



REGOLAMENTO

SAND

Le persone chiamano questa enorme distesa soltanto il Deserto, perché nessuno ricorda più cosa c'era qui prima. L'epoca d'oro dell'umanità è tramontata. La sabbia è tutto ciò che rimane, e l'umidità è l'unica speranza.

I viaggiatori attraversano il deserto che si estende dalle pendici dei Monti Akaishi fino alle scogliere di Seapaw. Le rovine di antiche città offrono rifugio alle ultime comunità umane, che lottano per la sopravvivenza raccogliendo le poche piante rimaste. Questi viandanti trasportano merci sui dorsi dei loro Vermi giganti. Sebbene il loro unico scopo sia guadagnare più soldi possibile, al tempo stesso aiutano (più o meno consapevolmente) a riportare la vita nel deserto, grazie a piccole piante provenienti dalle serre artificiali delle città negli angoli più remoti del pianeta.

In Sand i giocatori vestono i panni di questi nomadi e percorrono le piste tracciate sul tabellone per visitare le città, dove acquistano merci che trasportano poi, a pagamento, in altri luoghi. I loro fedeli Vermi, che usano come cavalcature, gli permettono di solcare le dune e, se accuditi con attenzione, aumentano di taglia e possono aiutarli più efficientemente. Lungo la strada incontrano dei Compagni, che si uniscono a loro e li supportano, e ricevono delle Missioni che, se compiute, frutteranno ricche ricompense alla fine del viaggio.

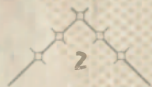
Il vincitore è il giocatore che, alla fine della partita, ha accumulato più monete.

STRUTTURA DEL REGOLAMENTO

Un regolamento così lungo può essere difficile da spiegare in maniera lineare, visto che regole e informazioni sono strettamente interconnesse. In questo libretto i componenti del gioco (come tabelloni, carte, tessere, ecc.) sono descritti all'inizio, insieme alle regole che dipendono dalle dinamiche del gioco, seguiti poi dalle azioni che i giocatori possono compiere nei propri turni. I riquadri di testo spiegano regole specifiche quando riteniamo che siano particolarmente rilevanti.

Questo regolamento è pieno di riferimenti ad altre pagine (vedi pag. XX) per renderti più semplice, durante le tue partite, trovare le altre regole correlate alla sezione che stai consultando. Quando stai imparando a giocare e incontri queste regole per la prima volta, però, non è necessario che tu le legga tutte subito, saltando da una pagina all'altra.

Questo gioco è un'opera di finzione. Nessun verme ha riportato danni durante la produzione di Sand.



COMPONENTI PER OGNI GIOCATTORE:



1 tabellone del giocatore
(pag. 16)



4 tessere Compagno
(pag. 18)



1 tessera Verme
(pag. 23)



1 carta promemoria



1 verme



1 Segnatura
(pag. 13)



1 Rifugio
(pag. 15)



5 cubi (indicatori dei
tracciati) (pag. 20)
bianco, nero, rosso, blu e
grigio, uguali alle scatole di
Merci di pag 5.



6 segnalini Canzone
(pag. 29)

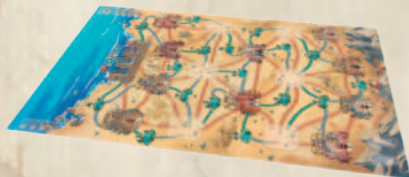


1 tessera "Casella Azione
Occupata"



4 segnalini
Azione
(pag. 8)

COMPONENTI GENERALI



1 tabellone di gioco
(pag. 12)



8 tessere Viandante base
(pag. 21)



8 tessere Viandante del Deserto
(pag. 21)



**40 carte Missione, divise
in 5 giorni feriali da 8 carte
ciascuno**
(pag. 11)



1 portadadi
(pag. 13)



4 dadi (uno di ogni colore)
(pag. 8)



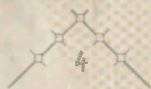
1 Segnafasi
(pag. 8)



6 tessere Accampamento
(pag. 15)



12 segnalini Tribù Minore
(pag. 15)



COMPONENTI GENERALI



1 sacchetto di stoffa



4 Sigilli di Specializzazione
(pag. 13)



25 monete di valore 1, 15 monete di valore 5, 10 monete di valore 10, 10 monete di valore 20, 8 monete di valore 50 e 8 di valore 100.

115 cubi (Scatole di Merci) (pag. 20)



Piante:



Oggetti:



Reliquie:



Pietre Iwakura:



20 Fiori



5 Stoviglie



5 Metalli



5 Pietre Iwakura



20 Germogli



5 Strumenti



5 Materiali
per scrivere



20 Frutti



5 Borracce



5 Orologi



20 Semi



COMPONENTI PER LA MODALITÀ SOLITARIO



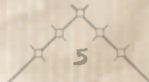
1 tessera Alhazred



1 tessera Verme



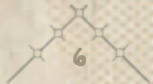
8 carte Codice



PREPARAZIONE GENERALE

- 1 Posiziona il tabellone di gioco in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori.
- 2 Separa le carte Missione in base al giorno, e mischia ogni mazzo separatamente. **Se siete quattro giocatori** giocherete un giorno feriale/round in meno, quindi rimetti nella scatola il mazzo dell'ultimo giorno feriale. Pesca da ogni mazzo un numero di carte pari al numero dei giocatori più una (per esempio, quattro carte se siete tre giocatori), e rimetti nella scatola le carte rimanenti. Crea un singolo mazzo a faccia in giù impilando le carte che hai pescato, dall'ultimo giorno feriale al primo (l'ultima con lo sfondo marrone sotto a tutte e la prima con lo sfondo grigio in cima). Rivela quindi le carte del primo giorno feriale e mettile negli appositi spazi sulla destra del mazzo. Disponi queste carte Missione in ordine numerico, da sinistra a destra, in modo che il valore maggiore sia quello più vicino al mazzo e quello inferiore sia nello spazio più a destra.
- 3 Metti i quattro Sigilli di Specializzazione sul tabellone di gioco.
- 4 Metti da parte **quattro** cubi bianchi: Ogni giocatore ne prende uno (rimetti nella scatola quelli inutilizzati). Fai lo stesso con i cubi neri, rossi, blu e grigi.

Metti nel sacchetto i cubi con gli altri 20 cubi dei colori delle piante (blu, rosso, bianco e nero) rimanenti. Lascia invece vicino al tabellone di gioco, a formare una riserva comune, il resto dei cubi (oggetti, reliquie e pietre Iwakura). Nel resto del regolamento faremo riferimento ai cubi che rappresentano le merci (piante, oggetti, reliquie e pietre Iwakura) utilizzando il termine generico "Scatole".
- 5 Seguendo l'ordine indicato dalle città, pesca dal sacchetto Scatole scelte a caso, una per volta. Posiziona una Scatola in uno degli spazi di ciascuna delle quattro città più vicine al mare (durante il primo round, ciascuna di esse contiene una sola Scatola \blacklozenge). Posiziona poi Scatole scelte a caso in entrambi gli spazi di ciascuna delle altre città.
- 6 Separa le tessere Accampamento in base al colore del dorso. Metti, senza guardarle, le tre tessere blu negli spazi più vicini al mare e quelle grigie negli spazi più vicini alla montagna.
- 7 Posiziona due segnalini Tribù Minore su ciascuna di queste tessere: uno di valore 1 sotto uno di valore 2.
- 8 Posiziona il portadadi vicino al tabellone e metti i dadi vicino a esso, metti le monete in un punto raggiungibile da tutti i giocatori.



PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie che colore usare, prende il proprio tabellone del giocatore e una carta promemoria, e poi posiziona:

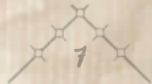
- 1 Il proprio Verme del Deserto nella casella porto del tabellone principale.
- 2 I propri cubi indicatori dei tracciati: quello blu sulla casella "15" del Tracciato dell'Idratazione, quello rosso sulla casella "15" del Tracciato del Cibo e quello grigio sulla casella "10" del Tracciato della Salute.
- 3 I propri cubi bianco e nero sulle caselle "0" dei Tracciati, rispettivamente, della Preghiera e del Prestigio.
- 4 5 monete di valore 1 nella propria riserva.
- 5 I suoi quattro segnalini Azione nella propria Riserva delle Azioni (il lato che raffigura la Scatola dev'essere rivolto verso il basso) e la tessera "Casella Azione Occupata" a coprire la prima casella della propria sezione Azioni Usate.
- 6 Il proprio Rifugio nell'apposito spazio.
- 7 I sei propri segnalini Canzone nell'apposito spazio.
- 8 Le proprie tessere Compagno, a faccia in giù, negli appositi spazi.
- 9 La propria tessera Verme nell'apposito spazio, con il lato di base rivolto verso l'alto.

- A** Ogni giocatore, secondo un ordine determinato casualmente, posiziona il proprio Segnarni sul tabellone di gioco. I giocatori che iniziano per secondo, terzo e quarto avranno la ricompensa
- B** Mischia e metti sul tavolo un numero di tessere Viandante del Deserto pari al numero dei giocatori più uno (per esempio, cinque tessere se siete quattro giocatori). In ordine opposto rispetto all'ordine di turno, ogni giocatore sceglie una tessera Viandante del Deserto e la posiziona sul proprio tabellone del giocatore, con la capacità rivolta verso l'alto. Rimetti nella scatola le tessere rimanenti.

NOTA: Se questa è la tua prima partita, ti consigliamo di saltare questo passaggio e giocare utilizzando la versione base di questi personaggi (il lato senza capacità): vedi "I Viandanti del Deserto" a pag. 21.

Esempio di preparazione per una partita tra 3 giocatori.

Il primo giocatore tira i dadi (se vuole, può ritirarli tutti una sola volta), li mette sul portadadi e comincia il primo turno.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita di Sand dura un numero di round (chiamati giorni feriali) che dipende dal numero dei giocatori:

| | | |
|----------------|-------|---|
| Giocatori | 1 a 3 | 4 |
| Giorni feriali | 6 | 5 |



Ogni round è diviso in tre fasi: Mattutina, Pomeridiana e Notturna. Ciascun giocatore svolge un turno in ogni fase, secondo l'ordine stabilito dai rispettivi Segnaturni.



MATTUTINA



POMERIDIANA



NOTTURNA

Alla fine di ogni round (a eccezione dell'ultimo) ha luogo una Fase di Mantenimento, durante la quale i giocatori pescano nuove Scatole (di piante) a caso dal sacchetto e le mettono, in ordine, su tutti gli spazi vuoti del tabellone, dopo di che tirano i dadi azione che determineranno le azioni nel round successivo.

TURNI DI GIOCO

Durante il tuo turno, compi azioni che ti permettono di trasportare le merci da un luogo all'altro del deserto, per venderle.

Sul tuo tabellone del giocatore ci sono quattro segnalini Azione, ognuno dei quali ha lo stesso colore di uno dei quattro dadi. Per alcune azioni basta usare il dado del colore appropriato, mentre per altre devi considerarne il valore. In alcuni casi dovrai fare entrambe le cose. I segnalini Azione rappresentano il tempo richiesto dalle varie azioni del gioco (ricorda che il tempo è limitato!). I dadi sono associati con i segnalini Azione del medesimo colore, e sono utilizzati per determinare il potere delle azioni che puoi compiere.

All'inizio del tuo turno, prendi un numero di segnalini Azione attivi (che non hanno il lato con la Scatola rivolto verso l'alto), di colori a tua scelta, pari al numero di spazi disponibili nella



tua sezione Azioni Usate, e posizionali su di essi. All'inizio della partita sono disponibili solo tre spazi. Il quarto verrà sbloccato in un secondo momento. Non puoi iniziare a compiere azioni finché non hai posizionato tutti i segnalini Azione che intendi usare.

Man mano che usi i tuoi segnalini Azione per compiere le azioni che hai scelto (nell'ordine che preferisci), rimettili al loro posto, per indicare che hai già compiuto quelle azioni. Durante il tuo turno puoi ripetere la stessa azione quante volte vuoi, a patto di avere abbastanza segnalini Azione appropriati per essa (puoi comunque usare ciascun segnalino Azione una sola volta per turno).



AZIONI DISPONIBILI

Il tuo turno termina dopo che hai risolto l'ultima delle tue azioni. Tocca ora al giocatore successivo. Quando tutti i giocatori hanno completato i rispettivi turni, la fase attuale termina e il Segnafasi avanza: da Mattutina a Pomeridiana o da Pomeridiana a Notturna. Il round termina quando la Fase Notturna è completa. A questo punto si risolve la Fase di Mantenimento (vedi pag. 10).

Di seguito sono descritte le azioni disponibili:

- ◆ 🌸 Viaggiare (pag. 23)
- ◆ 🌱 Caricare Piante (pag. 24)
- ◆ 📦 Consegnare Merci (pag. 24)
- ◆ 🐛 Accudire il tuo Verme
 - ◆ 💧 Idratazione (pag. 27)
 - ◆ 🍎 Cibo (pag. 27)
 - ◆ 💖 Salute (pag. 27)
- ◆ 🔥 Pregare (pag. 28)
- ◆ 🏆 Guadagnare Prestigio (pag. 28)
- ◆ 🎵 Comporre Canzoni (pag. 29)
- ◆ 🎒 Azioni Speciali dell'Accolito (pag. 29)



LA FASE DI MANTENIMENTO

Appena termina il turno della Fase Notturna dell'ultimo giocatore, il round corrente termina e occorre preparare il round successivo.

Se in quel momento non ci sono più carte nel mazzo delle Missioni, la partita è finita e si procede a raccogliere gli ultimi guadagni (vedi "Fine della Partita" a pag. 12). Altrimenti, continua come spiegato di seguito.

Prima di iniziare il round successivo, risolvi i seguenti passaggi nell'ordine indicato:

❖ SCEGLIERE UNA CARTA MISSIONE


Seguendo l'ordine inverso rispetto a quello dei turni (il primo giocatore a scegliere è l'ultimo che ha giocato nel round precedente), ogni giocatore prende il suo Segnaturni e lo mette sulla carta Missione libera che vuole ottenere (vedi "Le Missioni" a pag. 11). Quando tutti i Segnaturni sono stati posizionati, ciascun giocatore decide se vuole tenere la propria carta vicino al suo tabellone del giocatore (e guadagnare punti per essa alla fine della partita) o se preferisce scartarla per ottenere subito la ricompensa immediata. Quando tutti i giocatori hanno risolto questo passo, scarta tutte le carte Missione che non sono state scelte.

❖ DETERMINARE L'ORDINE DEI TURNI PER IL ROUND SUCCESSIVO

Le posizioni in cui si trovano i Segnaturni dei giocatori determinano l'ordine in cui giocheranno durante il round successivo. Rimettere i Segnaturni negli appositi spazi, in modo che il giocatore che ha il segnalino più a destra sia ora il primo (quello più in alto) e quello che ha il segnalino più a sinistra sia ora l'ultimo. Il giocatore che è diventato il primo non ottiene nulla (iniziare per primo è già una ricompensa sufficiente). Il secondo fa avanzare di una casella l'indicatore del suo Tracciato del Prestigio (nero), il terzo di due caselle e il quarto di tre. Spostare il Segnafasi sul Mattino.



❖ AGGIUNGERE NUOVE PIANTE ALLE CITTÀ

Pesca nuove Scatole di piante a caso dal sacchetto e mettile sul tabellone di gioco, riempiendo tutti gli spazi vuoti delle città. (inclusi quelli indicati con il simbolo , seguendo l'ordine indicato dai numeri vicino ai nomi delle città sul tabellone. Lascia dove sono le Scatole che già erano sul tabellone.

❖ TIRARE I DADI

Il primo giocatore **tira i dadi** e li mette sul portadadi. Se vuole, può ritirare una sola volta tutti i dadi, ma deve tenere il risultato del secondo tiro. Questi sono i valori con cui si giocherà nel round successivo.

❖ RIVELARE NUOVE MISSIONI

Le carte Missione indicano il round corrente. Quindi, per il round successivo, rivela un numero di **nuove carte Missione** dal mazzo pari al numero dei giocatori più uno (per esempio, quattro nuove carte Missione per tre giocatori). Disponi le carte Missione in ordine numerico, da sinistra a destra, con il valore maggiore più vicino al mazzo e quello inferiore nello spazio più a destra.

Ora si può iniziare il turno successivo, iniziando dal giocatore con il Segnaturni che è primo nell'ordine dei turni.



LE MISSIONI

I viaggi nel deserto sono pericolosi, ma sono anche pieni di opportunità per gli spiriti avventurosi pronti a coglierle. Persino sotto un sasso si può trovare la fortuna. Non puoi mai sapere a cosa ti porterà un incontro inatteso lungo la strada.

Le Missioni entrano in gioco ogni round quando le relative carte vengono rivelate. Sono divise in cinque mazzi diversi, uno per ogni round della partita (o giorno feriale di viaggio). Nelle partite tra quattro giocatori, il quinto mazzo non viene usato.

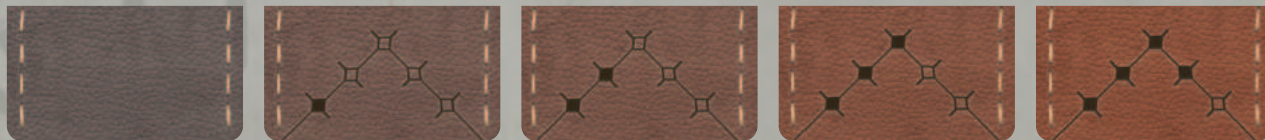
Le Missioni si scelgono alla fine di ogni round (eccetto l'ultimo). Oltre a determinare l'ordine dei turni per il round seguente, servono a guadagnare ricompense o monete durante tutta la partita.

Sul fronte di ogni carta Missione ci sono i seguenti elementi fondamentali:



- 1** In alto è indicata una ricompensa immediata, che puoi guadagnare quando ricevi la carta (se accetti di scartarla e rinunci così alla missione). ⚡
- 2** In basso è indicata la Missione che ti è stata assegnata, un semplice compito che, se lo porti a termine, ti permette di guadagnare ulteriori monete alla fine della partita (a meno che tu non abbia consegnato delle pietre Iwakura; vedi "La Sciamana" a pag. 19). Se vuoi ricevere questa ricompensa, tieni questa carta Missione vicino al tuo tabellone del giocatore quando la ricevi. ➡
- 3** Queste carte hanno un numero in fondo. Quando riveli le missioni alla fine di ogni round, disponile in ordine decrescente da sinistra a destra (il valore maggiore nello spazio più a sinistra, quello minore nello spazio più a destra).

Il numero di quadrati neri sul retro delle carte indica in che round sono disponibili. Nota che i quadrati sul retro non corrispondono a quelli sul fronte della carta stessa, ma a quelli sul fronte delle carte rivelate a fianco a esse. In questo modo ti basta un'occhiata per vedere a che round è arrivata la partita.



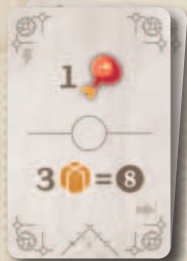
Alla fine del regolamento c'è un riassunto delle ricompense offerte dalle carte Missione.

FINE DELLA PARTITA

Dopo la fine della Fase Notturna dell'ultimo round, si calcolano i guadagni finali dei viaggi dei giocatori e si determina chi ha vinto.

◆ MISSIONI COMPIUTE

Se non hai consegnato alcuna pietra Iwakura durante la partita, ottieni le ricompense di tutte le Missioni che hai vicino al tuo tabellone del giocatore che hai potuto portare a termine (vedi pag. 11).



◆ SIGILLI DI SPECIALIZZAZIONE

Ottieni una moneta aggiuntiva per ogni Scatola di questo tipo di pianta che hai sul tuo Registro delle Piante Consegnate (vedi pag. 13).



◆ SUPPORTO DELLE TRIBÙ MINORI

Se la somma dei valori dei segnalini Tribù Minore che hai accumulato è la più elevata (anche se a parimerito), guadagni 12 monete aggiuntive (vedi pag. 15).



◆ CANZONI

Se hai più segnalini Canzone sul tabellone di gioco degli altri giocatori (anche in caso di pareggio) guadagni 3 monete per ciascuno di essi (vedi pag. 29).



Il vincitore è il giocatore che, alla fine della partita, ha più monete. In caso di pareggio, i criteri per determinare il vincitore sono, in ordine: chi ha consegnato più piante, chi ha consegnato più pietre Iwakura, chi ha completato più missioni.

IL DESERTO: IL TABELLONE DI GIOCO

Il Deserto è una vasta distesa di sabbia, desolata e inospitale, abitata solo da alcune specie troppo testarde per capire di non avervi alcun futuro. Le sagome di antiche città, tuttavia, vi si ergono ancora, vecchie e confuse, come fantasmi che non sanno ancora di essere morti.

Questa sezione spiega in dettaglio i diversi elementi, i luoghi e le strade del tabellone, nonché tutto ciò di cui devi tenere conto durante la partita:

◆ Il portadadi

◆ I Sigilli di Specializzazione

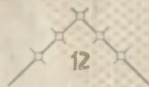
◆ I Segnaturni

◆ Il mazzo delle Missioni e le Missioni del round corrente

◆ Il Segnafasi

◆ Luoghi: I porti, le città, le oasi e gli accampamenti

◆ Le strade



❖ IL PORTADADI

Alla fine di ogni round, il primo giocatore tira i dadi e li mette qui, in modo che tutti i giocatori possano vederne i valori. I giocatori possono prenderlo e passarselo senza spostare i dadi, per esempio per indicare il giocatore attivo.

❖ I SIGILLI DI SPECIALIZZAZIONE

Puoi ottenere questi sigilli durante la partita, consegnando piante (vedi pag 24).



SIGILLI DI SPECIALIZZAZIONE

Quando i viandanti del deserto consegnano piante durante i loro viaggi, imparano a preservarne le diverse specie e a trasportarle nelle condizioni migliori, specializzandosi a volte in alcune di esse.

Durante la partita puoi ottenere questi sigilli, prendendoli tra quelli ancora disponibili sul tabellone di gioco. **Per rivendicare un sigillo di un certo tipo di pianta, devi aver effettuato almeno quattro consegne di quel colore di pianta.** Quando ottieni un sigillo non puoi scambiarlo con un altro, ma durante la partita puoi ottenere più sigilli.

$$4 \times \frac{2}{3} =$$

➔ Alla fine della partita, ottieni una moneta aggiuntiva per ogni Scatola di quel tipo di pianta che hai sul tuo Registro delle Piante Consegnate.



Il giocatore giallo termina la partita con il Sigillo di Specializzazione blu. Dato che ha 6 Scatole blu sul proprio Registro delle Piante Consegnate, guadagna 6 monete aggiuntive.

❖ SEGNATURNI

Ogni giocatore ha un Segnaturni del proprio colore. In ogni round, il giocatore con il Segnaturni più in alto gioca per primo, seguito dagli altri in ordine discendente. L'ordine dei turni viene determinato alla fine di ogni round. I Segnaturni sono utilizzati anche per scegliere le carte Missione alla fine di ogni round.



❖ IL MAZZO DELLE MISSIONI E LE MISSIONI DEL ROUND CORRENTE

Tutte le carte rivelate sul tabellone di gioco indicano il round corrente. Alla fine di ogni round, scegli una delle carte Missione disponibili mettendo il tuo Segnaturni su di essa (vedi "Le Missioni" a pag. 11). Dopo che le carte Missione sono state assegnate, rivela nuove carte dal mazzo delle Missioni.

❖ IL SEGNAFASI

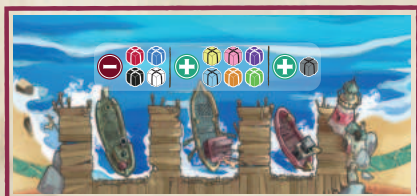
Quando tutti i giocatori hanno completato un turno, fai avanzare questo segnalino alla fase successiva. Alla fine della Fase Notturna si Svolge una Fase di Mantenimento (vedi pag. 10).

◆ LUOGHI: I PORTI, LE CITTÀ, LE OASI E GLI ACCAMPAMENTI

Alcuni luoghi nel deserto sono ancora abitati, e concentrano le attività e la ricchezza.

◆ IL PORTO

Questo è uno dei pochi luoghi che ricorda agli abitanti del deserto che al di là del loro orizzonte sabbioso c'è un mondo che ancora vive.



Qui puoi ottenere un buon prezzo per oggetti e reliquie, che poi le navi trasportano in luoghi remoti. L'intero porto è considerato un singolo luogo, al pari di qualsiasi città od oasi. Puoi consegnarvi anche piante, ma i guadagni saranno scarsi, perché non sono una merce che sopporta bene i lunghi viaggi.

È, inoltre, l'unico posto in cui puoi consegnare le pietre Iwakura.

◆ LE CITTÀ

Nel deserto ci sono dieci città in rovina, scarsamente abitate ma nondimeno importanti: Okh-ham, la città dei lamenti e dell'oblio; K'her-Txack, la città degli uomini-scimmia; Nez-hm, la città del dio ingegnere; Shin-T'hahalash, la città del signore dei Vermi; Toron-t'bosh, la città dei torocentauri... Nomi che conservano il ricordo di un tempo in grandi e furiosi spiriti le governavano con il pugno di ferro.

Oggi giorno, uomini e donne si affannano in luoghi mistici protetti dal calore, cercando di riportare la vita vegetale nel mondo.



Essendovi richiesta di oggetti e reliquie di ogni tipo, quando le raggiungi sul tabellone di gioco puoi consegnarvi i carichi che trasporti. Pagano però la tariffa base (indicata in fondo al tabellone). Sono inoltre gli unici luoghi in cui puoi ottenere le Scatole di piante che compaiono durante la Fase di Mantenimento. Le città non accettano tuttavia consegne di piante, poiché le producono sul posto, e non devono quindi pagare le tariffe di trasporto.

Ogni città ha un singolo spazio sul quale puoi piazzare un segnalino Canzone se vi compi l'azione Comporre Canzoni (vedi pag. 29).

Sulle città sono indicati anche i colori degli accoliti che possono operarvi (vedi "La Sciamana" a pag. 19 e "Azioni Speciali degli Accoliti a pag. 29).

◆ LE OASI

Il deserto non è soltanto un inospitale oceano di sabbia e rocce. Lo spirito ancestrale che lo accudisce offre un po' di ristoro ai viandanti nelle varie oasi che lo costellano.



Puoi costruire il tuo Rifugio in questi luoghi (vedi pag. 15). Le Oasi interrompono i percorsi. I giocatori devono fermarvi anche se tutte le strade che vi conducono sono dello stesso colore.

◆ GLI ACCAMPAMENTI

Le comunità che abitano nel Deserto sono sempre disposte a pagare per delle piante con oggetti o reliquie.



Gli accampamenti più vicini al mare hanno lo sfondo blu, mentre quelli più vicini alle montagne sono grigi.

Queste comunità hanno una tribù principale e una tribù minore, ognuna con richieste e capacità di pagamento diverse.

La tribù principale richiede una specifica combinazione di piante e, in cambio, ti ripaga con la tariffa più alta per ogni pianta consegnata. Se, inoltre, consegni entrambe le piante richieste, oltre alle monete, ti offre anche una Scatola di oggetti (nei villaggi vicino al mare) o reliquie (nei villaggi vicino alle montagne), che puoi trasportare e consegnare a una città o al porto (vedi "Caricare Oggetti o Reliquie" a pag. 24).

Nell'immediato, consegnare piante a una tribù minore ti fa guadagnare meno monete, poiché verrai pagato solo la tariffa minore. Ogni volta che le consegni entrambe le piante che richiede, però, oltre alle monete prendi un segnalino Tribù Minore dalla cima della pila in quel luogo (se ce ne sono ancora). Questi segnalini Tribù Minore valgono 1 o 2 punti.

➔ Alla fine della partita, il giocatore che ha più punti delle tribù minori guadagna 12 monete aggiuntive (in caso di parità tra due giocatori, entrambi guadagnano 12 monete: vedi "Supporto delle Tribù Minori" a pag. 12).



I RIFUGI

Viandanti possono costruire facilmente un piccolo rifugio per il proprio Verme e il suo carico. Questi sono in luoghi strategici del deserto, dove possono ritornare per immagazzinare merci finché le condizioni per consegnarle non migliorano.



Il tuo Rifugio diventa disponibile appena copri la terza Scatola nel tuo Registro delle Piante Consegnate: posizionalo immediatamente su una qualsiasi città, oasi o accampamento del tabellone di gioco su cui non sia già presente il Rifugio di un altro giocatore. Non devi essere in un luogo specifico per posizionarvi il tuo Rifugio. Una volta posizionato, non puoi spostarlo.



Posizionando un Rifugio sul tabellone di gioco, sblocchi quattro spazi sul tuo tabellone del giocatore che puoi utilizzare per immagazzinare merci. Per usare questi spazi devi trovarti nel luogo del Rifugio e dichiarare di trasferire merci dal tuo Verme al tuo Rifugio (non costa azioni). I segnalini Azione che erano occupati da quelle merci ora tornano attivi, visto che le merci non sono più sul tuo Verme, ma nel Rifugio.

Per recuperare le merci e consegnarle a un altro luogo devi semplicemente ritornare al tuo Rifugio e spostare le Scatole sugli spazi corrispondenti nella sezione Azioni Usate del tuo tabellone (senza spendere azioni). Sebbene spostare merci dal Rifugio al Verme non costi azioni, se la Scatola caricata è una pianta, il segnalino Azione corrispondente viene occupato normalmente.

◆ LE STRADE

In Sand puoi viaggiare lungo due tipi di strade: piste battute e scorciatoie. Per prendere l'una o l'altra devi pagare il costo indicato sulla tua tessera Verme, come spiegato per l'azione Viaggiare (vedi pag. 23).

● LE PISTE BATTUTE

Queste piste sono facili da percorrere e sono ben note a tutti i viandanti, che le seguono senza troppi problemi. Di solito passano vicino alle oasi, dove si possono fare provviste, e permettono un transito sicuro, anche se a volte sono un po' serpentine.



Le piste battute sul tabellone di gioco sono di colore verde e grigio

● LE SCORCIAIOIE

Le scorciatoie sono più dirette, ma essendo impiegate più raramente tendono a essere più pericolose e difficili da seguire.



Le scorciatoie sul tabellone di gioco sono di colore arancione.



IL DIARIO: IL TUO TABELLONE DEL GIOCATORE

Tutti i viandanti del deserto portano con sé il proprio tabellone del giocatore, un diario di viaggio in cui annotano tutti i dettagli delle loro giornate: spese, guadagni, alleanze e le cure necessarie al loro compagno più fedele, il Verme.

Vediamo di quali informazioni tiene traccia:

- 1 IL VIANDANTE.** Posiziona in questo spazio la tessera che identifica il tuo Viandante.
- 2 IL VERME.** Posiziona qui la tessera con i dettagli del tuo Verme. All'inizio della partita, la tua tessera mostra il lato base. Gira la tessera la prima volta che il Verme evolve: dopo la sua seconda evoluzione, rimuovi invece il Verme della partita (vedi pag. 23).
- 3 IDRATAZIONE.** Usa questo tracciato per pagare il costo di Idratazione del tuo Verme quando compi l'azione Viaggiare (vedi pag. 23). Puoi far avanzare il tuo segnalino compiendo l'azione Accudire il tuo Verme (Idratazione) (vedi pag. 27).
- 4 CIBO.** Usa questo tracciato per pagare il costo di Cibo del tuo Verme quando compi l'azione Viaggiare (vedi pag. 23). Puoi far avanzare il tuo segnalino compiendo l'azione Accudire il tuo Verme (Cibo) (vedi pag. 27).
- 5 SALUTE.** Usa questo tracciato per pagare il costo di Salute del tuo Verme quando compi l'azione Viaggiare (vedi pag. 23). Puoi far avanzare il tuo segnalino compiendo l'azione Accudire il tuo Verme (Salute) (vedi pag. 27).



- 6 PREGHIERE.** Usa questo tracciato per incrementare il valore del dado quando compi l'azione Viaggiare o Accudire il tuo verme (Idratazione, Cibo o Salute) (vedi pagg. 23 e 27, rispettivamente), pagando una Preghiera per ogni punto aggiunto al valore del dado. Puoi far avanzare il tuo segnalino compiendo l'azione Pregare (vedi pag. 28).
- 7 PRESTIGIO.** Questo tracciato indica quante monete aggiuntive guadagni quando effettui la tua successiva consegna di merci (vedi pag. 24). Puoi far avanzare la tua posizione su questo tracciato compiendo l'azione Guadagnare Prestigio (vedi pag. 28).
- 8 SEGNALINI AZIONE.** I tuoi quattro segnalini Azione sono associati con i dadi sul portadadi. Man mano che compi le tue azioni, li metterai negli spazi disponibili della sezione Azioni Usate del tuo tabellone del giocatore (vedi pag. 8).
- 9 SEZIONE AZIONI USATE.** Divisa in quattro spazi, rappresenta il tempo a tua disposizione per compiere azioni durante i tuoi turni (vedi pag. 9). All'inizio della partita hai a disposizione solo tre spazi, e sblocchi il quarto quando il tuo Verme evolve per la prima volta (vedi pag. 23). C'è spazio anche per le merci che carichi sul tuo Verme.
- 10 RIFUGIO.** Quando copri il terzo spazio sul tuo Registro delle Piante Consegnate, metti il tuo Rifugio su una città, oasi o accampamento a tua scelta tra quelle del tabellone di gioco. In questo modo sblocchi quattro spazi che puoi usare per immagazzinare merci (vedi pag. 15).
- 11 SEGNALINI CANZONE.** Lascia qui i tuoi segnalini Canzone finché non li metti sulle città del tabellone di gioco (vedi pag. 29).
- 12 MERCI ABBANDONATE.** Posiziona qui le Scatole di merci che hai abbandonato (vedi pag. 25).
- 13 SIGILLI DI SPECIALIZZAZIONE.** Posiziona qui i Sigilli di Specializzazione che ottieni durante la partita. (vedi pag. 13).
- 14 MONETE.** Puoi lasciare in questo spazio le monete che guadagni durante la partita.

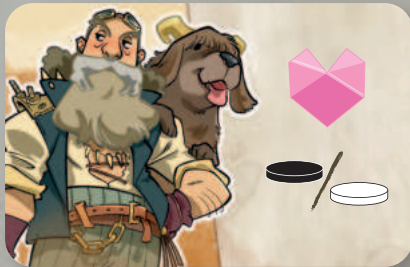
- 15 TARIFFE.** Un promemoria dei prezzi che ti vengono pagati quando consegni ciascun tipo di merce (vedi pag. 25).
- 16 REGISTRO DELLE PIANTE CONSEGNATE.** Posiziona su questo tracciato le Scatole delle piante che hai consegnato. Ogni volta che posizioni una Scatola, ricevi la ricompensa indicata sulla casella che hai coperto (vedi pag. 20).
- 17 REGISTRO DEGLI OGGETTI CONSEGNATI.** Posiziona su questo tracciato le Scatole degli oggetti che hai consegnato. Ogni volta che posizioni una Scatola, ricevi la ricompensa indicata sulla casella che hai coperto (vedi pag. 20).
- 18 REGISTRO DELLE RELIQUIE CONSEGNATE.** Posiziona su questo tracciato le Scatole delle reliquie che hai consegnato. Ogni volta che posizioni una Scatola, ricevi la ricompensa indicata sulla casella che hai coperto (vedi pag. 20).
- 19 REGISTRO DELLE PIETRE IWAKURA CONSEGNATE.** Posiziona su questo tracciato le Scatole delle pietre Iwakura che hai consegnato. Ogni volta che posizioni una Scatola, ricevi la ricompensa indicata sulla casella che hai coperto (vedi pag. 20).
- 20 FORZIERE.** Se riempi completamente il registro di un qualsiasi tipo di merce, metti tutte le Scatole di quello stesso tipo che consegni in seguito in questo spazio. Guadagni immediatamente una ricompensa di 5 monete per ognuna (vedi pag. 20).
- 21 COMPAGNI DI VIAGGIO.** Questi spazi sono riservati per le tessere dei quattro Compagni che potrebbero unirsi a te nei tuoi viaggi. All'inizio della partita le tessere Compagno sono a faccia in giù, e le girerai nell'ordine che preferisci ogni volta che ne convincerai uno ad unirsi a te, coprendo specifiche caselle sul tuo Registro delle Merci Consegnate (vedi pag. 18).

I COMPAGNI

I Viandanti possono essere fortunati e incontrare altri abitanti del deserto, che a volte acconsentono ad accompagnarli e aiutarli durante i loro viaggi.



Man mano che il tuo Registro delle Merci Consegnate si arricchisce, avrai varie opportunità per sbloccare questi Compagni. Devi semplicemente girare la tessera che preferisci, nell'ordine che preferisci. Da quel momento guadagni i benefici dell'abilità del tuo nuovo Compagno, la quale ha la priorità su qualsiasi regola generale.



◆ IL CUSTODE

È esperto nella cura dei Vermi, e li fa stare meglio con la sua mera presenza.

Ti permette di compiere l'azione Accudire il tuo Verme (Salute) usando un solo segnalino Azione, nero o bianco, a tua scelta. Se vuoi puoi ripetere l'azione usando l'altro segnalino Azione.



❖ LA NAVIGATRICE

Conosce il deserto come il palmo della sua mano.

Una volta per turno, ti permette di percorrere due tratti della tua strada (anziché solo uno) quando compi l'azione Viaggiare, e puoi ancora compiere altre azioni tra i due viaggi (come Caricare Piante o Accudire il tuo Verme).

Metti il tuo segnalino Azione sulla tessera della Navigatrice anziché lasciarlo nella sezione Azioni Usate. Il valore del dado corrispondente al segnalino Azione deve poter soddisfare entrambi i tratti di strada. Puoi attraversare qualsiasi combinazione di tratti di strada (pista battuta + scorciatoia, piste battute di due diversi tipi, ecc.), ma devi pagare tutti i costi richiesti da entrambe.



❖ IL GIOVANE VERME

L'aiuto di un altro Verme ti permette di distribuire meglio i carichi, riducendo la fatica.

Ti permette di mettere due Scatole di merci su uno degli spazi nella tua sezione Azioni Usate, a patto che siano dello stesso colore. Se, inoltre, hai un segnalino Azione occupato e attraversi una città dove c'è una Scatola dello stesso colore, puoi caricarla senza spendere un'azione (a patto di non superare il limite di due Scatole in quello spazio).



❖ LA SCIAMANA

Poche persone nel Deserto sono in grado di comprendere i messaggi degli spiriti più antichi, i quali piangono la fine del loro tempo. Sebbene i mercanti più convenzionali e superstiziosi si tengano alla larga da idoli di questo tipo, alcuni sono disposti a pagare belle somme per averli.

Se il tuo Rifugio è già sul tabellone di gioco, una volta per turno la tua Sciamana può prendere una qualsiasi Scatola di reliquie presente e trasformarla in una Scatola di pietre Iwakura. Le Scatole di pietre Iwakura possono essere trasportate e vendute al porto, come gli altri tipi di merci.

Quando il tuo Registro delle Pietre Iwakura Consegnate indica che hai consegnato almeno una, devi scartare tutte le carte Missione che stavi conservando vicino al tuo tabellone del giocatore senza ricevere ricompense immediate (alla fine della partita non otterrai punti per le Missioni che hai completato). Da questo momento in avanti non puoi più conservare Missioni per guadagnare punti alla fine della partita, ma puoi ancora guadagnare le ricompense immediate (quelle che ottieni scartando le carte Missione).


La Sciamana ha una rete di Accoliti con i quali compiere un'azione speciale (vedi pag. 29).


❖ REGISTRO DELLE MERCI CONSEGNATE


Questi tracciati sono sul tuo Tabellone del Giocatore Ogni volta che consegni una Scatola di un qualsiasi tipo di merce, mettila sulla casella libera più a sinistra del registro delle consegne corrispondente (piante, oggetti, reliquie o pietre Iwakura; nel caso delle piante, completa prima la prima fila). In questo modo guadagni immediatamente la ricompensa indicata nella casella così coperta.

Il più delle volte si tratta di ricompense monetarie, quindi prendi Monete per un valore corrispondente. A volte puoi scegliere tra diverse ricompense, separate da uno slash “/”.


3 Guadagni monete pari al valore indicato.

 Fai evolvere il tuo Verme (vedi pag. 23).

 Posiziona il tuo Rifugio sul tabellone di gioco (vedi pag. 15).

 Gira la tessera di uno dei tuoi compagni dal suo lato attivo (vedi pag. 18).

 Fai avanzare il tuo segnalino del Tracciato delle Preghiere del numero di caselle indicato.

 Fai avanzare i segnalini sui tracciati dell'Idratazione, della Salute e/o del Cibo del numero totale di caselle indicato, nella combinazione che preferisci.

❖ FORZIERE



Se riempi completamente il Registro delle Merci Consegnate di uno specifico tipo di merce,

ogni Scatola di quello stesso tipo che consegni in seguito viene posizionata sulla casella forziere e ti fa guadagnare immediatamente una ricompensa fissa di 5 monete.

LE MERCI

In Sand ci sono diversi tipi di merci, ognuno identificato da un colore, e raggruppati in quattro gruppi generali:

❖ PIANTE



Crescono in rifugi sacri delle città e sono essenziali per riportare la vita nel deserto. Tutte le tribù ne hanno bisogno per rinverdire il deserto.



Fiori



Germogli



Frutti



Semi

❖ OGGETTI



Le tribù che vivono vicino al mare producono alcuni degli oggetti più belli e utili dell'area, estremamente ricercati nelle città e nei luoghi più remoti.



Stoviglie



Strumenti



Borracce

❖ RELIQUIE



Le tribù che abitano ai piedi dei monti vanno in cerca di tesori tra le rovine delle città.



Metalli



Materiali per scrivere



Orologi

❖ PIETRE IWAKURA



Alcuni mistici che vivono nel Deserto sanno ascoltare gli spiriti del passato. Le particolarità delle pietre Iwakura sono spiegate in dettaglio nella sezione “La Sciamana” (vedi pag. 19), ma vale la pena di ricordare le Scatole di queste misteriose merci sono di colore grigio.



Pietra Iwakura

I VIANDANTI DEL DESERTO

Il Deserto è un luogo spietato per chi non ha altra scelta che vivere nei suoi confini. I suoi abitanti hanno bisogno dei servizi di uomini e donne coraggiosi che, sul dorso dei loro forti Vermi, attraversino le dune per trasportare merci da un insediamento all'altro.

In Sand ci sono otto tessere Viandante del Deserto. Ognuna di esse ha un'abilità speciale e unica, che sovrasta qualsiasi altra regola generale contenuta in questo libretto.

Per la tua prima partita, ti consigliamo di giocare utilizzando solo le versioni base di questi personaggi (che sono tutte uguali). In questo modo, non essendo coinvolte abilità speciali, tutti i viandanti avranno lo stesso livello di esperienza. La partita sarà così più bilanciata, e riteniamo che sia il modo migliore di imparare a giocare a Sand. Se stai leggendo questo regolamento per la prima volta, puoi passare direttamente alla sezione successiva. Ti consigliamo comunque di utilizzare le abilità dei Viandanti non appena avrai acquisito familiarità con il gioco.



◆ SONETT, L'ARCHIVISTA

Puoi scambiare le Scatole nel tuo Rifugio con Scatole di un colore diverso a tua scelta, purché dello stesso tipo.

Puoi cioè rimettere nel sacchetto Scatole di piante di un certo colore che si trovano nel tuo Rifugio e prendere in cambio Scatole di piante di un diverso colore, oppure scambiare le tue Scatole di oggetti di un colore per scatole di oggetti di un altro colore, o reliquie di un colore con reliquie di un altro colore.



◆ ZHASLIR, IL CAMMINATORE

Una volta per turno, puoi prendere una scorciatoia senza usare segnalini Azione, ignorando il valore del dado richiesto per prendere quella strada, ma pagando tutti gli altri costi previsti più 3 punti Salute aggiuntivi.

A tutti gli effetti pratici, compi un'azione Viaggiare gratuita aggiuntiva, senza usare segnalini Azione. Ciò non significa che devi comportarti in questo modo ogni volta che prendi una scorciatoia: se preferisci, puoi usare normalmente un segnalino Azione e pagare i normali costi della strada.



◆ ZORTHACK, IL DRUIDO

Anche se non hai girato la tua Sciamana, se hai stabilito il tuo Rifugio sul tabellone di gioco puoi compiere l'azione Accolito (vedi pag 29) senza bisogno di avere merce di un colore corrispondente a quello dall'accolito, pagando 2 monete e usando il segnalino Azione del colore corrispondente a quello dell'accolito. Puoi, per esempio, usare un segnalino Azione blu per far posizionare a un accolito blu una pianta rossa nel tuo Rifugio.

Se hai girato la tua Sciamana, puoi compiere normalmente l'azione Accolito, pagando 1 moneta, oppure compierla come descritto sopra, con meno limitazioni ma pagando 2 monete.



♦ NAROSH, LA SUSSURANTE

Ogni volta che compi un'azione Accudire il tuo Verme per Idratazione o Cibo, ottieni un bonus di sei caselle in aggiunta a quanto indicato dal dado. Se avanzi sul Tracciato della Salute, hai invece un bonus di quattro caselle.



♦ STAMASH, L'ESPERTO

I tuoi segnalini Azione mostrano sempre il loro lato attivo, e non sono occupati quando compi l'azione Caricare Piante.

Se vuoi sfruttare l'abilità del tuo Compagno Giovane Verme, devi rinunciare momentaneamente a questa abilità quando compi l'azione Caricare Piante, e quindi occupare il segnalino Azione che hai usato (per applicare la sua abilità, il Giovane Verme richiede che tu abbia un segnalino Azione occupato).



♦ ZHIRTALLA, LA DEVOTA

All'inizio della Fase Mattutina di ogni round di gioco, fai avanzare di sei caselle il tuo segnalino sul Tracciato delle Preghiere.



♦ SURMESH, LA PITONESSA

Durante il tuo turno, puoi prendere due dadi dal Piedistallo, girarli in modo che mostrino il lato opposto, e lasciarli fuori dal Piedistallo (per esempio trasformando un 1 in un 6). Alla fine del tuo turno rimettili sul piedistallo con i loro valori originali.



♦ ZHEMA, LA MUSA

Gli altri giocatori non possono rimuovere i tuoi segnalini Canzone dalle città.

Le canzoni che ti riguardano sono ineguagliabili ed eterne, e possono farti guadagnare molto di più per ogni consegna di merci, se sai come usarle.

AZIONI DEL GIOCO



VIAGGIARE

Questa azione ti permette di spostarti da un luogo all'altro con il tuo Verme. È sicuramente l'azione che compirai più spesso durante la partita. Per compierla devi prima scegliere che strada vuoi percorrere: una pista battuta (colore grigio o verde) o una scorciatoia (arancione, vedi pag. 16). Devi quindi usare un segnalino Azione di un qualsiasi colore, il cui dado abbia un valore pari o superiore a quello richiesto dal tuo Verme per seguire quel percorso (oppure modificare il valore di quel dado: vedi "Modificare il valore di un dado usando preghiere o denaro" a pag. 28).



Sposta poi il tuo Verme lungo il percorso scelto e aggiorna i tuoi tracciati Idratazione, Cibo e Salute secondo quanto indicato sulla tua tessera Verme. Se quando ti metti in viaggio non puoi pagare quanto richiesto, o se il valore del dado corrispondente al segnalino Azione non è abbastanza elevato, non puoi percorrere quella sezione di percorso. Ricorda che le Oasi interrompono i percorsi, anche se il percorso è dello stesso colore a entrambe le estremità.

Ogni azione Viaggiare ti permette di raggiungere una singola tappa del tuo percorso. Puoi però usare un altro segnalino Azione per Viaggiare di nuovo.



Il giocatore verde si prepara a viaggiare lungo una pista battuta grigia. Usa il suo segnalino Azione bianco (il valore del dado corrispondente è 5), aggiorna i suoi tracciati Idratazione (spende 2 punti) Cibo (spende 1 punto) e Salute (spende 1 punto), e sposta il suo Verme alla tappa successiva. Quando ha completato l'azione, rimette il segnalino Azione nella propria riserva.

Se avesse voluto prendere la scorciatoia, avrebbe invece usato un dado con valore 6 e speso 1 Idratazione, 3 Cibo e 2 Salute.

I VERMI

I Vermi del Deserto sono grandi e robusti. Nobili bestie in grado di trasportare le preziose merci da un luogo all'altro. Più viaggiano, più diventano grandi e forti.

Ogni giocatore inizia la partita con un Verme del Deserto base. Durante la partita può evolvere due volte: la prima girando la tessera e la seconda scartandola. Ogni evoluzione rende il Verme più efficiente nei viaggi, come si vede dai costi indicati sulla sua tessera.



Il tuo Verme può evolvere solamente se metti Scatole nel tuo Registro delle Merci Consegnate.

Quando il tuo Verme evolve per la prima volta, rimuovi la tessera "Casella Azione Occupata". Da quel momento puoi compiere quattro azioni per turno. Ogni volta che fai evolvere il tuo verme, inoltre, ottieni ricompense su diversi tracciati, come indicato dalla tessera.



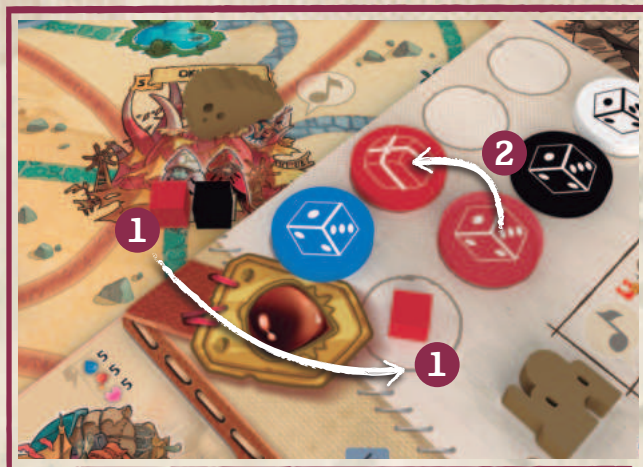


❖ CARICARE PIANTE

Quando raggiungi una città dove sono disponibili delle piante, puoi compiere questa azione per caricarle sul tuo Verme. Per farlo, usa il segnalino Azione del colore corrispondente a quello della pianta (blu per i fiori, rosso per i frutti, bianco per i germogli e nero per i semi).

- 1 Prendi quella Scatola e mettila nella sezione Azioni Usate del tuo tabellone del giocatore.
- 2 Riponi nella tua riserva il segnalino Azione che hai appena usato, girandolo dal lato della scatola per indicare che è occupato.

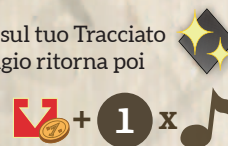
Sia lo spazio nella tua riserva occupato dalla Scatola che quel segnalino Azione sono ora "bloccati" e non possono essere usati per compiere ulteriori azioni finché non effettui quella consegna o abbandoni la Scatola (vedi "Consegnare Merci" e "Merci Abbandonate", rispettivamente alle pagg. 24 e 25), svuotando in questo modo lo spazio e girando il segnalino Azione dal suo lato attivo.



❖ CONSEGNARE MERCI

Consegnare Merci è un'azione per la quale non devi spendere segnalini Azione. Puoi compiere l'azione Consegnare Merci in qualsiasi luogo, consegnando un numero di scatole pari al massimo a quelle che puoi trasportare. Considera però che le consegne tutte contemporaneamente. Negli accampamenti, oltre a consegnare tutte le Scatole che vuoi, puoi effettuare consegne congiunte per ottenere ulteriori ricompense (vedi "Gli Accampamenti" a pag. 15). Con un'accurata pianificazione, in un singolo giorno feriale puoi caricare merci, portarle in un altro luogo e consegnarne quante ne vuoi.

Quando consegna merci, guadagni monete in base alla tariffa prevista, più quanto indicato in quel momento sul tuo Tracciato del Prestigio e aggiungendo i benefici delle tue Canzoni (vedi pag. 29). Il tuo indicatore del Tracciato del Prestigio ritorna poi sulla casella "0". Posiziona infine la Scatola di merci sulla prima casella vuota del Registro delle Merci Consegnate corrispondente sul tuo tabellone del giocatore (vedi pag. 20) e guadagni la ricompensa indicata da quella casella.



CARICARE OGGETTI O RELIQUIE

Quando compi un'azione Consegnare con due Scatole di piante che corrispondono ai colori richiesti dalla tribù principale di un accampamento, oltre alle monete ricevi in cambio la Scatola oggetto o reliquia indicata (vedi pag. 15). Quando consegna una scatola bianca e una scatola rossa a questa tribù, per esempio, ricevi in cambio una scatola arancione. Caricala come faresti per una Scatola di piante (visto che si tratta di un carico che non ha un'azione associata, questa scatola non occupa segnalini Azione, ma occupa uno spazio nella sezione Azioni Usate del tuo tabellone).

Puoi consegnare oggetti e reliquie solo a porti e città. Quando consegna questo genere di merci, prendi le monete indicate come se avessi consegnato delle piante (in base alla tariffa corrispondente e considerando Prestigio e Canzoni; vedi sotto). Metti poi la Scatola nella prima casella vuota del Registro delle Merci Consegnate corrispondente (oggetti o reliquie): guadagni la ricompensa indicata da quella casella.



TARIFFE PER LE CONSEGNE E MONETE

| | | | | |
|--|-------------------|-------------------|--------------------|-----------|
| | | | | |
| | | | | |
| | 3 1 | 6 4 | 11 4 | 13 |

Quando consegni merci (piante, oggetti o reliquie), porti, città e tribù negli accampamenti sono disposti a pagare per averne una parte. Ogni luogo indica quali merci vuole acquistare e quanto è disposto a pagarle in base al proprio livello di interesse. Si tratta di un prezzo fisso indicato sul tuo tabellone del giocatore.

La **+** *tariffa superiore* è sempre migliore della **-** *tariffa base*.



Il giocatore giallo consegna una Scatola verde a una città e guadagna 4 monete (in base alla tariffa base per gli oggetti). Posiziona quindi la Scatola sulla prima casella vuota del Registro degli Oggetti Consegnati.

Le **Monete** sono un elemento fondamentale di Sand, poiché determinano il vincitore della partita: chi, alla fine della partita, ne ha di più. I giocatori tengono sul proprio tabellone le monete che hanno guadagnato. Possono scambiare in ogni momento quelle che hanno con altre dalla riserva comune. Quando questo regolamento parla di giocatori che guadagnano o spendono monete, parla sempre di monete di valore 1. Se, per esempio, un simbolo indica che un giocatore guadagna 8 monete, può prendere dalla riserva comune una qualsiasi combinazione di monete fino a raggiungere quel valore. Se invece deve pagare monete, le rimette nella riserva comune.



MERCI ABBANDONATE



I segnalini Azione sono "occupati" quando li usi per caricare piante (Scatole blu, bianche, rosse o nere) sul tuo Verme. In questo caso, può accadere che tu debba compiere un'azione con un segnalino attualmente occupato da una Scatola. Visto che non puoi usare un segnalino occupato, la tua unica scelta è lasciare quella scatola nel deserto, così da poter girare il segnalino Azione per mostrarne il lato attivo. Per farlo, sposta la Scatola nello spazio Merci Abbandonate sul tuo tabellone del giocatore. Questa non è considerata un'azione.



è

A partire dal tuo turno successivo, puoi compiere un'azione con il dado di quel colore senza usare il tuo segnalino Azione. Dopo averlo fatto, rimetti nel sacchetto la Scatola abbandonata.





◆ ACCUDIRE IL TUO VERME

Sul tuo tabellone del giocatore, vicino ai Tracciati dell'Idratazione e del Cibo del tuo Verme, ci sono due dadi, rispettivamente blu e rosso, che hanno gli stessi colori dei cubi indicatori. I dadi nero e bianco sono raffigurati vicino al Tracciato della Salute. **Puoi compiere queste azioni Accudire il tuo Verme se usi un segnalino Azione di colore corrispondente a quello del/i dado/i.**



◆ IDRATAZIONE

Se per compiere questa azione usi un segnalino Azione blu, puoi far avanzare il tuo indicatore del Tracciato dell'Idratazione di un numero di caselle pari al valore del dado blu (non puoi superare la casella con il numero "15"). Puoi anche usare Preghiere o monete per avanzare di un numero di caselle superiore al valore del dado, spendendo una Preghiera o una moneta per ogni casella aggiuntiva (vedi pag. 28).



Il giocatore marrone deve idratare il suo Verme, visto che il suo prossimo viaggio, che prevede tre tappe, richiede un'Idratazione almeno pari a 8 (e il suo indicatore è sulla casella 2). Il dado blu ha valore "2", ma decide comunque di compiere quest'azione, spendendo 4 monete per raggiungere il valore di Idratazione necessario, pari a 8.



◆ CIBO

Questa azione viene compiuta come Idratazione, ma utilizzando il dado e il segnalino Azione rossi, sempre senza superare la casella "15" del Tracciato del Cibo. Puoi anche usare Preghiere o monete per avanzare di un numero di caselle superiore al valore del dado, spendendo una Preghiera o una moneta per ogni casella aggiuntiva (vedi pag. 28).

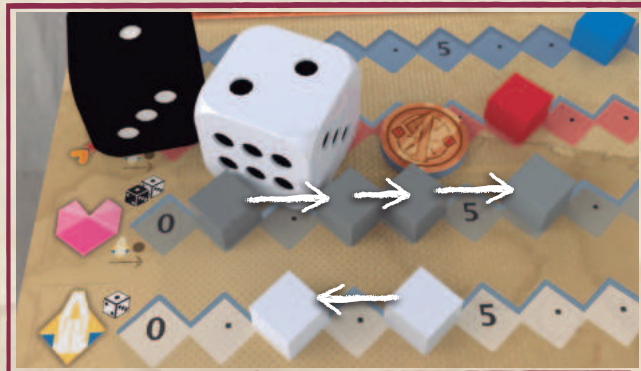


◆ SALUTE

Accudire il tuo Verme e curarne le ferite richiede più tempo delle altre azioni. Devi pertanto usare **due segnalini Azione** anziché uno solo.

Per compiere questa azione devi usare sia il tuo segnalino Azione nero sia quello bianco: metti ognuno di essi in uno spazio diverso della sezione Azioni Usate del tuo tabellone del giocatore. Fai avanzare poi l'indicatore grigio sul tuo Tracciato della Salute di un numero di caselle pari al valore del dado nero o di quello bianco, quale dei due sia il maggiore (non puoi superare la casella "10"). Puoi anche usare Preghiere o monete per avanzare di un numero di caselle superiore al valore del dado (vedi pag. 28).

Il giocatore marrone continua a viaggiare lungo la strada che ha scelto, sapendo che gli costerà 6 punti salute. Se usa il dado bianco, ne ha solo 3, quindi spende una moneta per arrivare a 4, più 2 punti dal suo Tracciato delle Preghiere per raggiungere i 6 punti Salute necessari.



MODIFICARE IL VALORE DI UN DADO USANDO PREGHIERE O DENARO

I viandanti possono usare la loro fede o investire parte dei propri guadagni per essere più efficienti lungo la strada.

Puoi spendere monete per aumentare il valore del dado quando compi le azioni Viaggiare o Accudire il tuo Verme (Idratazione, Cibo o Salute), con un tasso di conversione di una moneta per ogni punto aggiunto al valore del dado. Puoi usare le Preghiere per lo stesso motivo, anch'esse con un valore di una Preghiera per ogni punto aggiunto.

Durante la medesima azione puoi combinare monete e Preghiere per cambiare il valore di un dado. Un dado può arrivare in questo modo a un valore superiore a 6. Questa modifica è temporanea (non cambia il valore effettivo del dado) e vale solamente per il turno in corso.



◆ PREGARE

Gli abitanti del Deserto sanno che sotto le dune batte ancora il cuore di un essere antico, sommerso dalle sabbie del tempo, uno spirito guardiano che lotta per liberarsi e prendersi cura di coloro che camminano sulla sua schiena avvizzita. Lo chiamano Bit-O'kuu.

Se per compiere questa azione usi il segnalino Azione bianco, puoi far avanzare il tuo indicatore del Tracciato delle Preghiere di un numero di caselle pari al valore del dado bianco (non puoi superare la casella con il numero "10"). **Non puoi spendere Preghiere né Monete per migliorare questa azione.**



◆ GUADAGNARE PRESTIGIO

Farsi una fama ti permette di alzare le tue tariffe e incrementare i profitti quando trasporti le tue piante nel deserto.

Se per compiere questa azione usi il segnalino Azione nero, puoi far avanzare il tuo indicatore del Tracciato del Prestigio di un numero di caselle pari al valore del dado nero.

Il prestigio serve per guadagnare più monete quando conosci le merci (vedi pag. 24), ma l'indicatore ritorna sulla casella "0" dopo ogni consegna. **Non puoi spendere Preghiere né Monete per migliorare questa azione.**

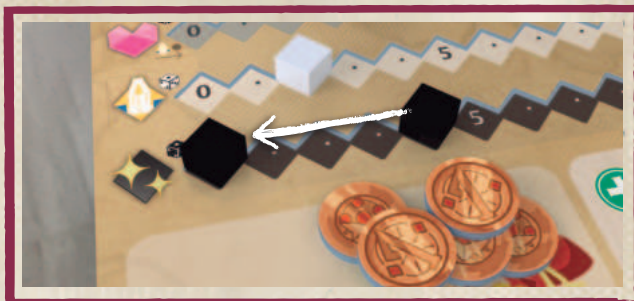


❖ COMPORRE CANZONI

I coraggiosi viandanti del deserto attirano spesso dei bardi che ne cantano le avventure (dietro compenso), incrementandone il prestigio e facendogli così guadagnare più soldi. Le persone adorano sentire le storie di viaggi verso città remote.

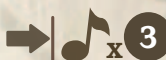


Quando raggiungi una città con il tuo Verme, puoi usare un segnalino Azione di un qualsiasi colore per posizionare su quella città un segnalino Canzone. Ogni segnalino Canzone che hai posizionato sul tabellone di gioco ti fa guadagnare un bonus che ti permette di guadagnare 1 moneta aggiuntiva ogni volta che compi l'azione Consegnare Merci. (vedi pag. 24).



Il giocatore marrone ha posizionato 2 segnalini Canzone su 2 città diverse. Attualmente il suo Prestigio è pari a 4. Quando effettua una consegna di merci, oltre a guadagnare la sua normale tariffa, ottiene 6 monete aggiuntive (4 per il prestigio, più 1 per ogni segnalino Canzone sul tabellone di gioco). Dopo di ciò il suo indicatore del Tracciato del Prestigio ritorna sulla casella "o", mentre i segnalini Canzone rimangono al loro posto.

Ogni città può ospitare un solo segnalino Canzone. Qualsiasi giocatore può mettere uno dei suoi segnalini Canzone su una qualsiasi città, a prescindere dal fatto che vi sia o meno già presente un segnalino Canzone di un altro giocatore. Se su quella città c'è già un segnalino Canzone, sostituiscilo con il tuo e restituisci quello rimosso al suo proprietario. Non puoi però sostituire un segnalino Canzone se il suo proprietario si trova in quella stessa città.

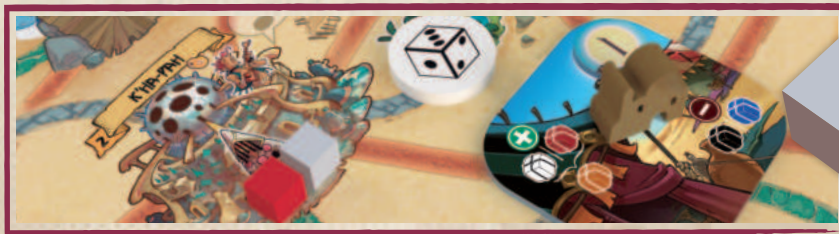


Alla fine della partita, il giocatore con più segnalini Canzone sul tabellone di gioco guadagna 3 monete per ciascuno di essi. In caso di pareggio, tutti i giocatori a parimerito guadagnano queste monete.

❖ AZIONI SPECIALI DEGLI ACCOLITI



La sciamana ha una rete di accoliti nelle città del Deserto. Ognuno di essi corrisponde al colore di un tipo di pianta. Se compi un'azione usando un segnalino Azione dello stesso colore di uno degli accoliti e nella città in cui si trova quell'accollito c'è una Scatola di quello stesso colore, puoi pagare una moneta all'accollito per depositare quella Scatola nel tuo Rifugio (anche se non sei nella stessa città dell'accollito o nel Rifugio).



Nella città di K'ha-pah c'è un accolito bianco. Il giocatore marrone decide di compiere la sua azione con il segnalino Azione bianca, quindi l'accollito porta la Scatola bianca al suo Rifugio, che si trova in un accampamento vicino.

ALHAZRED E LO SPIRITO DI IMOMUSHI – MODALITÀ SOLITARIO

Lo spirito del Verme Antico ha ispirato il lavoro di Alhazred, l'estensore del codice. Questo saggio è determinato a riportare il Deserto alla sua antica gloria.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Prepara la partita come se fosse una normale partita tra due giocatori. Scegli un colore per Alhazred e metti il suo verme sull'accampamento centrale più vicino alle montagne. Prendi un tabellone del giocatore, ma non preoccuparti dei segnalini dei tracciati. Posiziona una tessera Verme e la tessera del Viandante Alhazred negli appositi spazi. Alhazred inizia la partita con tutte e quattro caselle Azione disponibili sul suo tabellone: non coprirne nessuna con la tessera "Casella Azione Occupata".

Scegli quale livello di esperienza vuoi assegnargli, posizionando un cubo nero sullo spazio corrispondente della sua carta (uno di quelli che sono tenuti da parte per i giocatori quando prepari la partita). Dagli cinque monete di valore 1. Mischia le otto carte Codice e mettile nello spazio per il Compagno Custode, a formare un mazzo. Se hai deciso che Alhazred è un esperto, metti sul suo tabellone tutti e sei i suoi segnalini Canzone.



LIVELLO DI ESPERIENZA DI ALHAZRED

All'inizio della partita, posiziona un cubo nero sullo spazio corrispondente della tessera Alhazred a seconda del livello di esperienza che vuoi assegnargli (novizio, intermedio o esperto). Alhazred giocherà seguendo le istruzioni di quel livello. Tu segui sempre le normali regole del gioco.

LIVELLO NOVIZIO

Ogni volta che effettua una consegna, Alhazred guadagna solo le monete indicate per la tariffa di riferimento, e non guadagna nessuna delle ricompense indicate dal suo registro delle consegne (vedi pag. 20). Ignora il Forziere (vedi pag. 20). Ignora i segnalini Canzone (vedi pag. 29). Ignora i Sigilli di Specializzazione (vedi pag. 13). Se, alla fine della partita, ha guadagnato più punti di te dalle tribù minori, riceve la ricompensa corrispondente (vedi pag. 12).

LIVELLO INTERMEDIO

Ogni volta che effettua una consegna, Alhazred guadagna le monete indicate per la tariffa di riferimento, e guadagna le ricompense monetarie indicate dal suo registro delle consegne (ignora altri tipi di ricompensa). Ignora il Forziere (vedi pag. 20). Se arriva in una città dove c'è uno dei tuoi segnalini Canzone, lo rimuove dal tabellone di gioco e te lo riconsegna immediatamente (vedi pag. 29). Se consegna quattro Scatole di piante dello stesso colore prima di te, rimuovi dal gioco il Sigillo di Specializzazione corrispondente (vedi pag. 13). Se, alla fine della partita, ha guadagnato più punti di te dalle tribù minori, riceve la ricompensa corrispondente (vedi pag. 12).

LIVELLO ESPERTO

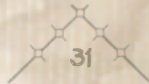
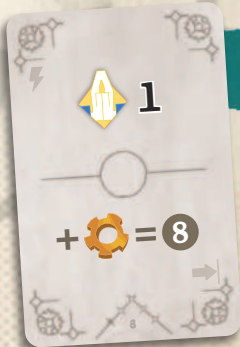
Ogni volta che effettua una consegna, Alhazred guadagna le monete indicate per la tariffa di riferimento, e guadagna le ricompense monetarie indicate dal suo registro delle consegne (ignora altri tipi di ricompensa). Usa normalmente il Forziere (vedi pag. 20). Se arriva in una città dove c'è uno dei tuoi segnalini Canzone, lo sostituisce con uno dei suoi (vedi pag. 29). Alla fine della partita, Alhazred guadagna immediatamente 3 monete per ciascuno dei suoi segnalini Canzone sul tabellone di gioco (tu guadagni monete solo se hai più segnalini di Alhazred). Se consegna quattro Scatole di piante dello stesso colore prima di te, ottiene il Sigillo di Specializzazione corrispondente e guadagna punti per esso alla fine della partita (vedi pag. 13). Se, alla fine della partita ha guadagnato più punti di te dalle tribù minori, riceve la ricompensa corrispondente (vedi pag. 12).



FINE DEL ROUND E FASE DI MANTENIMENTO

Questa fase si svolge normalmente, tranne per alcune eccezioni. Diversamente dalla risoluzione della fine del round in una partita tra più giocatori, nella modalità solitario Alhazred sceglie sempre una Missione dopo la tua, e specificamente quella più vicina al mazzo delle Missioni (quella con il valore maggiore). Guadagna immediatamente la ricompensa in monete della missione, che ne soddisfi o meno i requisiti.

Nell'esempio illustrato da questa carta, Alhazred guadagnerebbe 8 monete, a prescindere dalle reliquie che ha al momento o che avrebbe alla fine della partita.



COME GIOCA ALHAZRED

Tu giochi normalmente Sei sempre il primo giocatore, mentre Alhazred è sempre il secondo.

Alhazred compie tre azioni Viaggiare speciali ogni turno, ignorando i dadi e i costi delle strade che percorre. All'inizio del suo turno rivela tre carte dal mazzo del Codice e le risolve una alla volta.

I criteri per compiere queste azioni sono elencati di seguito, in ordine di priorità (se un criterio non può essere applicato, passa al successivo):

❖ VIAGGIARE E CONSEGNARE LE MERCI CARICATE IN PRECEDENZA

Non importa se guadagna in base alla tariffa maggiore o a quella minore. Si muove sempre nella direzione indicata dalla freccia, senza curarsi dell'eventuale presenza di un'azione di consegna migliore su un'altra carta.

❖ VIAGGIARE E CARICARE NUOVE MERCI.



◆ VIAGGIARE: LE CARTE CODICE



Lo spirito ancestrale di Imomushi guida il Verme cavalcato da Alhazred, che quindi non deve pagare costi per Viaggiare. Di conseguenza percorre sempre le scorciatoie nella direzione indicata dalle carte Codice (seguendo un percorso logicamente coerente).

Il lato con la pergamena delle carte Codice riporta una freccia rivolta in senso orario o antiorario, con un numero al suo interno. Su città e accampamenti del tabellone è riportata una bussola. Prendendo quel simbolo come riferimento, conta tante scorciatoie quante ne indica il numero (anche se giri più volte intorno alla città). Quello è il percorso che seguirà Alhazred.



Alhazred cerca sempre di caricare e consegnare Merci viaggiando lungo il percorso indicato. Se non trasporta nulla e in quella direzione non ci sono Scatole da caricare, prende la scorciatoia successiva nella direzione indicata dalla freccia, e continua in questo modo finché non trova un percorso valido. Se non ci sono percorsi validi, prende la prima scorciatoia indicata dalla carta, termina la sua Azione corrente e passa alla carta successiva.



Alhazred è nella città di Ugdru-Rashaar. Per determinare quale percorso seguire legge la carta che indica che, partendo dal simbolo della bussola, deve contare due scorciatoie in senso orario. Viaggerà lungo il percorso centrale, verso K'Her-Txack.

◆ CONSEGNARE E CARICARE LE MERCI

Quando Alhazred arriva in una città o un accampamento, se può consegna automaticamente tutte le sue Scatole di merci. Guadagna monete per un valore corrispondente alle tariffe pagate per quelle merci, e mette le Scatole sui relativi tracciati delle merci consegnate. A seconda del suo livello di esperienza ottiene le ricompense in monete indicate dal registro (se applicabili) e ignora ogni altro tipo di ricompensa, come Rifugio, evoluzioni del Verme e altro. Quando consegna piante agli accampamenti, se la consegna corrisponde alla combinazione richiesta da una delle tribù, riceve e carica anche le merci corrispondenti o i segnalini Tribù Minore (vedi pag. 15).

Una volta fatte le consegne carica, se può, nuove Scatole di merci. Alhazred carica solo una Scatola per volta, e solo quando arriva in un luogo. Ciò significa che non carica Scatole se inizia il proprio turno in una città in cui sono presenti Scatole: ne carica solamente una quando arriva in un nuovo luogo. Alhazred non usa nessuna azione per caricare merci, ma ogni volta che arriva in una città, se in quel luogo ci sono Scatole e lui ha spazio per caricarle, ne prende una. Se nella città sono disponibili due Scatole, prende quella a sinistra.

Alhazred può posizionare due Scatole di merci in ogni casella della sua sezione Azioni Usate, indipendentemente dal colore delle Scatole.



Alhazred arriva a questo accampamento e consegna una Scatola blu e una bianca, e ne riceve in cambio una gialla. Se avesse consegnato una scatola rossa e una nera prenderebbe il segnalino Tribù Minore disponibile.

CRONOLOGIA DELLA SAGA KEMUSHI



CREDITI

Probabilmente Sand non avrebbe mai visto la luce se non fosse stato per i generosi sforzi di quelle persone che, settimana dopo settimana, hanno messo a disposizione tempo ed esperienza in innumerevoli notti di playtest. Non sanno quanto sono state importanti per la creazione di questo gioco. Vogliamo ringraziarle di cuore: Daniel Suarez, Ciro Hurtado, Claudio Perez, Fabian Golyński, Francesco Arce, Franco Tóffoli, Gastón Ávendaño, Guillermo Acuña, Gustavo Rubino, Inaki X. Baigorria U., Lionel Angerami, Luciano Cabrera, Mael Morholt, Mario Fridge e Martin Oddino.

Autori: Ariel Di Costanzo e Javier Pelizzari

Illustratori: Ernest Sala, con colori di Mado Peña

Editor: David Esbrí

Traduzione italiana: Alessandro Barella

Correttori di bozze: Marià Pitarque e William Niebling

Impaginazione: Meeple Foundry e Diego San Martín Pierron



www.devir.es

DEVIR CONTENIDOS S.L.

Rosselló 184


08008 Barcelona


INDICE

| | | | |
|---|----|---|----|
| ◆ Introduzione | 2 | ◆ I viandanti del deserto | 21 |
| ◆ Componenti per ogni giocatore | 3 | ◆ Azioni del gioco | 23 |
| ◆ Componenti Generali | 4 | ◆ Viaggiare | 23 |
| ◆ Componenti per la Modalità Solitario | 5 | ◆ I Vermi | 23 |
| ◆ Preparazione generale | 6 | ◆ Caricare piante | 24 |
| ◆ Preparazione dei Giocatori | 7 | ◆ Consegnare merci | 24 |
| ◆ Svolgimento della Partita | 8 | ◆ Caricare oggetti o reliquie | 24 |
| ◆ Turni di gioco | 8 | ◆ Tariffe per le consegne e monete | 25 |
| ◆ Azioni disponibili | 9 | ◆ Merci abbandonate | 25 |
| ◆ La Fase di Mantenimento | 10 | ◆ Accudire il tuo verme | 27 |
| ◆ Le Missioni | 11 | ◆ Idratazione | 27 |
| ◆ Fine della partita | 12 | ◆ Cibo | 27 |
| ◆ Il Deserto: Il Tabellone di Gioco | 12 | ◆ Salute | 27 |
| ◆ Sigilli di specializzazione | 13 | ◆ Pregare | 28 |
| ◆ I rifugi | 15 | ◆ Modificare il valore di un dado | 28 |
| ◆ Il Diario: Il tuo Tabellone del Giocatore | 16 | ◆ Guadagnare prestigio | 28 |
| ◆ I Compagni | 18 | ◆ Comporre canzoni | 29 |
| ◆ Le merci | 20 | ◆ Azioni Speciali degli Accoliti | 29 |
| | | ◆ Alhazred e lo spirito di Imomushi: Modalità Solitario | 30 |

GLOSSARIO DEI SIMBOLI

NUMERI

3  Quando vicino a un simbolo c'è un numero **rosso** significa che devi **pagare** un numero di unità pari al numero indicato.

 **3** Quando vicino a un simbolo c'è un numero **nero**, significa che **guadagni** un numero di unità pari al numero indicato.

MISSIONI

3  = **8**

Guadagni una certa quantità di monete per ogni gruppo di Scatole come quello indicato che hai consegnato. Nell'esempio qui riportato, alla fine della partita guadagni otto monete per ogni tre Scatole giallo che hai consegnato.

+  = **8**

Alla fine della partita, se sei il giocatore che ha consegnato in assoluto più merci di quel tipo, guadagni le monete indicate.

 = **7**

Alla fine della partita, se non hai consegnato nessuna merce del tipo indicato, guadagni le monete indicate.

2  **2** 
2  **2**  = **6**


Alla fine della partita, se hai consegnato almeno due Scatole di ciascuno dei colori indicati, guadagni le monete indicate.


4  = **6**

Alla fine della partita, se hai consegnato almeno il numero di Scatole indicato dei colori indicati, guadagni le monete indicate.

  → = **4**

Se la tua ultima consegna sul Registro delle Merci Consegnate indicato è dello stesso colore della Scatola indicata, guadagni le monete indicate.

 Ricompensa immediata

 Ricompensa alla fine della partita



IDRATAZIONE. Avanza o indietreggia su questo tracciato del numero di caselle indicato. (ver pag. 27).



CIBO. Avanza o indietreggia su questo tracciato del numero di caselle indicato (vedi pag. 27).



SALUTE. Avanza o indietreggia su questo tracciato del numero di caselle indicato (vedi pag. 27).



PREGHIERE. Avanza o indietreggia su questo tracciato del numero di caselle indicato (vedi pag. 28).



PRESTIGIO. Avanza o indietreggia su questo tracciato del numero di caselle indicato (vedi pag. 28).



MONETE. Guadagni monete pari al valore indicato (vedi pag. 25).



DADO PER VIAGGIARE. Indica il valore del dado minimo richiesto per avanzare su una strada (vedi pag. 23)



RIFUGIO. Posiziona il tuo Rifugio sul tabellone di gioco (vedi pag. 15).



VERME. Fai evolvere il tuo Verme (vedi pag. 23).



COMPAGNO DI VIAGGIO. Gira la tessera di uno dei tuoi compagni (vedi pag. 18).



MODIFICARE IL VALORE DI UN DADO. Puoi spendere monete per incrementare il valore del dado quando compi azioni Viaggiare o Accudire il tuo Verme (vedi pag. 28).



FORZIERE. Se riempi completamente un Registro delle Merci Consegnate, ogni Scatola di quello stesso tipo che consegnhi in seguito ti fa guadagnare immediatamente una ricompensa fissa di 5 monete. (vedi pag. 20).



AVANZAMENTI COMBINATI. Fai avanzare i segnalini sui tracciati dell'Idratazione, della salute e/o del Cibo del numero totale di caselle indicato, nella combinazione che preferisci. (vedi pag. 20).