

THE ISLAND

IL RITORNO!

The Island Il Ritorno! contiene 3 mini espansioni per l'avvincente gioco *The Island*, tutte comprese in quest'unica scatola: 5-6 giocatori, *Delfini e Dadi Immersione* e *La Piovra Gigante!*

Potete scegliere di giocare il gioco base di *The Island* con una qualsiasi di queste 3 mini espansioni oppure giocarle tutte insieme! Personalizzate la vostra esperienza di gioco in qualunque modo desideriate! Dovete possedere il gioco base *The Island* per godervi una qualsiasi di queste mini espansioni.

MINI ESPANSIONE 5-6 GIOCATORI

Questa mini espansione vi permette di godervi il gioco di *The Island* fino a 6 giocatori!

Contenuto:

- 20 pedine Esploratore (10 Arancioni e 10 Bianche)



NOTA: Dovete possedere il gioco base *The Island* per poter giocare con questa espansione.

NOTA: Questa mini espansione è compatibile con le mini espansioni *Delfini e Dadi Immersione* e *La Piovra Gigante*.

Quando si gioca a *The Island* con 5 o 6 giocatori, le regole che state leggendo hanno la precedenza sulle regole del gioco base. Tuttavia, trattandosi solo di alcune differenze, userete per la maggior parte le regole del gioco base.

Preparazione per una partita a 5 o 6 giocatori

Usate le regole della preparazione del gioco base con le seguenti eccezioni:

... con 5 giocatori:

- Ogni giocatore riceve le sue 10 pedine Esploratore, ma rimuove una pedina Esploratore da 1 punto e una da 3. Rimettetetele nella scatola. Queste pedine Esploratore non verranno usate in questa partita.
- Scegliete o selezionate a caso il giocatore che giocherà per primo e dategli 1 pedina Barca. Date 1 pedina Barca anche al secondo giocatore. Il terzo, quarto e quinto giocatore in ordine di turno riceveranno invece 2 pedine Barca.
- Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori piazzano ognuno 1 pedina Esploratore come da normale regolamento.
- Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori a turno piazzano una delle loro pedine Barca fino a che ogni giocatore non ha piazzato tutte le pedine Barca assegnate. Notare che i primi due giocatori non saranno in grado di piazzare una seconda pedina Barca, ma conservano il vantaggio di giocare prima degli altri giocatori.

... con 6 giocatori:

- Ogni giocatore riceve le sue 10 pedine Esploratore, ma rimuove una pedina Esploratore da 1 punto, una pedina da 2 e una da 3 punti, rimettendole nella scatola. Queste pedine Esploratore non verranno usate in questa partita.
- Il primo, secondo, terzo e quarto giocatore ricevono 1 pedina Barca a testa. Il quinto e il sesto giocatore invece ricevono 2 pedine Barca ognuno.
- Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori piazzano ognuno 1 pedina Esploratore come da normale regolamento. Notare che le ultime pedine Esploratore piazzate dal quinto e dal sesto giocatore dovranno essere piazzate su una tessera Terreno che contiene già una pedina Esploratore. Questo piazzamento finale può essere effettuato su una qualsiasi tessera Terreno, tranne quelle che contengono una pedina Esploratore del proprio colore.
- Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori a turno piazzano una delle loro pedine Barca fino a che ogni giocatore non ha piazzato tutte le pedine Barca assegnate. Notare che i primi quattro giocatori non saranno in grado di piazzare una seconda pedina Barca, ma conservano il vantaggio di giocare prima degli altri giocatori.

Svolgimento della partita

Tutte le normali regole vengono osservate, incluse quelle di qualsiasi altra espansione con la quale potreste stare giocando. È importante tenere a mente che anche se avete meno pedine Esploratore che hanno bisogno di essere salvate, avete anche meno turni per poterlo fare!

Vincere la Partita

In una partita a 5 o 6 giocatori, il vincitore viene determinato come di norma (includendo qualsiasi regola Sfida del gioco base che potreste volere utilizzare).

Qualsiasi pareggio viene risolto in favore del giocatore che ha salvato PIÙ Esploratori di qualsiasi altro giocatore in parità.

Se la parità persiste e state usando la regola Sfida *Uguaglianza!* del regolamento del gioco base, allora il giocatore che ha salvato il maggior valore in punti tramite le pedine Esploratore rispetto a qualsiasi altro giocatore in parità è il vincitore.

Se la parità persiste, il vincitore è il giocatore che ha effettuato il minor numero di turni tra i giocatori in parità. Questo può essere determinato facilmente controllando chi era il primo giocatore e chi ha girato la tessera Eruzione Vulcanica. Chiunque si trovi a SINISTRA del giocatore che ha rivelato la tessera Eruzione Vulcanica e a DESTRA del primo giocatore ha effettuato meno turni per salvare le proprie pedine Esploratore e può essere quindi determinato vincitore tra i giocatori in parità. Se la parità persiste ancora, i giocatori in parità condividono allegramente la vittoria!

Sfida n. 5: Super sovrappopolazione!

Questa regola Sfida è fatta per quei giocatori che ricercano il massimo divertimento unito alla massima distruzione. I giocatori hanno troppe pedine Esploratore per poterle salvare tutte, quindi devono affollarsi accanto alle pericolose rive oppure trovare un passaggio sicuro su quante più Barche possibili.

- Questa regola Sfida richiede 5 o 6 giocatori.
- Non rimuovete alcuna pedina Esploratore all'inizio della partita. Tutti i giocatori giocano con tutte le loro 10 pedine Esploratore. Ogni giocatore riceve anche 2 pedine Barca come da normale regolamento.
- I giocatori piazzano le loro pedine Esploratore come da normale regolamento, ma visto che Atlantide è sovrappopolata, una volta che l'isola è piena i giocatori possono iniziare a piazzare una seconda pedina Esploratore su una tessera Terreno già occupata, facendo attenzione ai casi seguenti:
 - I giocatori non possono piazzare una pedina Esploratore su una tessera Terreno dove ci sono già due pedine Esploratore.
 - I giocatori non possono piazzare una pedina Esploratore su una tessera Terreno dove c'è già una pedina Esploratore del loro colore.
- La partita procede normalmente, con l'eccezione che nel caso in cui una tessera Terreno affondi con una pedina Esploratore su di essa, o magari con pedine Esploratore di più giocatori, quei giocatori ricevono, in ordine di turno, 1 movimento da usare esclusivamente con la pedina Esploratore che si trovava sulla tessera Terreno appena affondata.
- Tuttavia, qualsiasi tessera "da giocare immediatamente" che viene rivelata deve essere risolta per prima, quindi se per esempio dovesse apparire uno Squalo, esso rimuove i Nuotatori dalla partita e il movimento viene perso.
- Il movimento non deve per forza essere usato, ma non può essere conservato.
- Questo mini round con il movimento speciale si svolge prima che il giocatore attuale tiri il dado Creatura.
- Nel caso in cui una tessera "da giocare immediatamente" faccia apparire una pedina Barca, ma non ve ne siano disponibili nella riserva (in una partita a 6 giocatori, la riserva sarà formata dalle Barche che sono state distrutte, per esempio), il giocatore che ha rivelato la tessera deve selezionare una Barca vuota da qualsiasi punto del tabellone e posizionarla nella casella designata. Qualsiasi pedina Esploratore presente sulla casella viene posizionata sulla Barca come da normale regolamento.

MINI ESPANSIONE DELFINI E DADI IMMERSIONE

Nella mini espansione Delfini e Dadi Immersione, i vostri nemici diventeranno più potenti... ma anche i vostri alleati!

Tutte le Creature marine nel gioco hanno la stupefacente capacità di *immergersi* in caselle di mare vuote, così come la possibilità di muoversi ogni volta fino a 3 caselle! Il loro movimento ora è controllato dai dadi Immersione blu di questa mini espansione, che li rendono più letali che mai! Tuttavia, ci sono degli amichevoli Delfini ora nel gioco, che proteggeranno i vostri Nuotatori dagli attacchi di altre Creature marine!

Contenuto:

- 4 pedine Delfino
- 2 dadi Immersione blu (incisi)
- 1 dado Creatura (inciso)



NOTA: Il dado Creatura rosso non viene usato in questa mini espansione, consideratelo un piccolo regalo per avere il set completo.

NOTA: Questa mini espansione è compatibile con le mini espansioni 5-6 giocatori e La Piovra Gigante.

Sfida n. 6: Delfini e Creature in immersione!

- Quando giocate con questa mini espansione (la Sfida n. 6), non usate il dado Creatura rosso. Al suo posto, usate i due dadi Immersione blu e, naturalmente, le 4 pedine Delfino. Rimettete il dado Creatura rosso nella scatola.
- Durante il passo 3 del turno di ogni giocatore (*Rimuovere una tessera Terreno*), quando la tessera Terreno selezionata per essere rimossa dall'isola mostra questa immagine:

...invece di usare la regola standard per questa tessera Terreno, effettuate le seguenti azioni:



- Rivelate immediatamente la tessera a tutti i giocatori (in altre parole, considerate questa tessera come una tessera “da giocare immediatamente” dal bordo verde).
- Prendete 1 pedina Delfino dalla riserva e posizionalatela sulla casella di mare che era occupata dalla tessera Terreno.
- Rimuovete la tessera Terreno dalla partita (NON conservatela nella vostra “mano” di tessere).
- Durante il passo 4 del turno di ogni giocatore (*Tirare il dado e muovere una Creatura*), **tirate entrambi i dadi Immersione blu** al posto del dado Creatura rosso. Tutte le Creature marine, inclusi i Delfini, verranno mossi usando i dadi Immersione blu. I dadi Immersione blu possono essere interpretati come segue:
 - Il primo dei dadi Immersione ha dei simboli che indicano se potrete muovere un Serpente di Mare, uno Squalo, una Balena, un Delfino oppure una Barca vuota. Il simbolo Stella Marina è un *jolly* che indica che potete scegliere quale muovere tra gli elementi appena citati.
 - Il secondo dei dadi Immersione ha dei numeri e una lettera (1, 1, 2, 2, 3 e “D”). Questo dado controlla la distanza massima di cui può muoversi la Creatura marina o la Barca vuota che avete ottenuto con il primo dado.
- Dopo aver tirato i due dadi Immersione blu, selezionate e muovete una delle Creature marine indicate oppure una Barca vuota (o quello che preferite se è uscita la Stella Marina) in questo modo:
 - Se è stato ottenuto un numero come risultato del secondo dado Immersione, muovete una Creatura marina oppure una Barca vuota fino al numero di caselle di mare indicato, OPPURE
 - Se è stata ottenuta una “D” sul secondo dado Immersione, muovete una Creatura marina oppure una Barca vuota fino a una qualsiasi casella di mare vuota sul tabellone. In questo caso, la Creatura marina si è immersa riemergendo in quella casella oppure la Barca vuota è andata alla deriva a causa delle acque turbolente che circondano Atlantide fino ad arrivare a quella casella!

NOTA: Non potete mai muovere una Barca occupata usando i dadi Immersione, anche se controllate la Barca. Se un Serpente di Mare, Squalo o Balena (o Piovra Gigante, se state usando anche questa espansione) entra in una casella di mare occupata da qualcosa che potrebbe attaccare (vedere sezione *Tirare il dado e muovere una Creatura - Usare un risultato del dado delle regole del gioco base*), il movimento della Creatura marina termina e l'attacco inizia come da normale regolamento.

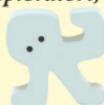
- I Delfini sono i buoni! Ecco come si usano:
 - Quando un Nuotatore si muove in una casella di mare occupata da un Delfino che non sta già proteggendo un altro Nuotatore, quel Nuotatore è al sicuro dagli attacchi di tutte le Creature marine. Collocate il Nuotatore accanto alla pedina Delfino per tenerne nota.
 - Quando un Delfino si muove in una casella di mare occupata da uno o più Nuotatori, uno dei Nuotatori è al sicuro dagli attacchi di tutte le Creature marine.
 - Un Delfino può proteggere solo 1 Nuotatore alla volta. Di solito il primo Nuotatore a raggiungere il Delfino sarà quello che verrà protetto. Se muovete un Delfino in una casella di mare con più Nuotatori, scegliete voi quello da proteggere, posizionando il Nuotatore accanto alla pedina Delfino per tenerne nota.
 - Più Delfini possono trovarsi nella stessa casella di mare, ognuno protegge un diverso Nuotatore.
 - Attenzione! Se il Delfino viene mosso da un altro giocatore lontano dal vostro Nuotatore protetto e una Creatura marina che attacca i Nuotatori si trova nella stessa casella di mare di questo Nuotatore, ormai non più protetto, il Nuotatore viene rimosso dal gioco.
 - Un Delfino può condividere la stessa casella di mare con altre Creature e Barche.
 - Quando muovete un Nuotatore protetto durante il passo 2 (*Muovere le proprie pedine Esploratore e/o Barca*), potete muovere il Delfino con esso (ma solo di 1 casella di mare per turno, secondo le regole sul movimento dei Nuotatori). I Delfini non possono terminare il proprio movimento sulle Barche o sul Terreno.
 - Quando scegliete un Delfino da muovere con i dadi Immersione, e quel Delfino si trova in una casella di mare con più Nuotatori, potete usare quel movimento per spostare la protezione di quel Delfino su un altro Nuotatore in quella casella di mare, invece di muovere il Delfino in un'altra casella.

MINI ESPANSIONE LA PIOVRA GIGANTE

In questa mini espansione, la Piovra Gigante e la Balena sono nemiche! Possono essere usate per attaccarsi l'un l'altra... ma ognuna di loro ha anche i propri obiettivi da attaccare! La Balena continuerà ad attaccare le Barche occupate, mentre ora la Piovra Gigante mangerà gli Esploratori, sia che si trovino sulle Barche che sul Terreno!

Contenuto:

- 5 pedine Piovra Gigante



NOTA: Questa mini espansione è compatibile con le mini espansioni 5-6 giocatori e Delfini e Dadi Immersione.

Regole per usare la Piovra Gigante

- Ogni qual volta una Balena viene messa in gioco da una tessera Terreno, viene messa in gioco anche una Piovra Gigante. La Piovra Gigante viene posizionata in una qualsiasi casella di mare vuota che sia adiacente a una tessera Terreno.

- Quando mettete in gioco la Piovra Gigante, se viene collocata in una casella di mare adiacente a una tessera Terreno con una o più pedine Esploratore, il giocatore **deve** rimuovere dal gioco una pedina Esploratore su una singola tessera Terreno adiacente.
- Ogni qual volta una Balena sta per essere mossa dalla rivelazione di una tessera Terreno o dal tiro del dado Creatura rosso (o dai dadi Immersione blu della mini espansione *Delfini e Dadi Immersione*), la Piovra Gigante **può** essere mossa al posto della Balena.
- La Piovra Gigante si muove come di seguito:
 - Se il movimento avviene grazie a una tessera Terreno, **potete** muovere la Piovra Gigante in una qualsiasi casella di mare vuota.
 - Se il movimento avviene grazie al dado Creatura rosso, **potete** muovere la Piovra Gigante fino a 3 caselle.
 - Se il movimento avviene grazie ai dadi Immersione blu, **potete** muovere la Piovra Gigante del numero di caselle indicato sui dadi Immersione.
 - Se la Piovra Gigante entra in una qualsiasi tessera di mare che contiene una Barca occupata o una Balena oppure è adiacente a una tessera Terreno con uno o più pedine Esploratore, il movimento della Piovra Gigante termina.
 - La Piovra Gigante potrebbe anche non muoversi e rimanere nella stessa casella di mare. Questo viene considerato un *movimento* e procedereste comunque a eseguire il prossimo passo.
- Dopo qualsiasi movimento della Piovra Gigante, il giocatore che ha mosso la Piovra Gigante deve effettuare le azioni seguenti:
 - Se la Piovra Gigante si trova in una casella di mare che contiene una Balena, rimuovete la Balena dal gioco.
 - Se la Piovra Gigante si trova in una casella di mare che contiene una Barca occupata OPPURE è adiacente a una tessera Terreno con una o più pedine Esploratore, effettuate **una** (non entrambe) delle cose seguenti:
 - Rimuovete dal gioco una pedina Esploratore su una singola tessera Terreno adiacente, **OPPURE**
 - Rimuovete dal gioco una pedina Esploratore nella Barca occupata che si trova nella stessa casella di mare della Piovra Gigante.

NOTA: Solo 1 pedina Esploratore può essere rimossa durante questo passo, che sia dalla tessera Terreno adiacente oppure dalla Barca occupata che si trova nella stessa casella di mare della Piovra Gigante, ma non da entrambe.

- Se una Balena entra nella casella di mare che contiene una Piovra Gigante, il movimento della Balena termina e il giocatore che ha mosso la Balena **deve** eseguire le azioni seguenti:
 - Rimuove dal gioco la Piovra Gigante.
 - Come da normale regolamento, se la Balena si trova nella stessa casella di mare di una Barca occupata, rimuove dal gioco la Barca e gli Esploratori a bordo diventano Nuotatori.
- Una Barca occupata non può essere mossa nella casella dove si trova una Piovra Gigante (questo previene che chi controlla la Barca riesca a far rimuovere dal gioco le pedine Esploratore degli altri giocatori quando muove la Barca).
- I Vortici influenzano la Piovra Gigante nello stesso modo in cui influenzano tutti gli altri componenti di gioco (ovvero, rimuovete dal gioco la Piovra Gigante).
- Piovre Giganti, Serpenti di Mare, Squali e Delfini non si influenzano l'un l'altro. Possono occupare la stessa casella di mare.

Variante #1

Le pedine Piovra Gigante sostituiscono le pedine Balena nel gioco. Rimuovete le pedine Balena dal gioco. Le pedine Piovra Gigante vengono usate secondo le regole soprastanti della mini espansione, con l'eccezione che né le Piovre Giganti né le Balene potranno attaccarsi le une con le altre, visto che non ci sono Balene nella partita.

Variante #2

Quando mettete in gioco la Piovra Gigante, se viene posizionata in una casella di mare adiacente a una tessera Terreno con una o più pedine Esploratore, **il giocatore NON rimuove dal gioco una pedina Esploratore** da quella tessera Terreno adiacente (in sostanza, ignorate la seconda regola dell'elenco soprastante).

Alcuni giocatori trovano che la seconda regola della mini espansione *La Piovra Gigante* renda la Piovra Gigante troppo potente. Rimuovendo questa regola, la Piovra Gigante è meno distruttiva.

Riconoscimenti

Sviluppo delle mini espansioni 5-6 giocatori, *Delfini e Dadi Immersione* e *La Piovra Gigante*: Stephen M. Buonocore e Kevin Nesbitt
 Creature ed Esploratori: ideati da Andrew White
The Island: gioco ideato da Julian Courtland-Smith
 Illustrazioni: Jean-Brice Dugait e Stéphane Gantiez
 Layout delle mini espansioni 5-6 giocatori, *Delfini e Dadi Immersione* e *La Piovra Gigante*: Asmodee
 Direttore del Progetto: Stephen M. Buonocore

Edizione Italiana
 Traduzione: Denise Venanzetti
 Revisione: Diana Buraschi, Aurora Casaro, Sara Conato
 Adattamento Grafico: Ilaria Borza
 Supervisione: Massimo Bianchini

Un grande **grazie** a Julian Courtland-Smith per lo spettacolare design del suo gioco!