

Pachamama (Madre Terra) guida il popolo Quechua...

...alla ricerca di terre fertili. Questa dea andina porta prosperità alle famiglie di coloro che la venerano profondamente e la Pachamama tinge il paesaggio con i frutti delle sue numerose colture.

Guidate il vostro popolo in territori inesplorati alla ricerca di nuove terre da coltivare. Cercate di esplorare queste regioni, di tracciarne i confini e di svilupparvi l'agricoltura secondo le usanze e le leggende della Pachamama. Se la onorerete, rispettando i suoi principi fondamentali di diversità e separazione, la Natura vi ricompenserà. In caso contrario, subirete le sue ire. Deduzione e un buon "tempismo" dovrebbero aiutarvi ad avere successo...

Panoramica

Il vostro popolo arriva in una valle in cui l'umanità non ha ancora lasciato una singola impronta. Esplorate le sue regioni e cercate di capire cosa la Pachamama desidera che piantiate in ciascun luogo.

La ruota della Pachamama specifica la disposizione segreta delle tessere Terreno, determinata dal disco Scenario inserito in essa prima di giocare. Durante la partita, indica il terreno degli spazi che i Quechua scoprono, in base alla posizione precisa dello spazio.

Dovete **dedurre** quali tipi di colture i vostri Quechua devono piantare per rispettare la volontà della Pachamama. Sarà fondamentale rispettare:

- ☞ una certa dimensione per le regioni;
- ☞ un principio di diversità: una regione non può mai contenere due colture identiche.

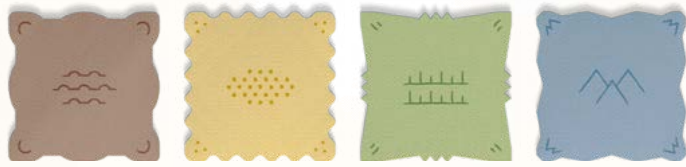
La Pachamama proibisce qualsiasi trasgressione di queste due regole fondamentali.
Per ogni spazio del tabellone c'è solo una scelta corretta!

Onorate il desiderio di varietà della Pachamama, piantando colture negli spazi Terreno che esplorate e facendo progredire le vostre pedine Diversità, il tutto mantenendo l'equilibrio, al passo con la natura.

FIWANAKU

CONTENUTI

62 tessere Terreno (17 faccia senza freccia / 1 faccia con freccia [modalità solitario e cooperativa])



15 tessere
Terra

17 tessere
Sabbia

15 tessere
Erba

15 tessere
Roccia

57 tessere Coltura



10 tessere
Quinoa

10 tessere
Mais

12 tessere
Peperoncino

12 tessere
Foglia di Coca

13 tessere
Patata Dolce

20 segnalini Offerta



4 segnalini
Quinoa

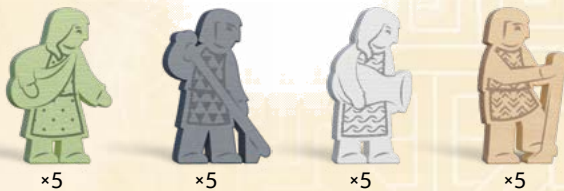
4 segnalini
Mais

4 segnalini
Peperoncino

4 segnalini
Foglia di Coca

4 segnalini
Patata Dolce

20 pedine Quechua



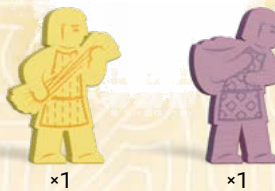
x5

x5

x5

x5

2 pedine Otoma (modalità solitario e cooperativa)



x1

x1

1 ruota della Pachamama + 1 perno di plastica



16 pedine Diversità



x4

x4

x4

x4

4 indicatori Punteggio



x1

x1

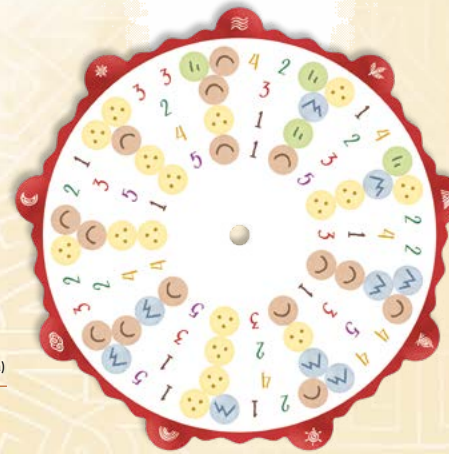
x1

x1

1 Regolamento

Lo state tenendo in mano.

30 dischi Scenario



1 tabellone Diversità



4 schermi



1 tabellone a doppia faccia



PREPARAZIONE

☞ Dopo aver scelto uno scenario breve o lungo (25 o 45 spazi), sistemate il tabellone principale al centro del tavolo e il tabellone Diversità accanto a esso.

1 Ogni giocatore: Sceglie un colore e raduna quanto segue:

a Le proprie pedine Quechua:

☞ partita con 2 giocatori: 5 pedine;

☞ partita con 3 giocatori: 4 pedine;

☞ partita con 4 giocatori: 3 pedine.

b Il proprio indicatore Punteggio, che parte dallo spazio 10 ☞ del tracciato punteggio.

c Le proprie 4 pedine Diversità, che vanno sul tabellone Diversità, ciascuna in fondo alla colonna corrispondente a un tipo di terreno.

2 Sul tabellone, nella riserva generale:

a Per ogni tipo di segnalino Offerta, includetene 1 per giocatore.

Esempio con 2 giocatori: 2 segnalini per ciascun tipo di Quinoa, Mais, Peperoncino, Foglia di Coca e Patata Dolce (10 segnalini in totale).

b Impilate tutte le tessere Coltura per tipo.

3 Chiudete le due finestrelle della ruota della Pachamama.

ATTENZIONE!

Da questo punto fino alla fine della preparazione, **a nessuno è consentito vedere il fronte** del disco Scenario: solo il retro.



Fronte

Retro

4 Preparate lo scenario:

a Formate una riserva di tessere Terreno contenente **esattamente** il numero e il tipo di tessere specificato sul retro del disco Scenario. Impilate queste tessere Terreno per tipo sul tabellone Diversità, come parte della riserva generale.

b Prendete le tessere Terreno "iniziali" (prese dalle pile appena create) e piazzatele sul tabellone, come mostrato sul retro del disco Scenario.

c Su ogni tessera Terreno "iniziale", collocate una tessera Coltura del tipo mostrato sul retro del disco Scenario per quel luogo.

d Inserite il disco Scenario nella ruota della Pachamama (attenzione all'orientamento!) e fissate il perno centrale.

☞ Selezionate a caso il primo giocatore.

☞ Rimettete tutto il resto nella scatola: non lo userete durante questa partita.



Preparazione per 3 giocatori.

Queste linee tratteggiate rappresentano un sentiero (utilizzato soltanto nelle modalità solitario e cooperativa, vedere pagina 8).

COME SI GIOCA


Durante la partita, i turni si susseguono in senso orario. Al vostro turno, dovete **Esplorare** o **Divinare**.

Esplorare

Un'azione Esplorare comincia sempre con una fase **Movimento** e può portare a una fase **Scoperta**.

MOVIMENTO

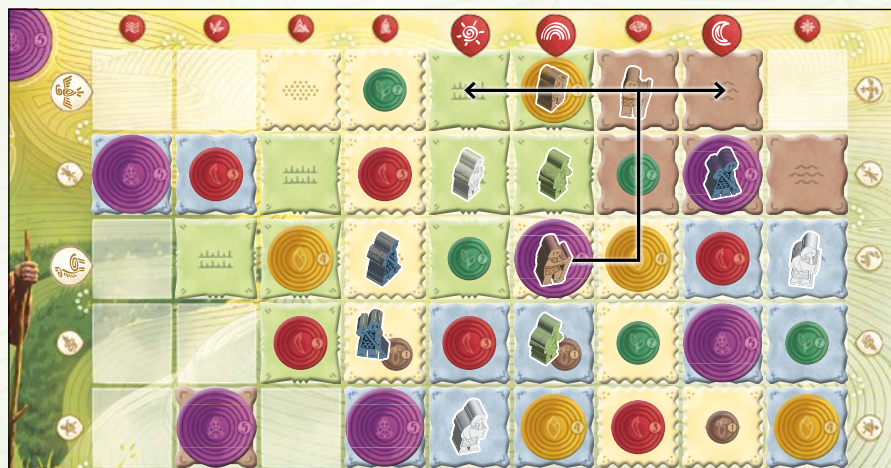
Questa fase consiste nel muovere **una** delle vostre pedine Quechua sul tabellone. Il movimento non è mai limitato a un certo numero di spazi.




La vostra pedina Quechua può muoversi solo **ortogonalmente**  e, se raggiunge uno spazio con **una tessera Coltura e/o una delle altre vostre pedine Quechua**, può cambiare direzione e continuare a muoversi (può farlo tutte le volte che volete).

La vostra pedina Quechua **non può** entrare o attraversare uno spazio in cui si trova una pedina Quechua avversaria.

Se la vostra pedina Quechua entra in uno spazio in cui non ci sono **né tessere Coltura né una pedina Quechua del vostro colore** (cioè uno spazio vuoto o con solo una tessera Terreno), deve terminare il suo movimento lì.

In ogni caso, **al termine del movimento**, ci può essere solo **una pedina Quechua per spazio** e la vostra pedina Quechua non può finire nello stesso spazio da cui è partita.






La pedina Quechua marrone in  si trova in una posizione stringente, senza apparentemente alcun accesso a uno spazio vuoto; tuttavia, c'è un unico passaggio a destra e in alto che consente l'accesso allo spazio  o allo spazio  (perché il marrone può attraversare gli spazi con le pedine marroni).








Potete scegliere se muovere una pedina Quechua già presente sul tabellone o se prenderne una dalla vostra riserva personale da mettere in gioco (ammesso che ve ne rimanga una).

Se ne mettete in gioco una nuova, la pedina Quechua inizia il suo movimento su uno spazio qualsiasi del bordo del tabellone, purché in quello spazio non ci sia una pedina Quechua altrui. Si applicano le regole precedenti.

RICORDATE

-  Se lo spazio è vuoto o ha solo una tessera Terreno, la pedina Quechua **deve fermarsi**.
-  Se lo spazio ha una tessera Coltura, la pedina Quechua **può continuare** il suo movimento.
-  Se nello spazio c'è una pedina Quechua dello stesso colore, la nuova pedina **deve continuare** il suo movimento.












In questo esempio, sette spazi sono irraggiungibili  per una pedina Quechua che entra in gioco da una riserva personale. Tutti gli spazi del bordo del (minuscolo) tabellone sono accessibili . Lo spazio  è accessibile passando attraverso  e , la cui sola tessera Coltura permette alla pedina di continuare il suo movimento. Lo spazio  è accessibile passando per lo spazio , che contiene anch'esso solo una tessera Coltura. Si noti che in questo esempio non ci sono altre pedine Quechua in gioco.

RICORDATE

La vostra pedina Quechua non può fermarsi né attraversare uno spazio occupato da una pedina Quechua avversaria. Può invece attraversare uno spazio occupato da una pedina Quechua dello stesso colore, ma non può fermarsi.



Questo esempio utilizza la stessa configurazione dell'esempio precedente, ma questa volta con le pedine Quechua già in gioco e questo cambia tutto! È il turno del Blu. Lo spazio  è diventato inaccessibile, perché una pedina Quechua verde in  blocca il percorso attraverso la tessera Coltura. Anche  è bloccato da una pedina Quechua verde. Il Blu potrebbe mettere in gioco una pedina Quechua attraverso lo spazio  e attraversare  (che ha una pedina Quechua blu) per terminare il suo movimento in , in  o in . Si noti anche che il Blu avrebbe potuto muovere la pedina Quechua già in , invece di metterne in gioco una nuova.

Infine, invece di muovere una pedina Quechua, potete **recuperare una vostra pedina Quechua dal tabellone alla vostra riserva personale, non importa dove si trovi**.

NOTA

Recuperare una delle vostre pedine Quechua conta come azione Esplorare e a volte è l'unica opzione disponibile!

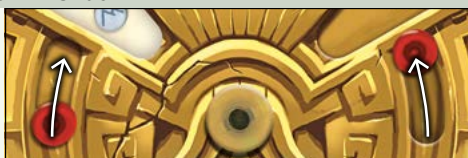
Divinare

SCOPERTA

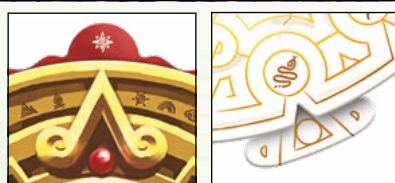
Se la pedina Quechua si ferma su uno spazio vuoto, vi rivela una tessera Terreno.

PASSAGGI DA SEGUIRE

1. Prendete la ruota della Pachamama e assicuratevi che entrambe le finestrelle siano chiuse.



2. Sulla ruota, allineate l'elemento naturale su sfondo rosso e l'animale su sfondo bianco (coordinate) dello spazio finale della pedina Quechua sul tabellone con la freccia dorata e il cursore bianco.



3. MOLTO IMPORTANTE!

Fate attenzione a non confondere la finestrella di Scoperta con la finestrella di Divinazione!



Aperte la finestrella di Scoperta per vedere quale tessera Terreno deve andare in quelle coordinate, annunciatela agli altri giocatori, quindi chiudete la finestrella.

4. Prendete il tipo di tessera Terreno corrispondente dalla riserva generale e inseritela sotto la pedina Quechua appena mossa.

5. Fate avanzare di un livello la vostra pedina Diversità nel tipo di terreno corrispondente (sul tabellone Diversità); tuttavia, non si muove mai oltre il livello finale.



6. Infine, segnate 1 punto vittoria per ciascuna delle vostre pedine Diversità a questo livello, compresa quella appena avanzata (+2 nell'esempio a fianco).



Se non siete riusciti a far avanzare la vostra pedina, perché è bloccata all'ultimo livello, segnate 1.

NOTA

Una tessera Coltura va sempre su una tessera Terreno, mai su uno spazio vuoto!

Quando scegliete di eseguire l'azione Divinare, ciascuna delle vostre pedine Quechua su una tessera Terreno vuota può divinare, nell'ordine che desiderate. Tuttavia, dovete eseguire almeno una divinazione.

PASSAGGI DA SEGUIRE

1. Un altro giocatore prende la ruota della Pachamama.
2. Selezionate e indicate una delle vostre pedine Quechua, quindi **annunciate quale tipo di tessera Coltura pensate che la Pachamama abbia deciso debba essere coltivato nello spazio della pedina Quechua.**
3. Il giocatore con la ruota della Pachamama allinea le coordinate (un elemento naturale su sfondo rosso e un animale su sfondo bianco) dello spazio della pedina Quechua, apre la finestrella di Divinazione e annuncia la risposta (il tipo di tessera Coltura).
4. Indipendentemente dal risultato, prendete la tessera Coltura corretta dalla riserva generale e inseritela sotto la vostra pedina Quechua.
5. **Se la vostra divinazione era corretta:**

- ☉ **Segnate** un numero di ☼ pari al livello della tessera Coltura posizionata (vedere tabella a destra).
- ☉ Ricevete un segnalino Offerta corrispondente alla coltura piazzata, a meno che ne abbiate già uno di questo tipo. **Ogni giocatore può avere un solo tipo di segnalino Offerta alla volta.**
- ☉ Se lo desiderate e ne siete in grado, potete eseguire una nuova divinazione con un'altra delle vostre pedine Quechua.

VALORI DELLE COLTURE

🍷	Patata Dolce.....	livello 1
🌿	Foglia di Coca.....	livello 2
🌶️	Peperoncino.....	livello 3
🌾	Mais.....	livello 4
🌱	Quinoa.....	livello 5

NOTA

In una singola azione Divinare, tutte le vostre pedine Quechua sulle tessere Terreno senza tessera Coltura possono potenzialmente eseguire divinazioni.

Se la vostra divinazione era errata: Perdete un numero di ☼ pari al livello della tessera Coltura posizionata. Il vostro ☼ non può scendere sotto lo zero. Non ricevete il segnalino Offerta per la vostra risposta sbagliata.

IMPORTANTE

Una divinazione errata fa terminare **immediatamente** il vostro turno!

Offerta

Dopo aver completato l'azione Esplorare o Divinare (con successo), potete fare un'Offerta alla Pachamama per segnare ☼.

Scegliete i segnalini Offerta che avete e offriteli alla Pachamama, rimettendoli nella riserva generale.

Il numero di ☼ segnati dipende esclusivamente dal numero di segnalini Offerta offerti (indipendentemente dal loro tipo):

- ☁️ 1 segnalino Offerta = 0 ☼
- ☁️ 2 segnalini Offerta = 1 ☼
- ☁️ 3 segnalini Offerta = 3 ☼
- ☁️ 4 segnalini Offerta = 6 ☼
- ☁️ 5 segnalini Offerta = 10 ☼

RICORDATE

Non potete mai avere più di un segnalino Offerta di uno stesso tipo! Pertanto, i vostri segnalini Offerta saranno sempre diversi!



COMPRENDERE LA PACHAMAMA

Per il bene dell'umanità, la Pachamama impone la sua volontà.

Per divinare correttamente, è importante capire le regole che vi permettono di assecondare i suoi desideri: la regola della diversità e la regola della separazione.

LA REGOLA DELLA DIVERSITÀ

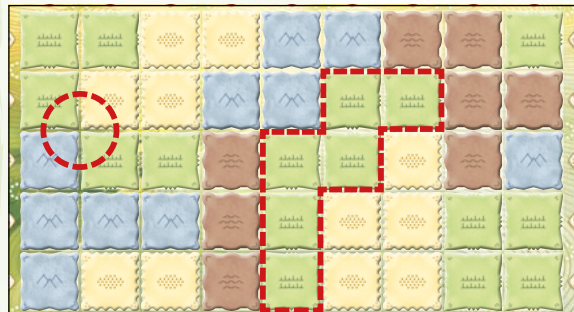
Le tessere Terreno sono raggruppate in **regioni**. Una regione è un gruppo di **1 – 5 tessere Terreno dello stesso tipo, adiacenti ortogonalmente** tra loro.

Regioni della stessa dimensione (numero di spazi al loro interno) possono avere forme diverse.



Le regioni di 4 spazi possono avere una qualsiasi di queste forme.

Inoltre, due regioni dello stesso tipo di Terreno non sono mai adiacenti tra loro, **nemmeno in diagonale**.



*Ecco due configurazioni che non incontrerete **mai**. Il cerchio rosso indica due regioni Erba che si toccano su un angolo: questo è impossibile! Il bordo rosso evidenzia due regioni Erba che si toccano ortogonalmente, formando di fatto una regione di 6 spazi: questo è impossibile, perché le regioni sono sempre da 1 a 5 spazi, mai 6.*

Ogni regione deve contenere una serie di tessere Coltura, tutte diverse tra loro e corrispondenti alle dimensioni della regione. Una regione di 1 spazio contiene 1 tessera Coltura di livello 1. Una regione di 2 spazi contiene 2 tessere Coltura: livello 1 e livello 2. Una regione di 3 spazi contiene 3 tessere Coltura: livelli 1, 2 e 3... Pertanto, le tessere Coltura di livello 5 appariranno solo nelle regioni di 5 spazi.

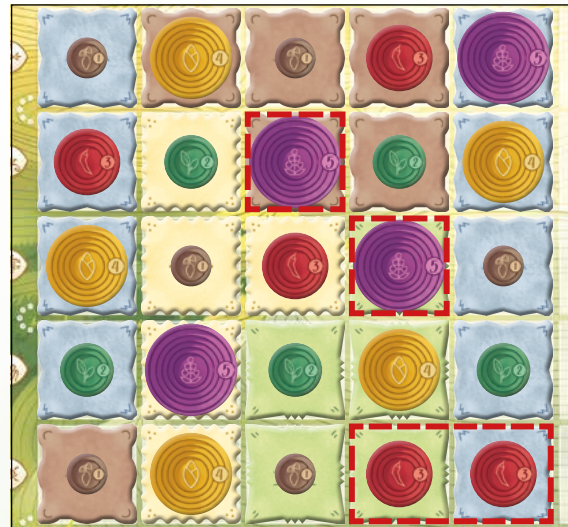
Regioni della stessa dimensione possono avere forme diverse, ma conterranno sempre le stesse tessere Coltura, sebbene queste potrebbero essere disposte in modi diversi.



Una regione di 4 spazi potrebbe avere questa forma. Indipendentemente dal tipo di terreno che comprende, conterrà sempre una coltura di livello 1, una coltura di livello 2, una coltura di livello 3 e una coltura di livello 4 (mai una coltura di livello 5!), ma non saranno necessariamente disposte allo stesso modo, perché devono rispettare le due regole della Pachamama...

LA REGOLA DELLA SEPARAZIONE

Due colture identiche (cioè dello stesso livello) non possono mai essere adiacenti l'una all'altra, né ortogonalmente né diagonalmente, indipendentemente dal tipo di terreno su cui si trovano.



*Ecco due configurazioni che non vedrete **mai**! I due quadrati rossi al centro indicano due colture di Quinoa (livello 5) adiacenti diagonalmente: questo è impossibile! Il rettangolo rosso in basso a destra indica due colture di Peperoncino (livello 3) adiacenti ortogonalmente: questo è impossibile!*

FINE DELLA PARTITA

La fine della partita si attiva quando piazzate l'**ultima tessera Terreno** (non l'ultima tessera Coltura!) sul tabellone. Terminate il vostro turno come di consueto.

Poi, partendo da voi e procedendo in senso orario, ogni giocatore **può** eseguire **una** divinazione con una delle sue pedine Quechua. Continuate i turni intorno al tavolo, finché tutti non avranno esaurito le divinazioni che possono e desiderano eseguire.

Queste divinazioni di fine partita fanno ottenere e segnalini Offerta proprio come le divinazioni durante la partita.

Se non potete o non volete eseguire una divinazione, dovete passare. Una volta passato, smettete di giocare: se ci sono ancora pedine Quechua su tessere Terreno che non hanno tessere Coltura, quelle tessere Coltura non vengono rivelate. Una volta che tutti hanno passato, la partita finisce.

IMPORTANTE

Se eseguite una divinazione errata, **perdete pari al livello della Coltura che va in quello spazio e **poi dovete** passare (proprio come durante la partita).**


Dopo che tutti hanno passato (per scelta o meno), **ognuno** può fare un'ultima offerta alla Pachamama.


Vince il giocatore con il punteggio più alto.




In caso di pareggio, vince il giocatore in parità che si è spostato di più spazi totali su tutti i tracciati Terreno (sul tabellone Diversità). Se c'è ancora pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria.



ESEMPIO DI UN ROUND COMPLETO DI GIOCO

È IL TURNO DEL MARRONE.


Sceglie di divinare e inizia con la pedina Quechua in , ipotizzando una coltura di livello 5.

Dopo aver controllato la ruota, si vede che il Marrone ha sbagliato: la Pachamama vuole una coltura di livello 4 in quel punto. Il Marrone perde quindi 4 . Ciononostante, una tessera Coltura di livello 4 va sotto la pedina Quechua e il turno del Marrone termina immediatamente.


Questa non è stata esattamente una grande mossa da parte del Marrone! Sarebbe stato meglio cominciare la divinazione con la pedina Quechua in , per la quale la risposta era ovvia, senza rischio di errore. Perché? Perché è certo che la coltura in  è di livello 1, poiché la sua regione misura un solo spazio! Ciò significa che nessun'altra coltura di livello 1 può essere adiacente a .

 è occupato, quindi l'unico spazio rimanente, , in quella regione di Terra, deve essere di livello 1. Il Marrone ha imparato a sue spese ad annunciare prima ciò di cui è certo!

È IL TURNO DEL BIANCO.





Sceglie di esplorare, mettendo in gioco dalla sua riserva personale la sua terza pedina Quechua, che entra in . Poiché lo spazio è vuoto, la pedina Quechua deve immediatamente fermarsi lì.


Rivela la tessera Terreno di questo spazio: Roccia.

Poi fa avanzare la sua pedina Diversità di uno spazio lungo il tracciato grigio, segnando 2 , perché ne ha due a questo livello.





È IL TURNO DEL VERDE.



Vuole aspettare di avere tre pedine Quechua in posizione di divinazione prima di divinare. Le sue pedine Quechua in  e  sono già ben posizionate per questo intento. Solo quella in  non lo è: vuole quindi spostarla, ma non può raggiungere una tessera Terreno priva di Coltura, perché è completamente bloccata dalle pedine Quechua avversarie. Così, il Verde decide di recuperare la pedina Quechua da  per poterla piazzare meglio in seguito.

Infine, il Verde decide di fare un'offerta alla Pachamama. Consegna quattro segnalini Offerta (che devono essere tutti diversi!) per segnare .


È IL TURNO DEL BLU.

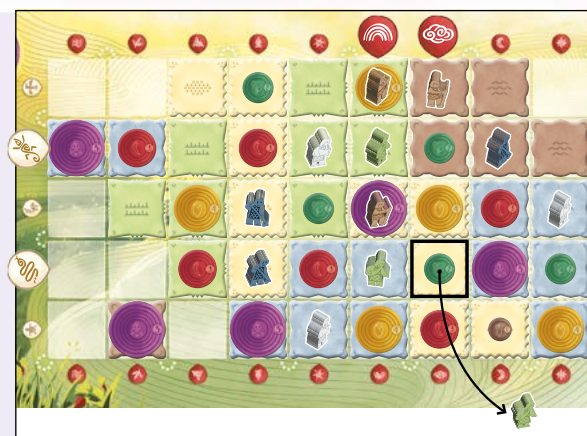
All'inizio del suo turno, ha già quattro segnalini Offerta: risultano dei livelli 1, 2, 3 e 4.

Sceglie di divinare, iniziando con la sua pedina Quechua in , ipotizzando una coltura di livello 5. Indovinato! Una tessera Coltura di livello 5 va sotto la pedina Quechua e il Blu riceve 5  e un segnalino Offerta viola (lecito, perché non ne aveva già uno di quelli).

Il Blu continua a divinare con la sua pedina Quechua in  e ipotizza una coltura di livello 1. Giusto di nuovo! Una tessera Coltura di livello 1 va sotto la pedina Quechua e il Blu riceve 1 , ma non un segnalino Offerta Patata Dolce, perché ne ha già uno.



Il Blu potrebbe continuare a divinare (perché ne è completamente certo!), ma vuole aspettare per poter ricevere il segnalino Offerta.

Naturalmente, il Blu sceglie di fare un'offerta alla Pachamama con i suoi 5 (diversi!) segnalini Offerta, segnando 10 .







NOTA

Il numero di tessere Terreno rimaste nella riserva generale può fornire indizi...

Sono rimaste 3 tessere Terreno Roccia. Devono andare tutte vicino a , perché la tessera Coltura di livello 5 nelle Rocce richiede una regione di 5 tessere Terreno Roccia. Seguendo questa logica, le 4 tessere Terreno Terra devono andare intorno a .

Rimane solo la tessera Terreno Erba, che troverà il suo posto in .

Quindi, come potete notare, anche quando la partita è lontana dalla fine, ci possono essere molte informazioni da dedurre e questo senza nemmeno considerare le tessere Coltura!

* Nella regione della Sabbia con due pedine Quechua blu, mancano due tessere Coltura: livello 4 e livello 5. È facile dedurre quale di esse vada dove: La tessera Coltura di livello 4 in  è adiacente alla pedina Quechua blu in , quindi la tessera Coltura sotto questa pedina non può essere di livello 4! Pertanto, l'unica soluzione possibile è che la tessera Coltura di livello 4 si trovi in  e quella di livello 5 in .

MODALITÀ SOLITARIO

Anche il popolo nomade (fittizio) degli Otoma si aggira in questi territori sconosciuti alla ricerca di nuove terre da coltivare. La loro estrema mobilità è la loro più grande risorsa. Avrai bisogno di tenacia per avere la meglio su questi esploratori nati.

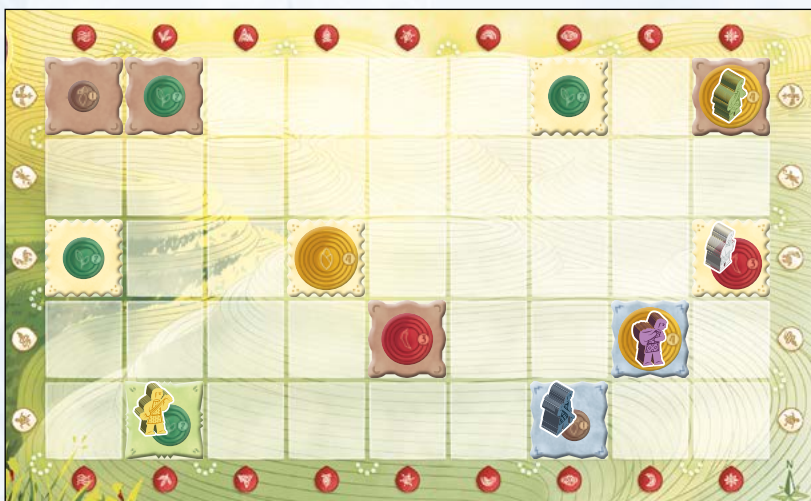
Preparazione

IMPORTANTE

Gli scenari brevi (25 spazi) sono **incompatibili** con la modalità solitario!

Prepara tutto per una partita con 2 giocatori, con le seguenti modifiche:

- ☞ Il popolo Otoma è composto da una pedina Quechua per ogni colore (tranne quello scelto da te), più la pedina Otoma viola e la pedina Otoma gialla. Per semplicità, d'ora in poi tutte queste pedine saranno chiamate "pedine Otoma".
- ☞ Per gli Otoma utilizza un set di pedine Diversità e indicatori punteggio di un colore.
- ☞ Gli Otoma non fanno mai offerte alla Pachamama, quindi utilizza un solo set di segnalini Offerta (lo userai tu).
- ☞ Dividi le tessere Terreno per tipo, poi mescolale e infine impilale (4 pile diverse, **faccia con la freccia non visibile**).
- ☞ Piazza le cinque pedine Otoma secondo la configurazione sul retro del disco Scenario. Gli Otoma ottengono quindi:
 - ☉ Un numero di 🌱 pari al livello della tessera Coltura su cui è stata piazzata ciascuna pedina.
 - ☉ 1 passo di avanzamento e 🌱 per le loro pedine Diversità che sono state spostate, in base alle tessere Terreno su cui ogni pedina è stata piazzata. Risolvi le pedine Otoma da sinistra a destra e dall'alto in basso.



Dopo la preparazione, gli Otoma avanzano sui tracciati Diversità come segue, in quest'ordine: +1 sul tracciato Erba (pedina gialla), +2 sul tracciato Roccia (pedina blu, poi pedina viola), +1 sul tracciato Terra (pedina verde) e +1 sul tracciato Sabbia (pedina bianca).

Come si Gioca

La partita è identica a quella competitiva multigiocatore, tranne per quanto spiegato di seguito.

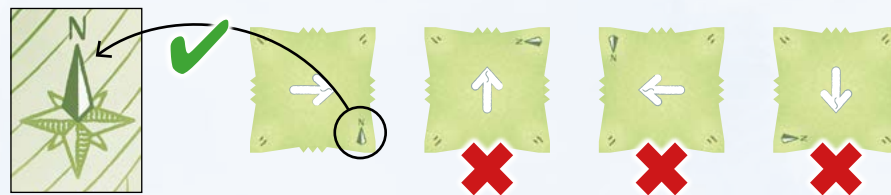
Svolgerai semplicemente un turno dopo l'altro (azione Esplorare o Divinare); tuttavia, potresti venir interrotto dagli Otoma **dopo aver esplorato**, ma **mai** dopo aver divinato. Pertanto, puoi divinare e poi esplorare subito dopo, senza interruzioni.

MOVIMENTO: REGOLE BASE

Non puoi recuperare pedine Quechua per la tua riserva personale. Una volta piazzata una pedina Quechua sul tabellone, questa deve rimanere sul tabellone per il resto della partita.

Le frecce sulle tessere Terreno non influenzano il movimento delle pedine Quechua.

Quando scopri una tessera Terreno (vedere Scoperta, pagina 5), rivelane una in modo che la sua freccia sia visibile, girala in modo che la piccola freccia Nord sulla tessera sia orientata nello stesso modo della rosa dei venti sul tabellone (nell'angolo in basso a destra), quindi spostala nello spazio di destinazione.



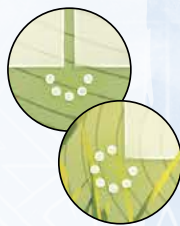
Le frecce sono di sei colori diversi (vedi pagina successiva), che corrispondono ai colori delle pedine Quechua e Otoma. Quando una pedina Quechua termina il suo movimento su una tessera Terreno (sia che la tessera Terreno fosse già presente, sia che sia stata appena inserita sotto la pedina Quechua) **senza una tessera Coltura**, il colore della freccia indica il colore della pedina Otoma che deve essere immediatamente spostata:

- ☞ **Se il colore della freccia è uguale a quello della pedina Quechua appena mossa**, scegli quale delle seguenti situazioni si verifica:
 - ☉ **Facile:** non succede nulla, continua con l'azione successiva;
 - ☉ **Difficile:** il tuo turno termina e poi muovi una pedina Otoma **di tua scelta** nella direzione indicata dalla freccia in questione (vedi Movimento: Regole del Popolo Otoma a pagina 9).
- ☞ Altrimenti, muovi la pedina Otoma corrispondente al colore della freccia nella direzione della freccia (vedi Movimento: Regole del Popolo Otoma a pagina 9).




MOVIMENTO: REGOLE DEL POPOLO OTOMA

Le pedine Otoma si muovono lungo le tessere Terreno, **indipendentemente da cosa ci sia sopra** (niente, una pedina Quechua, una pedina Otoma, una tessera Coltura), sempre in linea retta, senza cambiare direzione, tranne quando devono usare un sentiero.

I sentieri sono disegnati su tutti e quattro i bordi del tabellone. Solo gli Otoma possono utilizzarli. Quando una pedina Otoma deve lasciare l'area di gioco, segue il sentiero fino allo spazio all'altra estremità del sentiero. E la pedina Otoma non si ferma lì, ma continua a muoversi (in due angoli del tabellone, i sentieri permettono alle pedine Otoma di lasciare una colonna per entrare in una riga, e *viceversa*). È assolutamente possibile che una pedina Otoma segua più sentieri in un unico movimento.




Una pedina Otoma smette di muoversi quando arriva **su uno spazio vuoto** del tabellone. Segui quindi questi due passaggi:

1. Utilizzando la ruota della Pachamama, la pedina Otoma scopre automaticamente (e sempre correttamente) le **tessere Terreno e Coltura** nel suo spazio e la pedina Diversità avanza di conseguenza, facendo segnare  agli Otoma.
Attenzione: Quando una pedina Otoma rivela una tessera Terreno, ignora la freccia.

2. Gli Otoma segnano un numero di  pari al livello della tessera Coltura piazzata, ma non ricevono mai segnalini Offerta.

Il turno degli Otoma termina. Inizia il tuo prossimo turno.

DIVINAZIONE

Quando divini, **devi** farlo con **tutte** le tue pedine Quechua su tessere Terreno senza colture. Se commetti un errore, perdi un numero di  pari al livello della tessera Terreno posizionata (come di consueto), **ma devi continuare le divinazioni**, rischiando ulteriori errori! Una volta completate tutte le divinazioni, puoi fare un'offerta, **anche se hai fatto degli errori**.

Fine della Partita

Non c'è una divinazione finale dopo che tutte le tessere Terreno sono sul tabellone.

Vinci se hai più  degli Otoma.

Se c'è un pareggio, vincono gli Otoma.



MODALITÀ COOPERATIVA


Di fronte alle straordinarie capacità di esplorazione del popolo Otoma, dovete unire le forze se volete avere una speranza di espandere sufficientemente le vostre culture. Ma gli Otoma traggono vantaggio da ogni piccola mossa che fate, mentre cercate insieme di avere la meglio. Ogni volta che uno di voi muove una pedina Quechua, potreste bloccare il vostro accesso a nuove terre, verso le quali gli Otoma si sono precipitati per primi.

Preparazione

IMPORTANTE

Gli scenari brevi (25 spazi) sono **incompatibili** con la modalità cooperativa!

Preparate tutto come per una partita standard (modalità competitiva, vedere pagina 3), con le seguenti modifiche:

- Per tenere traccia dei livelli di **diversità** e dei **punti vittoria**, tutti condividono un unico colore di pedine.
- Disponete due serie di **segnalini Offerta** sul tabellone. 
- Per sapere quante **pedine Quechua** riceve ogni giocatore/coppia, consultate la tabella sottostante. Ogni giocatore/coppia riceve pedine di un unico colore, diverso da quello degli altri giocatori/coppie.

	Modalità facile	Modalità normale	Modalità esperto
Partita con 2 giocatori	4 per giocatore		3 per giocatore
Partita con 3 giocatori	3 per giocatore		2 per giocatore
Partita con 4 giocatori	4 per coppia		3 per coppia

Per una partita con 4 giocatori, formate 2 coppie (squadre) di 2 giocatori ciascuna. Entrambi i giocatori di una coppia giocano utilizzando lo stesso colore di pedine. Anche così, tutti e 4 i giocatori (entrambe le squadre) vinceranno o perderanno insieme come gruppo. Durante la partita, i colori delle pedine devono alternarsi (sedetevi intorno al tavolo di conseguenza).

- Ogni giocatore riceve uno schermo.

NOTA

Gli schermi servono a spingervi a comunicare.

- Distribuite a tutti le tessere Terreno che avete precedentemente posizionato sul tabellone Diversità nel modo più equo possibile (se un giocatore riceve meno tessere di un tipo, ne riceverà di più di un altro per compensare); tutti dovrebbero ritrovarsi con circa lo stesso numero di tessere.

Dividete le vostre tessere Terreno per tipo, quindi mescolate le pile prima di collocarle dietro lo schermo, con la faccia Freccia visibile. Assicuratevi che la tessera in cima sia sempre orientata correttamente (vedere pagina 8).



Solo l'orientamento delle frecce in cima alle vostre pile deve essere visibile: non è consentito guardare le tessere sottostanti.

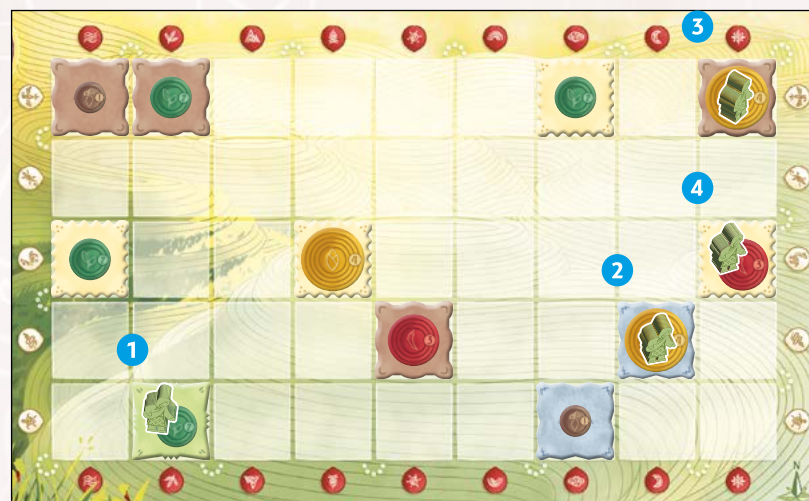
GLI OTOMA

Preparate tutto per una partita con 2 giocatori, con le seguenti modifiche:

- Gli Otoma ricevono un certo numero di pedine di un colore non utilizzato: il numero dipende dalla modalità di gioco (il conteggio dei giocatori non conta per questo). Fate riferimento alla tabella sottostante per vedere quante pedine Otoma devono essere messe in gioco:

Modalità facile	Modalità normale	Modalità esperto
4 pedine Otoma		5 pedine Otoma

- Utilizzate le pedine Diversità e l'indicatore punteggio per il popolo Otoma.
- Piazzate le pedine Otoma secondo la configurazione sul retro del disco Scenario. Gli Otoma ottengono quindi:
 - Un numero di  pari al livello della tessera Coltura su cui è stata piazzata ciascuna pedina.
 - 1 passo di avanzamento e  per le loro pedine Diversità che sono state spostate, in base alle tessere Terreno su cui ogni pedina è stata piazzata. Risolvete le pedine Otoma da sinistra a destra e dall'alto in basso.



Dopo la preparazione, gli Otoma avanzano sui tracciati Diversità come segue, in quest'ordine: +1 sul tracciato Erba **1**, +1 sul tracciato Roccia **2**, +1 sul tracciato Terra **3**, e +1 sul tracciato Sabbia **4**.

Come si Gioca

Un round di gioco cooperativo è identico a un round di gioco competitivo, con le eccezioni spiegate di seguito.

Svolgete i turni (Esplorazione o Divinazione) come al solito. **Dopo aver Esplorato** (ma **mai** dopo aver Divinato), potete essere interrotti dagli Otoma.

UN ROUND DI GIOCO

Al vostro turno, **dovete** spendere una tessera Terreno in cima a una delle quattro pile dietro il vostro schermo e piazzarla in cima alla colonna corrispondente sul tabellone Diversità.



NOTA

Non potete scambiare le tessere Terreno tra loro, né con il tabellone Diversità.

A questo punto **dovete** eseguire un'azione: **Esplorare** o **Divinare**. L'orientamento della freccia sulla tessera è importante solo se Esplorate (vedere *Esplorazione* qui sotto).

ESPLORAZIONE

MOVIMENTO

Tutte le regole di movimento abituali (vedere pagina 4) sono ancora valide, con le seguenti eccezioni:

- ☞ Scegliete una delle vostre pedine Quechua e iniziate a muoverla **di 1 spazio nella direzione della freccia sulla tessera Terreno** appena piazzata sul tabellone Diversità. Dopo questo primo passo, la pedina può continuare a muoversi come al solito.
- ☞ Durante la sua mossa, la pedina Quechua non può attraversare due volte lo stesso spazio e non può fermarsi su una tessera Coltura già in gioco.
- ☞ Non potete recuperare pedine Quechua per la vostra riserva personale. Una volta piazzata una pedina Quechua sul tabellone, questa deve rimanere sul tabellone per il resto della partita.

SCOPERTA

La fase Scoperta procede come nella modalità competitiva (vedere pagina 5), con le seguenti **eccezioni**: Se sul tabellone Diversità non c'è il tipo di tessera Terreno che avete bisogno di giocare, tutti devono accordarsi su quale giocatore fornirà la tessera dalla cima di una delle proprie pile. Piazzate la tessera Terreno direttamente sul tabellone di gioco, sotto la pedina Quechua che ha appena fatto la scoperta.

In ogni caso, fate avanzare la pedina Diversità di conseguenza sul tabellone Diversità e segnate 🌻 per la vostra diversità di terreno fino a quel momento (vedere pagina 5).

REAZIONE DEL POPOLO OTOMA

Una volta terminata l'esplorazione, controllate se ci sono pedine Otoma nella stessa colonna e nella stessa riga in cui la vostra pedina Quechua ha terminato la sua mossa. In caso affermativo, ciascuna di queste pedine Otoma deve essere mossa; in caso contrario, nessuna pedina Otoma si muove.

Ogni pedina Otoma che deve muoversi lo fa in base alla sua vicinanza alla pedina Quechua appena mossa e l'Otoma **si allontana** dal Quechua che si è appena mosso: La pedina più vicina si muove per prima e la più lontana per ultima. Se più pedine sono equidistanti, tutti concordano sull'ordine in cui le pedine in parità devono muoversi.

Le pedine Otoma si muovono come nella modalità solitario (vedere pagina 9).

Quando una pedina Otoma rivela una tessera Terreno e una tessera Coltura, ottiene un segnalino Offerta secondo le regole base. Se il tabellone Diversità non ha alcun tipo di tessera Terreno che la pedina Otoma ha bisogno di giocare, tutti devono accordarsi su quale giocatore fornirà la tessera dalla cima di una delle proprie pile. Piazzate la tessera Terreno direttamente sul tabellone di gioco, sotto la pedina Otoma che ha appena fatto la scoperta.

Una volta che tutte le pedine Otoma della riga e della colonna di destinazione si sono mosse, il giocatore successivo inizia il proprio turno.

DIVINAZIONE

Eseguite le divinazioni come nella modalità competitiva, ma tutti condividono i loro segnalini Offerta. Indipendentemente dal numero di giocatori, potete avere un solo segnalino Offerta di ogni tipo allo stesso tempo.

OFFERTA

Al termine del vostro turno, potete fare un'Offerta e segnare 🌻 di conseguenza.

Ogni volta che fate un'Offerta, anche gli Otoma fanno un'offerta spendendo tutti i loro segnalini Offerta, se ne hanno almeno uno.

Fine della Partita

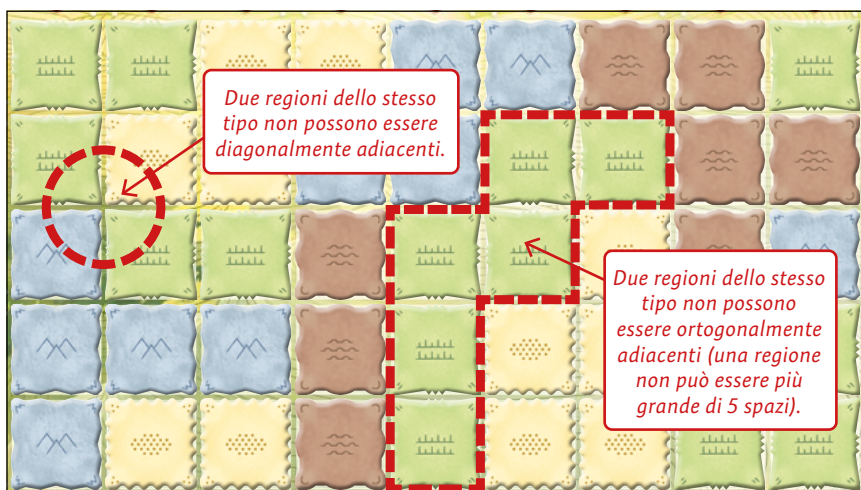
Se al termine del turno nessuno ha una tessera dietro il proprio schermo, la partita finisce. Il gruppo e gli Otoma possono fare un'ultima Offerta. Gli Otoma segnano 1 🌻 per ogni spazio del tabellone senza tessera Terreno. Il gruppo vince se ha più 🌻 degli Otoma. Se c'è un pareggio, vincono gli Otoma.

I riquadri sottostanti facilitano la spiegazione dei concetti base di Tiwanaku ai nuovi giocatori.

1 Spiegate le possibili disposizioni delle tessere che formano le regioni.



2 Spiegate le **limitazioni** alle posizioni delle regioni.



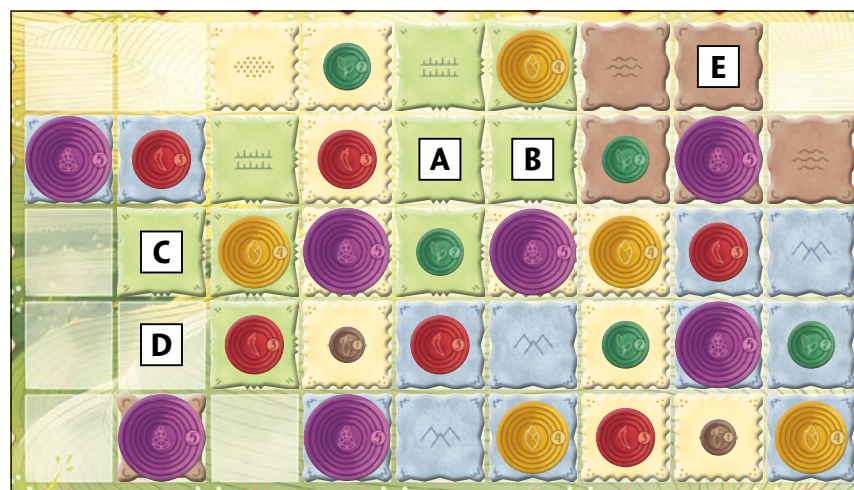
3 Spiegate il legame tra le dimensioni della regione e le colture che vi saranno presenti, nonché la loro disposizione.



4 Spiegate che è **vietato** che due colture identiche siano adiacenti.



5 Infine, invitate i nuovi giocatori a dedurre le colture che si troveranno in A, B, C, D ed E (nascondete le risposte vicino all'illustrazione!), utilizzando solo le informazioni disponibili nell'illustrazione (la riserva ha ancora 1 tessera Sabbia, 3 Roccia e 4 Terra); fate notare che tutte le informazioni "mancanti" possono essere dedotte!



Questo codice QR vi porterà a un video che spiega in modo esauriente le risposte corrette.



A = 1 B = 3 C = 2 D = 1 (Terra) E = 3



www.sitdown-games.com
info@sitdown-games.com
[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)
[@SitDownJeux](https://facebook.com/SitDownJeux)
[@SitDownGames](https://instagram.com/SitDownGames)

Rue Sanson 4
 BE-5510 Longchamps
 Telefono +32 468 37 51 31

Un gioco Sit Down! pubblicato da Megalopole. ©Megalopole (2022). Tutti i diritti riservati. Questi materiali possono essere utilizzati solo per l'intrattenimento privato. **ATTENZIONE:** Non adatto a bambini di età inferiore ai tre anni. Questo gioco contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite o inalate. Conservare queste informazioni. • Le immagini sono puramente indicative. Forme e colori possono variare. • Qualsiasi riproduzione di questo gioco, totale o parziale, su qualsiasi supporto, fisico o elettronico, è severamente vietata senza l'autorizzazione scritta di Megalopole.



IDEATORE
Olivier GRÉGOIRE
 ILLUSTRATORE
Raphaël SAMAKH
 RESPONSABILE DELLO SVILUPPO
Michaël DEROBERTMASURE
 DIRETTORE ARTISTICO
Marie OOMS
 GRAFICO
Anthony MOULINS
 RESPONSABILE DELLA PROMOZIONE
Sophie TROYE
 RESPONSABILE DI PROGETTO
Didier DELHEZ
 TRADUTTORE
Fabio PIOVESAN (BGC)

OLIVIER
 "Grazie, dal profondo del mio cuore, a mia sorella Isabelle, che mi ha ispirato il concetto della meccanica di questo gioco, e grazie al popolo dell'America Latina, che ha ispirato il tema durante un lungo viaggio attraverso questo incredibile continente, ricco di Storia e di misteri. Grazie alla SNCF per avermi permesso di combinare le due cose, sognando questo gioco durante un "piccolo" pisolino sul treno di ritorno dal Festival Internazionale dei Giochi di Cannes. Grazie ai playtester ufficiali di Mardis Ludiques (presso l'Outpost di Bruxelles, in Belgio) e ancor più in particolare ad Al, Fnor ed Eric per i numerosi playtest e a Val per il supporto assiduo, continuo e incrollabile."

SIT DOWN!
 ringrazia i playtester anonimi e tutti coloro che hanno sostenuto la campagna di crowdfunding su Kickstarter!