



TREKKING THROUGH HISTORY



BENVENUTI ALL'AGENZIA TEMPOTOUR

State per intraprendere un tour di 3 giorni attraverso la storia, in cui viaggerete con una macchina del tempo per migliaia di anni rivivendo momenti grandiosi del nostro passato.

***Trekking Through History* si svolge nel corso di tre round, che rappresentano i tre giorni del vostro viaggio. Ogni giorno visiterete una serie di eventi storici, trascorrendo un numero diverso di ore per ognuno.**

Lungo la strada otterrete punti se riuscirete ad attenervi al vostro itinerario e a visitare eventi storici in ordine cronologico. Andiamo!

CONTENUTO: 108 carte Storia ♦ 12 carte Antenato ♦ 1 Orologio ♦ 1 tappetino ♦ 4 Orologi da Taschino ♦ 4 indicatori Punteggio Giocatore
84 segnalini Esperienza (20 Persona, 18 Evento, 16 Innovazione, 16 Progresso, 14 Jolly) ♦ 20 Cristalli Temporali ♦ 4 Serbatoi Cristallo
24 Itinerari ♦ 4 carte Consultazione ♦ 1 regolamento ♦ 1 indice Date ♦ 24 carte Distorsione Temporale ♦ 4 indicatori Distorsioni Temporali
1 regolamento Distorsione Temporale ♦ 4 Itinerari Modalità in Solitario ♦ 1 regolamento Modalità in Solitario

PREPARAZIONE

Collocate il vassoio contenitore con tutti i **segnalini Esperienza e Cristalli Temporal** a portata di mano di tutti i giocatori.



Collocate il **tappetino** sul tavolo.

Collocate la pila di **carte Antenato**.
2 giocatori: Collocate 6 carte.
3 giocatori: Collocate 9 carte.
4 giocatori: Collocate 12 carte.



Il mazzo **Giorno I** delle carte Storia ha la cifra romana "I" nell'angolo in alto a destra di ogni carta. Mescolate e collocate quel mazzo a faccia in su qui. Poi pescate 5 carte da esso e collocatele nelle 5 caselle vuote a destra del mazzo. Questa fila di 5 carte, più la carta in cima al mazzo, formano la **Fila Partenze** di 6 carte.

Mescolate i **mazzi Giorno II e Giorno III** separatamente, poi metteteli da parte per dopo.

Mescolate gli **Itinerari**.


Distribuitene 4 a ogni giocatore. Nella vostra prima partita, ogni giocatore ne sceglie 1 casualmente, lo colloca a faccia in su davanti a sé e tiene gli altri a faccia in giù nelle vicinanze per dopo (una volta imparato a giocare, potete scegliere quale Itinerario volete usare).



Ogni giocatore prende un **indicatore Punteggio** di legno corrispondente al suo colore e lo colloca sullo 0 del **tracciato punteggio**.

Collocate l'**Orologio** accanto al tappetino. I giocatori prendono l'**Orologio da Taschino** corrispondente al loro colore e li impilano in ordine casuale sulla casella ore 12.



SUGGERIMENTO  rappresenta i punti che potete ottenere. Troverete queste icone sui vostri Itinerari e nella sezione Viaggio del tappetino.



Date a ogni giocatore un **Serbatoio Cristallo** corrispondente al suo colore e 1 **Cristallo Temporale**. I giocatori collocano i Cristalli Temporali che raccolgono nei loro Serbatoi Cristallo.



Date a ogni giocatore 1 **carta Consultazione**.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ordine di Turno

Gli Orologi da Taschino sull'Orologio determinano l'ordine di turno. Il giocatore il cui Orologio da Taschino è in cima alla pila, inizia per primo. Durante la partita, è il giocatore il cui Orologio da Taschino è quello più indietro sull'Orologio a dover svolgere il suo turno. Se più Orologi da Taschino sono in parità per quello più indietro, tocca al giocatore in cima alla pila. È possibile per un giocatore effettuare diversi turni di fila se completa un turno e il suo Orologio da Taschino è ancora quello più indietro sull'Orologio.



Esempio: È il turno del giocatore blu perché è il più indietro ed è in cima.

Nel vostro turno, effettuate i seguenti passi in ordine:

- 1 Scegliere una Carta
- 2 Muovere l'Orologio da Taschino
- 3 Raccogliere i Benefici
- 4 Collocare la Carta nel Viaggio
- 5 Rifornire le Carte Storia

4

1 Scegliere una Carta

A ogni turno, decidete come prima cosa quale dei sei eventi storici nella Fila Partenze visiterete (potete scegliere la carta in cima al mazzo). In alternativa, potete decidere di visitare uno dei vostri antenati. Tutti i punti che otterrete a ogni turno saranno determinati da questa scelta.

Carte Storia

La maggior parte del tempo, deciderete di visitare un evento storico della Fila Partenze. Ogni carta Storia nella fila contiene diverse informazioni:

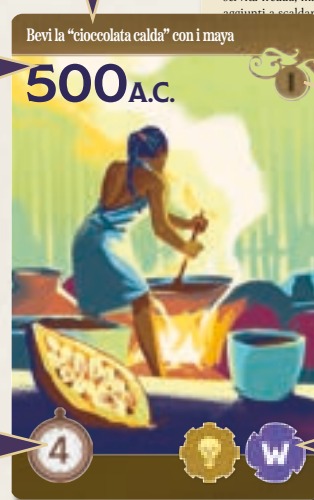
Titolo: L'evento che volete visitare

Anno: L'anno in cui ha avuto luogo l'evento

Costo Orario: Il numero di ore (caselle sull'Orologio) di cui dovete muovervi per prendere questa carta

Bevi la "cioccolata calda" con i maya

500 a.C.



500 a.C.

BEVI LA "CIOCCOLATA CALDA" CON I MAYA

Cosa ne dici di una cioccolata "un po' speziata"? I maya bevevano la loro cioccolata con un calore tutto particolare... La bevanda in realtà veniva servita fredda, ma ci pensavano i peperoncini serviti a scaldare il tutto. Oggi potremmo non bere una bevanda (contenente semi di cacao, acqua e peperoncino) come la loro cioccolata calda, ma i maya hanno dato un contributo a una grande tradizione.

Storia: Informazioni e curiosità sull'evento storico

Giorno: Il mazzo Giorno a cui appartiene questa carta

Benefici: Le ricompense per aver scelto e preso la carta

- Esperienza Persona
- Esperienza Evento
- Esperienza Innovazione
- Esperienza Progresso
- Esperienza Jolly
- Cristallo Temporale

Carte Antenato



In rare occasioni, deciderete di visitare un antenato selezionando una carta Antenato, se disponibile.

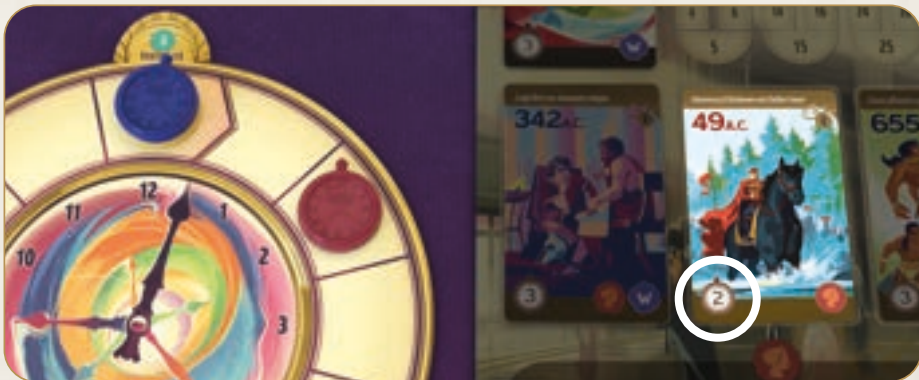
Le carte Antenato funzionano come le carte Storia, con l'eccezione che le loro date sono flessibili, cosa che rende più facile visitare gli eventi in ordine cronologico per ottenere punti (vedere a p. 6).



Ricordate che a.C. sta per "avanti Cristo". Più è grande un numero a.C., più antica è la data.

2 Muovere l'Orologio da Taschino

Guardate il numero in basso a sinistra della carta Storia che avete scelto. Quello è il numero di ore che trascorrerete visitando l'evento storico. Muovete il vostro Orologio da Taschino di quel numero di ore sull'Orologio, impilandolo in cima a qualsiasi Orologio da Taschino avversario che si trova sulla casella dove terminate il movimento.



Esempio: Questo giocatore rosso sceglie la carta 49 a.C. e muove il suo Orologio da Taschino di 2 ore.

Risparmiare Tempo con i Cristalli Temporal

Quando muovete il vostro Orologio da Taschino sull'Orologio, potete usare i Cristalli Temporal per ridurre il numero di ore di cui vi muovete. Ogni giocatore sottrae 1 ora dal totale di ore spese visitando un evento, permettendovi di muovervi di una casella in meno sull'Orologio. Potete spendere più cristalli in un turno, ma non potete fare in modo che qualcosa costi meno di 1 ora.

Importante: Non potete usare i Cristalli Temporal guadagnati da una carta per ridurre le ore su quella stessa carta. Per usare i Cristalli Temporal per una carta dovete già possederli nel vostro Serbatoio Cristallo prima di selezionarla.




Esempio: Eric vuole prendere la carta Anno 1324, che ha un costo orario di 3 ore. Paga 2 cristalli (rimettendoli nella riserva), riducendo il costo di viaggio a 1 sola ora.

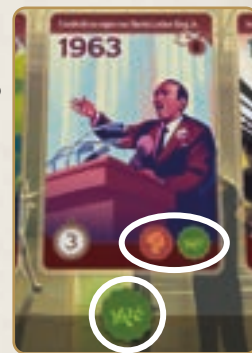




Usare i Cristalli Temporal può aiutarvi a effettuare più turni di seguito. Non c'è limite al numero di cristalli che potete possedere.

3 Raccogliere i Benefici

Raccogliete i benefici mostrati sulla carta che avete scelto. In aggiunta, raccogliete il beneficio mostrato sul tappetino al di sotto della carta.


Esempio: Serena sceglie la carta Storia 1963. Questa carta fornisce  e . Sotto alla carta, il tappetino mostra , quindi raccoglie anche quello.



Collocate ogni segnalino Esperienza corrispondente ai benefici raccolti sul vostro Itinerario, nella casella vuota più in alto della colonna che corrisponde al colore del segnalino. Le Esperienze  sono jolly: potete collocarle in qualsiasi colonna. Se non riuscite a collocare un segnalino, rimettetelo nella riserva. I segnalini sono illimitati. Se esaurite un certo colore, usate i segnalini  al loro posto. Se ottenete dei Cristalli Temporal, metteteli nel vostro Serbatoio Cristallo.

Se collocate un segnalino Esperienza su una casella con un'icona, oppure riempite completamente una fila orizzontale con un'icona alla fine, ottenete immediatamente quello che mostra l'icona: Punti Vittoria oppure un Cristallo Temporale. Muovete il vostro indicatore Punteggio di legno sul tracciato punteggio per segnare i punti ottenuti, oppure collocate i Cristalli Temporal nel vostro Serbatoio Cristallo.



Esempio: Serena colloca i segnalini Esperienza che ha ottenuto sul suo Itinerario, ottenendo immediatamente 4 punti per aver coperto il 4 sulla colonna .



Esempio: Luca ottiene 6 punti per aver riempito la fila.

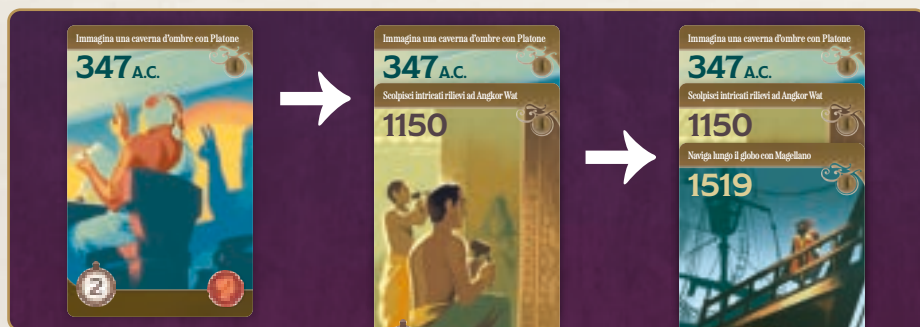
4 Collocare la Carta nel Viaggio

Se questa è la vostra prima carta Storia, collocatela davanti a voi. Questo inizia la vostra prima colonna di carte, chiamata Viaggio.

Un Viaggio è una serie di eventi visitati in ordine cronologico. Più eventi ci sono in un Viaggio, più punti otterrete alla fine della partita.

In un turno successivo, quando scegliete una nuova carta, effettuate 1 delle azioni seguenti in base alla data della carta che scegliete:

- A** Se l'anno della vostra nuova carta è successivo alla carta precedentemente collocata nel vostro Viaggio, impilate la nuova carta in cima a quella carta in modo che possiate vedere tutte le date. Nei turni successivi continuerete ad aggiungere carte a questa colonna, a patto che ogni nuova carta che prendete abbia una data cronologicamente successiva all'ultima carta che avete aggiunto al Viaggio.



- B** Se l'anno della vostra nuova carta è antecedente alla carta precedentemente collocata nel vostro Viaggio, non aggiungetela al vostro Viaggio. Invece, riducete il vostro Viaggio a una singola pila di carte. Girate la pila per mostrare che è completa e mettetela da parte (calcolerete i suoi punti alla fine della partita). Poi, iniziate un nuovo Viaggio con la carta che avete appena preso.



Esempio: Sara ha preso la carta Anno 1271, che è antecedente alla sua carta Anno 1519, quindi deve iniziare un nuovo Viaggio. Trasforma in una pila il suo Viaggio precedente e la mette da parte accanto al suo altro Viaggio completato.

- C** Se avete preso una carta Antenato, aggiungetela al vostro Viaggio attuale. Non potete iniziare un nuovo Viaggio con una carta Antenato.

La data della vostra carta Antenato diventa la stessa della carta precedente nel vostro Viaggio. Questo vi permette di far proseguire un Viaggio quando sarebbe altrimenti impossibile. Potete anche collocare le carte Antenato dopo altre carte Antenato.



Esempio: Federica ha preso una carta Antenato e l'ha collocata nel suo Viaggio attuale. È considerata essere dell'anno 1933 quando si deve decidere cosa fare con la successiva carta che sceglie.

5 Rifornire le Carte Storia

Fate scivolare le carte Storia nella Fila Partenze verso **destra** per riempire qualsiasi eventuale casella vuota, tenendole nello stesso ordine. Fate scivolare la carta in cima al mazzo Giorno per riempire la casella vuota **più a sinistra**.



Anticipate mentalmente come si potrebbero muovere le carte nella fila mentre aspettate il vostro turno.



Fine del Giorno

I giocatori devono sempre fermarsi sulla casella ore 12 quando la raggiungono (vedere "L'Orologio" in questa pagina). Quando tutti i giocatori si trovano sulla casella ore 12, il giorno termina. Se questa è la fine del terzo giorno, procedete con il Calcolo del Punteggio Finale (vedere p. 8). Altrimenti:

1. Scartate il mazzo Giorno attuale e tutte le carte Storia nella Fila Partenze.
2. Collocate il prossimo mazzo Giorno a faccia in su al suo posto sul tappetino. Pescate 5 carte dalla cima di questo mazzo e collocate ogni carta a faccia in su nella Fila Partenze.
3. Scartate tutti gli Itinerari in corso e i segnalini Esperienza su di essi.
4. Ogni giocatore sceglie 1 delle sue carte Itinerario rimanenti per usarla nel giorno imminente.
5. Iniziate il nuovo giorno con gli Orologi da Taschino nelle loro posizioni attuali sulla casella ore 12.

Importante: Quando iniziano un nuovo giorno, i giocatori continuano il loro Viaggio in corso e conservano i Cristalli Temporali che hanno ottenuto.

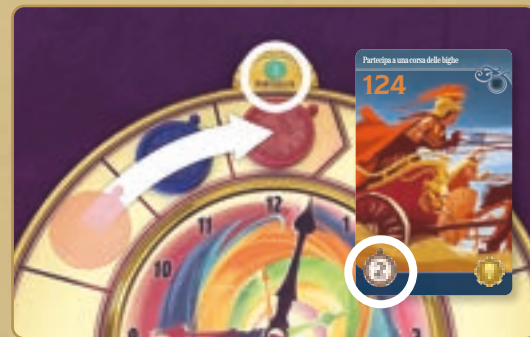
L'Orologio

Ore in un Giorno

Ci sono 3 round, uno per ogni giorno del vostro viaggio. Avete 12 ore da spendere per ogni giorno, come mostrato sull'Orologio.

Bonus Puntualità

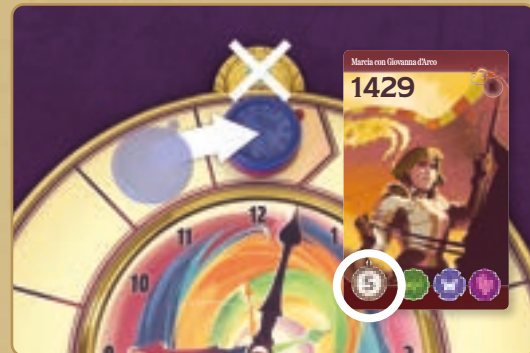
Se una carta Storia (anche in combinazione con i Cristalli Temporali) porta il vostro Orologio da Taschino esattamente sulla casella ore 12, ottenete il Bonus Puntualità di 3 punti.



Esempio: Il giocatore rosso sceglie una carta che costa 2 ore, quindi finisce esattamente sulla casella ore 12, ottenendo 3 punti.

Il Movimento Termina Sempre sulle 12

Se una carta Storia sta per mandare il vostro Orologio da Taschino oltre le ore 12, fermatevi comunque sulla casella ore 12. Non ottenete alcun Bonus Puntualità in questo caso.



Esempio: Il giocatore blu sceglie una carta che costa 5 ore, ma si ferma comunque sulla casella ore 12, non ricevendo alcun bonus.

Calcolo del Punteggio Finale

Alla fine del terzo giorno, i giocatori calcolano i loro punteggi finali.

Il vostro punteggio finale consiste negli elementi seguenti:

- 1 Punti ottenuti dalle carte Storia e dagli Itinerari (contati durante la partita sul tracciato punteggio).
- 2 1 punto per ogni Cristallo Temporale non speso.
- 3 Punti Viaggio: Ogni Viaggio fa ottenere Punti Vittoria in base al numero di carte che contiene, come mostrato nell'apposita sezione sul tappetino.
Nota: Per i Viaggi con più di 10 carte, ogni carta aggiuntiva fa guadagnare 3 punti.



Esempio: Ilaria sta calcolando il suo punteggio finale. Ha ottenuto: 32 Punti Vittoria sul tracciato punteggio, 1 Punto Vittoria dai Cristalli Temporali non spesi, e 24 Punti Vittoria dai suoi Viaggi. Il punteggio finale di Ilaria è di 57 Punti Vittoria.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince!

Se ci sono giocatori in parità per il maggior numero di punti, vince il giocatore con il Viaggio più lungo.

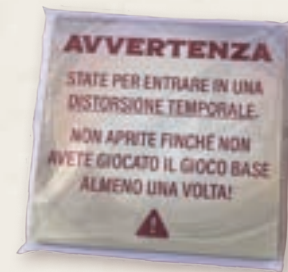
Se sono in parità anche per il Viaggio più lungo, allora i giocatori in parità confrontano il loro secondo Viaggio più lungo per determinare il vincitore. Se sono in parità anche per il loro secondo Viaggio più lungo, confrontano il loro terzo... e così via finché non c'è un vincitore. Se la parità persiste, a quel punto i giocatori condividono la vittoria.

Speriamo che vi siate divertiti con noi e verrete di nuovo a visitarci qui all'Agenzia TempoTour!

Per favore, restituite il vostro Orologio da Taschino al chiosco prima di uscire dal terminal.

Distorsioni Temporali

Una volta che avete giocato almeno una volta a *Trekking Through History* e vi sentite pronti, aprite questo pacchetto che troverete nella scatola:



Riconoscimenti

Autore del Gioco
Charlie Bink

Sviluppo del Gioco
John Brieger, John Velgus,
Nick Bentley, Kristi B., Scaedeau D'Tela
(Cervellone dei Computer)

Illustrazioni
Eric Hibbeler

Direzione Creativa e Progetto Grafico
Dann May (Quillsilver Studio)

Modelli 3D
Greg May (Quillsilver Studio)

Consulente Storia
Heather Seibert

Scrittori
Heather Seibert, Stacy Tornio, Amber Bruggman

Playtesters
Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Jessica Gilstrap,
William Gilstrap, Chelsea Halliwell, Jamieson
Mockel, Laura Fredriksen, Eliot Miller, Lambda
Clausen, Khoi Phan, Deanna Woo, Glenn Cotter,
Tiffany Cotter, Gigi Cotter, Ronan Cotter, Marie
Cotter, Sam Paulding, Sarah Krevans, Will Brieger,
Chris Solis, Cynthia Bruce, il gruppo online di
playtest Underdog Games e molti altri...

Edizione Italiana

Traduzione
Denise Venanzetti

Revisione
Aurora Casaro, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico
Ilaria Borza

Direzione Editoriale
Massimo Bianchini