

Breaking  
Games

# RISE OF TRIBES™

## Regole del gioco



10+  
Età



2-4  
Giocatori



30-60  
Minuti

**Sei un popolo nomade, preistorico.**

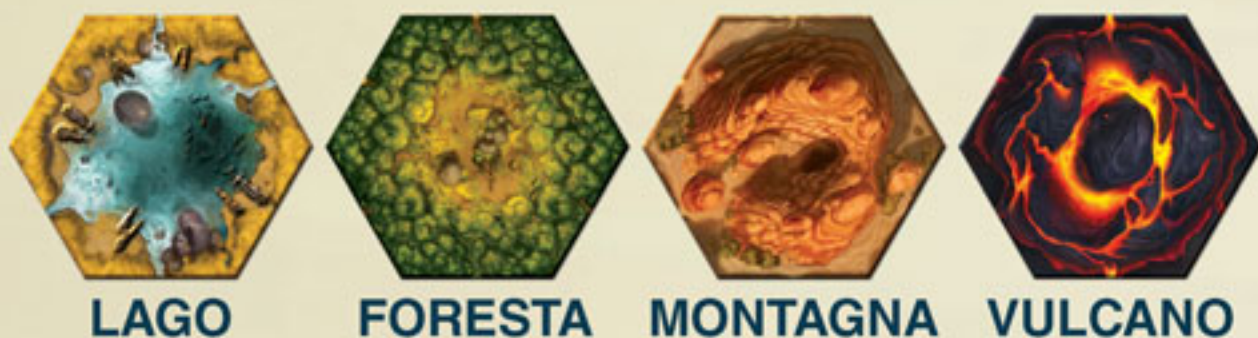
Durante il gioco, farai crescere la tua tribù, attraversa territori, raccogli risorse e conduci il tuo popolo alla vittoria. Come tutti sappiamo, ciò che le tribù vogliono di più è ... 15 punti - per ascendere al di sopra di tutto.

Setup .....	2-3
Ordine di Gioco.....	4-7
Eventi e Fine Partita .....	8
Esempio di Gioco .....	9
Gioco Avanzato.....	10-13
Spiegazione delle Carte .....	14-15
Riconoscimenti .....	15



# SET UP

- 1** Prendi un numero di Tessere Terreno esagonali Lago, Foresta e Montagna pari al numero di giocatori + 1 per ciascun tipo di terreno. Ad esempio, in 2 giocatori, prendi 3 di ciascun tipo. Metti la Tessera Terreno esagonale Vulcano e mettila da parte. Riponi le restanti tessere nella scatola.



LAGO

FORESTA

MONTAGNA

VULCANO

- 2** Posiziona le Tessere Terreno rivolte verso l'alto -casualmente- come mostrato, in base al numero di giocatori.



2 GIOCATORI

3 GIOCATORI

4 GIOCATORI (A)

- 3** I giocatori prendono 20 Membri Tribù **B** e 1 Segnalino Punteggio **C** del proprio colore, così come un mazzo di 15 Carte Obiettivo mescolate **D**. Ciascuno dei 4 mazzi ha il retro diverso, ma il contenuto è identico. In una partita a 2 giocatori, rimuovi le carte Ceramiche.

- 4** Ogni giocatore sceglie casualmente 1 delle 8 Schede Giocatore **E** e la piazza di fronte a sé. Un lato mostra "Ordine di Gioco" e l'altro "Capotribù". In una partita base, i giocatori possono utilizzare entrambi i lati.



- 5** Posiziona i Segnalini Risorsa **F**, e i Villaggi **G** nelle vicinanze.



CIBO



LEGNO



PIETRA



VILLAGGIO

- 6** Posiziona la Plancia Azioni **H** a portata di tutti i giocatori.

- 7** Metti da parte le Tessere Capotribù ed Evento Villaggio Abbandonato\* **I** vicino alla plancia con un segnalino villaggio sopra (maggiori informazioni a pag. 7). Mescola le rimanenti 14 tessere evento **J** e posizionale in un mazzo sopra la Plancia Azioni.

- 8** Metti tutti i segnalini punteggio sullo spazio "0" **K** nella plancia.







**9** Metti 3 dadi come mostrato **L** su ciascuna delle 4 azioni. I restanti 2 dadi verranno lanciati nel primo turno.



**10** Per determinare chi comincia, i giocatori scelgono a caso un villaggio, contrassegnato da un numero. Il numero più basso inizia per primo e quel villaggio viene posizionato in cima alle 2 tessere evento messe da parte. **I**

Rimetti tutti gli altri villaggi nella propria pila.



**11** Il primo giocatore mette due membri tribù su di un singolo esagono **M** a scelta. Il resto dei giocatori, in senso orario, avrà la seguente configurazione iniziale:

**Secondo giocatore:** tre membri tribù in 1 esagono non occupato.

**Terzo giocatore:** tre membri tribù in 1 esagono non occupato + 2 risorse **F** a scelta.

**Quarto giocatore:** tre membri tribù divisi su 2 esagoni adiacenti non occupati + 2 risorse **F** a scelta.



**12** La partita comincia dal primo giocatore.



Elders, Leader Cards and special Terrain Tiles are used in Advanced Rules, detailed on pages 10-13.



# ORDINE DI GIOCO

Ogni giocatore svolge il proprio turno seguendo 5 Fasi, cercando di ottenere 15 punti prima delle altre tribù, decretando così la sua vittoria immediata!

## Fase 1: Punti Villaggio

All'inizio di ogni turno, si ottiene 1 punto per ogni villaggio posseduto. Inizialmente, i giocatori non hanno villaggi, ma la loro tribù potrà costruirli nel corso della partita. Vedi Punto 5: Costruire Villaggi e Completare Obiettivi (pagina 7).

## Fase 2: Tirare i Dadi

**IL GIOCATORE DI TURNO TIRA 2 DADI.**

Se viene tirato un doppio (2 soli, lune o spazi vuoti), si attiva un evento. Vedi Eventi (pagine 8, 14-15).

## Fase 3: Fare Azioni

La plancia Azioni descrive le 4 azioni che i giocatori possono eseguire nel proprio turno:

**CRESCITA, MOVIMENTO, RACCOLTA e COMANDO.**

I giocatori eseguiranno 2 azioni nel proprio turno, e ognuna dovrà essere diversa dall'altra.

Per eseguire un'azione, i giocatori posizionano uno dei dadi tirati sulla plancia in alto, sopra all'azione scelta. Ogni azione viene risolta completamente prima che venga piazzato un altro dado.

## CRESCITA

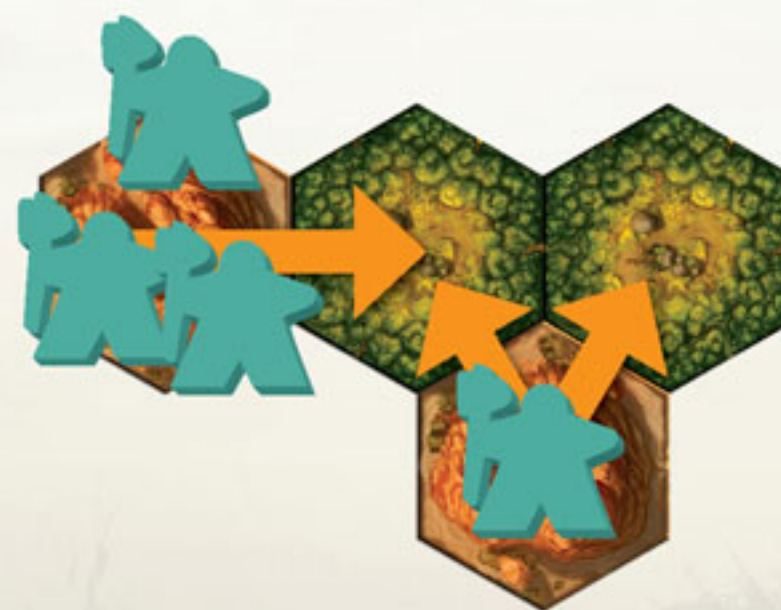
Aggiungi il numero di membri tribù indicati sulla plancia azioni dalla tua riserva a uno o più esagoni che contengono già i tuoi membri tribù.



**Esempio:** Se la plancia indica una crescita di 3 membri tribù, il giocatore rosso potrà aggiungere quei 3 in qualsiasi esagono in cui sia già presente un proprio membro. Può suddividere i nuovi membri negli esagoni come mostrato.

## MOVIMENTO

Muovi fino al numero di membri tribù indicati sulla plancia da un esagono a uno adiacente. Il terreno e/o i membri tribù avversari non influiscono sul movimento.



**Importante:** un singolo membro tribù può essere spostato solo una volta in un turno e ha un movimento base di 1 esagono per mossa.



Aggiungi il dado nel primo spazio di un'azione, spostando tutti gli altri verso destra. Il dado più a destra viene rimosso diventando uno dei dadi che verranno lanciati nel prossimo turno. Il risultato dei dadi sull'azione determina il potere dell'azione scelta.



Tutte le azioni danno un beneficio elencato direttamente sotto di esse: questo è il potere dell'azione, **a meno che non ci sia una specifica combinazione di simboli**.



### 2 LUNE

Se ci sono almeno 2 simboli luna sui dadi (qualsiasi combinazione), allora la civiltà ha toccato il fondo! Non ti preoccupare, la tua tribù riceverà comunque una ricompensa.

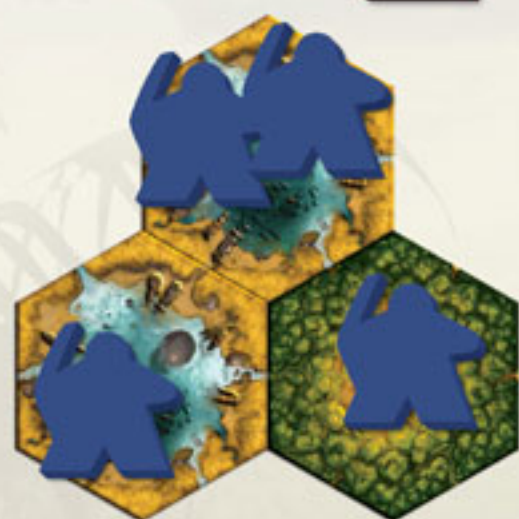


### 2 SOLI

Se ci sono almeno 2 simboli sole sui dadi (qualsiasi combinazione), la civiltà è in rapida espansione! Reclami la ricompensa più alta per questa azione.

## RACCOLTA

Ottieni risorse dagli esagoni che occupi come specificato nella plancia azioni. Le foreste producono legno, i laghi producono cibo e le montagne producono pietra.



**Esempio:** Se la plancia azioni indica che 2 esagoni producono 2 risorse ognuno, il giocatore blu può scegliere entrambi i 2 laghi occupati per produrre 4 cibo in totale o può scegliere un lago e la foresta per produrre rispettivamente 2 cibo e 2 legna.

## COMANDO

Pesca un numero di carte scopo come indicato sulla plancia azioni dalla cima del tuo mazzo e mettile "in lavorazione" a sinistra della tua scheda, FACCIA IN SU. Il tuo mazzo scopo contiene Sviluppi (blu) e Obiettivi (marrone). Più dettagli a pagina 7.



**Potere del villaggio!** Puoi scartare tante carte Scopo incomplete quanti sono i tuoi villaggi PRIMA di pescare. Le carte scartate andranno messe in fondo al mazzo obiettivo e poi ne verranno pescate altrettante dalla cima, **in aggiunta** alle carte indicate dall'azione **COMANDO**.



# ORDINE DI GIOCO

## Fase 4: Risolvere i Conflitti

Il limite di popolazione di ciascun esagono è di 5 membri tribù. Il conflitto si verifica in ogni esagono che ha più di 5 membri (indipendentemente dal colore) immediatamente dopo che il giocatore di turno ha risolto **entrambe** le azioni nella Fase 3. Se non ci sono conflitti, si passa alla Fase 5. In caso di conflitti multipli il giocatore di turno sceglierà l'ordine di risoluzione.



I villaggi non contano per il limite massimo della popolazione.

### RISOLUZIONE DEL CONFLITTO (TRIBÙ MULTIPLE)

Il giocatore di turno è in 'attacco' e gli altri giocatori sono in 'difesa' al fine di alcune carte. Agendo in contemporanea, ogni giocatore rimuove 1 dei propri membri tribù dall'esagono. Questo si ripete fino a quando solo i membri di 1 giocatore rimangono nell'esagono. Il risultato potrebbe portare all'eliminazione di tutti i membri tribù, se i giocatori ne avevano lo stesso numero.



### RISOLUZIONE DEL CONFLITTO (TRIBÙ SINGOLA)

Se il conflitto si verifica in un esagono con solo i membri di 1 giocatore, il conflitto si verifica lo stesso e il giocatore rimuove i membri della propria tribù finché non viene raggiunto il limite popolazione di 5.

## SVILUPPI CHE INFLUENZANO IL CONFLITTO

Se il giocatore di turno ha completato la carta sviluppo Arco, rimuove un membro tribù in difesa a sua scelta da questo esagono prima di continuare con la risoluzione del conflitto.



Se il giocatore in difesa ha acquisito la carta evento Mura e ha un villaggio in questo esagono, rimuove un membro della tribù attaccante prima di continuare con la risoluzione del conflitto. Se questo riduce il numero totale di membri tribù a 5, **non interrompe la risoluzione del conflitto**. La carta Arco non può essere usata in difesa.



### PERDERE UN VILLAGGIO

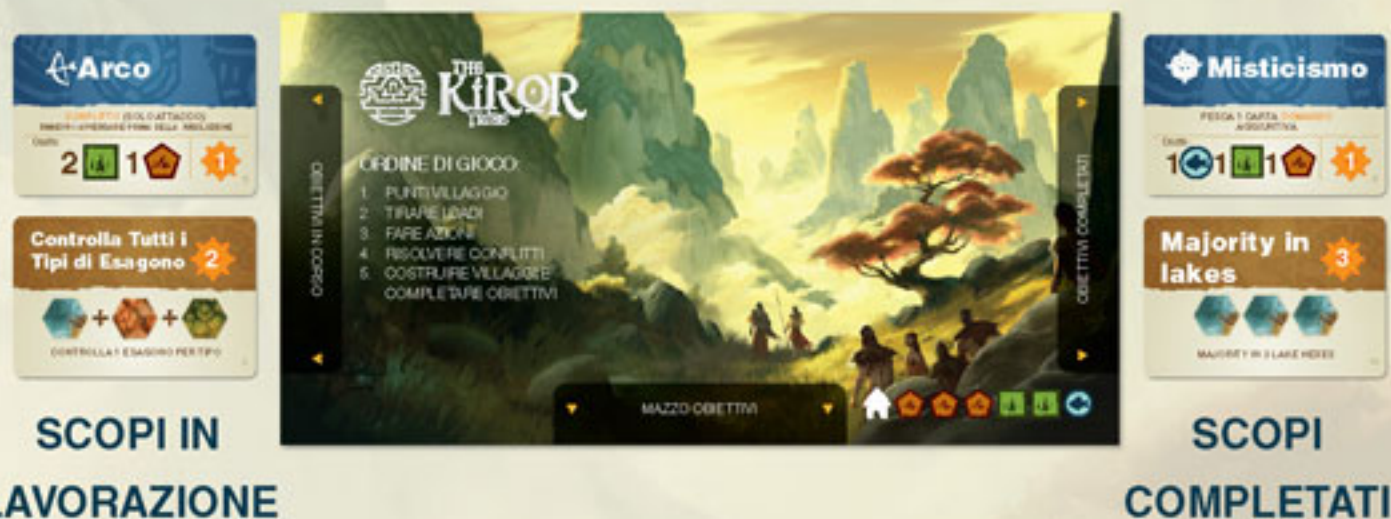
Dopo che il conflitto in un esagono viene risolto, se un villaggio rimane senza i propri membri tribù, verrà rimosso.





## Step 5: Costruire villaggi e completare scopi

Le carte scopo sono costituite da **Sviluppi** e **Obiettivi**. I giocatori possono completare qualsiasi numero di scopi (e fare punti per ognuno) durante questa fase. Gli scopi "in lavorazione" vengono tenuti scoperti sul lato sinistro della plancia giocatore (come mostrato), e poi spostati sul lato destro una volta completati. I punti guadagnati in questo modo non possono essere persi, e le abilità rimarranno attive per il resto della partita.



Gli **Sviluppi** costano risorse e garantiscono miglioramenti nelle azioni e punti vittoria.

Gli **Obiettivi** vengono innescati da certi requisiti durante la partita (es. l'occupazione di esagoni) e assegnano 2-4 punti vittoria come indicato sulla carta.



I giocatori non sono obbligati a completare una carta obiettivo anche se ne hanno soddisfatto i requisiti.

## CONTROLLO DEGLI ESAGONI

I seguenti termini delle carte scopo spiegano le condizioni di un giocatore su un esagono:

- Occupazione:** almeno uno dei membri tribù del giocatore è sull'esagono.
- Maggioranza:** i membri tribù del giocatore sono più numerosi rispetto a quelli degli avversari sull'esagono.
- Controllo:** solo i membri tribù del giocatore sono presenti sull'esagono.

Alla fine del proprio turno, i giocatori possono costruire un numero qualsiasi di villaggi spendendo le risorse indicate sulla carta tribù e piazzando un villaggio in un esagono che contiene i propri membri tribù e nessun altro villaggio.



Quando viene costruito il primo villaggio della partita, il giocatore lo prende dalla cima degli eventi messi da parte, mescolando questi ultimi nel mazzo corrispettivo.

Se in qualsiasi momento un giocatore non ha membri tribù nello stesso esagono di uno dei propri villaggi, il villaggio viene distrutto.

## POTERE DEL VILLAGGIO: PUNTEGGIO E COMANDO MIGLIORATO

Ogni villaggio assegna un punto vittoria ai giocatori all'**inizio** del proprio turno (Fase 1: Punti Villaggi).

Inoltre, quando si effettua **COMANDO**, un giocatore può scartare una carta obiettivo "in lavorazione" per ogni villaggio che ha.

Quando scarta, il giocatore rimette le carte scopo sul fondo del proprio mazzo e ne pesca lo stesso numero dalla cima, **in aggiunta** alle carte pescate grazie all'azione **COMANDO**.

Tutte le carte scartate devono essere rimesse sul fondo del mazzo prima di pescarne altre.



# EVENTS AND GAME END

## Eventi

Se un giocatore ottiene lo stesso risultato (2 soli, 2 lune, 2 spazi vuoti) su entrambi i dadi, fa attivare un evento.



Per prima cosa, risolvi tutti gli effetti nella parte inferiore delle tessere evento in corso attivate dal tiro doppio. Ciò può aggiornare o rimuovere eventi dal gioco. Alcuni eventi utilizzano risorse (aggiunte o rimosse dalla tessera) ad indicare quando una condizione viene soddisfatta. Quindi, se si crea uno spazio vuoto, il giocatore pesca la prima tessera mazzo eventi e ne segue le istruzioni.

Dopo aver attivato un evento e aver seguito le indicazioni, il giocatore continua con il proprio turno.

Quando completamente risolte, le tessere evento vengono rimosse dal loro spazio attivo e scartate nella pila indicata.

## Vittoria

Non appena un giocatore ha raggiunto 15 punti vittoria, vince immediatamente la partita! Non ci sono turni aggiuntivi, tocca a TE portare per prima la tua tribù a 15 punti!

## Sconfitta

Se un giocatore viene eliminato (cioè, tutti i membri della tribù vengono rimossi dalle tessere terreno), inizia il proprio prossimo turno mettendo due membri della tribù su un esagono a libero scelta, se possibile.





# ESEMPIO DI GIOCO

## Esempio del Turno

Ilaria e Simona stanno giocando una partita a 2 giocatori. È il turno di Ilaria e inizia a tirando un sole e una luna.

### AZIONE - CRESCITA

Ilaria vede la possibilità di fare un'ottima azione con il dado sole. Aggiungendolo a CRESCITA, ottiene 2 soli e massimizza il risultato, aggiungendo 4 membri della tribù al tabellone!



### AZIONE - MOVIMENTO

Sfortunatamente, tutte le posizioni di Ilaria sono già belle piene, quindi a meno che non voglia perdere alcuni membri tribù in conflitto alla fine del suo turno, ha bisogno di usare la luna per MUOVERE 2 di loro fuori dall'esagono affollato.

Non c'è alcun conflitto da risolvere e Ilaria non completa obiettivi in questo turno.



Il gioco passa a Simona, che tira un sole e uno vuoto.

### AZIONE - COMANDO

Simona vuole dare una direzione alla sua tribù, quindi piazza un dado su COMANDO e pesca 2 carte.



### AZIONE - RACCOLTA

Simona vede che ha bisogno di più risorse per completare questi obiettivi, quindi usa il sole per raccogliere le 6 risorse di cui ha bisogno.

Simona ora ha abbastanza risorse per completare entrambe le sue carte obiettivo e segnare 2 punti!

Ilaria inizia il suo turno, determinata a raggiungerla e tira un doppio vuoto, attivando un evento! Esce l'evento Tigre dai Denti a Sciabola e Simona sembra preoccupata per il suo villaggio di montagna.

La partita è ancora aperta!





# GIOCO AVANZATO

Dopo aver giocato a Rise of Tribes un paio di volte, puoi scegliere di espandere il gioco con diverse modalità avanzate:

**ANZIANO:** un membro speciale della tribù entra in gioco e ti dà un nuovo potere.

**TERRENO SPECIALE:** nuovi tipi di tessere vengono aggiunti alla mappa.

**POTERI DI LEADER:** Ogni tribù acquisisce abilità uniche che possono aggiungere nuovi elementi al gioco.

Puoi combinare e aggiungere queste modalità a tua scelta: giocare con uno, due o tutte e tre in una singola partita!

## Anziani della Tribù

### ACTIVATION:

Una volta che il primo villaggio viene costruito, i giocatori possono scegliere di far uscire il loro Anziano quando costruiscono un villaggio (incluso primo costruito). L'anziano viene messo sul villaggio appena costruito e adesso quel giocatore può attivarne l'effetto. L'anziano non si aggiunge al conteggio della popolazione dell'esagono, o influenza il conflitto.

### EFFECTTO:

Una volta per turno, hai la possibilità di dare una risorsa a un giocatore e poi usare l'abilità di una singola carta sviluppo che il giocatore ha completato.

### RISCHIO:

Se il villaggio contenente l'anziano distrutto, il giocatore attivo guadagna 1 punto, l'anziano viene rimosso e non puoi più usare il suo effetto. Tuttavia, l'anziano può essere rimesso in gioco con la costruzione di un nuovo villaggio.



il

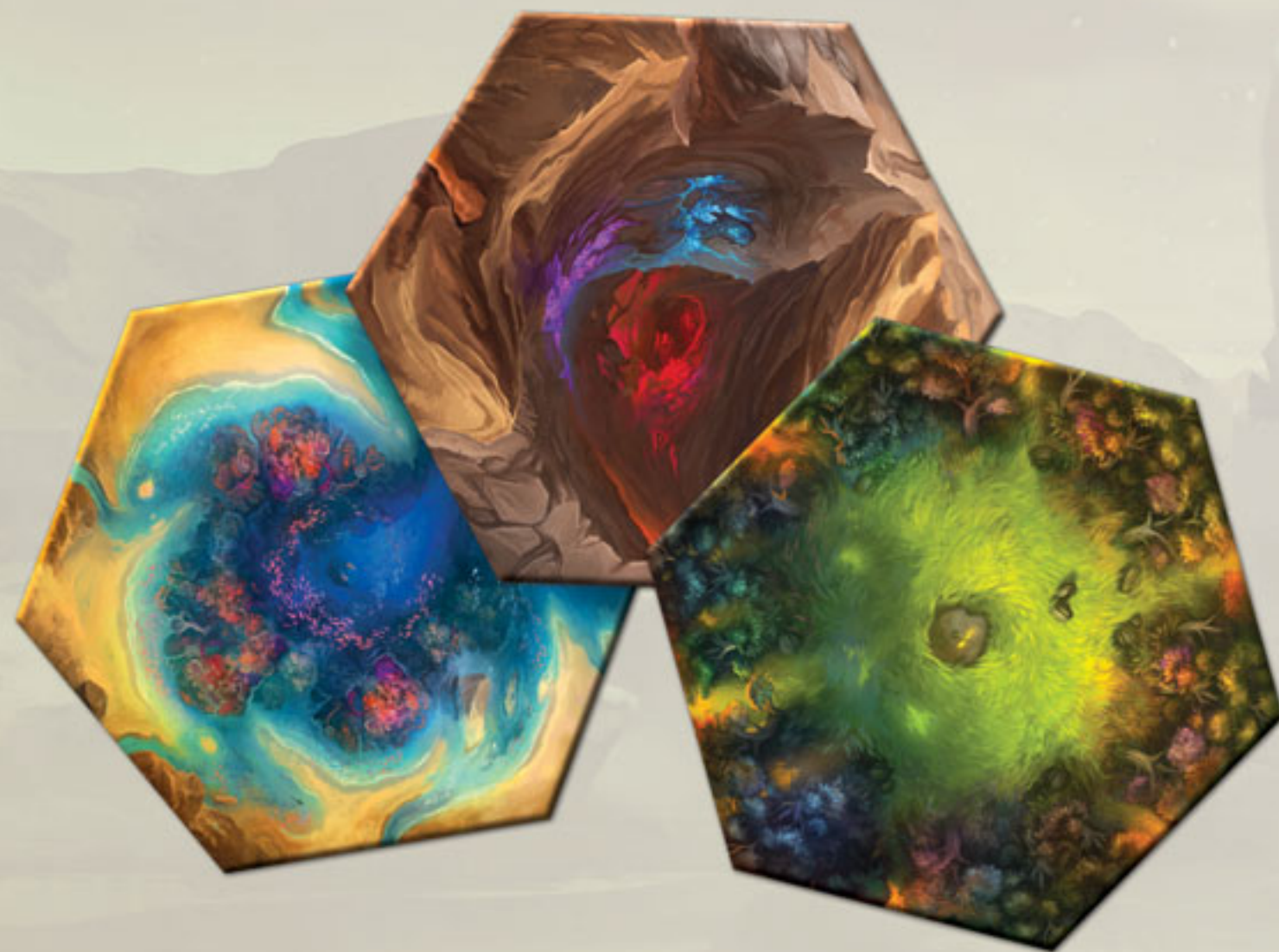
## Terreno speciale

Le tessere terreno speciali possono essere scambiate con le tessere terreno di base durante la preparazione per aggiungere bonus, terreni difficili e pericoli alla partita. Scegline 1 o combina diverse tessere terreno speciale per movimentare le cose o creare uno scenario da giocare.

I terreni speciali vengono ancora considerati come i tipi di terreni base con cui sono stati scambiati ai fini di obiettivi, eventi e tipi di risorse prodotte.

## GRANDE LAGO, MONTAGNA E FORESTA

SCAMBIA CON / CONTA COME: lago, montagna e foresta, rispettivamente.



**SPECIALE:** Le grandi terre producono una risorsa extra del loro tipo durante RACCOLTA.

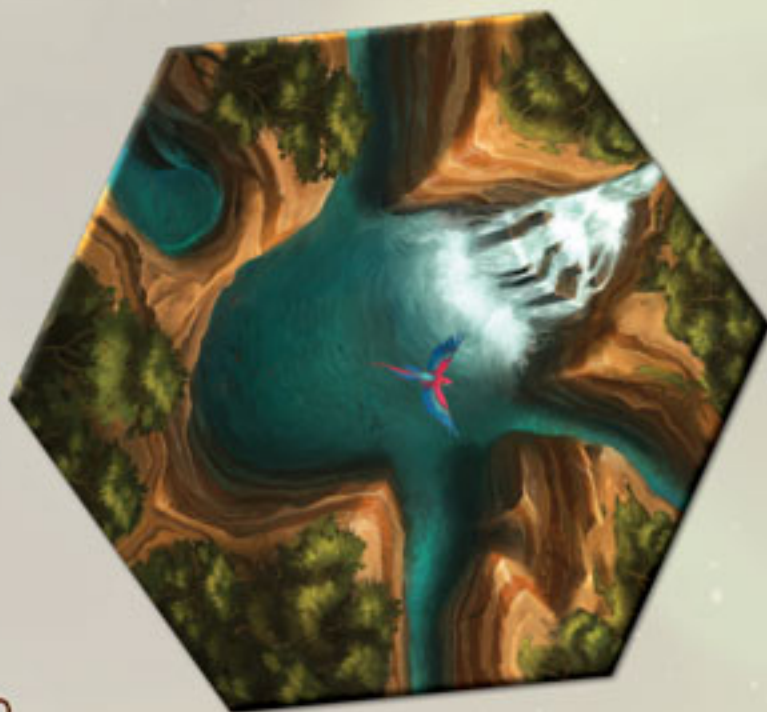


## TERRA SELVAGGIA

**SCAMBIA CON:** qualsiasi tessera terreno base.

**CONTA COME:** Tutte le tessere terreno base.

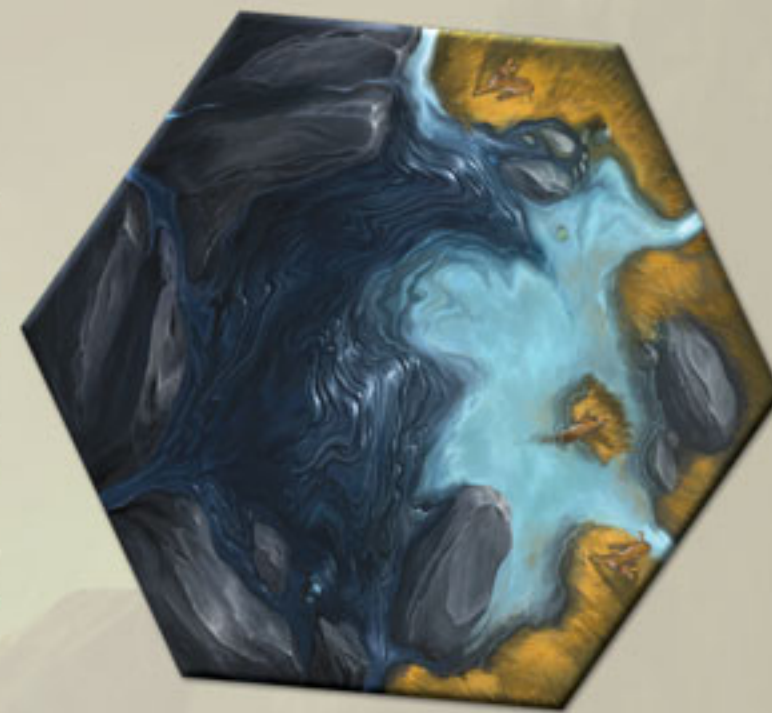
**SPECIALE:** quando raccogli risorse dalla terra selvaggia, i giocatori possono scegliere qualsiasi combinazione di risorse. Non può essere attivato più volte durante una singola azione RACCOLTA.



## POZZA DI CATRAME

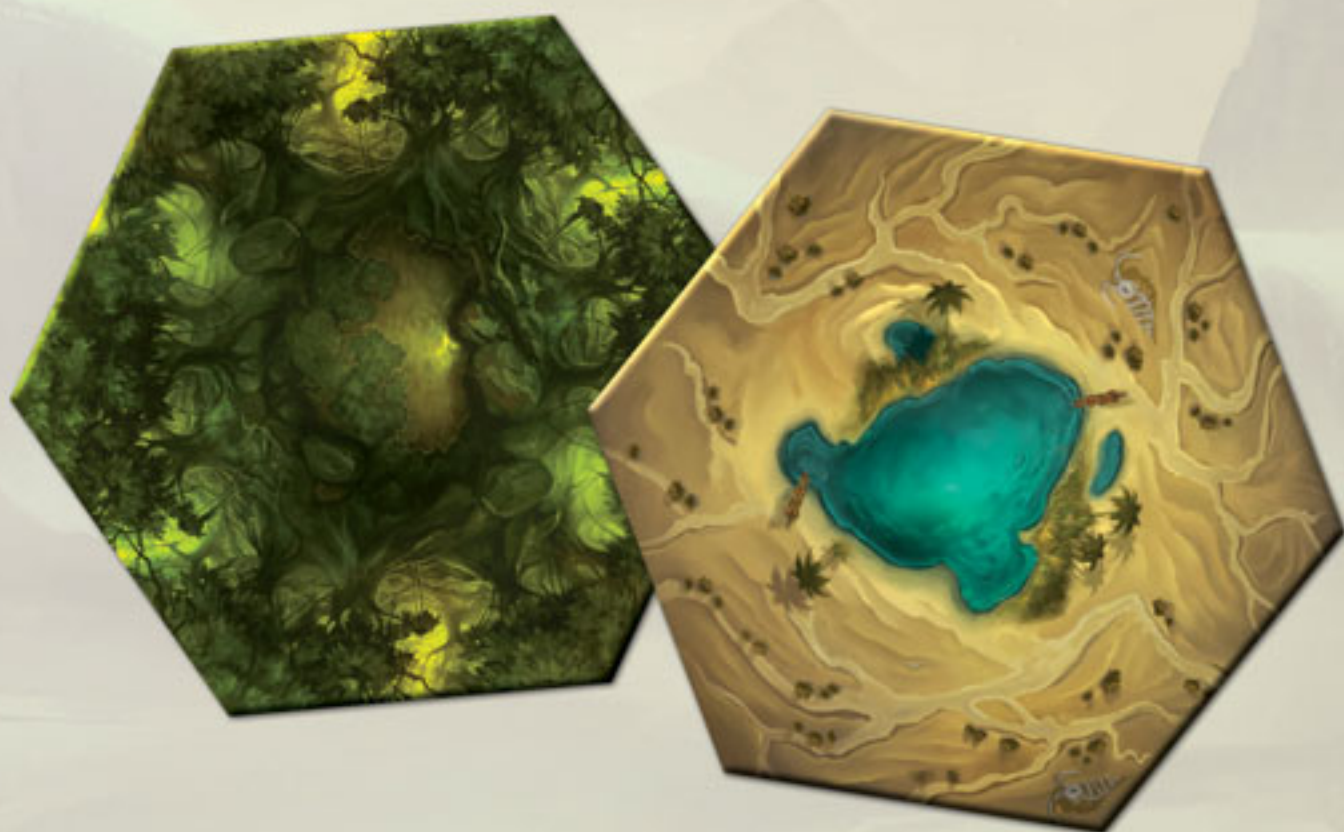
**SCAMBIO CON / CONTA COME:** Qualsiasi tessera lago.

**SPECIALE:** se una qualsiasi tribù ha solo 1 membro in questo esagono dopo la fase di conflitto, quel membro tribù viene rimosso (cade nel catrame!). Ogni tribù viene controllata individualmente per questa condizione.



## GIUNGLA E OASI DEL DESERTO

**SCAMBIO CON / CONTA COME:** Qualsiasi tessera foresta (Giungla) e qualsiasi tessera lago (Oasi del Deserto).



**SPECIALE:** Per effettuare RACCOLTA il giocatore attivo deve avere 3 membri tribù su questi terreni. Una volta che il requisito viene raggiunto, le tessere producono la quantità normale di risorse.

## GHIACCIAIO

**PREPARAZIONE:** Il primo giocatore piazza la tessera ghiacciaio SOPRA una delle tessere montagna. Conta ancora come una montagna per eventi, raccolta e obiettivi.

**SPECIALE:** la tessera ghiacciaio ha un limite popolazione di 3, non può contenere un villaggio e produce un massimo di 1 pietra durante la RACCOLTA (anche con sviluppi).

Ogni volta che un giocatore ottiene il massimo beneficio da un'azione (SOLE SOLE), metti una risorsa pietra sul ghiacciaio. Subito dopo aver posizionato la quinta risorsa, il ghiacciaio si scioglie e viene rimosso. Le 5 risorse di pietra diventano disponibili per il prossimo giocatore che effettua RACCOLTA sulla montagna sottostante.





# GIOCO AVANZATO POTERI DEI CAPOTRIBÙ

## Poteri dei Capotribù

Dopo aver padroneggiato il gioco base, puoi provare questa variante Poteri dei Capotribù. Capovolgi la plancia del giocatore che mostra il tuo capotribù, quindi scegli uno dei due poteri unico sulla Carta Capotribù.

Inserisci la carta con il logo tribù della carta capotribù sotto quello corrispondente nella parte superiore della tua plancia giocatore.

### SUBDOLO

Una volta per turno, puoi pagare 1 risorsa per innescare un conflitto in un esagono che occupi durante la fase conflitto, anche quando non si verificherebbe.



I Daba sono all'avanguardia nell'innovazione, scoprendo modi più efficienti di crescere e utilizzare le proprie risorse.

#### COMMERCIANTE

Scambiare 'in qualsiasi momento' include anche durante la risoluzione di un evento.

#### ABILI COSTRUTTORI

SUGGERIMENTO: cerca di costruire un villaggio al primo turno!



Una popolo esperto e organizzato, i Dananu sono abili nel coordinare i propri sforzi per ottenere il massimo guadagno.

#### SUBDOLO

Una volta nel tuo turno. Paga la risorsa alla riserva principale.

#### AGRICOLTURA

SUGGERIMENTO: la tua tribù ha bisogno di 4 Cibo per un villaggio, ma diventa più facile man mano che costruisci più villaggi!



Trovando forza nei numeri, Gli Indartsu punta a espandere la propria tribù e prosperare in questa nuova terra.

#### COLTIVAZIONE

Aggiungere il membro tribù è facoltativo, se desideri evitare di creare conflitti.

#### ESAGOMIA

Questo si applica solo ai normali membri tribù: non invasori, anziani, mammut, ecc.



Lavorando insieme con facilità, i Kaha possono compiere grandi imprese mentre viaggiano in lungo e in largo.

#### VIANDANTI

SUGGERIMENTO: esegui la tua mossa normalmente per intero prima o dopo questa azione speciale per facilitare entrambi i movimenti.

#### LAVORO MIRATO

Questa risorsa bonus si ottiene da OGNI esagono che selezioni per la RACCOLTA che contiene 4 o più membri della tua tribù.





Scegli e rivela il tuo potere quando metti i tuoi membri tribù di partenza.



## THE KIA-KIA TRIBE

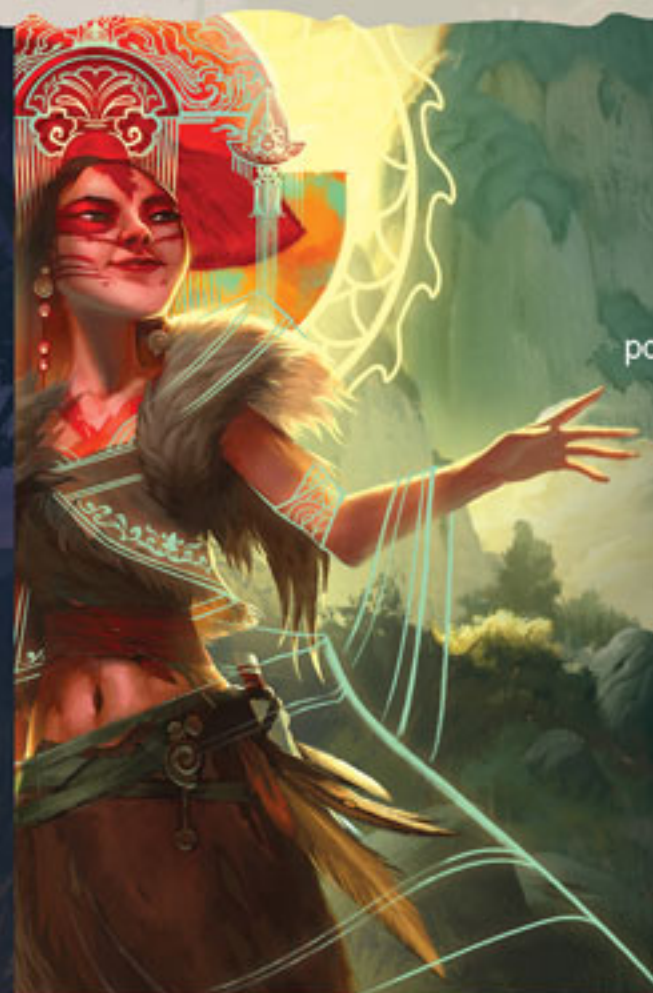
I Kia-Kia sono in grado di usare la loro conoscenza tattica dei terreni per sorprendere e sopraffare i loro nemici.

### AGGUATO

Puoi scambiare e combinare i membri della tribù aggiunti durante CRESCITA tra la tua plancia e gli esagoni terreno. Non puoi compiere lo scopo Completa la Tribù con membri sulla tua plancia giocatore.

### TEMPO DEL SOGNO

SUGGERIMENTO: cerca di ricordartelo prima di lanciare. Una volta tirati, non puoi usare questa abilità.



## THE KIROR TRIBE

I Kiror sono esperti nel familiarizzare con l'ambiente, e possono muovere la propria tribù con destrezza e abilità.

### ESPLORATORE

ESEMPIO: Se hai membri tribù in un esagono montagna, e c'è un esagono montagna adiacente, spostarti sul lago dall'altra parte di quella seconda montagna conta come una singola mossa per te. La carta sviluppo Cavallo o l'evento Piroga aumenta ulteriormente i tuoi movimenti.

### EVASIONE

Il conflitto viene risolto normalmente. I membri tribù sconfitti sono quelli che possono spostarsi invece di essere rimossi.



## THE MU'K'A'AN TRIBE

I Mu'k'a'an sono una tribù socievole e danno il loro meglio (e peggio) quando condividono i territori con gli altri.

### ABBONDANZA CONDIVISA

La risorsa che produci NON deve essere una dei tipi che il tuo avversario ha raccolto, ma un tipo che puoi produrre tra i tuoi esagoni.

### INTIMIDIRE

Metti la risorsa nella riserva principale.



## THE TUNGA TRIBE

Un popolo indipendente e senza paura, i Tunga sanno come trarre il meglio da ogni situazione.

### VILLAGGIO NASCOSTO

Il segnalino anziano non può essere posizionato nel villaggio nascosto. Se perdi il tuo primo villaggio prima di costruire il villaggio nascosto, devi ricostruire uno nuovo prima di costruire il villaggio nascosto.

### LUCE NEL BUIO

Cambiare i dadi può creare o rimuovere un evento innescando "doppi".



# SPIEGAZIONE DELLA CARTE

## Spiegazione degli eventi

### SCOPERTA

Metti due Risorse di ciascun tipo su questa carta.



Il giocatore può prendere qualsiasi risorsa dopo aver mosso in un esagono contenente solo avversari, non solo il tipo corrispondente a quell'esagono.

### SICCITÀ

Limite di Popolazione 4

Il limite di popolazione di ogni esagono ora è di 4 membri tribù.

Questo evento non si attiva fino alla Fase di Conflitto del turno in cui è stata pescata. Mentre la carta è attiva, i conflitti si innescheranno in esagoni con 4 membri tribù. Un tiro doppio fa scartare questo evento e ne attiva un altro.

### INVASORI

Aggiungi gli invasori al Tabellone

Metti 3 segnalini invasori sull'esagono meno popolato (a scelta del giocatore di turno in caso di pareggio).

Quando si piazzano Invasori, gli esagoni vuoti possono essere considerati come quello meno popolato, a scelta del giocatore di turno in caso di pareggio.

### INVERNO MITE

Aggiungi Cibo su questa carta (Pari al numero di giocatori)

Un segnalino cibo viene rimosso dalla carta ogni volta che un giocatore prende l'azione CRESCITA, indipendentemente dal fatto che si aggiungano o meno i membri tribù.

I giocatori possono prendere risorse aggiuntive per OGNI TERRENO di quel tipo su cui viene effettuata RACCOLTA.

Esempio: Se Abbondanza di Legno è attiva e un giocatore effettua raccolta da 2 diversi esagoni foresta, prenderebbe 4 legni dalla carta, oltre alla normale RACCOLTA.

### CONOSCENZA CONDIVISA

Condividi un esagono con uno o più avversari

I giocatori possono solo pagare una risorsa per ottenere una carta obiettivo una volta per turno e possono completarla durante lo stesso turno in cui è stata pescata.



### MAMMUT

Metti il Mammut sull'Esagono Lago meno popolato. (a scelta del giocatore di turno)

Spendi 1 dado su questa carta e occupa

Quando si piazza il mammut, gli esagoni vuoti possono essere considerati come l'esagono meno popolato, a scelta del giocatore di turno in caso di pareggio.

### REGOLE PER IL MAMMUT DOMATO:

Come azione gratuita, il giocatore che doma il mammut può spostarlo in un qualsiasi altro esagono che occupa quando compie l'azione MOVIMENTO.

Se il mammut si trova in un esagono dove non ci sono membri tribù di chi l'ha domato (attraverso il conflitto o il movimento), il mammut viene scartato e il suo possessore perde 3 VP.



### TIGRE DAI DENTI A SCIABOLA

Metti la Tigre in un Esagono Montagna.

Quando piazzata, rimuovi 1 membro

Il giocatore di turno che ha tirato doppio sceglie in quale esagono spostare la tigre; deve spostarsi in un nuovo esagono e attivare il suo effetto quando vengono tirati doppi. La tigre colpisce solo i membri tribù base. Non può bersagliare anziani o invasori.

### VULCANO

(Solo la prima volta): aggiungi l'Esagono Vulcano adiacente a 2 Esagoni esterni E adiacente alla tua tribù (se possibile)

Gli esagoni vicini al vulcano possono produrre Pietra.

L'esagono vulcano viene posto una volta sola - la prima volta rivelato. Erutta anche al primo piazzamento in base ai doppi tirati. Dopodiché, la tessera evento viene rimescolata nel mazzo eventi; ulteriori rivelazioni causano un'eruzione in base ai doppi tirati.

La prima volta che il vulcano viene piazzato deve toccare un esagono contenente il giocatore di turno, se possibile.

Se aiuta a ricordare che gli esagoni adiacenti al vulcano producono la risorsa originale O pietra durante RACCOLTA, aggiungi una risorsa pietra nel bordo del vulcano adiacente alle tessere.







Finché una di queste tessere evento non viene acquistata, un giocatore che tira un doppio mette le risorse appropriate sulla tessera e così il costo verrà ridotto di 1 risorsa. Una volta che il costo raggiunge 0, scarta la tessera evento. Queste risorse possono essere acquistate e utilizzate in qualsiasi momento durante il tuo turno. Dopo l'acquisto, prendi il segnalino corrispondente e posizionalo sulla tua plancia giocatore per indicare che è attivo.



## MURA:

Vale per tutti i villaggi che controlli.



## PIROGA:

Devi comunque eseguire l'azione MUOVERE per spostarti in o attraverso un lago.



## ALTARE:

Il costo è 1 membro tribù E : 4 risorse di 1 tipo O 3 risorse 1 di ciascun tipo.

Gli eventi Villaggio Abbandonato e Capotribù vengono aggiunti al mazzo eventi solo quando viene costruito il primo villaggio.



AUTORE: **Brad Brooks**

SVILUPPO: **Peter Vaughan**

EDITORE: **Shari Spiro / AdMagic / Breaking Games**

ARTE & ILLUSTRAZIONI: **Sergio Chaves**

GRAFICA, TIPOGRAFIA, LOGO, & ICONOGRAFIA: **Marshall Gill, Wes Straub, Peter Vaughan**

REALIZZAZIONE MODELLI 3D: **Chris Strain**

PROTOTIPO: **Print and Play**

LEAD PLAY-TESTERS: **Norv Brooks, Astrid Dalmady**

RESPONSABILE PLAYTESTING: **First Play L.A.**

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: **Squirmy Beast Inc., the League of Gamemakers, e tutti i nostri meravigliosi bakers su Kickstartet che ci hanno dato supporto e hanno reso questo gioco possibile.**

TRADUZIONE: **Mirko "Gotcha" Biagi**

RISE OF TRIBES ONLINE: [www.riseoftribes.com](http://www.riseoftribes.com)

TWITTER E INSTAGRAM: [@breaking\\_games](https://twitter.com/breaking_games)

PAGINA FACEBOOK DI RISE OF TRIBES: [www.facebook.com/groups/riseoftribes](https://www.facebook.com/groups/riseoftribes)

BREAKING GAMES: [www.breakinggames.com](http://www.breakinggames.com)



# CARDS

 **Bestiame**

ESEGUI **RACCOLTA** DA 1 ESAGONO AGGIUNTIVO

Costo: 2  1  1 

1

 **Carro**

PUOI EFFETTUARE **MOVIMENTO** CON 2 MEMBRI TRIBÙ AGGIUNTIVI

Costo: 2  1  1 

2

 **Cavallo**

IL **MOVIMENTO** DEI MEMBRI TRIBÙ PUÒ ESSERE DI 2 ESAGONI

Costo: 2  1  1 

3

 **Ceramiche**

**CRESCITA** AGGIUNGE ALTRI 2 MEMBRI TRIBÙ 3+ giocatori

Costo: 2  1  1 

4

 **Arco**

**CONFLITTO** (SOLO ATTACCO): RIMUOVI 1 AVVERSARIO PRIMA DELLA RISOLUZIONE

Costo: 2  1  1 

5

 **Misticismo**

PESCA 1 CARTA **COMANDO** AGGIUNTIVA

Costo: 1  1  1  1 

6

 **Ceste**

**RACCOLTA** DÀ 1 RISORSA AGGIUNTIVA PER ESAGONO

Costo: 2  1  1 

7

**Controlla Tutti i Tipi di Esagono**  2

 +  + 

CONTROLLA 1 ESAGONO PER TIPO

8

**Maggioranza in 5 Collegamenti**  2



MAGGIORANZA IN 5 ESAGONI COLLEGATI

9

**Majority in Mountains**  3



MAJORITY IN 3 MOUNTAIN HEXES

10

**Majority in Forests**  3



MAJORITY IN 3 FOREST HEXES

11

**Occupy any 8 Hexes**  3



OCCUPY 8 HEXES WITH YOUR TRIBE MEMBERS

12

**Majority in lakes**  3



MAJORITY IN 3 LAKE HEXES

13

**Raccogli 6 risorse qualsiasi**  2



RACCOGLI 6 O PIÙ RISORSE IN UN TURNO (EVENTI ESCLUSI)

14

**Completa la Tribù**  4

 x20

TUTTI I MEMBRI TRIBÙ SUL TABELLONE

15



## SCOPERTA

Metti due Risorse di ciascun tipo su questa carta.



Prendine una da questa carta ogni volta che devi MUOVERE in un esagono con solo avversari.

Scarta la Carta quando è vuota.

16

## CONOSCENZA CONDIVISA

Condividi un esagono con uno o più avversari



Paga 1 risorsa qualsiasi a questa carta durante la fase finale del tuo turno per pescare 1 carta scopo. Può essere completata in questo turno.

Scartala quando vengono pagate 3 risorse.

17

## SICCITÀ

Limite di Popolazione 4

Il limite di popolazione di ogni esagono ora è di 4 membri tribù.

Risolvi nella fase conflitto.

QUALSIASI DOPPIO!

Rimuovi questa carta dal gioco.

18

## ALTARE

Paga 3 Cibo per ottenerlo



Alla fine del tuo turno, puoi pagare risorse e membri tribù per PV.

1 membro tribù da qualsiasi esagono e per 3 risorse diverse o 4 uguali

QUALSIASI DOPPIO!

Aggiungi Cibo per ridurre il costo. Scartala con 3 Cibo

19

## MURA

Paga 3 Pietra per ottenerle



Quando difendi in Conflitto, i tuoi villaggi possono rimuovere 1 attaccante prima della Risoluzione.

QUALSIASI DOPPIO!

Aggiungi Pietra per ridurre il costo. Scartala con 3 Pietra

20

## PIROGA

Paga 3 Legno per ottenerla



Puoi viaggiare attraverso gli esagoni Lago gratis! (zero movimento per attraversare qualsiasi numero di Laghi).

QUALSIASI DOPPIO!

Aggiungi Legno per ridurre il costo. Scartala con 3 Legno

21

## VULCANO

(Solo la prima volta): aggiungi l'Esagono Vulcano adiacente a 2 Esagoni esterni E adiacente alla tua tribù (se possibile). Gli esagoni vicini al vulcano possono produrre Pietra.

IL VULCANO ERUTTA!

Tutte le tribù sono al sicuro! Ogni tribù vicino al vulcano guadagna 1 Pietra.

Le tribù adiacenti al vulcano perdono 1 membro e guadagnano 1 Pietra.

Le tribù adiacenti al vulcano perdono 2 membri e guadagnano 1 Pietra.

Mescola la carta Vulcano nel mazzo.

22

## TIGRE DAI DENTI A SCIABOLA

Metti la Tigre in un Esagono Montagna.

Quando piazzata, rimuovi 1 membro tribù di ogni giocatore nell'esagono.

Action HUNT

Spendi 1 dado su questa carta e rimuovi 1 membro tribù dall'esagono con la tigre per sconfiggerla e guadagnare 1 VP.

QUALSIASI DOPPIO!

Il giocatore di turno sposta la tigre in una nuova Montagna.

23

## CAPOTRIBÙ

I giocatori competono per diventare capo

In ordine di turno, i giocatori possono scommettere risorse o lasciare. I giocatori devono fare un'offerta maggiore rispetto a quella precedente. Se l'offerta finale è di 5+ risorse, quel giocatore vince 2 VP, altrimenti 1 VP.

Le offerte degli sconfitti vengono restituite. Il giocatore vincente deve distribuirle agli altri giocatori (come preferisce).

Rimescola la carta Capotribù se non ci sono offerte

24

## VILLAGGIO ABBANDONATO

I giocatori possono ottenere un villaggio

In ordine di turno, tutti hanno l'opportunità di acquistare un villaggio a un costo inferiore, soddisfacendo due requisiti:

- Costruire in un esagono che CONTROLLI
- Pagare 1 risorsa per tipo



Scarta l'evento dopo che tutti i giocatori hanno agito

25

## MAMMUT

Metti il Mammut sull'Esagono Lago meno popolato. (a scelta del giocatore di turno)

Spendi 1 dado su questa carta e occupa l'esagono del mammut con 4+ membri tribù.

AZIONE CACCIA

Ricevi 3 Cibo e 1 PV. Rimuovi il Mammut dal Tabellone.

AZIONE DOMARE

Paga 3 Cibo, guadagni 3 PV e controlla il Mammut. Vedi la regola domare pag. 14

26

## INVASORI

Aggiungi gli invasori al Tabellone

Metti 3 segnalini invasori sull'esagono meno popolato (a scelta del giocatore di turno in caso di pareggio).

Gli invasori impediscono tutte le azioni RACCOLTA e la costruzione del villaggio!

Sconfiggi l'ultimo invasore attraverso un conflitto per ottenere 2 PV.

QUALSIASI DOPPIO!

Aggiungi un invasore al gruppo (max 5)

27



# CARDS

**INVERNO MITE**

Aggiungi Cibo su questa carta  
(Pari al numero di giocatori)



Durante inverno mite, l'azione CRESCITA produce 2 membri tribù in più.  
Scarta un Cibo per CRESCITA  
Scarta la Carta quando è vuota.

28

**ABBONDANZA DI CIBO**

Piazza 6 Cibo su questa carta



Se esegui RACCOLTA da esagoni Lago, prendi 2 risorse extra da questa carta per OGNI esagono in cui hai RACCOLTO Cibo.  
Scarta la Carta quando è vuota.

29

**ABBONDANZA DI PIETRA**

Piazza 6 Pietra su questa carta



Se esegui RACCOLTA da esagoni Montagna, prendi 2 risorse extra da questa carta per OGNI esagono in cui hai RACCOLTO Pietra.  
Scarta la Carta quando è vuota.

30

**ABBONDANZA DI LEGNO**

Piazza 6 Legno su questa carta



Se esegui RACCOLTA da esagoni Foresta, prendi 2 risorse extra da questa carta per OGNI esagono in cui hai RACCOLTO Legno.  
Scarta la Carta quando è vuota.

31

**AGGUATO**

Puoi effettuare CRESCITA dalla tua scheda giocatore. Se inneschi un conflitto ed effettui MUOVERE o CRESCITA, puoi aggiungere qualsiasi membro dalla tua scheda all'esagono in conflitto.



32

**TEMPO DEL SOGNO**

All'inizio del tuo turno prima di tirare i dadi, puoi guardare i primi 2 eventi e metterne 1 sul fondo del mazzo.



32B

**ABBONDANZA CONDIVISA**

Se condividi un esagono con un avversario che compie l'azione RACCOLTA, produci 1 risorsa da qualsiasi esagono che occupi.



33

**INTIMIDIRE**

Una volta a turno, prima del conflitto, puoi pagare 1 risorsa per spostare un membro tribù avversario con cui condividi un esagono, in uno adiacente.



33B

**ABILI COSTRUTTORI**

I villaggi costano 1 risorsa in meno (a scelta).



34

**COMMERCIANTE**

Puoi, in qualsiasi momento, scambiare 2 risorse uguali per 1 di un altro tipo (ad es. 2 Cibo per 1 Pietra).



34B

**VILLAGGIO NASCOSTO**

Puoi costruire il tuo secondo villaggio direttamente sulla tua scheda giocatore (al sicuro dai conflitti). Se nessun membro della propria tribù è presente sul tabellone, rimuovi questo villaggio.



35

**LUCE NEL BUIO**

All'inizio del tuo turno, puoi pagare 1 risorsa per dado tirato e cambiare le lune in soli, prima che gli eventi vengano risolti.



35B



## LAVORO MIRATO

Effettuando RACCOLTA da un esagono con 4 o più membri tribù, guadagni 1 risorsa in più di quel tipo.



36

## VIANDANTI

Oltre al normale MOVIMENTO, puoi pagare 1 legno per spostare qualsiasi membro tribù da 1 esagono esterno a un qualsiasi altro esagono esterno.



36B

## ESPLORATORE

Puoi muovere attraverso i terreni contigui come fossero un solo esagono.



37

## EVASIONE

Quando difendi durante la risoluzione del conflitto, puoi ritirare i membri tribù sconfitti in un esagono adiacente che controlli, a condizione di non causare un ulteriore conflitto.



37B

## AGRICOLTURA

Durante la RACCOLTA i tuoi villaggi producono 1 Cibo ciascuno.



38

## SUBDOLO

Una volta per turno, puoi pagare 1 risorsa per innescare un conflitto in un esagono che occupi durante la fase conflitto, anche quando non si verificherebbe.



38B

## ESOGAMIA

Una volta durante il tuo turno, puoi pagare a un altro giocatore 2 risorse per convertire 1 membro tribù avversario in tuo, nell'esagono che occupate entrambi.



39

## COLTIVAZIONE

Quando effettui l'azione CRESCITA, aggiungi 1 membro tribù supplementare in ogni esagono che contiene un tuo villaggio.



39B



# Componenti

- > 15 Tessere Terreno Esagonali Base (Lago, Foresta, Montagna)
- > 1 Tessera Terreno Esagonale Vulcano
- > 16 Tessere Evento
- > 60 Carte Scopo (Mazzo da 15 a giocatore)
- > 80 Meeple Membri Tribù (20 a Giocatore/Sagoma)
- > 4 Segnapunti Freccia (nei 4 Colori dei Giocatori)
- > 14 Dadi Personalizzati per Rise of Tribes
- > 8 Plance Giocatore (2 lati)
- > 1 Tabellone Azioni
- > 96 Segnalini Risorse (Legno, Cibo, Pietra)
- > 12 Segnalini Villaggio
- > 11 Segnalini Evento (5 Invasori, 6 Altri)
- > 1 Segnalino Moltiplicatore Risorse

## GIOCO AVANZATO

- > 8 Tessere Terreno Scenario
- > 4 Meeple Anziano Tribù (nei 4 Colori dei Giocatori)
- > 8 Carte Capotribù (2 Lati)



10+  
Età



2-4  
Giocatori



30-60  
Minuti

**Breaking  
Games**

Componenti per la versione Deluxe disponibili. Per ulteriori informazioni su Rise of Tribes visita  
[BreakingGames.com](http://BreakingGames.com)