

NOTA. 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.

Traduzione di Fabrizio “Fabmat” Mattei

Leaping Lemmings

REGOLAMENTO





Leaping Lemmings è un gioco per 2-6 giocatori. I giocatori rappresentano degli scienziati genetici che lavorano in un laboratorio di ricerca distante 18,15 miglia da Waterloo, Montana. Per essere creativi con la vostra contabilità, avete messo da parte svariati milioni della generosa sovvenzione statale per partecipare a una scommessa di \$ 20,00 tra voi e gli altri cinque scienziati.

Lo scienziato che sarà in grado di progettare geneticamente e clonare un gruppo di lemmings che più costantemente vinceranno una gara che culmina con i lemmings che si lanciano da una scogliera, in violazione del diritto naturale, ma in linea con la leggenda metropolitana, vincerà la scommessa.

I vostri lemmings sono stati addestrati a tuffarsi con stile dalla scogliera. Un lemming nuota con uno stile e uno slancio paragonabile a ben cinque normali subacquei.

Alla gara è stata aggiunta una piccola difficoltà ovvero l'apparizione quotidiana di due piccole adolescenti aquile (*chiamate dagli scienziati Stephen Jr. e Ruby*) che volano in cerchio sopra i lemmings. Questi rapaci affamati sono diventati grandi fan di questa corsa giornaliera (*il loro buffet*)

Durata: 20-90 minuti (*10-15 minuti per giocatore*)

Componenti: questo regolamento, il tabellone di gioco, due dadi aquila, 101 segnalini fustellati di cartone, sei schede di aiuto giocatore e 55 carte da gioco (32 movimento, 16 Azione Speciale, 1 Game Over e 6 carte ID Clan).

Obiettivo: Il giocatore con più Punti Vittoria (VP) vince la partita. I VP si guadagnano con le Azioni Speciali che rimangono inutilizzate, con i tuffi che i lemmings fanno dal bordo della scogliera e, spesso, per la quantità di Lemming Chow pellets (*Bocconi di cibo per i Lemming*) raccolta durante il gioco.

Setup

Scegliere il gioco: Le regole del gioco standard sono ideali per 3-6 giocatori. Le varianti sono elencate dalla pagina 11.

Scegli il tuo Clan: I giocatori scelgono il loro clan (*colore*) e prendono la relativa carta Clan ID, 10 lemmings e l'indicatore Punto Vittoria (VP) del colore del loro clan. Ogni giocatore piazza la propria carta Clan ID scoperta (*deve mostrare l'Azione Speciale "E' un 5"*), di fronte a sè, mette il suo segnalino VP nella casella 0 della traccia VP e mette i suoi 10 lemmings nell'area di partenza del tabellone.

Preparare il mazzo Movimento: Mischiare le 32 carte movimento, quindi togliere le **prime sei carte dalla cima del mazzo** e mischiare la carta Game Over con queste sei carte. Piazzare questo mazzetto di sette carte **in fondo** al mazzo. Infine, posizionare il nuovo mazzo così composto (*mazzo di gioco*) a faccia in giù nel suo posto sul tabellone.

Distribuire le carte Azioni Speciali: Mischiare e distribuire le 16 carte Azione Speciali; il numero di carte da distribuire a ciascun giocatore dipende dal numero di giocatori, e cioè:

<i>Numero di giocatori:</i>	2-3	4-5	6
Carte da distribuire a ciascun giocatore:	4	3	2

Le carte Azioni Speciali che non sono state distribuite sono poste a faccia in giù vicino al tabellone. Le carte Azioni Speciali ricevute rimangono nascoste agli altri giocatori finchè non si giocano, ma il numero di Azioni Speciali possedute da ogni giocatore è di dominio pubblico.

Piazzare il Lemming Chow (cibo per lemming): Piazzare i segnalini dei lemming chow pellet (*bocconi di cibo per lemming*) a faccia in giù vicino al tabellone e, dopo averli mescolati, piazzare casualmente uno di questi segnalini a faccia in giù in ciascuno dei 16 esagoni pellet della mappa. Tenere i restanti 16 segnalini dei lemming chow pellet a faccia in giù vicino al tabellone di gioco e utilizzarli per rifornire esagoni pellet (vedi pagina 7)

Terminare il Setup: Posizionare i due segnalini aquila nella zona segnata con una "A" all'interno del corrispondente territorio (colorato) di caccia. Il proprietario del gioco deciderà chi sarà il primo Eagle Player (*Giocatore Aquila*) (o determinarlo casualmente) e quel giocatore riceve i dadi aquila. Ora siete pronti per iniziare a giocare!

Il Giocatore Aquila

Tutti i giocatori, a turno, saranno Giocatore Aquila, poichè alla fine del proprio turno, questo ruolo viene assegnato al giocatore immediatamente successivo in senso orario. Il Giocatore Aquila esegue la procedura descritta nella Fase Aquila, ovvero:

Sequenza di Gioco

Fase Aquila – Il Giocatore Aquila (solo lui) esegue le seguenti operazioni:

1. Lancia i due dadi aquila.
2. Muove ogni aquila del numero di zone indicato dal risultato del rispettivo dado.
 - L'ordine con cui si eseguono i movimenti spetta al giocatore Aquila
 - Dopo che ogni aquila viene mossa, effettuare il banchetto e la dispersione (vedere a pagina 7 e 8) all'interno della zona di destinazione
 - Rifornire un esagono pellet per ogni risultato **Hover (Volteggiare)** del dado (vedere pagina 7)
3. Estrarre e rivelare una carta movimento.

Fase dei Lemmings -Tutti i giocatori eseguono le seguenti azioni;

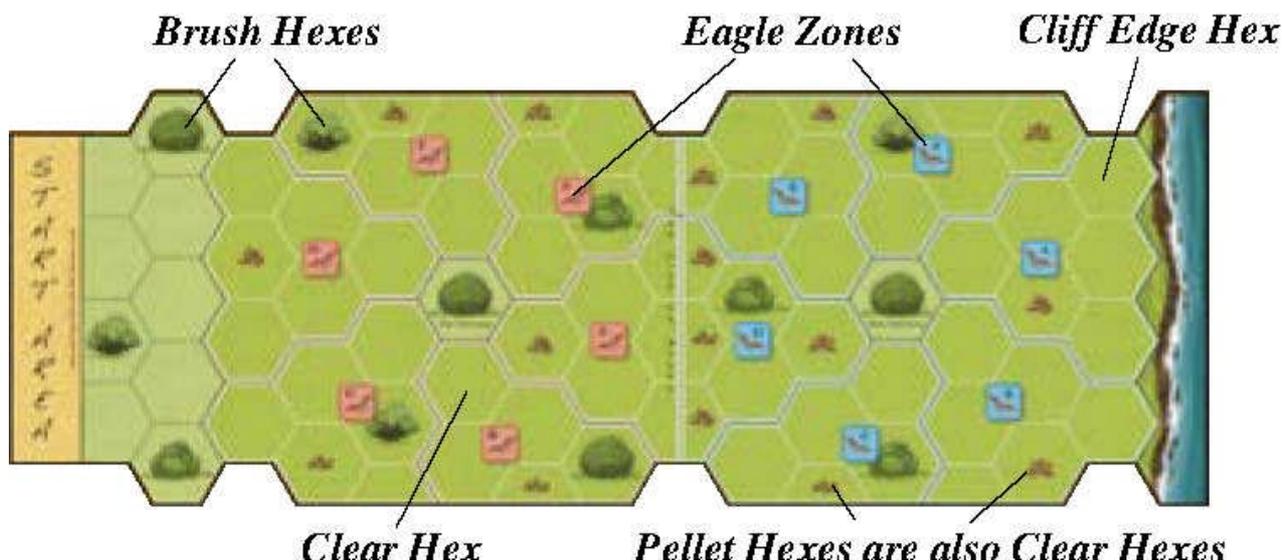
Tutti i giocatori, a turno, eseguiranno tutte e tre le seguenti operazioni nell'ordine in cui sono elencate, iniziando dal Giocatore Aquila e poi tutti gli altri in senso orario:

- Puoi scambiare uno o più favori pellets (*favor pellets*) (vedi pagina 6)
- Puoi giocare e immediatamente eseguire una delle tue Azioni Speciali non utilizzate.
- Muovi UNO dei tuoi lemmings del valore indicato dalla carta movimento corrente (vedere pagina 4)

Fase di fine turno

Il Giocatore Aquila passa i dadi aquila al giocatore successivo in senso orario e il giocatore ripete la sequenza di gioco iniziando dalla Fase Aquila descritta sopra.

Passare i dadi prima della Fase di Fine Turno può causare confusione. Si consiglia il loro piazzamento sulla Carta ID Clan del Giocatore Aquila fino alla Fase di Fine Turno.



Il Tabellone

Un lemming sul tabellone deve essere sempre all'interno della zona di partenza o all'interno di un esagono del tabellone fino a quando non diventa o cibo per l'aquila o si tuffa dalla scogliera. **I mezzi esagoni sono considerati come esagoni interi.**

Start Area/Area di Partenza: Questo è il luogo dove i 10 lemmings di ogni Clan vengono piazzati all'inizio del gioco.

Un lemming che lascia l'Area di Partenza può entrare in uno qualsiasi dei quattro esagoni adiacenti.

Cliff Edge Hex/Esagoni di bordo scogliera: Quando un lemming Attivo, muovendosi, finisce su uno dei quattro esagoni di bordo scogliera, con i punti movimento rimanenti della carta movimento corrente deve tuffarsi dalla scogliera (vedere pagina 10).

Hunting Circles/Zone di Caccia: ogni aquila ha sei "zone di caccia" contraddistinte dalle lettere da A a F - evidenziate dai quadrati di colore rosso o blu - e bordate con linee spesse. Le zone bordate in rosso formano il territorio di caccia dell'aquila rossa mentre le zone bordate in blu costituiscono il territorio di caccia dell'aquila blu. Qualsiasi esagono non racchiuso almeno da una linea spessa rossa o azzurra è al sicuro da un'aquila.

Clear Hexes/Esagoni di prateria:

- Tutti gli esagoni sono di prateria a meno che non ci sia raffigurato un cespuglio.
- Negli esagoni di prateria si possono impilare fino a un massimo di cinque lemmings.
- Per entrare in un esagono di prateria occorre spendere un punto movimento.
- Gli esagoni di prateria non proteggono i lemmings dal rischio di diventare cibo per aquila.

Brush Hexes/Esagoni con Cespugli:

- Gli esagoni con cespugli hanno un limite di impilamento variabile, ovvero

Numero di giocatori:	2-3	4-5	6
Numero di lemmings consentiti:	1	2	3

- Per entrare in un esagono con un cespuglio occorre spendere due punti movimento.
- Gli esagoni con cespuglio proteggono i lemmings dal rischio di diventare cibo per l'aquila.

Limiti di impilamento e Movimento:

- Un lemming *non può entrare o passare attraverso* un esagono che ha raggiunto il suo limite di impilamento.

Lemmings

Riguardo i Lemmings: ogni lemming ha le seguenti prerogative.

- **Lemming Attivo** - Ogni lemming che si trova in cima alla pila in un esagono.
- **Lemming Nascosto** - Ogni lemming in un esagono che ha uno o più lemmings sopra di lui. Un lemming coperto non può muoversi se non con l'Azione Speciale di dispersione.
- **Lemming Salvato** - Ogni lemming che ha realizzato Punti Vittoria (VP) per il suo clan. Questi lemmings sono collocati nella casella tuffi individuale (*individual dive box*) che attesta il loro valore in VP.
- **Lemming Iniziale** - Ogni lemming che è ancora nell'Area di Partenza. Quando un lemming iniziale si muove, diventa un lemming Attivo per tutti gli effetti del gioco.
- **Cibo per Aquila** - Ogni lemming che viene divorato da uno delle sempre più affamate aquile.

Carte Movimento: Ad ogni turno il giocatore Aquila scopre la prima carta movimento del mazzo e la mette scoperta in cima alla pila degli scarti. Questa determina i punti movimento disponibili, per tutti i giocatori, da utilizzare in quel turno.

Il mazzo degli scarti *non* può essere esaminato.

Il mazzo di gioco di 33 carte contiene: 32 carte movimento (otto carte per ciascuno valore **2, 3, 4 e 5** punti movimento) e una carta di Fine Gioco.

Movimento dei lemming: Dopo che la carta movimento è rivelata, tutti, a cominciare dal Giocatore Aquila e poi proseguendo in senso orario, muovono uno (e uno solo) dei loro lemmings del numero di punti movimento indicate su quella carta.

Ogni giocatore, ad ogni turno, può scambiare favori pellet e/o giocare una Azione Speciale prima di muovere il suo lemming. Quando la carta Fine Gioco viene rivelata, il gioco finisce immediatamente e viene determinato il vincitore.

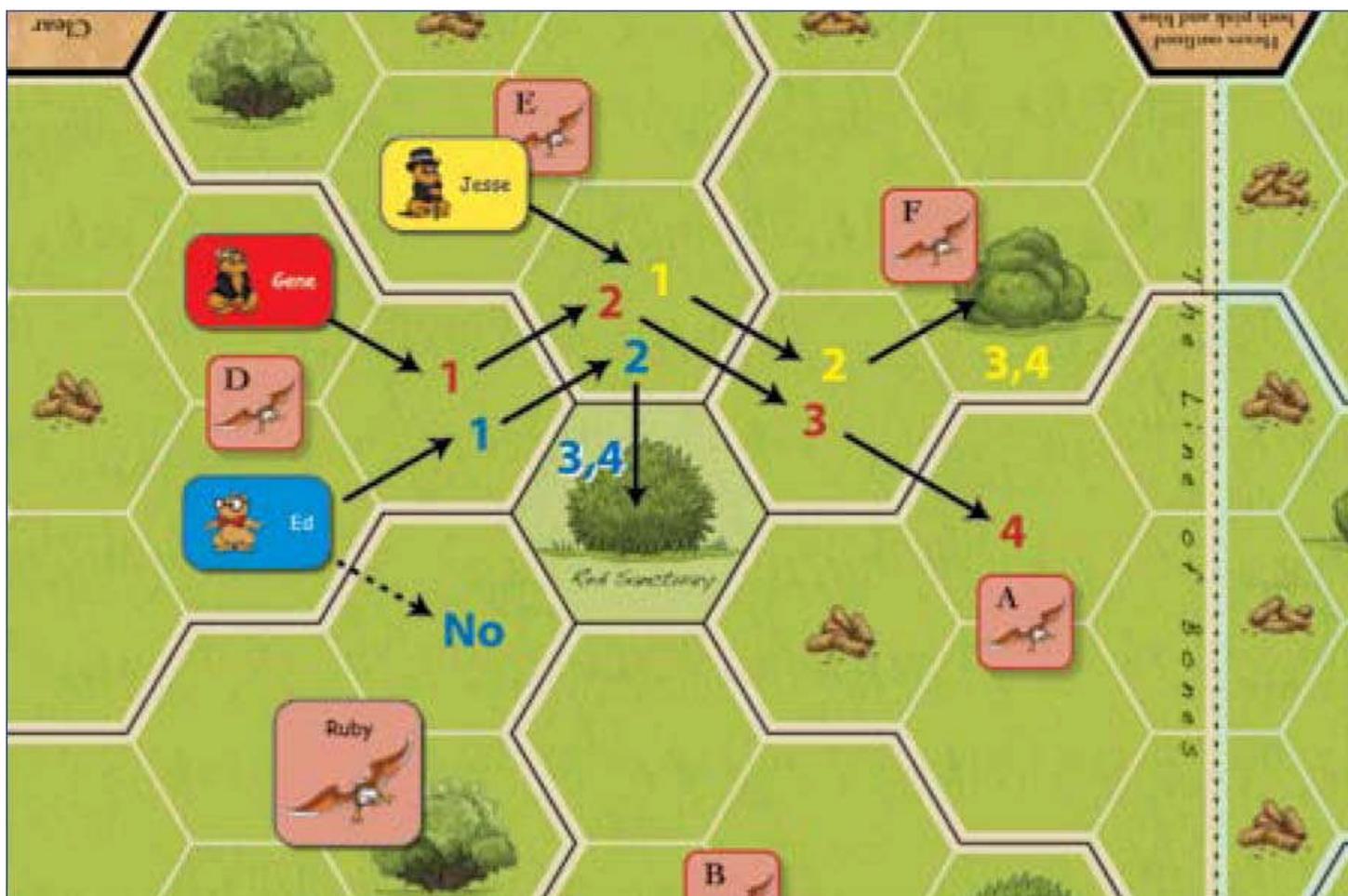
Un lemming Attivo che vuole muoversi normalmente (tramite la carta di movimento), deve muoversi utilizzando tutti i punti movimento consentiti senza entrare o attraversare zone di caccia controllate da un'aquila, sia che l'aquila stia banchettando o sia a caccia. Un lemming Nascosto non può mai muoversi tramite un movimento normale.

Artigliare e Portare in Cima: Se non hai lemming Attivi o Iniziali che possono fare un movimento normale, uno dei tuoi lemming Nascosti viene Artigliato e Portato in Cima della sua pila, senza alterare l'ordine di sovrapposizione degli altri lemming.

- Questa è una mossa speciale che è consentita solo quando nessuno dei tuoi lemming è in condizione di eseguire un movimento normale.
- Artigliare e Portare il Cima alla pila un lemming costa tutti i punti movimento della carta movimento corrente.

Passare: Se non hai neanche un lemming Nascosto che può essere artigliato e portato in cima, allora devi passare. Tu puoi passare dopo aver eventualmente scambiato favori pellet e/o giocato un'Azione Speciale

Direzione del Movimento: I lemmings generalmente muovono in avanti (verso il bordo della scogliera) ma a un lemming è consentito muoversi lateralmente di un esagono (in totale) per turno in qualsiasi momento durante il suo movimento. I lemmings *non* possono muoversi all'indietro (verso l'Area di Partenza) salvo quando si disperdono o come risultato di una Azione Speciale.



ESEMPIO: Il Giocatore Aquila (Clan Ritz) rivela una carta movimento da 4. Sceglie di spostare Jesse nell'esagono con cespuglio davanti a sé, lontano tre esagoni dalla posizione attuale l'aquila rossa, sperando di trovare lì la salvezza. Il clan Biker clan, che muove dopo, e che sarà il Giocatore Aquila nel turno successivo, opta per spostare a tutta forza Gene avanti, ignorando il cespuglio per spostarsi il più avanti possibile. Il clan I.Q. muove per ultimo: vuole far arrivare Ed nell'esagono santuario completamente al sicuro e dal momento che gli è consentito di spostare un esagono lateralmente lateralmente durante il suo movimento, compie l'impresa, come mostrato in figura. Si noti che non poteva entrare nella zona di caccia controllata dell'aquila rossa.

Lemmings Nascosto: Ogni volta che un lemming termina il suo movimento in un esagono che già contiene altri lemming(s), è posto al di sopra e copre questi lemmings. Il lemming più in alto è l'unico lemming Attivo di ogni pila, gli altri lemmings sono Nascosti. I lemmings Nascosti hanno un vantaggio e uno svantaggio.

- **Vantaggio** - Quando un'aquila attacca, afferra il lemming Attivo, che quindi diventa Cibo per Aquila.
- **Svantaggio** – I lemmings Nascosti non possono muoversi se non con dispersione o tramite Azione Speciale.

I lemmings nei cespugli hanno il miglior nascondiglio – I lemmings nascosti nei cespugli, fintanto che non muovono, non possono diventare Cibo per Aquila.

Le regole di copertura non si applicano nell'Area di Partenza. Qualsiasi lemmings nell'Area di Partenza può essere scelto per muoversi, indipendentemente dalla sua posizione nella pila.

Nel momento in cui un lemming Nascosto è scoperto (perché un lemming(s) è uscito fuori dal cespuglio o è stato Artigliato e Posto in Cima o tramite un'Azione Speciale) diventa immediatamente un lemming Attivo.

Lemming Chow Pellets (Bocconi di Cibo per Lemming)



Un segnalino di Lemming Chow Pellet viene posto in ciascuno dei 16 esagoni pellet durante il setup e i 16 segnalini pellet rimanenti sono utilizzati come rifornimento. I lemmings che afferrano velocemente i pellet, ottengono dei possibili bonus per il loro clan.

14 dei 32 indicatori di pellet valgono un VP ciascuno, 4 valgono due VP ciascuno e 14 sono favori pellet che possono essere scambiati in seguito.

Reclamare i Pellet: Se un lemming, immediatamente prima di muoversi dal suo esagono, reclama un pellet, deve soddisfare le seguenti condizioni:

- Non importa come il lemming sia arrivato nell'esagono pellet (normale movimento nel turno precedente, movimento con Azione Speciale o Dispersione).
- Deve iniziare il suo movimento *normale* dall'esagono pellet.
- Deve essere il primo lemming ad usare il movimento *normale* (tramite una carta di movimento) per lasciare l'esagono pellet.
- I lemmings che lasciano l'esagono pellet perché si disperdono o a causa di una Azione Speciale non possono reclamare il pellet.

Una volta preso, si può guardare il valore del pellet e poi lo si deve mettere a faccia in giù nella propria carta Clan ID.

I valori dei vostri pellets devono rimanere segreti fino a che sono scambiati o conteggiati. I VP dei pellet vengono conteggiati alla fine del gioco.

Scambio di Favori Pellet: Come prima azione di un Giocatore durante la sua Fase Lemmings di ogni turno, egli può scambiare uno o più dei suoi favori pellet per uno dei favori elencato di seguito, rivelando e mettendo il numero corretto di pellet nella Casella Exchanged Favor Pellets. È possibile lo scambio per un *un* solo favore tra quelli descritti di seguito:

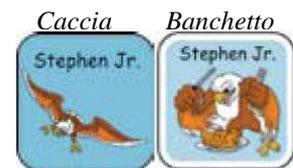
- **1 favore pellet** - Aumenta di *uno* il valore della carta movimento corrente ma ciò vale solo il giocatore che effettua lo scambio. Il valore della carta non può, comunque, essere superiore a 5.
- **2 favori pellets** - Corrompi i giudici per aumentare di *uno* il punteggio dei tuffi che ha ottenuto uno dei tuoi lemming. Il valore del punteggio dei tuffi non può essere superiore 5.
- **3 favori pellet** – Prendi a caso una delle Azioni Speciali non distribuite (se ce ne sono) poste accanto al tabellone. Puoi giocare questa carta appena acquisita come la consentita Azione Speciale da effettuare nel corso della stessa Fase Lemmings oppure puoi scegliere di conservarla per un eventuale utilizzo successivo.

Rifornire Esagoni Pellet: Ogni volta che un Giocatore Aquila ottiene uno o più **Hover** come risultato al lancio dei dadi aquila, si deve rifornire un esagono vuoto pellet (non contenente né un pellet, né un lemming) con un segnalino pellet a faccia in giù, secondo le seguenti regole :

- Un segnalino pellet è scelto a caso tra quelli non ancora utilizzati e piazzato in un esagono pellet vuoto all'interno del territorio di caccia che corrisponde al dado che ha ottenuto come risultato **Hover** (inclusi gli esagoni della Line of Bones (*Linea delle Ossa*) per entrambi i dadi). Un segnalino pellet viene posto in entrambi i territori se si ottiene come risultato un doppio hover (**Hover + Hover**).
- Qualsiasi scelta è fatta dal Giocatore Aquila corrente.
- Il pellet non è piazzato se non ci sono più segnalini pellet disponibili o non ci sono esagoni pellet vuoti all'interno del territorio di caccia indicato.

Aquile

Il giocatore attualmente in possesso dei dadi aquila è il Giocatore Aquila. Il giocatore Aquila conduce le Azioni di Caccia, di Banchetto e di Dispersione delle due affamate aquile. Ogni segnalino aquila ha un lato caccia e un lato banchetto per evidenziarne lo stato.



Ogni aquila rimane all'interno del proprio territorio di caccia colorato. Ogni territorio di caccia è composto da sei contigue zone di caccia aventi bordi colorati in rosso o blu, etichettati con le lettere dalla A alla F. Ogni zona si compone di cinque o sei esagoni singoli. La zona che un'aquila attualmente occupa (sia in caccia o in banchetto) è la zona di controllo dell'aquila

La Line of Bones è molto pericolosa in quanto questi quattro esagoni sono all'interno di entrambi i territori di caccia delle due aquile

Caccia: Il Giocatore Aquila tira i dadi aquila (il colore individua l'aquila e il rispettivo territorio di caccia) e poi muove entrambe le aquile, una alla volta (completando le procedure di banchetto e di dispersione per la prima aquila prima di muovere la seconda) rispettando le seguenti regole:

- Il numero riportato da ogni dado aquila corrisponde al numero di punti movimento che l'aquila deve utilizzare. Ogni punto consente all'aquila di spostarsi in una zona adiacente.
- Se l'aquila sta banchettando, si deve spendere il primo punto movimento per capovolgerla e metterla con il lato caccia a faccia in sù, sempre rimanendo nella sua attuale zona.
- Un risultato **Hover** indica zero punti movimento (Se l'aquila sta banchettando si libra in volo per il piacere procurato da un lemming particolarmente gustoso e quindi rimane sul suo lato banchetto).
- Ogni aquila che si muove si deve spostare in senso orario o in senso antiorario (a scelta del Giocatore Aquila) per l'intero ammontare dei punti movimenti ottenuti dal suo tiro di dado (non c'è cambio di direzione nel corso dello stesso turno).
- Le aquile in caccia devono attaccare un lemming che occupa un esagono di prateria nella loro zona di destinazione (vedi Banchetto di seguito).

Banchetto: Se uno o più *lemming Attivi* sono all'interno di esagoni di prateria nella zona di caccia controllata da un'aquila, l'aquila banchetterà con uno di essi (a scelta del Giocatore Aquila), altrimenti si passa direttamente alla procedura di dispersione nella pagina successiva.

Lemmings in esagoni con cespugli o lemming Nascosti sono al sicuro e non diventano cibo per aquila.

Quando si agisce come Giocatore Aquila, si esegue un banchetto seguendo in ordine questi passaggi:

- Devi selezionare una lemming Attivo all'interno di un'esa prateria nella zona di caccia controllata dall'aquila che diventa, quindi, cibo per aquila - anche se appartiene al tuo stesso clan - e lo devi mettere nella Casella Eagle Chow.
- Poi capovolgi il segnalino dell'Aquila dal lato banchetto.
- Infine, devi disperdere tutti i rimanenti lemming Attivi e Nascosti in quella zona (vedi Dispersione di seguito).



ESEMPIO: Il Giocatore Aquila (Ritz clan) tira un 2 sul dado blu aquila. Dal momento che l'aquila azzurra inizia dalla zona E, potrebbe essere spostata in senso antiorario nella zona C o in senso orario nella zona A.. Egli muove l'aquila alla zona A, poiché lo spostamento in zona C lo avrebbe costretto a mangiare il suo proprio lemming Rick! Nella zona A egli sceglie di mandare Rita (clan Biker) nel Eagle ChowBox (in alternativa, l'aquila avrebbe potuto prendere o Clint (Clan vichingo) o June (del suo clan), ma non il lemming Nascosto Jennifer (I.Q. clan). Ora egli deve disperdere il resto. Egli disperde Clint (clan vichingo) e Jennifer (IQ clan) sulla scogliera, ai quali verranno assegnati 1 VP per il tuffo ai rispettivi clan. Decide di disperdere June (del suo clan) di lato, coprendo Jonathan (clan Soldato) già in zona B.

Dispersione: La Dispersione si verifica se ci sono lemming Attivi e/o Nascosti nella zona di caccia controllata da un'aquila dopo il termine della procedura di banchetto e anche quando lemming Attivi e/o Nascosti sono in zona di caccia controllata da un'aquila e nessun banchetto è stato eseguito.

Lemming attivi e Nascosti sono dispersi, uno alla volta, *in qualsiasi ordine* a discrezione del Giocatore Aquila.

Il giocatore Aquila esegue la dispersione di tutti i lemming Attivi e Nascosti presenti nella zona di caccia controllata dall'aquila (anche quelli in esagoni cespuglio) seguendo in ordine questi passaggi:

- Scegli il lemming da disperdere.
- Scegli un esagono accanto a quel lemming che rispetti i limiti di raggruppamento e che non sia nella zona di caccia controllata dall'aquila (in caso di più opzioni la scelta spetta al Giocatore Aquila; un lemming sulla scogliera si può tuffare segnando, così, un punto per il tuffo per il suo clan).
- Spostare il lemming nell'esagono scelto, coprendo, se ci sono, qualsiasi lemming già presente in quell'esagono.

Nota che i lemming dispersi potrebbe essere reimpilati differentemente da un subdolo Giocatore Aquila.

Azioni Speciali

Le Azioni speciali consentono di modificare le regole del gioco a proprio vantaggio e/o a danno dei tuoi avversari. Ogni giocatore riceve le sue uniche carte Azione Speciale durante il setup. Inoltre, i giocatori hanno in comune l'Azione Speciale "E' un 5" raffigurata nel lato anteriore della loro carta Clan ID. Ogni carta Azione Speciale può essere utilizzata una sola volta, dopo di che viene posta nella pila degli scarti (o voltando la carta Clan ID nel caso dell'Azione Speciale "E' un 5").

Le Carte Azione Speciale mostrano il titolo della Azione Speciale insieme a un'illustrazione e a una sintesi degli effetti della carta. Gli effetti completi di ogni scheda sono riportati alle pagine 12 e 13 di questo regolamento.

Quando si giocano: Puoi giocare una delle tue Azioni Speciali disponibili in ogni turno, prima di muovere il tuo lemming (e dopo che gli eventuali giocatori che precedono hanno mosso i loro lemming).

Solo una Azione Speciale può essere giocata da un giocatore in ogni turno.

L'utilizzo dell'Azione Speciale è *volontario*; quelle che non vengono utilizzate valgono 1 VP ciascuna alla fine del gioco.

Come utilizzare un'Azione Speciale: Mostrare la carta scelta e seguire le relative istruzioni, quindi posizionare la carta usata a faccia in su nella pila degli scarti delle Azioni Speciali (o capovolgere la carta Clan ID quando si utilizza l'Azione Speciale "E' un 5").

La pila degli scarti *non* può essere esaminata. Lo stato della carta Clan ID e la quantità di Azioni Speciali possedute da ogni giocatore è di dominio pubblico.

Regola degli Effetti: Se si verifica un conflitto tra le regole normali e le regole di una carta Azione Speciale che si vuole giocare, le regole dell'Azione Speciale hanno la precedenza. Le istruzioni per ogni Azione Speciale (vedere le pagine 12 e 13) indicano esplicitamente quale tipo di lemming può essere influenzato da quella carta (Attivo, Nascosto, ecc.)

Zone di Caccia controllate dell'Aquila: Quando l'Azione Speciale permette il movimento dei lemming, si *può* muovere un lemming (o disperso a causa di "Snap Crackle Pop" o "Pull myPaw") dentro o attraverso la zona di caccia controllata da un'aquila.

Se un lemming termina il movimento della sua Azione Speciale (o si disperde in) in una zona di caccia controllata dall'aquila, sarà immediatamente eseguito un banchetto (se l'aquila è a caccia e il lemming è in un esagono prateria) o la procedura di dispersione (in tutti gli altri casi) come se tu fossi il Giocatore Aquila.

Quando più lemmings entrano in zona di caccia controllata da un'aquila, l'aquila banchetterà con il primo giunto, e, quindi, il suo segnalino dovrà essere capovolto sul lato banchetto segnalino e mentre gli altri lemmings dovranno essere dispersi.

Tuffi dalla Scogliera

Come Tuffarsi dalla Scogliera: Se un lemming attivo vuole tuffarsi dalla scogliera, deve trovarsi su un esagono di bordo scogliera e con punti movimento, della carta movimento corrente, ancora disponibili. I punti movimento rimanenti equivalgono al valore VP del tuffo. Quando un lemming si tuffa, collocarlo nella propria casella Individual Dive Points e aggiustare il relativo indicatore VP del clan nella Victory Point Track posta nella parte inferiore del tabellone.



Esempio: Con una Carta Movimento **5** rivelata per il turno, Rick (clan Ritz) ha 3 punti movimento rimanenti quando raggiunge il bordo della scogliera, e pertanto verranno assegnati 3 VP per il clan Ritz. Wray (clan Biker) realizza il miglior tuffo possibile, poiché inizia il suo movimento dal bordo della scogliera; egli ha tutti i 5 punti movimento assegnati al tuffo. Segna il punteggio di 5 VP per il clan Biker (questo è un tuffo magnifico, che riceve tutto il valore che merita per fantasia e abilità).

Fine del gioco

Risultato Finale: il gioco termina immediatamente quando la carta Game Over viene estratta. Ognuno aggiunge 1 VP al punteggio totale del suo clan per ogni Azione Speciale non utilizzata che ha ancora in mano (incluso "E" un 5" se la carta Clan ID non è ancora stata girata); si rivelano anche e si sommano i valori VP di tutti i Lemming Chow Pellet che il clan possiede e si aggiunge tale somma ai VP totali del clan. Ogni giocatore, inoltre, guadagna 1 VP per ogni 3 favor pellet che ha posto, fino a quel momento, nel Favor Exchange Box. I favori pellets avanzati dopo questo conteggio saranno eventualmente conteggiati per determinare il vincitore in caso di parità. Il vincitore sarà il clan con più punti vittoria.

Spareggio: In caso di un pareggio, come *prima* valutazione si assegna la vittoria al clan con più lemmings nel Box Scoring. Se persiste il pareggio, come *seconda* valutazione si assegna la vittoria al clan con il minor numero di lemmings nel Eagle Box Chow. Se c'è ancora pareggio, come *terza* valutazione, la vittoria è assegnata al clan con maggiori Favor Pellet non utilizzati. Ulteriori parità determineranno la fine della partita con un pareggio tra i clan interessati.

Gioco Corto

Rimuovere due carte movimento da **2** e due carte movimento da **3** (quattro carte in totale) e mischiare la carta Game Over con quattro invece che sei carte movimento in modo che in fondo al mazzo vada un mazzetto di cinque carte e non di sette carte.

Variante per 2 giocatori

Per una partita a due giocatori, ci sono diverse eccezioni alle regole principali, come di seguito descritto:

- **Preparazione del Mazzo delle Azioni Speciali:** Rimuovere l'Azione Speciale "Mine! All Mine!" dal mazzo Azioni Speciali prima di mischiare e distribuire le carte Azioni Speciali.
- **Primo giocatore:** Lanciare i dadi per determinare chi sarà il Primo Giocatore, il quale riceverà il dado aquila blu e il segnalino Primo Giocatore. L'altro giocatore controlla il dado aquila rossa.
- **Ordine di gioco:** Entrambi i giocatori tirano il loro dado proprio durante la Fase Aquila e entrambi i giocatori sono Giocatori Aquila in ogni turno. Il Primo Giocatore muove e risolve banchetti e Dispersione prima per la sua aquila, e poi gira la carta movimento e muove il suo primo lemming.
- **Scambiare i Dadi quando esce Hover:** Se uno o entrambi i giocatori ottengono un **Hover**, i due giocatori immediatamente si scambiano i dadi aquila, prima che il movimento si eseguita, e l'altro giocatore diventa il Primo Giocatore (nota che questo significa che il giocatore che ha tirato **Hover** di fatto sposterà l'altra aquila, mentre il giocatore che non ha ottenuto **Hover** riempirà un esagono pellet vuoto). *Questo accade ogni volta che si ottiene uno o più risultati **Hover**.*
- **Zona Protetta:** A nessuno dei due giocatori è consentito coprire qualsiasi lemming dell'altro giocatore in uno qualsiasi degli esagoni precedenti il territorio di caccia dell'aquila rossa. Un lemming avversario può essere coperto solo a partire dalla terza fila esagonale al di là dell'Area di Partenza.

Variante Caos

Questa variante è consigliata quando si gioca una partita con i bambini più piccoli o quando desiderate una partita in cui sia preponderante la fortuna rispetto alla strategia. Non utilizzare questa variante in partite a due giocatori.

- **Distribuzione carte dal mazzo Azioni Speciali:** Non distribuire le carte Azione Speciale durante il setup e rimuovere le carte Azione Speciale "Mine! All Mine!" e "Déjà vu": mescolare le restanti 14 Azioni Speciali per formare un mazzo Azioni Speciali. Girare anche tutte le carte Clan ID sul lato che indica che l'Azione Speciale già è stata eseguita.
- **Prendere un'Azione Speciale quando c'è un risultato Hover:** Oltre a rifornire esagoni pellet vuoti, ogni volta che il Giocatore Aquila tira almeno un **Hover** con un dado aquila, prende la prima carta Azione Speciale del mazzo dopo aver rivelato la carta di movimento del turno in corso ma prima di muovere il suo lemming. Il Giocatore Aquila può scegliere se giocare questa Azione Speciale o passarla al giocatore successivo in senso orario.
- **Se la carta viene giocata:** Il Giocatore Aquila mostra la carta e la risolve, non può tenere la carta per usarla successivamente. Dopo che la carta è stata risolta, è messa a faccia in su vicino alla sua carta Clan ID. Alla fine della partita ogni giocatore viene penalizzato di un VP per ogni carta che ha giocato durante il gioco (ma vedi punto finale di questa variante).
- **Se la carta viene passata al giocatore successivo in senso orario:** Il giocatore che riceve la carta ha ora la stessa scelta: o giocare la carta o passarla con le medesime conseguenze.
- **Nessuna Ulteriore Azione fin quando la Carta non è Risolta:** Se tutti i giocatori passano nella fase della carta dell'Azione Speciale, questa è messa nella pila degli scarti. Il destino della corrente carta Azione Speciale (che sia stata giocata o piazzata nella pila degli scarti) deve essere risolto prima che il Giocatore Aquila muova. Si noti che questo consente al Giocatore Non-Aquila di giocare una Azione Speciale prima di muovere il suo lemming.
- **Gestione della Mazza Azioni Speciali:** se il mazzo è esaurito, rimescolare le pila degli scarti per creare un nuovo mazzo. Quando tutte le 14 Azioni speciali sono state giocate, non si procede più con la fase delle Azioni Speciali quando il Giocatore Aquila ottiene uno o più **Hover**.
- **Azioni Speciali Aggiuntive:** lo scambio tra i favor pellets e le Azioni Speciali non utilizzate non è consentito con questa variante. I favor pellet possono ancora essere scambiati con altri favori e valere in caso di pareggio a fine partita.
- **Variazione VP alla fine del gioco:** Alla fine del gioco ogni giocatore guadagna (o perde) tanti VP pari al numero di carte Azione Speciale che ha avuto in base alle normali regole di gioco meno il numero di carte Azione Speciale utilizzate nella partita (Esempio: in 6 giocatori, il clan Biker ha giocato tre Azioni Speciali così 1 VP gli viene sottratto dal suo punteggio finale [2-3 = -1]).

Gli Effetti delle Azioni Speciali in dettaglio.

La descrizione completa delle Azioni Speciali e dei loro effetti sono elencati di seguito in ordine alfabetico. I giocatori possono fotocopiare queste due pagine (12 e 13) in modo che ogni giocatore ne abbia una copia.

Molte delle Azioni Speciali hanno delle condizioni che devono essere soddisfatte per essere giocate. Se non è possibile giocare un'Azione Speciale, tienila, è probabile che in un turno successivo si potrà giocare. Anche se tutta la partita trascorre senza poterla giocare, val la pena conservarla per guadagnare 1 VP a fine gioco.

BOO! - *Un lemming è spaventato da un rumore improvviso alle spalle.*

Effetto: Muovete un lemming Attivo o Nascosto a vostra scelta di due punti movimento in avanti. Se con questo movimento il lemming si tuffa dalla scogliera, fa guadagnare un punto al proprio clan poiché il lemming era troppo spaventato per ricevere punti per la tecnica.

CAUTION/ATTENZIONE - *Un'ondata di paura e angoscia attanaglia i clan.*

Effetto: Due punti movimento sono sottratti dalla attuale carta movimento a tutti i giocatori che muovono dopo di te in questo turno. Una carta movimento **2** verrebbe modificata in uno zero, precludendo il movimento a tutti i giocatori che muovono dopo di te, a meno che non modifichino il **2** con un favore o la propria azione speciale (Nota - questa carta è più efficace quando si gioca come Giocatore Aquila).

DÉJÀ VU/DI NUOVO - *Un recente evento accade di nuovo.*

Effetto: La carta Azione Speciale che è attualmente in cima alla pila degli scarti (vale a dire l'ultima carta Azione Speciale giocata) può essere giocata nuovamente dal giocatore che usa la carta Déjà vu. La carta Azione Speciale che vuole riattivare, però deve essere stata utilizzata da un giocatore diverso da colui che gioca la carta Déjà vu.

EAGKE EYE/VISTA D'AQUILA! - *L'aquila invidia una lontanissima preda.*

Effetto: Scegliere una delle due Aquile (girarla sul lato a caccia se sta banchettando) e spostarla in una zona di caccia adiacente all'interno del suo territorio di caccia. Eseguire le procedure di banchetto e di Dispersione, come se tu fossi il Giocatore Aquila.

HEROIC RETURN/EROICO RITORNO - *Un lemming in qualche modo, eroicamente e contro ogni pronostico, è sfuggito l'aquila che l'afferrò.*

Effetto: Prendete uno dei vostri lemming dalla Eagle Chow Box e collocatelo su uno dei quattro esagoni con cespuglio nel territorio di caccia dell'aquila blu (ma non nella zona di caccia controllata). Il lemming deve ripetere il limite dell'impilamento e può nascondere eventuali lemming già presenti in quell'esagono con cespuglio.

IT'S A A 5/È UN 5 - *Questa Azione Speciale è consentita una sola volta a tutti i giocatori.*

Effetto: La corrente carta movimento viene considerata come una carta movimento da **5** per il tuo lemming nel turno corrente. Voltare la carta Clan ID sul lato 'Azione Speciale utilizzato'. Il lemming in movimento segue le regole del movimento normale.

KING OF HILL/RE DELLA COLLINA - *Un lemming alpha riordina un esagono.*

Effetto: Riordina a tuo piacere tutti i lemming Attivi e Nascosti di una qualsiasi pila presente sul tabellone.

LOST/PERSO - *Alcuni dei lemming perdono l'orientamento.*

Effetto: Sposta un lemming Attivo o Nascosto di ogni giocatore, a tua scelta, - tranne il tuo - indietro di un punto movimento, un lemming alla volta. Un'aquila in caccia mangerà solo il primo lemming che entrerà in un esagono prateria nella sua zona di caccia controllata.

MINE! ALL MINE!/MIO! TUTTO MIO! - *Tieni i dadi aquila invece di passarli in modo da restare Giocatore Aquila un turno extra.*

Effetto: Questa carta può essere giocata solo quando sei il Giocatore Aquila. Piazza la carta sotto i dadi aquila fino a quando i dadi dovrebbero essere normalmente passati, quindi mettere la carta nella pila degli scarti e mantenere i dadi aquila per un turno extra invece di passarli.

MISTAKEN IDENTITY/ERRORE DI IDENTIFICAZIONE - *Un lemming afferrato che tutti pensavano fosse il tuo, appartiene invece ad un altro clan.*

Effetto: Prendete uno dei vostri lemming posizionati nel Eagle Chow Box e scambiatelo con un lemming Attivo o Nascosto di un altro clan che si trova in uno dei cinque esagoni con cespuglio all'interno del territorio di caccia dell'aquila rossa. Il lemming scambiato occuperà la stessa posizione nella pila del lemming che sostituisce.

NOBLE SACRIFICE/NOBILE SACRIFICIO - *Uno dei vostri lemming si immola per il bene di tutta la razza lemming e il vostro clan viene ricompensato.*

Effetto: Prendi uno dei tuoi lemming dalla Eagle Chow Box e lancia un dado aquila per vedere i VP che ti elargisce:

Hover = torna alla Eagle Chow Box

1	=	1 VP
2	=	2 VP
3	=	3 VP

Se il lemming ti ha fatto guadagnare VP piazzarlo nella tua casella ed aggiusta l'indicatore VP vostro clan, altrimenti torna nella Eagle Chow Box.

PULL MY PAW /A GAMBE LEVATE - *Un lemming emette una flatulenza puzzolente, e gli altri lemmings si disperdono per il disgusto.*

Effetto: Scegliere un qualsiasi lemming Attivo o Nascosto e quindi disperdere tutti gli altri lemmings Attivi e Nascosti impilati con il lemming scelto (in qualsiasi ordine), in uno o più esagoni adiacenti in qualsiasi direzione.

QUICK START/IMMEDIATAMENTE - *Un lemming getta al vento la prudenza.*

Effetto: Raddoppia il valore della carta movimento corrente per un lemming del tuo clan che lascia l'Area di Partenza in questo turno.

ROCK SLIDE/FRANA - *Crolla il bordo della scogliera.*

Effetto: Tutti i lemming Attivi e Nascosti che si trovano sui quattro esagoni del bordo scogliera cadono in mare e ai rispettivi clan viene assegnato un solo VP per ogni lemming.

RUN LEMMING RUN/SCAPPA LEMING SCAPPA! - *Una scarica di adrenalina dà un lemming una velocità supersonica.*

Effetto: Muovi un qualsiasi lemming Attivo o Nascosto, che non è ancora entrato o non ha attraversato la Line of Bones, di tre punti movimento in avanti. Con questa mossa può entrare o attraversare la Line of Bones.

SNAP CRACKLE POP/UN FRAGOROSO RUMORE - *Il vento spacca fragorosamente un ramo secco e i lemming fuggono spaventati dal cespuglio.*

Effetto: Seleziona un esagono con cespuglio e tutti i lemmings Attivi e Nascosti in quell'esagono sono immediatamente da te dispersi in uno o più esagoni adiacenti in qualsiasi direzione.

UH-OH! - *Un'aquila appare improvvisamente dal cielo.*

Effetto: Muovere una qualsiasi aquila in caccia (non che banchetta) in qualsiasi zona all'interno del rispettivo territorio di caccia. Eseguire le procedure di banchetto e di dispersione, come se tu fossi il Giocatore Aquila.

Game Credits

DESIGN & RULES: Rick Young & John Poniske

DEVELOPER: John Foley

CHARACTER ARTIST: Rajim Harris and Leona Preston

PLAYTESTING: Bruce Allen, Louis Ayotte, Brian Bankler, Jack Beckman, Jim Budelman, Johnathan Byerly, Bill Cooper, Clint Eaker, Chris Farrell, Wray Ferrell, John Foley, Kevin Garber, Michael Gouker, George Harris, Chad Jensen, Kai Jensen, Rich Jenulis, Mark Kramer, Jason Markham, Steve Nicewarner, Carl Paradis, Jeff Paul, Jenny Poniske, John Poniske, Bruce Reiff, Martin Sample, Vicki Thomas, Janice Thorne, John Wyatt, Leonard Wyatt, Sue Wyatt, Jonathan Young, Liliame Young, Rick Young, and Michelle Zentis

ART DIRECTOR & PACKAGE DESIGN: Rodger MacGowan

COVER AND CARD ART: Leona Preston

MAPBOARD AND RULES LAYOUT: Mark Simonitch

PLAYTEST GAME BOARD: Martin Scott

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

SPECIAL THANKS to the following individuals for their ideas that were honed a bit and then added to the game: Gene Billingsley (*Mine!All Mine!*), Wray Ferrell (*Snap Crackle Pop*), John Foley (*Eagle Eye & Boo!*), and Chad Jensen (*Lemming Pellets*).

Disclaimer

No actual lemmings (cloned or natural) were harmed in the making of this game.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 www.GMTGames.com

Brush Hexes	= Esagoni con Cepuglio
Clan ID card	= carta di Identificazione dei Clan
Clear Hex	= Esagoni di prateria (lett. Esagono pulito/sgombro)
Cliff Edge Hex	= Bordo della scogliera
Discard pile	_ mazzo degli scarti
Draw pile	= mazzo di gioco
Eagle Chow	= Cibo per aquila
Eagle Player	= Giocatore Aquila
Eagle Zones	= Zone dell'Aquila
Eagles Phase	= Fase Aquila
Exchanged Favor Pellets	= Scambio Favori Pellets
Favor Exchange Box	= Casella dei Favori scambiati
Favor pellets	= Favori pellets
Feasting	= Banchetto/Mangiare
Game Over	= Fine Partita
Hinting	= Caccia
Hover	= Volteggiare
Hunting Circle	= Territorio di caccia (formato da sei Eagles Zones)
Individual dive point awarded	= Casella Punti Tuffi Ottenuti
Individual Dive Points	= Punteggi individuali dei tuffi
Leming Chow	= Cibo per i Lemming
Lemming Chow Pellet	= bocconi di cibo per i lemming
Lemming Chow pellets	= Bocconi di cibo per i Lemming
Line of Bones	= Linea delle Ossa
Pellet Hexes	= Esagoni con pellet
Scattering	= disperdersi/sparpagliarsi
Special Actions	= Azioni Speciali
Start Area	= Area di partenza