

Introduzione



I cervi di Antler Island si stanno preparando per la stagione riproduttiva. Solo i più intelligenti e forti cattureranno lo sguardo delle belle cerva quando si recheranno ai migliori pascoli per riprodursi. Ricorda sempre, non conta quanto grandi siano le tue corna, ma cosa sai fare con queste!

Ogni giocatore controlla un differente cervo posizionato su Antler Island. E' la stagione riproduttiva ed i cervi devono cercare di accoppiarsi con il maggior numero di cerva possibile (se si gioca con persone giovani, o adulti sensibili, i cervi devono cercare di baciare le cerva). Mentre i cervi si muovono per l'isola, si nutrono per migliorare la propria condizione, consentendogli di sviluppare le corna e combattere! Solo i cervi più forti attrarranno abbastanza cerva per portare avanti la loro prossima generazione.

Quando un giocatore raggiunge 12 sul tracciato cerva (partita a 3 giocatori) o 10 (partita a 4 giocatori), il gioco termina alla fine del turno. I punti sono assegnati per le cerva e la posizione sull'isola.

A. Componenti

1 x regolamento

1 x tabellone

2 x livelli isola

1 x copertura isola per 3 giocatori

12 x rialzi per livelli isola (4 ricambi)

4 x cervi (1 per ogni colore)

14 x cerva ('doeple's')

4 x plance controllo (1 di ogni colore) *ved. Fig. 5*

27 x segnalini cibo

1 x pedina verde giocatore iniziale

20 x tessere controllo (quattro set di 1, 2, 3, X e bianca)

1 x dado

50 x pezzi di corna

12 tessere astuzia

4 x segnalini cervo vincitore

4 x segnalini tracciato cerva (1 di ogni colore)

12 x cubetti combattimento (gioco avanzato, 3 di ogni colore)

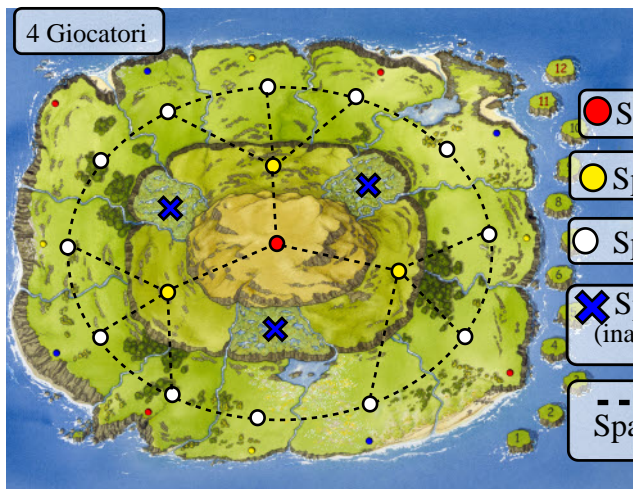
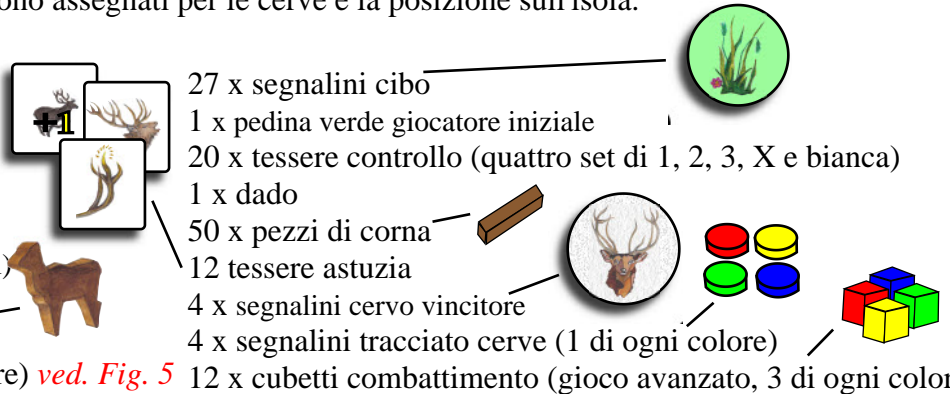


Fig. 1 Tabellone per 4 giocatori

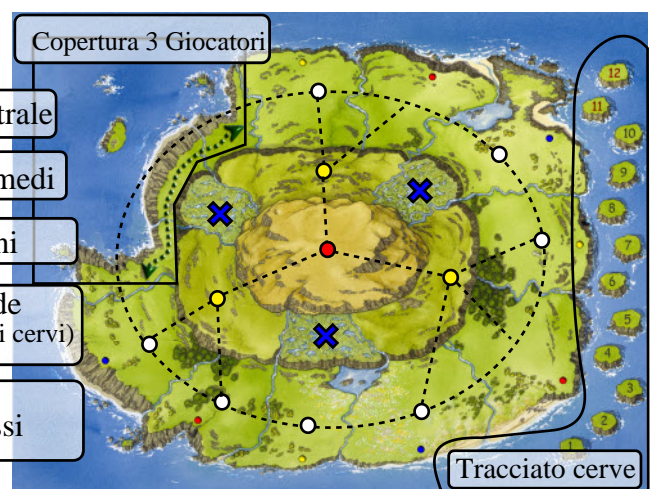


Fig. 2 Tabellone per 3 giocatori

B. Preparazione

- Se si gioca in 3 giocatori mettere la copertura sul tabellone (*ved. fig. 2*).
- Attaccare i rialzi ai livelli dell'isola e piazzarli sul tabellone (*ved. fig. 3*).
- Il giocatore iniziale è il giocatore che ha più soldi con sé (il 'giocatore più caro'). Egli prende il segnalino del giocatore iniziale.
- I segnalini del tracciato cerva sono piazzati sotto il tracciato.
- Ogni giocatore prende una plancia di controllo e piazza **due** pezzi di corna sulla testa del cervo. Prende anche un set di tessere controllo (1,2,3, X e bianca).
- Prendere 11 (3 giocatori) o 14 (4 giocatori) cerva e piazzarle a fianco del tabellone. Queste saranno la riserva di cerva per il resto della partita.
- Separare una 'pila iniziale' di segnalini cibo dalla riserva (i rimanenti segnalini saranno chiamati adesso 'riserva principale'):
 - per 3 giocatori usare 9 segnalini - 5 segnalini di valore 1 e 4 di valore 2
 - per 4 giocatori usare 12 segnalini - 6 segnalini di valore 1 e 6 di valore 2

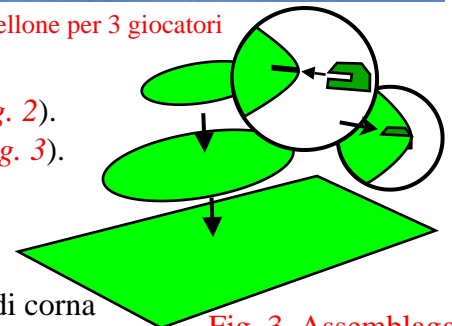


Fig. 3 Assemblaggio del tabellone



- A faccia coperta, mescolare i segnalini di ogni pila e piazzare le due pile a lato del tabellone (sempre mantenendo separate le due pile). Lasciarle a faccia coperta. Quando si pescano segnalini cibo (all'inizio di ogni turno o quando si gioca la tessera 'famelico') pescare dalla pila iniziale. Quando questa termina, iniziare a pescare dalla pila principale. Quando la pila principale termina, mescolare tutti i segnalini nella pila degli scarti a faccia in giù per formare una nuova pila principale. La pila iniziale previene che un segnalino cibo da 3 entri troppo presto nel gioco.
- Ogni giocatore ora prende un segnalino cibo (dalla pila iniziale) e lo tiene coperto sul fondo della propria plancia di controllo. Il giocatore può guardare il valore del segnalino, ma non può mai mostrare un segnalino cibo ad un qualsiasi giocatore fintanto che non si risolve un blocco di corna (ved. combattimento C4).
- Tirare il dado e controllare il colore. Il giocatore iniziale piazza il suo cervo su uno spazio esterno corrispondente a quel colore. In ordine di turno (in senso orario dal giocatore iniziale), gli altri giocatori piazzano il proprio cervo sul successivo spazio disponibile in senso orario corrispondente allo stesso colore (ogni colore corrisponde ai quattro spazi per 4 giocatori e i tre spazi per 3).
- Tirare ancora il dado e controllare il colore (se è lo stesso colore del tiro per il piazzamento dei cervi, tirare fino a quando il colore è diverso). Piazzare un segnalino cibo (dalla pila iniziale), coperto, su ogni spazio esterno corrispondente a quel colore.
- Una cerva è ora piazzata su ogni spazio vuoto (ad es. senza segnalino cibo o cervo del giocatore) tranne:
 - gli spazi delle zone umide (nella sezione centrale del tabellone), e
 - lo spazio centrale dell'isola.
- Il tabellone adesso dovrebbe essere come mostrato in *fig. 4*.
- Le tessere astuzia (ved. C5) sono mescolate e piazzate a faccia coperta in una pila a lato del tabellone. La tessera in cima è girata visibile e piazzata a fianco della pila. Ora siete pronti per giocare!



Fig 4. Esempio di preparazione. I cervi sono sul rosso. Il cibo sul blu. Le cerva sul giallo.

C. Gioco

1. Giocare un turno

Ogni giocatore sceglie simultaneamente quali azioni effettuerà in quel turno piazzando le proprie tessere controllo, coperte, a fianco delle azioni disponibili sulla plancia di controllo *ved. fig 5*. **La tessera bianca è un bluff** e permette ai giocatori di mascherare le azioni correnti che hanno scelto. La **X** può essere giocata in qualsiasi ordine. Un giocatore può usare qualsiasi combinazione per le sue scelte e non è limitato ad una tessera controllo per azione. E' poco corretto guardare i piazzamenti degli altri giocatori prima di aver finito di scegliere le proprie azioni. Quando tutti i giocatori hanno piazzato tutte le loro cinque tessere controllo il turno può iniziare.

Il giocatore iniziale rivela la sua prima azione e la svolge. Si può scegliere di rivelare **una delle due**:

- la propria più bassa tessera controllo disponibile (1 il più basso, poi 2, e poi 3), **oppure**
- la propria tessera controllo **X**.

Quando una tessera controllo è stata usata non può

essere usata ancora nel turno. La tessera bianca non è rivelata. Quando un giocatore ha usato la propria **X** non avrà più possibilità di scelta nel suo prossimo turno e dovrà utilizzare la tessera controllo più bassa disponibile. Un giocatore **deve** svolgere la sua azione se è possibile. Se non è possibile, il giocatore non fa niente, ma la tessera controllo è considerata usata.

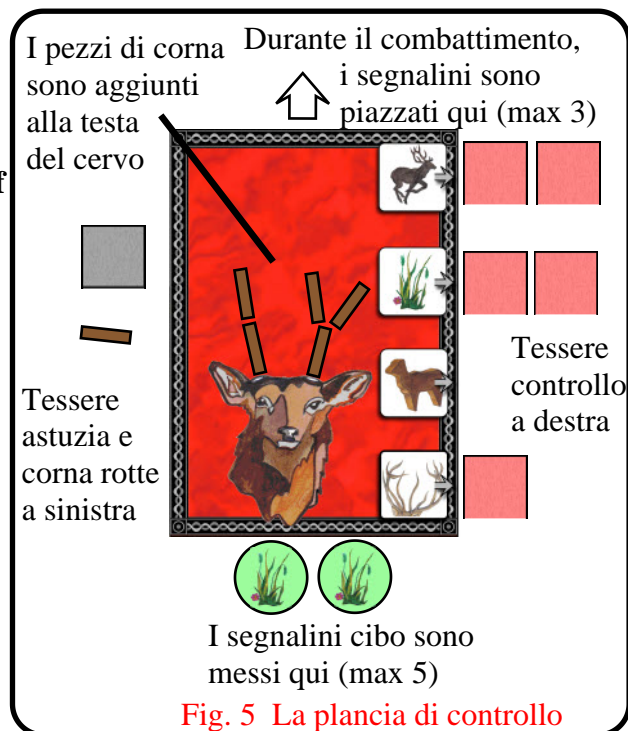


Fig. 5 La plancia di controllo



Il gioco continua in senso orario col giocatore successivo, rivelando, e svolgendo, la sua prima azione, e così via, fino a quando tutti i giocatori hanno completato tutte le loro quattro azioni. **Questa è la fine del turno.**

2. Inizio di un nuovo turno

All'inizio di ogni nuovo turno (eccetto il primo turno) il segnalino del giocatore iniziale si muove in senso orario e poi:

- Ripredere tutte le proprie tessere controllo.
- Muovere tutte le cerva sull'isola di uno spazio direttamente verso l'alto della collina (le cerva possono andare nelle zone umide). Non c'è limite al numero di cerva in uno spazio. Le cerva in alto (centro) dell'isola non si muovono. *Ved. fig. 6* per un esempio.
- Tirare il dado e controllare il colore. Piazzare un segnalino cibo su ogni spazio esterno di quel colore. Uno spazio può tenere al massimo 2 segnalini. Non pescare per lo spazio che ha già 2 segnalini presenti.
- Controllare quante cerva rimangono nella riserva. **Le cerva vanno sul tabellone in gruppi di tre (3 giocatori) o quattro (4 giocatori). Un massimo di due set può essere introdotto per turno.** Tirare il dado e controllare il colore. Piazzare una cerva su ogni spazio esterno di quel colore (una cerva e un segnalino cibo possono stare sullo stesso spazio). Se ci sono abbastanza cerva per un secondo set, tirare il dado e fare lo stesso ancora (se il tiro di dado è lo stesso del primo set di cerva, continuare a tirare fino a uno differente). **Se non ci sono abbastanza cerva per un set, nessuna cerva è introdotta in quel turno.**
- I giocatori adesso scelgono le loro azioni e un nuovo turno inizia.

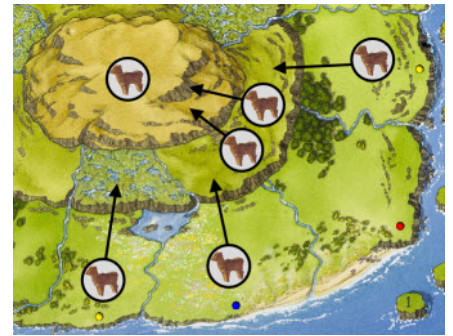


Fig. 6 Sopra: le cerva si muovono verso la collina...

Sotto: ... e si fermano qui.



3. Azioni



Muovere: Il giocatore muove il suo cervo in uno spazio adiacente. Fintanto che lo spazio è adiacente, i cervi sono capaci di muoversi su o giù sull'isola. **I cervi sono troppo pesanti per le zone umide e non gli è permesso entrarci** (*ved. fig.1*).

Se si muove in un'area che contiene un altro cervo c'è un combattimento! (*ved. combattimento C4*)



Mangiare: Deve esserci un segnalino cibo nello stesso spazio del cervo per svolgere questa azione. Il giocatore prende **TUTTI** (diversamente dall'azione 'accoppiamento') i segnalini cibo dallo spazio e li piazza coperti in basso alla propria plancia di controllo. Questo cibo diventa disponibile ed è importante per la crescita delle corna e il combattimento. **Un giocatore non può avere più di cinque segnalini cibo in suo possesso.** Dopo cinque segnalini il cervo si riempie. Se il numero di segnalini è maggiore di quello che il giocatore può prendere, si prende semplicemente fino al loro limite e si lasciano i rimanenti segnalini sul tabellone.



Accoppiamento: Deve esserci una cerva nello stesso spazio del cervo per effettuare questa azione. Il giocatore rimuove **UNA** cerva dallo spazio e la rimette nella riserva al lato del tabellone. Poi muove il proprio segnalino di una casella sul tracciato cerva (*ved. fig. 2*). Quando un cervo raggiunge 12 (per 3 giocatori) o 10 (per 4 giocatori) il turno corrente sarà quello finale. Un cervo può ancora accoppiarsi oltre questo numero. Se un giocatore ha raggiunto l'apice del tracciato, semplicemente tiene ogni ulteriore cerva con cui si accoppia a fianco della plancia. Un cervo può accoppiarsi solo con una cerva alla volta, indipendentemente dal numero di cerva nello spazio.



Crescita corna: Il giocatore può usare un **qualsiasi** numero di segnalini cibo per crescere le corna. Il valore totale di segnalini è sommato e poi diviso per due (approssimato per difetto). Il giocatore prende questo numero di pezzi di corna e li aggiunge alle corna del suo cervo (*ved. fig. 5*).

Scambiare un singolo segnalino ha sempre il valore di un pezzo di corna. I segnalini scambiati sono piazzati, scoperti, in una pila degli scarti a lato del tabellone.



Esempio: Judi scambia due segnalini cibo con un valore totale di 6 e riceve 3 pezzi di corna.

Judi scambia tre segnalini cibo con un valore totale di 5 e riceve 2 pezzi di corna.

Judi scambia un segnalino cibo di valore 1 e riceve 1 pezzo di corna.

Quando un cervo cresce ad un numero pari di corna (4, 6, 8 e così via) riceve una tessera astuzia (*ved. C5*). Questo non è applicabile se la tessera è stata già data per quel livello di crescita. E' possibile perdere pezzi di corna quando si combatte, in questo modo un giocatore può raggiungere, per esempio, quattro pezzi di corna due volte. E' facile mantenere traccia di questo mantenendo i pezzi di corna persi durante il combattimento a lato della plancia di controllo (*ved. fig. 5*). Queste sono le prime ad essere usate quando crescono le corna.

4. Combattimento

Quando un cervo muove in uno spazio occupato da un altro cervo c'è uno scontro. Solo un cervo rimarrà nello spazio! I cervi per prima si mettono in guardia, ma se nessuno si tira indietro le corna li bloccheranno insieme in un combattimento.

La forza di combattimento dei cervi è determinata dalla **dimensione delle corna + condizione di combattimento**.

La sequenza di combattimento è la seguente:

i) L'attaccante (il cervo che si è mosso nello spazio) sceglie il numero di segnalini cibo (propria condizione) che andrà ad impegnare per il combattimento. Non è necessario impegnare tutti i propri segnalini cibo, **ma almeno un segnalino deve essere impegnato se lo si possiede. L'attaccante può impegnare un massimo di tre segnalini per combattere**. Questi sono piazzati coperti in cima alla plancia di controllo.

ii) Il difensore (il cervo al momento nello spazio) ha adesso la scelta di ritirarsi o combattere. Se si **ritira** il combattimento finisce. Se decide di rimanere sul campo sceglie il numero di segnalini cibo (propria condizione) che andrà ad impegnare per il combattimento. Non è necessario impegnare tutti i propri segnalini, **ma bisogna almeno impegnarne uno se si possiede. Il difensore può impegnare al massimo tre segnalini per il combattimento**. Questi sono piazzati coperti sulla cima della propria plancia di controllo.

iii) L'attaccante adesso ha la scelta di ritirarsi o **bloccare le corna!** Se si **ritira** il combattimento termina. Se blocca le corna, i giocatori girano i segnalini cibo impegnati. **Ogni cervo aggiunge il valore del proprio segnalino(i) al numero di pezzi di corna che ha**. Questa è la forza di combattimento. Il cervo col valore più alto di combattimento vince. Se entrambi hanno lo stesso valore di forza il risultato è **pari**.

Possibili risultati

Un cervo si ritira:

- Il giocatore che si ritira muove il suo cervo in uno spazio senza un altro cervo. Questo include lo spazio da cui il cervo attaccante ha mosso. **Il cervo che si ritira non può muovere verso la collina** a meno che non ci sia un altro spazio vuoto disponibile.
- Il cervo vincitore ottiene una **tessera astuzia** (*ved. C. 5*).
- Entrambi i cervi conservano i propri segnalini cibo. Il cervo che si ritira **deve** essere deriso dagli altri giocatori (versi di pollo, ecc).

Pareggio:

- L'attaccante muove indietro nello spazio da cui è venuto.
- Tutti i segnalini cibo impegnati nel combattimento sono persi e messi nella pila degli scarti, scoperti, a lato della riserva principale.

Un cervo vince dopo il blocco delle corna:

- Tutti i segnalini cibo impegnati sono usati e piazzati nella pila degli scarti, scoperti, a lato della riserva principale.
- Il cervo perdente perde un pezzo di corna dal proprio cervo. Il pezzo perso è piazzato a lato della propria plancia di controllo.

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Il rosso muove nello stesso spazio del giallo. Decide di impegnare due dei suoi tre cibi per il combattimento.

Il giallo decide di non ritirarsi. Decide di impegnare tutti e tre i suoi segnalini cibo per il combattimento.

Il rosso non si ritira. I cervi rivelano la propria forza.

Il rosso ha 5 corna + 6 per i segnalini che danno un valore totale di 11. Il giallo ha 4 corna + 6 per i segnalini impegnati per un totale di forza di 10. Il rosso è il vincitore.

The diagram shows two players, Red and Yellow, on a board. Red has 3 food tokens (green circles) and 2 are committed to the fight. Yellow has 3 food tokens and all 3 are committed. Red's strength is 5 horns + 6 = 11. Yellow's strength is 4 horns + 6 = 10. Red wins.



- Il cervo vincitore caccia via il perdente. **Il cervo vincente ottiene di piazzare il cervo perdente in uno spazio senza un altro cervo.** Non si può piazzare il perdente più in alto sulla collina rispetto alla propria pedina, a meno che non ci siano altri spazi non occupati.
- Il cervo vincitore prende una **tessera astuzia** (ved. C. 5).

In ogni caso, il gioco prosegue poi con il giocatore successivo del turno.

Un cervo non può vincere il gioco se non ha vinto almeno un combattimento (come attaccante o difensore)!

Quando un cervo vince un combattimento per la prima volta (sia che l'altro cervo si sia ritirato o vinto dopo il blocco delle corna) prende un 'segnalino cervo vincitore'. Non è possibile perdere questo segnalino.

5. Tessere astuzia

Le tessere astuzia possono essere guadagnate:

- **accrescendo le corna, o**
- **vincendo combattimenti.**


Quando un giocatore guadagna una tessera astuzia, egli prende la tessera coperta in cima o quella scoperta. Se prende la tessera scoperta, questa viene immediatamente rimpiazzata dalla successiva tessera della pila.

La tessera presa è piazzata vicina alla plancia di controllo del giocatore. Se il giocatore prende la tessera scoperta deve rimanere scoperta, altrimenti la tessera è mantenuta coperta. Le tessere sono messe a sinistra della plancia.

Un giocatore può tenere un massimo di tre tessere astuzia. Se se ne prende una quarta, deve immediatamente ridurre le proprie tessere fino a tre scartando una tessera (questo può includere la tessera appena pescata).


Un giocatore può giocare tessere in qualsiasi momento del proprio turno (alcune tessere richiedono di essere giocate quando si svolge un'azione). Un giocatore può giocare più di una tessera nel proprio turno, ma non può giocare due tessere dello stesso tipo. Le tessere usate sono messe in una pila di scarti.

Una volta che la pila di pesca è terminata, le tessere scartate sono mescolate e usate per formare una nuova pila. Le tessere:

 **Velocità** - Giocata quando si svolge l'azione movimento, consente al giocatore di muovere due spazi al posto di uno. Non si può passare attraverso spazi che contengono i cervi degli altri giocatori.




Corna di diamante - Dopo il blocco delle corna e sconfitta, il giocatore può usare questa tessera per mantenere il pezzo di corna che dovrebbe perdere.

 **Famelico** - Usato quando si svolge l'azione mangiare, consente al giocatore di prendere un segnalino cibo extra dalla riserva principale (in aggiunta al segnalino cibo guadagnato con l'azione). Bisogna prendere, almeno, un segnalino cibo per usare questa azione.



Bramito - Giocato in qualsiasi momento del tuo turno (prima o dopo l'azione). Attrae una cerva da ogni spazio adiacente. *Ved. fig. 7*

 **Accoppiamento extra** - Giocato quando si svolge l'azione accoppiamento, consente al giocatore di accoppiarsi due volte nello stesso turno. Ricorda, devono esserci almeno due cervi nello spazio del cervo per usare questa tessera.


 **Blocca-un-cibo** - Dopo il blocco delle corna, il giocatore può usare questa tessera per conservare uno dei suoi segnalini cibo impegnati.



Fig. 7 Il giocatore gioca la tessera astuzia 'bramito'. Egli attrae una cerva da ogni spazio adiacente.



D. Fine del gioco e Punteggio

Una volta che un qualsiasi cervo raggiunge 12 (3 giocatori) o 10 (4 giocatori) sul tracciato cervo, il turno corrente sarà il turno finale. I giocatori continuano fino a quando il turno è concluso (quando tutti i giocatori hanno svolto tutte le loro quattro azioni) e poi contano i loro punti.

Se un giocatore non ha vinto almeno un combattimento (cioè non ha guadagnato un segnalino cervo vincitore) non guadagna alcun punto e perde la partita automaticamente.

I punti sono attribuiti come segue:

Il tracciato cervo:

- 1 punto per ogni cerva con cui ci si è accoppiati (riportate sul tracciato cervo + ogni 'doeples' extra presa dopo aver raggiunto l'apice del tracciato).

Posizione finale sull'isola: (*ved. fig. 8*)

- 3 punti per essere nello spazio centrale
- 1 punto per essere in uno spazio nella sezione centrale dell'isola
- Nessuno punto è attribuito per essere in uno spazio esterno.

Se i punti sono pari, il pareggio è risolto nel seguente ordine:

corni più grandi, più in alto sull'isola, condizione (valore di tutti i rimanenti segnalini cibo), altezza del giocatore.

Il giocatore con più punti è dichiarato 'Il Monarca di Antler Island' e vince la partita.

Gli altri giocatori dovrebbero unirsi in un cortese applauso.



Fig. 8 Punti per la posizione finale sull'isola

E. Gioco Avanzato - Cubetti Combattimento (esperienza nel combattimento)

Quando hai giocato qualche volta a Antler Island potresti voler introdurre i cubetti combattimento.

Preparazione

Come nel gioco base, ma ogni giocatore prende anche i cubetti del proprio colore:

- 2 cubetti in tre giocatori
- 3 cubetti in quattro giocatori



I cubetti sono lasciati visibili alla sinistra della plancia di controllo del giocatore.

Gioco

Come nel gioco base, ma i cubetti combattimento possono essere vinti quando si attaccano gli altri cervi.

Solo un cervo attaccante può guadagnare un cubetto combattimento. I cervi che si difendono non possono guadagnare un cubetto. In aggiunta alle solite regole di combattimento, quando un attaccante vince un combattimento (che sia per ritiro del cervo o blocco delle corna) guadagna un cubetto combattimento. Egli prende un cubetto dal cervo perdente (che si sia ritirato o abbia perso dopo il blocco delle corna).

Dal perdente, si può prendere:

- 1 cubetto del proprio colore (se precedentemente aveva perso un cubetto con questo cervo) **OPPURE**
- 1 cubetto del colore del cervo perdente.

Un cervo non può avere più di un cubetto di un qualsiasi altro colore che quelli del suo colore. Se non è possibile per il giocatore prendere un cubetto (il perdente non ha cubetti adatti disponibili) allora nessun cubetto è guadagnato dall'attaccante.

Punteggio

Come nel gioco base, ma in aggiunta un giocatore realizza:

- 1 punto per aver conservato tutti i propri cubetti.
- 2 punti (3 giocatori) o 3 punti (4 giocatori) per avere un cubetto di ogni altro giocatore (un set completo degli altri giocatori). Il giocatore non ha bisogno di avere un cubetto del proprio colore per guadagnare questi punti.

Divertitevi e buona fortuna ☺

Fraser e Gordon
(The Lamont Brothers)



www.fragorgames.com

Traduzione ed adattamento in italiano di Bruno "Tetsuo" Boiso

www.ludusinfabula.com

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Ringraziamenti speciali a Tabby, Judi, Sheena, Iona e Glenn.
Mark Higgins, Gery McLaughlin, Brian Robson e Ellis
Simpson per il loro continuo supporto e consigli.
Inoltre, Steven 'con una v' Gladstone, Brian Stern, Ian Bothwick e
Keith Jones.
Illustrazioni di Judi Lamont

Tabellone di Clare Hewitt

