



DANILO VALENTE E RODRIGO REGO

CÉSAR VERGARA

LANDMARKS



Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?



Il tuo gruppo si è perso nelle profondità della giungla di un'isola e tu sei nell'accampamento... con l'unica mappa e una vecchia ricetrasmittente!

Manda al tuo gruppo indizi composti da una sola parola: con il tuo aiuto dovranno trovare il percorso che li condurrà ai tesori. Prova a tenerli lontani dai **pericoli** in agguato a ogni passo. In questa giungla, **ogni parola può fare la differenza**. Per **vincere**, trovate il **tesoro** e scappate dall'isola!

Ma dovrete evitare di **morire**, di farvi **maledire**, di **perdervi** o di finire l'**acqua** (e quindi **morire**)!
Ce la potete fare!

COMPONENTI

- 1 tappetino Isola
- 1 plancia Progressi
- 32 tessere Punto di riferimento
- 150 carte Mappa
- 1 pennarello
- 1 supporto per carte
- 1 regolamento



5

LIMITE DELL'ACQUA

Rivolte libricoli o panderelli

Ritrovare una tessera della propria Progressione

Ritrovare perpendicolarmente il Labirinto dell'Acqua

TRAPPOLA
Perdite una tessera, riducete di 1 il vostro SPINTO DELL'ACQUA

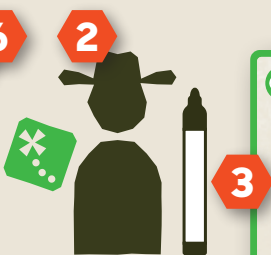
ACQUA
Ottiene la tessera fino al vostro SPINTO DELL'ACQUA

TESORO
Trovate e scoprite senza morire

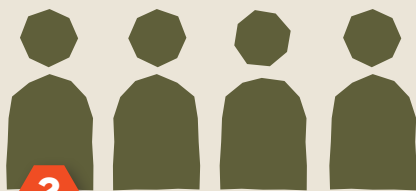
MALEDIZIONE
Se lasciate la tessera mentre è sotto maledizione, muore per voi.

AMHISTO
Cura una MALEDIZIONE

USCITA
Lasciate il labirinto e scoprirete il tesoro



Il Navigatore



Il Gruppo

PREPARAZIONE

- 1** I giocatori posizionano il **tappetino Isola** al centro del tavolo, con il lato scelto rivolto verso l'alto. La differenza è solo estetica.
- 2** I giocatori scelgono un giocatore che sarà **"Il Navigatore"** e che darà gli indizi per guidare il Gruppo. Tutti gli altri giocatori saranno **"Il Gruppo"**.
- 3** Il Navigatore prende il pennarello e **una carta Mappa** casuale, tenendola nascosta al Gruppo. Usate le carte verdi per giocare alla modalità cooperativa standard e quelle gialle per la modalità cooperativa difficile. Le carte rosse servono invece per la modalità competitiva squadra vs squadra (vedere pag. 8).
- 4** Il Navigatore, orientando la carta Mappa in modo che il nord corrisponda al tappetino Isola, **copia le 3 parole presenti sulla carta Mappa** ciascuna su una diversa tessera che posiziona **sul tappetino Isola, negli esagoni indicati dalla carta Mappa**: l'iniziale di ogni parola corrisponde all'esagono in cui mettere la tessera (per esempio se la parola è "chitarra", l'iniziale su cui posizionare l'esagono sarà la "C"). Le parole devono essere rivolte verso l'alto.
- 5** I giocatori posizionano la **plancia Progressi** vicino al Gruppo, con il lato cooperativo rivolto verso l'alto.
- 6** Infine posizionano **7 tessere sulla plancia Progressi** e mettono da parte il resto delle tessere che andranno a far parte della riserva generale.

LA CARTA MAPPA

La **carta Mappa** è lo strumento che il Navigatore usa per guidare il Gruppo attraverso l'Isola fino all'Uscita. Rappresenta tutto quello che è presente sull'isola in quella specifica partita. e in quale esagono del tappetino Isola si trovano gli oggetti e i pericoli. Al di sotto della mappa sono scritte 3 parole, la cui iniziale corrisponde alle 3 lettere dell'alfabeto rappresentate nei 3 esagoni sulla carta Mappa: si tratta dei **3 Punti di riferimento iniziali** che il Navigatore userà per guidare il Gruppo verso la fortuna e la gloria!



COME SI GIOCA

Ogni round è composto dalle seguenti fasi:

- 1. Dare un indizio** – Il Navigatore scrive una parola indizio su una delle tessere prese dalla plancia Progressi e la dà al Gruppo.
- 2. Posizionare l'indizio** – Il Gruppo decide insieme quale pensa che sia lo spazio verso il quale il Navigatore li sta guidando e posiziona la tessera in quello spazio, esplorandolo.
- 3. Esplorare l'isola** – Il Navigatore rivela al Gruppo cosa c'è nello spazio esplorato (una Maledizione, un Amuleto, una Trappola, dell'Acqua, un Tesoro, l'Uscita oppure niente) in base alla carta Mappa. I giocatori segnano e applicano l'effetto riportato sulla plancia Progressi.
- 4. Continuare il viaggio** – I giocatori verificano se hanno vinto o perso. Se non è così, passano al prossimo round per esplorare ulteriormente l'isola (e si spera abbandonarla).

1 DARE UN INDIZIO

Il **Navigatore** deve guidare il **Gruppo** verso uno **spazio inesplorato dell'isola**, cioè uno spazio del tappetino su cui non è ancora presente una tessera Punto di Riferimento, pensando a una parola **indizio da dare al Gruppo**. Quindi la scrive su una delle tessere **presa dalla plancia Progressi** e la dà al gruppo.

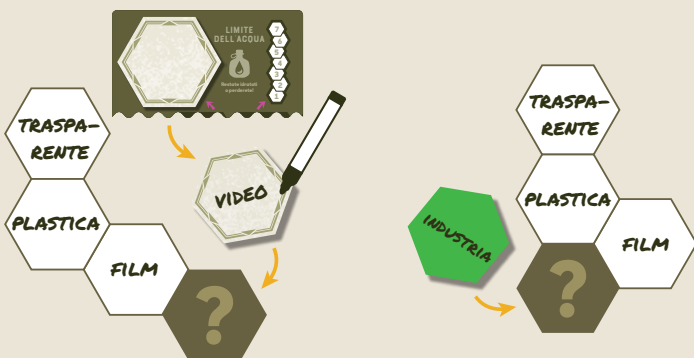
IMPORTANTE: Il Navigatore deve usare solo le tessere prese dalla plancia Progressi per dare indizi.

Questo **indizio** dovrebbe riferirsi o collegarsi tematicamente a uno o più **Punti di riferimento** (le parole già scritte sulle tessere posizionate sulla Mappa) e dirigere il Gruppo verso lo spazio che il **Navigatore** vorrebbe che esplorassero.

- Sono ammesse solamente parole singole (per esempio, "babysitter" è un indizio valido, "punto interrogativo" no). Vanno bene gli acronimi che vengono letti come parole uniche (per esempio NASA", "CERN", ecc.) ma non sono ammessi quelli che devono essere pronunciati una lettera alla volta (per esempio "DNA", "GPS", ecc.).
- Bisogna scrivere solo l'indizio senza aggiungere alcun contesto a voce (per esempio, non si può dire: "Se avete visto il film Matrix lo capirete di sicuro").
- Non è ammesso usare nessuna parte di una parola già scritta sulla plancia (se ci fosse già scritto "Viandante" non si può scrivere "Viale", "Via", ecc.).
- Gli indizi devono riferirsi ai **significati** delle parole. Non sono ammessi indizi basati su rime, numero di lettere, posizioni di parole già presenti sulla Mappa, immagini sul tappetino o direzioni da far seguire al Gruppo.

L'indizio "VIDEO" è collegato solo a "FILM", non a "TRASPARENTE" o a "PLASTICA". Sarebbe quindi un buon indizio per guidare il Gruppo verso uno spazio adiacente solo alla tessera "FILM".

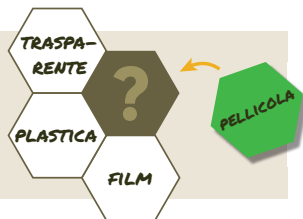
L'indizio "INDUSTRIA", invece, fa riferimento sia a "FILM" che a "PLASTICA". Sarebbe quindi un buon indizio per guidare il Gruppo nello spazio adiacente a entrambe le tessere.



2 POSIZIONARE L'INDIZIO

Il **Gruppo** discute per stabilire a quale spazio fa riferimento la parola indizio: è importante che, nel parlarne, non suggerisca al Navigatore quali indizi desidera ricevere per fare la prossima mossa! Si può scegliere di esplorare qualsiasi spazio adiacente a un qualsiasi Punto di riferimento esistente. Quando il **Gruppo** è d'accordo, posiziona la tessera in quello spazio. Questa nuova parola diventa un **Punto di riferimento**, che aiuterà il Gruppo a farsi strada nell'isola nei prossimi round.

L'indizio "PELLICOLA" è stato posizionato nello spazio adiacente a "FILM", "TRASPARENTE" e "PLASTICA" perché il Gruppo ha ritenuto che fosse collegato a tutti e 3 i Punti di riferimento.



Importante: Il Navigatore non può rivelare al Gruppo se lo spazio esplorato fosse quello verso cui voleva dirigerlo!

3 ESPLORARE L'ISOLA

Il **Navigatore** consulta la carta Mappa per vedere cosa c'è nello spazio che è stato esplorato dal **Gruppo**. Se è un oggetto (Tesoro, Amuleto, Acqua), un pericolo (Maledizione o Trappola), uno spazio vuoto o l'Uscita lo annuncia ("È una trappola!", "C'è un tesoro!", "Ahi, ah, ah, e qui cosa c'è?", oppure "Non c'è niente, continuiamo") e ne applica gli effetti:



TESORO: Segnate un Tesoro sulla plancia Progressi. Ce ne sono 3 in una partita standard e 4 in una difficile. Il Gruppo deve trovarne almeno uno prima di abbandonare l'isola.



MALEDIZIONE: Segnate una Maledizione. Quando il Gruppo scopre la prima Maledizione, deve scovare un Amuleto prima di poter lasciare l'isola. Se non ci riesce, o se scopre una seconda Maledizione, la partita è persa.



AMULETO: Segnate un Amuleto. L'Amuleto cura una Maledizione, permettendo al Gruppo di ignorarne l'effetto. Non importa se viene trovato prima o dopo una Maledizione: ignorate la prima Maledizione che viene scoperta.



TRAPPOLA: Segnate una Trappola e rimuovete una tessera dalla plancia Progressi. La trappola riduce permanentemente il Limite dell'Acqua sulla plancia Progressi: cancellate con una X il primo spazio in alto del Limite dell'Acqua che non è stato ancora cancellato (vedere pag.7).



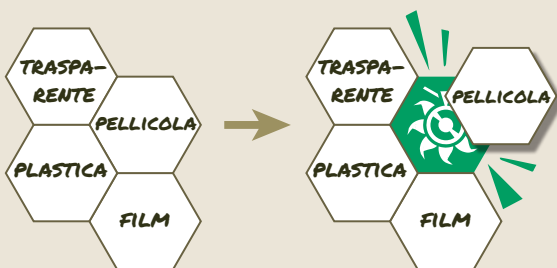
ACQUA: Posizionate sulla plancia Progressi il numero di tessere necessario a raggiungere il Limite dell'Acqua, prendendole dalla riserva generale.




USCITA: La partita è finita. Se il Gruppo ha più Maledizioni che Amuleti, oppure non ha trovato nessun Tesoro, AVETE PERSO. Altrimenti la partita è vinta!

3 ESPLORE L'ISOLA

Posizionando l'indizio "PELLICOLA" avete rivelato un Amuleto : se il Gruppo scopre una Maledizione più avanti, l'Amuleto vi salverà.




Il prossimo indizio è ALIMENTI e il Gruppo lo posiziona in uno spazio adiacente solo a PELLICOLA.

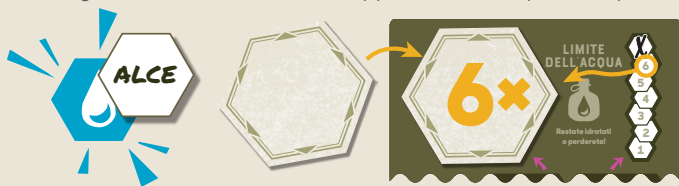
Questo spazio rivela una Trappola : rimuovete una tessera dalla plancia Progressi e cancellate con una X lo spazio del Limite dell'Acqua più in alto (riducendo permanentemente la quantità di tessere con cui è possibile rifornire la plancia Progressi quando viene trovata dell'Acqua).



Suggerimento: Seguire il percorso più breve verso il Tesoro può essere rischioso! Se ritenete che il gruppo possa esplorare l'esagono con un pericolo anziché lo spazio che avete in mente, provate a dare prima un indizio su un esagono adiacente.

3 ESPORARE L'ISOLA

Se l'esplorazione rivela uno spazio Acqua , aggiungete tessere sulla plancia Progressi, prendendole da quelle nella riserva generale, fino al completo riempimento del **Limite dell'Acqua**. Il numero di spazi disponibili si trova nell'angolo in alto a destra della plancia Progressi: il Limite iniziale è 7, e viene ridotto di uno per ogni Trappola trovata. Non si può avere sulla plancia un numero di tessere superiore al Limite dell'Acqua. Se le tessere sulla plancia Progressi vengono esaurite prima che il Navigatore abbia condotto il Gruppo all'Uscita, la partita è persa.




SULL'ISOLA, L'ACQUA È VITA!

Se esaurite le tessere disponibili sulla plancia Progressi prima di trovare l'uscita, perdetevi immediatamente!

IMPORTANTE!

Il Navigatore può solo rivelare ciò che il Gruppo ha scoperto nel nuovo spazio, ma non può dire se era o meno lo spazio che intendeva esplorare.

4 CONTINUARE IL VIAGGIO

Se il Gruppo non ha trovato l'uscita  e non ha altre tessere sulla plancia Progressi, **la partita è PERSA**. La prossima volta serve più Acqua! Altrimenti, continuate il viaggio giocando il prossimo round!

Se il Gruppo ha trovato l'uscita :

Se ha una Maledizione  e non ha l'Amuleto , **la partita è PERSA**. La prossima volta andrà meglio!

Altrimenti, ecco com'è andata:

 TROVATI	RISULTATO
0	Partita PERSA!
1	Diciamo che la partita è vinta...
2	Un buon risultato
3	Un'impresa ammirevole
4*	Una vittoria leggendaria!

* SOLO IN MODALITÀ DIFFICILE







SQUADRA VS SQUADRA







REGOLE
COMPETITIVE

Dividetevi in 2 squadre da 2 o più giocatori. Scegliete una carta Mappa competitiva rossa, usate il lato COMPETITIVO della plancia Progressi e seguite le normali regole, con le seguenti eccezioni. La prima squadra a trovare 4 Tesori (senza essere maledetta) VINCE!



PANORAMICA

- Le 2 squadre competono per trovare 4 Tesori prima dell'altra squadra. Entrambe le squadre hanno un Navigatore ed entrambe usano la stessa carta Mappa.
- Si seleziona casualmente una squadra che deciderà quale delle 2 sarà la squadra Verde che inizierà per prima. La squadra che parte per seconda, la squadra Blu, inizia il gioco con un Amuleto  (uno spazio è già segnato su quel lato della plancia Progressi).
- Le squadre si alternano nello svolgere i propri turni. Durante il turno, il Navigatore dà una parola indizio alla propria Squadra scrivendola su una tessera vuota. Il Gruppo di quella Squadra deciderà dove posizionarla. I nuovi indizi possono essere collegati a qualsiasi tessera Punto di riferimento sull'isola.
- In questa modalità non sono presenti Acqua , Trappole , e l'Uscita .
- Le tessere non vengono conservate sulla plancia Progressi. Per dare indizi, si può usare una qualsiasi tessera vuota presa dalla riserva generale.

TROVARE I TESORI

- Ci sono 4 Tesori Squadra verdi , 4 Tesori Squadra blu , e 2 Tesori Oro .
- Ogni Tesoro Squadra rivelato viene riscattato dalla squadra del colore corrispondente, indipendentemente dalla squadra che lo trova.
- I Tesori Oro  sono neutrali e vengono riscattati dalla squadra che li trova.

MALEDIZIONI, AMULETI E VITTORIA!

- La squadra Blu inizia con un Amuleto . Questo significa che può ignorare una Maledizione . L'Amuleto  quando rivelato, viene riscattato dalla squadra che lo ha trovato, così come le Maledizioni .
- La prima squadra che rivela una Maledizione che non può essere curata perché l'unico Amuleto della carta Mappa è stato già trovato **PERDE IMMEDIATAMENTE** e l'altra squadra **VINCE!**
- La prima squadra senza una Maledizione che trova 4 Tesori (in qualsiasi combinazione di Tesori del colore della propria squadra e Tesori Oro), **VINCE**. Ma se è maledetta **PERDE** e l'altra squadra **VINCE**. Meglio trovare l'Amuleto prima che il quarto Tesoro venga rivelato!

RICONOSCIMENTI

Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com
Per reclami su questo prodotto, contattare reclami@gateongames.com

RESPONSABILE DI PRODUZIONE: Margherita Cagnola

IMPAGINAZIONE: Martina Marzulli

TRADUZIONE: Florian D'Anna

REVISIONE: Anna Pullia, Alberto Decostanzi

SUPERVISIONE: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

GateOnGames e DungeonDice sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

PLAYESTER: Emily Tinawi-Harkins, Vanessa e Josh Slivken, Dan e Abby Marta, Brian e Sarah Schreier, Nate Anderson, Neil Roberts, Brian Broszko, Derrick Schwartz, Dan Semelhack, Roberta Rodrigues, Jander Valente, Sérgio Brazilioli, Andressa Caroline, Patricia Rosendo, Leandro Pires, Santiago Massi, Daniel Veloso, Priscilla Marques, Vanessa Cardozo, Mauro Puchapski, Diogo Dario, Maxwell Freudenthal, Kay King, Andy Nelson, Dan Cotrupe, Scot Eaton, Philip Woutat, e tanti altri.

GAME DESIGN: Danilo Valente e Rodrigo Rego
SVILUPPO: Ben Harkins, Rich Gain, Ian Birdsell
VISUAL DESIGN: KOMBOH / Michael Mateyko
ILLUSTRAZIONI: Aeron Ng
SCRITTURA: Nathan Thornton
EDITING: William Niebling
EDITORE: Floodgate Games

