



Codex

Naturalis



Componenti

♣ 40 carte Risorsa

Fronte



Retro



- 1 Angolo visibile
- 2 Angolo nascosto
- 3 Risorsa posseduta dal giocatore fintanto che il simbolo è visibile nella sua area di gioco.
- 4 Oggetto posseduto dal giocatore fintanto che il simbolo è visibile nella sua area di gioco.

♣ 40 carte Oro

Fronte



Retro



- 1 Risorse necessarie nell'area di gioco per poter piazzare la carta.
- 2 Numero di punti ottenuti al piazzamento della carta.

Sul retro delle carte ci sono 4 angoli visibili e, nel mezzo, 1 risorsa permanente che non può essere coperta.

6 carte Iniziali

Fronte



Retro



Risorse: regno Vegetale, regno Animale, regno dei Funghi e regno degli Insetti.

16 carte Obiettivo

Fronte



Retro



Oggetti: piuma, inchiostro, pergamena.

9 segnalini (2 rossi, 2 blu, 2 verdi, 2 gialli e 1 segnalino primo giocatore nero)

1 tracciato Segnapunti

Panoramica

Giocate e collocate le vostre carte con attenzione per beneficiare delle risorse e degli oggetti al fine di:

- ✿ Ottenere punti immediati dalla giocata delle carte.
- ✿ Completare gli obiettivi di fine partita.

Il primo giocatore a totalizzare 20 punti innesca la fine della partita. Non esitate a coprire e perdere delle risorse per far crescere la vostra area di gioco.

Preparazione

- 1 Piazzate il **tracciato Segnapunti** (tabellone) al centro del tavolo.
- 2 Mescolate le **carte Risorsa** e piazzate il mazzo così ottenuto, coperto, al centro del tavolo. Pescate 2 carte e rivelatete. Fate lo stesso per le **carte Oro**.
- 3 Ogni giocatore riceve una **carta Iniziale** casuale e la colloca di fronte a sé. Poi sceglie il lato della carta che vuole avere visibile e la gioca su tale lato. Infine sceglie un colore e piazza un segnalino di tale colore sulla propria carta Iniziale e l'altro sullo "0" del tracciato Segnapunti. Ogni giocatore pesca **2 carte Risorsa** e **1 carta Oro**.

- Mescolate le **carte Obiettivo** e piazzatele coperte vicino al tracciato Segnapunti. Le prime due carte sono collocate scoperte. Questi saranno gli **obiettivi comuni**: a fine partita, tutti i giocatori possono ottenerne i punti extra se ne soddisfano le condizioni.
- Ogni giocatore riceve 2 carte Obiettivo, le guarda e ne sceglie una. La carta scelta sarà il suo **obiettivo segreto**: a fine partita, se ne soddisfa la condizione ne otterrà i punti extra. La carta non scelta viene invece riposta in fondo al mazzo.
- Determinate a caso il primo giocatore, quindi collocate il **segnalino primo giocatore** sulla sua carta Iniziale.



Giocatore 1



6

Giocatore 2



Flusso di gioco

Una partita è costituita da un certo numero di round, nei quali tutti i giocatori, in senso orario, si alternano a risolvere il proprio turno. Nel proprio turno, un giocatore deve risolvere le seguenti due azioni in questo preciso ordine:

- 1 Giocare una carta dalla mano
- 2 Pescare una carta

1 Giocare una carta dalla mano

Il giocatore sceglie una delle 3 carte dalla mano e la colloca nella propria area di gioco in base al disegno e nel rispetto delle seguenti 2 regole:

Regola di Piazzamento

La carta deve coprire almeno uno degli angoli visibili delle carte già presenti nell'area di gioco, ma senza coprirne più di uno di una stessa carta.

Importante: se al giocatore non piace il fronte della carta, può giocarla sul retro.





Regola delle carte Oro

Per piazzare le carte Oro, il giocatore deve avere visibili nell'area di gioco le risorse indicate. Le risorse devono essere visibili **prima** di piazzare la carta, ma possono poi venire coperte da essa.



Ricevere i Punti

Se la carta piazzata fa guadagnare punti al giocatore, questi devono essere immediatamente segnati sul tracciato Segnapunti. Le carte sono spiegate in dettaglio più avanti.

2 Pescare una Carta

Dopo aver piazzato una carta nella propria area di gioco, il giocatore sceglie una nuova carta **fra le quattro carte** rivelate al centro del tavolo (una nuova carta viene poi rivelata per rimpiazzare quella appena presa) **oppure prende la carta in cima** ad uno dei due mazzi.

Fine della Partita

La fine della partita è innescata non appena un giocatore **raggiunge (o supera) i 20 punti** oppure quando **tutti e due i mazzi si esauriscono**. I giocatori terminano il round in corso e giocano ciascuno un turno addizionale, così da risolvere lo stesso numero di turni al chiudersi della partita.

Ogni giocatore conta i punti extra delle **carte Obiettivo** (2 obiettivi comuni + l'obiettivo segreto) e li aggiunge a quelli già segnati sul tracciato Segnapunti.

Il giocatore con più punti è dichiarato vincitore. In caso di parità, il giocatore che ha realizzato più carte Obiettivo è il vincitore. Se la parità persiste, i giocatori condividono la vittoria.



Spiegazione delle Carte

♣ Carta Risorsa

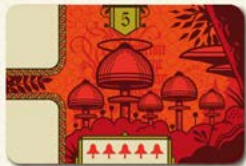


1 punto

♣ Carte Oro



3 punti



5 punti



1 punto per ogni oggetto di questo tipo visibile nell'area del giocatore, incluso quello su questa carta. Nota: aggiungere un oggetto successivamente nell'area di gioco, non fornisce un punto addizionale in seguito.



2 punti per ogni angolo coperto da questa carta.



⚙️ Carte Obiettivo



2 punti per ogni coppia di oggetti identici del tipo indicato visibili nell'area di gioco del giocatore.



3 punti per ogni set di 3 oggetti differenti visibili nell'area di gioco del giocatore.



2 punti per ogni set di 3 risorse uguali del tipo indicato presenti nell'area di gioco del giocatore.



2 punti per ogni gruppo di carte collocate nell'area di gioco del giocatore secondo lo schema indicato.
Importante: il giocatore deve rispettare sia la disposizione indicata delle carte, sia il loro colore.



= 2 punti



3 punti per ogni gruppo di carte collocate nell'area di gioco del giocatore secondo lo schema indicato.

Importante: il giocatore deve rispettare sia la disposizione indicata delle carte, sia il loro colore.



Importante: per uno stesso Obiettivo, ogni carta Risorsa o Oro nell'area di gioco, può essere contata una sola volta.



Autore: Thomas Dupont
Grafica: Maxime Morin

Edizione Italiana: Davide Malvestuto
Revisione: John A. Camplani