

LANDOMY

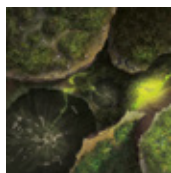


REGOLAMENTO

LANDOMY

Il Cristallo ha permesso la vita, ma obbliga ora alla guerra. Le isole volanti sono l'ultima roccaforte dell'umanità, mentre la terra sottostante non è che un ricordo devastato dalla guerra nucleare. L'essere umano si è adattato a vivere in alto, vicino al Sole, ma la bramosia di conquista non si è placata. Due tribù combattono con Aeronavi alimentate dallo stesso Cristallo che ha permesso loro di vivere, per ottenere il dominio sulle isole.

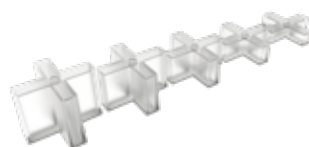
COMPONENTI



1 tabellone
del Mondo Distrutto



9 tessere Isola
magnetiche



9 supporti in plastica



13 carte Mappa



1 plancia Monitoraggio



1 Cristallo



2 Tempeste Radioattive



2 segnalini "X"



Questo regolamento



16 cubetti in 2 colori



24 Aeronavi
(12 a forma di polpo,
12 a forma di ape)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Nel corso dei turni, dovrete cercare di ottenere il controllo delle Isole dell'arcipelago fluttuante: per vincere dovrete iniziare un turno controllando 2 Isole in più dell'avversario oppure avere il controllo di più Isole dell'avversario dopo 10 turni di gioco.

RICONOSCIMENTI

Ringrazio Giulia che mi supporta e sopporta ogni giorno; i miei genitori Tiziana e Marco e la mia famiglia tutta; Lorenzo Coi, fondamentale durante il percorso del gioco; Riccardo Ielo; Luca Cavallari, Alex Mari, Cristiano Ortolani, Marcello Pancaldi, Riccardo Rescazzi; il gruppo Dev: Carlo Bressan, Federico Crivellin, Giampaolo La Rosa, Ivano Labroca, Pierpaolo Paoletti; IDEAG, Francesco Binetti, Paolo Mori; il gruppo di "via Livello"; Mario Cortese, Christian Giove e tutta GateOnGames per aver creduto in me e in questo gioco.

Un grazie infine anche a tutti i playtester: Raffaele Aldrigo, Andrea Bellini, Marcello Bertocchi, Simone Boldrin, Gian Andrea Capuzzo, Antonio Carlucci, Remo "Khoril" Conzadori, Federico Crivellin, Luigi "el Bove" De Feo, Diego Di Maggio, Sergio Enrico Godina, Matteo Gravina, Giampaolo Ingargiola, Filippo Landini, Federico Latini, Fabio Lopiano, Dario Massarenti, Renato Millionsi, Fabrizio Nasfi, Ignazio Panades, Pierpaolo Paoletti, Roberto Pestrin, Marco Ramella Livrin, Carlo Rigon, Andrea Robbiani, Paolo Sanibondi, Matteo Sassi, Andrea Sbragia, David Spada, Fabio Trudu, Gianluca Ulisse, Marco "Umma" Villani, Bruno Zanotti, Antonello "Rocky" Roccazzella, Andrea Barbasso, Paolo Cecchetto, Anteo Imperato, Aurora Longo, Ludovico Maldarizzi, Vincenzo D'Alessandro.

Per una maggiore scorrevolezza nella lettura del regolamento, è stato adottato nel testo il genere maschile. Si tratta di una scelta stilistica che non intende escludere o discriminare alcun genere. Pertanto, tutte le indicazioni contenute si riferiscono indistintamente a giocatori e giocatrici.

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Game Design: Tommaso Vezzali

Illustrazioni: Filippo Vacca

Sviluppo: Christian Giove

Supervisione: Mario Cortese

Grafica: Margherita Cagnola, Martina Marzulli

3D Artist: Martina Marzulli

Revisione: Manuele Giuliano

Correzione bozze: Giulia Bazzurro

Risorse aggiuntive: ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

Landomy © 2024 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

Per reclami su questo prodotto, contattare reclami@gateongames.com



Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?



PREPARAZIONE

Landomy prevede due diverse preparazioni: quella standard, suggerita per le prime partite, in modo da partire da una situazione di equilibrio totale, e quella avanzata (vedi pag. 12), da utilizzare dopo aver preso dimestichezza col gioco.

PREPARAZIONE STANDARD

- 1 Ogni giocatore sceglie quale tribù interpretare: **Cefaliani** o **Imenoridi**, poi prende le Aeronavi e i cubetti del rispettivo colore. Andranno a formare la riserva personale.
- 2 Il giocatore che più recentemente è stato su un'isola sarà il giocatore attivo nel primo turno di gioco.
- 3 Posizionate il tabellone del Mondo Distrutto tra i giocatori, e incastrate i 9 supporti in corrispondenza delle "X" sul tabellone (*le diverse altezze hanno una funzione esclusivamente estetica*).
- 4 Disponete le 9 tessere Isola magnetiche sopra ai 9 supporti come indicato di seguito.
- 5 Posizionate sulle Isole 9 Aeronavi a testa come indicato di seguito.



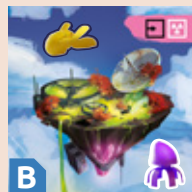
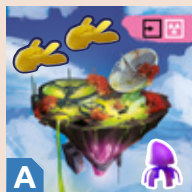
- 6 Posizionate le 2 Tempeste Radioattive sulle Isole indicate nell'immagine a fianco e il Cristallo sull'Isola centrale.
- 7 Mescolate il mazzo delle carte Mappa a faccia in giù e posizionatele accanto al tabellone. Rimettete nella scatola le prime 2 Mappe del mazzo senza guardarle, poi pescate 2 Mappe e posizionatele a faccia in su accanto al mazzo.
- 8 Lasciate lo spazio per le carte Mappa attorno al tabellone.
- 9 Posizionate la plancia Monitoraggio accanto al tabellone. Ogni giocatore posiziona 4 cubetti del proprio colore su di essa come indicato.
- 10 Tenete a portata di mano i 2 segnalini "X".

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

I giocatori si alternano nel ruolo di giocatore attivo per un massimo di 10 turni di gioco, con l'obiettivo di controllare il maggior numero di Isole.

CONTROLLARE UN'ISOLA:

Per controllare un'Isola bisogna avere su di essa almeno un'Aeronave in più dell'avversario **(A)**; un'Isola vuota o con lo stesso numero di Aeronavi dell'avversario è considerata **non controllata (B)**.



Ogni turno è diviso dalle seguenti fasi, da svolgere in ordine:

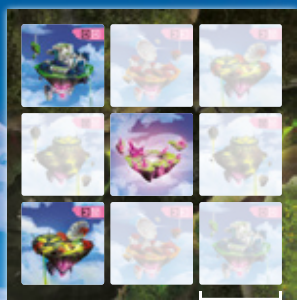
1. Posizionare la Mappa;
2. Svolgere le azioni;
3. Verificare la situazione.

1. POSIZIONARE LA MAPPA

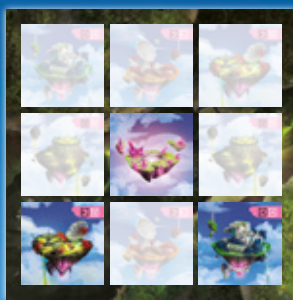
Il giocatore attivo sceglie una delle 2 Mappe disponibili e la posiziona affiancata al lato libero di un'Isola, che diventerà l'**Isola Attiva** di questo turno. Vanno rispettate le seguenti regole di posizionamento:

- Su ogni lato libero di un'Isola può essere affiancata una sola Mappa; quindi, le Isole posizionate ad angolo sulla plancia possono avere affiancate 2 Mappe, mentre le restanti Isole possono averne affiancate solo una.
- Sull'Isola da attivare deve essere presente **almeno una propria Aeronave**. Non è necessario controllare l'Isola.
- La Mappa va obbligatoriamente posizionata in modo che l'Indicatore Orientamento della carta Mappa sia rivolto verso l'Isola da attivare.
- È sempre **obbligatorio** posizionare una Mappa se possibile, anche quando tutti i possibili posizionamenti svantaggiano il giocatore attivo.





Lato libero



Importante: Ogni riquadro bianco sulla Mappa viene chiamato **settore** e identifica un'Isola. Ruotare la Mappa farà cambiare le Isole in cui verranno effettuate le azioni di un turno. Tenetelo a mente!



A



B

Esempio: *Tamara* vorrebbe posizionare la Mappa accanto all'Isola Contaminata, ma non può farlo perchè sull'Isola non è presente una sua Aeronave **(A)**. Decide allora di posizionare la Mappa accanto all'Isola Radar Contaminata. Può posizionarla su entrambi i lati, sceglie quindi quello che le permette di agire sulle Isole più utili per lei **(B)**. L'Isola Radar Contaminata affiancata dalla Mappa diventa l'Isola Attiva di questo turno.

Durante la partita potrebbe non essere possibile posizionare la Mappa correttamente, a causa della mancanza di Isole con lati liberi e con una propria Aeronave. In questo caso, dovete posizionare la Mappa **a faccia in giù** su un qualsiasi lato libero: l'Isola affiancata dalla Mappa non diventa Attiva. Il giocatore attivo posiziona un'Aeronave su una qualsiasi Isola e passa direttamente alla terza fase del turno: "Verificare la situazione" (vedi pag. 11).



Esempio: *Claudia* non ha nessun lato valido in cui posizionare la Mappa, perché tutte le Isole in cui è presente con almeno un'Aeronave sono già occupate da un'altra Mappa. Posiziona quindi la Mappa a faccia in giù su un qualunque lato libero **(A)**, poi posiziona un'Aeronave dove preferisce **(B)**.

2. SVOLGERE LE AZIONI

I giocatori si alternano eseguendo prima le 2 azioni indicate sull'Isola Attiva (vedi "Posizionare la Mappa", a pag. 6) e poi l'azione **+** "Posizionare un'Aeronave" (vedi pag. 10). Le 3 azioni vanno eseguite sulle 3 Isole indicate dalla Mappa scelta. Tutte le azioni sono obbligatorie fintanto che è possibile eseguirle, anche se vanno a svantaggio del giocatore (*una buona giocata è proprio quella che obbliga l'avversario ad auto-danneggiarsi*). Non è mai possibile svolgere l'azione su un settore con presente un segnalino "X". Procedete come segue:

□ Il giocatore attivo esegue l'azione di colore nero dell'Isola Attiva, applicandone l'effetto a una delle 3 Isole identificate dalla Mappa posizionata. Poi, copre con un segnalino "X" il settore della Mappa su cui ha agito. Nel raro caso in cui non possa eseguire l'azione, copre comunque un settore a sua scelta con un segnalino "X".



Ricorda: A seconda dell'orientamento della Mappa, le Isole indicate cambieranno.

□ L'altro giocatore esegue l'azione di colore bianco dell'Isola Attiva, applicandone l'effetto a una delle 2 Isole ancora disponibili identificate dalla Mappa (cioè i settori dove non è presente un segnalino "X"). A sua volta, copre con l'altro segnalino "X" il settore su cui ha agito. Nel caso in cui non possa eseguire l'azione, copre comunque un settore a sua scelta con il segnalino "X".



+ Infine, il giocatore attivo esegue l'azione "Posizionare un'Aeronave" (vedi pag. 10) sull'ultima Isola rimasta, identificata dalla Mappa.



Trovate di seguito descritte le 3 azioni possibili:

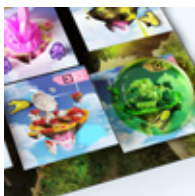


TEMPESTA RADIOATTIVA

Spostate la Tempesta Radioattiva da un'Isola qualsiasi all'Isola scelta. Poi, spingete una delle Aeronavi presenti sull'Isola scelta su un'Isola adiacente ortogonalmente. **Il giocatore che svolge l'azione decide quale Aeronave viene spinta e dove.** Se sull'Isola scelta è già presente una Tempesta Radioattiva, dovete scegliere un'altra Isola, tra i settori disponibili, su cui spostare la Tempesta Radioattiva. Se tutte le Isole identificate dai settori disponibili hanno una Tempesta Radioattiva, non è possibile svolgere questa azione e il turno prosegue normalmente.

TEMPESTA RADIOATTIVA: Le Isole con la Tempesta Radioattiva sono inaccessibili; **le Aeronavi non possono essere posizionate, spinte o mosse su di esse**, e non è possibile spostarvi sopra l'altra Tempesta Radioattiva. È invece permesso uscire dall'Isola con le proprie Aeronavi.

Consiglio: L'azione Tempesta Radioattiva è molto versatile, in quanto può essere usata non solo per spingere fuori da un'Isola un'Aeronave avversaria, ma anche per spingere una propria Aeronave senza generare conflitti o per proteggere un'Isola da una potenziale incursione.



Esempio: **Claudia** vuole ottenere il controllo dell'Isola Radar. Usa l'azione Tempesta Radioattiva e decide di spostare la Tempesta sull'Isola Inseguimento in basso a destra. Spinge di conseguenza una delle sue Aeronavi lì presenti sull'Isola Radar accanto. Così facendo, mantiene il controllo dell'Isola Inseguimento e realizza anche il suo obiettivo.

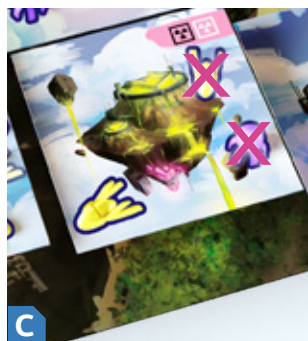
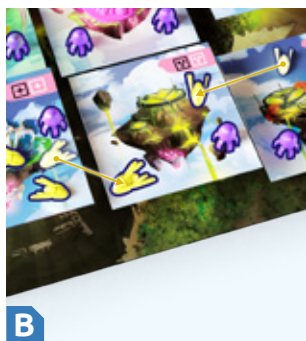
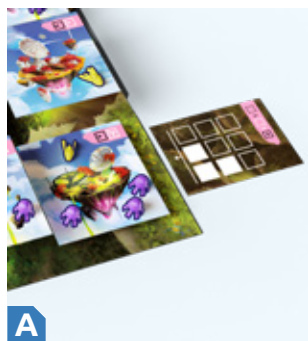


MOVIMENTO E CONFLITTO

Muovete una o più Aeronavi del vostro colore verso l'Isola scelta; le Aeronavi possono provenire da una o più Isole adiacenti ortogonalmente, ma non è necessario muovere tutte le Aeronavi di un'Isola. È invece obbligatorio muovere **un'Aeronave da almeno un'Isola.**

Ricordate che non è mai possibile muovere un'Aeronave verso un'Isola con una Tempesta Radioattiva, ma è possibile fare il contrario. Se non avete Aeronavi adiacenti all'Isola scelta, o su quell'Isola vi è una Tempesta Radioattiva, non potete svolgere questa azione. Dopo il movimento, se ci sono Aeronavi di entrambi i giocatori su quell'Isola, **avviene un conflitto.**

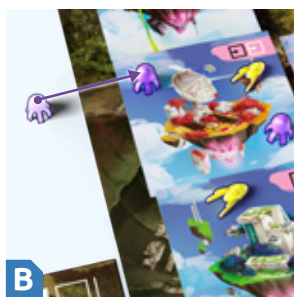
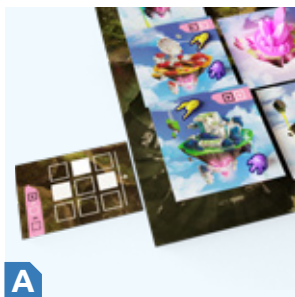
CONFLITTO: Il conflitto avviene **solo quando si effettua l'azione Movimento e conflitto in quell'Isola**. Le Aeronavi si distruggono a coppie di colori diversi, una gialla e una viola assieme, finché non rimangono Aeronavi di un solo colore o finché non vengono distrutte tutte (ad esempio, con 3 Aeronavi gialle e 2 viola, dopo il conflitto ne rimarrà solo una gialla). Le Aeronavi distrutte tornano nella riserva dei rispettivi giocatori.



Esempio: **Claudia** posiziona la Mappa accanto all'Isola Radar Contaminata, attivandola (A). Usa l'azione Movimento per spostare 2 Aeronavi sull'Isola Contaminata (B). Avviene un conflitto! **Claudia** e **Tamara** perdono un'Aeronave a testa. Rimane solo un'Aeronave di **Claudia**, che ottiene il controllo dell'Isola (C).

+ POSIZIONARE UN'AERONAVE

Posizionate un'Aeronave del vostro colore dalla riserva all'Isola scelta. Non è mai possibile posizionare un'Aeronave su un'Isola con una Tempesta Radioattiva.



Esempio: **Tamara** posiziona la carta Mappa accanto all'Isola Insediamento (A) e usa l'azione "Posizionare un'Aeronave" sull'Isola Radar: ottiene così il controllo dell'Isola (B).

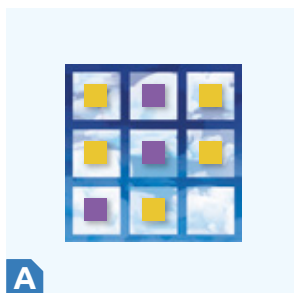
Importante: Se dovete posizionare un'Aeronave ma non ne avete nella riserva, non potete svolgere l'azione (nessuna Aeronave viene posizionata).

RICORDA:

- L'Isola Attiva è l'Isola affiancata dalla Mappa all'inizio del turno. Durante la fase "Svolgere le Azioni", si svolgeranno le azioni dell'Isola Attiva.
- L'azione, se possibile, è sempre obbligatoria.
- Se dovete posizionare un'Aeronave, ma non ne avete nella riserva, non potete svolgere l'azione (nessuna Aeronave viene posizionata).
- Se durante l'azione "Movimento e conflitto" non avete Aeronavi adiacenti all'Isola identificata dal settore scelto, o su quell'Isola vi è una Tempesta Radioattiva, non potete svolgere l'azione.
- Non potete spostare una Tempesta Radioattiva su un'Isola con un'altra Tempesta Radioattiva.
- L'azione "Movimento e conflitto" è l'unico modo in cui può avvenire un conflitto.
- Se non è possibile svolgere l'azione, si deve comunque scegliere un settore della Mappa su cui mettere il segnalino "X".

3. VERIFICARE LA SITUAZIONE

Aggiornate la plancia Monitoraggio spostando, aggiungendo o rimuovendo cubetti in base alle Isole che attualmente controllate. I 9 settori della plancia Monitoraggio corrispondono alle 9 Isole dell'area di gioco nelle rispettive posizioni.



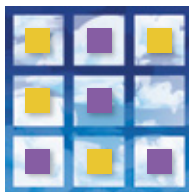
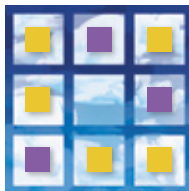
Esempio: All'inizio del suo turno, **Tamara** ha il controllo di 3 Isole, mentre **Claudia** di 5 (**A**). Dopo aver svolto il nuovo turno, viene aggiornata la plancia Monitoraggio: adesso, **Tamara** ha il controllo di 3 Isole, al pari di **Claudia**. Ha svolto un buon turno (**B**)!

Pescate una nuova Mappa e posizionalatela a faccia in su affiancata al mazzo Mappe. Se non si è verificata una condizione di vittoria (vedi pagina successiva), iniziate un nuovo turno. Il ruolo di giocatore attivo passa all'altro giocatore.

FINE DELLA PARTITA

Esistono 2 condizioni di vittoria:

- Se un giocatore **controlla almeno 2 Isole** in più dell'avversario **all'inizio del proprio turno**, la partita termina e quel giocatore è il vincitore! Questa condizione avviene di rado, perché l'avversario ha un intero turno per cercare di ribaltare la situazione.
- Se alla fine del decimo turno (quando attorno al tabellone restano esattamente 2 spazi senza Mappe e non è possibile pescare una nuova Mappa) non si è verificata la condizione di vittoria precedente, allora vince il giocatore che **controlla più Isole**. In caso di pareggio, vince il giocatore che controlla l'Isola al centro. Se nessuno dei due la controlla, vince il giocatore che ha più Aeronavi tra tutte le Isole. Se il pareggio persiste, vince chi ha iniziato la partita.



Variante di Spareggio — Tempeste Isolanti

In caso di spareggio a fine partita non conteggiate le Aeronavi presenti sulle Isole con una Tempesta Radioattiva. Questa variante strategica aumenta l'importanza degli spostamenti delle Tempeste Radioattive nella seconda parte della partita.

MODALITÀ AVANZATA - PREPARAZIONE

Dopo aver preso dimestichezza col gioco, potete decidere di utilizzare questa Preparazione avanzata. **Non utilizzatela mai se uno o entrambi i giocatori sono alla prima partita.** Seguite la Preparazione standard, ma applicate le seguenti modifiche:

- **Durante il punto 4**, mettete l'Isola con il Cristallo al centro del tabellone, poi mescolate le altre 8 Isole e disponetele casualmente attorno a quella centrale.
- **Durante il punto 5**, partendo dal primo giocatore, alternatevi a posizionare un'Aeronave a testa su una qualsiasi delle 8 Isole esterne. Proseguite fino a quando entrambi avete posizionato 9 Aeronavi.
- **Durante il punto 9**, ogni giocatore posiziona un cubetto del proprio colore su ogni settore corrispondente a un'Isola che controlla sulla plancia Monitoraggio (vedi "Verificare la situazione" a pag. 11).

Attenzione: È possibile posizionare Aeronavi su Isole già occupate da Aeronavi avversarie e alcune Isole potrebbero rimanere senza alcuna Aeronave.

Il posizionamento è una parte importante del gioco: fate molta attenzione in quanto un buon posizionamento può costituire un notevole vantaggio.

ESEMPIO DI TURNO COMPLETO

- A. All'inizio del turno, **Tamara** e **Claudia** hanno rispettivamente il controllo di 3 e 4 Isole.
- B. **Tamara** è il giocatore attivo, sceglie una Mappa e la posiziona a fianco all'Isola Radar Contaminata, attivandola.
- C. Esegue l'azione "Movimento e conflitto"  scegliendo come bersaglio l'Isola Radar in alto al centro, su cui sposta 2 Aeronavi dalle Isole adiacenti.
- D. Avviene un conflitto! **Tamara** e **Claudia** perdono entrambe 2 Aeronavi: **Claudia** non ne possiede più, mentre a **Tamara** ne rimane una. Ottiene quindi il controllo dell'Isola.
- E. **Tamara** posiziona un segnalino "X" sul settore della Mappa su cui ha appena agito.



- F. **Claudia** esegue l'azione indicata dalla seconda icona dell'Isola Attiva: "Tempesta Radioattiva" . Sposta la Tempesta sull'Isola Insediamento, in basso a destra e spinge via un'Aeronave di **Tamara**, ottenendo così il controllo dell'Isola.
- G. **Claudia** posiziona l'altro segnalino "X" sul settore della Mappa su cui ha appena agito.
- H. **Tamara** non può eseguire l'ultima azione perchè sull'Isola rimanente è presente la Tempesta Radioattiva. Non posiziona dunque nessuna Aeronave.
- I. Si verifica la situazione: entrambe controllano 4 Isole e aggiornano di conseguenza la plancia Monitoraggio. **Claudia** diventa il nuovo giocatore attivo e comincia un nuovo turno.



LE TRIBÙ

La storia umana ha lasciato dietro di sé un fitto velo di mistero, trasformandosi in mito nel corso dei secoli. Nell'arcipelago fluttuante si narrano le leggende di antichi esploratori del mare, figure che ancora oggi ispirano le due tribù a viaggiare tra i cieli. Questi antichi avventurieri solcavano gli oceani al grido di "La mia terra", che in origine era "*Land 'o my*". Questo grido si è evoluto nel motto delle due tribù in guerra, divenendo "*Landomy*".

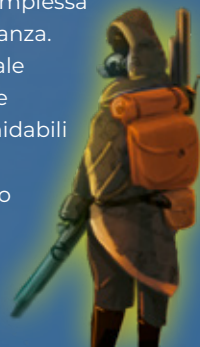
CEFALIANI

I Cefaliani sono una tribù che ha sviluppato una cultura marittima e tecnologica complessa. Hanno sempre vissuto in simbiosi con il mare e, in seguito alla catastrofe nucleare, hanno portato questa connessione nelle isole volanti. Le loro aeronavi a forma di polpi giganti sono meraviglie dell'ingegneria, in grado di muoversi con una flessibilità e una grazia impressionanti. Governati da un consiglio di Anziani, i Cefaliani valorizzano la conoscenza scientifica e tecnologica, vedendo l'heliorite come un cristallo divino, da utilizzare con saggezza. La loro società è altamente organizzata e gerarchica, con una forte etica comunitaria che crede nella condivisione delle risorse e nel bene comune. Le radiazioni della terra devastata hanno reso la loro fisiologia più resistente e adattabile, permettendo loro di sfruttare anche le radiazioni per potenziare le loro tecnologie.



IMENORIDI

Gli Imenoridi, discendenti da comunità rurali, hanno sviluppato una cultura che celebra la cooperazione e la disciplina, ispirandosi alla struttura sociale delle api, ormai estinte. Le loro aeronavi a forma di api giganti non saranno flessibili come quelle dei Cefaliani, ma la loro estrema rapidità, frutto di una complessa ingegneria aerodinamica, ne copre abbondantemente la mancanza. Organizzati in colonie, gli Imenoridi seguono una struttura sociale rigida ma efficiente, con ogni individuo che contribuisce al bene comune. La loro devozione alla colonia è totale, rendendoli formidabili in battaglia ed efficienti nella gestione delle risorse. Per loro l'heliorite è un cristallo da proteggere e usare con cura, e di certo non condivisibile con nessun'altra tribù. Come per i Cefaliani, anche gli Imenoridi sono riusciti a sfruttare le radiazioni per potenziare i loro corpi e alimentare il cristallo, evolvendosi e prosperando nelle isole volanti.



LE ISOLE

ISOLA DEL CRISTALLO

La più importante di tutte le isole in quanto miniera virtualmente inesauribile di heliorite: il misterioso cristallo che permette ad aeronavi e isole di fluttuare nel cielo. Non a caso è il principale oggetto del conflitto.

INSEDIAMENTI

Queste isole contengono la maggior parte degli insediamenti abitati della zona e forniscono la manodopera necessaria per produrre nuove aeronavi. La popolazione del luogo si è specializzata nel corso dei decenni nel taglio e nello sfruttamento del cristallo.

ISOLE CONTAMINATE

Questi impianti sono vestigia delle antiche civiltà che hanno portato il pianeta alla rovina. Trascinate in alto dalla presenza del cristallo nel loro terreno, sono la fonte delle tempeste radioattive che imperversano l'arcipelago, ma le due tribù sono riuscite a sfruttarne le radiazioni per sviluppare tecnologie avanzate e adattare i loro corpi alla vita sulle isole.

ISOLE RADAR

Ciò che resta di queste strutture è ormai l'unico sistema di telecomunicazione a lungo raggio. Per questo sono fondamentali per organizzare gli spostamenti e coordinare gli attacchi.

ISOLE RADAR CONTAMINATE

Queste isole sono ancora utilizzate per la presenza di piccole stazioni radio, anche se il loro terreno è pesantemente inquinato dagli stabilimenti a cui erano affiancate.



FLUSSO DI GIOCO

Ogni turno è diviso nelle seguenti fasi, da svolgere in ordine:

1. **Posizionare la Mappa:** scegliere una Mappa e affiancarla al lato libero di un'Isola che abbia almeno una propria Aeronave. L'Isola affiancata diventa l'Isola Attiva.
2. **Svolgere le azioni:** a partire dal giocatore attivo, i giocatori si alternano per eseguire le 2 azioni indicate sull'Isola Attiva e poi l'azione **+** "Posizionare un'Aeronave". Tutte e 3 le azioni vanno eseguite sulle Isole indicate dalla Mappa scelta. Le possibili azioni sono:
 - **Tempesta Radioattiva:** spostare la Tempesta Radioattiva da un'Isola qualsiasi all'Isola scelta, poi spingere un'Aeronave dall'Isola scelta a un'Isola ortogonalmente adiacente. Le Isole con la Tempesta Radioattiva sono inaccessibili e le Aeronavi non possono essere posizionate, spinte o mosse su di esse, ma è permesso uscirvi.
 - **Movimento e conflitto:** muovere una o più Aeronavi del proprio colore sull'Isola scelta, prendendole da Isole adiacenti a essa. Se c'è stato un movimento e nell'Isola scelta vi sono Aeronavi di entrambi i colori, avviene un conflitto: le Aeronavi si distruggono a coppie di colori diversi, finché non rimangono Aeronavi di un solo colore o vengono distrutte tutte.
 - **Posizionare un'Aeronave:** posizionare un'Aeronave del proprio colore sull'Isola scelta. L'Isola scelta non deve avere Tempeste Radioattive. Posizionare un'Aeronave non causa conflitti.
3. **Verificare la situazione:** aggiornare la plancia di Monitoraggio in base alle isole controllate (ossia le Isole dove si possiede almeno un'Aeronave in più dell'avversario).

La partita termina:

- Se un giocatore controlla almeno **2 Isole in più** dell'avversario all'inizio del proprio turno. Quel giocatore è il vincitore.
- Alla fine del decimo turno, se non si è verificata la condizione precedente. In questo caso vince il giocatore che controlla più Isole.

INDICE ANALITICO

Anatomia	5	Preparazione avanzata	12
Componenti	2	Preparazione standard	4
Conflitto	10	Regole da ricordare	11
Controllare un'Isola	6	Settore	7
Fine della partita	12	Spingere un'Aeronave	9
Isola Attiva	6	Spareggi	12
Movimento e conflitto	9	Svolgere le azioni	8
Obiettivo del gioco	3	Svolgimento della partita	6
Posizionare la Mappa	6, 7	Tempesta Radioattiva	9
Posizionare un'Aeronave	10	Verificare la situazione	11

