

# YAK

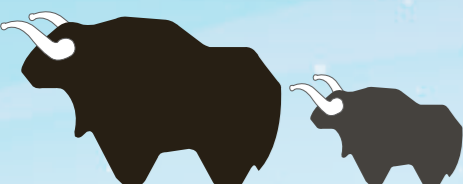
Sulle remote alture dell'Himalaya, gli yak sono fondamentali al sostentamento della popolazione.

Grazie a loro, i mercanti sono in grado di viaggiare attraverso la regione e fornire ai villaggi i beni essenziali. Tuttavia, può diventare difficile per i mercanti e i loro yak farsi strada tra le dense nebbie che coprono le montagne. Per aiutarli a condurre i loro yak su questi alti picchi, l'anziano del villaggio vi ha affidato il compito di costruire una Torre di Pietra.

I giocatori dovranno fare molta attenzione al passaggio dei mercanti e al formarsi della nebbia, poiché il loro progetto di costruzione potrebbe non andare secondo i piani.

## CONTENUTO

4 Yak

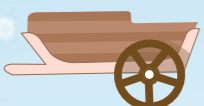


1 Cucciolo di Yak

(\*vedere schema di assemblaggio)

4 Carri

(\*vedere schema di assemblaggio)



8 Pannelli Carro

(2 di ognuno)



\* Schema di assemblaggio dei Carri



Mettete le corna su tutti gli Yak e inserite 2 ruote a tutti i Carri e una coppia di pannelli Carro: pannelli limitazione Carne, pannelli limitazione Pane, pannelli limitazione Latte e i 2 pannelli "massimo 2 generi".

Poi, attaccate un Carro a ogni Yak per formare i 4 Carri.

1 Tabellone di Gioco



4 Plance Giocatore



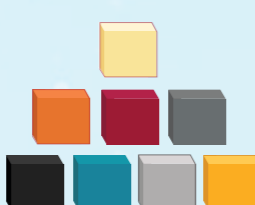
lurta  
Area Torre di Pietra  
Calcolo del punteggio

1 Sacchetto Cava



64 Pietre Colorate

(8 Pietre per colore)



45 Segnalini Cibo

(115 Latte + 15 Carne + 15 Pane)



8 Pietre Cristallo



1 Montagna



1 Indicatore Nebbia



1 Segnalino Stupa



1 Blocco Segnapunti



12 Carte Azione

(nei 4 colori dei giocatori)



8 Carte Bonus

(solo per la variante di gioco)



## PREPARAZIONE

- Collocate il tabellone al centro del tavolo.
- Ogni giocatore prende una **plancia giocatore** e un set di 3 diverse **carte Azione** dello stesso colore. Poi, colloca 1 x Carne, 1 x Latte e 1 x Pane sulla sua **lurta**.
- Collocate le **plance giocatore** attorno al tabellone in base al numero dei giocatori (come mostrato qui a destra). Poi, collocate il **numero di Carri** richiesto sulla strada rappresentata sul tabellone. Posizionate ogni Yak di fronte a un giocatore in modo che sia rivolto verso sinistra (4 Carri per una partita a 4 giocatori e 3 Carri per una partita a 2 o 3 giocatori).

**Nota:** Per la preparazione di una partita a 2 o 3 giocatori, vedere la sezione a destra.

Collocate 3 segnalini Cibo per ogni tipo (per un totale di 9 segnalini) nella sezione posteriore del Carro.

Collocate 3 segnalini Cibo per ogni tipo seguendo le limitazioni (per un totale di 6 segnalini per Carro) nella sezione posteriore degli altri Carri. (Nessun segnalino Pane nel Carro, nessun segnalino Carne nel Carro e nessun segnalino Latte nel Carro.)

- Collocate 2 segnalini Cibo per ogni tipo al centro del tabellone. Questo è il **Mercato**.
- Riempite il **sacchetto Cava** con le **Pietre colorate** e le **Pietre cristallo** (per un totale di 72 Pietre). Mettete da parte i 5 **Banchi di Nebbia**.

**Nota:** In una partita a 2 o 3 giocatori, **rimuovete** completamente 1 colore casuale (non le Pietre cristallo) dal sacchetto Cava (8 Pietre) e in **aggiunta rimuovete** 1 Pietra di ogni colore rimanente, inclusa 1 Pietra cristallo. Rimettete le Pietre rimosse, le carte Azione, plance giocatore e segnalini Cibo inutilizzati nella scatola.

Per ogni Carro sul tabellone, pescate 3 Pietre e collocatele nella sezione anteriore del Carro.

- Aggiungete i 5 **Banchi di Nebbia** al sacchetto Cava e coltatelo a portata di mano dei giocatori.
- Collocate la **Montagna** accanto al tabellone e collocate l'**indicatore Nebbia** sulla casella all'estrema destra del **tracciato Montagna**.
- Assemblate e collocate il **segnalino Stupa** sul tabellone.
- Collocate il **Cucciolo di Yak** davanti alla persona che è pelosa quanto uno Yak. Questo giocatore è il primo giocatore per il primo round. La partita può iniziare!

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Costruire la Torre di Pietra dal punteggio maggiore.

## PANORAMICA DEL GIOCO

Un round è chiamato "giorno" ed è formato da 3 fasi: Alba, Mezzogiorno e Tramonto.

Ogni giorno, i mercanti (rappresentati dai Carri), passeranno dalle lurta di ogni giocatore. Durante la fase di Mezzogiorno, i giocatori effettueranno 1 azione in ordine di turno per procedere nel loro compito di costruire una Torre di Pietra (vedere la sezione a destra).

Alla fine del giorno, quando tutti i giocatori hanno completato la loro azione, ogni Carro viene mosso nella direzione verso la quale è rivolto lo Yak fino a che non raggiunge il prossimo giocatore. La partita viene giocata finché una Torre di Pietra non è abbastanza alta da innescare la fine della partita.

**Carro:** I Carri non appartengono a uno specifico giocatore. Nel corso del regolamento, il Carro davanti a un giocatore verrà chiamato "il suo Carro".

**Pietra:** Questo termine si riferisce sia alle Pietre colorate che alle Pietre cristallo.

## Preparazione di una partita a 4 giocatori



## Preparazione di una partita a 3 giocatori

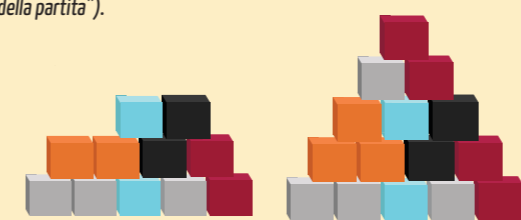


Per una partita a 3 giocatori, rimettete il Carro nella scatola e collocate gli altri Carri sul tabellone, ciascuno davanti a un giocatore diverso, con ogni Yak rivolto verso sinistra.

Per una partita a 2 giocatori, rimettete il Carro nella scatola e collocate gli altri Carri sul tabellone, ciascuno davanti a un giocatore diverso, con ogni Yak rivolto verso sinistra. Collocate un terzo Carro accanto alla via di accesso al Mercato, tra i 2 Carri già presenti sulla strada, sempre con lo Yak rivolto verso sinistra.

## Torre di Pietra:

La base della torre ha sempre 5 Pietre nel livello più basso e ogni nuovo livello deve contenere una Pietra in meno fino a che non ce n'è solo 1 in cima. I giocatori possono comunque aggiungere delle altre Pietre in cima per ottenere più punti (vedere la sezione "Fine della partita").



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni gioco è diviso in 3 fasi:

1. ALBA

2. MEZZOGIORNO

3. TRAMONTO

### 1. ALBA

All'inizio del giorno, tutti i giocatori scelgono segretamente e contemporaneamente 1 delle loro 3 carte Azione (Costruire - Rifornire - Mercato) e la collocano a faccia in giù davanti a sé.

### 2. MEZZOGIORNO

Il giocatore con il Cucciolo di Yak rivela per primo la carta che ha scelto ed effettua l'azione raffigurata sulla carta. La partita continua in senso orario. Le 3 possibili carte Azione sono:

#### Costruire

Il giocatore attivo scambia con il suo Carro segnalini Cibo in una qualsiasi combinazione in cambio di Pietre. Tuttavia, deve effettuare questi scambi rispettando le limitazioni dei Carri (vedere la sezione "Limitazioni dei Carri").

Poi, dopo aver scambiato la quantità corretta di segnalini Cibo (vedere la Tabella Scambi), il giocatore attivo prende il numero corrispondente di Pietre dal suo Carro e le colloca sulla sua Torre di Pietra, una dopo l'altra.

**Importante:** Il limite di segnalini Cibo in un Carro è 9. Tutti i segnalini Cibo in eccesso vengono collocati nel Mercato.

La prima Pietra può essere collocata ovunque sul livello più in basso. Ogni Pietra collocata dopo quella deve essere collocata accanto a una Pietra o impilata su due Pietre del livello precedente. Le Pietre adiacenti dello stesso colore creano un gruppo e fanno ottenere più punti alla fine della partita. Dopo essere stata collocata nella Torre di Pietra, una Pietra non può più essere mossa.

#### Riempire i Carri vuoti (se possibile)

Se alla fine del turno del giocatore attivo non ci sono più Pietre nel suo Carro, il giocatore deve riempire il suo Carro pescando 3 Pietre (tutte insieme) dal sacchetto Cava, collocandole nella sezione anteriore del suo Carro.

#### Pietre Cristallo

Le Pietre cristallo sono delle Pietre che vengono considerate di qualsiasi colore. Il giocatore attivo può scambiarle per dei segnalini Cibo così come avviene con le Pietre normali. Tuttavia, deve spendere 1 segnalino Cibo aggiuntivo per ogni Pietra cristallo nel suo scambio.

I segnalini Cibo aggiuntivi devono comunque soddisfare le limitazioni del Carro.

Alla fine della partita, i giocatori devono assegnare un colore diverso a ogni Pietra cristallo adiacente a un gruppo di Pietre nella propria Torre di Pietra (vedere la sezione "Punteggio Finale").

#### Rifornire

Il giocatore attivo prende tutti i segnalini Cibo di un tipo a sua scelta dal suo Carro e li colloca sulla lurta sulla sua plancia giocatore.

**Importante:** Il limite di segnalini Cibo in una lurta è 8. Tutti i segnalini Cibo in eccesso rimangono nel Carro.

Poi, pesca 1 Pietra dal sacchetto Cava e la aggiunge al suo Carro. Se il Carro contiene già 4 Pietre, questa parte viene ignorata.

**Importante:** Il limite di Pietre in un Carro è 4.

#### Tabella Scambi:

1 = 1
3 = 2
5 = 3
(+1 / □)

#### Limitazioni dei Carri:

I giocatori non possono scambiare Pane per Pietre.

I giocatori non possono scambiare Latte per Pietre.

I giocatori non possono scambiare Carne per Pietre.

I giocatori possono scambiare solo fino a 2 su 3 generi di segnalini Cibo per Pietre.

#### Esempio 1:

Ambra ha 6 segnalini Cibo (3 Latte, 2 Pane e 1 Carne). Il suo Carro non accetta il Pane, quindi non può scambiare il suo Pane per nessuna Pietra in questo Carro. Può scambiare 1 segnalino Cibo che non sia Pane per ottenere 1 Pietra, ma decide di scambiare 3 segnalini Cibo per 2 Pietre.

Poi, colloca tutte le Pietre acquisite sulla sua plancia giocatore per costruire la sua Torre di Pietra.

#### Esempio 2:

Sara vuole 1 Pietra rossa e 2 Pietre cristallo, deve scambiare 7 segnalini Cibo (5 segnalini Cibo per 3 Pietre + 2 segnalini Cibo aggiuntivi per le 2 Pietre cristallo incluse nello scambio). Deve sempre seguire le limitazioni del suo Carro.

#### Mercato

Il giocatore attivo prende fino a 2 segnalini Cibo in una qualsiasi combinazione a sua scelta dal Mercato e li colloca sulla lurta sulla sua plancia giocatore.

Se il Mercato è vuoto o se il giocatore attivo possiede già 8 segnalini Cibo, egli non può prendere dei segnalini Cibo in questo turno.

Poi, pesca 3 Pietre (tutte insieme) dal sacchetto Cava e ne seleziona 1. La Pietra selezionata viene collocata in un qualsiasi Carro e le 2 Pietre rimanenti vengono rimesse nel sacchetto Cava.

Se tutti i Carri sono pieni di Pietre, questa parte viene ignorata.



