimento a catena può innescarne un altro.

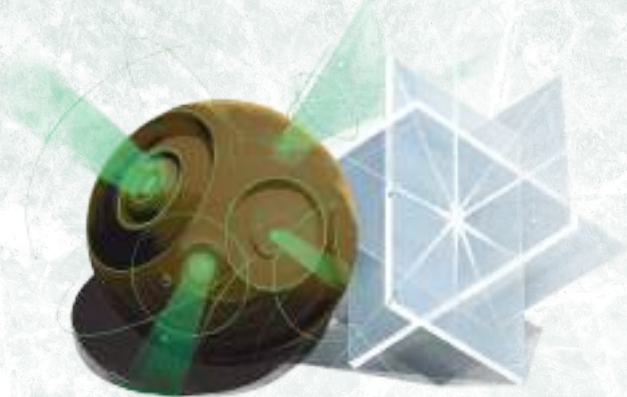


Effetti o Abilità Costo: gratuito

- In qualsiasi momento durante il tuo turno, **puoi giocare un qualunque numero di tessere Neve** dalla tua mano per attivare i loro effetti **gratuitamente** (comprese quelle appena scavate). Le tessere giocate in questo modo vengono poi messe nella pila degli scarti.
- Una volta che hai 2 Etere dello stesso tipo di Artefatto, **puoi attivarne gratuitamente l'effetto** (vedi Artefatti, pagina 13). Considera che gli Artefatti Frenesia costituiscono un'eccezione e costano 1 PE per essere attivati.
- Ogni Gilda possiede un'abilità unica, alcune delle quali possono essere usate come azioni gratuite (vedi Plance Gilda, pagina 20).



ARTEFATTI



Gli Artefatti sono le vestigia dei Nuuka che hanno superato la prova del tempo. Alcuni sono ancora integri, mentre altri potrebbero addirittura essere usati! Il loro funzionamento tuttavia rimane un mistero. Gli abitanti della Città hanno imparato a usare questi antichi Artefatti in maniera empirica, ma non possono né riprodurli né aggiustarli. Perciò sono considerati dai più oggetti di grande potere, fonti di prestigio e progresso, ma anche di paura e pericolo...

Presentazione degli Artefatti

Gli Artefatti sono posti su due livelli differenti, riconoscibili da quanto sono scuri, dipendentemente da quanto sono seppelliti in profondità: Artefatti Superficiali e Abissali.

Sul retro (faccia in giù) di una tessera Artefatto i giocatori possono vedere, attraverso il ghiaccio, l'icona corrispondente al suo Tipo.

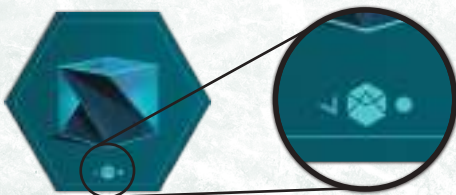


Superficiale



Abissale

Sul fronte (faccia in su) di una tessera Artefatto si trova un'illustrazione e sotto vi sono la Forma, il Tipo e la quantità di Etere dell'Artefatto in questione.



Esistono **5 tipi diversi** di Artefatti:



Frenesia



Conquista



Sapienza



Disfatta



Armonia

Nel gioco è presente una categoria di Artefatti aggiuntiva, gli Artefatti Prismatici, che fungono da "jolly".



Prismatico

Quando un giocatore Scava una tessera Artefatto, la posiziona a faccia in su nell'Area Artefatto corrispondente sulla propria Plancia Gilda. I giocatori possono posizionare più di un Artefatto dello stesso tipo nell'Area corrispondente, formando una semplice pila.

Se quando prendi un Artefatto, nella tua area è presente un altro Artefatto posizionato a faccia in giù - per via dell'averlo usato -, allora posiziona anch'esso a faccia in giù sulla pila.



La quantità di **Etere** di un Artefatto ne rappresenta il potere. Gli Artefatti Superficiali hanno un valore di Etere pari a 1, mentre quelli Abissali pari a 2.



Etere 1



Etere 2

Inoltre, ogni tipo di Artefatto ha una di **3 possibili forme**:



Forma 1



Forma 2



Forma 3

Le forme sono usate in alcune carte Richiesta o Decreto.

Durante il gioco, gli Artefatti possono essere spesi per soddisfare le carte Richiesta. **Una volta spesi, gli Artefatti vengono spostati nella Stiva della propria nave.** Una volta spostati non possono più essere usati per per soddisfare ulteriori Richieste, ma faranno comunque guadagnare PP attraverso le carte Decreto alla fine della partita.



Effetti dei 5 Tipi di Artefatto

Non appena una zona Artefatto contiene Artefatti con una quantità di Etere totale di 2 o più, puoi attivarne l'effetto corrispondente con un'azione gratuita da 0 PE (i segnalini Ricerca sono contati per stabilire la quantità di Etere).

Gianni può usare gli effetti degli Artefatti gialli, verdi e rossi.



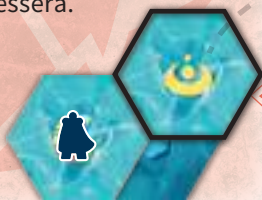
Gli effetti degli Artefatti possono essere attivati **una sola volta per Giorno per Tipo** e solo se sono ancora sulla plancia Gilda. Gli Artefatti messi sulla Stiva della Nave non forniscono i loro effetti.

Artefatti Disfatta

Distruggi una tessera completamente scoperta adiacente alla tessera dove si trova il tuo Leader, mettendola nella pila degli scarti.

Puoi anche usare un Artefatto Disfatta per distruggere la tessera su cui si trova il tuo Leader. In ogni caso, si può combinare all'effetto di un Artefatto Sapienza per raccogliere la tessera.

Ogni elemento di gioco presente su una tessera distrutta viene restituito al giocatore che lo possiede o mandato nell'apposita riserva.



Artefatti Frenesia

Costo: ①

Puoi pagare 1 PE per **muovere un Archeologo da ogni tessera adiacente** al tuo Leader, verso di esso.

Questo costo è parte dei PE spesi durante il turno.



Artefatti Prismatici

Contano come un Artefatto di un qualsiasi Tipo e possono essere posizionati in qualunque Area Artefatto della tua Plancia Gilda.



Solo durante l'Alba si possono spostare gli Artefatti Prismatici in una diversa Area Artefatto.

Durante il Tramonto puoi soddisfare Richieste usando Artefatti Prismatici come Artefatti di qualsiasi Tipo.

Attenzione, Gli Artefatti Prismatici non possono essere usati per fare punti con le carte Decreto, poiché non hanno una Forma.



Artefatti Armonia

Dopo il collocamento degli Esploratori durante una fase di Scavo (vedi Scavare, pagina 10 passo C), **prendi un Archeologo dalla riserva** e posizionalo sulla tessera in cui si trova il tuo Leader.

L'effetto di un Artefatto Armonia può essere usato durante il suo stesso Scavo.



Artefatti Sapienza

Aggiungi alla tua mano una tessera nel momento in cui cede o viene distrutta durante il tuo turno. Può essere sia una Tessera Artefatto che una Tessera Neve.

Non puoi usare l'Etere di un Artefatto Sapienza mentre lo stai scavando o per prendere una tessera che lo stava coprendo.



Artefatti Conquista

Aggiungi subito 1 PE al tuo indicatore Esplorazione.

Questo PE non aumenta il massimo di PE che puoi spendere in un turno, che è comunque 2.

+1 PE



Quando attivi l'effetto di un Artefatto gira a faccia in giù la prima Tessera Artefatto che possiedi nell'Area Artefatto corrispondente (con il lato dell'icona rivolto verso l'alto).

Ciò indica che il corrispondente effetto del Tipo di Artefatto è stato utilizzato e non potrà più esserlo durante questo Giorno.

Se stai usando 1 Etere prodotto da un segnalino Ricerca, quest'ultimo non deve essere girato.

Non puoi attivare gli effetti degli Artefatti usando solo i segnalini Ricerca.



Gianni usa l'abilità degli Artefatti Rosso e Verde, quindi deve girare le tessere Artefatto Rosso (ma non il segnalino Ricerca) e Artefatto Verde dalla cima delle sue pile.

Qualsiasi Artefatto di Tipo uguale a quello di uno di cui hai già usato l'effetto che viene Scavato questo turno sarà posizionato a faccia in giù sulla tua pila.

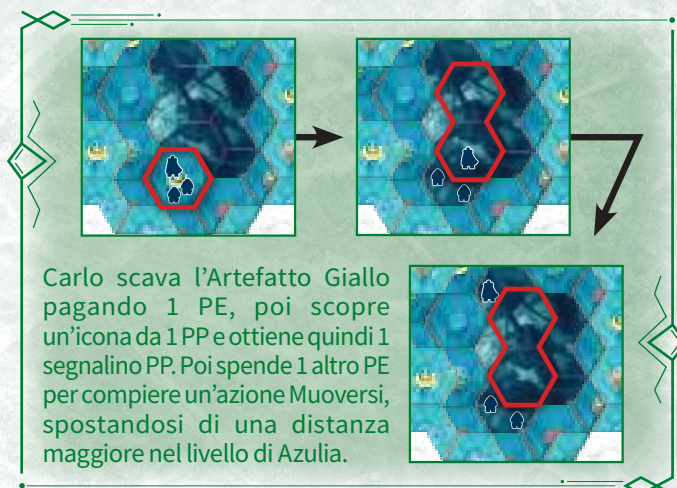
AZULIA, CITTÀ DEI NUUKA

Ben fatto, Esploratori! Avete raggiunto l'ultimo livello della Valle dei Nuuka e ora riporterete alla luce la Città di Azulìa!

Questo livello è uno spazio di gioco diverso rispetto al resto del tabellone. È frammentato in diverse sezioni delineate in bianco, sulle quali i giocatori possono muoversi percorrendo distanze maggiori.

Se un giocatore scopre un'intera icona da 1 PP dopo uno Scavo, quel giocatore ottiene 1 segnalino PP.

I giocatori non possono costruire un Campo in questo livello. Se, dopo uno Scavo, un Campo viene portato in questo livello, viene invece rimesso nella propria riserva.



PUNTI PRESTIGIO E CARTE

La Città di Haven è governata dal Consiglio degli Anziani. Il consiglio fa frequenti richieste alle varie Gilde per soddisfare i bisogni della Città. C'è in gioco la preservazione del posto della Gilda nel Consiglio, e la fama che ne deriva. Da questo dipenderanno le risorse e i privilegi che verranno concessi alla Gilda.

Punti Prestigio

I Punti Prestigio (PP) determinano la fama di una Gilda e, di conseguenza, il punteggio finale del giocatore alla fine della partita.

Quando si guadagnano Punti Prestigio durante la partita, i giocatori li ricevono sotto forma di un segnalino valido 1 PP (★), da posizionare accanto alla propria Plancia Gilda. Le icone PP in nero (★) rappresentano Punti Prestigio che verranno guadagnati alla fine della partita.

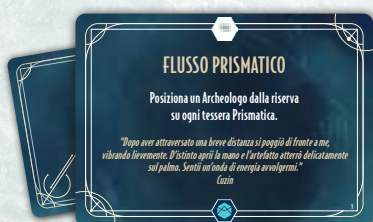


Carte

Carte Registro

Queste carte vengono **rivelate durante l'Alba**, all'inizio di ogni nuovo Giorno di gioco. Ogni carta attiva un evento un'unica volta.

Non rivelare una carta Registro all'inizio del primo Giorno.



Carte Richiesta

Queste carte sono **personali**. Ogni giocatore inizia con 3 carte e può ottenerne altre durante la partita.

Possono essere soddisfatte durante il Tramonto (dal Giorno 2 in poi) pagando il loro costo in Artefatti o Segnalini Ricerca.

I dettagli relativi a questi costi si trovano nelle appendici (vedi carte Richiesta, pagina 28).



Costo per soddisfare da pagare in Artefatti e/o segnalini Ricerca.

PP ottenuti dal soddisfare questa carta, conteggiati alla fine della partita.

Carte Decreto

Queste carte sono **pubbliche**. Permettono ai giocatori di ottenere PP in base agli Artefatti e ai Segnalini Ricerca che possiedono.

All'inizio della partita vengono rivelate 3 Carte Decreto, da posizionare accanto al tabellone di gioco.

A differenza delle Carte Richiesta, le Carte Decreto non hanno un costo, ma delle condizioni.

Per questo motivo, possono essere soddisfatte più volte.



Condizione che può essere soddisfatta più volte alla fine della partita

PP guadagnati (cumulativi)

FINE DELLA PARTITA

Condizioni

Il capitolo finale della tua spedizione inizia alla fine del Giorno 4, dopo che ogni giocatore ha convalidato le Richieste che riesce a pagare.

Punteggio

Assicurati di usare la tabella segnapunti per annotare direttamente i punti dei giocatori ottenuti dalle Carte Decreto e Richiesta (non prendere ulteriori segnalini PP). Consulta le pagine 27-28 per sapere come calcolare i punti di ogni Decreto e Richiesta.

I giocatori contano i propri punti seguendo questi passaggi:

1. Carte Decreto

I giocatori spostano gli eventuali Artefatti rimasti sulla propria Plancia Gilda nella Stiva e girano scoperti i segnalini Ricerca che erano stati capovolti per soddisfare delle Richieste. Ora i giocatori possono calcolare i punti dalle carte Decreto usando tutti gli Artefatti e i segnalini Ricerca in loro possesso! Se un giocatore soddisfa più volte la condizione di un Decreto, ottiene i PP per ciascuna volta.

I giocatori annotano il loro punteggio finale di Prestigio per ciascuno dei 3 Decreti.

Ogni segnalino Ricerca conta come un Artefatto senza forma di Etere 1.

Gli Artefatti Prismatici non possono essere usati per calcolare i punti dai Decreti.

2. Carte Richiesta

I giocatori scartano tutte le Carte Richiesta che non sono riusciti a soddisfare.

Poi scrivono sulla tabella segnapunti il punteggio di Prestigio ottenuto per ciascuna Richiesta soddisfatta.

Per ogni seconda Richiesta soddisfatta nei Giorni 2 e 3, i giocatori aggiungono un bonus di 2 PP alla Richiesta associata.

3. Segnalini Punti Prestigio

I giocatori scrivono il totale dei loro segnalini PP.

Se possiedono ancora un segnalino Progetto non usato, aggiungono 1 PP al loro punteggio.

Il giocatore con il punteggio di Prestigio più alto vince la partita. In caso di pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

Ora sei pronto per la tua
prima spedizione
nella Valle dei Nuuka!

Esempio di punteggio



Artefatti e Segnalini Ricerca del giocatore della Gilda degli Incandescenti.

Grazie agli Artefatti e ai Segnalini Ricerca, Daniela ottiene 11 PP (2+3+6) con le carte Decreto.



Nel corso della partita, ha soddisfatto 5 Richieste, per un totale di 24 PP (4+5+6+5+4).

È riuscita a convalidare una seconda Richiesta nel Giorno 3, ottenendo così un bonus di 2 PP.

Purtroppo non è riuscita a completare le altre 2 Richieste, e non ha ottenuto alcun punto da esse.



A questo si aggiunge il numero di segnalini PP che possedeva ancora alla fine della partita: 3 PP

Punteggio totale di Daniela: 40 PP (11 + 24 + 2 + 3)

MODALITÀ ESPERTO



La Maledizione dei Nuuka

Presto diventerete Leader esperti, conoscitori della Valle di Nuuka. Tuttavia, con l'avanzare delle spedizioni, gli Artefatti sembrano perdere il loro splendore. Il loro Etere si sta indebolendo, e questo ne compromette il potere. Cominciano a circolare voci. Gli Archeologi parlano di una maledizione... Rubando i loro tesori, abbiamo scatenato l'ira dei Nuuka!

Regole di Gioco

La Maledizione di Nuuka è un insieme di regole aggiuntive pensate per rendere la partita più intensa.

Ha un impatto più severo sui giocatori che si mostrano troppo impazienti all'inizio, rendendo il primo Giorno più dinamico e la fine della spedizione più impegnativa.

**Segnalini
Maledizione**



**Segnalini
Benedizione**



**Pedine
Giocatore**



Indicatore Maledizioni



Preparazione

Per giocare in Modalità Esperto, userai l'Indicatore Maledizioni (posizionandolo nella parte inferiore della plancia di gioco), la seconda serie di pedine Giocatore di ciascun giocatore e tre tipi di segnalini: Benedizione, Maledizione Chiara e Maledizione Oscura.

Ogni giocatore posiziona un segnalino Benedizione nell'Area di attivazione degli Artefatti sulla propria plancia (vedi Variante Benedizione, pagina 18), nonché la propria pedina nello spazio iniziale dell'Indicatore Maledizioni come indicato:

2 giocatori: Spazio 0

3 giocatori: Spazio 1

4-5 giocatori: Spazio 2

Posiziona poi un segnalino Maledizione Chiara sugli spazi 4 e 5 (con l'icona Etere rivolta verso l'alto), e un segnalino Maledizione Oscura sugli spazi 10 e 11 (sempre con l'icona Etere rivolta verso l'alto). Infine, aggiungi ulteriori segnalini sull'indicatore (sempre con l'icona Etere visibile) in base al numero di giocatori:

3 giocatori: aggiungi un altro segnalino Maledizione Chiara sullo spazio 6 e uno Oscuro sullo spazio 12.

4 giocatori: aggiungi segnalini Maledizione Chiara sugli spazi 4 e 6, e Oscuri sugli spazi 10 e 12.

5 giocatori: aggiungi segnalini Maledizione Chiara sugli spazi 4, 5 e 6, e Oscuri sugli spazi 10, 11 e 12.



Modifica delle Regole

Quando si gioca con la Maledizione dei Nuuka, i giocatori iniziano con un segnalino Benedizione, il che significa che gli **Artefatti richiedono solo 1 Etere per attivare i loro effetti**, invece di 2. Quindi, all'inizio della partita, gli effetti degli Artefatti possono essere usati immediatamente al momento dell'acquisizione.

Un segnalino Ricerca da solo non può attivare l'effetto di un Artefatto.

Movimento sull'Indicatore Maledizioni

Ogni volta che un giocatore Scava una tessera Artefatto, e prima di collocare gli Esploratori, deve muovere la propria pedina di 1 spazio sull'Indicatore Maledizioni per ogni quantità di Etere presente sull'Artefatto scavato.

Se muovi il tuo segnalpunti su uno spazio con un segnalino Maledizione che non possiedi già, prendi quel segnalino e posizionalo nell'Area di attivazione degli Artefatti sulla tua plancia, a faccia in su (scarta quello precedente).

Ora sei maledetto!



Se muovi il tuo segnalpunti sullo spazio 7, gira il tuo segnalino Maledizione Chiara sull'altro lato. La maledizione si intensifica!



Se muovi il tuo segnalpunti sulla casella 13, gira il tuo segnalino maledizione Oscura dall'altro lato. La maledizione cresce ancora!

Se hai superato lo spazio 13, congratulazioni: hai "saccheggiato" la Valle dei Nuuka.

Non riceverai più nuove maledizioni, ma tutte le maledizioni già attive continuano ad avere effetto.

Maledizioni

Non appena acquisisci un segnalino Maledizione, l'effetto mostrato sul lato visibile si applica immediatamente a te. Quando un segnalino Maledizione viene girato, si applica una nuova maledizione, in aggiunta a quelle precedenti.



Segnalino Maledizione Chiara: gli Artefatti ora richiedono **2 Etere** per essere attivati.



Segnalino Maledizione Chiara quando girato: i giocatori colpiti possono portare con sé solo **2 Archeologi** con l'azione Muoversi.



Segnalino Maledizione Oscura: gli Artefatti ora richiedono **3 Etere** per essere attivati.



Segnalino Maledizione Oscura quando girata: i giocatori colpiti possono portare con sé solo **1 Archeologo** con l'azione Muoversi.

Le maledizioni degli spazi 7 e 13 riguardano solo l'azione Muoversi, non influenzano effetti o abilità. La Gilda dei Navigatori non è esente da questa regola.



VARIANTI

Variante Benedizione



Questa variante rende la partita più veloce.

Durante la preparazione, ogni giocatore prende un segnalino Benedizione e lo posiziona nell'area di attivazione Artefatti della propria Plancia Gilda. Durante la partita, gli Artefatti richiedono solo 1 Etere per attivare i loro effetti, invece di 2. *Un segnalino Ricerca da solo non può attivare l'effetto di un Artefatto.*



Variante Leggera per la Maledizione dei Nuuka

Questa variante facilita il recupero nella modalità esperta.

Durante il primo passo dell'Alba di ogni Giorno (eccetto il primo), l'ultimo o gli ultimi giocatori sull'Indicatore Maledizioni prendono 1 segnalino Ricerca qualsiasi che non possiedono già. Se possiedono tutti e 5 i tipi di segnalino Ricerca, prendono invece 2 segnalini PP.

Partita a 2 Giocatori

Una partita a 2 giocatori si svolge esattamente come una partita normale, con le seguenti eccezioni:

Durante l'Alba, ogni giocatore reimposta i PE sulla propria Plancia Gilda a 6 PE. Non potrà essere utilizzata l'azione Progettare dai giocatori in questa modalità.

La Variante Movimento Rapido (vedi sopra) diventa ora obbligatoria ed entrambi i giocatori iniziano con 2 segnalini Movimento Rapido (invece di 1). All'inizio di ogni nuovo Giorno, i giocatori girano nuovamente i segnalini Movimento Rapido usati sul lato colorato, per poterli riutilizzare.

Variante Movimento Rapido per 3 Giocatori



Questa variante rende il gioco più dinamico.

Ogni giocatore inizia con 1 segnalino Movimento Rapido. I giocatori hanno ora accesso a una nuova azione: Muoversi Rapidamente. Questa azione è identica all'azione Muoversi, ma consente di muoversi di massimo 2 tessere adiacenti (invece di 1), al costo di 1 PE. I giocatori possono portare con sé fino a 3 Archeologi, come di consueto. Tuttavia, questa azione può essere utilizzata una sola volta per Giorno. Gira il segnalino Movimento Rapido sul lato grigio per indicare che è stato usato. All'inizio di ogni nuovo Giorno, rigira il segnalino sul lato colorato per poterlo usare di nuovo. Durante un Movimento Rapido, non si possono usare effetti, abilità o azioni tra l'inizio e la fine del movimento.

Variante Impostazione del Registro

Questa variante aggiunge maggiore variabilità all'inizio della partita.

Durante la preparazione del gioco, sostituisci il passaggio "F" con quanto segue:

Rivela la prima carta Registro. Non applicare i suoi effetti normali, ma usa l'icona della tessera Neve nella parte superiore della carta per seguire questa nuova impostazione per gli Archeologi:

Se l'icona mostra una tessera Vuota, Tunnel, Crepaccio o Nunatak, posiziona 1 Archeologo su ciascuna tessera di quel tipo specifico.

Se invece mostra una tessera Accampamento, posiziona gli Archeologi sulle 6 tessere circostanti. Poi posiziona altri 6 Archeologi nelle 6 tessere esterne a quelle, come mostrato nel diagramma sotto.

Dopo aver posizionato gli Archeologi in base al tipo di tessera Neve, prosegui con il passaggio "G": posizionando un Archeologo aggiuntivo sulla tessera Accampamento e anche un Campo Base Neutro su se siete in 4 o meno giocatori.



Visita questo sito per confrontare il tuo punteggio e sapere le ultime novità sulle varianti:
<https://thiswayeditions.com/variants>



EQUIPAGGIAMENTI DELLA SPEDIZIONE

Plance Gilda	20
Tessere Neve	22
Tessere Artefatto	24
Carte Registro	26
Carte Decreto	27
Carte Richiesta	28
Lista delle Richieste	29
Glossario	30
FAQ	31
This Way! Link e Comunità	32
Crediti e Ringraziamenti	33
Simboli	36

PLANCE GILDA

Ogni abitante di Haven appartiene a una Gilda che rappresenta un mestiere. La Città è fondata su una gerarchia complessa e diseguale. Attorno al Focolare di Haven, vicino al calore, regnano i potenti con micro-giardini altamente sorvegliati. Poi, in maniera concentrica, si susseguono le diverse classi sociali, con i meno abbienti relegati alla periferia.

Ogni Gilda ha un valore iniziale di PP indicato alla destra del nome della Gilda, e un'abilità unica. Questa abilità può essere utilizzata solo durante il proprio turno.



Anaan' mok, il Navigatore



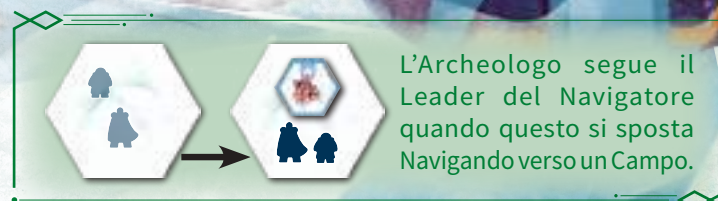
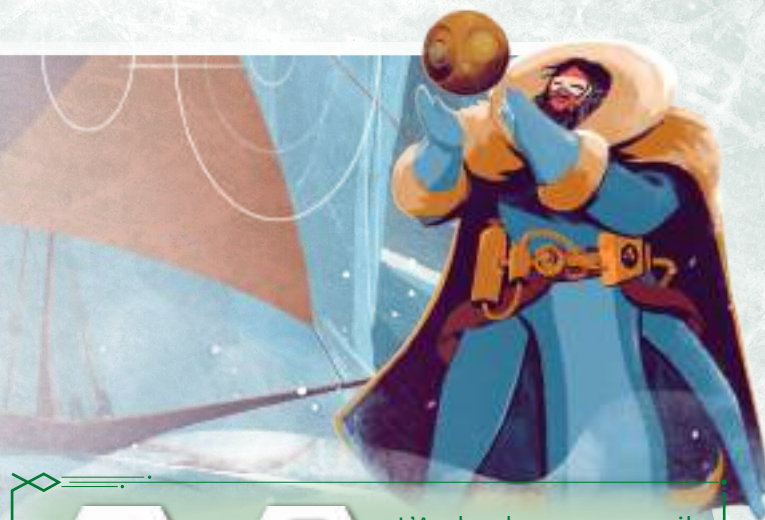
Una volta per turno, **1 Archeologo può seguire il tuo Leader** quando ti muovi tramite:

- **L'Azione Navigare** o **Costruire un Campo Base**
- Utilizzo di una **tessera Neve**
- Utilizzo dell'abilità **"una volta per Giorno"** descritta più in basso

Una volta per Giorno puoi **muovere gratuitamente il tuo Leader sulla tessera che contiene il Campo base della tua Gilda**. Se lo fai, gira il tuo campo sul lato grigio.

In qualsiasi momento, anche durante il turno di un altro giocatore, se la tessera su cui si trova il campo del Navigatore viene Scavata o Scartata, il Navigatore deve spostare il proprio campo su una tessera Neve adiacente, se possibile. Se non ci sono tessere Neve adiacenti, il campo può essere spostato su QUALSIASI altra tessera Neve.

 **Durante il ripristino della fase di Alba**, rigira il tuo campo sul lato colorato.



Sikarra, l'Incandescente



Una volta al Giorno, durante il tuo turno, se il tuo Leader si trova su una tessera Artefatto, puoi posizionare il tuo segnalino Attivazione sull'apposita Area Artefatto sulla tua Plancia Gilda.

Il segnalino Attivazione ti permette di utilizzare l'effetto di quell'Artefatto, in qualsiasi fase di quel Giorno, anche se non possiedi tessere Artefatto in quell'area.

Quando decidi di utilizzare l'effetto di quell'Artefatto, rimetti il segnalino Attivazione nella sua area normale con il lato grigio rivolto verso l'alto. Gli Incandescenti sono l'unica Gilda che può attivare l'effetto dello stesso Tipo di Artefatto due volte per Giorno: grazie alla loro abilità e grazie agli Artefatti della loro Plancia Gilda.

Se il tuo Leader si trova su una tessera Artefatto Prismatico, puoi posizionare il tuo segnalino Attivazione su uno spazio a tua scelta, corrispondente a qualsiasi tipo di Artefatto.

 **Durante il ripristino della fase di Alba**, rigira il tuo segnalino Attivazione sul lato colorato.



Quando si trovano su un Artefatto Disfatto, il giocatore degli Incandescenti può posizionare il proprio segnalino Attivazione sull'apposita area corrispondente. Potrà poi utilizzare l'effetto di quell'Artefatto durante una qualsiasi delle proprie fasi di quel Giorno.

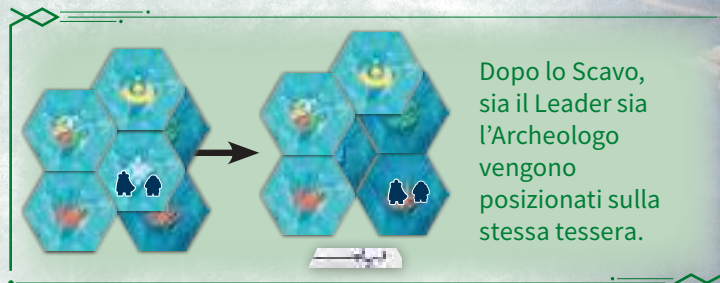


Jif, il Solcaghiacci



Una volta per turno, quando Scavi, puoi girare uno dei tuoi segnalini Uncino Solcaghiacci e **posizionare il tuo Leader senza restrizioni** su una delle 3 tessere sottostanti, dopo aver collocato eventuali Archeologi e altri Leader secondo la Regola di Collocamento.

☀️ **Durante il ripristino della fase di Alba**, rigira solo uno dei tuoi segnalini Uncino sul lato colorato.



Aoi, la Foraggiatrice



Una volta per turno, puoi portare 1 Archeologo dalla tua Plancia Gilda su una tessera Neve gratuitamente.

Il tuo Leader non deve essere presente sulla tessera su cui posizioni l'Archeologo.

☀️ **Durante il ripristino della fase Alba**, posiziona fino a 2 Archeologi dalla riserva sulla tua Plancia Gilda.



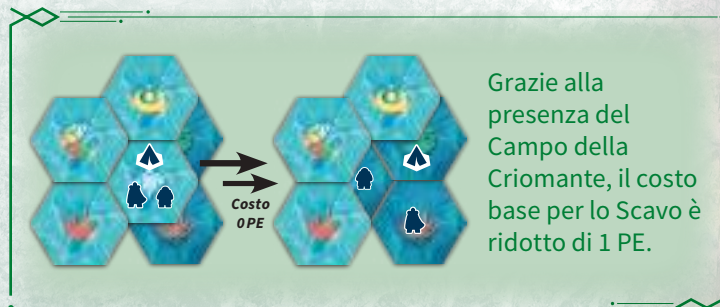
Ai-Den, la Criomante



Una volta per turno, puoi **Scavare una tessera Artefatto su cui è presente il tuo Campo pagando 1 PE in meno** (non 1 PE in più).

Una volta per Giorno, pagando 1 PE, puoi ricostruire il tuo Campo **anche se è già presente sulla plancia**: prendi il tuo Campo e il tuo Leader e posizionali su una qualsiasi tessera completamente scoperta. Gira il tuo Campo sul lato grigio.

☀️ **Durante il ripristino della fase di Alba**, rigira il tuo Campo sul lato colorato.



TESSERE NEVE

Il mondo conosciuto è un immenso ghiacciaio: lo Strato Ghiacciato. Questo strato di ghiaccio copre il pianeta raggiungendo, in alcuni punti, migliaia di metri di profondità. La pianura sconfinata è battuta da forti raffiche: i venti catabatici che spirano fino a 350 km/h! Sparsi in questo deserto inospitale sono i Nunatak: sporgenze rocciose che costituiscono l'unico rifugio per le navi.

La Plancia di gioco contiene 48 tessere Neve.

Esse volta scavate andranno a formare la mano dei giocatori. I giocatori le possono giocare durante il proprio turno gratuitamente.

Alla fine del proprio turno il giocatore scarta le tessere Neve fino a rimanere con 3.



Retro (Terreno)

Le tessere Neve mostrano la conformazione del mondo gelato di ICE. Esistono 5 tipi di Terreno:



Vuota
nessun effetto speciale.



Tunnel
Posiziona un Archeologo su ognuna di queste tessere durante la preparazione.



Crepaccio
Queste tessere hanno un'illustrazione di un crepaccio su due lati, gli Esploratori non possono attraversarli. Ogni Movimento dovuto ad un'azione, effetto o abilità non permette di superare il crepaccio (ad eccezione di Soffio di Tempesta e Manta dei Ghiacci).



Nunatak
Queste tessere richiedono 1 PE per essere Scavate.



Accampamento
Durante la preparazione posiziona un Campo Base e un Archeologo su questa tessera.

Fronte (Illustrazione e Effetto)

Ci sono 12 diverse tessere, divise in 3 tipi:



Sciame di Termiti Polari



Corda da Scalata



Soffio di Tempesta



Smilodonte Boreale



Barca Solcaghiacci



Talismano (armonia, disfatta, frenesia, sapienza e conquista)



Ragni Bianchi



Relitto



Runa Esplosiva



Manta dei Ghiacci



Sopravvissuti



Gemma Eterea



Sopravvissuti

TESSERE NUUKA



Talismano (di un Tipo degli Artefatti)
Scava una tessera del tipo di Artefatto corrispondente senza spendere PE, se il tuo Leader ci si trova sopra. Puoi scavare una tessera che è parzialmente coperta da un'altra tessera.

Non puoi scavare un Artefatto Prismatico con un Talismano.



Runa Esplosiva

Distruggi (senza guardarla) una tessera completamente libera e senza Leader. Metti la tessera nella pila degli scarti. Gli eventuali elementi sulla tessera tornano nelle rispettive riserve o ai proprietari.



Gemma Eterea

Attiva l'effetto della tessera Artefatto su cui si trova il tuo Leader.

L'effetto degli Artefatti Armonia può essere attivato solo dopo uno Scavo nel quale hai collocato il Leader su un Artefatto Armonia.

Le tessere crollate durante le fasi A e B dello Scavo non possono essere recuperate quando il Leader viene posizionato su una tessera Sapienza durante la fase C.

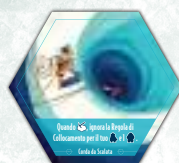
Devi comunque pagare 1 PE per attivare un Artefatto Frenesia.



Soffio di Tempesta

Muovi fino a 2 Archeologi da qualsiasi tessera ad una tessera con un Campo. I Crepacci vengono ignorati.

TESSERE SPEDIZIONE



Corda da Scalata

Durante uno Scavo ignora la regola di Collocamento per il tuo Leader e 1 Archeologo.

Prima posiziona gli Esploratori sulle tre tessere sottostanti seguendo la regola, tenendo da parte il Leader e 1 Archeologo, poi posiziona il Leader e l'Archeologo su una tessera a scelta tra quelle 3.

Questa tessera può essere usata immediatamente per lo Scavo in cui viene rivelata.



Il tuo Leader e l'Archeologo possono essere posizionati sulla stessa tessera di un altro Archeologo.



Barca Solcaghiacci

Metti 1 Archeologo dalla riserva sulla tessera del tuo Leader e 1 Archeologo dalla riserva sulla tessera di un altro Leader.

Sopravvissuti

Durante uno Scavo aggiungi 2 Archeologi aggiuntivi dalla riserva. Questi sopravvissuti si aggiungono agli Esploratori e vengono posizionati seguendo la Regola di Collocamento.

Questa tessera può essere usata immediatamente per lo Scavo in cui viene rivelata.



Relitto

Guadagna 1 PE e 1 PP.

TESSERE ANIMALE



Sciame di Termiti Polari

Scavare costa 1 PE in meno.



Manta dei Ghiacci

Muovi solo il tuo Leader su qualsiasi tessera senza alcun costo. Gli Archeologi presenti sulla stessa tessera non seguono il Leader.

I Navigatori fanno eccezione a questa regola e fino a 1 Archeologo può seguire il Leader. I Crepacci vengono ignorati.



Smilodonte Boreale

Muovi tutti gli Archeologi da una tessera a una adiacente.



Ragni Bianchi

Muovi il tuo Leader di 1 o 2 tessere in qualsiasi direzione. 1 Archeologo può seguirlo in questo movimento.

Per la gilda dei Navigatori è possibile aggiungere un ulteriore Archeologo, per un totale di 2.

TESSERE ARTEFATTO

Le tessere Artefatto sono suddivise in 5 Tipi base e 1 Prismatico come segue:

Livello degli Artefatti Superficiali

37 Tessere: 30 "Etere 1" e 7 "Etere 1" Prismatico.



Livello degli Artefatti Abissali

27 tessere: 25 “Etere 2” e 2 “Etere 2” Prismatico.



CARTE REGISTRO



FLUSSO PRISMATICO

Posiziona un Archeologo dalla riserva su ogni tessera Prismatica.

"Dopo aver attraversato una breve distanza si poggia di fronte a me, vibrando lievemente. D'istinto aprì la mano e l'artefatto atterrì delicatamente sul palmo. Sentii un'ondata di energia avvolgermi."
Cazio

Queste carte rappresentano gli eventi che gli Esploratori affrontano durante la spedizione. Rivela una carta Registro all'inizio di ogni Giorno, eccetto il primo Giorno.

Quando si risolvono le azioni del Registro, non è possibile compiere altre azioni normali (come Scavare, usare tessere Neve o un'Abilità) fino a quando il Giorno non inizia ufficialmente.



RICERCA ARTEFATTI

Ogni giocatore può prendere un segnalino Ricerca di un tipo che non ha già. Se un giocatore ha tutti e 5 i tipi al suo posto guadagna 2 PP.

"Prima ancora di averla trovata, stante... Mio scuro profumo... Ho ripensato all'Artefatto quando ero sul fondo della mia sacca. Affianco con gli Artefatti non smentiva abbastanza l'aveva conosciuta."
Silene

Esegui questo effetto nell'ordine in cui si susseguono i turni, partendo dal primo giocatore.

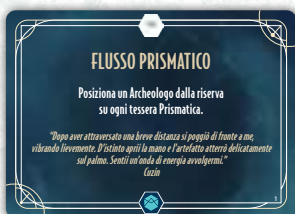


CAROVANA MERCANTILE

Mostra 5 tessere Neve dalla pila degli scarti. Ogni giocatore può compiere due azioni (ma non la stessa due volte di fila). Scarta l'Artefatto per 2 PP o lo spendi il PP per ottenere una delle tessere scoperte.

"Ricordavo immediatamente un Artefatto Esotico, anche se ancora non ne capivamo gli effetti. Le mani si sollevarono e del fuso, con gentilezza, intagliata. Le dimostrarono accuratamente e fu riposto nella sfilza della missione Archeologica."
Al-Bura

Quando ogni giocatore ha scelto 1 o 2 azioni da questa carta, fai ritornare ogni tessera Neve non comprata nella pila degli scarti.

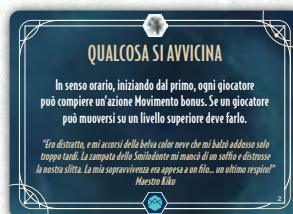


FLUSSO PRISMATICO

Posiziona un Archeologo dalla riserva su ogni tessera Prismatica.

"Dopo aver attraversato una breve distanza si poggia di fronte a me, vibrando lievemente. D'istinto aprì la mano e l'artefatto atterrì delicatamente sul palmo. Sentii un'ondata di energia avvolgermi."
Cazio

Se non ci sono abbastanza Archeologi nella riserva, il primo giocatore sceglie le tessere Artefatto Prismatico su cui posizionare gli Archeologi, fino a esaurire la scorta.



QUALCOSA SI AVVICINA

In senso orario, iniziando dal primo, ogni giocatore può compiere un'azione Movimento bonus. Se un giocatore può muoversi su un livello superiore deve farlo.

"Era distatto, e mi accorsi della bolla color verde che mi lasciò addosso solo troppo tardi. La comparsa della bolla indenne mi mancò di un soffio e distesse la nostra sfilza. La mia sopravvivenza era appesa a un filo... un ultimo respiro!"
Marino Kiku

L'azione Muoversi gratuita è facoltativa, ma se viene eseguita e il giocatore può spostare il proprio Leader su uno strato superiore, deve farlo. I giocatori possono portare con sé degli Archeologi durante questo movimento gratuito.



APPRODO SICURO

Posiziona un Archeologo su ogni tessera Nunatak.

"Cercando fra i Nunatak trovammo alcuni effetti personali di una precedente spedizione. Diammo una cordiale saluta per calarsi in una profonda cavità del ghiaccio."
Olve

Se non ci sono abbastanza Archeologi nella riserva, il primo giocatore sceglie le tessere Nunatak su cui posizionare gli Archeologi, fino a esaurire la scorta.



TORMENTA

In senso orario, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore prende 12 Archeologi più vicini al proprio Campo e ce li porta.

"Abbiamo lasciato poco tempo fa, ed è con precipitazione accesa dalle condizioni climatiche che entriamo nella Valle dei Nunak. Scivoliamo sul ghiaccio, spinti dai venti catatonici verso i Leader delle Spedizioni."
Capitano Hayes

I 2 Archeologi più vicini possono provenire da tessere diverse. Gli Archeologi spostati non devono trovarsi già su un Campo.



RIORGANIZZARE

Rimuovi tutti i Campi. Poi, partendo dal primo giocatore, ciascuno posiziona un Campo e il Leader della Spedizione su qualsiasi tessera (anche tessere parzialmente coperte).

"Data che ogni persona vuole che siano ascoltate le richieste della propria città abbiamo stabilito un piano per l'esplorazione nei prossimi giorni. Vedo che questa struttura ci ha donato nuova energia."
Annaa' mik

Devi posizionare il tuo Campo su una tessera e non sui bordi della plancia.

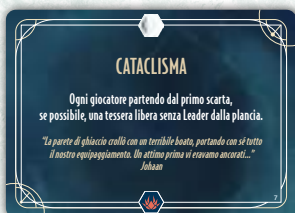


RINFORZI

In senso orario, a partire dal primo giocatore, ognuno può scegliere: ottenere 1 PP o posizionare un Archeologo dalla riserva sulla tessera del proprio Leader.

"Con gratitudine verso coloro che hanno contribuito, ognuno a proprio modo, un altro aiuto. Finalmente potrà entrare nella Valle e sentire la presenza dei Nunak!"
Miyuki

Se viene posizionato un Archeologo, è importante ricordare che non è possibile compiere altre azioni (come Scavare, usare tessere Neve o un'Abilità) fino a quando il Giorno non inizia ufficialmente.



CATACLISMA

Ogni giocatore partendo dal primo scarta, se possibile, una tessera libera senza Leader dalla plancia.

"La parete di ghiaccio orlata con un terribile boato, partendo con sé tutto il nostro equipaggiamento, ha atteso prima di crollare ancora..."
Johann

Tutti gli elementi presenti sulle tessere scartate devono essere riportati nelle rispettive riserve o restituiti ai giocatori che li possiedono.



TEMPESTA DI NEVE

In senso orario, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore posiziona una tessera Neve casuale dalla pila degli scarti sulla plancia. Gli esploratori presenti si muovono su tessere adiacenti dividendosi più equamente possibile.

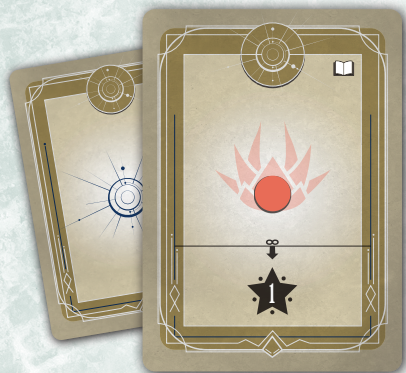
"Il primo ha guidato da una settimana! La confusione si discioglie dalla mia mente... Il ghiaccio mi rimpicciolisce. Ora so dove devo andare!"
Chado

Le tessere Neve riposizionate sulla plancia devono essere collocate sopra tre tessere del livello sottostante (o sui bordi della plancia), in modo che non ci siano spazi vuoti tra i livelli. Quando si spostano gli Esploratori presenti nello spazio

in cui viene posizionata una tessera Neve, assicurati di:

- Spostare prima gli Esploratori in un'altra area della stessa tessera su cui si trovano (se possibile).
- Spostare gli Esploratori su tessere dove non ci sono altri Esploratori (se possibile).
- Dopo di ciò, distribuire gli Esploratori il più equamente possibile tra le tessere adiacenti.

CARTE DECRETO



Queste carte forniscono opzioni strategiche ai giocatori per guadagnare PP alla fine della partita. Rivela 3 carte Decreto all'inizio della partita.



Ogni segnalino PP in tuo possesso fornisce **1 PP**.



Ogni Artefatto e Ricerca del Tipo corrispondente fornisce **1 PP per Etere**.

Gli Artefatti Prismatici non fanno guadagnare punti con questo Decreto.



Ogni segnalino Ricerca in tuo possesso ti fornisce **1 PP**.



Per ogni set di 5 Tipi di Artefatto diversi: guadagni **4 PP**. Per ogni set di 4 Tipi di Artefatto diversi: guadagni **2 PP**.

Una singola tessera Artefatto può contare solo una volta in questi conteggi. Gli Artefatti Prismatici non fanno guadagnare punti con questo Decreto.

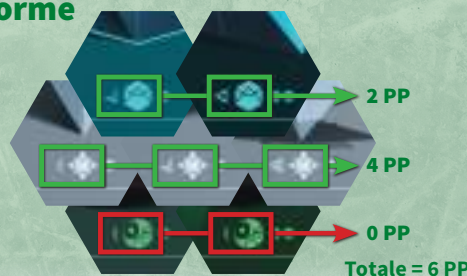


Per ogni coppia di Artefatti con **Forme diverse**, ma dello **stesso tipo** guadagni **2 PP**.

Per ogni trio di Artefatti con **Forme diverse**, ma dello **stesso tipo** guadagni **4 PP**.

Puoi ottenere punti una sola volta per Tipo di Artefatto.

Esempio di punteggio per il decreto delle Forme



CARTE RICHIESTA



Ci sono 54 carte Richiesta, alcune delle quali in multiple copie (ci sono 41 carte Richiesta diverse).

Ci sono 6 tipi diversi di Richiesta, i cui esempi sono mostrati qui sotto.



Costo: 2 Etere da un qualunque Artefatto Prismatico.

Può provenire da 1 o 2 Artefatti.

Guadagna: 5 PP

Esempio:



Costo: 3 Etere provenienti da Artefatti o Ricerche Disfatta, Sapienza o Armonia.

Guadagna: 5 PP

Esempio:



Costo: 2 Artefatti o segnalini Ricerca diversi a scelta tra Frenesia, Sapienza o Disfatta.

Guadagna: 4 PP

Esempio:



Costo: 2 Etere Frenesia, o 2 Etere Armonia. L'Etere può provenire sia da segnalini Artefatto che da segnalini Ricerca.

Guadagna: 4 PP

Esempio:



Costo: 2 o 3 Artefatti Conquista, tutti di Forme diverse. I PP guadagnati dipendono dal numero di Forme diverse.

Guadagna: 5 o 9 PP

Esempio:



Costo: 3 segnalini Etere ottenuti da Artefatti o Ricerche Disfatta.

Possono provenire da 1, 2 o 3 Artefatti.

Guadagna: 6 PP

Esempio:



LISTA DI RICHIESTE



Adiacenza delle tessere, Regola di: una tessera è considerata adiacente a un'altra se:

- Si trova sullo stesso livello e ha un lato a contatto con un'altra tessera.
- Si trova su un livello superiore o inferiore che copre, o è parzialmente coperto, da un'altra tessera.

Alba, Fase di: comune a tutti i giocatori, è la prima fase di un Giorno e consiste in 4 passaggi.

Appunti di Ricerca, Area per: spazi dedicati sulla Plancia della Gilda per posizionare i vari tipi di segnalini Ricerca.

Archeologo: piccola pedina che rappresenta una risorsa neutrale condivisa tra tutti i giocatori.

Artefatti, Area degli: ogni Plancia della Gilda ha 5 spazi esagonali, ciascuno associato a un Tipo specifico di Artefatto.

Artefatto: tessera con un Tipo, una Forma e una quantità di Etere. Dopo essere stati scavati, vengono posizionati sulla propria Plancia Gilda. Gli Artefatti hanno qui utilizzabili una volta al Giorno (vedi Artefatti, pagina 13) e possono essere utilizzati per soddisfare le Richieste.

Artefatto, Tipo di: gli Artefatti sono classificati in uno dei 5 Tipi: Conquista, Frenesia, Armonia, Sapienza e Disfatta. Ogni Tipo è rappresentato da un'icona specifica nella parte inferiore della tessera Artefatto.

Azione: effettuata durante la fase di Esplorazione di un giocatore, può essere pagata (tramite PE o PP) oppure essere gratuita.

Azulia: il livello più profondo del tabellone di gioco. Rivelare un'icona PP in questo livello fa guadagnare 1 PP al giocatore. Non è possibile posizionare Campi su Azulia.

Cedimento: corrisponde allo scartare una tessera se quella sottostante viene scavata o se è collegata solo a un'altra tessera. Tutti gli elementi di gioco su di essa devono essere riposti nelle rispettive riserve o restituiti ai rispettivi giocatori.

Cedimento a Catena, Regola del: non appena una tessera ha solo una tessera adiacente sullo stesso livello, cede e

viene scartata. Tutti gli elementi di gioco su di essa devono essere riposti nelle rispettive riserve o restituiti ai rispettivi giocatori.

Collocamento, Regola di: quando si scava una tessera, gli Esploratori devono essere distribuiti nel modo più equo possibile tra le tessere rivelate.

Costruire un Campo: azione che consente di posizionare un Campo disponibile (insieme al proprio Leader) su una tessera che non sia né parzialmente coperta da un'altra né già occupata da un altro Campo.

Decreto: carta pubblica che permette di ottenere PP alla fine della partita.

Distruggere una tessera: rimuovere una tessera dal tabellone di gioco (tramite l'Artefatto Disfatta o la tessera Neve Runa Esplosiva), posizionandola direttamente nella pila degli scarti. Tutti gli oggetti sulla tessera sono restituiti alle rispettive riserve o giocatori.

Esploratori: termine che include sia gli Archeologi che i Leader della Spedizione.

Esplorazione, Fase di: specifica di ogni giocatore, è la seconda fase di un Giorno e include 2 passaggi. Prima si eseguono azioni spendendo da 1 a 2 PE. Quando un giocatore ha esaurito i PE, inizia la propria fase Tramonto.

Etere: definisce il potere di un Artefatto ed è rappresentato da 1 o 2 punti.

Forma dell'Artefatto: gli Artefatti possono avere 3 Forme diverse, eccetto gli Artefatti Prismatici. Queste forme sono utilizzate per alcune carte Richiesta e Decreto.

Giorno: i Giorni segmentano il gioco e sono divisi in 3 fasi: **Alba, Esplorazione e Tramonto.**

Indicatore dei Giorni: tracciato sul bordo del tabellone che riassume le diverse fasi da completare di ogni Giorno.

Leader della Spedizione (o Leader): pedina colorata associata a una Gilda che rappresenta un giocatore.

Muoversi: azione che consente di spostare il Leader su una tessera

adiacente. Fino a 3 Archeologi possono seguirlo.

Navigare: azione che consente di posizionare il proprio Leader della Spedizione su un Campo.

Nunatak: tessere Neve che richiedono 1 PE extra per essere scavate.

PE: Punti Esplorazione, corrispondono ai "punti azione" di un giocatore per il turno. Permettono di svolgere una serie di azioni durante la fase di Esplorazione di ogni Giorno.

Plancia della Gilda: plancia di un giocatore che tiene traccia dei suoi PE e mostra i suoi PP iniziali, l'abilità unica, e le aree per ciascun Tipo di Artefatto e segnalini Ricerca.

PP: Punti Prestigio, corrispondono ai "punti vittoria" del giocatore.

Prismatici: Artefatti che fungono da jolly e possono sostituire qualsiasi Tipo di Artefatto.

Progettare: azione che consente di ottenere un gettone Progetto per ottenere 1 PE extra per il Giorno successivo.

Reclutare: azione che consente di posizionare un Archeologo dalla riserva su un Campo.

Registro: carta che si gira all'inizio di ogni Giorno (escluso il primo) e indica un evento da completare.

Ricerca, Segnalino: segnalini che possono aggiungere 1 Etere a un Artefatto sulla tua Plancia Gilda per attivarne l'effetto. Possono anche essere usati per soddisfare certe Richieste alla fine del gioco. Da solo, un segnalino Richiesta non può attivare un Artefatto se questo non è presente.

Richiesta: carta personale da conteggiare alla fine della partita. Può essere soddisfatta nella fase di Tramonto usando gli Artefatti sulla propria Plancia Gilda.

Scartare una carta: mettere la carta nella pila degli scarti corrispondente.

Scartare una tessera: rimuovere una tessera dal tabellone o dalla mano, mettendola direttamente nella pila

FAQ

(Domande Frequenti)

degli scarti. Tutti gli oggetti sulla tessera devono essere restituiti alle rispettive riserve o giocatori.

Scavare: azione che consente di prendere una tessera (su cui è posizionato il proprio Leader) che è scoperta o parzialmente coperta. Mettere la tessera nella propria mano o nell'area degli Artefatti a seconda del tipo. Ogni Esploratore sulla tessera riduce il costo in PE di 1.

Scavo, Regole sul costo di: Il costo di uno scavo è modificato così:

- Le tessere Neve, Artefatti Superficiali e Artefatti Abissali costano rispettivamente 2/3/4 PE.
- Ogni Esploratore riduce il costo di 1 PE.
- Se la tessera è parzialmente coperta, costa 1 PE extra e la tessera che la copriva cede (viene scartata).
- Le tessere con un Campo o le tessere Nunatak (vedi pagina 10) costano 1 PE extra da scavare.
- Uno Scavo non può mai costare più di 1 PE extra, indipendentemente dal numero di modificatori.

Stiva della Nave: area in cui i giocatori inviano i propri Artefatti dopo averli usati per soddisfare le Richieste.

Straordinari: azione che consente di spendere 3 PE in un turno (invece di 1-2). Questa azione costa 1 PP.

Tessera Scoperta: tessera che non ha nessun'altra tessera sopra di essa a coprirla, né parzialmente né totalmente.

Tessere Neve: tessere di superficie del tabellone. Formano la mano dei giocatori una volta rimosse dal tabellone. Possono poi essere giocate come azioni gratuite durante il proprio turno.

Tramonto, Fase di: avviene quando un giocatore esaurisce tutti i propri PE e non può più compiere azioni. Il giocatore può prendere gratuitamente una carta Richiesta scoperta di quelle in gioco (numero di giocatori +2) e può anche soddisfare Richieste in base alla fase del Giorno (vedi Svolgimento del Gioco, pagina 7).

Turno del Giocatore: avviene durante la fase di Esplorazione del giocatore e consiste nello spendere da 1 a 2 PE (3 PE se si usa l'azione Straordinari) per effettuare una o più azioni.

• Qual è il numero massimo di PE con cui posso iniziare un Giorno?

In alcune situazioni puoi iniziare il Giorno con un massimo di 6 PE (ad esempio con un segnalino Progetto). La tua riserva di PE può aumentare durante il Giorno grazie ad alcuni Artefatti o tessere, ma non può mai superare i 6 PE.

• È possibile posizionare un Campo su una tessera che ne ha già uno?

No, non è possibile. Se dopo aver scavato una tessera con un Campo non riesci a posizionarlo su una tessera valida, rimettilo nella riserva.

• Cosa succede se non ci sono più Archeologi nella riserva?

Non puoi usare l'azione Reclutare. Se una tessera Neve ti permette di aggiungere Archeologi al tabellone, non potrai farlo.

• Devo prendere un gettone PP ma non ce ne sono più disponibili, cosa faccio?

I gettoni PP sono gli unici elementi inesauribili del gioco. Se la riserva è finita, usa dei sostituti.

• Posso beneficiare degli effetti degli Artefatti inviati nella Stiva della Nave?

No. Gli Artefatti mandati nella Stiva della Nave non sono più presenti sulla Plancia della Gilda e quindi non contano più per usare l'effetto di un Artefatto.

• Posso soddisfare una carta Richiesta che richiede 3 Etere con due Artefatti da 2 Etere ciascuno?

Sì, puoi soddisfare le carte Richiesta anche con più Etere del necessario.

• C'è un limite al numero di Esploratori che possono coesistere su una stessa tessera?

Non c'è limite al numero di Esploratori che possono trovarsi su una singola tessera. In rari casi in cui ci sono troppi Esploratori su una parte troppo piccola di una tessera, usa i due segnalini giocatore di un personaggio non utilizzato nella partita. Metti da parte tutti gli Esploratori con uno dei segnalini e usa l'altro come indicatore del gruppo di Esploratori sulla plancia.

• Quando si soddisfa una Richiesta, si devono scegliere solo gli Artefatti in cima a ogni pila?

No, puoi scegliere QUALSIASI Artefatto presente sulla tua Plancia Gilda.

• Se si usa la Gilda dei Navigatori, si può costruire il campo su una tessera Artefatto?

No. Se la tessera su cui si trova il Campo del Navigatore viene scavata o scartata, il giocatore che controlla il Navigatore deve spostare il proprio Campo su una tessera Neve adiacente. Se non ci sono tessere Neve immediatamente adiacenti, scegli qualsiasi tessera Neve sul tabellone.

FAQ ESTESE

<https://thiswayeditions.com/ice/extended-faq/>

STRATEGIE

<https://thiswayeditions.com/ice/strategies>

THIS WAY! LINK E COMUNITÀ

Trovaci su thiswayedition.com!

- Tieniti aggiornato con le ultime novità da THIS WAY!
- Conosci e scopri tutto sui nuovi giochi ed espansioni in arrivo.
- Scarica i regolamenti in differenti lingue.
- Richiedi componenti mancanti.



Trovaci anche con [@thiswayice](https://www.instagram.com/thiswayice) su.



Per i giocatori, unisciti alla comunità sul sito di **Board Game Geek**.



Un unico link trovarli tutti!

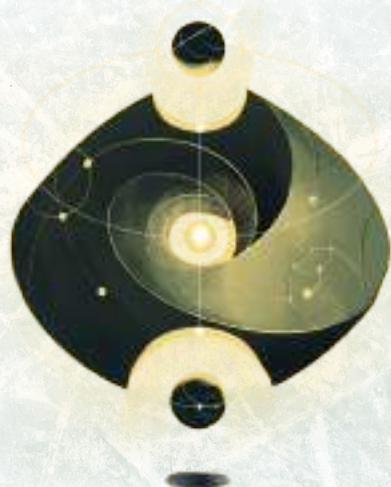
Chiarisci qualsiasi dubbio sulle regole, dacci le tue opinioni sui nostri giochi, o condividi il tuo punteggio migliore.



Prendi un posto in prima fila per conoscere il prossimo progetto 'This Way!' sul nostro canale Discord. I creatori condividono qui con la comunità i loro pensieri e le loro idee riguardanti il design dei giochi.



Vieni a provare la versione digitale di ICE, su **Tabletop Simulator** sulla piattaforma Steam.



Se ricevi un prodotto con componenti danneggiate o mancanti, per favore contatta il nostro servizio clienti.

Per copie crowdfunding, support@naylorgames.com.

Per copie acquistate in negozio/online, info@pendragongamestudio.com.

CREDITI E RINGRAZIAMENTI

Autori: **Bragou e Sams**

Designer della modalità solo: **Mauro Gibertoni**

Direzione Artistica e Illustrazioni: **Léonard Dupond**

Graphic Design: **Denis Hervouet e Alexis Vanmeerbeeck**

Correzione di bozze delle regole: **Pauline Lelievre, Anton Kawasaki, Stefen Gueguen, Florent Reymond-Gaudry, François Alligier, Kyle Lukacoivc, Jason Crawford**

Traduzione: **Torsten Sammet, Jorgen Degryse, Bruce Fletcher**

Produzione: **Panda Game Manufacturing**

Design degli inserti: **Matt Healey**

Trailer Video: **Noémi Gruner, Antoine Delabarre, Hadrien Kobylarz, Christophe Gruner, Fog Ryû**

Playtesting: Tutti i **giocatori** che ci hanno dato numerosi feedback su Tabletop Simulator!

Grazie a tutti coloro che hanno recensito il gioco mettendolo sotto i riflettori, in particolare **Alex Radcliffe, Tim Chuon e... Mike DiLisio!**

Campagna: Questo gioco è stato creato grazie a **tutti coloro che hanno contribuito** durante la prima campagna Kickstarter di maggio 2021, durante la campagna di supporto su Gamefound di giugno 2023 e durante la nostra ICE Unlimited campaign su Gamefound di maggio 2024. ICE può essere trovato su Kickstarter sotto "Giochi" e su Gamefound sotto "ICE Limited" e "ICE Unlimited".

Grazie a **Basara, Druss, Mustang mvp, e Nixx** per il loro supporto e importante feedback.

Grazie a **Jason Crawford** per la sua grande perseveranza ed il suo occhio attento.

Grazie a **Ali Glidden e Brian Sanderson** per il loro importante aiuto, supporto e feedback!

Un grazie speciale a tutti coloro che hanno contribuito a creare le nuove Carte Registro: **Damian Unitt & Jason Keller** ("Blizzard"), **Jonas Kürpic** ("Something is Coming"), **Jean-François Patenaude** ("Snowstorm"), **FrostyVern** ("Merchant Caravan"), e **Jacob Wadsworth** ("Helping Hands").

Grazie a coloro che hanno contribuito a controllare il Regolamento: **Emanuel Balzan, Adrian Chorlton, Kenneth Tan**

Grazie a **Tyler Lipchen** di **Panda Games** per la sua efficienza e disponibilità.

Grazie a **Anton Kawasaki** per il suo investimento e la sua comunicazione per This Way!

Grazie a tutto il **team BMM** per il loro duro lavoro ed entusiasmo.

Infine, per il loro supporto incondizionato e la loro pazienza dall'inizio del 2019, **Faustine e Noémi**. E per averci dato un assaggio dei giochi e il desiderio folle di crearli, a **Chris e Da**, un ringraziamento grande!

© 2025 This Way!
www.thiswayeditions.com



Edizione italiana a cura di **Pendragon Game Studio**

Traduzione: **Teodoro Naso**

Revisione: **Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi, Emanuele Palmiotti**

Impaginazione: **Zhuang Huachong**

Via Pattari, 6 – 20122 Milano (MI)
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com





ICE

EDIFICI
E GILDE

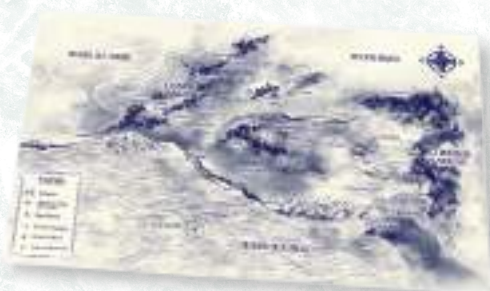


LA PLANCIA DEI FAVORI DELLE GILDE:
7 NUOVISSIME AZIONI



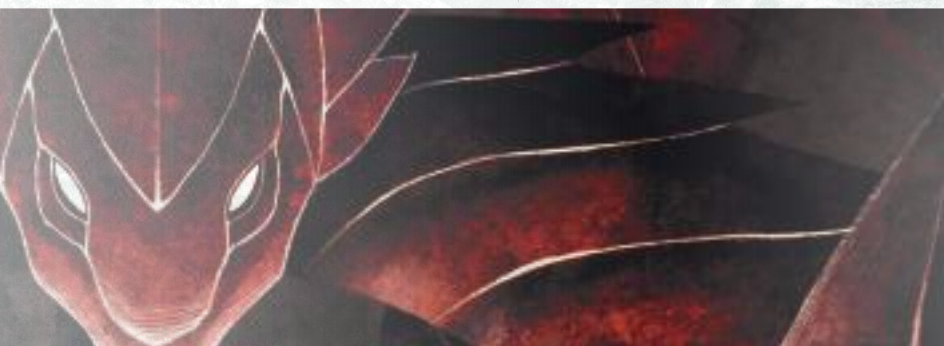
2 NUOVE GILDE:
ILLUMINATI E ALCHEMISTI

LA MAPPA DI ICE



ICE

RELIQUIE



LE RELIQUIE:
UN NUOVO TIPO DI TESSERA



2 NUOVE GILDE:
PREDICATORI E TELEPATI





2-4
45'
10+

FOUNDERS

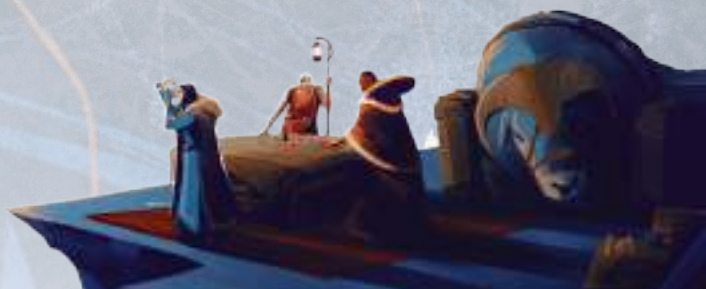
Alleanze nascoste e deduzione strategica

È trascorso qualche giorno da quando la Carovana è giunta ai piedi del maestoso Edificio. Ora non rimane che costruire tutto il resto.

Siete i Fondatori, progettisti della primissima Città. Il Concilio ha assegnato a ciascuno di voi diversi obiettivi. Scoprite i vostri compagni segreti e trovate il modo migliore per organizzare i distretti insieme. A ogni modo, solo uno potrà conquistare il prestigioso titolo di Mastro Consigliere.



Scopri un sistema unico di carte obiettivo segrete!



Disponi le tue tessere città per far progredire i tuoi obiettivi, trova i tuoi alleati segreti e aiutali mentre costruite insieme la città.



40 tessere città fronte-retro, per progettare una città unica.

**Tuffatevi nelle origini di I C E.
Un prequel ambientato 300 anni prima.**

SIMBOLI

Azioni



COSTRUIRE UN CAMPO



RECLUTARE



NAVIGARE



MUOVERSI



RICERCARE



SCAVARE



PROGETTO



STRAORDINARI



MUOVERSI RAPIDAMENTE

Elementi di gioco



TESSERE



TESSERE NEVE

Altro



PUNTI ESPLORAZIONE (PE)



PUNTI PRESTIGIO PER LA FINE DELLA PARTITA (PP)



PUNTI PRESTIGIO IMMEDIATI



ARCHEOLOGO



LEADER DELLA SPEDIZIONE



ESPLORATORI



CAMPO



STIVA DELLA NAVE



ARTEFATTO ATTIVATO



FASE ALBA



FASE DI ESPLORAZIONE



FASE TRAMONTO



NUUKA

Artefatti



CONQUISTA



FRENSIA



ARMONIA



DISFATTA



SAPIENZA



PRISMATICO



QUALSIASI TIPO



QUANTITÀ DI ETERE



FORMA 1



FORMA 2



FORMA 3

