

L'ISOLA DEI VULCANI

REGOLAMENTO

PENRAGON
GAME STUDIO

L'ISOLA DEI VULCANI

L'isola di Pasqua è uno sperduto lembo di terra lontano migliaia di chilometri dal più vicino luogo popolato del pianeta. Questa piccola isola giace a oltre 3500 km di distanza dalle coste del Cile e ad oltre 2000 km di distanza dall'arcipelago delle isole Pitcairn nell'oceano Pacifico, isolata dal resto del mondo e dal resto dei popoli. Ma come è possibile che questa isola sia stata raggiunta e abitata dall'uomo? È possibile che questo mistero nasconda la verità sul continente perduto di Mu.

CREDITI

UN GIOCO DI

Andrea Mainini e Luciano Sopranzetti

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA

Fernando Olmedo

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Davide Corsi

RINGRAZIAMENTI

Bruno Cathala, Stefania Angelelli, Alberto Branciarri, Walter Obert, Luca Borsa, Fortunato Cappelleri (Tinuz), Paolo Ruffo e Paola Magliotti (Paoletta).

Edito da Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone, 6 - Milano

www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

© Pendragon Game Studio 2019.
Tutti i diritti sono riservati.

Conservate queste istruzioni per
riferimenti futuri.

ATTENZIONE: non adatto a bambini
di età inferiore ai 36 mesi: contiene
piccole parti che se ingerite potrebbero
provocare soffocamento.
Made in China

LA STORIA

Questo gioco potrebbe forse essere ambientato nelle terre dell'antico continente perduto di Mu.

Molto tempo fa, esploratori di antichi popoli raggiunsero questo enorme continente portando con sé la loro cultura e i loro idoli. Ma le terre di Mu, ricche di vulcani attivi, erano scosse da continui movimenti tellurici e da eruzioni.

I nuovi arrivati pensarono che l'instabilità del continente fosse dovuta all'ira degli Dei nei loro confronti e per placarli decisero di scolpire ed erigere come dono per gli Dei i Moai, enormi statue monolitiche utilizzando il tufo vulcanico di cui queste terre erano ricche.

Usarono le statue per chiudere piccoli crateri di geyser, sperando in questo modo di rimarginare le ferite della terra; ma così non fecero altro che innescare il già critico ambiente tellurico: i vulcani iniziarono ad eruttare con violenza distruggendo tutto quello che incontravano con i loro fiumi di lava. Le fratture presenti nel terreno si fecero più profonde e alcune regioni iniziarono a sprofondare negli abissi dell'oceano, con sempre maggior violenza e maggior continuità trasformando quello che una volta era il ricco e rigoglioso continente di Mu, in una piccola isola rocciosa nel mezzo del nulla: l'isola di Rapa Nui.

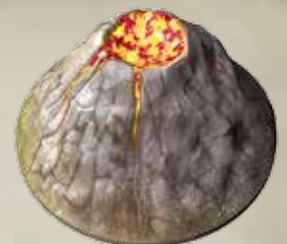
Quando i vulcani si acquietarono e i movimenti tellurici cessarono, solo pochi sopravvissuti sull'isola ebbero la possibilità e il tempo di riflettere su dove la loro follia li aveva portati.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore rappresenta un'antica tribù dei coloni che cercheranno di portare la loro cultura e i loro idoli nell'instabile continente di Mu, facendo il possibile per sopravvivere alle devastazioni della natura ed essere la tribù più potente. Al termine della partita il vincitore sarà il giocatore che avrà accumulato più punti vittoria.



22 aree modulari



8 vulcani



16 gettoni Punti Azione



4 gettoni imbarcazione



47 tessere lava



1 dado eruzione



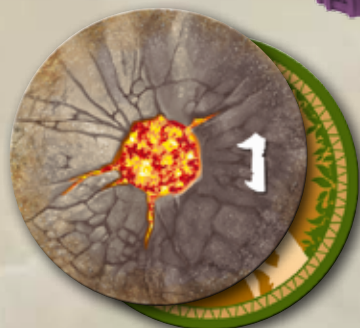
26 tessere crepa



12 gettoni preghiera

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1 plancia segnapunti



8 gettoni vulcano



24 villaggi



20 coloni



56 Moai



1 segnalino Primo Giocatore



4 segnapunti



PREPARAZIONE

Qui a lato viene spiegato come preparare il tavolo di gioco per le vostre prime partite. Successivamente potrete accedere ad una modalità Avanzata di Preparazione che troverete a pagina 9 di questo regolamento.

ATTENZIONE: sulle fustelle di cartone presenti all'interno della confezione troverete 22 tessere di differenti dimensioni chiamate aree. Ogni area può essere composta da 1, 2 o 3 esagoni. Questa suddivisione sarà molto importante in seguito per la verifica dell'affondamento delle porzioni della plancia.



Sul retro di ogni area della plancia troverete il numero relativo della tessera. Le aree numerate da 1 a 8, sono anche quelle che contengono gli 8 vulcani attivi del continente di Mu.



Seguite l'esempio qui sopra riportato e ricostruite il continente di Mu utilizzando i numeri riportati sul retro di ogni area.

Sistamate gli 8 vulcani in plastica dove sono presenti i fori nelle aree da 1 a 8, infilando il vulcano attraverso il foro dal retro verso il fronte.

In ogni area dove è presente un vulcano posizionate i tessera lava solo nel primo spazio presente intorno al vulcano in tutte le direzioni.

Posizionate inoltre le tessere lava su tutti gli altri spazi presenti nelle aree senza vulcano.

Queste tessere rappresentano i fiumi di lava che sono già sulla plancia di gioco quando la partita ha inizio e che potranno essere utilizzati per scolpire i Moai e per la costruzione dei villaggi.

Posizionate tutte le tessere lava rimaste, le tessere crepa, i gettoni preghiera ed il dado in un luogo vicino alla plancia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

Quindi impilate a faccia in giù i gettoni vulcano numerati (il numero del vulcano non deve essere visibile).

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve i coloni, gli insediamenti, i Moai, il gettone imbarcazione, i gettoni Azione e il segnalino giocatore del colore prescelto.



Posizionate il gettone imbarcazione e 1 colono per ogni giocatore nella baia di approdo (ovvero il mare di fronte ai 3 esagoni indicati nell'illustrazione a pagina 4 nella colonna di sinistra).

Scegliete il primo giocatore a caso, consegnategli il segnalino primo giocatore e proseguite a giocare in senso orario.

Ora potete iniziare a giocare.

PANORAMICA

L'erezione dei Moai sulla plancia di gioco è l'azione più importante del gioco e ogni volta che questa azione viene effettuata il giocatore che erige un Moai ottiene:

- immediatamente dei Punti Vittoria;
- una tessera crepa che contribuirà alla separazione del continente, potendo così provocare l'affondamento delle aree di gioco che si trovano completamente circondate da crepe e/o dal mare;
- una possibile eruzione e la conseguente produzione di nuovi fiumi di lava che potrebbe causare la distruzione di villaggi o di Moai presenti sulla plancia di gioco.

Questa stessa lava, durante il gioco, potrà essere utile per la costruzione di nuovi villaggi e nuovi Moai. I giocatori potranno decidere se costruire ed espandere i propri possedimenti vicino ai vulcani, cosa che è più rischiosa ma al contempo potenzialmente più vantaggiosa, oppure lontano in modo da permettere di preservare il proprio popolo e le loro abitazioni.

I Moai sono fondamentali per poter realizzare la propria strategia, ma anche per cercare di influenzare quella degli altri giocatori: sono importanti per guadagnare Punti Vittoria, provocare e accelerare l'irreversibile processo di frammentazione del continente e quindi per raggiungere la fine del gioco.

Concentrare i propri Moai nella stessa area può permettervi di ottenere più Punti Vittoria, ma potrebbe essere molto rischioso perché quell'area potrebbe facilmente rischiare l'affondamento per le troppe tessere crepa posizionate. Cosa sceglierete?

REGOLE DI GIOCO

Durante il proprio turno ogni giocatore può spendere 4 Punti Azione (PA) per eseguire le seguenti azioni al costo indicato. Queste azioni possono anche essere ripetute più volte in qualunque ordine.

1. Muovere un colono (1 PA)
2. Muovere un colono con un Moai (1 PA)
3. Costruire un villaggio (2 PA)
4. Creare un colono (1 PA)
5. Scolpire un Moai (1 PA)
6. Erigere un Moai (1 PA)
7. Ottenere un gettone preghiera (1 PA, 2 PA, 3 PA...)

Ogni giocatore ha in dotazione 4 gettoni numerati da 1 a 4 del proprio colore che potrà usare come promemoria ogni volta che spende uno o più punti azione.

1. Muovere un colono (costo 1 Punto Azione)

Permette di muovere un colono da un esagono a uno adiacente. Nel muoversi da un esagono a uno adiacente i coloni non possono attraversare le tessere crepa eventualmente presenti.



Muovere un colono dall'imbarcazione ad un esagono (all'inizio del gioco) è considerato 1 movimento.

2. Muovere un colono con un Moai (costo 1 Punto Azione)

Permette di muovere un colono insieme a un Moai da un esagono ad uno adiacente.



Il Moai va lasciato disteso sull'esagono ed in seguito potrà essere nuovamente spostato e/o eretto sopra un geyser. Il colono volendo, può continuare da solo il movimento.

ATTENZIONE: Nel muoversi da un esagono a uno adiacente i coloni non possono MAI attraversare la tessera crepa.

3. Costruire un villaggio (costo 2 Punti Azione)

Permette di creare un nuovo villaggio sostituendo una tessera lava presente su un esagono con un villaggio del proprio colore. Il villaggio deve essere posto sullo spazio dove è presente il segnalino lava che viene utilizzato. Per poter realizzare questa azione è necessario avere presente anche un colono sull'esagono in cui si vuole creare un nuovo villaggio.

Una volta che un villaggio è stato creato, non può più essere mosso: potrà solo essere distrutto dall'eruzione di un vulcano o dall'affondamento di un'area.



4. Creare un colono (costo 1 Punto Azione)

Permette di collocare un nuovo colono del proprio colore su di un esagono. Per poter realizzare questa azione è necessario avere almeno un villaggio e un colono presente sull'esagono in cui si vuole creare il nuovo colono.



ATTENZIONE: in un'area può essere creato nello stesso turno un numero di coloni pari al numero di villaggi presenti. Per cui se si desidera creare un secondo colono nella stessa area dove ne è appena stato creato uno, prima si dovrà costruire un secondo villaggio.

5. Scolpire un Moai (costo 1 Punto Azione)

Permette di creare un nuovo Moai sostituendo una tessera lava presente con un Moai del proprio colore. Per poter realizzare questa azione è necessario avere un colono presente sull'esagono in cui si vuole creare un nuovo Moai.

Il Moai creato va posto orizzontalmente sullo spazio dove è presente la tessera lava e successivamente potrà essere spostato oppure potrà essere distrutto da un'eruzione o dall'affondamento di un'area.



6. Erigere un Moai (costo 1 Punto Azione)

Permette di erigere un Moai coprendo uno dei crateri dei geysers. Per realizzare questa



azione è necessario avere un colono sull'esagono in cui si vuole erigere quel Moai.

Ogni volta che un giocatore erige un nuovo Moai, ostruirà il cratere di un geyser, aumentando la pressione tra le aree del continente e causando così una possibile nuova eruzione.

Quindi una volta sistemato il Moai sul cratere di un geyser eseguite le seguenti azioni:

- posizionate di fronte al Moai una tessera crepa a cavallo fra due esagoni;
- lanciate il dado per verificare la possibilità di eruzione di uno dei vulcani (vedi *Eruzione a pagina 7*);
- calcolate i punti vittoria ottenuti (vedi *Calcolo dei Punti durante la partita a pagina 8*)

Se un Moai viene innalzato nel cratere di fronte a una tessera crepa già posizionata, non sarà necessario posizionare una nuova tessera crepa, ma sarà necessario lanciare il dado per verificare l'eventuale eruzione.



Una volta che un Moai viene eretto, non può più essere mosso: potrà solo essere distrutto dall'affondamento di un'area.

7. Ottenere un gettone preghiera (costo Punti Azione variabile).

Permette di ottenere un gettone preghiera che potrà essere utilizzato (anche nello stesso turno) per evitare la distruzione di un Moai o di un villaggio durante un'eruzione.

Nel caso un giocatore volesse utilizzare il gettone (anche al di fuori del proprio turno), basterà spendere il gettone che verrà rimosso definitivamente dal gioco. Se si desidera si possono spendere più gettoni per salvare più Moai o villaggi nello stesso momento (1 gettone per Moai/villaggio). Un giocatore non è mai obbligato a spendere i gettoni preghiera in suo possesso.



Al proprio turno è possibile ottenere 1 solo gettone preghiera. Nel caso il giocatore fosse privo di gettoni preghiera, questo costerà al giocatore solo 1 Punto Azione. Il costo dei gettoni preghiera aumenta con il numero dei gettoni che i giocatori possiedono: 1 Punto Azione per il primo gettone preghiera, 2 Punti Azione

per il secondo gettone preghiera e 3 Punti Azione per il terzo gettone preghiera e così a seguire.

ERUZIONE

Come descritto precedentemente, ogni volta che viene eretto un Moai e posizionata una tessera crepa c'è la possibilità che uno degli 8 vulcani presenti sulla plancia possa eruttare.

Il giocatore che ha eretto il Moai dovrà lanciare il dado a 6 facce presente all'interno della scatola e se il risultato è una faccia bianca i vulcani rimarranno quieti e non accadrà nulla, altrimenti se il risultato è una faccia con il disegno del vulcano ci sarà un'immediata eruzione.

Il giocatore di turno dovrà quindi pescare a caso uno dei gettoni vulcano numerati per verificare quale vulcano erutterà.



Quindi dovrà posizionare una tessera lava in ogni primo spazio libero presente intorno al vulcano in tutte le direzioni.

Per spazio libero si intende uno spazio non occupato da un'altra tessera lava, infatti nel caso lo spazio fosse occupato da un Moai non ancora eretto o da un villaggio questi saranno distrutti e sostituiti dalla tessera lava; l'unico modo per salvarli dalla distruzione sarà l'utilizzo di un gettone preghiera.

Gli elementi distrutti non comportano alcuna perdita di Punti Vittoria e i relativi componenti torneranno a disposizione nella riserva del giocatore di appartenenza.

Una volta posizionata una tessera lava questa non potrà più essere mossa, ma solo trasformata eventualmente in un Moai o in un villaggio.

Nel caso uno o più vulcani fossero stati eliminati dal gioco a causa di un affondamento, dovranno essere rimossi dal gioco anche i relativi gettoni vulcano che riportano il loro numero.

ATTENZIONE: Nel momento in cui sulla plancia di gioco non fossero più presenti tessere lava, prima di continuare a giocare avverrà una **DOPPIA ERUZIONE**: il giocatore di turno dovrà pescare casualmente 2 gettoni vulcano contemporaneamente e procedere come descritto precedentemente per entrambi i vulcani estratti.

AFFONDAMENTO DELLE AREE DI GIOCO

Qualora a causa dell'erezione di un Moai e del conseguente posizionamento di una tessera crepa, una parte della plancia di gioco fosse completamente circondata da crepe e/o mare, questa area affonderà nell'oscurità dell'oceano.

ATTENZIONE: L'area di gioco che è destinata ad affondare è sempre quella con il minor numero di esagoni presenti. Nel caso in cui l'isola fosse divisa in 2 aree composte dallo stesso numero di esagoni, l'area di gioco che è destinata ad affondare è sempre quella con il minor numero di vulcani presenti. Nel caso in cui l'isola fosse divisa in 2 aree composte dallo stesso numero di esagoni e su di esse vi fosse lo stesso numero di vulcani, il giocatore di turno dovrà estrarre uno dei gettoni vulcano e l'area che contiene il vulcano estratto, affonderà.



Questa area è circondata da tessere crepa per cui sprofonda nel mare!

NOTA: Anche un'area interna – ovvero non bagnata dall'oceano – può affondare se circondata completamente da tessere crepa.

A questo scopo dovranno essere eseguite le seguenti azioni:

1. il giocatore di turno potrà salvare **TUTTI** i coloni presenti nell'area che sta affondando, spostandoli su un **UNICO** esagono adiacente;
2. gli altri giocatori potranno salvare **UNO** dei propri coloni presenti nell'area che sta affondando, spostandolo su un esagono adiacente;

- tutti gli elementi di gioco (coloni, villaggi e Moai) verranno rimossi e riposti nella riserva dei singoli giocatori, in modo che potranno essere riutilizzati successivamente;
- tutti gli esagoni presenti nell'area che sta affondando saranno rimossi e riposti nella confezione;
- nel caso nell'area siano presenti dei vulcani, questi verranno riposti nella confezione insieme ai relativi gettoni vulcano.

Nel caso un giocatore si accorga successivamente che un'area di gioco fosse già circondata da crepe e/o mare e non fosse affondata come da regolamento, porterà a termine immediatamente l'affondamento ottenendo 3 Punti Vittoria e portando in salvo TUTTI i propri coloni su un esagono adiacente. Gli altri giocatori potranno salvare solo UNO dei propri coloni, spostandolo su un esagono adiacente all'area che deve affondare.

CALCOLO DEI PUNTI DURANTE LA PARTITA

Durante la partita si possono ottenere diversi Punti Vittoria compiendo le seguenti azioni:

- Per ogni villaggio costruito = 1 PV
- Per ogni Moai eretto in un'area senza villaggi = 1 PV
- Per ogni Moai eretto in un'area (composta da 1 o più esagoni) dove è presente almeno un villaggio dello stesso colore = numero di PV pari al numero di Moai del proprio colore moltiplicato per il numero di villaggi del proprio colore presenti.

Es.

Per ogni nuovo Moai eretto in un'area con 1 villaggio dello stesso colore

1 PV per il primo Moai ($1 \times 1 = 1$)

2 PV per il secondo Moai ($2 \times 1 = 2$)

3 PV per il terzo Moai ($3 \times 1 = 3$)

Per ogni nuovo Moai eretto in un'area con 2 villaggi dello stesso colore



Vale 6
Punti
Vittoria

2 PV per il primo Moai ($1 \times 2 = 2$)

4 PV per il secondo Moai ($2 \times 2 = 4$)

6 PV per il terzo Moai ($3 \times 2 = 6$)

FINE DEL GIOCO

Il gioco ha termine quando sulla plancia, dopo un affondamento rimangono 2 vulcani o meno. In ogni caso si procederà fino a che il giocatore alla destra del primo giocatore avrà compiuto il proprio turno: in questo modo tutti i giocatori avranno effettuato lo stesso numero di turni durante la partita.

Quindi si passerà al calcolo finale del punteggio.

CALCOLO DEI PUNTI AL TERMINE DELLA PARTITA

Alla fine della partita si potranno ottenere i seguenti Punti Vittoria in aggiunta a quelli già raccolti durante il gioco.

- Per ogni villaggio rimasto sulla plancia = 3 PV
- Per ogni Moai rimasto sulla plancia = 2 PV
- Inoltre per ogni Moai rimasto sulla plancia adiacente ad un Moai dello stesso colore = 2 PV x il numero di MOAI adiacenti dello stesso colore.

Es.

2 Moai adiacenti dello stesso colore = (2×2) 4 PV

3 Moai adiacenti dello stesso colore = (2×3) 6 PV

4 Moai adiacenti dello stesso colore = (2×4) 8 PV



Vale 8
Punti
Vittoria

- Per ogni colono rimasto sulla plancia = 4 PV
- Per ogni gettone preghiera inutilizzato rimasto nella riserva di un giocatore = 2 PV

Il giocatore con il maggiore numero di PV sarà proclamato vincitore. Nel caso di un pareggio, il vincitore sarà il giocatore che avrà anche il maggior numero di coloni. In caso di ulteriore pareggio verranno presi in considerazione prima il maggior numero di villaggi ed eventualmente il maggior numero di Moai.

MODALITÀ AVANZATA DI PREPARAZIONE

Attraverso le seguenti indicazioni potrete creare differenti plance di gioco, in questo modo potrete avere

la possibilità di giocare su mappe differenti e avere anche diversi punti di approdo per i vostri coloni.
Nella confezione del gioco troverete 22 diverse tessere composte da un numero diverso di esagoni.

TESSERE CON VULCANO



TESSERE SENZA VULCANO



Per creare facilmente un nuovo continente posizionate le tessere seguendo la procedura qui sotto descritta.

POSIZIONATE PRIMA LE AREE INTERNE:

Fase 1: prendete le 5 tessere con i lati diritti che contengono un vulcano (1, 2, 3, 4 e 5) e mettetele insieme formando un'area compatta e priva di spazi vuoti (ogni tessera deve essere in contatto con almeno 2 delle altre tessere).

Fase 2: prendete le 3 tessere con i lati di costa che contengono un vulcano (6, 7 e 8) e unitele all'area precedentemente realizzata, in modo che solo 2 lati diritti di ogni tessera rimangano liberi per essere posti in contatto con le tessere che saranno piazzate successivamente.

POSIZIONATE ORA LE AREE ESTERNE:

Fase 3: unite alcune delle tessere rimaste all'area precedentemente realizzata, facendo in modo che in ogni tessera solo 2 lati diritti rimangano liberi per essere posti in contatto con le tessere che vengono di

volta in volta piazzate; alla fine di questo processo tutti i lati esterni dovranno essere di costa (irregolari).

Il resto della preparazione rimane uguale al gioco regolare con la differenza del posizionamento del gettone imbarcazione, infatti ogni giocatore potrà posizionare la propria imbarcazione in una differente baia di approdo. Per selezionare il punto di approdo utilizzate i gettoni dal lato generico (non si deve vedere il colore della barca) e posizionatele casualmente in diverse baie più o meno equidistanti.

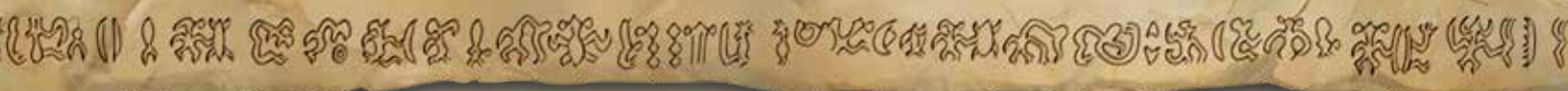
Una volta rivelati, quello sarà il punto di approdo del singolo giocatore. Quindi decidete casualmente il primo giocatore, consegnategli il gettone primo giocatore e iniziate a giocare, proseguendo in senso orario.

A seguire alcuni esempi di mappe che si possono creare con le tessere a disposizione nella confezione.



FASE 3





POSIZIONAMENTI NON VALIDI NELLA FASE 1

La tessera posizionata tocca solo 1 tessera anzichè 2



Questo posizionamento non è legale perchè crea un buco nella plancia.



ESEMPI VALIDI

