

# Biomos



1-4

20

8+

Subverti



# Nota dell'editore

La *biodiversità* della Terra sta collassando. Nel corso degli ultimi 50 anni, la popolazione animale selvatica è diminuita del 70%. La crisi climatica, la deforestazione intensiva, la perdita degli habitat, l'inquinamento luminoso, l'Era della Plastica... Abbiamo appiccato un incendio, e le sue fiamme si propagano di giorno in giorno in ogni angolo del nostro mondo.

La vita sul nostro pianeta si basa sul delicato equilibrio tra i suoi *biomi*. In ciascuno di questi ecosistemi, flora e fauna, uniche nel loro genere, prosperano. La diversità dei ricchi paesaggi della Terra è una rarità nel nostro arido *cosmo*. Abbiamo forse dimenticato, noi semplici granelli di polvere di stelle, che siamo parte integrante del mondo naturale? Un mondo che stiamo distruggendo?

*Biomos* è più di un semplice gioco; è un invito a pensare attivamente al nostro ruolo nella natura. Combattiamo gli incendi che la devastano. Proteggiamo la nostra casa. Coltiviamo la natura, non annientiamola!

**YOANN BROGOL**  
Fondatore di Subverti



Vuoi rimanere  
aggiornato  
sul regolamento?



# Obiettivo del gioco

Avere il pianeta con il maggior numero di punti alla fine della partita!

*In Biomos impersonificherete giovani pianeti che si evolvono nella pace di una galassia lontana. Avete raggiunto il vostro primo miliardo di anni, ed è arrivato il tempo di intraprendere la sfida più importante dell'universo: **la creazione della vita!***

# Componenti

## 60 SEGNALINI TERRENO



12 *Mari*



12 *Deserti*



12 *Foreste*



12 *Montagne*



12 *Ghiacciai*

## 40 CARTE



30 *Biomi Base*



9 *Biomi Giganti*



1 *Buco Nero*

## 4 PLANCE PIANETA



*Modalità Scoperta*



*Modalità Avanzata*

IL SACCHETTO COSMICO



QUESTO  
REGOLAMENTO

## Esempio per una partita a 3 giocatori

**Attenzione:** Il Sacchetto Cosmico è imperscrutabile. Non potete guardare al suo interno, a meno che non stiate innescando un Evento Planetario (vedi “Eventi Planetari” a pagina 15).



# Preparazione

## RICREARE IL CAOS PRIMORDIALE

- Mettete i 60 segnalini Terreno nel **Sacchetto Cosmico 1**.
- Pescate **5 segnalini Terreno 2** casuali dal Sacchetto Cosmico e posizionatevi al centro del tavolo.

## DISPORRE I BIOMI

- Mescolate assieme le 30 carte **Bioma Base 3**.  
Rivelate le prime 4 carte del mazzo Bioma Base e posizionatele a faccia in su al centro del tavolo. Posizionate il resto del mazzo a faccia in giù a portata di mano.
- Mescolate assieme le 9 carte **Bioma Gigante 4**.  
Rivelate le prime 4 carte del mazzo Bioma Gigante e posizionatele a faccia in su al centro del tavolo. Rimettete le 5 carte rimanenti nella scatola, non serviranno per questa partita.

## PREPARARE I PIANETI

- Prendete 1 **plancia Pianeta 5** a testa e posizionatele di fronte a voi con il lato modalità Scoperta visibile (il lato giallo con il deserto).
- Il giocatore che più di tutti ha la testa tra le nuvole diventa il primo giocatore e inizierà la partita.
- In una partita a **3 giocatori**, l'**ultimo giocatore** prende **1 segnalino Terreno 6** casuale dal Sacchetto Cosmico e lo posiziona nello spazio Terreno della sua plancia Pianeta (lo spazio che circonda il pianeta).  
In una partita a **4 giocatori**, **gli ultimi 2 giocatori** prendono **1 segnalino Terreno** a testa e lo posizionano nello spazio Terreno della loro plancia Pianeta.

**Attenzione:** questa azione avviene solo durante la Preparazione, e non nel corso della partita!

# Anatomia della Plancia Pianeta



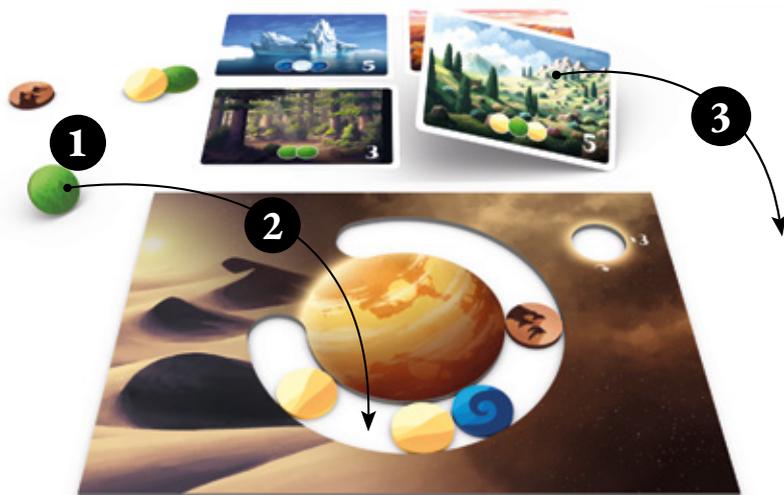
**Spazio Luna:** posizionando 1 segnalino Terreno in questo spazio, innescherete la formazione della vostra Luna (vedi “Formare la Luna” a pagina 11).

**Spazio Terreno:** in questo spazio posizionerete i vostri segnalini Terreno per completare le carte Bioma.

## Svolgimento della Partita

Durante la partita i giocatori effettuano i propri turni in senso orario. Nel vostro turno, effettuate le seguenti azioni nell'ordine indicato:

- 1 Selezionare **1 segnalino Terreno** — azione obbligatoria.
- 2 Posizionare il **segnalino Terreno** — azione obbligatoria.
- 3 Completare **1 carta Bioma** — azione facoltativa.



*La vostra plancia Pianeta deve rimanere visibile a tutti nel corso della partita.*

# 1 Selezionare 1 segnalino Terreno

Selezionate 1 segnalino Terreno tra quelli visibili al centro del tavolo. Non pescate nuovi segnalini Terreno dal sacchetto fin quando tutti e 5 i segnalini Terreno al centro del tavolo non sono stati posizionati dai giocatori sulle proprie plance. Se state per selezionare 1 segnalino Terreno, ma non ve ne sono al centro del tavolo, pescate **5 nuovi segnalini Terreno** casuali dal Sacchetto Cosmico e posizionateli al centro del tavolo.



# 2 Posizionare il segnalino Terreno

Posizionate il **segnalino Terreno** selezionato in 1 qualsiasi spazio libero sulla vostra **plancia Pianeta**.



## LA LEGGE DI GRAVITÀ

Potete fare spazio al vostro nuovo segnalino Terreno facendo scivolare **a vostro piacimento i segnalini Terreno già presenti** nello spazio Terreno della vostra plancia Pianeta. Ma attenzione: **non potete raccogliarli dalla plancia** e riposizionarli a piacimento!



***Eccezione:** quando formerete la vostra Luna, avrete la possibilità di raccogliere e riposizionare 1 segnalino Terreno (vedi "Formare la Luna" a pag. 11).*

### 3 Completare 1 carta Bioma

Alla fine del vostro turno, potete completare 1 carta Bioma dal centro del tavolo solo se, sulla vostra plancia Pianeta, avete l'esatto schema di segnalini Terreno mostrato su quella carta Bioma.



- Potete completare **solo 1 carta Bioma Base o Gigante per turno a vostra scelta.**
- Tenete le carte Bioma completate accanto alla vostra plancia Pianeta fino alla fine della partita.
- In accordo con gli altri giocatori, potete decidere di tenere le carte Bioma completate nascoste agli altri giocatori a faccia in giù, per non mostrare i punti ottenuti fino alla fine della partita (vedi “Fine della Partita”, a pag. 12).
- Il simbolo **jolly** (⊛) presente in diverse carte Bioma, rappresenta la richiesta di 1 qualsiasi segnalino Terreno.

### SOSTITUIRE IL BIOMA

Se completate 1 carta **Bioma Base**, pescatene 1 nuova e posizionalatela rivelata a faccia in su al centro del tavolo. Nel caso in cui il mazzo Bioma Base si esaurisca, continuate la partita senza pescare nuove carte Bioma Base. Se completate 1 carta **Bioma Gigante**, non pescatene di nuove.



# Formare la Luna

Durante il vostro turno, se posizionate il vostro segnalino terreno nello **spazio Luna della vostra plancia Pianeta A**, innescate la formazione della vostra Luna. Questa azione, **unica** nella partita, ha 2 effetti: 1 effetto immediato e 1 effetto di fine partita.

## EFFETTO IMMEDIATO ↪

Raccogliete **1 qualsiasi segnalino Terreno** dalla vostra **plancia Pianeta** e riposizionalo su 1 qualsiasi spazio Terreno libero della vostra plancia Pianeta. Questo effetto è facoltativo e immediato; non potete utilizzarlo successivamente.



## EFFETTO FINE DELLA PARTITA x 3

Per ogni **segnalino Terreno** della vostra plancia Pianeta che corrisponde a quello della vostra **Luna**, ottenete **3 punti bonus**. Il segnalino Terreno utilizzato per formare la Luna non fa ottenere punti bonus.

# Fine della Partita

La partita termina alla fine del turno in cui l'ultimo giocatore riempie la sua plancia Pianeta coi segnalini Terreno, inclusa la sua Luna.

Adesso, calcolate il vostro punteggio sommando i punti ottenuti delle vostre **carte Bioma** (se avete deciso di tenerle a faccia in giù durante la partita, rivelatetele ora a faccia in su), e i **punti bonus ottenuti dalla vostra Luna** (3 punti per ogni segnalino Terreno nella vostra plancia Pianeta che corrisponde a quello della vostra Luna).



$$33 + (9) = 42$$

Il giocatore con il **maggior numero di punti** è il vincitore!

In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di tipi diversi di segnalini Terreno sulla propria plancia Pianeta è il vincitore.

Se il pareggio persiste, la vittoria viene condivisa.

*Non dimenticate di ammirare il vostro meraviglioso pianeta!*



## COLONNA SONORA

*Immergetevi nella partita ascoltando  
il suono della vita che sboccia.*

## ATLANTE DEI BIOMI

*Foresta boreale, savana, arbusteti, ecc. Trovate i nomi  
e le descrizioni di tutti i biomi.*

[subverti.com/en/biomos/atlas/](https://subverti.com/en/biomos/atlas/)



# Modalità Avanzata

*Riservato ai giocatori più esperti!*

Per giocare in modalità Avanzata, utilizzate le regole fin qui descritte applicando le seguenti modifiche:

## PREPARAZIONE

- Posizionate le **plance Pianeta** al centro del tavolo, visibili a tutti i giocatori.
- Dopo aver determinato il primo giocatore come di consueto, scegliete la vostra plancia Pianeta **in ordine inverso di turno**, posizionandola di fronte a voi con il lato **modalità Avanzata visibile** (il lato opposto rispetto



a quello giallo con il deserto).

- Nessuno prende un segnalino Terreno prima di cominciare la partita.

## REGOLE AGGIUNTIVE

- Su questo lato della plancia Pianeta avete **2 spazi Terreno aggiuntivi** **A** formando quindi un cerchio completo attorno al vostro

planetaria. Anche questi spazi Terreno aggiuntivi devono essere riempiti per poter completare la vostra plancia Pianeta. Non potete spostare alcun segnalino Terreno da o negli spazi Terreno aggiuntivi, ma valgono come 1 qualsiasi altro segnalino Terreno ai fini delle regole del gioco (*ad esempio per completare 1 carta Bioma, innescare Eventi Planetari, potersi spostare con la formazione della Luna, ottenere punti per la Luna, ecc.*)

- Dopo aver posizionato 1 segnalino Terreno e prima di completare 1 carta Bioma, potete innescare **1 Evento Planetario** (vedi “Eventi Planetari” nella pagina seguente).

## FINE DELLA PARTITA

In aggiunta ai punti ottenuti dalle vostre carte Bioma e dalla vostra Luna, sommate:

- Il **bonus Foresta**  x **↑**: 1 punto bonus per ogni segnalino Foresta nella vostra plancia Pianeta (esclusa la vostra Luna).
- Il **bonus Pianeta**  x **↑**: 1 punto bonus per ogni segnalino Terreno del vostro tipo planetario (esclusa la vostra Luna).

**Nota:** il pianeta Foresta (di colore verde), varrà 2 punti bonus per ogni Foresta nella vostra plancia Pianeta: 1 punto per il bonus Foresta, + 1 punto per il bonus Pianeta.

# Eventi Planetari

A ogni turno, immediatamente dopo aver posizionato il vostro segnalino Terreno, potete innescare 1 dei seguenti Eventi Planetari sulla vostra plancia Pianeta:



## *Irrigare 1 Deserto*

Se avete 1 Deserto adiacente a 1 Oceano, potete sostituire quel Deserto con 1 Foresta.



## *Congelare 1 Mare*

Se avete 1 Mare adiacente a 1 Montagna, potete sostituire quel Mare con 1 Ghiacciaio.



## *Espandere 1 Deserto*

Se avete **1 qualsiasi** segnalino Terreno adiacente a 1 Deserto, potete sostituire quel segnalino Terreno con 1 altro Deserto.



## *Rompere 1 Ghiacciaio*

Se avete 1 Ghiacciaio, potete pescare 1 nuovo segnalino Terreno **casuale** dal Sacchetto Cosmico, posizionarlo al posto del Ghiacciaio, e rimettere il Ghiacciaio nel Sacchetto Cosmico.

**Attenzione:** prendete il segnalino Terreno dal Sacchetto Cosmico prima di rimettere a posto il segnalino Terreno sostituito! Se il segnalino Terreno che volete non è disponibile nel Sacchetto Cosmico, l'effetto non si innesca (ma potete innescaerne un altro differente, se ne avete la possibilità).

**FORMARE LA VOSTRA LUNA**  (vedi "Formare la Luna" a pag.11)

L'effetto immediato innescato dalla formazione della vostra Luna è da considerarsi **come fosse un Evento Planetario**. Di conseguenza, **non potete innescare un altro Evento nello stesso turno** in cui formate la vostra Luna!



## LA SINGOLARITÀ DEL BUCO NERO

*Il Buco Nero è una potente entità cosmica e non può essere limitato dalle stesse regole che si applicano a un semplice pianeta.*

Per **consumare** 1 carta Bioma, il Buco Nero deve scartare dalla propria carta solo i segnalini Terreno mostrati sulla carta Bioma, **senza tenere conto di alcun simbolo jolly**. Inoltre, non ha bisogno di seguire l'ordine dei segnalini Terreno.

*(Esempio: se una carta Bioma mostra 2 simboli Foresta, 2 simboli Jolly, e 2 simboli Foresta, il Buco nero dovrà scartare 4 segnalini Foresta per consumare quella carta Bioma.)*

Quando il Buco Nero scarta segnalini Terreno per consumare 1 carta Bioma, non potrà più usarli per il resto della partita. **Posiziona i segnalini Terreno scartati sulla carta Bioma che è stata consumata.**

Il Buco Nero può consumare solo **1 carta Bioma per turno**. Nel caso possa consumare più di 1 carta Bioma nello stesso turno, consuma quella con il maggior numero di punti. Nel caso di ulteriore indecisione, scegli tu quale carta Bioma il Buco nero consuma tra queste.

## FINE DELLA PARTITA

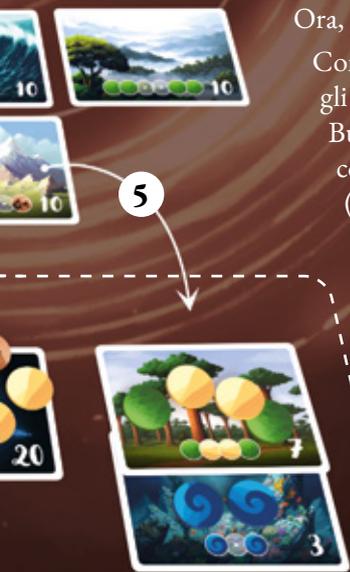
Quando hai riempito la plancia Pianeta, completa il turno di gioco e termina la partita.

Ora, passa al conteggio dei punti.

Conta i tuoi punti come di consueto, senza dimenticare gli eventuali punti bonus! Poi, calcola i punti ottenuti dal Buco Nero sommando i punti delle carte Bioma che ha consumato col numero mostrato sulla carta Buco Nero (20 punti in modalità Scoperta; 40 punti in modalità Avanzata).

Per vincere, devi **ottenere più punti del Buco Nero**.

*Buona fortuna!*



# Nota dell'autore

*Cari pianeti,*

*Con grande orgoglio vi auguro tutto il meglio nel vostro viaggio cosmico attraverso la galassia. Possano i vostri biomi essere equilibrati e la vostra fauna prosperare.*

*Vorrei ringraziare Yoann, che ha lavorato instancabilmente per dare vita a questo gioco, Baptiste, che lo ha reso magnifico alla vista, e tutti i giocatori che hanno contribuito a migliorarlo con i loro feedback e suggerimenti.*

**GRICHA GERMAN**

Autore di Biomos, Lione (Francia, Terra)



# Nota dell'illustratore

*Biomosiani,*

*Siete dei pianeti pieni di possibilità! Vorrei ringraziare Yoann con tutto il cuore per avermi dato l'opportunità di illustrare Biomos e spero che quest'opera renda giustizia al lavoro di Gricha.*

*Buon gioco! Possano i vostri pianeti essere pieni di vita!*

**BAPTISTE PEREZ**

Illustratore di Biomos, Tolosa (Francia, Terra)



## RICONOSCIMENTI

Autore · GRICHA GERMAN  
Illustratore · BAPTISTE PEREZ  
Sviluppatore · YOANN BROGOL  
Compositore della musica · ZIRIO  
Sviluppatore BGA · MATHIEU CHATRAIN  
Editore originale · SUBVERTI

## RINGRAZIAMENTI

Grazie a Lucie, Adèle, Marion, Théo, Maxime, Aurore, Jérémy, Mélodye e ai numerosi altri su Ulule e altrove, per aver reso possibile questa avventura. Grazie a tutti gli insostituibili gruppi locali di game design di Lione, Tolosa e Marsiglia.

Grazie ai tipografi per le loro creazioni.

**Baltasar** · BARTEK NOWAK  
EB Garamond · GEORG DUFFNER

Soprattutto, il ringraziamento più grande va a voi, cari giocatori! La libertà di dedicarci al nostro lavoro e alla nostra passione non sarebbe possibile senza il vostro vitale e inestimabile supporto!



EDIZIONE ITALIANA A CURA DI GATEONGAMES

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) - [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

Impaginazione · MARGHERITA CAGNOLA, MARTINA MARZULLI

Traduzione · DENISE VENANZETTI

Revisione · MANUELE GIULIANO

Supervisione · MARIO CORTESE

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

GateOnGames e Dungeondice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.





## ATLANTE DEI BIOMI

*Foresta boreale, savana, arbusteti, ecc.*

*Trovate i nomi e le descrizioni di tutti i biomi.*

[subverti.com/en/biomas/atlas/](https://subverti.com/en/biomas/atlas/)



## COLONNA SONORA

*Immergetevi nella partita ascoltando*

*il suono della vita che sboccia.*

[subverti.com/en/biomas/music/](https://subverti.com/en/biomas/music/)

