

TINDAYA

AVVERSITÀ

AUTORE: Lolo González

ILLUSTRATORE: Javier G. "Inkgolem"

TESTI: Diego Martínez

EDIZIONE ITALIANA: Davide Malvestuto

ADATTAMENTO GRAFICO: Giada Lo Duca

Copyright © Red Mojo Games S.L.

Distributore esclusivo per l'Italia: Cranio Creations



TINDAYA

AVVERSITÀ

AUTORE: Lolo González

ILLUSTRATORE: Javier G. "Inkgolem"

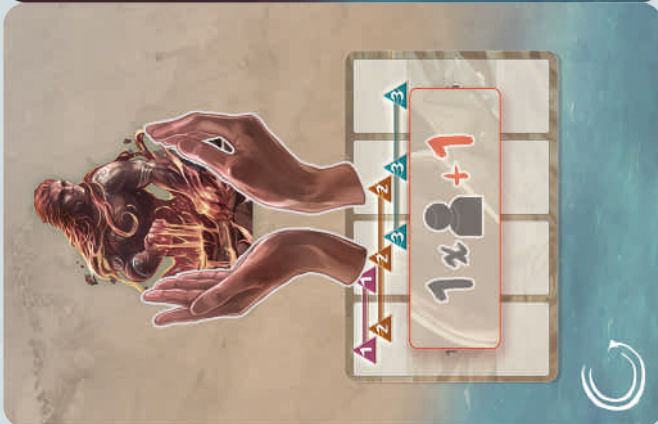
TESTI: Diego Martínez

EDIZIONE ITALIANA: Davide Malvestuto

ADATTAMENTO GRAFICO: Giada Lo Duca

Copyright © Red Mojo Games S.L.

Distributore esclusivo per l'Italia: Cranio Creations



TINDAYA

AVVERSITÀ

AUTORE: Lolo González

ILLUSTRATORE: Javier G. "Inkgolem"

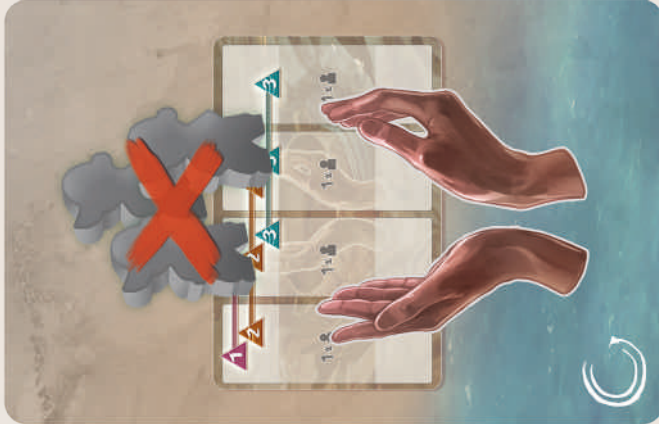
TESTI: Diego Martínez

EDIZIONE ITALIANA: Davide Malvestuto

ADATTAMENTO GRAFICO: Giada Lo Duca

Copyright © Red Mojo Games S.L.

Distributore esclusivo per l'Italia: Cranio Creations




TINDAYA

AVVERSITÀ

Questa mini-espansione include un nuovo mazzo "Avversità" compatibile con ambedue le modalità di gioco (☘ & ☀).

Ogni carta modifica una regola, aumentando la difficoltà del gioco e obbligando a percorrere strade differenti per la vittoria.

Rivelare le avversità:

Nella fase Strategica dell'epoca , subito dopo aver rivelato le Profezie Rivelatrici (pag. 9), rivelate la prima carta del mazzo Avversità. I suoi effetti saranno attivi durante tutta quest'epoca.

Nella fase Strategica delle epoche  e , rimpiazzate la carta avversità corrente con una nuova carta, rivelata dalla cima del mazzo.

Le avversità non sono cumulative: durano solo per la durata dell'epoca in cui sono rivelate.

È autunno e osservate uno stormo di storni volare a nord. Indubbiamente il peggiore dei presagi.

Con quali nuove avversità gli dèi hanno deciso di misurarci?

Quale pericolo si cela in attesa dietro le nubi?



VARIANTE ESTREMA:

- Il livello di difficoltà scelto determina se piazzare 1, 2 o 3 forti dei conquistadores iniziali durante la preparazione (passo 7, pag. 8).

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ




Basso:
1 Forte




Medio:
2 Forti





Alto:
3 Forti



Non tirate i dadi per determinare la posizione di ciascun forte. Usate invece la prima colonna di una carta Profezia .

Esempio : piazzate il primo forte nell'isola 1 e il secondo nell'isola 7.



CONQUISTADORES AGGUERRITI

Per riconquistare un territorio, il numero di  da mandare e le armi da usare devono essere di un'unità superiore al numero di . Le armi usate tornano nella riserva.

Esempio: è necessario mandare 4  e usare 4 armi per sconfiggere e catturare 3  in un forte.





IMPLACABILI

La nave bianca attacca due volte. Dopo aver risolto normalmente le conseguenze del primo attacco, la nave bianca attacca ancora. (può accadere che gli effetti del primo attacco facciano sì che il secondo avvenga su un'isola differente).




CONQUISTADORES AFFAMATI


Nella fase sfamare, una volta che avete sfamato i vostri  dovete sfamare anche i vostri prigionieri. Non potete spartire i viveri provenienti da una stessa risorsa fra i membri della vostra tribù e gli invasori.

Ogni  non sfamato morirà e tornerà nella riserva, senza aumentare il livello di ira di Moneiba.



NAVI AFFOLLATE

Ogni attacco di fine epoca è sferrato da 3  (invece che 2).

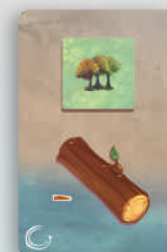
Per vincere la battaglia sarà pertanto necessario avere 3  sul terreno di sbarco e usare 3 armi.



RIVALITÀ TRIBALI

Le rivalità fra le tribù impediscono di svolgere l'azione Barattare durante quest'epoca.

(se stai giocando in Solitario, scarta questa carta e rimpiazzala con un'altra).





DEFORESTAZIONE

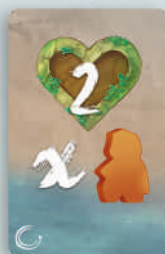
Ogni segnalino materia prima legno fornisce un'unità di legno in meno.




DIVINITÀ ESIGENTI (x2)

Il dio mostrato sulla carta richiede un'unità aggiuntiva di ogni risorsa nei suoi spazi Offerta.

Esempio : nell'epoca , per completare l'offerta di Moneiba dovrete consegnare 4 pesce, 4 maiali e 4 sale.




RACCOLTO SCARSO

Durante la fase sfamare, ogni  richiede 2 viveri per sopravvivere.



DIVINITÀ SCHIZZINOSE

Durante quest'epoca non potrete sacrificare  nelle offerte alle divinità.



AUTORE: Lolo González
ILLUSTRATORE: Javier G. "Inkgolem"

TESTI: Diego Martínez

EDIZIONE ITALIANA: Davide Malvestuto

ADATTAMENTO GRAFICO: Giada Lo Duca

Copyright © Red Mojo Games S.L.

Distributore esclusivo per l'Italia: Cranio Creations

