



*Autori:
Antoine Bauza
e Bruno Cathala*

*Illustrazioni:
Marie Caedouat*

le 1001 isole

I figli di Sinbad si imbarcano in una nuova sfida: esplorare tutte le 1001 isole e rivendicare i tesori del più grande marinaio mai esistito, il loro stesso padre. Hanno sognato animali esotici, meravigliose gemme e lampade magiche fin da quando erano bambini, ascoltando innumerevoli racconti di viaggio.

Elias, Lilia, Noura, Qasim e Shirin: siete gli eredi del più grande viaggiatore delle 1001 notti ed è arrivato il vostro turno! Evocate l'avventuriero che è in voi, scoprite tesori che finora avete potuto solo sognare e sbalordite i vostri fratelli e sorelle!

Componenti

5 plance personaggio

80 tessere divise
in 4 pile:



20 tessere
Isola
superiore



20 tessere
Isola
centrale



20 tessere
Isola
inferiore



20 tessere
Sogno

Sul retro delle tessere Isola è raffigurato un Genio.

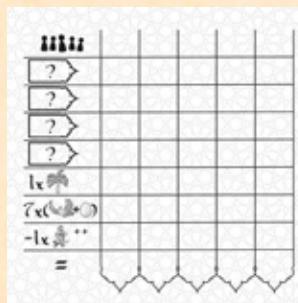
Sul retro delle tessere Sogno è raffigurato un Cielo Stellato. →



La sagoma rende tutti i tre tipi di tessera Isola (superiore, centrale, inferiore) e le tessere Sogno facilmente riconoscibili.

1 blocchetto segnapunti

Questo regolamento



Preparazione

In una partita a 2 o 3 giocatori, prendete 12 tessere di ogni tipo; in una partita a 4 giocatori, prendete 16 tessere di ogni tipo; in una partita a 5 giocatori, prendete tutte le 20 tessere di ogni tipo.

Senza guardarle, rimettete le tessere inutilizzate nella scatola.

Mescolate separatamente ognuna delle 4 pile di tessere.

Posizionate le 4 pile al centro del tavolo, con i lati Genio e Cielo Stellato a faccia in su.

Scegliete un personaggio e prendete la plancia corrispondente.

Scegliete casualmente il primo giocatore, chiamato la Vedetta.

Tutto qui! Ora potete iniziare a giocare.



Obiettivo del Gioco

L'obiettivo del gioco è quello di ottenere il maggior numero di punti alla fine della partita.

Ecco come riuscirci!

Le 4 tessere Sogno che scegliete durante la partita vi daranno dei punti a seconda degli elementi (animali, gemme, Genio) visibili sulla vostra Isola alla fine della partita.

Dovete cercare di avere delle tessere Sogno e Isola che coincidano: per esempio, avere una tessera Sogno Fennec è inutile se non ci sono Fennec sulla vostra Isola.

Le tessere Sogno saranno diverse per ogni Isola, perciò sarà diverso anche il modo in cui ogni giocatore otterrà punti.

I Roc e le loro Uova giganti hanno colpito la vostra immaginazione, quindi accoppiateli per ottenere dei punti. Anche le Palme vi faranno ottenere punti, perciò un'isola lussureggiante sarà il posto perfetto per le vostre avventure.

I Banditi sono il vostro peggiore incubo: se sulla vostra Isola ce ne saranno troppi, perderete dei punti.

Svolgimento del Gioco

Come si gioca

Ogni partita si articola in 16 round.

A ogni round, ogni giocatore aggiunge 1 tessera alla sua plancia per costruire la sua Isola o per ottenere delle tessere Sogno. Dopo 16 round, tutte le plance sono complete. La partita termina con il calcolo del punteggio.

Per una partita a 2 giocatori, vedere pagina 6.

Turno di gioco (per 3, 4 o 5 giocatori)

1. Pescare le tessere

All'inizio del round, la Vedetta sceglie 1 delle 4 pile e prende, da quella pila, 1 tessera per giocatore.

La Vedetta dispone le tessere sul tavolo, con il lato Isola o Sogno a faccia in su.



Esempio per 4 giocatori

2. Scegliere una tessera

La Vedetta sceglie 1 delle tessere a faccia in su e la aggiunge alla sua plancia. Le tessere Isola vengono collocate sul lato destro e le tessere Sogno sul lato sinistro.

La Vedetta sceglie quindi uno degli altri giocatori attorno al tavolo.

Quel giocatore sceglie 1 delle tessere rimaste e la aggiunge alla sua plancia; dopodiché sceglie un giocatore che non ha ancora scelto alcuna tessera.

Ripetete la stessa procedura fino a che ogni giocatore non ha scelto e aggiunto 1 tessera alla sua plancia.



3. Cambiare la Vedetta

L'ultimo giocatore si trova davanti un'unica tessera rimasta sul tavolo, ma diventa la nuova Vedetta per il prossimo round. Il nuovo round inizia con il primo passo (*Pescare le tessere*).



Regole di posizionamento

- Ogni tessera deve essere posizionata sulla riga corrispondente a seconda del suo tipo. Seguite l'illustrazione e la sagoma delle tessere per metterle al posto giusto.
- Durante il primo round, dovete posizionare la vostra prima tessera su uno dei lati della vostra plancia personaggio.
- Durante i round successivi, le tessere devono sempre essere posizionate adiacenti ortogonalmente ai lati della plancia personaggio o a una tessera già posizionata.



- Le 16 tessere devono formare, insieme alla plancia personaggio, un rettangolo.
- Le tessere, una volta posizionate, non possono più essere spostate.

*Nota: ci sono 2 copie di ogni tessera Sogno.
Un giocatore può possederle entrambe sulla sua plancia.*



- 1 Possibile posizione per la prossima tessera Isola superiore
- 2 Possibili posizioni per la prossima tessera Isola centrale
- 3 Possibile posizione per la prossima tessera Isola inferiore
- 4 Possibili posizioni per la prossima tessera Sogno





Attenzione alle Lampade Magiche!

Alcune tessere hanno delle Lampade Magiche disegnate su di esse, ma fate attenzione: avete solo tre desideri!

La vostra Isola può avere 1 o 2 Lampade Magiche senza alcun problema. Ma se aggiungete una terza Lampada Magica dovete **immediatamente** girare, con il lato Genio a faccia in su, le 2 tessere con la Lampada Magica già presenti sulla vostra plancia. La terza Lampada, che avete appena aggiunto, diventa l'unica visibile sulla vostra Isola.

Gli elementi nascosti sotto le tessere girate non vi faranno ottenere alcun punto alla fine della partita.

Potete continuare ad aggiungere tessere con la Lampada Magica, ma ogni volta che aggiungete una terza Lampada, dovete girare le 2 tessere con la Lampada Magica già presenti.



Fine della partita e calcolo del punteggio

La partita termina quando le Isole di tutti i giocatori sono complete. Un'Isola è completa quando sono state posizionate su di essa 4 tessere Sogno e 12 tessere Isola (3 righe da 4 tessere).

Calcolate il vostro punteggio in questo modo:



+ punti dati da ognuna delle vostre tessere Sogno (vedere pagina 8 per ulteriori dettagli sulle tessere Sogno);



+1 punto per ogni Palma sulla vostra Isola;



+7 punti per ogni combinazione Roc/Uovo sulla vostra Isola.

- punti persi a causa dei Banditi.



Il giocatore con il maggior numero di Banditi perde 1 punto per ogni Bandito sulla sua Isola. Tutti i giocatori in parità per il maggior numero di Banditi perdono quei punti.

Superate la sfida che avete lanciato ai vostri fratelli e sorelle e stupiteli con le vostre bellissime scoperte. Vince la partita chi totalizza il maggior numero di punti.

Se 2 o più giocatori sono in parità, vince il giocatore che ha meno Banditi sulla sua Isola. Se la parità persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria.

Esempio di calcolo del punteggio



1 **La tessera Colonna di Gemme** fa ottenere 8 punti = 6 punti (2 diverse tipologie di Gemma: 1 Smeraldo e 1 Rubino, nella prima colonna) + 2 punti (1 tipologia di Gemma: 2 Diamanti identici nella seconda colonna) + 0 punti (nessuna Gemma nella terza e quarta colonna).

2 **La tessera Lampada Magica** fa ottenere 4 punti = 4 x 1 Lampada Magica.

3 **La tessera Elefante** fa ottenere 5 punti = 5 x 1 Elefante.

4 **La tessera Serpente** fa ottenere 10 punti perché avete 1 solo Serpente sulla vostra Isola.

⬡ **Le Palme** fanno ottenere 8 punti = 1 x 8 Palme.

○ **Le combinazioni Roc/Uovo** fanno ottenere 7 punti = 7 x 1 combinazione Roc/Uovo.

□ **I Banditi** (solo se siete il giocatore o uno dei giocatori con il maggior numero di Banditi) fanno perdere 7 punti = 1 x 7 Banditi.

Totale: 35 punti

Partita a 2 giocatori

Scegliete casualmente la Vedetta per il primo round.

1. La Vedetta sceglie 1 delle 4 pile e prende 3 tessere da quella pila senza mostrarle all'altro giocatore.
2. La Vedetta guarda le 3 tessere (sempre senza mostrarle all'altro giocatore), ne sceglie 2 e le rivela, con il lato Isola/Sogno a faccia in su. La terza tessera non viene rivelata e viene messa sul tavolo con il lato Isola/Sogno a faccia in giù.
3. Il secondo giocatore sceglie 1 delle 3 tessere e la aggiunge alla sua plancia.

Nota: potete scegliere la tessera a faccia in giù, ma non potete girarla prima.



4. La Vedetta sceglie 1 delle 2 tessere rimaste e la aggiunge alla sua plancia.

L'ultima tessera viene scartata, con il lato Isola/Sogno a faccia in su.

Inizia un nuovo round, nel quale l'altro giocatore farà da Vedetta.

Vuoi rimanere
aggiornato
sul regolamento?



Riconoscimenti

Autori

Antoine Bauza e Bruno Cathala

Illustrazioni

Marie Cardouat

Editore

Ludonaute

www.ludonaute.com

contact@ludonaute.fr

Copyright 2022 Ludonaute

All rights reserved

**Edizione italiana a cura
di GateOnGames**

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Traduzione

Denise Venanzetti

Impaginazione

Margherita Cagnola

Revisione

Francesca Gherardi,

Giacomo Maltagliati,

Sara Gianotto, Sollenda Cacini

Supervisione

Mario Cortese

**Distribuzione a cura
di DungeonDice.it**

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it
sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

GOO
GATEONGAMES

DUNGEONDICE.IT

Tessere Sogno



Per ogni elemento mostrato sulla vostra Isola, le tessere Sogno fanno ottenere:



2 punti per ogni Roc



2 punti per ogni Scimmia



3 punti per ogni Fennec



4 punti per ogni Cammello



5 punti per ogni Elefante



Per ogni colonna, 2, 6 o 12 punti rispettivamente per 1, 2 o 3 tipologie di Gemma diverse su quella colonna.



Per ogni riga, 2, 5 o 10 punti rispettivamente per 1, 2 o 3 tipologie di Gemma diverse su quella riga.



4 punti se avete 1 sola Lampada Magica.
12 punti se avete esattamente 2 Lampade Magiche.



10 punti se avete 1 solo Serpente.
5 punti se avete esattamente 2 Serpenti.
0 punti se avete 3 o più Serpenti.



4 punti per ogni tessera Isola girata con il lato Genio a faccia in su.

