

Le **lontre** sono adorabili animali che passano le loro giornate a caccia di perle. Ovviamente cercano quelle più preziose, ne fanno incetta per arricchire le loro collezioni, ma non è certo un compito facile, poiché il mare è abitato da terribili e spinosi ricci di mare! I loro aculei appuntiti possono ferire le piccole zampe e i nasi, impedendo alle lontre di raccogliere i loro tesori. Come possono andare a caccia di perle in queste condizioni?!

Nel corso della partita interpreterete delle astute e intelligenti lontre. Per vincere dovrete raccogliere il maggior numero di perle preziose possibile. Infastidite gli altri giocatori e diffidate dei ricci di mare. Ricordate che il titolo di miglior cacciatore di perle verrà assegnato a una sola persona!



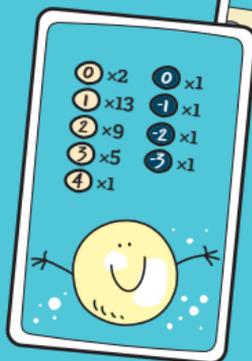
CONTENUTO

● 47 carte azione



● 7 carte riccio di mare

● 1 carta riassunto giocatore (mostra la distribuzione delle perle in base al valore)



● 30 segnalini perla bianca del valore di 0, 1, 2, 3 e 4 punti



● 4 segnalini perla nera del valore di 0, -1, -2 e -3 punti



● 1 regolamento



OBIETTIVO DEL GIOCO

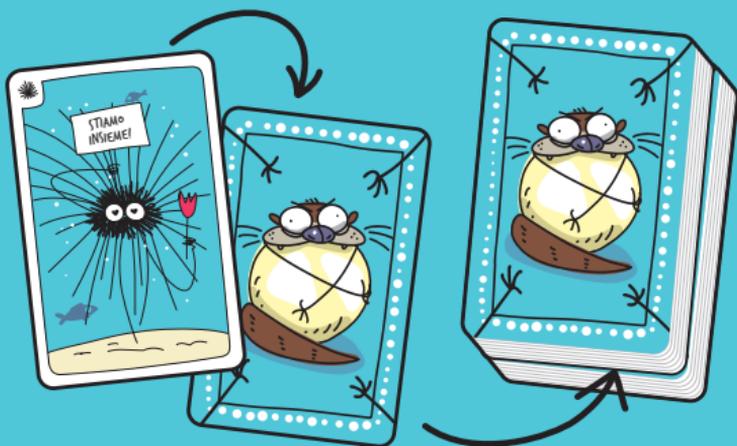
Il vostro obiettivo è raccogliere le perle con il valore più alto. Giocando carte azione potete prendere perle dagli altri giocatori e sostituire il loro valore. Vince la partita il giocatore che ottiene il maggior numero di punti dalle proprie perle.

PREPARAZIONE

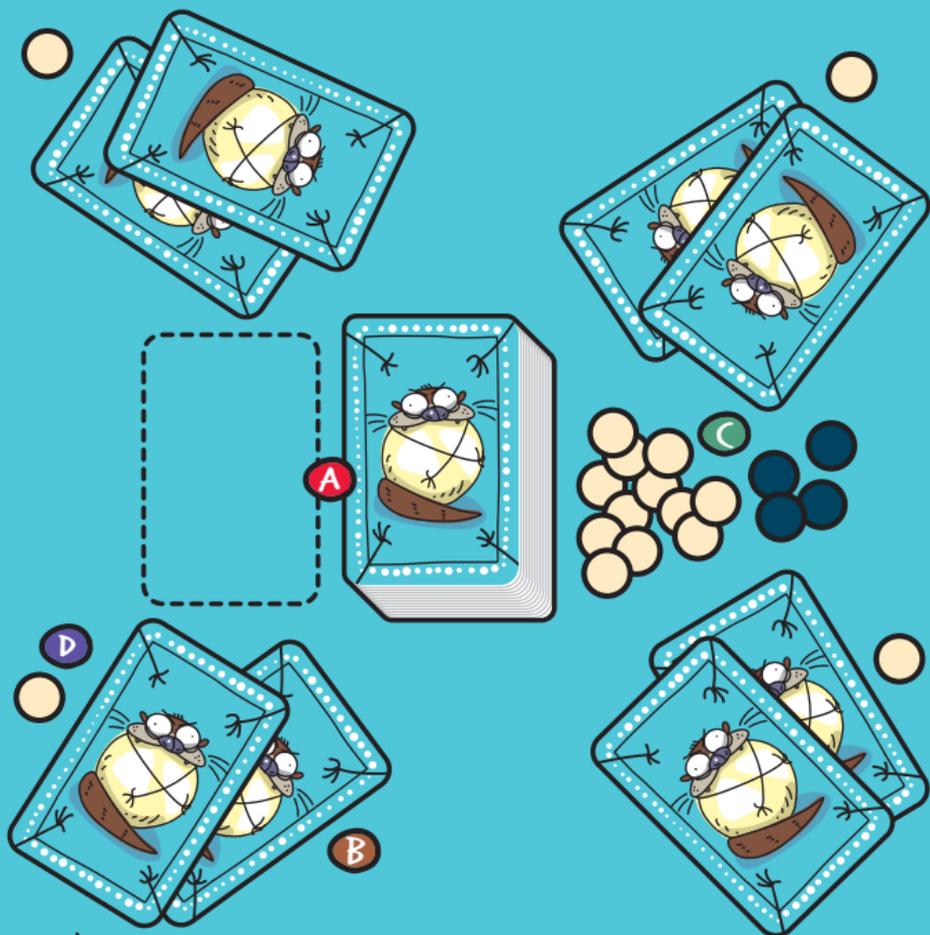


- A** Mescolate insieme le carte azione e le carte riccio di mare. Create un mazzo e collocatelo a faccia in giù al centro del tavolo. Lasciate un po' di spazio per una pila degli scarti.
- B** Distribuite a ogni giocatore 2 carte a faccia in giù pescandole dal mazzo.

Importante! Se ricevete una carta riccio di mare durante la preparazione, rimettetela nel mazzo (più o meno nel mezzo) e pescate un'altra carta. Ripetete questo passo finché **non avrete più** nessuna carta riccio di mare in mano.



- C** Create una riserva di perle. Dividete i segnalini perla per colore, poi girateli e mescolateli.
- D** Ogni giocatore prende 1 perla bianca dalla riserva, poi ne controlla il valore e la colloca a faccia in giù davanti a sé. Questa è la vostra prima perla raccolta.



preparazione con 4 giocatori



**Siete pronti
per iniziare a giocare!**

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il primo giocatore è l'ultima persona ad aver visto una lontra (quella raffigurata sulla scatola dell'espansione di *Meadow* vale!), oppure il giocatore più giovane.

I giocatori svolgono i turni in senso orario, a partire dal primo giocatore.

Nel vostro turno dovete effettuare tutti i passi seguenti nell'ordine indicato.

- 1 Pescare 1 carta dal mazzo.
- 2 Giocare 1 delle 3 carte nella vostra mano ed effettuare l'azione indicata sulla carta, se possibile.
- 3 Controllare il numero di carte riccio di mare presenti nella vostra mano.

Se **avete 2 carte riccio di mare** nella vostra mano alla fine del vostro turno, siete fuori dal gioco. Rimettete le vostre carte riccio di mare nel mazzo (più o meno nel mezzo). Non potete più essere scelti per gli effetti delle carte azione giocate dagli altri giocatori. Di conseguenza le vostre perle non possono essere scambiate con le perle degli altri giocatori e gli altri giocatori non possono prenderle da voi; non potete nemmeno ricevere nessuna perla. Conterete i vostri punti perla alla fine della partita.

Se **non avete 2 carte riccio di mare** nella vostra mano alla fine del vostro turno, continuate la partita. Svolgete i turni fino alla fine della partita, oppure finché non avete 2 carte riccio di mare.

Ora il vostro turno è terminato e inizia il turno del giocatore successivo.



GIOCARE CARTE

Nel vostro turno potete giocare una carta azione o una carta riccio di mare. Quando giocate una carta, collocatela a faccia in su davanti a voi.

Quando giocate una carta azione, **dovete** effettuare l'azione descritta sulla carta, se possibile. Poi collocate la carta a faccia in su nella pila degli scarti accanto al mazzo. Eccezione: le carte "Giù le Mani!" e "Abracadabra..." rimangono a faccia in su davanti a voi.

Quando giocate una carta riccio di mare, **dovete** prendere una perla nera dalla riserva e collocarla a faccia in giù davanti a voi. Poi rimettete la carta riccio di mare nel mazzo (più o meno nel mezzo).

Importante! Se non ci sono perle nere nella riserva, non potete giocare una carta riccio di mare.

Alcune carte hanno un simbolo riccio di mare barrato nell'angolo in alto a sinistra. Queste carte vi permettono di scartare o saltare la carta riccio di mare nella vostra mano quando risolvete l'azione della carta.

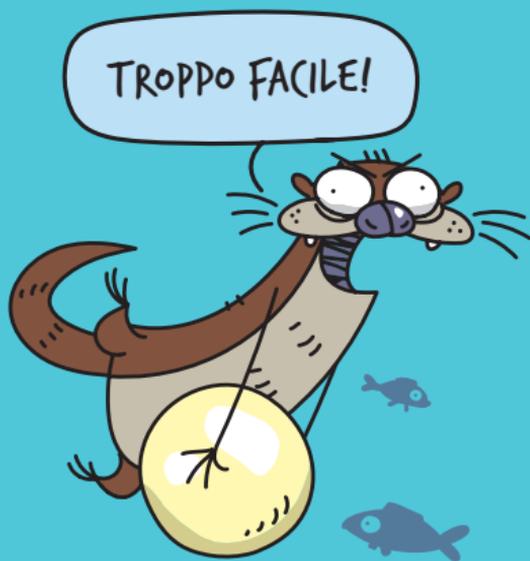
SIMBOLI

-  perla bianca
-  perla nera
-  perla di un qualsiasi colore
-  carta
-  riccio di mare
-  scartare/saltare un riccio di mare



FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando rimane 1 solo giocatore. Rivelate tutti i vostri segnalini perla bianca e perla nera e contate i punti. Il giocatore con il maggior numero di punti vince. In caso di parità, vince il giocatore con il minor numero di segnalini perla. Se la parità persiste, i giocatori condividono la vittoria.



DESCRIZIONI DETTAGLIATE DI ALCUNE CARTE



Colloca 1 delle tue perle bianche sotto a questa carta dopo averla giocata. Da questo momento nessun giocatore, incluso te, può prendere questa perla o sostituirla con un'altra perla. Puoi giocare solo 1 carta "Giù le Mani!" durante la partita. Se vuoi giocare un'altra carta di questo tipo, devi invece darla a un altro giocatore. Quel giocatore colloca la carta davanti a sé e mette 1 dei suoi segnalini perla bianca sotto alla carta. Se non hai nessuna perla bianca quando giochi la carta, non metti nessun segnalino sotto alla carta (né ne metterai uno sotto alla carta più avanti nel gioco).



Prendi 3 perle bianche dalla riserva e controlla i loro valori. Prendile tra le mani nel modo che preferisci, per esempio 3 segnalini nella mano destra e 0 nella sinistra, oppure 2 segnalini nella mano sinistra e 1 nella destra. Scegli un altro giocatore che scelga 1 delle tue mani. Quel giocatore prende tutti i segnalini presenti nella mano scelta. Prendi le perle dall'altra mano e collocala a faccia in giù davanti a te.



Scegli il giocatore con il maggior numero di segnalini perla bianca e prendi 1 dei suoi segnalini perla bianca. Se più giocatori hanno lo stesso numero di perle bianche, scegli solo 1 di loro.



Ogni giocatore controlla il valore di tutte le proprie perle e poi ne passa 1 a faccia in giù al giocatore alla sua sinistra. Se un giocatore non ha perle, non ne passa nessuna (ma può comunque ricevere un segnalino perla).



Prendi 3 perle bianche dalla riserva e controlla i loro valori. Scegliline 1 e collocala a faccia in giù davanti a te. Distribuisce le perle rimanenti tra gli altri giocatori, ogni giocatore riceverà 1 perla. Se sono rimasti solo 2 giocatori in gioco, distribuisce le perle in questo modo: scegli 1 perla per te, dai 1 perla all'altro giocatore e rimetti la perla rimanente nella riserva.

REGOLE IMPORTANTI!

- Potete controllare i valori delle vostre perle e cambiare la loro posizione in qualsiasi momento durante la partita (anche quando state risolvendo una carta azione).
- Ogni volta che scartate una carta riccio di mare dalla vostra mano, rimettetela nel mazzo (più o meno nel mezzo).



Design del gioco: Jon Biegalski,
Mar Bogdanis, Zofia Pilecka
Illustrazioni: Marcin Skoczek
DTP: Adam Strzelecki
Sviluppo del Gioco: Michał Szewczyk,
Przemek Wojtkowiak
Gestione del Progetto:
Przemek Wojtkowiak

Edizione Italiana:
Traduzione: Vittoria Vincenzi
Revisione: Chiara Turchi, Vittoria Vincenzi
Adattamento Grafico: Mario Brunelli
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Rebel Studio desidera ringraziare
il gruppo di playtester di Roboty
Planszowe: Arkadiusz Dymalski,
Jakub Prażmowski, Jeremi
Prażmowski, Jędrzej Modrzyński,
Jarosław Piersiała, Michał Długaj,
Bartosz Wyrwał, Marcin Kowalski e
gli studenti del terzo anno di Storia
dell'UMCS.

rebel

STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
Budowlanych 64c
80-298 Danzica, Polonia
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

LÒNTRÉ

⚙️ Jon Biegalski
Mar Bogdanis
Zofia Pilecka
✍️ Marcin Skoczek



8+ 3-5 30
天 天 天 MIN.

Regolamento