

Éric Dubus e Olivier Melison

ENCYCLOPEDIA



REGOLAMENTO



PRESENTAZIONE

Nel 1739, Georges-Louis Leclerc, anche conosciuto come il conte di Buffon, venne incaricato di dirigere il Gabinetto di Storia Naturale del Re. Iniziò quindi a scrivere l'opera più grandiosa della sua vita, un'enciclopedia che sarebbe diventata uno dei contributi più importanti nell'era dell'Illuminismo: *Histoire Naturelle (Storia Naturale)*.

Siete tra i migliori naturalisti e avventurieri del vostro tempo e venite invitati dal conte di Buffon per aiutarlo a completare la sua Enciclopedia. Conducete ricerche e organizzate ambiziose spedizioni che vi permetteranno di pubblicare studi sulle creature più affascinanti del mondo!

RICONOSCIMENTI

Autori: Éric Dubus e Olivier Melison

Produzione: Jamie Parsons

Responsabile Progetto: Quentin Saint-Georges

Direzione Artistica: Joëlle Drans, Jérémie Prugneaux e Quentin Saint-Georges

Illustratori: Joëlle Drans, Jérémie Prugneaux e Ronan Toulhoat

Progetto Grafico: Joëlle Drans e Jérémie Prugneaux

Marketing e Comunicazione: Georgina Parsons

Responsabile Community: Kayla Soule

Correzione Bozze: Raphaël Alcantara, Josée Guillemette e Georgina Parsons

Video: Jean-François Belvoix e Jonhatan Picard

Revisione: Éric Dubus, Olivier Melison e Jamie Parsons

E NATURALMENTE UN ENORME GRAZIE
A TUTTI I NOSTRI COLLABORATORI!

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Sara Conato e Andrea De Pietri

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

CONTENUTO

1 Tabellone



1 segnalino Primo Giocatore



55 carte Esperto



12 segnalini Round



75 carte Animale



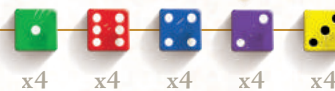
1 Sacchetto di Stoffa



4 segnalini Reputazione



20 Dadi



8 segnalini Punteggio



3 Portasegnalini



120 cubi Ricerca in legno



69 Monete



28 segnalini "5 cubi"



47 segnalini Sigillo Reale



54 segnalini Spedizione



4 estensioni Personaggio



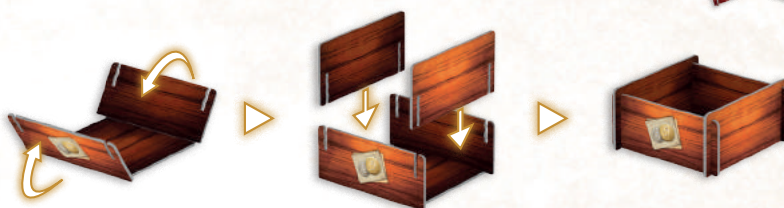
4 plance Giocatore



4 estensioni Scheda Riassuntiva



PREPARAZIONE DEL PORTASEGNALINI



MODALITÀ IN SOLITARIO

15 carte Continente



3 carte Comportamento e 3 carte Punteggio



PREPARAZIONE

1. Aprite il tabellone e collocatelo al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore prende una plancia giocatore, un'estensione Scheda Riassuntiva e poi sceglie un'estensione Personaggio. Potete giocare con qualsiasi lato dell'estensione Personaggio, non influisce sullo svolgimento del gioco. Questi componenti vengono assemblati e collocati davanti ai rispettivi giocatori.
3. Ogni giocatore prende poi i segnalini Punteggio e i segnalini Reputazione, così come i cubi Ricerca e i segnalini "5 cubi", del colore scelto. Tutti i segnalini Punteggio vengono collocati sulla casella 0 del tracciato Punteggio sul tabellone e ogni giocatore colloca il suo segnalino Reputazione sulla prima casella del tracciato Reputazione della propria plancia giocatore. I cubi Ricerca e i segnalini "5 cubi" di ogni giocatore vengono collocati accanto alla propria plancia giocatore.
4. Il primo giocatore viene scelto casualmente e prende il segnalino Primo Giocatore. A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, vengono poi definiti il 2°, 3° e 4° giocatore.
5. Collocate le Monete, i segnalini Spedizione e i segnalini Sigillo Reale nei loro rispettivi portasegnalini, vicino al tabellone.
6. Pescate casualmente 6 segnalini Round e collocateli a faccia in giù sulle caselle dedicate, nella parte superiore del tabellone.
7. Mescolate le carte Esperto e collocate il mazzo a faccia in giù accanto al tabellone. Poi pescate 6 carte Esperto e collocatele nelle caselle Università, vicino alla parte superiore del tabellone.
8. Mescolate le carte Animale e collocate il mazzo a faccia in giù accanto al tabellone.
9. Pescate e collocate le carte Animale sulle caselle Accademia del tabellone. Il numero di carte disponibili durante la partita dipende dal numero di giocatori:

NUMERO DI CARTE ANIMALE		
2 GIOCATORI	3 GIOCATORI	4 GIOCATORI
6	7	8

10. Partendo dall'ultimo giocatore e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie 2 delle carte Animale sul tabellone e le colloca a faccia in su al di sotto della propria plancia giocatore. Una volta che tutti hanno scelto le proprie carte di partenza, rimpiazzate le carte prese con nuove carte Animale.
11. Infine, ogni giocatore riceve Monete e 1 segnalino Spedizione, a seconda della propria posizione nell'ordine di turno:

MONETE E SEGNALINI RICEVUTI			
1° GIOCATORE	2° GIOCATORE	3° GIOCATORE	4° GIOCATORE
			
			

Ora potete iniziare la partita!

OBIETTIVO DEL GIOCO

In *Encyclopedia*, giocate nel ruolo di intrepidi naturalisti che si mettono in viaggio per aiutare il conte di Buffon a completare la sua Enciclopedia di Storia Naturale.

Attraverso una meccanica di piazzamento dadi, sarete in grado di scegliere gli animali da studiare, raccogliere fondi e risorse per guidare spedizioni in altri continenti oppure reclutare esperti per la vostra squadra di ricerca. Tutto questo vi permetterà di raggiungere il vostro obiettivo principale: pubblicare le vostre scoperte e accrescere la vostra fama!

Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince!

ESEMPIO DI PREPARAZIONE PER UNA PARTITA A 3 GIOCATORI



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita di *Encyclopedia* è composta da 6 round. All'inizio di ognuno di questi round, i giocatori pescheranno dadi e, nel corso di diversi turni, li collocheranno sul tabellone per effettuare azioni.

INIZIO DEL ROUND

Come prima cosa, rifornite le carte Animale e le carte Esperto sul tabellone. Ciò non viene fatto all'inizio del primo round, dato che le carte sono già state preparate.

Poi, girate il segnalino Round all'estrema sinistra sul contatore dei round e applicate immediatamente il suo effetto.



Ogni giocatore ottiene 1 segnalino Spedizione.



Ogni giocatore ottiene 3 Monete.



A partire dal primo giocatore, proseguendo poi in ordine di turno, ogni giocatore prende gratuitamente 1 carta Esperto tra quelle sul tabellone. Una volta che tutti i giocatori hanno preso una carta, pescate nuove carte per riempire le caselle vuote.



A partire dal primo giocatore, proseguendo poi in ordine di turno, ogni giocatore prende gratuitamente 1 carta Animale tra quelle sul tabellone. Una volta che tutti i giocatori hanno preso una carta, pescate nuove carte per riempire le caselle vuote.



In questo round, ogni giocatore pesca 1 dado aggiuntivo. Poi deve collocare 2 dadi sulla stessa casella della sua plancia giocatore (vedere "Pescare i Dadi" a fianco).



Nessun effetto.

Infine, ogni giocatore pesca i dadi che userà nel corso di quel round.

PESCARRE I DADI

A partire dal primo giocatore, proseguendo poi in ordine di turno, ogni giocatore pesca casualmente 4 dadi dal sacchetto, li tira e colloca ciascuno di essi sulla sua plancia giocatore, in una delle quattro caselle dedicate. Potete collocare ciascun dado nella casella che desiderate.

Ad ogni casella è associato un effetto che potete ottenere se un altro giocatore vi prende quel dado (vedere sotto).

Nota: Potete collocare 1 solo dado su ogni casella della vostra plancia giocatore, a meno che il segnalino Round non vi abbia dotato di 1 dado aggiuntivo.



Simona pesca 4 dadi dal sacchetto e li tira. Poi li colloca sulla sua plancia giocatore.



ANATOMIA DI UNA PLANCIA GIOCATORE

1. Caselle dei dadi e rispettivi effetti
2. Tracciato Reputazione
3. Estensione Scheda Riassuntiva
4. Estensione Personaggio
5. Caselle carte Esperto
6. Animali oggetto di studio
7. Animali pubblicati



A questo punto può avere inizio il primo turno del round. La partita si svolge in senso orario, a partire dal primo giocatore.

SVOLGIMENTO DEL TURNO

SCEGLIERE UN DADO

Nel vostro turno, per effettuare un'azione, prendete un dado. Potete prenderlo dalla vostra plancia giocatore oppure dalla plancia giocatore di un avversario.

- Se il dado proviene dalla vostra plancia giocatore, non si applica alcun effetto.
- Se il dado proviene dalla plancia giocatore di un avversario, allora quell'avversario ottiene immediatamente l'effetto associato a quel dado.

X : Nessun effetto

☾☾ : Il giocatore riceve immediatamente 2 Monete

★ ★ : Il giocatore riceve immediatamente 2 Punti Reputazione

🏆 : Il giocatore riceve immediatamente 3 Punti Vittoria



Andrea prende il dado rosso di valore 4 che appartiene a Simona. Siccome questo dado è collocato nella casella Reputazione della sua plancia giocatore, Simona ottiene immediatamente 2 Punti Reputazione e muove il suo segnalino Reputazione in avanti di 2 caselle.



*Gryx paradisa est un avis
de la classe des rapaces, appartenant
à l'ordre des Falconiformes. Elle se trouve
dans les montagnes de l'Afrique du Nord
et de l'Asie.*

*Un avis de la classe des rapaces, appartenant
à l'ordre des Falconiformes. Elle se trouve
dans les montagnes de l'Afrique du Nord
et de l'Asie.*



*Un avis de la classe des rapaces, appartenant
à l'ordre des Falconiformes. Elle se trouve
dans les montagnes de l'Afrique du Nord
et de l'Asie.*

EFFETTUARE UN'AZIONE

Utilizzate il dado scelto per effettuare 1 di queste azioni:

- ♦ Ambasciata
- ♦ Banca
- ♦ Università
- ♦ Accademia
- ♦ Spedizione
- ♦ Pubblicazione

Potete effettuare la stessa azione più volte nel corso del round.



AMBASCIATA

Un viaggio di successo richiede molta preparazione!

Collocate il vostro dado nella sezione Ambasciata e poi, a seconda del valore di quel dado, ottenete immediatamente da 1 a 3 segnalini Spedizione. Il colore del dado non ha alcuna importanza.

VALORE DEL DADO	1-2	3-4	5-6
SEGNALINI SPEDIZIONE	1	2	3

Eric colloca un dado di valore 5 nella sezione Ambasciata. Ottiene 3 segnalini Spedizione.

UTILIZZARE I SEGNALINI SPEDIZIONE

I segnalini Spedizione possono essere utilizzati in due modi:

- ♦ Durante una qualsiasi azione, potete scartare 1 segnalino Spedizione per cambiare il colore di un dado. Annunciate semplicemente il nuovo colore. Il dado viene quindi considerato essere di quel colore per la durata della vostra azione.
- ♦ Durante un'azione di Spedizione, potete scartare 1 segnalino Spedizione per aumentare il valore del vostro dado di 2 per ogni segnalino scartato.

ANATOMIA DEL TABELLONE

1. Ambasciata
2. Contatore dei Round
3. Università
4. Banca
5. Tracciato Punteggio
6. Accademia
7. Spedizioni
8. Pubblicazioni



Il dado può essere di qualsiasi colore.

Il dado deve essere dello stesso colore.



BANCA

La ricerca di conoscenza è un affare costoso...

Collocate il vostro dado nella sezione Banca e ottenete 5 Monete. Il colore e il valore del dado non hanno importanza.

Se siete il primo giocatore a collocare un dado nella sezione Banca in questo round, diventate anche il primo giocatore. Prendete quindi il relativo segnalino dal suo precedente proprietario. Questo non influisce sull'ordine di turno del round in corso. Tuttavia, venite considerati "primo giocatore" per qualsiasi altro effetto o sequenza.



Silvia colloca un dado nella sezione Banca. A prescindere dal colore e dal valore del dado, ottiene immediatamente 5 Monete. In aggiunta, essendo la prima a collocare un dado nella sezione Banca in questo round, prende il segnalino Primo Giocatore, che apparteneva precedentemente a Thomas.

UTILIZZARE LE MONETE



Le Monete sono molto utili! Durante una qualsiasi azione potete aumentare il valore del vostro dado di 1 per ogni Moneta che spendete.

Precisazioni:

- Non c'è limite al numero di Monete che potete spendere per aumentare il valore di un dado.
- Potete aumentare il valore di un dado oltre il 6.
- Potete utilizzare le Monete per aumentare il valore di un dado per una qualsiasi azione.



UNIVERSITÀ

Le menti più brillanti del vostro tempo stanno fremendo per far parte della vostra squadra...

Collocate il vostro dado nella sezione Università e prendete 1 carta Esperto a vostra scelta tra quelle sul tabellone. Il valore del dado non ha importanza. *Le carte Esperto non vengono rifornite fino all'inizio del prossimo round.*

Per prendere una carta Esperto potete utilizzare un dado di qualsiasi colore. Tuttavia, se il dado è dello stesso colore dell'Esperto reclutato, ottenete 1 segnalino Spedizione.

ANATOMIA DI UNA CARTA ESPERTO



- | | |
|--------------------------|------------------------|
| 1. Nome | 3. Durata dell'effetto |
| 2. Colore del Continente | 4. Effetto |

Collocate la carta Esperto reclutata su 1 delle quattro caselle Esperto disponibili sulla vostra plancia giocatore. Potete avere solo 4 Esperti attivi alla volta. Se non avete altre caselle vuote, potete coprire una carta Esperto esistente oppure collocare la nuova carta sotto ad una carta Esperto esistente.

Alla fine della partita le carte coperte contano comunque per le collezioni di Tipo Continente.

Charles Darwin



UTILIZZARE LE CARTE ESPERTO

Una carta Esperto ⚡ ha un effetto istantaneo e monouso, che può essere attivato in qualsiasi momento durante il vostro turno. Quando utilizzata, viene girata a faccia in giù per mostrare che è stata esaurita. Quando prendete una carta ⚡ potete scegliere se applicare immediatamente il suo effetto e poi collocarla sulla vostra plancia giocatore a faccia in giù (sotto un'altra carta, se lo desiderate), oppure lasciarla visibile, fino a quando non desiderate applicare il suo effetto.

L'effetto di una carta Esperto ∞ rimane attivo per l'intera partita, finché quella carta Esperto resta visibile sulla vostra plancia giocatore. Se invece è stata esaurita (ovvero girata a faccia in giù), il suo effetto non è più attivo.

L'effetto di una carta Esperto 🗨 viene applicato alla fine della partita, durante il calcolo del punteggio finale, e solo se la carta è visibile sulla vostra plancia giocatore. Se invece è stata esaurita (ovvero girata a faccia in giù), il suo effetto non è più attivo.



Edoardo colloca un dado verde nella sezione Università. Poi sceglie di reclutare l'Esperto Egbert Rensing, collocandolo su una casella vuota della sua plancia giocatore. Visto che il dado è dello stesso colore del Continente dell'Esperto, Edoardo ottiene anche 1 segnalino Spedizione.



ACCADEMIA

Quale animale sceglierete di studiare?

Collocate il vostro dado nella sezione Accademia e prendete 1 carta Animale a vostra scelta tra quelle sul tabellone. Il dado utilizzato **deve** essere dello stesso colore della carta Animale che desiderate prendere. *Le carte Animale non vengono rifornite fino all'inizio del prossimo round. Se non ci sono carte Animale sul tabellone, non potete effettuare questa azione.*

Promemoria: Potete scartare 1 segnalino Spedizione per cambiare il colore del vostro dado.

Inoltre, a seconda del valore del dado utilizzato, ottenete da 1 a 3 Punti Reputazione.

VALORE DEL DADO	1-2	3-4	5-6
PUNTI REPUTAZIONE	1	2	3

Infine, collocate la carta Animale scelta al di sotto della vostra plancia giocatore.



Simona colloca un dado viola di valore 4 nella sezione Accademia del tabellone. Vuole effettuare una ricerca sul Lemure Catta (giallo),

quindi cambia il colore del dado scartando 1 dei suoi segnalini Spedizione. Prende la carta Animale e la colloca al di sotto della sua plancia giocatore. In aggiunta, dal momento che ha scartato 1 Moneta per aumentare il valore del suo dado da 4 a 5, ottiene 3 Punti Reputazione.

ANATOMIA DI UNA CARTA ANIMALE

1. Nome
2. Continente
3. Illustrazione
4. Caselle cubo Ricerca
5. Tipi e Categorie



DIVERSE CATEGORIE DIVISE PER TIPO

In Encyclopedia ogni animale possiede 5 criteri principali sotto forma di Tipi. Per ogni Tipo, esistono diverse Categorie. Queste rappresentano dove vive, che tipo di animale è, cosa mangia, qual è il suo habitat e qual è il suo clima preferito.

TIPO 0 – CONTINENTE



- America
- Europa
- Asia
- Africa
- Oceania

TIPO I – CLASSE



- Mammifero
- Volatile
- Rettile

TIPO II – DIETA



- Onnivoro
- Carnivoro
- Erbivoro

TIPO III - HABITAT



- Terrestre
- Arboreo
- Acquatico

TIPO IV – CLIMA



- Caldo
- Freddo
- Temperato



TRACCIATO REPUTAZIONE

All'inizio della partita il vostro segnalino Reputazione viene collocato sulla prima casella del tracciato Reputazione della vostra plancia giocatore. Ogni volta che ottenete Punti Reputazione, muovete il vostro segnalino Reputazione dello stesso numero di caselle lungo il tracciato.

Non appena raggiungete o superate una casella con un bonus su di essa, ottenete immediatamente il bonus mostrato.

Una volta raggiunta la fine del vostro tracciato Reputazione, completate il movimento residuo ricominciando dall'inizio del tracciato.

I BONUS REPUTAZIONE SONO:



Il giocatore ottiene immediatamente 1 segnalino Spedizione.



Il giocatore sceglie 1 carta Esperto tra quelle sul tabellone. Se ottiene questo bonus durante il turno di un altro giocatore, prima di sceglierla deve aspettare la fine del turno di quel giocatore. Se non ci sono più carte Esperto sul tabellone, il giocatore prende la prima carta dal relativo mazzo.



Il giocatore ottiene immediatamente 3 Monete.



Il giocatore sceglie 1 carta Animale tra quelle sul tabellone. Se ottiene questo bonus durante il turno di un altro giocatore, prima di sceglierla deve aspettare la fine del turno di quel giocatore. Se non ci sono più carte Animale sul tabellone, il giocatore prende la prima carta dal relativo mazzo.



Il giocatore ottiene immediatamente 1 segnalino Sigillo Reale.



SPEDIZIONE

Per studiare davvero un animale, bisogna osservarlo in natura...

Ora che avete scelto gli animali che desiderate studiare, è tempo di andare ad osservarli nel loro habitat naturale! Collocate il vostro dado sulla prima casella disponibile all'estrema sinistra del Continente che desiderate esplorare. Il dado utilizzato deve essere dello stesso colore del Continente.

Promemoria: Potete scartare 1 segnalino Spedizione per cambiare il colore del vostro dado.

Potete collocare un dado di qualsiasi valore desideriate, tuttavia quel valore rappresenterà il valore di base della vostra Spedizione. Più alto sarà il valore della vostra Spedizione, più ricerche riuscirete ad effettuare!

A seconda della collocazione del dado, ottenete immediatamente da 0 a 3 Punti Reputazione, come indicato dalle icone ★ presenti nella casella su cui collocate il vostro dado. Inoltre, alcune caselle vi forniscono un bonus da aggiungere al valore del vostro dado, come indicato dalle icone ● nel cerchio sottostante la casella.

Il primo giocatore a guidare una spedizione in un continente otterrà il prestigio di averlo raggiunto per primo! I naturalisti che seguiranno beneficeranno di minor prestigio, ma le loro spedizioni saranno più facili, dato che il terreno sarà già stato esplorato.

Potete migliorare il valore della vostra Spedizione in diversi modi:

- + Spendendo Monete (+1 per ogni Moneta spesa).
- + Utilizzando 1 segnalino Spedizione (+2 per ogni segnalino Spedizione scartato).
- + Utilizzando 1 segnalino Sigillo Reale (+5 per ogni segnalino Sigillo Reale scartato).
- + Possedendo carte Esperto che ne aumentano il valore.

Non c'è limite al numero di Monete, di segnalini Spedizione e di segnalini Sigillo Reale che potete spendere per aumentare il valore di una Spedizione.

Il valore finale della vostra Spedizione sarà quindi uguale alla somma del valore del dado, del bonus dato dalla casella su cui è collocato e da tutti i bonus ottenuti scartando segnalini.

Una volta determinato il valore finale della vostra Spedizione, potete utilizzare quel valore per effettuare ricerche sulle carte Animale in vostro possesso, appartenenti a **quel Continente (colore)**. Il costo di quella ricerca dipenderà da quanto minuziosamente desiderate studiare gli animali scelti.

Effettuare una Ricerca su una vostra carta Animale richiede un certo numero di punti a seconda del suo Tipo:

PUNTI RICHIESTI PER EFFETTUARE UNA RICERCA			
Tipo I	Tipo II	Tipo III	Tipo IV
2	4	7	10

Potete sottrarre i punti richiesti dal valore della vostra Spedizione per collocare 1 cubo Ricerca sulla casella del Tipo che state ricercando.

Le caselle di Tipo II, III e IV vi fanno ottenere immediatamente Punti Vittoria quando collocate un cubo Ricerca su di esse, come indicato dalla casella di quel Tipo.

Durante la medesima Spedizione, potete effettuare diverse ricerche su più Tipi e Categorie, su tutte le carte Animale che volete, a patto che provengano dallo stesso Continente (ovvero che abbiano lo stesso colore).



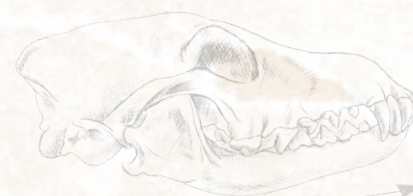
Francesco decide di partire per una spedizione in Africa. Colloca un dado rosso di valore 5 sulla prima casella disponibile all'estrema sinistra di quel continente. Visto che il suo dado è rosso, prima decide di cambiare il suo colore in giallo scartando 1 segnalino Spedizione, cosa che gli permette di effettuare questa azione. Grazie alla casella su cui ha collocato il dado, ottiene 2 Punti Reputazione e un bonus di +1 da applicare al valore del suo dado.



Francesco vuole effettuare due ricerche di Tipo I e una ricerca di Tipo III sui suoi due animali africani. Ha quindi bisogno di una Spedizione dal valore di 11 punti (2+2+7). Il suo dado vale 5, +1 grazie alla sua collocazione sul Continente, al quale aggiunge +2 scartando 1 segnalino Spedizione e +3 spendendo 3 Monete. Il suo valore di Spedizione ora è 11 (5+1+2+3), quindi può collocare 2 cubi Ricerca sul Tipo I e 1 cubo Ricerca sul Tipo III.



In aggiunta, collocando 1 cubo Ricerca su un Tipo III, Francesco ottiene immediatamente 3 Punti Vittoria.



PUBBLICAZIONE



Avete viaggiato in lungo e in largo, studiando alcune delle creature più affascinanti esistenti. Ora, è tempo di presentare le vostre scoperte al mondo!

Iniziate collocando il vostro dado su 1 delle vostre carte Animale. Questo sarà il vostro **Animale di Riferimento**. Il dado utilizzato deve essere dello stesso colore del vostro Animale di Riferimento. Le caratteristiche del vostro Animale di Riferimento sono molto importanti, visto che determinano da quali Categorie sarete in grado di pubblicare cubi Ricerca durante questa azione.

È consigliato spostare il vostro Animale di Riferimento lontano dalle altre vostre carte, per evitare confusione.

Il valore del dado determina il Tipo a cui appartiene la Categoria fino a cui potete pubblicare: più alto sarà il valore del dado, più alto sarà il valore del Tipo a cui appartiene la Categoria fino a cui potete pubblicare.

Promemoria: Per cambiare il colore di un dado, potete scartare 1 segnalino Spedizione. Per aumentare il valore di un dado, potete spendere Monete.

VALORE DEL DADO RICHIESTO PER CIASCUN TIPO

2+	3+	4+	5+	6+



Eric decide di pubblicare le sue ricerche. Colloca un dado blu di valore 4 sul suo Animale di Riferimento, la Aix galericulata. L'Animale è europeo (blu), quindi il suo dado blu è valido, ma Eric vuole pubblicare dalle Categorie fino al Tipo III, cosa che richiede un dado di valore 5. Spende quindi 1 Moneta per far aumentare il valore del suo dado a 5.

Ora potete pubblicare cubi Ricerca dal vostro Animale di Riferimento, fino al Tipo più alto definito dal valore del vostro dado.



Eric ha scelto l'Aix galericulata come suo Animale di Riferimento e il valore del suo dado gli permette di pubblicare dalle Categorie fino al Tipo III. Pubblicherà quindi da queste Categorie:

- Tipo I: Volatile
- Tipo II: Onnivoro
- Tipo III: Habitat Acquatico

Tuttavia, non siete costretti a pubblicare cubi Ricerca solo dal vostro Animale di Riferimento. Potete anche pubblicare cubi Ricerca dalle stesse Categorie presenti su altre carte Animale che possedete.

Iniziando dalla Categoria del Tipo più alto che potete pubblicare, **dovete** prendere il cubo Ricerca corrispondente dal vostro Animale di Riferimento; dopodiché, se lo desiderate, **potete** prendere cubi Ricerca della stessa Categoria (appartenenti quindi alla stessa Categoria dell'Animale di Riferimento) da qualsiasi altra carta Animale che possedete.

Non dovete prendere cubi Ricerca da altre carte Animale diverse dal vostro Animale di Riferimento, se non desiderate farlo. Tuttavia, se lo fate, è consigliato distaccare le carte corrispondenti dalle altre come promemoria del fatto che le state usando per questa azione.

I cubi Ricerca pubblicati vengono collocati nelle caselle dedicate a quella Categoria nella sezione Pubblicazioni del tabellone.

Infine, ottenete Punti Vittoria per ogni cubo Ricerca pubblicato a seconda del valore del suo Tipo.

PUNTI VITTORIA PER CUBO IN BASE AL TIPO

1	2	3	5	8



Eric inizia dalla Categoria Habitat Acquatico del suo Tipo più alto, il Tipo III. Oltre al suo Animale di Riferimento, possiede altre due carte con dei cubi Ricerca su di esse per questa Categoria, arrivando a un totale di 3. Prende questi 3 cubi e li colloca nella casella della Categoria Habitat Acquatico del tabellone. Ottiene 15 PV (3x5). Distacca le altre due carte Animale da quelle presenti sulla sua plancia come promemoria del fatto che ha pubblicato cubi Ricerca da esse.

Una volta che la Categoria di questo Tipo viene completata, procedete nello stesso modo per il Tipo inferiore. Continuate finché non raggiungete le Categorie di Tipo 0: i Continenti.

Potete pubblicare solo 1 Categoria per ogni Tipo, ovvero quella del vostro Animale di Riferimento.

Potete pubblicare cubi Ricerca dalle altre carte solo se ne pubblicate 1 della stessa Categoria dal vostro Animale di Riferimento.



Eric continua passando al Tipo II, la Categoria Onnivoro. Possiede 3 cubi Ricerca di questa Categoria sulle sue carte Animale. Prende questi cubi e li colloca nella casella della Categoria Onnivoro del tabellone. Ottiene 9 PV (3x3). Eric poi passa al Tipo I, la Categoria Volatile. Possiede 5 cubi Ricerca di questa Categoria. Prende tutti i cubi e li colloca nella casella della Categoria Volatile del tabellone. Ottiene 10 PV (5x2).

Ora potete pubblicare le vostre carte Animale per il Tipo 0, la categoria dei Continenti. Prendete il vostro Animale di Riferimento, così come tutte le carte da cui avete pubblicato almeno un cubo e scartate qualsiasi cubo Ricerca rimanente su di esse.

Potete anche prendere carte che sono dello stesso Continente (colore) del vostro Animale di Riferimento, anche se durante questa azione non avete pubblicato alcun cubo da esse. Qualsiasi cubo presente su queste carte viene scartato.

Da queste carte, prendete il vostro Animale di Riferimento e qualsiasi altra carta appartenente allo stesso Continente (colore) e collocatele a faccia in giù accanto alla vostra plancia giocatore. Queste carte contribuiranno alle vostre collezioni di Tipo Continente, alla fine della partita.

Le carte che non appartengono allo stesso Continente del vostro Animale di Riferimento vengono scartate e rimosse dal gioco.

Nota: È possibile pubblicare una carta Animale che non abbia alcun cubo Ricerca su di essa (sia che si tratti dell'Animale di Riferimento o meno). Questa carta Animale contribuirà solo alla vostra collezione di Tipo Continente.





Eric termina con il Tipo 0, Categoria Europa. Ha 3 carte Animale appartenenti a quel Continente. Prende queste 3 carte e le colloca accanto alla sua plancia giocatore. Ottiene 3 PV (3x1).

Le 2 carte Animale rimanenti non appartengono allo stesso Continente del suo Animale di Riferimento, quindi vengono rimosse dal gioco. Perde anche 1 cubo della Categoria Habitat Arboreo, in quanto impossibile da utilizzare.

Infine, dopo la vostra azione di Pubblicazione, ottenete 1 segnalino Sigillo Reale.



Eric ha completato la sua azione di Pubblicazione, quindi riceve 1 segnalino Sigillo Reale. Ne è felice.

SIGILLO REALE



Questi segnalini vi offrono molti vantaggi! Potete scartare 1 segnalino Sigillo Reale durante qualsiasi azione per ottenere 5 Monete, oppure per aumentare il valore di un dado di 5 E nello stesso momento cambiare il suo colore, se lo desiderate, cosa che può rivelarsi molto utile per guidare grandi Spedizioni.

Questi segnalini possono anche essere utilizzati alla fine del round per effettuare un'azione aggiuntiva (vedere "Fine del Round", pagina 17).

Alla fine della partita, ogni segnalino Sigillo Reale ancora in vostro possesso vi farà ottenere 4 Punti Vittoria.

SEGNALINI "5 CUBI"

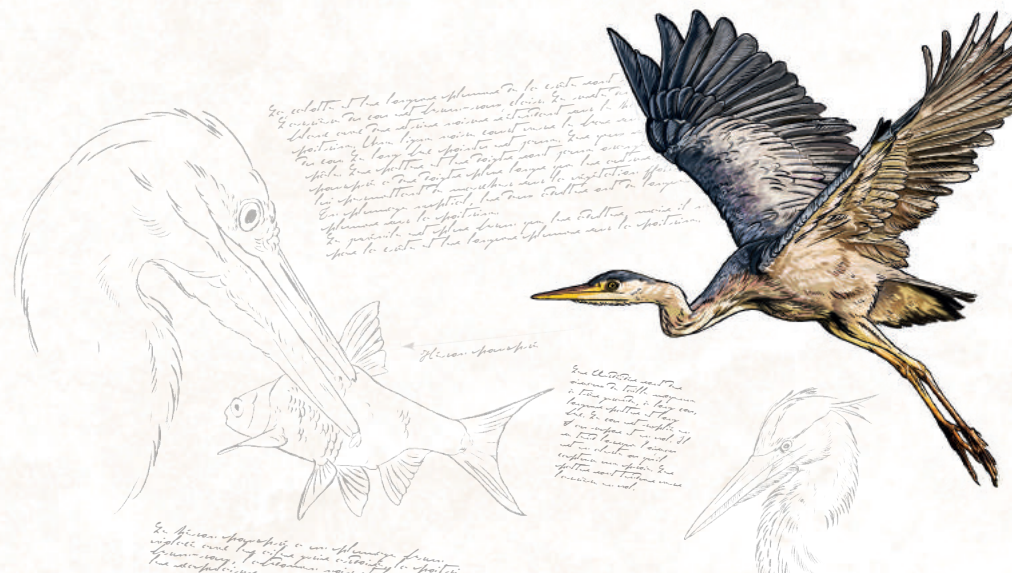


Nel corso del gioco, i naturalisti particolarmente produttivi potrebbero ritrovarsi a corto di cubi Ricerca. Quando avete 5 cubi Ricerca o più su una casella Pubblicazione, potete sostituirne 5 con un segnalino "5 cubi".

TERMINARE IL VOSTRO TURNO

Una volta che la vostra azione è completata, il turno passa al giocatore alla vostra sinistra. Si prosegue fino a che non vi sono più dadi disponibili su ciascuna plancia giocatore.

Una volta che tutti i giocatori hanno completato i loro turni (ovvero, non vi sono più dadi disponibili sulle plance giocatore), ha inizio la fase Fine del Round.



FINE DEL ROUND

Nella fase Fine del Round, ogni giocatore può scegliere di effettuare 1 azione extra scartando 1 segnalino Sigillo Reale, a partire dal primo giocatore e proseguendo in ordine di turno.

Se scegliete di effettuare un'azione extra, scartate 1 segnalino Sigillo Reale, poi recuperate 1 dado a vostra scelta dal tabellone. Tirate quel

dado ed effettuate l'azione che desiderate.

Se invece non desiderate effettuare 1 azione extra, non scartate alcun segnalino e il turno passa al giocatore successivo.

Una volta che ciascun giocatore ha compiuto o meno la sua azione extra, il round termina. Tutte le carte Esperto e le carte Animale rimaste sul tabellone vengono scartate, i dadi vengono rimessi nel sacchetto e inizia un nuovo round.



*Non! dove del giorno...
giorno in un giorno...
per come il giorno...
dove il giorno...*

FINE DELLA PARTITA

Quando il 6° e ultimo round termina, la partita finisce. I giocatori scartano le carte Animale rimaste al di sotto delle rispettive plance giocatore (conservano solo quelle messe da parte dopo le loro azioni di Pubblicazione). Se queste carte hanno dei cubi Ricerca su di esse, allora quei cubi vengono persi e scartati nella riserva personale.

Il calcolo finale del punteggio può avere inizio. I giocatori avranno già ottenuto un certo numero di Punti Vittoria durante la partita, ma ora otterranno punti aggiuntivi per le loro diverse collezioni.

Una collezione è valida solo se composta da almeno 4 elementi (tra carte Animale, carte Esperto o cubi Ricerca). Se sono meno di 4, allora il giocatore non ottiene alcun Punto Vittoria.

I Punti Vittoria vengono contati per ogni collezione presente nelle Categorie della sezione Pubblicazioni del tabellone. Ogni giocatore riceve un determinato numero di Punti Vittoria in base al numero di cubi Ricerca per ciascuna delle sue collezioni.

Per la Categoria di Tipo 0, i Continenti, ogni giocatore conta le carte Animale e le carte Esperto appartenenti al medesimo Continente. Assicuratevi di contare tutte le vostre carte Esperto, sia che siano attive (a faccia in su) oppure no.

PUNTI VITTORIA PER CATEGORIA/CONTINENTE

NUMERO DI ELEMENTI	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
	3	5	8	12	17	22	28	35	40	+5

I giocatori aggiungono anche gli eventuali Punti Vittoria e cubi Ricerca ottenuti dagli effetti delle loro carte Esperto.

Inoltre, ogni giocatore ottiene:

- 4 Punti Vittoria per ogni segnalino Sigillo Reale
- 1 Punto Vittoria per ogni set di 2 Monete
- 1 Punto Vittoria per ogni segnalino Spedizione

Durante la partita, Andrea ha accumulato 72 PV. A quel punteggio aggiunge le sue collezioni: possiede 5 cubi Ricerca nella Categoria Clima Caldo, che gli forniscono 5 PV, 8 cubi nella Categoria Carnivoro, che valgono 17 PV, e 10 cubi nella Categoria Rettile, per 28 PV.

Andrea possiede anche 6 carte Animale e 6 carte Esperto dall'Oceania, cosa che gli frutta una grossa collezione di 12 carte Oceania, per un valore di 40 PV!

Ha inoltre accumulato 6 segnalini Sigillo Reale, che gli consentono di ottenere 24 PV. Infine, gli sono rimaste 4 Monete, che gli forniscono 2 PV.

In totale, ha ottenuto:

$$72 + 5 + 17 + 28 + 40 + 24 + 2 = 188 \text{ PV!}$$

Un buon punteggio!

Una volta completato il calcolo del punteggio finale, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince la partita!

In caso di parità, vince il giocatore che ha pubblicato il maggior numero di carte Animale. Se la parità persiste, la vittoria viene condivisa.



ALLEGATO

CARTE ESPERTO

AMERICA

- ♦ **Alonso Rossette:** Ogni volta che collochi un cubo Ricerca su una Categoria di Tipo I, ottieni 1 Moneta.
- ♦ **Audrey Morton:** Ogni volta che collochi un dado su una Spedizione in America, ottieni 3 PV.
- ♦ **Cristian Miller:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Università, ottieni 2 Monete.
- ♦ **Elena Lewis:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Pubblicazioni, ottieni 2 Punti Reputazione.
- ♦ **Etienne Lebeau:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Ambasciata, ottieni 2 Punti Reputazione.
- ♦ **Fernanda Brito Pedroso:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Mammifero.
- ♦ **Maddalena Rotella:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Habitat Arboreo.
- ♦ **Nargiz Tatilian:** Alla fine della partita, ottieni 1 PV per ogni segnalino Spedizione che possiedi.
- ♦ **Renell Victorie:** Il valore di tutte le tue Spedizioni in America aumenta di 2.
- ♦ **Rogério Luz:** Il valore di tutti i tuoi dadi rossi aumenta di 1.
- ♦ **Salvador Ortíz:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Onnivoro.

AFRICA

- ♦ **Adamu Ashenafi:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Università, ottieni 3 PV.
- ♦ **Aymar Dibumbè:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Ambasciata, ottieni 2 Monete.

- ♦ **Gidea Grobbelaar:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Rettile.
- ♦ **Girgis Al-Ghumari:** Il valore di tutte le tue Spedizioni in Africa aumenta di 2.
- ♦ **Habib Abdalla:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Clima Temperato.
- ♦ **N'Kogolo Bakumi:** Alla fine della partita, ottieni 1 PV per ogni carta Esperto che possiedi.
- ♦ **Rabiah Assaf:** Ogni volta che collochi un dado su una Spedizione in Africa, ottieni 3 PV.
- ♦ **Safi Limbila:** Ottieni immediatamente 5 Monete, poi scarta questo Esperto.
- ♦ **Samara El-Ouadie:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Banca, ottieni 2 Punti Reputazione.
- ♦ **Simon Hodesmann:** Ogni volta che collochi un cubo Ricerca su una Categoria di Tipo III, ottieni 2 Monete.
- ♦ **Yaban Peker:** Il valore di tutti i tuoi dadi gialli aumenta di 1.

ASIA

- ♦ **Ankshu Ragavan:** Alla fine della partita, ottieni 1 PV per ogni casella presente tra il tuo segnalino Reputazione e l'inizio del tracciato Reputazione.
- ♦ **Gangesh Mukerji:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Clima Caldo.
- ♦ **Gao Zhelan:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Pubblicazioni, ottieni 3 Monete.
- ♦ **Ishiwata Eiko:** Ottieni immediatamente 3 Punti Reputazione, poi scarta questo Esperto.
- ♦ **Kedar Ghale:** Ogni volta che collochi un cubo Ricerca su una Categoria di Tipo IV, ottieni 3 Monete.
- ♦ **Morishita Shinzo:** Ogni volta che collochi un dado su una Spedizione in Asia, ottieni 3 PV.

- ♦ **Piaar Jhari:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Ambasciata, ottieni 3 PV.
- ♦ **Pu Geun-Young:** Il valore di tutte le tue Spedizioni in Asia aumenta di 2.
- ♦ **Shanti Shevade:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Accademia, ottieni 2 Punti Reputazione.
- ♦ **Suriani binti Sulung:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Carnivoro.
- ♦ **Thao Trí Hùng:** Il valore di tutti i tuoi dadi viola aumenta di 1.

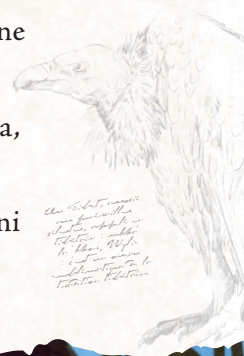
EUROPA

- ♦ **Adriana Zarek:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Pubblicazioni, ottieni 2 Punti Reputazione.
- ♦ **Cathrin Holzhausen:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Accademia, ottieni 2 Monete.
- ♦ **Katie MacSweeney:** Il valore di tutte le tue Spedizioni in Europa aumenta di 2.
- ♦ **Leonardas Vaikutis:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Università, ottieni 2 Punti Reputazione.
- ♦ **Lotte Paulsen:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Volatile.
- ♦ **Louwrens Korte:** Ogni volta che collochi un dado su una Spedizione in Europa, ottieni 3 PV.
- ♦ **Manuel Núñez:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Clima Freddo.
- ♦ **Mathias Hass:** Ogni volta che collochi un cubo Ricerca su una Categoria di Tipo II, ottieni 1 Moneta.
- ♦ **Mathieu Aubert:** Il valore di tutti i tuoi dadi blu aumenta di 1.

- ♦ **Rachel Mostinckx:** Ottieni immediatamente 5 Monete, poi scarta questo Esperto.
- ♦ **Vlad Koulechov:** Alla fine della partita, ottieni 1 PV aggiuntivo per ogni segnalino Sigillo Reale che possiedi.

OCEANIA

- ♦ **Akona Wikiriwhi:** Il valore di tutte le tue Spedizioni in Oceania aumenta di 2.
- ♦ **Arnold Schuman:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Habitat Terrestre.
- ♦ **Egbert Rensing:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Pubblicazioni, ottieni 3 Monete.
- ♦ **Emilia Morris:** Ogni volta che collochi un dado su una Spedizione in Oceania, ottieni 3 PV.
- ♦ **Etano Palamo:** Il valore di tutti i tuoi dadi verdi aumenta di 1.
- ♦ **Ilmatar Iivonen:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Habitat Acquatico.
- ♦ **Kiteni Sariman:** Alla fine della partita, aggiungi 2 cubi Ricerca del tuo colore alla Categoria Erbivoro.
- ♦ **Matilda Glenn:** Ottieni immediatamente 3 Punti Reputazione, poi scarta questo Esperto.
- ♦ **Paipau Piripi:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Accademia, ottieni 3 PV.
- ♦ **Phoebe Burke:** Ogni volta che collochi un dado nella sezione Banca, ottieni 3 PV.
- ♦ **Pora Paniu:** Alla fine della partita, ottieni 1 PV aggiuntivo per ogni set di 2 Monete che possiedi.



SEPULTUS CREATURA

Durante una delle vostre spedizioni, vi siete imbattuti in una scoperta senza precedenti: le ossa gigantesche di creature finora sconosciute! La vostra migliore ipotesi è che si tratti di resti di animali di tanto, tanto tempo fa. Starà a voi studiare queste ossa e definire le loro specifiche, anche se la vostra ricerca sarà... approssimativa. Dopo tutto, chi vi potrebbe contraddire?

*Sepultus Creatura è una mini espansione esclusiva, inclusa in questa prima edizione di *Encyclopedia*. Questa espansione non è compatibile con la modalità in solitario.*

CONTENUTO

6 carte Sepultus Creatura



Tutte le carte Sepultus Creatura hanno l'icona ▼ nell'angolo in basso a destra, per renderle facilmente distinguibili dalle carte del gioco base.

REGOLAMENTO

Durante la preparazione, mescolate le 6 carte Sepultus Creatura con le carte Animale del gioco base. Quando una carta Sepultus Creatura viene pescata, viene collocata in una casella della sezione Accademia, così come accade con una carta Animale. Per ottenere una carta Sepultus Creatura, collocate un dado dello stesso valore del dado mostrato su quella carta, poi collocate quella carta insieme alle altre carte Animale al di sotto della vostra plancia giocatore.

Precisazioni:

- Il colore del dado non ha importanza.
- Ottenete da 1 a 3 Punti Reputazione, a seconda del valore del dado collocato.
- Le carte Sepultus Creatura non sono legate ad alcun Continente.

Come accade con qualsiasi altra carta Animale, potete effettuare ricerche su una carta Sepultus Creatura durante un'azione di Spedizione. Visto che queste carte non sono legate ad alcun Continente, potete effettuare ricerche da queste carte durante una Spedizione in un Continente qualsiasi. Tuttavia, dovete spendere necessariamente un valore di Spedizione pari a quello mostrato sulla carta. Poi collocate 1 dei vostri cubi Ricerca sulla Categoria a vostra scelta tra quelle indicate sulla carta.

Precisazioni:

- Viene speso il valore di Spedizione richiesto dalla carta.
- Su una carta Sepultus Creatura potete collocare solo 1 cubo Ricerca.
- Durante la stessa Spedizione potete effettuare ricerche su altre carte Animale.

Potete effettuare un'azione di Pubblicazione che include una carta Sepultus Creatura, ma non potete utilizzare quella carta come vostro Animale di Riferimento. Quando pubblicate, così come accade con qualsiasi animale del gioco base, se la Categoria scelta sulla vostra carta Sepultus Creatura corrisponde alla Categoria presente sul vostro Animale di Riferimento, aggiungete quel cubo alla vostra collezione di quella Categoria. Poi conservate questa carta come se provenisse dallo stesso Continente del vostro Animale di Riferimento.

Le carte Sepultus Creatura sono anche carte jolly! Alla fine della partita, ognuna delle vostre carte Sepultus Creatura può essere aggiunta alla collezione di un Continente a vostra scelta.

Per esempio, potreste organizzare una Spedizione in America per effettuare ricerche su una carta Sepultus Creatura, poi includerla in una Pubblicazione di animali asiatici e infine, durante il calcolo del punteggio finale, considerarla come parte di una collezione del Continente Oceania. Nessuno ha ancora studiato queste creature, quindi siete liberi di formulare alcune congetture!

La prima ricerca documentata su ossa di dinosauro ebbe luogo all'inizio del XIX secolo, subito dopo la pubblicazione dell'ultimo volume di *Storia Naturale* di Buffon. La parola "dinosauro" apparve per la prima volta nel 1841. Ci siamo concessi questo anacronismo nell'ambientazione di *Encyclopedia* perché ci piaceva l'idea che i nostri aspiranti naturalisti potessero scoprire queste ossa e stabilire le loro prime teorie, probabilmente errate, su di esse.

MODALITÀ IN SOLITARIO

Questa modalità vi permette di giocare contro uno o diversi avversari controllati da un sistema di IA (Intelligenza Artificiale). È stata ideata per partite in solitario, ma anche per rendere più avvincenti le vostre partite a più giocatori aggiungendo uno o più avversari IA!

Come accade con i giocatori reali, l'IA otterrà segnalini, prenderà carte Animale e carte Esperto dal tabellone (incluse quelle a cui potreste puntare voi), organizzerà Spedizioni e creerà collezioni di Tipo Continente che le faranno ottenere un sacco di punti!

Ogni plancia giocatore ha due lati, A e B. Il lato A è riservato ai giocatori, mentre il lato B è riservato all'Intelligenza Artificiale (IA). Questo assicura che non possiate mai avere più di 4 giocatori (reali e IA) in una partita.

PREPARAZIONE

Il seguente è un esempio di preparazione per una partita in solitario utilizzando un giocatore IA. Potete scegliere di giocare con più di una IA oppure aggiungerle a una partita a più giocatori (vedere "Varianti e Consigli", pagina 25).

La preparazione è identica a quella del gioco base, con l'eccezione che la plancia dell'IA è girata sul lato B. Scegliete 1 carta Comportamento e 1 carta Punteggio per l'IA.

Potete scegliere tra 3 carte Comportamento e 3 carte Punteggio, cosa che vi permette di creare fino a 9 IA diverse. Queste carte hanno un livello di difficoltà che varia da * a ***. Per la vostra prima partita, è consigliabile utilizzare la carta Comportamento * e la carta Punteggio *.

Collocate queste due carte sulla plancia giocatore dell'IA. Prendete 1 carta Continente per tipo (Europa, America, Africa, Asia e Oceania), mescolatele insieme e collocatele al di sopra della plancia giocatore, facendole scivolare parzialmente al di sotto di essa, come mostrato nell'immagine successiva. Queste carte rimarranno qui per l'intera partita, e definiranno le priorità dell'IA per le sue azioni, dove 5 corrisponde alla

priorità più bassa e 1 corrisponde alla priorità più alta (vedere immagine sottostante). Poi, completate la preparazione come di norma (l'IA riceve segnalini e prende carte Animale prima del primo round, come un giocatore reale). Come sempre, il primo giocatore viene determinato casualmente. Se è l'IA, gli viene dato il segnalino Primo Giocatore.



REGOLAMENTO

All'inizio di ogni round, l'IA pesca lo stesso numero di dadi del giocatore reale. I dadi vengono poi collocati sulla plancia giocatore dell'IA, partendo dal valore più basso sulla sinistra fino al valore più alto sulla destra. Se vi sono dadi dello stesso valore, allora vengono collocati per ordine di colore, come determinato dalla priorità sulle carte Continente (dalla priorità più bassa a quella più alta). All'inizio del round, l'IA ottiene gli stessi bonus round dell'altro giocatore. La partita procede poi come di norma.



In questo esempio, i dadi sono stati collocati dal valore più basso al valore più alto. L'IA collocherà i dadi con lo stesso valore partendo da quello con la priorità più bassa (il dado giallo) nella prima casella disponibile sulla sinistra, proseguendo in questo modo in ordine di priorità.

NEL TURNO DEL GIOCATTORE

- Quando uno dei dadi dell'AI viene preso da un altro giocatore, l'IA riceve tutti i bonus come di norma. Il giocatore applica l'effetto.
- Il giocatore gestisce anche il segnalino Reputazione dell'IA, muovendolo lungo il tracciato Reputazione sulla plancia giocatore dell'IA e, quando necessario, applica qualsiasi bonus ottenuto.
- Ogni volta che l'IA prende una carta (Animale o Esperto), la sceglie a seconda delle sue priorità, partendo da sinistra verso destra.



NEL TURNO DELL'IA

- L'IA sceglie sempre il dado disponibile dal valore più alto (sulla propria plancia o su quella del giocatore reale). Se ci sono più dadi disponibili con lo stesso valore, la scelta viene fatta in base alle sue priorità e a cosa risulta essere meno vantaggioso per il giocatore.
- L'IA poi svolge ogni stadio dell'azione in relazione al valore del dado, come descritto sulla sua carta Comportamento.
- Se un'azione dell'IA va in conflitto con una regola del gioco base, la regola dell'IA ha la precedenza.
- Solo le regole della carta Comportamento vengono applicate rigorosamente. L'IA non ottiene i bonus indicati sul tabellone.

L'IA Carl Von Linné colloca un dado di valore 5 nella sezione Università e prende la carta Esperto in base al suo ordine di priorità. Il colore del dado non corrisponde al colore dell'Esperto preso, quindi, secondo le regole del gioco base, l'IA non dovrebbe ricevere il segnalino Spedizione. Tuttavia, la sua carta Comportamento afferma che da questa azione ottiene 1 segnalino Spedizione, quindi questa è la regola che viene applicata: l'IA ottiene 1 segnalino Spedizione.

PARTICOLARITÀ DELL'IA

- L'IA non effettua mai azioni di Pubblicazione, pertanto non utilizza mai cubi Ricerca.
- L'IA non applica mai gli effetti delle carte Esperto.
- Durante il gioco, un giocatore otterrà la maggior parte dei suoi Punti Vittoria dalle Pubblicazioni, mentre l'IA otterrà la maggior parte dei suoi Punti Vittoria dalle Spedizioni.
- Quando prende una carta Animale, l'IA sceglie in base alle sue priorità (il colore del dado non ha importanza).
- L'IA alla fine del round non può svolgere un'azione extra scartando 1 segnalino Sigillo Reale.









FINE DELLA PARTITA







Il giocatore calcola i suoi Punti Vittoria come di norma. L'IA calcola i suoi Punti Vittoria come mostrato sulla sua carta Punteggio.

CARTE COMPORTAMENTO







* CARL VON LINNÉ *

VALORE DEL DADO UTILIZZATO	AZIONE
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Accademia. Ottiene 1 carta Animale. Ottiene 3 Punti Reputazione.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Università. Ottiene 1 carta Esperto. Ottiene 1 segnalino Spedizione.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado su una casella Spedizione del Continente dal quale proviene la maggior parte delle sue carte Animale. Ottiene i Punti Reputazione da quella casella. Scarta tutti i suoi segnalini Spedizione. Ottiene 4 PV per ogni segnalino Spedizione scartato.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Ambasciata. Ottiene 2 segnalini Spedizione.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Banca. Ottiene 5 Monete. Diventa il primo giocatore, se il relativo segnalino non è già stato rivendicato.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado su una casella Spedizione del Continente dal quale proviene la maggior parte delle sue carte Animale. Ottiene i Punti Reputazione da quella casella. Scarta tutti i suoi segnalini Spedizione. Ottiene 3 PV per ogni segnalino Spedizione scartato.

** ABRAHAM TREMBLEY **

VALORE DEL DADO UTILIZZATO	AZIONE
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado su una casella Spedizione del Continente dal quale proviene la maggior parte delle sue carte Animale. Ottiene i Punti Reputazione da quella casella. Scarta tutti i suoi segnalini Spedizione. Ottiene 5 PV per ogni segnalino Spedizione scartato.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Accademia. Ottiene 1 carta Animale. Ottiene 3 Punti Reputazione.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Università. Ottiene 1 carta Esperto. Ottiene 1 segnalino Sigillo Reale.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Banca. Ottiene 5 Monete. Diventa il primo giocatore, se il relativo segnalino non è già stato rivendicato. Ottiene 1 segnalino Spedizione.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Ambasciata. Ottiene 2 segnalini Spedizione.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Accademia. Ottiene 1 carta Animale. Ottiene 1 Punto Reputazione.



VALORE DEL DADO UTILIZZATO	AZIONE
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Ambasciata. Ottiene 3 segnalini Spedizione.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado su una casella Spedizione del Continente dal quale proviene la maggior parte delle sue carte Animale. Ottiene i Punti Reputazione da quella casella. Scarta tutti i suoi segnalini Spedizione. Ottiene 6 PV per ogni segnalino Spedizione scartato.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Accademia. Ottiene 1 carta Animale. Ottiene 2 Punti Reputazione.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Università. Ottiene 1 carta Esperto. Ottiene 2 Punti Reputazione.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado su una casella Spedizione del Continente dal quale proviene la maggior parte delle sue carte Animale. Ottiene i Punti Reputazione da quella casella. Scarta tutti i suoi segnalini Spedizione. Ottiene 5 PV per ogni segnalino Spedizione scartato.
	<ul style="list-style-type: none"> Colloca il suo dado nella sezione Banca. Ottiene 5 Monete. Diventa il primo giocatore, se il relativo segnalino non è già stato rivendicato. Ottiene 1 segnalino Sigillo Reale.

* LA BOUDEUSE *

ELEMENTO CHE FORNISCE PV	PUNTI VITTORIA OTTENUTI
	<ul style="list-style-type: none"> Per ogni Continente, l'IA ottiene Punti Vittoria pari al numero di carte che possiede dal medesimo Continente (Animale ed Esperto), moltiplicato per il numero di carte Animale che possiede di quel Continente.
	<ul style="list-style-type: none"> Dividete le carte Esperto dell'IA per Continente e ordinate le 3 più grandi collezioni che possiede dalla più grande alla più piccola. La prima collezione le fa ottenere 3 PV / Esperto. La seconda collezione le fa ottenere 2 PV / Esperto. La terza collezione le fa ottenere 1 PV / Esperto.
	<ul style="list-style-type: none"> 1 PV / 2 Monete.
	<ul style="list-style-type: none"> 2 PV / segnalino Spedizione.
	<ul style="list-style-type: none"> 4 PV / segnalino Sigillo Reale.



** HMS RESOLUTION **

ELEMENTO CHE FORNISCE PV	PUNTI VITTORIA OTTENUTI
	<ul style="list-style-type: none"> Per ogni Continente, l'IA ottiene Punti Vittoria pari al numero di carte che possiede dal medesimo Continente (Animale ed Esperto), moltiplicato per il numero di carte Animale che possiede di quel Continente.
	<ul style="list-style-type: none"> Dividete le carte Esperto dell'IA per Continente e ordinate le 3 più grandi collezioni che possiede dalla più grande alla più piccola. La prima collezione le fa ottenere 4 PV / Esperto. La seconda collezione le fa ottenere 3 PV / Esperto. La terza collezione le fa ottenere 2 PV / Esperto.
	<ul style="list-style-type: none"> 1 PV / 2 Monete.
	<ul style="list-style-type: none"> 3 PV / segnalino Spedizione.
	<ul style="list-style-type: none"> 5 PV / segnalino Sigillo Reale.

*** L'ASTROLABE ***

ELEMENTO CHE FORNISCE PV	PUNTI VITTORIA OTTENUTI
	<ul style="list-style-type: none"> Per ogni Continente, l'IA ottiene Punti Vittoria pari al numero di carte che possiede dal medesimo Continente (Animale ed Esperto), moltiplicato per il numero di carte Animale che possiede di quel Continente.
	<ul style="list-style-type: none"> Dividete le carte Esperto dell'IA per Continente e ordinate le 3 più grandi collezioni che possiede dalla più grande alla più piccola. La prima collezione le fa ottenere 5 PV / Esperto. La seconda collezione le fa ottenere 4 PV / Esperto. La terza collezione le fa ottenere 3 PV / Esperto.
	<ul style="list-style-type: none"> 1 PV / Moneta.
	<ul style="list-style-type: none"> 4 PV / segnalino Spedizione.
	<ul style="list-style-type: none"> 6 PV / segnalino Sigillo Reale.

VARIANTI E CONSIGLI

Queste regole di IA sono state ideate per darvi più di un avversario contro il quale scontrarvi! Questa modalità in solitario è impegnativa, interessante e altamente rigiocabile, e può essere adattata alle vostre necessità e gusti specifici.

CAMBIARE LA DIFFICOLTÀ

Con 3 carte Punteggio e 3 carte Comportamento da abbinare, sarete in grado di creare fino a 9 IA differenti! Per le vostre prime partite, è consigliabile giocare con la difficoltà più bassa (utilizzando * *Carl von Linné* * / * *La Boudeuse* *), prima di orientarvi verso combinazioni più difficili. La combinazione *** *Louis Jean-Marie Daubenton* *** / *** *L'Astrolabe* *** si dimostrerà un avversario davvero arduo da sconfiggere!

GIOCARE CON DIVERSI AVVERSARI IA

Se desiderate rendere la vostra partita in solitario ancora più impegnativa, potete scegliere di giocare contro più di un avversario IA, fino ad un massimo di 3. Questa modalità in solitario include 3 set di 5 carte Continente per definire le loro priorità.

UTILIZZARE LE IA IN PARTITE A PIÙ GIOCATORI

Questo sistema di IA può essere utilizzato anche nelle partite a più giocatori! Rendete più eccitante la vostra esperienza di gioco con un avversario aggiuntivo che competerà con voi per i dadi dal valore più alto, carte Animale e carte Esperto e punteggio finale. Buon divertimento!

F.A.Q.

È possibile completare solo una parte dell'azione?

No, puoi scegliere di effettuare un'azione solo se puoi completarla nella sua interezza. Ad esempio, non puoi effettuare l'azione di Accademia per ottenere Punti Reputazione se non ci sono carte Animale disponibili. Tuttavia, è possibile iniziare un'azione che possa essere completata grazie ai bonus ottenuti durante l'azione stessa.

Nicholas colloca un dado su una Spedizione in America, quando non ha alcuna carta Animale di quel Continente. Tuttavia, i Punti Reputazione ottenuti dalla Spedizione gli permettono di ottenere 1 carta Animale a sua scelta (grazie al bonus presente sul suo tracciato Reputazione). Sceglie quindi un Animale dall'America, cosa che gli permette di completare la sua azione di Spedizione.

Devo rifornire una carta Esperto o Animale una volta che è stata presa?

No, le carte Esperto e le carte Animale non vengono rifornite durante il round. Per prendere quelle che vi interessano dovrete sbrigarvi! Le carte Esperto e le carte Animale rimaste vengono scartate alla fine del round, e ne vengono collocate di nuove all'inizio del round successivo.

Durante un'azione di Pubblicazione, devo prendere tutti i cubi dei miei altri animali se fanno parte della stessa Categoria?

No, puoi decidere di non includere alcune carte Animale nella tua Pubblicazione, al fine di effettuare un'altra azione di Pubblicazione successivamente.

Posso effettuare l'azione di Pubblicazione con un solo animale?

Sì, effettivamente è una strategia valida. Pubblicare spesso ti costerà più azioni, ma è anche un buon modo per raccogliere più segnalini Sigillo Reale.

Un'azione di Pubblicazione può venire effettuata prendendo in considerazione solo il Tipo di Continente degli animali, senza raccogliere alcun cubo Ricerca?

Certo! Questo può portare diversi vantaggi: la tua azione richiederà solo un dado di valore basso e alla fine della partita le carte contribuiranno a una collezione di Tipo Continente.

C'è un limite al numero di carte Animale oggetto di studio che posso avere al di sotto della mia plancia giocatore?

No, puoi avere quante carte Animale desideri!

C'è un limite al numero di carte Esperto che posso avere sulla mia plancia giocatore?

Sì. Puoi avere contemporaneamente solo 4 carte Esperto attive (ovvero, a faccia in su sulla tua plancia giocatore). Tuttavia, puoi esaurire una carta Esperto sulla tua plancia giocatore girandola a faccia in giù, per poterci collocare sopra un'altra carta Esperto che hai appena preso. È necessario esaurire alcune carte Esperto per poter utilizzare il loro effetto. Puoi avere quante carte Esperto esaurite desideri sulla tua plancia giocatore, collocandole sotto alle tue carte Esperto attive.

Si possono applicare solo gli effetti delle carte Esperto attive. Questo include quelle carte il cui effetto si applica solo alla fine della partita. Una volta esaurite, queste non hanno più alcun effetto. Tuttavia, le carte esaurite contano comunque per le tue collezioni di Tipo Continente alla fine della partita!

Non ho abbastanza cubi Ricerca del mio colore per le mie pubblicazioni, come faccio?

Puoi utilizzare i segnalini "5 cubi" per sostituire 5 cubi del tuo colore in una Categoria della sezione Pubblicazioni del tabellone, rendendo di fatto nuovamente disponibili diversi cubi Ricerca per la tua riserva personale.



ENCYCLOPEDIA: IL RETROSCENA

Encyclopedia è stato ispirato dall'opera del conte di Buffon (1707-1788). Membro dell'Académie Française e dell'Académie des Sciences, fu un naturalista, biologo, astronomo, matematico, filosofo e scrittore. Contribuì considerevolmente all'epoca dell'Illuminismo come una delle più grandi menti del suo tempo.

La sua opera più rinomata fu indubbiamente la sua enciclopedia: *Histoire Naturelle, générale et particulière, avec la description du Cabinet du Roy*. Buffon scrisse 36 volumi nel corso di 40 anni. Dopo la sua morte, il conte di Lacepede continuò il suo lavoro, aggiungendo altri 8 volumi. Al tempo della pubblicazione, *Histoire Naturelle* fu un enorme successo, comparabile a quello dell'*Encyclopédie* di Diderot, che apparve più o meno nello stesso periodo.

Oggi, *Histoire Naturelle* è conosciuta per avere un certo numero di difetti, incluse teorie che da allora sono state confutate. Tuttavia, l'opera di Buffon rimane eccezionale sotto molti aspetti. Descrivendo le creature viventi in minuzioso dettaglio e mettendo insieme una vasta quantità di frammenti di ricerche precedenti, la sua enciclopedia ha permesso alle scienze naturali di fare grandi progressi. In un certo senso, Buffon fu uno dei primi divulgatori scientifici, in grado di portare la ricerca scientifica sotto i riflettori. Influenzò molte future generazioni di naturalisti, compresi Jean-Baptiste Lamarck e Charles Darwin.

Se siete curiosi, molti dei volumi di *Histoire Naturelle* sono stati digitalizzati e possono essere consultati gratuitamente sul sito web Gallica, il ramo digitale della Biblioteca Nazionale Francese.

gallica.bnf.fr

Encyclopedia è fortemente ispirato dalla storia e dalle scienze naturali, ma il gioco non pretende di essere storicamente e scientificamente esatto.

Abbiamo tratto ispirazione dai fatti, cercando al contempo di rendere prioritario il regalarvi un'esperienza di gioco migliore possibile!



En Histoire naturelle est inspiré par l'histoire et les sciences naturelles, mais le jeu ne prétend pas être historiquement et scientifiquement exact.

Abbiamo tratto ispirazione dai fatti, cercando al contempo di rendere prioritario il regalarvi un'esperienza di gioco migliore possibile!

RIASSUNTO

ROUND

PREPARAZIONE

- Pescate e collocate le nuove carte Esperto e Animale (ad eccezione del primo Round).
- Girate il prossimo segnalino Round e applicate il suo effetto.
- Ogni giocatore pesca 4 dadi dal sacchetto, li tira e li colloca sulla sua plancia giocatore.

AZIONI

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore effettua 1 azione a scelta tra le seguenti:

Collocare un dado nella sezione Ambasciata (pagina 8)

Il giocatore ottiene da 1 a 3 segnalini Spedizione, a seconda del valore del suo dado.

Il colore del dado non ha importanza.

Collocare un dado nella sezione Banca (pagina 9)

Il giocatore ottiene 5 Monete e, se è il primo ad effettuare questa azione, ottiene anche il segnalino Primo Giocatore.

Il valore e il colore del dado non hanno importanza.

Collocare un dado nella sezione Università (pagina 9)

Il giocatore prende 1 carta Esperto a scelta.

Se il dado è dello stesso colore dell'Esperto, il giocatore ottiene 1 segnalino Spedizione.

Collocare un dado nella sezione Accademia (pagina 10)

Il giocatore prende 1 carta Animale a scelta, e ottiene da 1 a 3 Punti Reputazione, a seconda del valore del suo dado.

Il dado deve essere dello stesso colore della carta Animale che il giocatore desidera prendere.

Collocare un dado su una Spedizione (pagina 12)

Il giocatore colloca 1 dado su un Continente a scelta, sulla prima casella disponibile all'estrema sinistra, e ottiene il numero di Punti Reputazione mostrati.

Il dado deve essere dello stesso colore del Continente. Il valore del dado determina il valore di base della Spedizione.

Il valore di una Spedizione è pari a: il valore del dado + il bonus della casella Spedizione + 2 per ogni segnalino Spedizione scartato + 1 per ogni Moneta spesa. Il giocatore utilizza poi questo valore di Spedizione per aggiungere cubi Ricerca sui Tipi delle carte Animale che possiede, provenienti dal Continente della sua Spedizione.

Effettuare una Pubblicazione (pagina 14)

Il giocatore colloca 1 dado sul suo Animale di Riferimento. Poi, può pubblicare tutti i cubi Ricerca dalle stesse Categorie del suo Animale di Riferimento. Il giocatore ottiene infine 1 segnalino Sigillo Reale.

Il dado deve essere dello stesso colore dell'Animale di Riferimento. Il valore del dado determina il Tipo più alto fino a cui il giocatore può pubblicare.

FINE DEL ROUND (PAGINA 17)

- Quando i giocatori non hanno dadi rimasti sulla loro plancia giocatore, il round termina.
- Partendo dal primo giocatore e proseguendo in ordine di turno, ogni giocatore può scegliere di effettuare un'azione extra scartando 1 segnalino Sigillo Reale.
- Scartate tutte le carte Esperto e le carte Animale rimanenti, rimettete i dadi nel sacchetto, poi iniziate il round successivo.

Durante il vostro turno, potete:

- Spendere 1 Moneta per aumentare il valore di un dado di 1.
- Scartare 1 segnalino Spedizione per cambiare il colore di un dado.
- Scartare 1 segnalino Spedizione per aumentare il valore di una Spedizione di 2.
- Scartare 1 segnalino Sigillo Reale per ottenere 5 Monete.
- Scartare 1 segnalino Sigillo Reale per aumentare di 5 il valore di un dado E cambiare il suo colore.

FINE DELLA PARTITA (PAGINA 17)

Una volta che tutti e 6 i round sono stati giocati, inizia il calcolo del punteggio finale.

I giocatori sommano il valore in punti delle loro diverse collezioni ai punti ottenuti durante la partita.

Aggiungono poi il valore in punti delle loro collezioni di cubi Ricerca sulle diverse sezioni Categoria del tabellone.

Successivamente, i giocatori sommano il valore delle diverse collezioni di Tipo Continente, il quale include le carte Animale che ha pubblicato, così come le carte Esperto dello stesso colore.

I giocatori infine sommano a questi punteggi qualsiasi punto aggiuntivo dalle carte Esperto attive.

Ogni giocatore ottiene anche:

- 4 Punti Vittoria per ogni segnalino Sigillo Reale
- 1 Punto Vittoria per ogni set di 2 Monete
- 1 Punto Vittoria per ogni segnalino Spedizione

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince!

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di carte Animale pubblicate. Se la parità persiste, allora la vittoria viene condivisa.