

An underwater scene with a blue and green color palette. At the top, a ship is visible on the surface. Below it, a large shark swims towards the viewer. The background is filled with various marine life and structures, creating a deep and immersive atmosphere.

# REGOLAMENTO AQUATICA

UN GIOCO PROFONDO E IMMERSIVO

Un gioco di Ivan Tuzovsky

**COSMO  
DROME  
GAMES**

Le profonde acque degli Oceani nascondono molti segreti e forme di vita sconosciute. Tra squali, balene, coralli e gamberetti si può trovare un'intera civiltà marina. Per secoli i Grandi Regni di Aquatica hanno costruito il proprio mondo crescendo i propri figli, migliorandosi e prosperando. Ora, però, le loro risorse sono esaurite e sono costretti a esplorare le Profondità dell'Oceano in cerca di nuove fonti di sopravvivenza.

---

<b>Indice</b>	<b>pag.</b>
Il gioco	2
Scopo del gioco	3
Componenti	4
Preparazione della Plancia di gioco	6
Preparazione dei giocatori	7
Preparazione del gioco	8
Concetti Fondamentali	9
Come si gioca	12
Effetti	14
Obiettivi	24
Fine del gioco	25
Modalità Avanzata	26
Variante in Solitario	27
Segnalini Obiettivo	28
Appendice	29
F.A.Q.	30

---

# SCOPO DEL GIOCO

Aquatica è un gioco per 1-4 giocatori. Vestirete i panni di uno dei Re dell'Oceano in lotta per trovare risorse per il proprio Regno. Il vostro obiettivo è accumulare il maggior numero di Punti Prosperità.

Per ottenere Punti Prosperità dovrete esplorare, conquistare e comprare Territori, reclutare nuovi Personaggi e completare Obiettivi.

Alla fine del gioco, il giocatore che avrà accumulato il maggior numero di Punti Prosperità avrà il Reame più florido e sarà ricordato come il miglior sovrano dei Regni di Aquatica!

# COMPONENTI



1

## 1 Plancia di gioco

Rappresenta l'Oceano, dove i giocatori scopriranno Territori sconosciuti e incontreranno nuovi Personaggi.

2

## 4 Plance giocatore

Ogni Plancia giocatore presenta cinque spazi in cui i giocatori posizioneranno i Territori conquistati o acquistati.



3

## 56 carte Territorio

Raffigurano i Territori sconosciuti che i giocatori scopriranno nell'Oceano.



4

## 8 carte Re

Rappresentano i giocatori in gioco. Ogni Re ha un effetto unico.



## 5 24 carte Personaggio Iniziale

4 set da 6 carte ciascuno.

Ogni set è contrassegnato da un simbolo unico.



## 6 18 carte Personaggio dell'Oceano

Queste carte rappresentano i Personaggi che i giocatori incontreranno nel corso della partita.



## 7 16 miniature Mante Addestrate

Ogni giocatore ha un set di 4 Mante Addestrate contrassegnate da un simbolo unico, corrispondente a quello sulla propria carta Personaggio Iniziale (5).



## 8 23 miniature Mante Selvagge

I giocatori possono addestrare queste Mante durante il gioco e aggiungerle al proprio Reame.



## 9 5 Segnalini Obiettivo fronte-retro

I giocatori dovranno soddisfare questi obiettivi per ottenere Punti Prosperità.

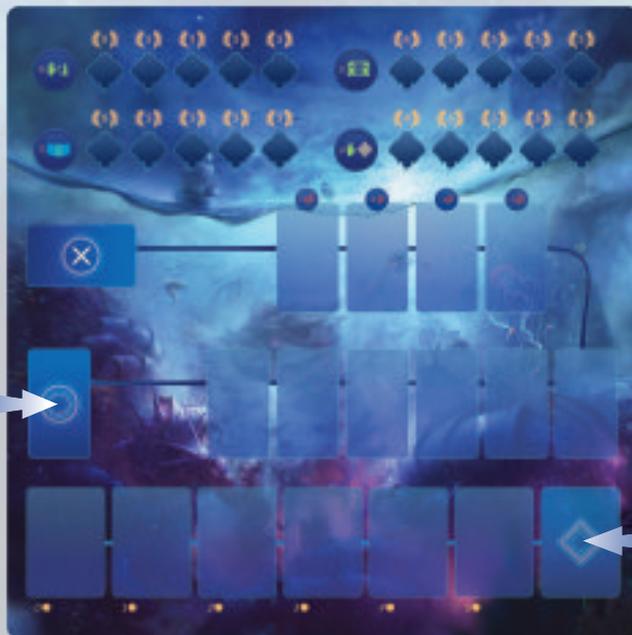
# PREPARAZIONE DELLA PLANCIA

1. Posizionate la **Plancia di gioco (1)** al centro del tavolo.
2. Mischiate il mazzo di carte **Personaggio dell'Oceano (6)** e posizionatelo nella fila più in basso della Plancia di gioco. Pescate le prime 6 carte del mazzo e riempite la fila dei Personaggi (come mostrato in figura).
3. Mischiate il mazzo di carte **Territorio (3)** e posizionatelo nella fila centrale della Plancia di Gioco. Pescate le prime 6 carte del mazzo e riempite la fila (come mostrato in figura).
4. Posizionate le **miniature delle Mante Selvagge (7)** con il lato **Pronta verso l'alto** accanto alla plancia.

Il mazzo di carte **Personaggio dell'Oceano** è formato da 2 set di carte identici.



Carte  
Territorio



Carte  
Personaggio  
dell'Oceano

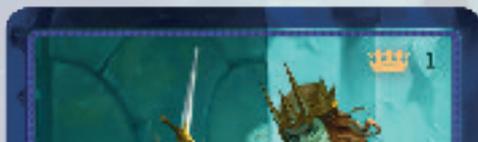
5. Nella parte alta della Plancia sono raffigurati 4 Obiettivi. Per la vostra prima partita vi consigliamo di giocare con questi Obiettivi.  
Per le vostre partite successive potete fare riferimento alla Modalità Avanzata, descritta in fondo a questo regolamento (pag. 26).

# PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

1. Ciascun giocatore prende una **Plancia giocatore (2)** e la posiziona di fronte a sé, rivolta verso l'alto.
2. Ciascun giocatore sceglie uno dei simboli disponibili e prende il set di 6 carte **Personaggio Iniziale** e le 4 **Mante Addestrate** identificate dallo stesso simbolo.



Per le vostre successive partite potete iniziare con le **carte Re (4)**. Nella Modalità Base date al primo giocatore la carta Re n.1. Al secondo giocatore la carta Re n. 2, al terzo la n. 3 e così via. Potete anche decidere di scegliere le carte Re: per questo fate riferimento alla Modalità Avanzata (pag. 26).



3. L'ultimo giocatore ad essersi immerso in mare diventa il primo giocatore.
4. Ciascun giocatore prende le proprie carte Personaggio, gira tutte le sue miniature Manta **con il lato Pronta verso l'alto** e il gioco può cominciare.



# PREPARAZIONE

8



7



4



Usate le carte Re quando sarete pronti per sfide più avvincenti.

2



3



1

6



9

Usate i segnalini obiettivo nella modalità avanzata.



5



8

# CONCETTI FONDAMENTALI

## Struttura delle carte

In Aquatica vi imatterete in 2 tipi di carte:

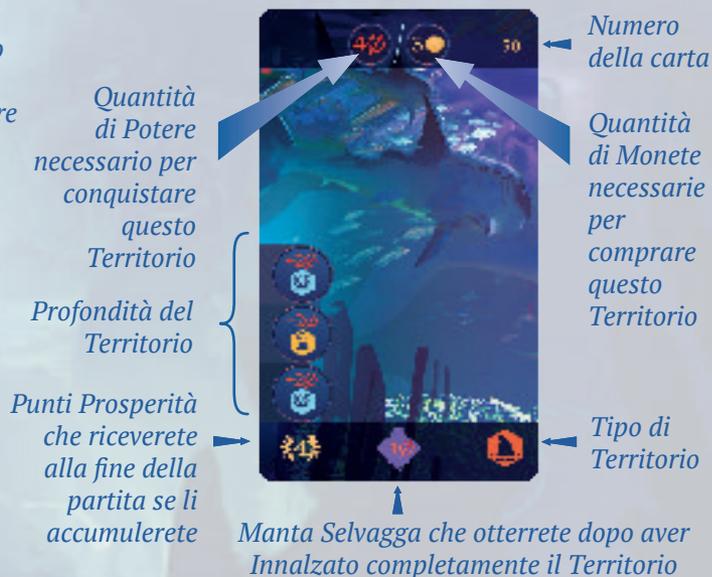
### Personaggi

*Le carte **Personaggio*** rappresentano il popolo del Mare che vi aiuterà a ottenere Prosperità. Insieme esplorerete l'Oceano, scoprirete nuovi Territori e accumulerete risorse dalle Profondità.



### Territori

*Le carte **Territorio*** rappresentano i Territori che scoprirete e sfrutterete. Ciascun territorio può essere comprato (usando Monete) o conquistato (usando Potere).



**Ci sono 3 tipi di carta Personaggio:**

1. 6 Personaggi Iniziali per ciascun giocatore. Comincerete la vostra partita con queste carte.
2. Personaggi dell'Oceano — li incontrerete durante la vostra partita e alcuni di loro si uniranno a voi.
3. Re — rappresentano i giocatori nel gioco: Ogni Re ha un effetto unico.

**Ci sono 4 tipi di carta Territorio:**

Baia degli Squali , Navi Affondate ,  
Vulcani Oceanici  e Civiltà Decadute .

Dopo aver conquistato o acquistato i Territori, vi inoltrerete nelle loro misteriose Profondità alla ricerca di risorse. I Territori non vi daranno solo risorse, ma anche Mante e Punti Prosperità e avranno degli effetti.

## MANTE

Le Mante sono alcuni tra gli animali più comuni dell'Oceano. Nei secoli il popolo del mare ha imparato ad addestrarle. Ciascun giocatore comincia il gioco con un set di 4 Mante Addestrate.

Ci sono, però, molte Mante Selvagge che potete incontrare nelle acque incontaminate. Durante la partita potrete addestrarne fino a 23 esemplari.

Le Mante possono trasportare risorse e vi permettono di applicare effetti speciali.

Quando una Manta è **Pronta** per aiutare, potete vederne il simbolo sulla pancia. Per ottenere risorse o applicarne l'effetto speciale girate la Manta sottosopra. In altre parole, giratela a pancia in giù.

Quando le Mante sono girate sottosopra, sono Stanche. Una Manta **Stanca** deve riposare e non può essere utilizzata. Perché siano di nuovo Pronte, i giocatori devono applicare un effetto speciale.

La via più semplice per riattivare una Manta stanca è quella di usare la carta Personaggio Iniziale Matrona.

*Mante Selvagge*

*Mante Addestrate  
possedute dai giocatori a inizio partita*

*Pronte*



*Stanche*



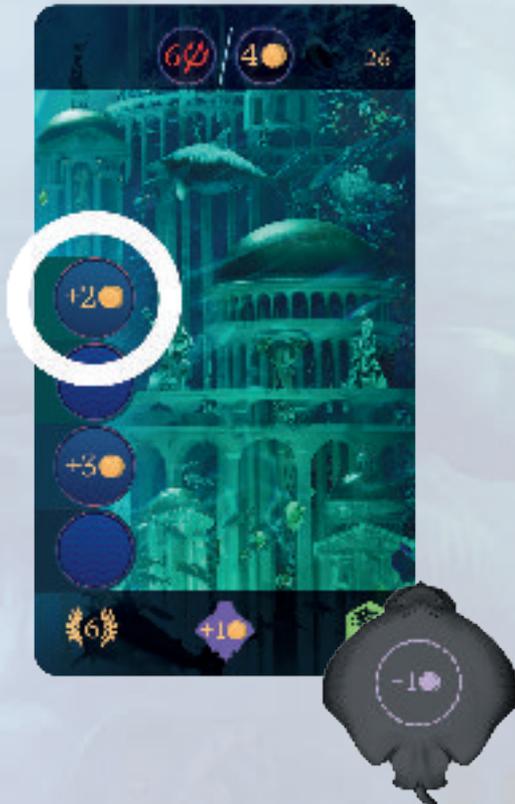
## RISORSE

Le risorse in Aquatica sono rappresentate dai simboli (non ci sono segnalini) sulle vostre carte, sulle Mante e sulla Plancia di Gioco.

Ci sono 2 tipi di risorse nel gioco: Monete e Potere.

### Monete

Potete trovare Monete nelle Profondità del vostro Territorio e possono anche esservi consegnate dalle vostre Mante. Le Monete possono essere utilizzate per comprare nuovi Territori e per reclutare nuovi Personaggi.



### Potere

Potete guadagnare Potere nelle Profondità dei Territori e può esservi consegnato dalle vostre Mante. Il Potere può essere utilizzato per conquistare nuovi Territori.



# COME SI GIOCA

## Turno dei Giocatori

A partire dal primo, ciascun giocatore svolge il proprio turno in senso orario.

Durante il proprio turno i giocatori **devono** svolgere 1 **azione Principale** e possono scegliere di svolgere un numero infinito di **azioni Aggiuntive**. Queste azioni possono essere svolte in qualsiasi ordine, ma non si può suddividere un'azione Principale per svolgere al suo interno un'azione Aggiuntiva.

Quando un giocatore ha svolto tutte le azioni che desidera, la mano passa al giocatore alla sua sinistra.

## Azione Principale

1. Durante il vostro turno **dovete** giocare una carta Personaggio dalla mano e applicarne l'effetto raffigurato.
2. Se potete applicare tutti gli effetti raffigurati, dovete farlo. Se non potete fare tutto quello che la carta riporta, potete comunque giocare quella carta e usufruire solo degli effetti che potete applicare.
3. Dopo aver giocato la carta Personaggio posizionalatela scoperta nella vostra pila degli scarti.



## AZIONI AGGIUNTIVE

Potete svolgere un'azione Aggiuntiva in 2 modi:

### 1) Girare una Manta.

Potete utilizzare una Manta Pronta per applicare l'effetto indicato su quella Manta. Se lo fate, applicate immediatamente l'effetto e girate la Manta sul lato Stanco.

### 2) Sfruttare le Profondità dei Territori.

Ciascun Territorio ha delle Profondità che possono essere sfruttate, si trovano sulle carte in basso a sinistra. Potete sfruttare, tra le Profondità che vedete su una carta, solo quella più in alto.

**Nelle Profondità dei Territori e sulle vostre Mante potete trovare:**

**A) Risorse (Monete e Potere)** — Potete ottenere risorse da una Profondità solo **durante** la vostra azione Principale (quando giocate una carta). Potete utilizzare queste risorse per reclutare Personaggi, conquistare o comprare nuovi Territori o per attivare alcuni effetti. Se ottenete una risorsa da una delle vostre Mante, giratela sul lato Stanco.

**B) Effetti** — Potete applicarli **prima e/o dopo** la vostra azione principale. Per ottenere una risorsa o applicare un effetto dovete far scivolare la carta Territorio di una Profondità verso l'alto. In questo modo la Profondità più in alto sarà coperta dalla Plancia giocatore, dandovi accesso a nuove Profondità! Se applicate l'effetto di una Manta giratela sul lato Stanco.

Alcune Profondità sono vuote: queste non hanno alcuno scopo. Inoltre, non potete semplicemente coprirle. Non potete utilizzare questi spazi fino a che non applicate l'effetto Innalzare un Territorio (pagg. 18–19).

*Questa Profondità è bloccata fino a che non applicate l'effetto Innalzare un Territorio*

*Questa Profondità vi permette di applicare un effetto*

*Questa Profondità vi fa ottenere risorse (+2 Potere)*



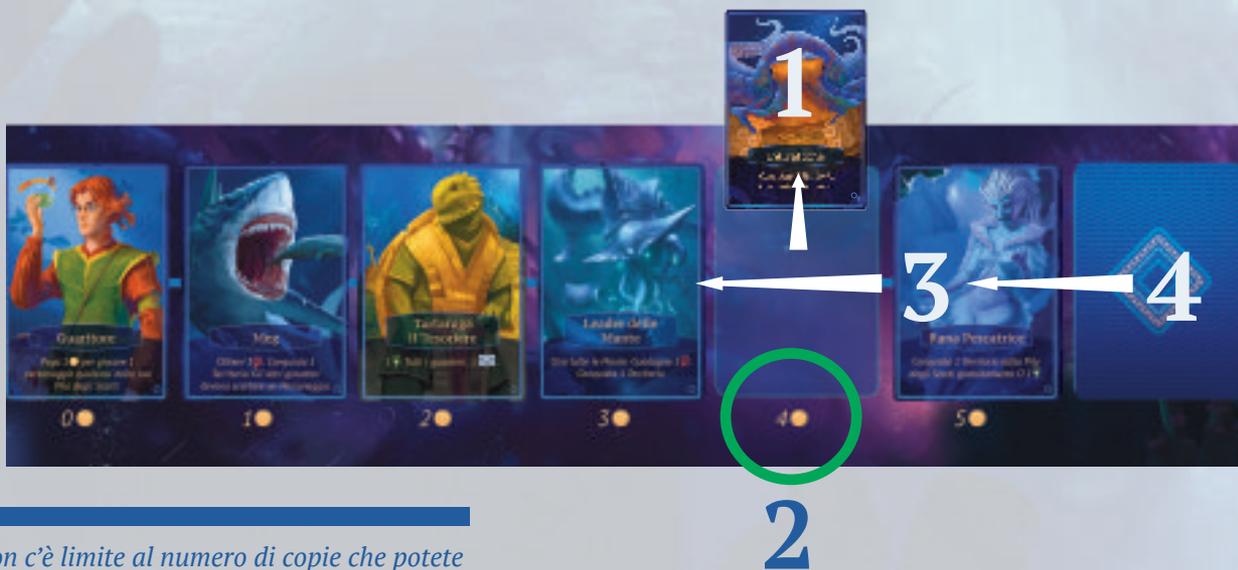
# EFFETTI

Un effetto vi permette di ottenere dei vantaggi. Potete applicare un effetto giocando carte Personaggio, utilizzando una Manta Pronta o sfruttando le Profondità dei Territori.

## 1. Reclutare

Durante la vostra partita incontrerete numerosi Personaggi. Se li recluterete, loro si uniranno a voi e vi aiuteranno nella vostra ricerca. Quando reclutate dovete seguire questi passaggi:

- 1) Scegliete 1 Personaggio dell'Oceano dalla Plancia Oceano.
- 2) Pagate il numero di Monete indicato sotto la carta scelta e aggiungetela **alla vostra mano**.
- 3) Fate scorrere le carte Personaggio dell'Oceano rimaste verso sinistra, per occupare lo spazio appena liberato.
- 4) Rivelate la prima carta del mazzo e posizionate la nello spazio più a destra.



Non c'è limite al numero di copie che potete avere di ciascuna carta Personaggio.

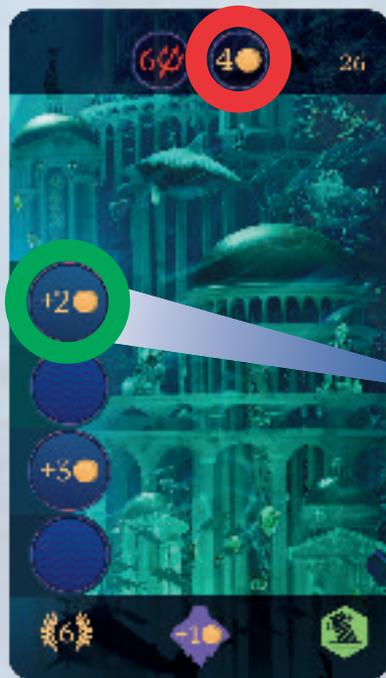
Per esempio, potete reclutare «L'Arraffone» anche se ne avete già uno.

## 2. Comprare Territori

Potete comprare i Territori scoperti dai popoli che li abitano.

Quando comprate un Territorio dovete seguire questi passaggi:

- 1) Scegliete 1 Territorio dalla Plancia Oceano.
- 2) Pagate il numero di Monete rappresentato in cima alla carta Territorio.
- 3) Posizionate il Territorio in uno spazio vuoto sulla vostra Plancia Giocatore in modo che la Profondità più in alto spunti dal cerchio.



### 3. Conquistare Territori

Se non volete comprare un Territorio potete conquistarlo. Per farlo avrete bisogno di Potere.

Scegliete 1 carta Territorio dalla Plancia di gioco, pagate la quantità di Potere rappresentata in cima alla carta Territorio e posizionatela in uno spazio libero sulla vostra Plancia Giocatore in modo che la Profondità più in alto spunti dal cerchio.



*Dovete avere uno spazio libero sulla vostra Plancia giocatore per poter comprare o conquistare un Territorio. Potete tenere un massimo di 5 carte Territorio alla volta sulla vostra Plancia giocatore.*

*Ricordate che se non avete Monete o Potere a sufficienza potete sempre utilizzare una o più Mante.*





*Se avete comprato o conquistato un Territorio senza icone Profondità, posizionatelo sulla Plancia giocatore in modo che solo i Punti Prosperità siano visibili.*

## 4. Innalzare i Territori

1↑

2↑

↑

In qualità di Re, il vostro obiettivo è rendere Prospero il vostro regno sfruttando i Territori che scoprite. Quando sfruttate un Territorio, “innalzate” le risorse fino al vostro Regno.

Innalzando Territori potrete ottenerne i Punti più velocemente o superare le Profondità vuote che bloccano i vostri progressi. In ogni caso, perderete qualsiasi Risorsa o effetto raffigurato sulle Profondità che innalzate. In altre parole, dovrete ignorare tutte le icone Profondità che coprite.

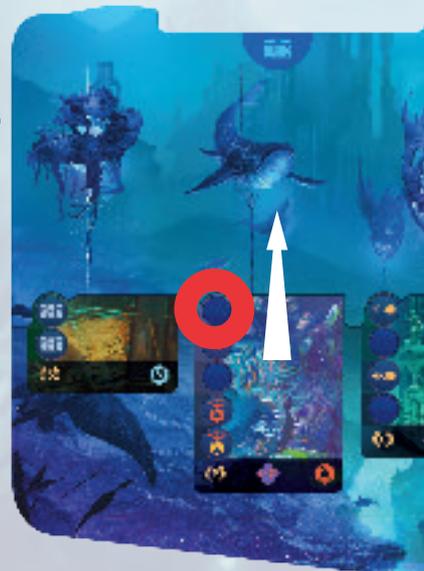
Quando innalzate un Territorio, sceglietene uno qualsiasi sulla vostra Plancia giocatore e muovetelo verso l’alto di tanti spazi Profondità quanto indicato dall’icona effetto sulla carta Personaggio, sulla Manta o su un’altra carta Territorio.

### *Esempio 1. Usate una Manta*

**1** Come azione Aggiuntiva utilizzate una Manta Pronta con il simbolo Innalzare un Territorio. Vi permette di innalzare di una Profondità.



**2** Scegliete 1 Territorio da innalzare e fate scorrere la carta verso l’alto di 1 Profondità (coprendo l’icona Profondità).



**3** Siccome state coprendo uno spazio Profondità vuoto, non perderete nessun bonus Profondità.



## Esempio 2. Usate l'effetto di una carta Personaggio



- 1 Se giocate la Ricercatrice come azione Principale, potrete innalzare un totale di 3 Profondità. Questo significa che potete innalzare un solo Territorio di 3 Profondità o suddividere l'effetto su più Territori.

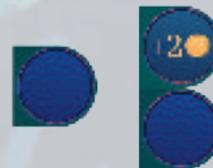


- 3 Fate scivolare il Territorio "A" verso l'alto di 1 spazio e il Territorio "B" di 2 spazi.



- 2 Se decidete di applicare l'effetto su 2 Territori diversi, potrete innalzare il Territorio "A" 1 volta e il Territorio "B" 2 volte.

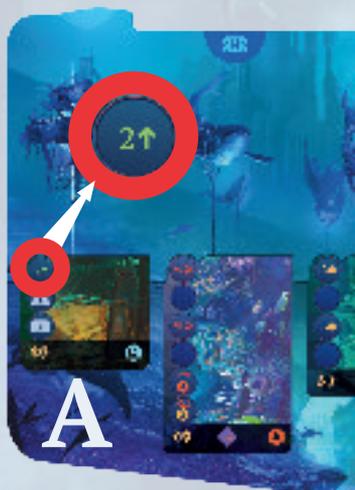
Innalzando i Territori in questo modo, avrete coperto queste icone:



Avendo coperto l'Icona +2 non potete ottenere le Monete. Così facendo, però, avete superato due Profondità vuote e ora tutti i vostri Territori hanno un effetto che potrete applicare in futuro.

### Esempio 3. Usate l'effetto di un altro Territorio

- 1** Come azione Aggiuntiva applicate l'effetto Innalzare un Territorio indicato sulla profondità più in alto nel Territorio "A".



- 2** Siccome state applicando l'effetto del Territorio "A", dovete farlo scorrere verso l'alto coprendo in questo modo l'effetto che state applicando.



- 3** Ora applicate l'effetto Innalzare un Territorio:

Innalzate un qualsiasi numero di carte in modo da svolgere tutte le azioni Innalzare indicate dall'Icona. In questo esempio dovete innalzare 2 Profondità.

Potete innalzare lo stesso Territorio di 2 Profondità o innalzare 2 Territori di 1 spazio ciascuno.



*Notate che non potete Innalzare lo stesso Territorio che avete attivato per applicare l'effetto.*

*Siccome state attivando il Territorio "A", non potete applicare l'effetto sullo stesso Territorio "A".*

*Ricordate che dovete ignorare tutti i bonus indicati sulle Profondità che avete innalzato!*

Un Territorio è **completamente innalzato** una volta che tutte le icone Profondità sono coperte. Quando un Territorio è completamente innalzato ricevete immediatamente dalla riserva comune la Manta Selvaggia rappresentata in fondo alla carta Territorio. Questa Manta ora è Pronta e potete applicare il suo effetto durante questo stesso turno.

Territorio  
**completamente  
innalzato**



*Ora potete prendere questa Manta Selvaggia. Complimenti, siete riusciti ad addestrarla!*



*Potete utilizzare subito una Manta appena addestrata, non dovete attendere fino al vostro turno successivo. Se volete, girate la vostra Manta e applicate il suo effetto durante il turno in corso.*

## 5. Accumulare Punti

Se avete un Territorio completamente innalzato potete **Accumulare** i Punti Prosperità. Potete trasferire il Territorio completamente innalzato nella Pila del Punteggio con l'azione Accumulare i Punti.

Scegliete un Territorio completamente innalzato dalla Plancia giocatore e posizionatelo nella Pila del Punteggio. Alla fine del gioco otterrete il numero di Punti Prosperità mostrato nell'angolo in basso a sinistra di ciascun Territorio nella vostra Pila del Punteggio.



---

*Notate che un Territorio completamente innalzato non vi farà ottenere Punti Prosperità se non lo sposterete nella Pila del Punteggio!*

---

## 6. Esplorare

L'esplorazione vi permette di scandagliare l'Oceano e di trovare nuovi Territori che i giocatori potranno acquistare o conquistare. Quando Esplorate dovete seguire questi passaggi:

- 1) Prendete tutti i Territori che si trovano nella fila più in alto (se ce ne sono) e metteteli nella Pila degli Scarti.
- 2) Spostate tutti i Territori dalla fila più in basso nella fila più in alto. Nel caso ci siano più di 4 carte nella fila inferiore, scegliete quali, tra le carte in eccesso, scartare.
- 3) Riempite gli spazi liberi nella fila più in basso rivelando 6 nuove carte dalla cima del mazzo.

*Notate che se potete esplorare durante la vostra azione Principale, POTETE decidere di NON farlo. Esplorare è l'unica azione principale facoltativa.*

**Importante:** i Territori nella fila più in alto richiedono un Potere in meno per essere conquistati. (Dovete comunque pagare il prezzo intero se li comprate con le Monete.)



# OBIETTIVI

Gli Obiettivi rappresentano un ottimo modo per ottenere Punti Prosperità, ma dovete essere veloci: più in fretta completerete un Obiettivo, maggiore sarà il numero di Punti Prosperità che guadagnerete!

Ci sono 4 Obiettivi in cima all'Oceano. Se durante il proprio turno un giocatore soddisfa i requisiti di un Obiettivo, può piazzare 1 delle proprie Mante (del proprio colore) nel primo spazio libero di quell'Obiettivo (la Manta può essere Pronta o Stanca). Non potete completare lo stesso Obiettivo più di una volta.

Ciascun Tracciato degli Obiettivi ha 5 spazi e sopra ogni spazio è indicata la quantità di Punti Prosperità che guadagnerete alla fine del gioco se la vostra Manta si troverà in quello spazio. (Il quinto spazio è raffigurato in previsione di una futura espansione!)

*Quando soddisfatte un Obiettivo potete piazzare sul Tracciato degli Obiettivi solo una Manta addestrata del vostro colore (non una Manta Selvaggia).*

*Notate che anche se soddisfatte un Obiettivo, non siete costretti a posizionare una Manta sul Tracciato degli Obiettivi!*



## I 4 Obiettivi sono:

-  Per soddisfare questo Obiettivo un giocatore deve avere almeno 8 carte Personaggio nella sua mano (non nella Pila degli Scarti). Contate anche la carta Re.
-  Per soddisfare questo Obiettivo un giocatore deve avere almeno 5 Territori sulla propria Plancia giocatore.
-  Per soddisfare questo Obiettivo un giocatore deve avere almeno 3 Territori nella Pila del Punteggio.
-  Per soddisfare questo Obiettivo un giocatore deve aver addestrato almeno 2 Mante Selvagge.

# FINE DEL GIOCO

I giocatori continuano a svolgere i propri turni fino a che una delle 3 condizioni di fine partita si presenta. Quando questo avviene, ciascun giocatore (incluso il giocatore che ha innescato una delle condizioni di fine partita) svolge un ultimo turno e poi la partita termina. Le 3 condizioni di fine partita sono:

- 1) Un giocatore ha soddisfatto tutti i 4 Obiettivi (e piazzato le Mante nei 4 Tracciati).
- 2) Il mazzo di carte Territorio termina.
- 3) Il mazzo di carte Personaggio dell'Oceano termina.

## CONTARE I PUNTI PROSPERITÀ

Quando la partita termina tutti i giocatori contano i propri Punti Prosperità.

I Punti si contano in questo modo:

- 1 Punto Prosperità per ciascuna carta Personaggio nella mano (incluso il Re). Non contate quelle nella Pila degli Scarti.
- Il numero di Punti Prosperità indicato sopra le Mante nei Tracciati degli Obiettivi.
- Il numero totale di Punti Prosperità indicato sui Territori nella Pila del Punteggio. I Territori rimasti sulla Plancia giocatore non danno Punti Prosperità.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Prosperità è il vincitore! In caso di pareggio, tra i giocatori in parità vince quello che ha più Mante nella propria riserva personale. In caso di ulteriore parità, il giocatore con la carta Re del valore più basso vince la partita. Se è la vostra prima partita e non state giocando con i Re, l'ultimo giocatore in ordine di turno è il vincitore.

---

*Attenzione! L'ultimo giocatore ad aver giocato non è necessariamente anche l'ultimo in ordine di turno.*

---

# MODALITÀ AVANZATA

Quando vi sentirete pronti per una sfida più avvincente potrete provare la Modalità Avanzata! La Modalità Avanzata aggiunge 2 nuove regole al gioco:

**Obiettivi casuali:** Invece di utilizzare i 4 Obiettivi base (raffigurati sulla Plancia Oceano), mescolate i segnalini Obiettivo, pescatene 4 e posizionateli in qualsiasi ordine sopra agli Obiettivi base. Ora dovrete trovare nuove strade per guadagnare Punti Prosperità! Trovate le descrizioni dei segnalini Obiettivo a pag. 28.



**Scegliete le carte Re:** Invece di distribuire le carte Re in base all'ordine di turno, mischiate tante carte quanti sono i giocatori più 1 e datele all'ultimo giocatore di turno. Quel giocatore deve scegliere una carta Re da usare, aggiungerla alla propria mano iniziale, e poi passare le restanti carte Re al giocatore successivo in senso antiorario. Quel giocatore, a questo punto, sceglie la propria carta Re e passa le altre, e così via. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto una carta Re, rimettete la carta rimasta nella scatola.

# VARIANTE IN SOLITARIO

## PREPARAZIONE

1. Rimuovi dal mazzo di carte Personaggio dell'Oceano il set contrassegnato dal simbolo O nell'angolo in basso a destra e rimettilo nella scatola (giocherai solo con un set di carte).
2. Mescola il mazzo di carte Re, pesca 3 carte e scegline 1. Rimetti le restanti carte Re nella scatola.
3. Segui i passaggi della Preparazione standard della Plancia Oceano (pag. 6). Poi segui i passaggi della Preparazione dei giocatori (pag. 7) per 1 solo giocatore (tu).
4. Prendi un set di Mante Addestrate e dallo al tuo "avversario virtuale."  
Lotterai contro gli Ichthyanders, un popolo giunto negli Oceani dalle misteriose terre sommerse.

## COME SI GIOCA

Gioca seguendo le regole di una partita normale. Ogni volta che giochi la carta Matrona o svolgi l'azione Esplorare, però, devi posizionare una Manta degli Ichthyanders sul Tracciato degli Obiettivi. Puoi posizionarla su qualsiasi Tracciato degli Obiettivi che non abbia ancora una Manta degli Ichthyanders.

## FINE DEL GIOCO

Una volta che tutte le Mante degli Ichthyanders sono state piazzate sui Tracciati degli Obiettivi, svolgi 1 altro turno e poi la partita termina. Conta i tuoi Punti Prosperità secondo le normali regole. Il Consiglio Oceanico ti premierà con un Mostro Marino in base ai tuoi meriti:

Punti Prosperità	Mostro Marino
30 o meno	Il Pesce Blob
31-60	Il Serpente Marino
61 – 90	Il Leviatano
91 o più	Il Kraken

# SEGNALINI OBIETTIVO

Questi Obiettivi vengono utilizzati solo nella Modalità Avanzata sostituendo gli Obiettivi base raffigurati sulla Plancia.



*Il giocatore deve avere almeno 11 Territori sulla propria Plancia Giocatore e/o nella Pila del Punteggio.*



*Il giocatore deve avere almeno 15 Punti Prosperità nella propria Pila del Punteggio.*



*Il giocatore deve avere addestrato almeno 3 Mante Selvagge.*



*Il giocatore deve aver scartato tutte le sue carte Personaggio tranne 1.*



*Il giocatore deve avere almeno 1 carta Territorio per ciascuno dei 4 tipi nella propria Pila del Punteggio.*



*Il giocatore deve avere 4 Territori dello stesso tipo (sulla propria Plancia Giocatore e/o nella propria Pila del Punteggio).*



*Il giocatore deve avere almeno 10 carte Personaggio nella Pila degli Scarti.*



*Il giocatore deve avere almeno 5 carte Personaggio con l'effetto Conquista nella propria mano e/o nella propria Pila degli Scarti.*



*Il giocatore deve avere 5 Territori completamente innalzati sulla propria Plancia giocatore nello stesso momento.*



*Il giocatore deve reclutare un Personaggio che costi 5 Monete.*

# APPENDICE

## RISORSE

-  *Guadagna 2 Monete*
-  *Guadagna 2 Unità Potere*
-  *+ 2 Unità Potere che possono essere usate solo per conquistare un Territorio Baia degli Squali*
-  *+ 2 Unità Potere che possono essere usate solo per conquistare un Territorio Navi Affondate*
-  *+ 2 Unità Potere che possono essere usate solo per conquistare un Territorio Civiltà Decadute*
-  *+ 2 Unità Potere che possono essere usate solo per conquistare un Territorio Vulcani Oceanici*

## EFFETTI

-  *Innalza un altro Territorio di una Profondità*
-  *Innalza un altro Territorio (o altri Territori) di 2 Profondità*
-  *Innalza completamente un altro Territorio (fai scivolare il Territorio scelto verso l'alto fino a che tutte le Profondità sono coperte)*
-  *Recluta gratuitamente un Personaggio*
-  *Scegli un Personaggio dalla tua Pila degli Scarti e rimettilo nella tua mano.*
-  *Accumula i Punti di 1 Territorio completamente innalzato sulla tua Plancia Giocatore*

# F.A.Q.

## CARTE PERSONAGGIO

**Q: Se la carta giocata da un avversario mi dice di svolgere un'azione (come la Ricercatrice o Tartaruga il Tesoriere), devo svolgere l'azione?**

**A: Sì, devi svolgere l'azione.**



**Q: Se la mia carta Personaggio ha più di un effetto (come il Granchio Diplomatico), posso saltare un effetto se non voglio applicarlo?**

**A: No. Devi svolgere tutte le azioni presenti su una carta, se puoi farlo.**

**Q: Come azione Principale gioco L'Arraffone. Posso usare l'effetto del primo Territorio conquistato per conquistare il secondo?**

**A: Sì.**



**Q: Posso comprare/conquistare un Territorio o reclutare un Personaggio usando Risorse (NON gratuitamente) dei miei Territori/Mante senza giocare una carta Personaggio?**

A: No. Le Risorse possono essere utilizzate durante l'azione Principale (giocare una carta Personaggio).

**Q: Posso scartare la carta Matrona?**

A: No, la carta Matrona non si può scartare. Ogni volta che la giochi la tieni nella mano e svolgi l'azione.

## MANTE

**Q: Quando Innalzo completamente un Territorio e ricevo una Manta, questa è Pronta o Stanca? Posso utilizzarla immediatamente?**

A: Dopo aver Innalzato completamente un Territorio ricevi una Manta *Pronta* (se il Territorio che hai completamente innalzato raffigura una Manta in fondo alla carta) e puoi utilizzarla subito per svolgere un'altra azione.

## INNALZARE TERRITORI

**Q: Posso Innalzare la Profondità di un Territorio senza sfruttare le sue risorse? Posso saltare una Profondità vuota senza usare l'azione "Innalzare i Territori"?**

A: No.

**Q: Posso usare le Risorse di 2 Profondità diverse dello stesso Territorio quando gioco 1 carta Personaggio (svolgendo l'azione Principale)?**

A: No.



## GAME DESIGNER

Ivan Tuzovsky ha un Dottorato di Ricerca in Cultural Studies. Ha pubblicato con successo 2 monografie: una sulla Futurologia e una sull’Era Digitale. Si è votato al lato “Giochi da Tavolo” della Forza nel 2012 e da allora non riesce a concentrarsi completamente sul diventare un uomo di scena come si deve e sulle sue conferenze alla University about Visual Culture and Art history.

*Dedicato a mio figlio Arcady Tuzovsky e a mia moglie Helen Tuzovskaya*

**Un ringraziamento molto speciale a:** Ivan Lashin, Michael Guschin, Anton Hudjakov, Denis Davydov, Valerij Kruzhalov, Andrej Stoljarov, Jurij Jamshhikov.

**Grazie a chi ha playtestato:** Dmitrij Pelkov, Tatiana Pelkova, Igor’ Sychev, Elvira Sycheva, Aljona Mironova, Sergei Latyshev, Aleksandr Abdullin, Maksim Pershukov, Marija Pyshminceva, Timofej Nikulin, Maksim Trofimenko, Tasha Telezhkina, Artur Dydrov, Aleksej Nurgaripov, Sergej Machin, Konstantin Malygin, Julija Il’inskaja, Igor’ Ganzha, Daria Gross, Vasilij Redinskij, Filipp Ivanov, Il’ja Stepanov, Andrej Kalinkin, Valentina Aristarhova, Maria Nechaeva, Vladislav Nechaev, Aleksandr Shabalov, German Tihomirov, Natasha Noryak, Konstantin Kostinov.

RESPONSABILE DEL PROGETTO Daria Martyshchuk

SVILUPPATORE Ivan Lashin

AD Mikhail Pakhomov

DIRETTORE ARTISTICO Viktor Ziburdaev

DIRETTORE DI PRODUZIONE Sergei Morozov

REVISORE William Niebling

DIRETTORE Maxim Vereshchagin

GRAFICA Daria Martyshchuk

LAYOUT Aleksandr Kiselev

TRADUZIONE Lavinia Salaris

REVISIONE John A. Camplani

EDIZIONE ITALIANA Riccardo Rodolfi

 /CranioCreations  /craniocreations\_official

#craniocreations

   /cosmodrome.games

#cosmodromegames