

CREATURE
FANTASTICHE



I. INTRODUZIONE

Una nave mercantile, perduta la bussola tra le vorticosi nebbie del vasto Mare, si imbatte' in una strana creatura. Nella forma ricordava un uccello, ma il suo becco luminoso squarciava le tenebre con il suo bagliore sovranaturale.

Sopraffatti dalla curiosita', i membri dell'equipaggio decisero di seguirla, e si ritrovarono condotti a un'isola sperduta, pullulante di strane creature. L'isola brulicava di bestie misteriose: da piccole e tenere palle di pello, a rettili dalle enormi zanne terrificanti! Le voci sulla terra inesplorata si diffusero in lungo e in largo, conquistando i cuori degli avventurieri, inclusi i vostri. Mossi dal vostro amore per gli animali e dal brivido della scoperta, siete salpati per la misteriosa isola, impazienti di esplorare le sue meraviglie.

IDEAZIONE DEL GIOCO
C.W Yeom

ILLUSTRAZIONI
Sophia Kang

SVILUPPO DEL GIOCO
Jaewoo Bang
Gunho Kim

DIREZIONE ARTISTICA
Hani Chang

EDITOR
Lucya Lee

EDIZIONE ITALIANA
Pendragon Game Studio

TRADUZIONE
Martina Matassoni

REVISIONE
Alex Grisafi,
Silvio Negri-Clementi,
Emanuele Palmiotti

IMPAGINAZIONE
Delia Arnone

PENDRAGON TEAM
Monica Galli, Matteo Gatti,
Alessandra Negri-Clementi,
Matteo Pistore, Kelly Stocco

TEST DI GIOCO

Ci teniamo a ringraziare Brett Thomason, Greg Sherman, H.C. Harrington, Jan Adam, Lola O'Brien, Matt Hillman e HP Gaming, Byeong Hak Jeon, Cheong Heo, Daun Jeong, Eun-Joo Kim, Geonhee Lee, Geonil, Hope S. Hwang, Hyunseo Kim, Jeongrak Yoon, Jieun Kang, Jin ho Sohn, John Yeo, Jong-Hyeok Hong, Joong Sun Park, Jun Bong Lee, Jun Young Jung, Kunkuk Kim, Kwangyong Na, Kyoung Won Kim, Seokju Jeong, Seong Jae Yu, Seong Woo Yun, Seongjun Hong, Seung Pyo Hong, Su Bin Kim, Sunhyuck Chae, Woojin Yang, Yong Jun Kim, Yoobin Jin, Yoonku Kang e i tanti gruppi di test di gioco che ci hanno aiutato a testare Creature Fantastiche.

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE AI SOSTENITORI SU KICKSTARTER DI CREATURE FANTASTICHE



 <https://badcomet.co>
 info@badcomet.co



Via Pattari, 6 - 20122 Milano
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

CARTE



126 carte Creatura



19 carte Obiettivo
5 principali, 7 mono-specie e
7 multi-specie

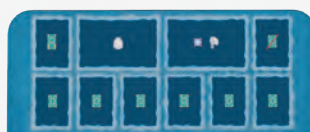


12 carte Tinger
(modalità in Solitario)



4 carte Guida
giocatore

PLANCE E TABELLONI



1 tabellone Provviste



4 plance Giocatore



1 tabellone di gioco



9 plance Capitano



1 sacca Uova

SEGNALINI



4 segnalini Lucchetto



14 tessere Habitat



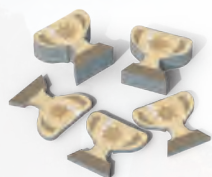
20 Energie



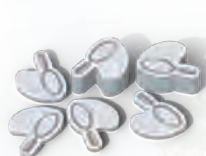
8 segnalini Punteggio



78 Uova 11 Crostacei, 11
Mammiferi, 11 Uccelli, 11 Rettili,
11 Pesci, 12 Insetti, 11 Draghi



16 Trofei



12 Retini per farfalle



3 segnalini Bersaglio
(modalità in Solitario)



5 segnalini Tempo



2 tracciati Tempo (4G)

PEDINE



12 membri Equipaggio 1 pedina magnetica e 2 base per ogni colore



24 indicatori
Obiettivo



16 indicatori
Risorsa



4 indicatori
Punteggio



1 indicatore
Tempo



Freya



Haoa



Macus



Cabot



Tinger



Octavia



Marie



Samuel



Helena

9 Capitani Tutte le pedine sono magnetiche

II. PREPARAZIONE

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Esempio per una partita a 3 giocatori



4



Tracciato
Tempo

Tracciato
Punteggio



1 Il **tabellone di gioco** ha due facce: il Lato A è per le partite a 1-2 giocatori, il Lato B è per quelle a 3-4 giocatori. Posizionate il tabellone di gioco con il lato corrispondente al numero di giocatori a faccia in su, al centro del tavolo.

2 Posizionate il **tabellone Provviste** sopra il tabellone di gioco.

3 Distribuite le **carte Creatura** sul tabellone Provviste.

a **Mazzo**: mischiate tutte le carte Creatura e mettete il mazzo a faccia in giù.

b **Natura selvaggia**: pescate 6 carte dal mazzo e mettetele a faccia in su. Quest'area si chiama "**Natura selvaggia**".

4 Mettete 35 Uova, 5 per ogni specie, nella sacca Uova e mischiatele per bene. Sistemate la **sacca Uova** accanto al tabellone di gioco.



NOTA Ci sono 7 specie diverse di Uova, quindi dentro la sacca Uova devono essere messe 35 Uova.

5 Posizionate Energie, Retini per farfalle e le Uova rimanenti sulla plancia Provviste. Quest'area si chiama "**Provviste**".

c **Uova**: posizionate le Uova rimanenti

d **Energie**

e **Retini per farfalle**

6 Distribuite le **tessere Habitat** sul tabellone di gioco.

f **Pila tessere Habitat**: mischiate tutte le tessere Habitat e mettetele a faccia in giù.

g **Selezione tessere Habitat**: pescate 3 tessere dalla pila e mettetele a faccia in su.

7 Per una partita a **4 giocatori**, distribuite i seguenti componenti come indicato di seguito. Per le partite a 1-3 giocatori, saltate questo punto.

h Posizionate i 2 elementi **tracciato Tempo** aggiuntivi, che vadano a sovrapporsi al tracciato Tempo presente sul tabellone di gioco.

i Pescate 1 tessera Habitat dalla Pila tessere Habitat e posizionalatela a faccia in su sull'icona sulla Mappa.

j Pescate in maniera casuale 2 Uova dalla sacca Uova e posizionatele 1 per ogni icona (2 in totale) sulla Mappa.

8 Posizionate le **Uova** sulla Mappa come indicato di seguito.

- Mescolate tutti i 5 **segnalini Tempo**, tenendoli a faccia in giù. Scegliete in maniera casuale 2 segnalini e girateli a faccia in su, per mostrare i simboli su di essi.
- Pescate delle Uova in maniera casuale dalla sacca Uova e posizionatele 1 su ogni esagono con i **simboli corrispondenti** sulla Mappa.

Esempio. 2 segnalini Tempo scelti in maniera casuale hanno un simbolo e un simbolo . Pescate altrettante Uova dalla sacca e posizionatele 1 su ogni simbolo e sulla Mappa.



9 Predisponete il **tracciato Tempo** come indicato.

k Mescolate i 2 **segnalini Tempo** selezionati nel punto 8 e posizionatele con il simbolo non visibile, a faccia in giù sulle **2 caselle con il bordo giallo** più a destra del tracciato Tempo.



l Mescolate i restanti segnalini Tempo e posizionatele a faccia in giù sulle altre caselle con il bordo giallo del tracciato Tempo.

NOTA Per le partite a 3 giocatori, si gioca con solo 4 segnalini Tempo. Quelli inutilizzati vanno riposti nella scatola del gioco.

m Posizionate un **indicatore Tempo** sulla prima casella del tracciato Tempo.

10 Posizionate i **Trofei** sul tabellone di gioco. Il numero di Trofei utilizzati dipende dal numero di partecipanti alla partita.

N. di giocatori	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori
	10	14	16

NOTA Se è la vostra prima partita, potrebbe volerci tempo per prendere confidenza con le regole. Nella fase di apprendimento, abbassate di 2 il numero di Trofei della tabella qui sopra.

11 Posizionate i **segnalini Punteggio** accanto al tracciato Punteggio.

12 Posizionate 7 **carte Obiettivo**, con il lato corrispondente al numero di giocatori a faccia in su, sul tabellone di gioco. Dal momento che le carte Obiettivo non possono avere specie uguali, predisponete come segue:

n **Obiettivi principali** (bordo marrone)

- Mescolate tutte le carte Obiettivo principale e posizionatele una per ciascuno dei tre slot marroni in maniera casuale.

NOTA Se è la vostra prima partita, vi suggeriamo di iniziare con le carte Obiettivo principale 1, 2 e 3.

o **Obiettivi multi-specie** (bordo giallo)

- Mescolate tutte le carte Obiettivo multi-specie e sceglietene una in maniera casuale da posizionare su uno slot giallo.
- Poi, scegliete in maniera casuale un'altra carta Obiettivo multi-specie e posizionalatela sull'altro slot giallo. Dovete assicurarvi che non ci siano specie uguali alle specie sulla carta posizionata per prima. Continuate a pescare carte finché questa condizione non viene soddisfatta.



p **Obiettivi mono-specie** (bordo azzurro)

- Esamine tutte 7 le carte Obiettivo mono-specie e rimuovete tutte le carte che contengono le 4 specie posizionate durante o.
- Delle 3 carte Obiettivo mono-specie rimaste, sceglietene 2 in maniera casuale e posizionatele sugli slot con il bordo azzurro.
- A eccezione delle 7 carte Obiettivo posizionate sul tabellone dal punto n al punto p, tutte le carte Obiettivo rimanenti non saranno utilizzate e possono essere riposte nella scatola del gioco.

NOTA Tra gli Obiettivi multi-specie e mono-specie, dovrebbero esserci 6 specie differenti utilizzate durante la partita, tutte diverse fra di loro.



PREPARAZIONE GIOCATORE

- 13 Ciascun giocatore sceglie un colore e prende i seguenti elementi nel proprio colore:
 - q Prendete una **plancia Giocatore** e mettetela di fronte a voi.
 - r Prendete 3 **membri Equipaggio** e metteteli accanto alla vostra plancia Giocatore.
 - s Prendete 6 **indicatori Obiettivo** e metteteli a sinistra della vostra plancia Giocatore.
 - t Prendete 4 **indicatori Risorsa** e posizionate su ciascun tracciato Risorsa, per indicare che possedete 1 elemento di ogni risorsa. In altre parole, mettete i vostri indicatori Risorsa sulle caselle su cui c'è scritto "1" (la seconda casella da sinistra) su ciascun tracciato Risorsa della vostra plancia Giocatore.
 - u Prendete 1 **indicatore Punteggio** e posizionate sul'icona della nave accanto al tracciato Punteggio (vedi pag. 4).
- 14 Ogni giocatore prende 2 **plance Capitano** casuali. Di queste, sceglierne una e mettetela sulla vostra plancia Giocatore. Rimettete nella scatola quella inutilizzata.

NOTA Se tutti i giocatori hanno già confidenza col gioco, fate contemporaneamente i punti 14 e 15.

- 15 Ogni giocatore pesca 8 **carte Creatura** dal mazzo. Sceglierne 4 da tenere nella vostra mano e scartate le altre nella pila degli scarti.
- v **Pila degli scarti**: scartare sempre le carte a faccia in su.

DRITTA Quando dovete scegliere le carte da tenere nella mano, guardate con attenzione gli Obiettivi. Prediligete le carte che vi permettono di completare gli Obiettivi.

NOTA Durante la partita, gli altri giocatori non possono vedere le carte della vostra mano. Tuttavia, mentre imparate a giocare, potreste imbattervi in testi di difficile comprensione. In tal caso, mostrate le carte agli altri giocatori con più esperienza e fate domande, per imparare più velocemente con il loro aiuto.

- 16 Ogni giocatore prende il **Capitano** corrispondente alla plancia Capitano scelta. Mettete il Capitano in groppa al membro Equipaggio con il magnete sulla schiena.
- 17 Ogni giocatore prende il **segnalino Lucchetto** corrispondente al colore scelto e lo posiziona sulla propria plancia Capitano.
- 18 Ogni giocatore prende 1 **Retino per farfalle** dalle Provviste e lo posiziona sulla propria plancia Giocatore.
- 19 Ottenete **risorse aggiuntive** in base all'ordine di gioco.

Ordine di gioco: il giocatore che ha fatto amicizia con l'animale più insolito diventa il primo giocatore. La partita procede in ordine orario, a partire dal primo giocatore.

- **1 giocatore**: non riceve risorse aggiuntive. In altre parole, il 1° giocatore inizia la partita con un elemento di ogni risorsa.
- **2 giocatore**: avanza 1 indicatore Risorsa qualsiasi di una casella a destra. Ciò significa che il 2° giocatore inizia con 2 elementi di 1 tipo di risorsa a scelta, e 1 elemento di ognuno dei 3 tipi di risorse rimanenti.
- **3 giocatore**: avanza 2 indicatori Risorsa qualsiasi di una casella a destra. Ciò significa che il 3° giocatore inizia con 2 elementi di 2 tipi di risorse a scelta, e 1 elemento di ognuno dei 2 tipi di risorse rimanenti.
- **4 giocatore**: avanza 3 indicatori Risorsa qualsiasi di una casella a destra. Ciò significa che il 4° giocatore inizia con 2 elementi di 3 tipi di risorse a scelta, e 1 elemento del tipo di risorsa rimanente.

E ora, possiamo iniziare a giocare!

III. COME SI GIOCA



OBIETTIVO DEL GIOCO

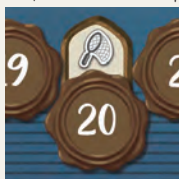
L'obiettivo di Creature Fantastiche è essere il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (PV) al termine della partita. I PV sono rappresentati dalle icone  e .

! Tipi di punteggi

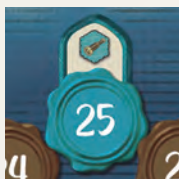
1. Punteggio immediato: indicato con l'icona di un sigillo marrone. Una volta ottenuto, avanzate immediatamente sul tracciato Punteggio.



• **Ricompense tracciato Punteggio:** il tracciato Punteggio è composto da 10 caselle, che possono offrire delle ricompense quando si raggiunge o si supera una determinata casella. Tutti i giocatori che raggiungono le caselle Ricompensa ottengono le corrispondenti ricompense.



Ottenete un Retino per farfalle dalle Provviste



Ottenete una ricompensa Scoperta (si veda pag. 11)



Ottenete un Trofeo dal tabellone di gioco

DRITTA Le ricompense tracciato Punteggio vi saranno d'aiuto nel corso della partita. Pertanto, è fondamentale pianificare quando ottenerle con i Punteggi immediati.

• Se ottenete più di 50 PV, prendete un segnalino Punteggio e mettetelo accanto alla vostra plancia Giocatore, con il lato "50" rivolto a faccia in su. Ripristinate il vostro indicatore Punteggio, ritornando alla prima casella del tracciato Punteggio, e procedete a segnare il vostro punteggio.

• Una volta superati i 50 PV, le ricompense tracciato Punteggio non possono essere ottenute un'altra volta, anche se raggiungete l'icona Ricompensa.



Segnalino Punteggio

2. Punteggio finale: indicati con l'icona di un sigillo rosso, questi punteggi si ottengono al termine della partita. Non si calcolano durante la partita (vedi pagg. 20-21).



• Quando vengono calcolati i Punteggi finali, avanzate sul tracciato Punteggio, ma NON ottenete ricompense tracciato Punteggio.

CREARE UNA RISERVA

Per ottenere un punteggio alto, dovete creare una riserva armoniosa. Per farlo, dovrete riunire nella vostra riserva varie carte Creatura e Uova. Ogni carta Creatura ha un'abilità unica: quando formate la vostra riserva, dovete raggruppare carte compatibili con la vostra strategia. Inoltre, è importante creare una riserva che vi aiuti a completare gli Obiettivi prima degli altri giocatori.

Riserva

L'insieme delle vostre carte Creatura e Uova.



POSIZIONAMENTO EQUIPAGGIO

Per formare una riserva armoniosa, è importante disporre il proprio equipaggio in posizioni mirate. Sulla Mappa, l'Equipaggio interagisce con tutti gli Habitat adiacenti per ottenere risorse, carte Creatura o Uova, ma attiva anche le icone Effetto speciale.

! Equipaggio



Membri Equipaggio

- I membri Equipaggio sono lavoratori posizionati sulla Mappa, per interagire con gli Habitat della Mappa e ottenere risorse, carte, Uova, ecc.
- Ogni giocatore usa un totale di 3 membri Equipaggio, incluso 1 Capitano. Quando si parla di "Equipaggio", si fa riferimento a tutti i 3 membri Equipaggio, compreso il Capitano.
- **Capitano:** il componente creato dall'unione della pedina Capitano e della pedina Equipaggio è noto come "Capitano". Ogni Capitano possiede abilità uniche che, una volta sbloccate, possono essere utilizzate durante la partita (vedi pag. 16).
- Le icone per l'Equipaggio sono le seguenti:



Capitano



Equipaggio
(incluso il Capitano)

! Risorse



Frutto



Corallo



Fiore



Fungo

- In questo gioco, sono presenti 4 tipi di risorse: Frutto, Corallo, Fiore e Fungo.
- Quando ottenete una risorsa specifica, avanzate l'indicatore Risorsa corrispondente di una casella a destra. Viceversa, quando utilizzate una risorsa, muovete l'indicatore Risorsa corrispondente di una casella a sinistra.
- Se siete arrivati alla fine di un tracciato Risorsa, non potete ottenere altre risorse di quel genere. Quindi, i giocatori non possono possedere più di 6 risorse di 1 tipo alla volta.



Tracciati Risorsa



Risorsa qualsiasi

- **Risorsa qualsiasi:** si intende una qualsiasi delle risorse: Frutto; Corallo; Fiore; Fungo. Esempio. Se ottenete 1 risorsa qualsiasi, scegliete 1 dei 4 tipi di risorse da ottenere.

STRUTTURA DEL GIOCO

- Tutti i giocatori giocano a turno, in senso orario, fino al termine della partita.
- Ogni giocatore esegue **1 azione base** durante il proprio turno. Dovete scegliere 1 delle 4 azioni base per il vostro turno:

1. Posiziona un membro Equipaggio
2. Gioca fino a 2 carte Creatura
3. Completa un Obiettivo
4. Ricarica

NOTA È OBBLIGATORIO eseguire 1 azione base durante il proprio turno. Non è possibile passare un turno senza eseguire un'azione base.

- I giocatori possono eseguire anche **tante azioni gratuite quante vogliono**, in qualsiasi momento durante il proprio turno. Le azioni gratuite possono essere eseguite prima, dopo e persino durante un'azione base.
- Esistono 2 tipi di azioni gratuite:
 1. Usa un Retino per farfalle
 2. Usa un'Energia
- Quando tutti i Trofei sul tabellone di gioco sono stati consumati, i giocatori rimanenti, escluso quello che ha consumato l'ultimo Trofeo, giocano un ultimo turno a testa, poi termina la partita.
- Il giocatore con il punteggio più alto vince.

! Trofeo



- La partita termina in base al numero di Trofei presenti sul tabellone di gioco.
- I Trofei conferiscono 3 PV ciascuno al termine della partita.
- I Trofei si ottengono principalmente con gli Obiettivi, ma possono essere ottenuti anche al raggiungimento di 30 e 50 PV sul tracciato Punteggio.
- Se non ci sono più Trofei rimasti, non potete ottenerne altri.

DRITTA Prevedete quando la partita terminerà, in base al numero di Trofei rimasti, e aggiustate di conseguenza la vostra strategia.



IV. AZIONI BASE

Ciascun giocatore esegue 1 azione base durante il proprio turno.

In totale, sono possibili 4 azioni base:

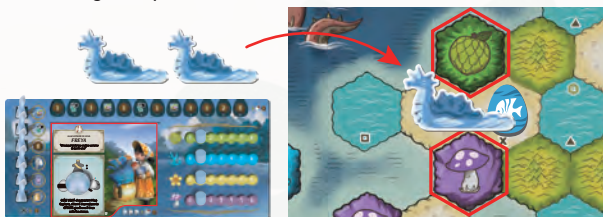
Posiziona un membro Equipaggio, Gioca fino a 2 carte Creatura, Completa un Obiettivo e Ricarica.

1. POSIZIONA UN MEMBRO EQUIPAGGIO

Posizionate un membro Equipaggio sulla Mappa per ottenere risorse o carte Creatura dagli Habitat adiacenti, o/e ottenere Uova. Questa è l'azione principale per costruire una riserva.

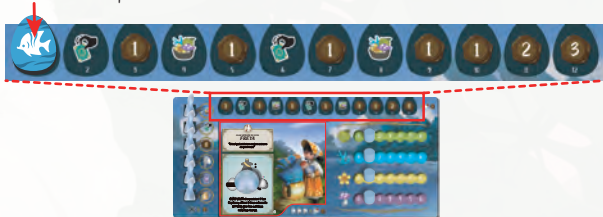
- 1 Scegliete un membro Equipaggio dalla vostra plancia Giocatore e posizionatelo sulla Mappa. È necessario sottostare alle regole del Posizionamento (vedi pag. 10).

- Se tutti i vostri membri Equipaggio sono stati posizionati sulla Mappa, e non ne rimane alcuno sulla vostra plancia Giocatore, non è possibile eseguire questa azione.



- 2 Se un membro Equipaggio è stato posizionato su un esagono con un Uovo, prendete l'Uovo e mettetelo sulla vostra plancia Giocatore.

- Le Uova ottenute sono da disporre in ordine numerico, come indicato sulla plancia Giocatore.
- **Ricompensa scorta Uova:** quando posizionate un Uovo, ottenete subito la ricompensa indicata sulla casella.



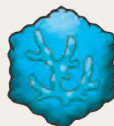
- 3 Il membro Equipaggio posizionato interagisce con tutti gli Habitat adiacenti. Da ogni Habitat adiacente, ottenete una risorsa corrispondente OPPURE una carta Creatura con l'icona Habitat corrispondente dalla Natura selvaggia.

Esempio. Decidete di posizionare il vostro membro Equipaggio adiacente a un Habitat Frutto e un Habitat Fungo. Dall'Habitat Frutto, potete ottenere 1 Frutto OPPURE prendere 1 carta Creatura dalla Natura selvaggia con l'icona Habitat Frutto. Dall'Habitat Fungo, potete ottenere 1 Fungo OPPURE prendere 1 carta Creatura dalla Natura selvaggia con l'icona Habitat Fungo.

Habitat



Habitat Frutto



Habitat Corallo



Habitat Fiore



Habitat Fungo

- Sulla Mappa, ci sono 4 tipi di Habitat. In ogni Habitat è raffigurata 1 delle 4 categorie di alimenti che crescono in quella zona.

- Alcuni Habitat presentano **icone Effetto speciale** che conferiscono varie abilità. Si può attivare un'icona Effetto speciale utilizzando un Retino per farfalle (vedi pag. 19).



- Quando ottenete una risorsa da un Habitat adiacente, avanzate il vostro indicatore Risorsa corrispondente di 1 casella a destra.

- Quando ottenete una carta Creatura da un Habitat adiacente, prendete 1 carta Creatura dalla Natura selvaggia con l'icona Habitat corrispondente e aggiungetela alla vostra mano.



Icona Habitat

- si trova nell'angolo in alto a destra delle carte Creatura.
- Esempio. Pomarella si ottiene con un Habitat Frutto.

STORIA Pomarella si nutre principalmente di frutta, per cui i giocatori possono imbattersi in questa Creatura negli Habitat Frutto.

Esempio. Volete ottenere una carta Creatura tramite un Habitat Frutto adiacente. Delle 6 carte presenti nella Natura selvaggia, prendete 1 delle 2 carte con l'icona Habitat Frutto e aggiungetela alla vostra mano.



- Se non ci sono carte Creatura nella Natura selvaggia con una certa icona Habitat, non potete ottenere una carta Creatura con quell'Habitat.

! Mano

Quando ottenete una carta tramite un Habitat, **aggiungetela alla vostra MANO**, non alla vostra riserva. Per giocare la carta nella vostra riserva, dovete pagare il costo (vedi pagg. 12-13). Allo stesso modo, le carte che vengono pescate dal mazzo o prese dalla Natura selvaggia, con le abilità delle carte o del Capitano, vanno sempre aggiunte alla vostra mano. Pertanto, quando scartate delle carte con le abilità delle carte o del Capitano, **scartate sempre le carte dalla vostra mano**.



Pescate 1 carta dal mazzo carte Creatura e aggiungetela alla vostra mano.



Prendete 1 carta dalla Natura selvaggia e aggiungetela alla vostra mano.



Scartate 1 carta dalla vostra mano.

Nella vostra mano, potete avere quante carte volete. Tuttavia, quando eseguite un'azione Ricarica, c'è un limite di mano di 5 carte Creatura. Dovrete scartare le carte in eccesso per rispettare il limite di 5 carte nella mano. Pertanto, fate attenzione al numero di carte nella vostra mano prima di eseguire un'azione Ricarica (si veda pag. 17).

- Da un singolo Habitat, potete ottenere soltanto 1 risorsa OPPURE 1 carta Creatura. Non potete ottenere entrambe le cose da 1 Habitat.
- Se un membro Equipaggio è adiacente a più Habitat, potete scegliere ricompense diverse per ogni Habitat.



Esempio. Avete posizionato il vostro membro Equipaggio adiacente a 1 Habitat Frutto e 2 Habitat Corallo. Decidete di ottenere un Corallo dall'Habitat Corallo **(b)**, avanzando di 1 nel tracciato Risorsa Corallo **(d)** sulla plancia Giocatore. Decidete di ottenere una carta Creatura dall'Habitat Corallo **(c)**, prendendo una carta Creatura **(e)** con un'icona Habitat Corallo dalla Natura selvaggia, e aggiungendola alla vostra mano. Infine, decidete di ottenere una carta Creatura dall'Habitat Frutto **(a)**, prendendo una carta Creatura **(f)** con un'icona Habitat Frutto dalla Natura selvaggia, e aggiungendola alla vostra mano. A seguito dell'azione "Posiziona un membro Equipaggio", avete ottenuto 1 Corallo e 2 carte Creatura.

! Regole Posizionamento Equipaggio

1. La Mappa è composta da esagoni e i membri Equipaggio devono essere posizionati fra due esagoni adiacenti.



NOTA La direzione in cui è rivolto l'Equipaggio non influisce sulle dinamiche di gioco.

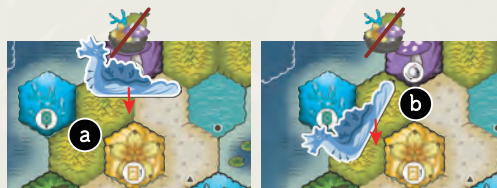
2. Ogni esagono può ospitare 1 solo membro Equipaggio. 2 membri Equipaggio non possono sovrapporsi su una tessera.



3. Ci sono 4 tipi differenti di esagono, per i quali valgono le seguenti regole:

Pianura	Montagna	Lago	Habitat
Posizionare l'Equipaggio è gratis.	È necessario pagare 1 risorsa qualsiasi per posizionare l'Equipaggio.	Qui è vietato posizionare l'Equipaggio.	

- I membri Equipaggio possono essere posizionati liberamente sugli esagoni Pianura.
- Per posizionare un membro Equipaggio sugli esagoni Montagna, dovete prima pagare il costo di "1 risorsa qualsiasi". Che voi posizionate il membro Equipaggio su 1 esagono Montagna + 1 esagono Pianura **(a)**, o su 2 esagoni Montagna **(b)**, dovete comunque pagare 1 risorsa qualsiasi.



STORIA A causa delle difficoltà poste dal terreno montuoso rispetto alla Pianura, per la Montagna occorre pagare un costo aggiuntivo.

NOTA Nel caso eccezionale in cui gli unici esagoni disponibili dove posizionare il vostro membro Equipaggio siano gli esagoni Montagna, e non possediate 1 risorsa qualsiasi per coprire il costo, potete posizionare il vostro membro Equipaggio sugli esagoni Montagna senza pagarne il costo.

- I membri Equipaggio non possono mai essere posizionati sugli esagoni Lago o Habitat. Durante la partita, i Laghi verranno coperti con tessere Habitat.



! Scoperta

Con l'avanzare della partita, le ricompense Scoperta del tracciato Punteggio trasformeranno gli esagoni Lago in tessere Habitat. Pertanto, nella Mappa compariranno sempre più Habitat man mano che la partita procede.

- 1 Quando il vostro indicatore Punteggio raggiunge o supera l'icona Scoperta, ricevete immediatamente la ricompensa Scoperta.



NOTA

Le icone Scoperta si trovano sui PV 5, 25 e 40 del tracciato Punteggio.

- 2 Scegliete la tessera Habitat che preferite delle tre disponibili nella Selezione tessere Habitat.
- 3 Posizionate la **tessera Habitat** che avete scelto su un esagono **Lago** della Mappa a scelta.



- Se sull'esagono Lago dove posizionate la tessera Habitat c'è un Uovo, ottenete quell'Uovo.
- Non potete posizionare una seconda tessera Habitat su un esagono Lago su cui è già stata posizionata una tessera Habitat.

- 4 Aggiungete dalla Pila tessere Habitat le tessere mancanti nella Selezione tessere Habitat.

NOTA

Se dovete posizionare 2 tessere Habitat in un turno, avendo guadagnato molti PV, dopo aver selezionato la prima tessera, aggiungete subito la tessera mancante alla Selezione. Poi, per la seconda tessera, scegliete tra il nuovo trio di opzioni.

- 5 Ora, tutti i giocatori possono interagire come di norma con le nuove tessere Habitat aggiunte alla Mappa.

DRITTA

Tenete bene in mente la vostra strategia, quando dovete decidere dove posizionare le tessere Habitat! Metterle dove potete ottenere un Uovo, o accanto a un vostro membro Equipaggio potrebbe essere una mossa vantaggiosa.

STORIA

Con l'avanzare della vostra avventura, prenderete man mano più confidenza con l'isola. I terreni che inizialmente sembravano laghi, a causa della fitta nebbia, a poco a poco si riveleranno essere habitat pullulanti di creature!

! Natura selvaggia

1. Alla fine del vostro turno, se ci sono degli slot vuoti nella Natura selvaggia, riempiteli tutti con nuove carte **prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno**. Se avete finito il mazzo, mescolate la pila degli scarti per formarne uno nuovo.
2. Durante il vostro turno, se nella Natura selvaggia non ci sono carte che vi piacciono, potete dare una Spazzata per cambiare alcune delle carte nella Natura selvaggia. Si può dare una Spazzata attivando le abilità di carte Creatura specifiche o icone Effetto speciale (vedi pag. 19).



Spazzata: dalla Natura selvaggia, spostate le carte presenti nei 3 slot all'estrema sinistra **a** OPPURE quelle nei 3 slot all'estrema destra **b** nella pila degli scarti. Pescate 3 nuove carte dal mazzo e aggiungetele agli slot che avete liberato della Natura selvaggia.



Esempio. Avete giocato Nottolo dei Fiumi. Con la sua abilità, date una Spazzata e poi prendete 1 carta dalla Natura selvaggia. Come illustrato di seguito, al momento restano solo 4 carte nella Natura selvaggia.



Con la vostra Spazzata, decidete di spostare le carte dei 3 slot all'estrema destra nella pila degli scarti, quindi mettete le 2 carte rimanenti nella pila degli scarti. Poi, pescate 3 nuove carte dal mazzo per riempire gli slot più a destra. Durante una Spazzata, indipendentemente dal numero di carte spostate nella pila degli scarti, si pescano sempre 3 carte da aggiungere alla Natura selvaggia. Infine, prendete 1 carta dalle 5 carte disponibili nella Natura selvaggia e aggiungetela alla vostra mano.



Dopo aver giocato Nottolo dei Fiumi, decidete di terminare il turno. Dal momento che ci sono ancora degli slot vuoti nella Natura selvaggia, prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno, pescate 2 carte dal mazzo e riempite gli slot rimanenti nella Natura selvaggia.

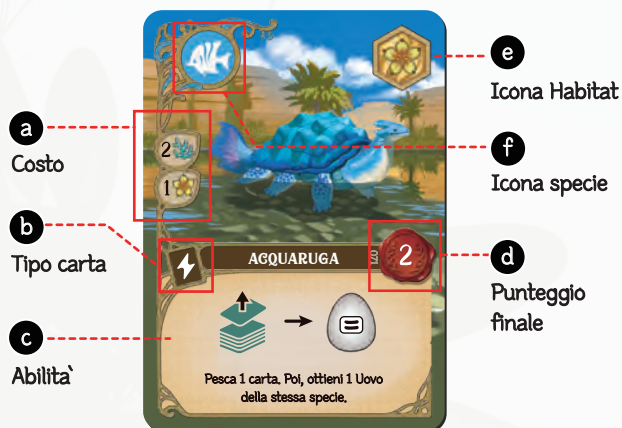
! Habitat Retino per farfalle



- Sulla Mappa è presente 1 Habitat Retino per farfalle.
- Quando si è adiacenti a questo Habitat, si ottiene 1 Retino per farfalle dalle Provviste, NON una risorsa o una carta Creatura. Per maggiori dettagli sui Retini per farfalle, fare riferimento a pag. 19.

2. GIOCA FINO A 2 CARTE CREATURA

Potete giocare fino a 2 carte Creatura dalla vostra mano nella riserva. Una carta Creatura ottenuta con l'azione "Posiziona un membro Equipaggio" non è ancora una Creatura della vostra riserva. Dovete giocare la carta, pagando i costi del cibo necessario per ogni Creatura. Solo le carte giocate in questa maniera vengono considerate Creature della riserva, e solo allora è possibile usare le abilità delle Creature.



- Selezione carta:** scegliete una carta Creatura da giocare dalla vostra mano.
- Pagamento:** pagate i costi **a** indicati nella parte sinistra della carta.

STORIA I costi corrispondono ai nutrienti necessari per ogni Creatura, affinché questa si ambienta nella vostra riserva.

- Posizionamento:** giocate la carta a faccia in su nella vostra riserva.
- Posizionamento Energia:** se è stata giocata una carta Energia, prendete il numero di Energie indicate nella parte destra della carta **g** dalle Provviste e mettetele sulla carta. Per maggiori dettagli sulle Energie, vedi pag. 18.



Esempio. Se avete appena giocato la carta Leprincanto, prendete immediatamente 2 Energie dalle Provviste e posizionatele sulla carta.

NOTA Nel raro caso in cui nelle Provviste non ci siano abbastanza Energie da posizionare sulle carte Energia, utilizzate un altro segnalino come sostituto.

- Attivazione abilità carta:** a seconda del tipo della carta **b**, attivate l'effetto della carta indicato in **c**. In base al tipo della carta, l'effetto della carta potrebbe applicarsi nel momento stesso in cui essa viene giocata, o in un determinato momento successivo. Fate riferimento alla sezione sulla destra per maggiori dettagli.
- Giocare una carta aggiuntiva:** i giocatori possono giocare fino a 2 carte. Quando giocate la seconda carta, ripetete i punti da 1 a 5.

DRITTA Per usare in maniera efficace questa azione, si consiglia di giocare sempre 2 carte.

! Carta Creatura

- a Costo:** le risorse necessarie per giocare la carta Creatura.

Il **costo della carta** consiste nel numero totale di risorse necessarie per giocare una carta.



Esempio. Nella vostra riserva, Cristapode vi assegna 2 PV ogni volta che giocate nella vostra riserva una carta con un costo pari o superiore a 4 risorse. Il costo di Komodiano è 2 Frutti + 2 Fiori, che equivale a 4 risorse: soddisfa quindi i requisiti per l'abilità di Cristapode. Pertanto, giocare Komodiano vi consente di ottenere 2 PV tramite Cristapode.

- b Tipo carta:** una volta giocata una carta Creatura nella vostra riserva, potete attivare le abilità della Creatura **c**. Le carte Creatura si dividono in 5 tipi, in base al momento in cui l'abilità della carta viene attivata.



Carta Rapida: l'abilità della carta viene attivata subito dopo aver giocato la carta.



Carta Ricarica: l'abilità della carta viene attivata ogni volta che eseguite un'azione Ricarica. Per maggiori dettagli sulle azioni Ricarica, vedi pagina 17.



Carta Finale: l'abilità della carta viene attivata al termine della partita. I Punteggi finali vengono assegnati in base alle condizioni indicate sulla carta. Per maggiori dettagli sul termine della partita, vedi pag. 20.



Carta Energia: l'abilità della carta viene attivata quando utilizzate un'Energia da una carta. Dato che usare Energie è un'azione gratuita, le Energie possono essere usate liberamente in qualsiasi momento durante il proprio turno. Per maggiori dettagli sulle Energie, vedi pag. 18.



Carta Perenne: l'abilità della carta viene attivata ogni volta che, nel corso della partita, vengono soddisfatte le condizioni indicate nelle abilità della carta.

Esempio. Se avete giocato Gorillampo, guadagnate 2 PV ogni volta che ottenete un Trofeo durante la partita.



c Abilità: ogni carta Creatura ha la propria abilità unica. Per maggiori dettagli su ogni abilità, vedi pagg. 28-31.

- Gli effetti delle carte Creatura valgono solo per il giocatore che ha giocato la carta.
- Quando attivate più carte contemporaneamente, potete usare le abilità delle carte nell'ordine che preferite.
- Quando per l'abilità di una carta occorre contare le icone nella vostra riserva, sono incluse anche quelle della carta stessa.
- Quando giocate una carta, non avete l'obbligo di attivarne l'effetto, se non volete. Tuttavia, se decidete di attivare l'abilità, dovete seguire le seguenti condizioni:

- Se una carta ha più abilità, applicate il primo effetto indicato.
- **Abilità multiple indicate da una freccia:** Dovete applicare l'effetto a sinistra della freccia, per ottenere l'effetto indicato a destra. Se avete applicato l'effetto a sinistra, dovete applicare l'effetto a destra.

NOTA Qualsiasi risorsa oltre il vostro limite è perduta.

- **Abilità multiple senza freccia:** potete applicare tutti gli effetti, nessuno o solo parte di essi.



Esempio. Quando attivate Coccirana, schiudete una delle vostre Uova per ottenere 1 Uovo a vostra scelta. In questo caso, non potete scegliere di ottenere soltanto un Uovo a vostra scelta, senza prima schiuderne uno. Inoltre, se avete schiuso un Uovo con Coccirana, dovete per forza prendere 1 Uovo a vostra scelta. Quando attivate Lampabaco, ottenete 1 risorsa qualsiasi e girate fino a 2 delle vostre Uova. In questo caso, se volete, potete decidere di ricevere soltanto 1 risorsa senza girare nessun Uovo OPPURE potete scegliere di girare le Uova senza ottenere 1 risorsa.

d Punteggio finale: il numero di PV attribuiti dalla carta al termine della partita.

e Icona Habitat: indica l'Habitat corrispondente sulla Mappa da dove può essere ottenuta la carta Creatura.

- Le icone presenti nel gioco sono le seguenti:



Icona Habitat Frutto Icona Habitat Corallo Icona Habitat Fiore Icona Habitat Fungo

Esempio. Quando attivate Paguralga, ottenete 2 PV per ogni icona Habitat Corallo nella vostra riserva. Incluso Paguralga, avete un totale di 4 icone Habitat Corallo, quindi $4 \times 2 \text{ PV} = 8 \text{ PV}$.



*** Risorsa Habitat:** si intende la risorsa dell'Habitat di una carta Creatura specifica.

Esempio. Quando attivate Petalpiuma, prendete una carta dalla Natura selvaggia e ottenete 2 delle sue risorse Habitat. Se prendete Aracninganno dalla Natura selvaggia utilizzando l'abilità di Petalpiuma, ottenete subito 2 Fiori, che corrispondono alla risorsa Habitat di Aracninganno.



f Icona specie: tutte le carte Creatura hanno 1 o 2 icone specie.

- In Creature Fantastiche compaiono 7 specie.



Crostacei Mammiferi Uccelli Rettili Pesci Insetti Draghi

- Alcune carte Creatura hanno 2 differenti icone specie. Esempio. Aracninganno è sia un Rettile che un Insetto.

STORIA Molte delle Creature scoperte su questa misteriosa isola non rientrano nella nostra classificazione standard degli animali. Forse avremo presto bisogno di un nuovo sistema di classificazione degli animali!

DRITTA Se doveste avere nella vostra riserva una grande quantità di un certo tipo di icona specie, potreste ottenere molti PV tramite gli Obiettivi o certe abilità delle carte Creatura.

! Disposizione riserva consigliata

Durante la partita, aggiungerete diverse carte alla vostra riserva. Per le carte Rapide, poichè non serve ritornare oltre sulle loro abilità (fatta eccezione per l'ultima carta Rapida giocata), è consigliato formare una pila con l'ultima carta giocata in cima. Di tanto in tanto, potreste dover controllare l'ultima carta Rapida giocata, quindi impilarle in ordine di utilizzo può tornare molto utile. Durante la partita, potrebbe essere necessario consultare anche tutte le altre carte. Pertanto, piuttosto che impilarle, è più comodo disporre una accanto all'altra le carte rimanenti per favorire una rapida consultazione.

 Impilate una sopra l'altra

    Fianco a fianco per consultazione



! Uova

1. Uova: le Uova hanno due lati, uno Non schiuso (colorato) e uno Schiuso (bianco e nero).



Lato Non schiuso



Lato schiuso

- Le Uova valgono come 1 icona specie.

- Le Uova Schiuse non possono essere usate per gli Obiettivi.

2. Schiudere un Uovo

- Girate un Uovo Non schiuso sul lato Schiuso.
- Si può schiudere un Uovo attivando le abilità di carte Creatura specifiche o completando gli Obiettivi (vedi pag. 15).



Schiudere

3. Girare

- Girate un Uovo sull'altro lato. Potete girare un Uovo dal suo lato Non schiuso a quello Schiuso, o riportare un Uovo dal lato Schiuso a Non schiuso.
- Si può girare un Uovo attivando le abilità di carte Creatura specifiche, le icone Effetto speciale o le abilità Capitano.



Girare

4. Ottenere le Uova

- Le Uova si ottengono principalmente dalla Mappa. Durante un'azione "Posiziona un membro Equipaggio", se posizionate un membro Equipaggio sullo STESSO esagono di un Uovo, ottenete quell'Uovo (vedi pag. 9).
- Come azione gratuita, potete usare un Retino per ottenere un Uovo dagli esagoni adiacenti (vedi pag. 19).
- Potete ottenere Uova anche tramite le abilità delle carte Creatura, le abilità Capitano e le icone Effetto speciale.

NOTA Nel raro caso in cui ci fosse un numero insufficiente di Uova di una certa specie, queste non sono più disponibili.

5. Conservare le Uova: una volta ottenuto un Uovo, mettetelo nella scorta della vostra plancia Giocatore, con il lato Non schiuso a faccia in su.



- Conservate le Uova in ordine numerico, seguendo i numeri nella sezione scorta Uova della plancia Giocatore.
- Ricevete immediatamente la ricompensa della sezione scorta Uova. Esempio. Se ottenete un terzo Uovo, come mostrato qui sopra, guadagnate subito 1 PV (per maggiori dettagli, vedi pag. 32).

6. Limite scorta Uova: ogni giocatore può ottenere fino a 12 Uova. Se ottenete un ulteriore Uovo, una volta raggiunto il limite della vostra scorta Uova, non potete tenere l'Uovo extra, ma ricevete 2 PV.



NOTA Quando le Uova vengono messe nella scorta della plancia Giocatore, per nessun motivo possono essere rimosse dalla plancia.

3. COMPLETA UN OBIETTIVO

Quando soddisfatte le condizioni indicate su una carta Obiettivo, potete completare l'Obiettivo. Per ottenere un punteggio alto, cercate di completare Obiettivi adatti alla vostra strategia prima degli altri giocatori.

- 1 Prendete un indicatore Obiettivo:** una volta soddisfatta la condizione necessaria di un Obiettivo, scegliete un indicatore Obiettivo tra quelli rimanenti sulla vostra plancia Giocatore **a**.

• Se non è rimasto alcun indicatore Obiettivo sulla vostra plancia Giocatore, non possono essere completati altri Obiettivi. Pertanto, potete completare fino a 6 Obiettivi.



- 2 Posizionate un indicatore Obiettivo:** posizionate l'indicatore Obiettivo che avete scelto nella casella apposita per l'Obiettivo completato.



- Ogni casella Obiettivo può ospitare solo 1 indicatore Obiettivo, e le caselle vengono occupate per ordine di completamento. Pertanto, i giocatori che in seguito soddisfano le condizioni dell'Obiettivo non possono mettere il loro indicatore Obiettivo in una casella Obiettivo già occupata dall'indicatore Obiettivo di un altro giocatore.
- Potete completare ogni Obiettivo una volta sola. Quindi, se il vostro indicatore Obiettivo è già su una carta Obiettivo, non potete ottenere quell'Obiettivo un'altra volta.
- Quando un indicatore Obiettivo viene messo su una casella Obiettivo, non può essere rimesso nella plancia Giocatore né spostato su un'altra casella Obiettivo.



- 3 Schiudete le Uova usate:** se avete usato delle Uova per completare un Obiettivo, schiudete tutte le Uova usate. Le Uova Schiuse non possono essere usate per completare altri Obiettivi finché non vengono girate con il lato Non schiuso a faccia in su.
- Se avete superato in eccesso l'Obiettivo, potete scegliere quali Uova o icone specie sulle carte Creatura usare per completare l'Obiettivo.



- 4 Ottenete una ricompensa indicatore Obiettivo:** ottenete subito la ricompensa **b** corrispondente all'indicatore Obiettivo che avete scelto. Per maggiori dettagli sulle ricompense indicatore Obiettivo, vedi pag. 32.

• Se volete, potete scegliere di ricevere 2 PV **d** al posto della relativa ricompensa indicatore Obiettivo.



- 5 Ottenete un Trofeo:** dai Trofei sul tabellone di gioco, prendete 1 Trofeo e mettetelo accanto alla vostra plancia Giocatore.

• Se non è rimasto alcun Trofeo, potete comunque completare gli Obiettivi, ma non potrete ricevere un Trofeo.

NOTA Ogni casella Obiettivo assegna Punteggi finali. Questi PV non vengono conferiti nel momento in cui si completa l'Obiettivo, ma sono calcolati al termine della partita.

- 6 Sbloccate la vostra abilità Capitano:** se avete completato il vostro primo Obiettivo, avete sbloccato la vostra abilità Capitano. Rimuovete il segnalino Lucchetto **e** dalla plancia Capitano, per indicare che l'abilità Capitano è ora disponibile.

Esempio. Avete soddisfatto la condizione della casella superiore per l'Obiettivo Uccelli, ottenendo 7 icone specie Uccelli **f**. Scegliete 1 dei vostri indicatori Obiettivo **g** e posizionatelo sulla casella superiore della relativa carta Obiettivo **h**.



Avete usato 3 Uova per completare l'Obiettivo; pertanto, schiudete le Uova usate, girandole col lato Schiuso a faccia in su **i**. Se volete, potete anche decidere di usare 4 Uova e 2 icone Uccelli delle carte per completare l'Obiettivo e girare di conseguenza 4 Uova. Per quanto riguarda la vostra ricompensa indicatore Obiettivo, prendete un Retino per farfalle **j** dalle Provviste e mettetelo sulla vostra plancia Giocatore. Inoltre, prendete 1 Trofeo dal tabellone di gioco e mettetelo accanto alla vostra plancia Giocatore. Trattandosi del vostro primo Obiettivo, togliete il segnalino Lucchetto **k** dalla vostra plancia Capitano. Completando questo Obiettivo, al termine della partita guadagnerete 12 Punteggi finali; ma lungo la partita non influirà sul conteggio attuale.



! 3 tipi di Obiettivi

1. Obiettivo principale

• Diversamente dagli Obiettivi mono-specie e multi-specie, c'è 1 sola condizione per gli Obiettivi principali. Prima soddisfatte tale condizione, più alto sarà il punteggio ottenuto.



Esempio. Potete completare l'Obiettivo se avete un numero di Uova Non schiuse pari o superiore a 8 nella vostra riserva. Se siete il primo giocatore a completare questo Obiettivo, completate

la casella superiore. Se siete il secondo giocatore a farlo, completate la casella inferiore. Dopo aver completato l'Obiettivo, schiudete le Uova usate per esso.

2. Obiettivo mono-specie

• È necessario ottenere un numero pari o superiore al numero di icone mono-specie sulla carta.
• Più icone di una specie specifica accumulate, più alta sarà la ricompensa.



Esempio. Dovete accumulare icone Pesci nella vostra riserva. Potete completare la casella superiore accumulando un numero pari o superiore a 6 Pesci; per la casella inferiore vi serve un numero pari o

superiore a 3. Le Uova Pesci con il lato Schiuso a faccia in su non valgono. Una volta completato l'Obiettivo, schiudete le Uova usate per esso.

3. Obiettivo multi-specie

• È necessario ottenere un numero pari o superiore delle 2 icone specie (singole o mix) sulla carta.
• Il numero di icone si calcola sommando il numero di entrambe le icone specie nella vostra riserva.
• Non è necessario accumulare entrambe le icone, 1 delle 2 è sufficiente.
• Più icone delle specie specifiche accumulate, più alta sarà la ricompensa.



Esempio. Potete completare la casella superiore accumulando un numero pari o superiore a 8 Mammiferi e/o Pesci nella vostra riserva; per la casella inferiore vi serve un numero pari o superiore a 5. Potete

completare l'Obiettivo accumulando solo Mammiferi o solo Pesci; oppure, potete completarlo ottenendo un mix delle due specie. Le Uova con il lato Schiuso a faccia in su non valgono. Una volta completato l'Obiettivo, schiudete le Uova usate per esso.

DRITTA Per gli Obiettivi mono-/multi-specie, ci sono casi in cui è più vantaggioso completare la casella inferiore, piuttosto che quella superiore. Questo perché, se ottenete subito le caselle inferiori, potrete ottenere le ricompense indicatore Obiettivo e sbloccare la vostra abilità Capitano più velocemente, garantendovi la possibilità di giocare in un ambiente più ricco e vario.

! Abilità Capitano



- I giocatori dispongono di abilità Capitano differenti in base alla plancia Capitano selezionata.
- A inizio partita, le abilità Capitano sono bloccate e diventano disponibili dopo aver completato il primo Obiettivo.
- Una volta sbloccata, l'abilità Capitano si attiva ogni volta che il Capitano è posizionato sulla Mappa. La vostra abilità Capitano può essere attivata in qualsiasi momento del vostro turno durante l'azione "Posiziona un membro Equipaggio". Per riassumere, potete posizionare il Capitano sulla Mappa, ottenere le risorse e/o le carte dagli Habitat adiacenti e poi usare l'abilità Capitano, OPPURE, per prima cosa, potete attivare l'abilità Capitano e poi ottenere le risorse e/o le carte dagli Habitat adiacenti.
- Dopo aver sbloccato l'abilità Capitano e posizionato il Capitano sulla Mappa, potete comunque decidere di non usare la sua abilità.
- Se l'abilità Capitano è bloccata, questa non si attiva quando il Capitano viene posizionato sulla Mappa.
- Posizionare gli altri membri Equipaggio sulla Mappa non attiva l'abilità Capitano.
- Per maggior dettaglio sulle abilità Capitano, vedi pagg. 27-28.

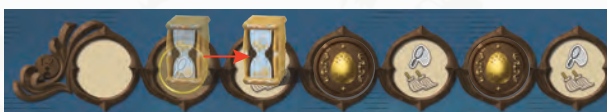
4. RICARICA

L'azione Ricarica può essere eseguita soltanto quando tutti i vostri 3 membri Equipaggio sono posizionati sulla Mappa. Se i vostri 3 membri Equipaggio sono posizionati sulla Mappa e non ci sono altre azioni base che potete o volete fare, rimetteteli sulla vostra plancia Giocatore per ricaricarli.

- 1 Recuperate l'Equipaggio:** prendete tutti i vostri 3 membri Equipaggio dalla Mappa e metteteli accanto alla vostra plancia Giocatore. **L'azione Ricarica può essere eseguita soltanto quando tutti i vostri 3 membri Equipaggio sono posizionati sulla Mappa.**



- 2 Avanzate l'indicatore Tempo** di una casella a destra sul tracciato Tempo.



- Se sulla casella d'arrivo c'è un **segnalino Tempo**, controllate il segnalino e posizionate le Uova sulla Mappa.



Segnalino Tempo

- Girate il segnalino Tempo sulla casella del tracciato Tempo per vedere dove posizionare le Uova.
- Individuate tutti i simboli sulla Mappa. Se ci sono degli esagoni liberi con il simbolo corrispondente, pescate delle Uova in maniera casuale dalla sacca Uova e posizionatele una alla volta.
- Se gli esagoni con il simbolo corrispondente hanno già delle Uova: se sono occupati da un membro Equipaggio qualsiasi o se sono coperti da una tessera Habitat, non potete mettere delle nuove Uova su di essi.

NOTA Con il procedere della partita, sempre più tessere Habitat verranno distribuite sulla Mappa e il numero di esagoni su cui poter posizionare le Uova diminuirà gradualmente.



Esempio. Eseguite un'azione Ricarica e avanzate di 1 casella sul tracciato Tempo **a**. Se sulla casella d'arrivo si trova un segnalino Tempo, giratelo **b** e guardate il simbolo. Sul



segnalino c'è il simbolo ●: mettete le Uova su tutti gli esagoni liberi contrassegnati con ● sulla Mappa. Tra gli esagoni **c**, **d** ed **e** contrassegnati con il simbolo ●, su **c** si trova già un Uovo. Pertanto, non vengono aggiunte altre Uova su **c**. Dalla sacca Uova, pescate in maniera casuale un Uovo e posizionate, con il lato Non schiuso a faccia in su, sull'esagono **d**. Sull'esagono **e**, visto che è già occupato dal membro Equipaggio di un altro giocatore, non viene messo alcun Uovo. Al termine dell'azione Ricarica, è stato posizionato 1 nuovo Uovo sulla Mappa.

- Applicate immediatamente l'effetto delle **icone** sulla casella d'arrivo.



Ottenete un Retino per farfalle dalle Provviste.

NOTA Solo il giocatore che ha eseguito l'azione Ricarica e che è avanzato sul tracciato Tempo sulla casella corrispondente ottiene un Retino per farfalle.



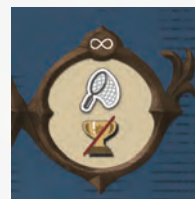
Spazzata totale: spostate nella pila degli scarti tutte le carte presenti nella Natura selvaggia e ripristinatela con nuove carte dal mazzo.



Rimuovete 1 Trofeo dal tabellone di gioco.

NOTA Se, applicando gli effetti di questa icona, vengono rimossi dal tabellone di gioco tutti i Trofei, sono soddisfatte le condizioni per la fine della partita (vedi pag. 20).

- La partita non termina immediatamente al raggiungimento dell'ultima casella del tracciato Tempo. L'indicatore Tempo rimane sull'ultima casella e il giocatore successivo che esegue l'azione Ricarica applica nuovamente gli effetti dell'icona sull'ultima casella (ottiene un Retino per farfalle e rimuove 1 Trofeo dal tabellone di gioco).



- 3 Scartate le carte Creatura che superano il limite di mano di 5 carte.**

- Potete avere nella vostra mano un massimo di 5 carte Creatura durante l'azione Ricarica. Se avete più di 5 carte, è necessario scartare le carte in eccesso dalla vostra mano nella pila degli scarti.

STORIA Avere le mani più leggere permettere di ricaricarsi.

- 4 Attivate tutte le carte Ricarica nella vostra riserva nell'ordine che preferite.**

NOTA Anche se l'attivazione delle carte Ricarica vi ha portato ad avere più di 5 carte Creatura nella mano, il punto 3 è già stato eseguito e le carte non devono essere scartate.

V. AZIONI GRATUITE

Ci sono 2 azioni gratuite nel gioco: Usa un Retino per farfalle e Usa un'Energia. Durante il vostro turno, potete eseguire quante azioni gratuite volete.



1. USA UN'ENERGIA



a Energie

NOTA Quando posizionate una o più carte Energia nella vostra riserva, prendete il numero di Energie indicate nella parte destra della carta **b** dalle Provviste e posizionatele sulla carta (vedi pag. 12).

b Limite Energia

c Abilità carta

• In qualsiasi momento del vostro turno, potete scartare una delle vostre Energie **a** per attivare l'abilità della carta **c** su cui è stata messa quell'Energia.

Esempio. Se scartate un'Energia dalla carta qui sopra, attivate 1 carta Ricarica nella vostra riserva come azione gratuita.

- Le Energie scartate tornano nelle Provviste.
- Se la carta Energia richiede altre condizioni oltre all'uso di un'Energia per attivare i propri effetti, l'effetto non può essere attivato solamente utilizzando un'Energia, dato che le condizioni non sono state soddisfatte.



Esempio. Dragosauro richiede un'altra condizione per usare un'Energia. Potete usare un'Energia soltanto quando non avete carte nella mano. Quando questa condizione viene soddisfatta e usate l'Energia, allora potete pescare 4 carte e ottenere le relative risorse Habitat. Se avete delle carte nella mano, non potete usare un'Energia su questa carta.

- **Non potete usare le Energie su una carta per attivare l'abilità carta di un'altra.** Le Energie presenti su una carta specifica possono essere usate solamente per attivare l'abilità di quella carta.
- Potete usare più Energie in un turno. Tuttavia, **le Energie di 1 carta possono essere usate soltanto UNA VOLTA PER TURNO.** In altre parole, anche se ci sono più Energie su una carta, nello stesso turno può essere usata solo 1 Energia su ciascuna carta.
- Le carte senza più alcun'Energia non possono più attivare le proprie abilità, finché queste non vengono ripristinate.

! Ripristinare una carta Energia



- Selezionate 1 carta Energia per ripristinare del tutto il suo limite Energia **b**.
- Il numero di Energie su una carta Energia non può superare il limite Energia.
- Potete ripristinare una carta Energia con le icone Effetto speciale, le abilità delle carte e le ricompense indicatore Obiettivo.

2. USA UN RETINO PER FARFALLE

- In qualsiasi momento durante il vostro turno, potete spendere i vostri Retini per farfalle **per ottenere un Uovo adiacente OPPURE per attivare un'icona Effetto speciale in un Habitat adiacente.**
- Usando 1 Retino per farfalle, non potete sia ottenere un Uovo che attivare un'icona Effetto speciale.
- E' possibile usare più Retini per farfalle in un singolo turno.
- I Retini per farfalle usati tornano nelle Provviste.
- Si possono ottenere Retini per farfalle con varie ricompense durante la partita: tracciato Punteggio, ricompense indicatore Obiettivo, abilità Capitano, Habitat Retino e abilità carte Creatura. Quando guadagnate un Retino per farfalle, prendetene 1 dalle Provviste e posizionalo sulla plancia Giocatore.
- **Potete avere fino a 3 Retini per farfalle.** Se possedete già 3 Retini per farfalle e state per guadagnarne un altro, non potete ottenerne altri, ma guadagnate subito 1 PV.



DRITTA Fate attenzione a non superare il limite di Retini per farfalle!

NOTA Per comodità, a volte si farà riferimento ai Retini per farfalle chiamandoli semplicemente "Retini".

1 Ottenete un Uovo adiacente

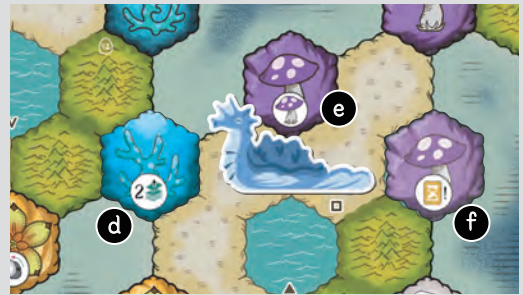
- Potete usare un Retino per ottenere 1 Uovo adiacente a uno qualsiasi dei vostri membri Equipaggio sulla Mappa e posizionalo, con il lato Non schiuso a faccia in su, sulla vostra plancia Giocatore.
- Quando ottenete un Uovo, guadagnate subito la ricompensa scorta Uova illustrata sulla casella scorta Uova corrispondente.

Esempio. Usando un Retino, potete ottenere un Uovo Pesci **a** oppure un Uovo Crostacei **b** adiacenti al vostro membro Equipaggio. Tuttavia, l'Uovo Draghi **c** non può essere ottenuto, poiché dista 2 esagoni e non è adiacente a nessuno dei vostri membri Equipaggio. Se usate un Retino per ottenere un Uovo Pesci **a**, prendetelo dalla Mappa e riponetelo nella vostra plancia Giocatore, con il lato Non schiuso rivolto a faccia in su. Ottenete subito 1 PV come ricompensa scorta Uova.



2 Attivate un'icona Effetto speciale adiacente

- Potete usare un Retino per farfalle per attivare una delle icone Effetto speciale adiacenti a uno qualsiasi dei vostri membri Equipaggio sulla Mappa.
- Gli Effetti speciali hanno varie potenti abilità. Per esempio, attivando icone Effetto speciale, potrete giocare una carta nella vostra riserva, attivare una carta, girare le Uova, ecc. Per maggiori dettagli sulle varie icone Effetto speciale, vedi pag. 32.



Esempio. Utilizzando un Retino per farfalle, potete attivare l'icona Effetto speciale **d** o **e** o **f**. Se usate un Retino per farfalle per attivare l'icona Effetto speciale **d**, pescate 2 carte dal mazzo.

DRITTA Sono possibili varie combinazioni, se si usano in modo strategico le icone Effetto speciale. Pertanto, è fondamentale individuare le icone Effetto speciale che ci interessano quando posizioniamo il nostro membro Equipaggio sulla Mappa.

- **Usando un Retino, ogni icona Effetto speciale può essere attivata solo UNA VOLTA PER TURNO.** Anche se usate più Retini, non potete attivare la stessa icona Effetto speciale due volte nello stesso turno.

NOTA Anche se due o più dei vostri membri Equipaggio sono adiacenti alla stessa icona Effetto speciale, non potete usare i Retini per attivare la stessa icona Effetto speciale più volte nello stesso turno.

- La restrizione di cui sopra si applica soltanto quando si usa un Retino. Tuttavia, con le abilità Capitano e gli effetti delle carte, potete attivare la stessa icona Effetto speciale più volte nello stesso turno.



Esempio. Durante questo turno, avete giocato Pachiguro, attivando l'icona Effetto speciale **g** con l'abilità della carta. Sempre in questo turno, potete usare un Retino per attivare la stessa icona Effetto speciale **g** un'altra volta. Tuttavia, una volta attivata un'icona Effetto speciale usando un Retino durante un turno, anche se usate un altro Retino nello stesso turno, non potete attivare un'altra volta l'icona **g**.

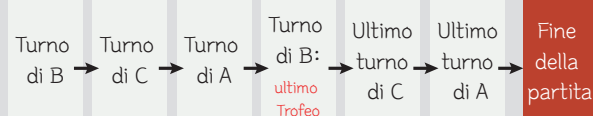
VI. FINE DELLA PARTITA



CONDIZIONI PER LA FINE DELLA PARTITA

Se tutti i Trofei sul tabellone di gioco sono stati consumati, il giocatore di turno termina il proprio turno, poi tutti **gli altri** giocatori giocano un altro turno, in ordine. Dopodichè, termina la partita.

Esempio. Presupponiamo che la partita sia stata giocata nell'ordine A>B>C. Il giocatore B completa un Obiettivo e prende l'ultimo Trofeo rimanente sul tabellone di gioco. Dato che tutti i Trofei sono stati presi, il giocatore C gioca il suo ultimo turno, seguito dall'ultimo turno del giocatore A. Dopodichè, la partita termina e si calcolano i punteggi.



CALCOLO PUNTEGGIO

Una volta terminata la partita, i punteggi si calcolano nel seguente ordine:

1. Punteggio carte Finali nella vostra riserva.
2. Punteggi finali di tutte le carte Creatura nella vostra riserva.
3. Punteggi finali di tutte le caselle Obiettivo che avete completato.
4. 3 PV per ogni Trofeo.
5. 1 PV ogni 4 risorse e/o Retini per farfalle.

• Durante il calcolo del punteggio, avanzate il vostro indicatore Punteggio come durante la partita. Tuttavia, **le ricompense tracciato Punteggio non sono più ottenibili** con i PV guadagnati dopo la fine della partita.

• Se il vostro punteggio supera i 50 PV, prendete un **segnalino Punteggio** e mettetelo accanto alla vostra plancia Giocatore, con il lato "50" rivolto a faccia in su. Riportate il vostro indicatore Punteggio al punto di partenza del tracciato Punteggio e continuate a segnare i vostri punti. Se il vostro punteggio supera i 100 PV, girate il segnalino Punteggio con il lato "100" rivolto a faccia in su, per indicare 100 PV. Se il vostro punteggio supera i 150 PV, prendete un secondo segnalino Punteggio e mettetelo accanto alla vostra plancia Giocatore, con il lato "50" rivolto a faccia in su.



NOTA In questa fase, calcolare il punteggio consiste nel sommare i vari PV indicati sulle icone dei sigilli rossi che avete ottenuto durante la partita. Le icone dei sigilli marroni, che aumentano il vostro punteggio nel momento stesso dell'acquisizione, non sono da sommare in questa fase.

1. Punteggio carte Finali nella vostra riserva.



Carte Finali: le carte Finali hanno l'icona di una campanella su sfondo rosso.

Punteggio carte Finali
Esempio. Ottenete 1 PV per CIASCUNA icona Crostacei nella vostra riserva.

2. Punteggi finali di tutte le carte Creatura nella vostra riserva.



Punteggi finali

3. Punteggi finali di tutte le caselle Obiettivo che avete completato.



4. 3 PV per ogni Trofeo.

5. 1 PV ogni 4 risorse e/o Retini per farfalle.

• Sommate le risorse e i Retini per farfalle rimanenti, assegnando 1 PV a ogni gruppo di 4.

SCELTA DEL VINCITORE

Una volta terminati i calcoli, il giocatore con il punteggio più alto vince! Se più giocatori condividono lo stesso punteggio più alto, vince quello con più Trofei. Se nemmeno questo serve a stabilire il vincitore, vince il giocatore con più risorse rimanenti. Nel caso in cui tutti questi criteri non funzionino, godetevi la vittoria in compagnia!

ESEMPI DI CALCOLO PUNTEGGIO

Di seguito, useremo esempi specifici per spiegare come calcolare il punteggio. Supponiamo che, al termine della partita, questa sia la riserva che avete creato. Avete terminato il gioco con 27 PV **a** guadagnati durante la partita. Ora, calcoliamo il vostro punteggio finale.



1. Punteggi carte Finale nella vostra riserva.

Avete ottenuto 1 carta Finale **b**. La carta Finale dà come ricompensa 1 PV per CIASCUNA icona Crostacei nella vostra riserva. Avete accumulato in totale 8 Crostacei: 5 icone Crostacei dalle carte Creatura; 2 Uova Crostacei Non schiuse e 1 Uovo Crostacei Schiuso. Pertanto, guadagnate 8 PV e spostate l'indicatore Punteggio alla casella PV **a** 27 + 8 = 35. Dato che la partita è terminata, non ottenete le ricompense sul tracciato Punteggio durante il calcolo del punteggio.

2. Punteggi finali di tutte le carte Creatura nella vostra riserva.

Sommate tutti i Punteggi finali **c** di tutte le 14 carte che avete raccolto. La somma totale di Punteggi finali delle vostre 14 carte è di 25 PV. Quindi, il punteggio totale attuale diventa 35 + 25 = 60 PV. Dato che avete superato i 50 PV, prendete un segnalino Punteggio con su scritto "50" PV **d** e mettete il vostro indicatore Punteggio sulla casella "10 PV" del tracciato Punteggio.

3. Punteggi finali di tutte le caselle Obiettivo che avete completato.

In tutto avete completato 5 Obiettivi, i quali vi hanno conferito rispettivamente 15, 12, 6, 12 e 6 PV **e**. In totale, avete guadagnato 51 PV con gli Obiettivi: il punteggio finale attuale è 60 + 51 = 111 PV. Dato che avete superato i 100 PV, girate il segnalino Punteggio "50" con il lato "100" rivolto a faccia in su **f**, e spostate l'indicatore Punteggio sulla casella "11 PV" del tracciato Punteggio.

4. 3 PV per ogni Trofeo.

In totale avete guadagnato 5 Trofei **g**. Ogni Trofeo conferisce 3 PV. Pertanto, con i Trofei avete ottenuto un totale di 15 PV. Il punteggio finale attuale è di 111 + 15 = 126 PV. Spostate il vostro indicatore Punteggio su 26.

5. 1 PV per ogni 4 risorse e/o Retini.

Al termine della partita, vi sono rimaste 6 risorse: 2 Frutti e 4 Coralli **h**, e nessun Retino per farfalle. Dato che si ottiene 1 PV ogni 4 rimanenze, guadagnate 1 PV: il punteggio finale è 126 + 1 = **127 PV**. Spostate il vostro indicatore Punteggio su 27 e confrontate il vostro punteggio con quello degli altri giocatori, per stabilire il vincitore.

VII. MODALITÀ IN SOLITARIO

Parti alla scoperta dell'isola misteriosa, pullulante di creature fantastiche, in solitario. Ma aspetta! Tingtent, inviato dalla Società dei Regni Occidentali, è qui con lo stesso compito. Se completi la sfida potrai progredire pian piano e affrontare un Tingtent più potente e sfide ancor più minacciose!



MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Nella modalità in solitario affronterai "Tingtent", un avversario IA. Tingtent non ha bisogno di plancia Giocatore, plancia Capitano, Retino per farfalle, segnalino Lucchetto o risorse. Inoltre, non gli verranno assegnate carte Creatura all'inizio della partita. **Prepara una partita per 2 giocatori, con le seguenti eccezioni:**

- 1 Posiziona **8 Trofei** sul tabellone di gioco, invece di 10.
- 2 Scegli la tua plancia Capitano **tra tutte le plance Capitano**.
- 3 Decidi il livello di difficoltà di Tingtent a cui vorresti affrontarlo, prendendo la **plancia Tingtent** del livello di difficoltà corrispondente e mettendola vicino a te.

TITOLO	Tingtent pigro	Tingtent tranquillo	Tingtent scatenato	Tingtent terrificante
DIFFICOLTÀ	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆

NOTA Le plance Tingtent sono sul retro di ogni plancia Capitano. Ci sono due plance Tingtent identiche per ogni livello di difficoltà, così che tu possa affrontare tutti i livelli di Tingtent indifferentemente dalla plancia Capitano con cui decidi di giocare.

- 4 Mescola tutte le **carte Tingtent** e posizionale a faccia in giù accanto alla plancia Tingtent selezionata.

- 5 Posiziona un segnalino Bersaglio di Tingtent azzurro sulla carta Obiettivo mono-specie all'estrema sinistra **a**; un segnalino Bersaglio giallo sulla carta Obiettivo multi-specie all'estrema sinistra **b** e un segnalino Bersaglio marrone sulla carta Obiettivo principale all'estrema sinistra **c**.
- 6 Scegli un colore per Tingtent e prendi i componenti di quel colore per eseguire i seguenti passaggi.
 - d Prendi **2 membri Equipaggio** (1 magnetico, 1 base) e posizionali accanto alla plancia Tingtent.
 - e Prendi **6 indicatori Obiettivo** e posizionali accanto alla plancia Tingtent.
 - f Prendi 1 indicatore Risorsa e posizionalo sulla prima casella della plancia Tingtent. Nella modalità in solitario, questo indicatore Risorsa diventa l'**indicatore Tingtent**.
 - g Prendi 1 **indicatore Punteggio** e posizionalo sull'icona della nave, accanto al tracciato Punteggio.
- 7 Unisci il membro Equipaggio con il magnete sulla schiena con la **pedina Tingtent**.

NOTA Se decidi di usare Tingtent come tuo Capitano, e di conseguenza la pedina Tingtent rappresenta il tuo Capitano, usa un'altra pedina Capitano per rappresentare l'avversario IA.

Sei il primo giocatore e dai il via alla partita!



OBIETTIVO DELLA MODALITÀ IN SOLITARIO

Il tuo obiettivo è terminare la partita con un punteggio maggiore di quello di Tingt.

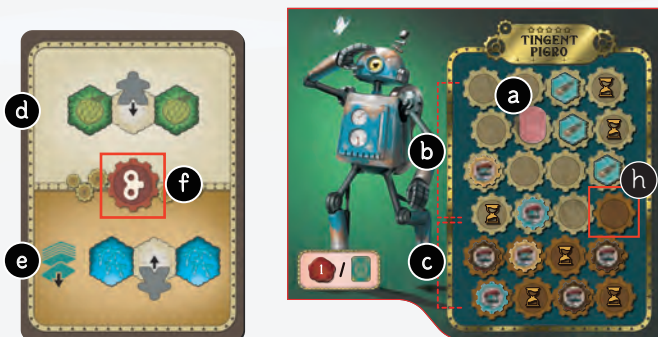
TINGENT. L'AVVERSARIO IA

Per giocare nella modalità in solitario, è necessario avere prima esperienza con il regolamento base di Creature Fantastiche, dal momento che su tali regole si basa la struttura di questa modalità. Ma devi tenere a mente che la controparte IA, Tingt, agisce in maniera speciale.

- Tingt non ottiene né possiede risorse. Allo stesso modo, non ottiene né usa Retini o Energie.
- Tingt non deve pagare il costo per giocare le carte Creatura.
- Tingt non attiva le abilità delle carte Creatura. Le carte Creatura ottenute da Tingt servono solo per calcolare i PV al termine della partita.
- Tingt usa solo 2 membri Equipaggio, non 3. I suoi 2 membri Equipaggio non abbandonano mai la Mappa durante la partita.
- Tingt ottiene Uova dalla Mappa, ma non ottiene ricompense scorta Uova durante la partita.
- Se Tingt usa Uova per completare i suoi Obiettivi, non serve che tali Uova vengano schiuse.
- Tingt può possedere più di 12 Uova alla volta.
- Tingt non ottiene ricompense dal tracciato Punteggio.

AZIONI TINGENT

Tu e Tingt giocate a turni, fino al termine della partita. Durante il turno di Tingt, l'IA agisce nel seguente ordine:



Carta Tingt

- 1 Pesca una carta Tingt:** pesca una carta dal mazzo carte Tingt e posizionala a faccia in su sopra la carta pescata precedentemente.

NOTA Se non ci sono altre carte Tingt da pescare, rimescola le carte e forma un nuovo mazzo carte Tingt.

- 2 Attiva la carta Tingt:** in base alla posizione dell'indicatore Tingt, attiva la casella gialla o marrone sulla carta Tingt.

- Se l'indicatore Tingt **a** è su una casella Ingranaggio giallo **b** sulla plancia Tingt, attiva l'area gialla della carta **d**.
- Se l'indicatore Tingt **a** è su una casella Ingranaggio marrone **c** sulla plancia Tingt, attiva l'area marrone della carta **e**.

- 3 Muovi l'indicatore Tingt:** se al centro della carta Tingt c'è un'icona Ingranaggio rosso **f**, muovi l'indicatore Tingt della plancia Tingt sulla casella successiva.

- Se nella casella d'arrivo c'è un'icona, l'effetto dell'icona Tracciato si applica immediatamente (per maggiori dettagli, vedi pag. 25).
- Quando l'indicatore arriva sulla prima casella Ingranaggio marrone **h** della plancia Tingt, mescola subito tutte le carte Tingt e ruotale, affinché l'area marrone corrisponda alla parte superiore della carta **g**. Dal turno successivo, quando vengono pescate carte Tingt, attiva l'area marrone delle carte, non quella gialla.



IGONE CARTA TINGENT

Posizionamento Capitano di Tingt

Posiziona il Capitano di Tingt sulla Mappa, in modo tale che sia adiacente al maggior numero possibile di Habitat raffigurati sulla carta Tingt. Inoltre, Tingt **guadagna subito 1 PV per ogni Habitat CORRISPONDENTE** adiacente al suo Capitano.



Esempio. Se l'icona di cui sopra è stata attivata, posiziona il Capitano di Tingt su **a**, dove è adiacente al maggior numero possibile di Habitat Frutto, tra i vari esagoni sui quali il Capitano di Tingt può essere posizionato sulla Mappa. Inoltre, essendo in una posizione adiacente a un totale di 2 Habitat Frutto, Tingt ottiene subito 2 PV.



NOTA

Tingt non ottiene 1 PV per tutti gli Habitat adiacenti, ma per ogni Habitat adiacente corrispondente a quello raffigurato sulla carta.

Posizionamento membro Equipaggio base di Tingt

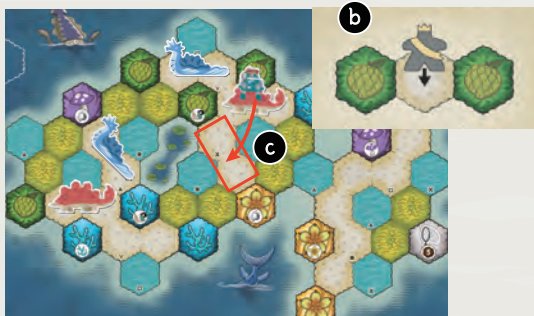
Posiziona il membro Equipaggio base di Tingt sulla Mappa, in modo tale che sia adiacente al maggior numero possibile di Habitat raffigurati sulla carta Tingt. Inoltre, Tingt **guadagna subito 1 PV per ogni Habitat CORRISPONDENTE** adiacente al suo membro Equipaggio base.



NOTA A differenza del regolamento base, l'icona di cui sopra sulla carta Tingt si applica soltanto sul membro Equipaggio base e non include il Capitano. Ciò significa che questa icona indica sempre di muovere il membro Equipaggio base di Tingt.

! Regole Posizionamento Equipaggio Tingtent

- I membri Equipaggio di Tingtent seguono le stesse regole di posizionamento di quelli del giocatore (vedi pag. 10), eccetto che quelli di Tingtent non possono essere posizionati su una Montagna.
- Se sull'esagono su cui è stato posizionato il membro Equipaggio di Tingtent si trova un Uovo, Tingtent ottiene anche l'Uovo. L'Uovo va messo accanto alla plancia Tingtent.
- I membri Equipaggio di Tingtent non possono rimanere nella stessa posizione.
 - Se il membro Equipaggio si trova già in una posizione adiacente al maggior numero possibile di Habitat raffigurati sulla carta, si muove sulla miglior posizione successiva che soddisfa le condizioni.
 - Quando si muove, il membro Equipaggio non può essere posizionato su un esagono che coincide con la posizione precedente. Deve muoversi su due esagoni totalmente diversi da quelli che ha occupato precedentemente.
 - Esempio. Nella situazione sottostante, la carta Tingtent **b** richiede che il Capitano di Tingtent si muova. Dato che non può rimanere nella stessa posizione, si sposta sugli esagoni disponibili **c** adiacenti al maggior numero possibile di Habitat Frutto.



- Se non ci sono esagoni liberi adiacenti all'Habitat raffigurato sulla carta Tingtent, il membro Equipaggio di Tingtent non può muoversi. In tal caso, pesca una nuova carta Tingtent e procedi con le abilità della nuova carta pescata.
 - Se ci sono più posizioni dove un membro Equipaggio può essere adiacente al maggior numero possibile di Habitat raffigurati:
 - Punto 1: posizionalo dove è anche adiacente a più Habitat oltre quello indicato sulla carta Tingtent.
 - Punto 2: se il risultato non cambia, fra tali opzioni, posizionalo dove è adiacente a più icone Effetto speciale.
 - Punto 3: se il risultato non cambia, fra tali opzioni, posizionalo dove è adiacente a più Uova.
- NOTA** Posizionare l'Equipaggio su un esagono con un Uovo vale come essere "adiacente" a un Uovo.
- Punto 4: se il risultato non cambia, fra tali opzioni, posizionalo dove preferisci.

Esempio. Il Capitano di Tingtent deve essere posizionato adiacente al maggior numero possibile di Habitat Corallo sulla Mappa, e ci sono più punti dove il Capitano di Tingtent può essere adiacente al maggior numero possibile di Habitat Corallo.



Pesca 1 carta (a faccia in giù)

Pesca 1 carta dal mazzo carte Creatura e mettila A FACCIA IN GIU' nell'area Tingtent. Al termine della partita, Tingtent guadagna PV in base a quante di queste carte a faccia in giù ha accumulato.



Prendi 1 carta dalla Natura selvaggia (a faccia in su)

Prendi 1 carta con la stessa icona specie dell'Obiettivo con un segnalino Bersaglio del relativo colore. Poi, posizionala A FACCIA IN SU nell'area Tingtent.



- Se ci sono più carte che corrispondono ai requisiti nella Natura selvaggia, prendi la carta con **il Punteggio finale più alto**. Se questa condizione non basta, prendi la carta all'estrema sinistra.
- Se nessuna carta soddisfa le condizioni, Tingtent pesca 1 carta dal mazzo carte Creatura e la posiziona A FACCIA IN GIU'.

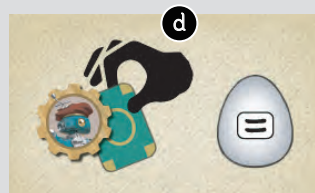
Ottieni un Uovo

Dalle Provviste, prendi 1 Uovo della stessa specie presente sulla carta a faccia in su ottenuta da Tingtent e posizionalo, con il lato Non schiuso a faccia in su, nell'area Tingtent.



- Quando Tingtent pesca una carta a faccia in giù e deve ottenere un Uovo da una carta, al suo posto riceve un Uovo dell'icona specie indicata sulla carta Obiettivo con il segnalino Bersaglio. Per gli Obiettivi multi-specie, l'icona specie sulla sinistra ha sempre la precedenza.

Esempio. Attivi la carta Tingtent **d**. La carta Obiettivo con un segnalino Bersaglio giallo raffigura un'icona Uccelli e una Rettili. Al momento, nella Natura selvaggia sono presenti più carte con queste icone specie. Quindi, scegli quella con il Punteggio finale più alto **e** e posizionala A FACCIA IN SU nell'area Tingtent. Poi, prendi un Uovo della stessa specie della carta Tingtent che hai appena ottenuto (in questo caso, un Uovo Uccelli) dalle Provviste e posizionalo, con il lato Non schiuso a faccia in su, nell'area Tingtent.



NOTA Se dovesse capitare che la carta ottenuta presenti 2 differenti icone specie, delle 2, ottieni l'Uovo dell'icona specie indicata sulla carta Obiettivo con il segnalino Bersaglio.

IGONE TRACCIATO TINGENT

Scoperta

Pesca una tessera dalla Pila tessere Habitat e posizionala sull'esagono Lago con un Uovo sull'estrema sinistra. Tingtent ottiene l'Uovo dell'esagono, che finisce, con il lato Non schiuso a faccia in su, nell'area Tingtent.



- Se ci sono più esagoni Lago con un Uovo sull'estrema sinistra, tra tali esagoni, posiziona la tessera sull'esagono Lago più in alto.
- Se non ci sono esagoni Lago con un Uovo, posiziona la tessera Habitat sull'esagono Lago più in alto all'estrema sinistra.

Avanza sul tracciato Tempo

Avanza sul tracciato Tempo di una casella. L'effetto dell'icona tracciato Tempo si applica immediatamente.



- Tingtent non ottiene un Retino per farfalle né rimuove mai i propri membri Equipaggio dalla Mappa.

Completa un Obiettivo principale

- 1 Posiziona l'indicatore Obiettivo di Tingtent sulla casella superiore della carta Obiettivo principale su cui si trova il segnalino Bersaglio. Se hai già completato la casella superiore, Tingtent completa quella inferiore.
- 2 Una volta completata la casella, prendi un Trofeo e posizionalo nell'area Tingtent.
- 3 Muovi il segnalino Bersaglio sulla carta Obiettivo principale successiva a destra. Se non ci sono altri Obiettivi principali sulla Mappa, lascia il segnalino Bersaglio dove si trova.



Completa un Obiettivo mono-/multi-specie



Completa un Obiettivo multi-specie

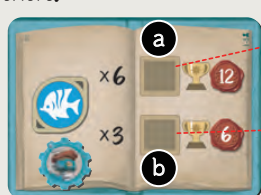


Completa un Obiettivo mono-specie

- 1 Attenendoti alle regole per il posizionamento dell'indicatore Obiettivo Tingtent, posiziona l'indicatore Obiettivo di Tingtent sulla carta Obiettivo dello stesso colore del segnalino Bersaglio.

! Regole Posizionamento indicatore Obiettivo Tingtent

Tingtent può sempre e incondizionatamente completare le caselle inferiori sulle carte Obiettivo, a meno che tu non abbia occupato prima tali caselle. Tuttavia, Tingtent **completa le caselle superiori quando, sommando le icone delle carte a faccia in su e le Uova ottenute da Tingtent, queste eccedono i requisiti della casella inferiore.**



Superiore a 3



Pari o inferiore a 3



Esempio. Se ci sono più di 3 icone Pesci tra le carte a faccia in su e le Uova nell'area Tingtent, Tingtent completa la casella superiore **a**. Altrimenti, Tingtent completa la casella inferiore **b**.

NOTA Tingtent non schiude mai Uova.

- Se hai già completato la casella superiore dell'Obiettivo, Tingtent può completare soltanto la casella inferiore.



Esempio. Tingtent ha accumulato 4 icone Uccelli tra le carte a faccia in su e le Uova, quindi, può completare la casella superiore. Tuttavia, dato che tu (blu) hai già occupato la casella, Tingtent posiziona il suo indicatore Obiettivo (rosso) sulla casella inferiore.

- Se hai già completato la casella inferiore dell'Obiettivo, e se Tingtent non può completare la casella superiore, **Tingtent deciderà di non completare questo Obiettivo.**



Esempio. Tingtent non ha alcuna icona Pesci tra le carte a faccia in su o le Uova, e può completare soltanto la casella inferiore. Tuttavia, Tingtent non può posizionare il suo indicatore su

quella casella, poiché l'hai già occupata tu (blu). Dato che non ci sono caselle disponibili per Tingtent, Tingtent rinuncia a questo Obiettivo.

- 2 Una volta completato l'Obiettivo, prendi un Trofeo e posizionalo nell'area di Tingtent.
- 3 Muovi il segnalino Bersaglio su un'altra carta Obiettivo dello stesso tipo. Se non ci sono altre carte Obiettivo dello stesso tipo sulla Mappa, lascia il segnalino Bersaglio dove si trova.

CONDIZIONI PER LA FINE DELLA PARTITA

Come per la modalità Multigiocatore, la partita termina quando tu e Tingtent avete consumato tutti i Trofei.

- Se hai ottenuto tu l'ultimo Trofeo, Tingtent gioca un ultimo turno, poi la partita termina.
- Se è Tingtent ad aver ottenuto l'ultimo Trofeo, la partita termina immediatamente.

CALCOLO PUNTEGGIO

Una volta terminata la partita, il tuo punteggio si calcola come nelle partite Multigiocatore. Il punteggio di Tingtent viene calcolato nel seguente ordine:

1. Tingtent non attiva la carta Finale per ottenere PV. Al suo posto, ottiene **5 PV per ogni carta Finale a faccia in su** (👤).
2. **Punteggi finali di tutte le carte a faccia in su** nell'area Tingtent.
3. **Punteggi finali delle caselle Obiettivo completate da Tingtent.**
4. **3 PV per ogni Trofeo.**
5. **1 PV per ogni Uovo** accumulato.
6. In base alla difficoltà giocata, ottiene PV per ogni **carta a faccia in giù** accumulata.
 - Tingtent pigro: 1 PV;
 - Tingtent tranquillo: 2 PV;
 - Tingtent scatenato/terribile: 3 PV.

SCELTA DEL VINCITORE

Una volta terminati i calcoli, il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di pareggio, vince chi possiede più Trofei. Se nemmeno questo serve a stabilire il vincitore, vince Tingtent.

[FACOLTATIVO] MODULI SCENARIO

Se lo desideri, puoi aggiungere un modulo scenario alla modalità in solitario base, per una sfida più avvincente. In tutto sono disponibili 3 scenari, ognuno dei quali presenta le proprie regole e/o restrizioni supplementari, per offrire varie tipologie di sfida. Ci sono diverse opzioni di difficoltà per ogni scenario: crea la tua personalissima sfida, combinando i livelli di difficoltà di Tingt e dello scenario come più preferisci.

NOTA Se la somma dei due livelli di difficoltà supera le 5 stelle, ti aspetta una vera e propria impresa!

#1. Sfida del povero avventuriero

Purtroppo, non hai trovato in tempo uno sponsor e non puoi permetterti tutte le risorse necessarie per la tua spedizione. Dovrai rimediare le risorse mancanti una volta sull'isola.

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Facile + ★★★★★

Imposta tutti i tuoi tracciati Risorsa su 0 e prendi 3 Retini per farfalle, invece di 1. Invece di pescare 8 carte Creatura e sceglierne 4, pescane 6 dal mazzo e tieni tutte le carte pescate.

Media + ★★★★★

Imposta tutti i tuoi tracciati Risorsa su 0. Attenendoti alla preparazione base, prendi 1 Retino per farfalle. Invece di pescare 8 carte Creatura e sceglierne 4, pescane 5 dal mazzo e tieni tutte le carte pescate.

Difficile + ★★★★★

Imposta tutti i tuoi tracciati Risorsa su 0 e non prendere alcun Retino per farfalle. Invece di pescare 8 carte Creatura e sceglierne 4, pescane 4 dal mazzo e tieni tutte le carte pescate.

#2. Fuorilegge

Il Tingt che dovrai affrontare oggi è un essere spregevole, incurante delle regole dell'esplorazione. Il tuo Equipaggio potrebbe ritrovarsi più volte cacciato via dall'isola, per colpa delle azioni spregiudicate dell'avversario.

MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Facile + ★★★★★

Quando Tingt posiziona un membro Equipaggio, ignora il posizionamento dei tuoi membri Equipaggio. In altre parole, l'Equipaggio di Tingt viene sempre posizionato sugli esagoni con il maggior numero di Habitat mirati adiacenti. Se ciò comporta che il tuo membro Equipaggio e quello di Tingt sono posizionati sullo stesso esagono, allora il tuo membro Equipaggio viene cacciato dalla Mappa e torna sulla plancia Giocatore. Il membro Equipaggio in questione può essere riutilizzato liberamente durante il tuo turno.

Media + ★★★★★

Si applicano le modifiche al regolamento della difficoltà "Facile". Inoltre, quando il tuo membro Equipaggio viene cacciato dalla Mappa da Tingt, questi pesca 1 carta dal mazzo e la posiziona A FACCIA IN GIU' nell'area Tingt.

#3. Una strana nebbia

Tingt, sentendosi minacciato dalle tue eccezionali capacità, ha agito da vigliacco, impiegando una cortina fumogena! In questa fitta nebbia, pare che sarà PIU' IMPROBABILE imbattersi nelle creature di cui avevi tanto sognato.

MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Facile + ★★★★★

- Quando Tingt deve prendere una carta Creatura dalla Natura selvaggia, ottiene la carta con il punteggio più alto, indipendentemente dall'Obiettivo a cui sta puntando. Se ci sono più carte con lo stesso punteggio, fra queste, Tingt prende quella all'estrema sinistra.
- Dopo aver ottenuto una carta, Tingt, invece di mettere una carta a faccia in su per rifornire la Natura selvaggia, la mette a faccia in giù. D'ora in poi, non si possono più mettere carte a faccia in su negli slot dove sono state messe carte a faccia in giù, e tu non puoi ottenere tali carte a faccia in giù.
- Quando nella Natura selvaggia ci sono 4 carte a faccia in giù, girale immediatamente tutte a faccia in su e assegna a Tingt 4 PV.
- La funzione dell'icona "Spazzata" subisce la seguente modifica: invece di spostare le carte dai 3 slot all'estrema destra o sinistra nella pila degli scarti, gira fino a 3 carte, messe a faccia in giù nella Natura selvaggia, a faccia in su. 
- La funzione dell'icona "Spazzata totale" sul tracciato Tempo subisce la seguente modifica: sposta tutte le carte a faccia in su della Natura selvaggia nella pila degli scarti e rifornisci la Natura selvaggia dal mazzo. Non influisce sulle carte a faccia in giù. 

Media + ★★★★★

Si applicano le modifiche al regolamento della difficoltà "Facile". Inoltre, si applicano le seguenti modifiche:

- Prima dell'inizio della partita, gira a faccia in giù le 2 carte all'estrema sinistra nella Natura selvaggia.
- Quando ci sono 4 carte a faccia in giù nella Natura selvaggia, queste devono tutte essere girate a faccia in su e, in questo livello di difficoltà, Tingt ottiene ben 7 PV.

Difficile + ★★★★★

Si applicano le modifiche al regolamento della difficoltà "Facile". Inoltre, si applicano le seguenti modifiche:

- Prima dell'inizio della partita, gira a faccia in giù le 2 carte all'estrema sinistra nella Natura selvaggia.
- Quando ci sono 4 carte a faccia in giù nella Natura selvaggia, queste devono tutte essere girate a faccia in su e, in questo livello di difficoltà, Tingt ottiene ben 10 PV.

VIII. APPENDICE

Non è necessario leggere tutte le informazioni aggiuntive nell'appendice per iniziare a giocare. Fare riferimento all'appendice quando ci si imbatte in elementi sconosciuti durante la partita. Se dovessero crearsi delle divergenze fra il regolamento e le informazioni presenti sulle carte Creatura/plance Capitano, dare sempre la priorità alle informazioni sulle carte Creatura/plance Capitano.

PLANCE CAPITANO

Tutte le descrizioni delle abilità di cui sotto presuppongono che almeno un Obiettivo sia stato completato, sbloccando quindi l'abilità Capitano. Se l'abilità Capitano non è ancora stata sbloccata, non si possono usare le abilità Capitano.

1. Cabot, Viandante spensierato

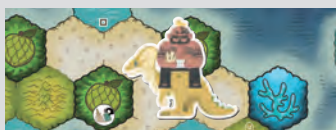
- Quando posizioni Cabot sulla Mappa, attiva immediatamente 1 carta Ricarica nella tua riserva.
- Se non hai carte Ricarica nella tua riserva, posizionare Cabot non produrrà alcun effetto.

2. Freya, Allevatrice di Uova

- Quando posizioni Freya sulla Mappa, scegli una tra le due seguenti abilità da applicare:
 - 1) Ottieni 1 Uovo qualsiasi adiacente a Freya, posizionalo a faccia in su nella tua scorta Uova e ottieni la ricompensa scorta Uova corrispondente.
 - 2) Gira fino a 2 Uova nella tua riserva. Non puoi girare lo stesso Uovo due volte.
- Se non ci sono Uova adiacenti a Freya né Uova nella tua scorta Uova, posizionare Freya non produrrà alcun effetto.
- Anche dopo aver sbloccato l'abilità Capitano, puoi decidere di non usare la sua abilità quando posizioni il Capitano.

3. Haoa, Grande Guardiano Gentile

- Quando posizioni Haoa sulla Mappa, puoi giocare immediatamente 1 carta dalla tua mano, pagandone il costo.
- L'abilità Capitano può essere attivata in qualsiasi momento durante il tuo turno, quando usi l'azione "Posiziona un membro Equipaggio". In altre parole, puoi per prima cosa attivare l'abilità di Haoa, e poi ottenere risorse o carte dagli Habitat adiacenti, OPPURE puoi decidere di ottenere le risorse o le carte dagli Habitat adiacenti, e poi attivare l'abilità di Haoa.
- Pertanto, dopo aver posizionato Haoa e ottenuto le risorse o le carte dagli Habitat adiacenti, puoi usare l'abilità di Haoa per giocare immediatamente una carta ottenuta durante il turno in corso.



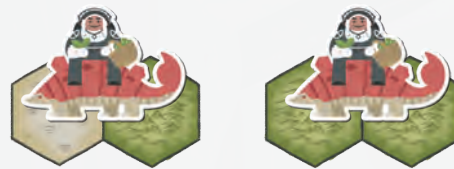
Esempio. Hai posizionato Haoa e ottenuto 1 Frutto, 1 Corallo e 1 carta Habitat Frutto, Corazzorso. Con l'abilità di Haoa, giochi immediatamente Corazzorso nella tua riserva, pagandone il costo di 2 Frutti.



- Giocare una carta con l'abilità di Haoa fa parte del suo effetto, quindi non corrisponde a consumare un'azione.
- Se non hai carte nella mano, o se non possiedi abbastanza risorse per giocare una carta, questa abilità non produrrà alcun effetto.

4. Helena, Erborista delle montagne

- Quando sblocchi le abilità di Helena, ottieni immediatamente 1 Retino.
- Puoi possedere fino a 3 Retini alla volta. Se, ottenendo un Retino, eccedi questo limite, al posto del Retino guadagni 1 PV.
- Quando posizioni Helena sulle Montagne, non devi pagarne il costo.



5. Macus, Avventuriero

- Quando posizioni Macus sulla Mappa, attiva immediatamente l'abilità dell'icona Effetto speciale adiacente nella direzione in cui è rivolto Macus.
- Se c'è un'icona Effetto speciale nella direzione in cui è rivolto Macus, ma non è adiacente, non puoi attivare l'icona Effetto speciale.



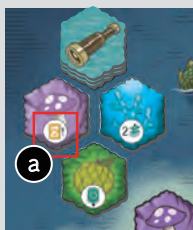
Esempio. Hai posizionato Macus come in figura. Attiva immediatamente l'icona Effetto speciale adiacente che si trova nella direzione in cui è rivolto Macus. Con l'Effetto speciale, usi "Spazzata" e prendi una carta dalla Natura selvaggia.

- Se non ci sono icone Effetto speciali adiacenti nella direzione in cui è rivolto Macus, questa abilità non produrrà alcun effetto.
- L'icona Effetto speciale attivata con l'abilità di Macus può essere attivata un'altra volta, usando un Retino per farfalle durante lo stesso turno.

NOTA Quando usi i Retini, può essere attivata soltanto 1 icona Effetto speciale PER TURNO. Tuttavia, se attivi un'icona Effetto speciale senza un Retino, puoi attivare la stessa icona Effetto speciale più volte nello stesso turno.

6. Marie, Astuta Imprenditrice

- Quando posizioni Marie sulla Mappa, scegli 1 delle tre tessere Habitat nella Selezione tessere Habitat e attiva la sua icona Effetto speciale.



Esempio. Quando Marie viene posizionata, la Selezione tessere Habitat è come in figura. Scegli l'Effetto speciale **a** e attivalo, attivando quindi 1 carta Ricarica dalla tua riserva.

- Se, durante lo stesso turno, la tessera Habitat attivata con l'abilità di Marie viene posizionata adiacente a uno qualsiasi dei tuoi membri Equipaggio sulla Mappa come ricompensa del tracciato Punteggio, puoi usare un Retino per attivare un'altra volta l'icona Effetto speciale di quella tessera Habitat.

7. Octavia, Fuorilegge dell'isola

- Quando posizioni Octavia sulla Mappa, scegli una carta dalla tua mano da scartare e ottieni 2 delle risorse Habitat della carta scartata.
- Se non hai carte nella mano, questa abilità non produrrà alcun effetto.
- L'abilità Capitano può essere attivata in qualsiasi momento durante il tuo turno, quando usi l'azione "Posiziona un membro Equipaggio". In altre parole, puoi per prima cosa attivare l'abilità di Octavia, e poi ottenere risorse o carte dagli Habitat adiacenti, OPPURE puoi decidere di ottenere le risorse o le carte dagli Habitat adiacenti, e poi attivare l'abilità di Octavia.
- Pertanto, dopo aver posizionato Octavia e ottenuto le risorse o le carte dagli Habitat adiacenti, puoi usare l'abilità di Octavia per giocare immediatamente una carta ottenuta durante il turno in corso.



Esempio. Hai posizionato Octavia come in figura, ottenendo 1 Frutto, 1 Corallo e 1 carta Habitat Frutto, Eucalord. Con l'abilità di Octavia, scarti Eucalord dalla tua mano nella pila degli scarti, e ottieni 2 Frutti dalle risorse Habitat di Eucalord.

8. Samuel, Esploratore veterano

- Quando posizioni Samuel sulla Mappa, ottieni 1 risorsa dalla categoria di risorse che possiedi in minor quantità. Poi, ottieni un'unità aggiuntiva della stessa risorsa ogni 3 Trofei che possiedi.
- Se ci sono più tipi di risorse che soddisfano questo requisito, di queste, scegli la risorsa che preferiresti ottenere.
- L'abilità Capitano può essere attivata in qualsiasi momento durante il tuo turno, quando usi l'azione "Posiziona un membro Equipaggio". Pertanto, dopo aver posizionato Samuel, puoi ottenere risorse o carte dagli Habitat adiacenti, e poi attivare l'abilità di Samuel, OPPURE puoi per prima cosa attivare l'abilità di Samuel, e poi ottenere le risorse o le carte dagli Habitat adiacenti.

Esempio. Quando Samuel viene posizionato, possiedi 1 Frutto, 1 Corallo, 2 Fiori, 3 Funghi e 4 Trofei. Tra le risorse che possiedi in minor quantità, ovvero Frutto e Corallo, scegli Corallo e ottieni 1

Corallo. Dato che hai 4 Trofei, ottieni un Corallo aggiuntivo. In totale, con l'abilità di Samuel hai guadagnato 2 Coralli.

9. Tingt, Robot energetico

- Quando sblocchi l'abilità di Tingt, prendi immediatamente 1 Energia dalle Provviste e posizionala sulla sua plancia Capitano.
- Quando posizioni Tingt sulla Mappa, scegli una tra le due seguenti abilità da applicare:

1) Posiziona un'Energia sulla plancia Capitano Tingt.

- Non c'è limite al numero di Energie che puoi posizionare in questa maniera.
- NON PUOI ripristinare le Energie sulla plancia Capitano con le abilità delle carte o le ricompense indicatore Obiettivo.



NOTA Puoi soltanto ripristinare carte Energia.

2) Distribuisci le Energie presenti sulla plancia Capitano Tingt sulle carte Energia nella tua riserva, come preferisci. Tuttavia, non puoi superare il limite Energia di ogni carta Energia. Dopo averle distribuite, le eventuali Energie rimanenti tornano sulla plancia Capitano Tingt.

Esempio. Tingt è stato posizionato sulla Mappa e la sua abilità è stata attivata. In tutto, ci sono 4 Energie sulla plancia Capitano Tingt e tu vuoi distribuirle sulle tue carte Energia. Posizioni 1 Energia sulla carta Energia **a** nella tua riserva, 1 sulla carta **b** e 2 sulla carta **c**. Dato che il limite Energia per la carta Energia **a** è 1 **d**, non puoi mettere più di 1 Energia sulla carta Energia **a**.



GARTE CREATURA

001. Pomarella: Ottieni 2 PV per ogni icona Habitat Frutto nella tua riserva, inclusa questa carta. Puoi ottenere un massimo di 10 PV con un'attivazione di questa carta.

002. Armaspillo: vedi #001.

003. Corazzorso: scegli sulla Mappa un Habitat Frutto qualsiasi con un'icona Effetto speciale e attiva l'icona Effetto speciale corrispondente. Se uno qualsiasi dei tuoi membri Equipaggio è adiacente allo stesso Habitat che hai attivato con questa carta, puoi usare il Retino per farfalla per attivare la stessa icona Effetto speciale un'altra volta durante lo stesso turno.

004. Cavernicorno: puoi giocare questa carta per 1 risorsa in meno per ogni icona Habitat Fungo nella tua riserva, e ottenere immediatamente 3 PV. Esempio. Se avessi 3 icone Habitat Fungo nella tua riserva, dovresti pagare soltanto 1 Fungo, invece di 4 Funghi, per giocare questa carta nella tua riserva. Nota che per questo sconto risorsa sono valide soltanto le icone Habitat Fungo presenti nella tua riserva prima di giocare questa carta; quindi, l'icona Habitat Fungo su questa carta non viene contata. Se lo sconto eccede il costo della carta, l'extra ha valore nullo.

005. Lumagma: vedi #003.

006. Chelarena: quando esegui un'azione Ricarica, pesca 1 carta dal mazzo. Controlla l'icona Habitat sulla carta pescata e conta le icone Habitat corrispondenti nella tua riserva per ottenere 1 PV per ogni icona Habitat corrispondente nella tua riserva, fino a un massimo di 5 PV.

007. Scaragemma: ottieni 1 PV per ogni icona Habitat in maggior quantità presente nella tua riserva. Se hai due o più icone Habitat nella stessa quantità, scegli 1 icona Habitat per applicare l'abilità. Esempio. Se hai 6 icone Habitat Frutto, 3 icone Habitat Corallo, 4 icone Habitat Fiore e 5 icone Habitat Fungo, ottieni 6 PV. Se l'icona Habitat in maggior quantità è Fungo, allora viene contata anche l'icona Habitat Fungo su questa carta.

008. Muschialce: vedi #003.

009. Fungosauro: vedi #001.

010. Cristapode: quando giochi una carta con un costo totale pari o superiore a 4 risorse (Frutti, Coralli, Fiori e Funghi), ottieni immediatamente 2 PV. Anche se giochi una carta a un costo minore rispetto al suo valore originale, a seguito di uno sconto o altre abilità, basta che il costo iniziale della carta sia pari o superiore a 4, per ottenere 2 PV. Dato che il costo di Cristapode è pari o superiore a 4 risorse, giocare Cristapode, e applicare la sua abilità ti conferisce immediatamente 2 PV.

011. Ranostrica: quando esegui un'azione Ricarica, ottieni 2 risorse corrispondenti all'icona Habitat presente in maggior quantità nella tua riserva. Se hai due o più icone Habitat nella stessa quantità, scegli 1 icona Habitat e ottieni 2 risorse corrispondenti all'icona selezionata.

012. Sabbialato: vedi #004.

013. Pachiguro: vedi #003.

014. Paguralga: vedi #001.

015. Scorpiastice: alla fine della partita, ottieni 1 PV per ogni icona Crostacei nella tua riserva. Conta tutte le icone Crostacei sulle carte nella tua riserva, e sulle Uova Crostacei sia Non schiuse che Schiuse nella tua scorta Uova.

016. Boscobalto: vedi #004.

017. Faucincubo: vedi #004.

018. Criodonte: quando esegui un'azione Ricarica, ottieni 1 Corallo. Inoltre, guadagni 1 Corallo aggiuntivo ogni 3 Trofei che possiedi. Per esempio, con 4 Trofei otterresti un totale di 2 Coralli.

019. Cristalpaca: ogni volta che ottieni un Trofeo, attiva immediatamente 1 carta Ricarica nella tua riserva. Se non hai carte Ricarica nella tua riserva, l'effetto non si applica.

020. Imperovo: vedi #015.

021. Elefungo: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 2 Energie dalle Provviste e posizionale sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per ottenere una risorsa a tua scelta. Inoltre, scambia un tipo di risorsa per un'altra di un tipo differente, scegliendo la quantità che desideri. Non è obbligatorio scambiare la risorsa ottenuta con l'effetto di questa carta. Esempio. Hai speso un'Energia per ottenere 1 Fiore. Inoltre, hai deciso di scambiare 3 dei tuoi 5 Frutti per 3 Coralli. In tutto, hai perso 3 Frutti e ottenuto 1 Fiore e 3 Coralli, grazie all'effetto di questa carta.

022. Eucalord: quando esegui un'azione Ricarica, ottieni 1 risorsa fra Frutti, Coralli, Fiori e Funghi che possiedi in minor quantità. Poi, ottieni un'unità aggiuntiva della stessa risorsa ogni 3 Trofei che possiedi. Se ci sono più tipi di risorse che soddisfano questo requisito, di queste, scegli la risorsa che preferiresti ottenere. Esempio. Quando esegui un'azione Ricarica, hai 0 Frutti, 0 Coralli, 1 Fiore, 1 Fungo e 4 Trofei. Come risorsa in minor quantità, scegli i Coralli e ottieni 1 Corallo. Inoltre, ricevi un Corallo aggiuntivo ogni 3 Trofei. In totale, con questa carta hai ottenuto 2 Coralli.

023. Lanuginol: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 1

Energia dalle Provviste e posizionale sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per giocare una carta Ricarica della tua mano nella tua riserva, senza pagarne il costo. Hai giocato la carta Ricarica usando un'Energia, quindi non corrisponde a consumare un'azione.

024. Lemuratto: vedi #018.

025. Infermilla: vedi #018.

026. Faccedonte: attiva immediatamente 1 carta Ricarica della tua riserva. Inoltre, ottieni un Uovo dalle Provviste che corrisponda all'icona specie della carta Ricarica attivata.

027. Niveocero: vedi #026.

028. Cricerba: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 2 Energie dalle Provviste e posizionale sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per ottenere una risorsa a tua scelta. Poi, ottieni un'unità aggiuntiva della stessa risorsa ogni 3 Trofei che possiedi.

029. Leprincanto: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 2 Energie dalle Provviste e posizionale sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per scegliere una carta Ricarica dalla tua riserva da attivare.

030. Scortecciolo: seleziona 2 carte Ricarica differenti dalla tua riserva e attive entrambe una volta. Non puoi attivare la stessa carta Ricarica due volte. Se hai soltanto una carta Ricarica nella tua riserva, attivala una volta sola.

031. Gorillampo: ogni volta che ottieni un Trofeo, guadagni subito 2 PV.

032. Vigorcorno: vedi #018.

033. Belzepuf: ogni volta che attivi una tua carta Ricarica con azioni Ricarica, abilità carta, icone Effetto speciale, abilità Capitano, ecc., ottieni 1 PV. Esempio. Se tutte e 3 le carte Ricarica nella tua riserva sono attivate con un'azione Ricarica, con questa carta ottieni 3 PV.

034. Candinume: quando esegui un'azione Ricarica, ottieni 1 delle risorse che possiedi in minor quantità. Inoltre, ottieni 1 VP per ogni unità di quella risorsa che possiedi. Se possiedi più risorse che soddisfano lo stesso requisito, fra quelle, scegli la risorsa che preferiresti ottenere. Esempio. Quando esegui un'azione Ricarica, possiedi 2 Frutti, 2 Coralli, 3 Fiori e 3 Funghi. Scegli i Coralli, come risorsa che possiedi in minor quantità, e ottieni 1 Corallo: in totale possiedi 3 Coralli; quindi, guadagni 3 PV con questa carta.

035. Gelimpero: scegli 1 carta dalla Natura selvaggia, paga il costo necessario e gioca direttamente nella tua riserva. Giocare una carta dalla Natura selvaggia con Gelimpero è parte del suo effetto, quindi non corrisponde a consumare un'azione.

036. Becchimpero: vedi #035.

037. Florapiuma: scegli 1 carta dalla Natura selvaggia e aggiungila alla tua mano. Ottieni 2 risorse Habitat della carta ottenuta.

038. Petalpiuma: vedi #037.

039. Grifostrello: scegli 1 carta Finale dalla tua riserva. Attiva il suo effetto fine-partita e ottieni immediatamente quei PV, fino a un massimo di 10 PV. La carta Finale attivata con Grifostrello attiva comunque il suo effetto alla fine della partita. Esempio. Se hai attivato Scorpiastice (#15) con questa carta, ottieni immediatamente 10 PV per il totale di 10 icone Crostacei nella tua riserva al momento dell'attivazione. Scorpiastice (#15) è comunque attivato alla fine della partita.

040. Grifabisso: vedi #039.

041. Barbappeso: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 1 Energia dalle Provviste e posizionale sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per giocare 1 carta Finale dalla Natura selvaggia o dalla tua mano nella tua riserva, senza pagarne il costo. Hai giocato una carta usando un'Energia, quindi non corrisponde a consumare un'azione.

042. Crestartiglio: quando esegui un'azione Ricarica, ottieni immediatamente 1 PV per ogni carta Finale nella tua riserva. Puoi ottenere un massimo di 5 PV con un'attivazione di questa carta.

043. Arcituca: dichiara una specie a tua scelta, poi ottieni tutte le carte della Natura selvaggia che presentano l'icona specie corrispondente, e aggiungile alla tua mano. Guadagna 1 PV per ogni carta ottenuta. Basta che sia presente l'icona specie dichiarata, per ottenere anche le carte con due o più icone specie differenti.

044. Arcituchessa: vedi #043.

045. Nottolo dei Fiumi: Spazzata. Poi, scegli 1 carta dalla Natura selvaggia e aggiungila alla tua mano. (Spazzata: vedi pag. 11).

046. Nottolo del Deserto: vedi #045.

047. Ispivetta Placida: scegli 1 carta dalla Natura selvaggia e aggiungila alla tua mano. Ottieni 1 Uovo corrispondente all'icona specie della carta aggiunta. Se la carta ha due differenti icone specie, scegli quella della specie che preferisci e ottieni l'Uovo.

048. Ispivetta Vivace: vedi #047.

049. Terrorcielo: vedi #015.

050. Stelbecco: scegli una carta dalla Natura selvaggia e giocala immediatamente nella tua riserva, senza pagarne il costo. Giocare una carta dalla Natura selvaggia con Stelbecco fa parte del suo effetto, quindi non corrisponde a consumare un'azione.

051. Meracigno: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 2 Energie dalle Provviste e posizionale sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per scegliere una carta dalla Natura selvaggia e aggiungerla alla tua mano.

052. Lucertong Arboricolo: usa l'abilità dell'ultima carta Rapida giocata.

*Eccezione alla regola: questa abilità è presente su 2 carte differenti, Lucertong Arboricolo e Lucertong Artico (#53). Se giochi Lucertong Arboricolo e Lucertong Artico (#53) consecutivamente, e Lucertong Artico (#53) attiva Lucertong Arboricolo, o viceversa, non succede nulla, poiché l'abilità dell'ultima carta Rapida giocata viene ripetuta due volte.

053. Lucertong Artico: vedi #052.

054. Elettrospo: ogni volta che ottieni un Trofeo, ottieni 1 risorsa a tua scelta.

055. Corallospo: scegli 1 carta Energia dalla tua riserva per ripristinare le sue Energie al suo limite Energia. Non puoi ripristinare Energie sulla plancia Capitano.

056. Fungospo: vedi #055.

057. Serpidea: ricevi lo sconto di 1 risorsa per il costo della prossima carta che giocherai. L'effetto di Serpidea è valido soltanto per questo turno. Se non giochi un'altra carta dopo Serpidea nello stesso turno, l'effetto sconto di Serpidea scade. Se lo sconto eccede il costo della carta, l'extra ha valore nullo.

058. Metaforma: ottieni un Uovo dalle Provviste, Non schiuso, con l'icona specie corrispondente a quella dell'ultima carta Rapida giocata.

059. Metamorfa: vedi #058.

060. Champibol: scegli 1 carta dalla tua mano con un costo complessivo di Frutti, Coralli, Fiori e Funghi pari o inferiore a 2. Gioca immediatamente la carta selezionata nella tua riserva, senza pagarne il costo. Giocare una carta con Champibol fa parte del suo effetto, quindi non corrisponde a consumare un'azione. Quando calcoli il costo di una carta, considera il costo iniziale prima di applicare sconti delle abilità carta. Esempio. La carta Cavernicorno (#004), dato che il suo costo iniziale è di 4 risorse, non può essere giocata usando Champibol.

061. Champibis: vedi #060.

062. Sercalla: vedi #057.

063. Anchilviol: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 2 Energie dalle Provviste e posizionale sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per ottenere un Uovo a tua scelta dalle Provviste, e posizionale in cima alla carta, per aggiungere un'altra icona specie a essa. D'ora in avanti, si deve considerare la carta come se avesse non solo l'icona Rettili, ma anche l'icona specie dell'Uovo. Quando aggiungi un'altra icona specie alla carta, non puoi aggiungere la stessa icona già presente nella carta. Esempio. Se hai usato la prima Energia per aggiungere alla carta la specie Crostacei, non puoi aggiungere un'altra specie Crostacei o Rettili usando la seconda Energia. L'Uovo aggiunto alla carta serve per indicare la nuova specie, e non ha valore come Uovo. Non puoi schiudere/girare le Uova su questa carta. Inoltre, quando completi degli Obiettivi usando le specie su questa carta, l'Uovo su di essa non può essere schiuso.

064. Anchilazur: vedi #063.

065. Baccadino: scegli 1 delle ricompense indicatore Obiettivo già ottenute da ottenere nuovamente. Se non hai ancora completato alcun Obiettivo, l'effetto non si applica.

066. Velocispino: ogni volta che giochi una carta Rapida, ottieni immediatamente 1 PV.

067. Tartaselva: vedi #015.

068. Lucernesca: quando esegui un'azione Ricarica, pesca 1 carta dal mazzo e ottieni 1 risorsa Habitat della carta pescata. Esempio. Se la carta pescata ha un'icona Habitat Frutto, ottieni 1 Frutto.

069. Brillanguilla: quando esegui un'azione Ricarica, pesca 1 carta dal mazzo e ottieni un Uovo dalle Provviste della specie corrispondente all'icona specie della carta pescata, con il lato Non schiuso a faccia in su. Se la carta pescata ha due differenti icone specie, scegline una e ottieni l'Uovo corrispondente.

070. Erbaruga: pesca 1 carta dal mazzo e ottieni un Uovo dalle Provviste della specie corrispondente all'icona specie della carta pescata. Se la carta pescata ha due differenti icone specie, scegline una e ottieni l'Uovo corrispondente.

071. Acquaruga: vedi #070.

072. Petalusa: ottieni 1 Retino dalle Provviste.

073. Abissincubo: guarda 3 carte del mazzo, scegline una da aggiungere alla tua mano e scarta le rimanenti nella pila degli scarti. Poi, ottieni immediatamente il Punteggio finale della carta ottenuta. Se la carta in questione è una carta Finale, "ottieni" 0 PV, ovvero il Punteggio finale della carta. Non ottieni il punteggio delle abilità della carta.

074. Mantagliente: pesca 3 carte dal mazzo. Poi, scegli 1 carta dalla tua mano e scartala. La carta scartata non deve essere necessariamente una di quelle pescate con l'effetto di questa carta.

075. Zannanta: vedi #074.

076. Ippocorno: ogni volta che peschi una carta dal mazzo, ottieni 1 PV. Esempio. Se peschi 3 carte dal mazzo usando Mantagliente (#074), con Ippocorno ottieni 3 PV. Nota che Abissincubo (#073), Squalupo (#082) e Paludincubo (#084) non attivano l'effetto di Ippocorno, dato che non comportano pescare carte.

077. Ninforo: pesca 1 carta dal mazzo e ottieni immediatamente 1 PV per ogni carta Creatura attualmente nella tua mano, inclusa la carta appena pescata. Puoi ottenere un massimo di 10 PV con un'attivazione di questa carta.

078. Orcabaleno: pesca 1 carta dal mazzo. Se hai un numero pari o superiore a 5 carte Creatura nella tua mano, inclusa la carta appena pescata, ottieni anche 1 Retino.

079. Arcobalena: vedi #078.

080. Vulcarpa: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 2 Energie dalle Provviste e posizionale sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per pescare 1 carta dal mazzo. Scegli 2 tra le 3 opzioni qui di seguito: 1) un Uovo della stessa specie della carta pescata; 2) una risorsa Habitat della carta pescata; e 3) i PV del Punteggio finale della carta pescata. Non puoi scegliere la stessa opzione 2 volte. Esempio. Se la carta Crinieralgia (#81) viene pescata, scegli 2 delle 3 opzioni tra un Uovo Pesci, un Corallo, e 4 PV da ottenere. Se la carta pescata ha due differenti icone specie, e scegli di ottenere un Uovo, di quelle, scegli il tipo che preferiresti ottenere. Se la carta pescata è una carta Finale, e decidi di ottenere i PV del Punteggio Finale della carta pescata, "ottieni" 0 PV, ovvero il Punteggio finale della carta. Non ottieni il punteggio delle abilità della carta.

081. Crinieralgia: ottieni 2 Retini dalle Provviste.

082. Squalupo: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 2 Energie dalle Provviste e posizionale sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per guardare 3 carte del mazzo e sceglierne 1 da aggiungere alla tua mano: scarta le restanti nella pila degli scarti. Ottieni 1 risorsa Habitat della carta ottenuta.

083. Squalo delle Dune: vedi #015.

084. Paludincubo: vedi #073.

085. Centaculeo: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 2 Energie dalle Provviste e posizionale sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per girare fino a 2 Uova nella tua riserva e ottenere subito 2 PV. Quando giri 2 Uova, devi girare 2 Uova DIFFERENTI. Non puoi girare lo stesso Uovo due volte. Puoi girare 1 Uovo Non schiuso sul lato Schiuso, e girare un altro Uovo Schiuso sul lato Non schiuso. Se preferisci, puoi decidere di non girare alcun Uovo.

086. Bulbotto: gira fino a 2 Uova nella tua riserva e ottieni 2 PV per ogni Uovo girato con questo effetto. Quando giri 2 Uova, devi girare 2 Uova

DIFFERENTI. Non puoi girare lo stesso Uovo due volte. Puoi girare 1 Uovo Non schiuso sul lato Schiuso, e girare un altro Uovo Schiuso sul lato Non schiuso.

087. Coccirana: schiudi 1 Uovo nella tua riserva per ottenere 1 Uovo a tua scelta dalle Provviste. Se non ci sono Uova Non schiuse da schiudere, l'effetto non si applica.

088. Spinottero: vedi #087.

089. Orobellula: vedi #015.

090. Brucorollo: schiudi fino a 5 Uova nella tua riserva e ottieni 2 PV per ognuna di esse.

091. Fiorfalla: schiudi 1 Uovo nella tua riserva per scegliere 1 tipo di risorsa da ottenere in 2 unità.

092. Fioraroma: vedi #091.

093. Lampabaco: quando esegui un'azione Ricarica, ottieni 1 risorsa a tua scelta e gira fino a 2 Uova nella tua riserva. Quando giri 2 Uova, devi girare 2 Uova DIFFERENTI. Non puoi girare lo stesso Uovo due volte. Puoi girare 1 Uovo Non schiuso sul lato Schiuso, e girare un altro Uovo Schiuso sul lato Non schiuso. Se preferisci, puoi decidere di non girare alcun Uovo.

094. Lunantola: ogni volta che giri delle Uova nella tua riserva, ottieni 1 PV. Ottieni sempre e soltanto 1 PV, indipendentemente da quante Uova giri alla volta. Esempio. Se giri 2 Uova con Lampabaco (#093), ottieni 1 PV con Lunantola. Poi, durante lo stesso turno, se schiudi un altro Uovo con Fiorfalla (#091), ottieni 1 PV aggiuntivo con Lunantola. Anche se completi un Obiettivo e giri 8 Uova contemporaneamente, ottieni soltanto 1 PV con Lunantola.

095. Pulcinotte: ottieni 1 Uovo Insetti dalle Provviste e aggiungilo alla tua riserva come Non schiuso.

096. Trimantidea: quando esegui un'azione Ricarica, ottieni 1 PV ogni 2 Uova Schiuse nella tua riserva.

097. Primulotto: vedi #086.

098. Astrobol: guadagni 1 PV ogni volta che ottieni 1 Uovo. Nel caso dovessi ottenere un Uovo quando la scorta Uova è piena, con l'effetto di Astrobol otterresti 3 PV invece che 2 PV (maggiori dettagli a pag. 14). Nota che Anchiloviol (#063) e Anchilazur (#064) non attivano l'effetto di Astrobol, poiché l'Uovo su Anchiloviol e Anchilazur serve per indicare la nuova specie, e non ha valore come Uovo.

099. Bruceleste: vedi #090.

100. Pungiscossa: ottieni 1 Uovo a scelta dalle Provviste e aggiungilo alla tua riserva come Non schiuso.

101. Pulcinerba: vedi #095.

102. Tigragguato: scarta fino a 2 carte dalla tua mano. Per ogni carta scartata, ottieni immediatamente 2 PV.

103. Folleonte: scarta 1 carta dalla tua mano. Ottieni 1 PV per ogni icona specie nella tua riserva corrispondente alla carta scartata. Nel conteggio, sono incluse sia le Uova Schiuse che Non schiuse. Se la carta scartata ha due differenti icone specie, di quelle, scegli 1 icona specie a cui applicare l'abilità. Esempio. Se scarti una carta con l'icona Uccelli, conta tutte le icone Uccelli sulle carte nella tua riserva e le Uova Schiuse e Non schiuse nella tua scorta Uova.

104. Blulex: scarta fino a 5 carte dalla tua mano. Per ogni carta scartata in tal modo, ricevi lo sconto di 1 risorsa per giocare questa carta. Inoltre, ottieni immediatamente 5 PV. Esempio. Se hai scartato un totale di 4 carte, devi pagare soltanto 1 Corallo o 1 Fungo per giocare Blulex.

105. Sparvor: scarta 1 carta dalla tua mano per ottenere 2 risorse Habitat della carta scartata.

106. Zolfoblin: ottieni 1 PV ogni volta che scarti una carta Creatura dalla tua mano. Esempio. Se hai scartato un totale di 4 carte usando l'abilità di Blulex (#104), ottieni 4 PV con Zolfoblin. Quando esegui un'azione Ricarica e scarti le carte in eccesso per sottostare al limite di mano di 5 carte, si applica l'effetto di Zolfoblin. Nota che Abissincubo (#073), Squalupo (#082) e Paludincubo (#084) non attivano l'effetto di Zolfoblin, dato che non comportano scartare carte dalla tua mano.

107. Falcor: vedi #105.

108. Dragosauro: quando giochi questa carta, prendi immediatamente

un'Energia dalle Provviste e posizionala sulla carta. Quando la tua mano è vuota, scarta un'Energia dalla carta per pescare 4 carte dal mazzo e ottenere le loro risorse Habitat. Pertanto, con l'abilità di Dragosauro, ottieni un totale 4 carte e 4 risorse. Se la tua mano non è vuota, non puoi spendere un'Energia per attivare questa abilità.

109. Zaffex: vedi #104.

110. Faledrillo: scarta fino a 3 carte dalla tua mano e, per ogni carta scartata in tal modo, ricevi lo sconto di 1 risorsa per giocare questa carta. Inoltre, ottieni 1 Retino. Esempio. Se hai scartato un totale di 2 carte, devi pagare soltanto 1 Corallo per giocare Faledrillo.

111. Terrorsquama: vedi #015.

112. Tossix: scarta 1 carta dalla tua mano per ottenere dalle Provviste 2 Uova corrispondenti all'icona specie della carta scartata. Se la carta scartata ha due icone specie differenti, scegli una specie e ottieni 2 Uova di quella specie.

113. Komodian: vedi #112.

114. Biancovento: scarta 1 carta dalla tua mano per scegliere 2 carte dalla Natura selvaggia da aggiungere alla tua mano.

115. Farfadrillo: vedi #110.

116. Orcobestia: vedi #103.

117. Drazalea: quando giochi questa carta, prendi immediatamente un'Energia dalle Provviste e posizionala sulla carta. Se hai appena scartato una carta dal costo pari o inferiore a 3 risorse, puoi scartare un'Energia da questa carta per giocare la carta scartata nella tua riserva, senza pagarne il costo. Hai giocato la carta usando un'Energia, quindi non corrisponde a consumare un'azione. Esempio. Se hai 6 carte nella tua mano durante l'azione Ricarica, devi scartare 1 carta per sottostare al limite di mano di 5 carte. Scarti Orcobestia (#116), che costa 2 risorse (1 Corallo + 1 Fungo = 2). Ora, puoi decidere di usare l'Energia di Drazalea per riprendere la carta di Orcobestia (#116) dalla pila degli scarti e giocarla gratis. Dato che la carta Orcobestia (#116) è stata giocata con un'Energia, non consuma un'azione. Quando calcoli il costo di una carta, considera il costo iniziale prima di applicare sconti delle abilità carta. Esempio. La carta Cavernicorno (#004), dato che il suo costo iniziale è di 4 risorse, non può essere giocata usando Drazalea.

118. Drametista: vedi #117.

119. Pinnantica: quando giochi questa carta, prendi immediatamente 2 Energie dalle Provviste e posizionala sulla carta. Scarta 1 Energia dalla carta per scartare 1 carta dalla tua mano e ottenere 2 risorse Habitat della carta scartata.

120. Corazzauro: alla fine della partita, scegli una carta Finale dalla tua riserva, esclusa questa carta, e ottieni nuovamente il punteggio di quella carta. Esempio. Se hai guadagnato 12 PV con Anatrucce (#121) alla fine della partita, puoi decidere di ottenere lo stesso punteggio di Anatrucce (#121) un'altra volta con questa carta.

121. Anatrucce: alla fine della partita, ottieni 1 PV per ogni carta Rapida nella tua riserva. Puoi ottenere un massimo di 12 PV con un'attivazione di questa carta.

122. Aracninganno: alla fine della partita, ottieni 1 PV per ogni Uovo nella tua riserva. Valgono le Uova sia Schiuse che Non schiuse.

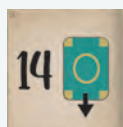
123. Rotosauro: alla fine della partita, ottieni 4 PV per ogni set completo (Frutto, Corallo, Fiore, Fungo) di icone Habitat nella tua riserva. Esempio. Nella tua riserva hai 3 icone Habitat Frutto, 3 icone Habitat Corallo, 5 icone Habitat Fiore e 6 icone Habitat Fungo: quindi, puoi creare 3 set completi di icone Habitat e ottenere 3 set x 4 PV = 12 PV. Puoi ottenere un massimo di 12 PV con un'attivazione di questa carta.

124. Zefelix: alla fine della partita, ricevi 2 PV per ogni carta Ricarica nella tua riserva. Puoi ottenere un massimo di 12 PV con un'attivazione di questa carta.

125. Lupoltoio: alla fine della partita, somma il numero di Retini, Frutti, Coralli, Fiori e Funghi che possiedi. Ottieni 1 PV per ogni Retino e/o risorsa. Puoi ottenere un massimo di 12 PV con un'attivazione di questa carta. Esempio. Se, al termine della partita, hai 3 Frutti, 1 Corallo, 0 Fiori, 3 Funghi e 1 Retino, ottieni 3 + 1 + 0 + 3 + 1 = 8 PV.

126. Coralluce: alla fine della partita, ottieni 3 PV per ogni carta Energia nella tua riserva. Puoi ottenere un massimo di 12 PV con un'attivazione di questa carta.

CARTE OBIETTIVO PRINCIPALE



Puoi completare questo obiettivo se possiedi un numero pari o superiore a 14 carte Creatura giocate nella tua riserva.



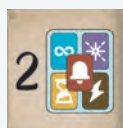
Puoi completare questo Obiettivo se hai un numero pari o superiore a 8 Uova Non schiuse nella tua riserva. Una volta completato l'Obiettivo, schiudi tutte 8 le Uova usate.



Puoi completare questo Obiettivo accumulando un numero pari o superiore a 6 carte Creatura con la stessa icona Habitat nella tua riserva. Esempio. Se hai accumulato 6 carte Creatura con l'icona Habitat Frutto, puoi completare questo Obiettivo.



Puoi completare questo Obiettivo accumulando un numero pari o superiore a 10 icone specie uguali nella tua riserva. Per le Uova, valgono soltanto quelle Non schiuse. Se usi delle Uova per completare questo obiettivo, poi schiudile.



Puoi completare questo Obiettivo se hai 2 set completi dei 5 tipi di carte nella tua riserva. (2 Perenni, 2 Energia, 2 Ricarica, 2 Rapide e 2 Finale).

RICOMPENSE INDICATORE OBIETTIVO

Puoi decidere di non ricevere le ricompense sottostanti e, al loro posto, ottenere immediatamente 2 PV.



Ottieni 2 risorse di qualsiasi tipo. Puoi decidere di ricevere 2 risorse dello stesso tipo o 2 risorse di due tipi differenti.



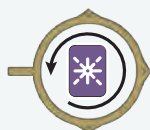
Prendi 2 carte dalla Natura selvaggia (vedi pag. 10).



Ottieni 1 Retino dalle Provviste.



Ottieni immediatamente 3 PV (vedi pag. 1).



Seleziona 1 carta Energia dalla tua riserva e ripristina l'Energia al suo limite Energia. Se non ci sono carte Energia nella tua riserva, questa ricompensa non ha effetti. Non puoi ripristinare Energie sulla plancia Capitano.



Attiva tutte le carte Ricarica nella tua riserva nell'ordine che preferisci. Se non ci sono carte Ricarica nella tua riserva, questa ricompensa non ha effetti.

RICOMPENSE SCORTA UOVA



Prendi 1 carta dalla Natura selvaggia (vedi pag. 10).



Ottieni immediatamente X PV (vedi pag. 7).



Ottieni 1 risorsa qualsiasi.

ICONE TRACCIATO TEMPO/PUNTEGGIO



Ottieni 1 Retino dalle Provviste.



Ottieni una ricompensa Scoperta (vedi pag. 11).



Spazzata totale: sposta tutte le carte presenti nella Natura selvaggia nella pila degli scarti e pesca dal mazzo le nuove carte da aggiungere alla Natura selvaggia.



Ottieni un Trofeo dal tabellone di gioco.

ICONE EFFETTO SPECIALE



Ottieni un Frutto.



Ottieni un Fiore.



Ottieni un Corallo.



Ottieni un Fungo.



Guadagna immediatamente 3 PV.



Spazzata, poi prendi 1 carta dalla Natura selvaggia. (Spazzata: vedi pag. 11).



Ottieni 1 Uovo casuale dalla sacca Uova.



Seleziona 1 Uovo dalla tua riserva e giralò. (Girare un Uovo: vedi pag. 14).



Pesca 2 carte dal mazzo carte Creatura. (Pescare: vedi pag. 10).



Prendi 1 carta dalla Natura selvaggia e ottieni 1 risorsa Habitat della carta ottenuta.



Attiva una carta Ricarica nella tua riserva. Se non ci sono carte Ricarica nella tua riserva, l'effetto è nullo.



Scarta 1 carta dalla tua mano nella pila degli scarti. Ottieni 2 risorse Habitat della carta scartata. (Risorsa Habitat: vedi pag. 13).



Gira fino a 2 Uova nella tua riserva. (Girare un Uovo: vedi pag. 14). Non puoi girare lo stesso Uovo due volte con questo effetto.



Scegli 1 carta della tua mano e pagane il costo per giocarla nella riserva. Una carta giocata in questo modo fa parte dell'Effetto speciale; pertanto, non corrisponde a consumare un'azione.