

DANILO VALENTE  
E RODRIGO REGO

# LANDMARKS

FATEVI STRADA CON LE PAROLE



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 dovete 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



# 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 **1 carta Mappa** casuale, tenendola nascosta al Gruppo. Prenderà le carte verdi per giocare alla modalità cooperativa per principianti e quelle gialle per la modalità cooperativa standard. Le carte rosse servono invece per la modalità competitiva.
- 4** Sulla carta Mappa sono presenti 3 parole e una mappa. **Il Navigatore usa il pennarello per copiare ogni parola su una tessera e posiziona ogni tessera sul tappetino Isola, seguendo la mappa sulla carta:** 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 vuote 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. Riproduce il tappetino Isola e rappresenta tutto quello che è presente sull'isola in quella specifica partita. Sulla carta Mappa è disegnata una mappa composta da 37 esagoni più piccoli, che rappresentano gli esagoni sul tappetino Isola. Al di sotto della mappa principale sono scritte tre parole, la cui iniziale corrisponde alle tre lettere dell'alfabeto rappresentate nei tre esagoni piccoli sulla carta Mappa: si tratta dei primi **3 Punti di riferimento** che il Navigatore userà per guidare il Gruppo verso la fortuna e la gloria!



## COME SI GIOCA

Il round è composto da queste fasi:

- 1. Dare un indizio** – Il Navigatore pensa a 1 parola indizio, poi la scrive 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.
- 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, niente, ecc.) in base alla mappa. I giocatori segnano l'effetto sulla plancia Progressi.
- 4. Continuare il viaggio** – I giocatori verificano se hanno vinto o perso, concludendo la partita. Se non è così, passano al prossimo round per esplorare ulteriormente l'isola (e si spera abbandonarla).

# 1 DARE UN INDIZIO

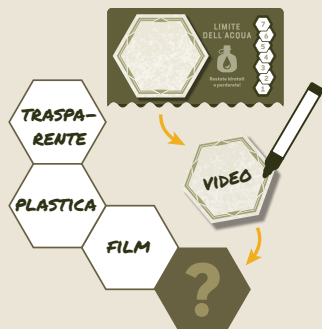
Il **Navigatore** tenta di guidare il **Gruppo** verso uno **spazio inesplorato dell'isola**, cioè uno spazio del tappetino su cui non è ancora presente un esagono, pensando a 1 parola **indizio da dare al Gruppo**. Quindi la scrive su una delle tessere che **prende dalla plancia Progressi** e la dà al gruppo.

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

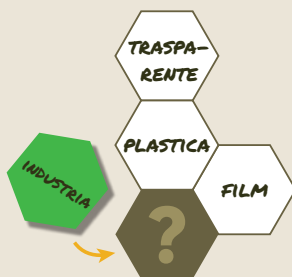
Questo **indizio** dovrebbe riferirsi o collegarsi tematicamente a uno o più **Punti di riferimento** (le parole già scritte sulle tessere posizionate sulla Mappa) e dirigere il Gruppo verso lo spazio che il **Navigatore** vorrebbe che esplorassero.

- 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 (o pronunciare) solo l'indizio senza aggiungere alcun contesto (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".



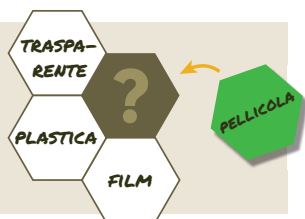
L'indizio "INDUSTRIA", invece, fa riferimento sia a "FILM" che a "PLASTICA". Sarebbe quindi un buon indizio per guidare il Gruppo nello spazio adiacente a entrambe le tessere.



## 2 POSIZIONARE L'INDIZIO

Il **Gruppo** discute a quale spazio si riferisca 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 tre i Punti di riferimento.*



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

## 3 ESPLORE 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) o un pericolo (Maledizione o Trappola), 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:** Segnare 1 Tesoro sulla plancia Progressi. Ce ne sono 3 in una partita per principianti e 4 in una standard. Il Gruppo deve trovarne il maggior numero possibile prima di abbandonare l'isola.



**MALEDIZIONE:** Quando il Gruppo scopre la prima Maledizione, deve scovare 1 Amuleto prima di poter lasciare l'isola. Se non ci riesce, o se scopre una seconda Maledizione, la partita è persa.



**AMULETO:** Cura 1 Maledizione, permettendo al Gruppo di ignorarne l'effetto. Non importa se viene trovato prima o dopo una Maledizione: basta segnare sulla plancia Progressi e ignorare la prima Maledizione che viene scoperta.



**TRAPPOLA:** Segnare 1 Trappola e rimuovere 1 tessera dalla plancia Progressi. Questo riduce permanentemente il Limite dell'Acqua sulla plancia Progressi: cancellare con una X il primo spazio in alto del Limite dell'Acqua che non è stato ancora cancellato (vedi pag.7).



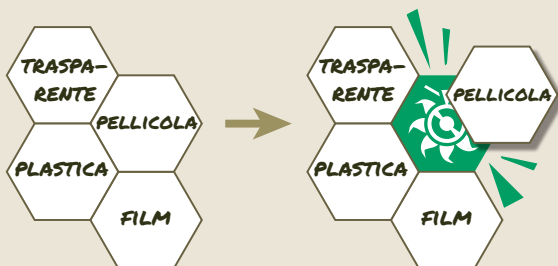
**ACQUA:** Posizionare sulla plancia Progressi il numero di tessere necessario a raggiungere il Limite dell'Acqua, prendendole dalla riserva generale.



**USCITA:** Segna la fine della partita. Se il Gruppo ha più Maledizioni che Amuleti, PERDE. Altrimenti la partita è vinta!

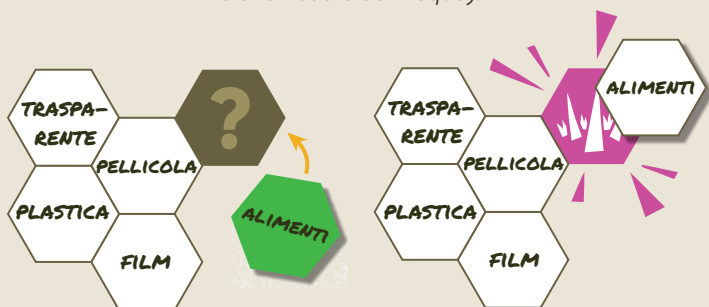
### 3 ESPLORE L'ISOLA

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



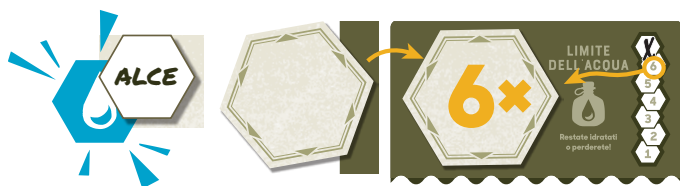
Il prossimo indizio è ALIMENTI e il Gruppo lo posiziona in uno spazio adiacente solo a PELLICOLA.

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).



### 3 ESPLORE L'ISOLA

Se l'esplorazione rileva uno spazio Acqua , aggiungere tessere sulla plancia Progressi prendendole da quelle tenute da parte, 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 massimo è 7, e va tolto uno spazio per ogni Trappola trovata. Non si può avere sulla plancia un numero di tessere superiore al Limite dell'Acqua. Se le tessere vengono esaurite prima che il Navigatore abbia condotto il Gruppo all'Uscita, la partita è persa.



#### SULL'ISOLA, L'ACQUA È VITA!

Se i giocatori esauriscono le tessere disponibili sulla plancia Progressi prima di trovare l'uscita, perderanno 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, continuare il viaggio giocando il prossimo round!

**Se il Gruppo ha trovato l'Uscita** :

Se ha più Maledizioni  che Amuleti , **la partita è PERSA**. La prossima volta andrà meglio!

Altrimenti, ecco com'è andata:

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

\* SOLO IN MODALITÀ STANDARD



# SQUADRA VS SQUADRA



REGOLE  
COMPETITIVE

I giocatori si dividono in 2 squadre da 2 o più giocatori. Scelgono 1 carta Mappa competitiva rossa, usano il lato COMPETITIVO della plancia Progressi e seguono le normali regole, con alcune 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. Una squadra sarà la squadra Blu e una quella Verde.
- Si seleziona casualmente una squadra che deciderà quale delle due inizierà per prima: la squadra che parte per seconda inizia il gioco con 1 Amuleto  e lo segna sul proprio lato della plancia Progressi.
- Le squadre fanno a turno. 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 qualsiasi tessera vuota della riserva generale.

## TROVARE I TESORI

- Ci sono 4 Tesori Squadra verdi , 4 Tesori Squadra blu , e 2 Tesori Oro  (riscattabili da chiunque li trovi per primo).
- 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!

- L'Amuleto  rivelato appartiene alla squadra che lo trova, così come le Maledizioni . La squadra che inizia per seconda può ignorare la prima Maledizione che trova, visto che possiede un Amuleto.
- La prima squadra che ha una Maledizione che non può essere ignorata perché l'unico Amuleto della carta Mappa è stato già trovato e/o usato **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 4° Tesoro venga rivelato!

## RICONOSCIMENTI

Edizione italiana a cura di GateOnGames  
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com  
RESPONSABILE DI PRODUZIONE: Margherita Cagnola  
IMPAGINAZIONE: Martina Marzulli  
TRADUZIONE: Florian D'Anna  
REVISIONE: Anna Pullia  
SUPERVISIONE: Mario Cortese  
Distribuzione a cura di DungeonDice.it  
GateOnGames e DungeonDice sono marchi registrati.  
Tutti i diritti sono riservati.

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



PLAYERST: 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.

