

*Design del gioco di Mathieu Aubert e Théo Rivière  
Illustrazioni di Suzanne Demontrond*

# Inori

**REGOLAMENTO**





## PREPARAZIONE

### PANORAMICA DEL GIOCO

Nella Valle Inori, i villaggi sono costruiti sotto le fronde di un immenso albero sacro, dove coesistono con Spiriti benevoli, seppur gelosi.

Ogni anno, i capivillaggio fanno offerte agli Spiriti e realizzano Altari sul Grande Albero in loro onore.

Ricevete il maggior numero di Favori dagli Spiriti per diventare i Custodi dell'anno del Grande Albero!

### CONTENUTO

- A** 1 Tabellone
- B** 90 segnalini Favore (15 per ogni colore degli Spiriti)
- C** 15 tessere Runa
- D** 6 tessere Altare a due facce (1 per ogni colore degli Spiriti)
- E** 12 carte Inizio
- F** 6 carte Nuovo Inizio
- G** 36 carte Viaggio (6 per ogni colore degli Spiriti)
- H** 2 indicatori Offerta neutrale
- I** 4 segnapunti (1 per giocatore)
- J** 28 indicatori Offerta (7 per giocatore)
- K** 4 tessere Giocatore (1 per giocatore)
- L** Questo regolamento

- 1** Collocate il tabellone al centro del tavolo. **A**
- 2** Dividete i segnalini Favore in base al colore per formare la Riserva. Fate in modo che siano accessibili a tutti i giocatori. **B**
- 3** Mescolate le tessere Runa, formate una pila a faccia in giù e collocatela accanto al tabellone. **C**
- 4** Collocate le tessere Altare accanto al tabellone (l'ordine non è importante). **D**
- 5** Preparate le carte come segue:
  - Mescolate le carte Nuovo Inizio, formate un mazzo e collocatelo accanto al tabellone. **F**
  - Dividete le carte Viaggio in base al colore, mescolate ciascun colore separatamente, poi collocate a faccia in giù ognuno dei 6 mazzi. **G**
- 6** Pescate casualmente 1 carta Inizio di ogni tipo (☉, ☽ e ☾) e collocate queste 3 carte negli appositi slot al centro del tabellone **E**. Serviranno per la prima stagione. Rimettete le carte Inizio rimanenti nella scatola.
 

**Partite a 2-3 giocatori:** Utilizzate le carte con ☉/☽/☾ sul retro.  
**Partite a 4 giocatori:** Utilizzate le carte con ☉/☽/☾ sul retro.
- 7** Guardate il colore in basso a destra di ogni carta Inizio (☉, ☽ e ☾) che avete appena rivelato. Collocate 2 segnalini Favore di ognuno di questi colori sulle apposite caselle del tabellone.
- 8** Collocate i 2 indicatori Offerta neutrale sulla relativa casella iniziale indicata sul tabellone. **H**
- 9** Ogni giocatore sceglie un colore e colloca il segnapunti corrispondente sulla casella 0 del tracciato punteggio. **I**
- 10** Ogni giocatore prende un numero di indicatori Offerta del colore corrispondente come indicato di seguito:
  - 2 giocatori: 7 indicatori Offerta**
  - 3 giocatori: 6 indicatori Offerta**
  - 4 giocatori: 5 indicatori Offerta**
 Rimettete gli indicatori Offerta inutilizzati nella scatola.
- 11** Ogni giocatore colloca 1 dei propri indicatori Offerta in ognuno degli appositi slot **J** indicati sul tabellone. (Nelle partite a 4 giocatori, non collocate alcun indicatore Offerta nello slot **J** più in alto.) Una volta conclusa la prima stagione, gli slot **J** vi aiuteranno a tenere il conto delle stagioni (round di gioco) successive.
- 12** Ogni giocatore inizia la partita con 3 indicatori Offerta (nelle partite a 2 giocatori, iniziate con 4 indicatori ciascuno). Scegliete in modo casuale il giocatore che inizierà per primo.



I Favori degli Spiriti sono rappresentati dai segnalini Favore. Più segnalini Favore possedete di un dato colore, più favorevole sarà lo Spirito di quel colore nei vostri confronti.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in quattro round, chiamati stagioni, alla fine dei quali verrà eseguito un conteggio dei punti al Grande Albero. Durante ogni stagione, giocherete a turno in senso orario e proseguirete finché tutti i vostri indicatori Offerta non saranno esauriti. Nel vostro turno **doвете** effettuare 1 delle 2 azioni seguenti:

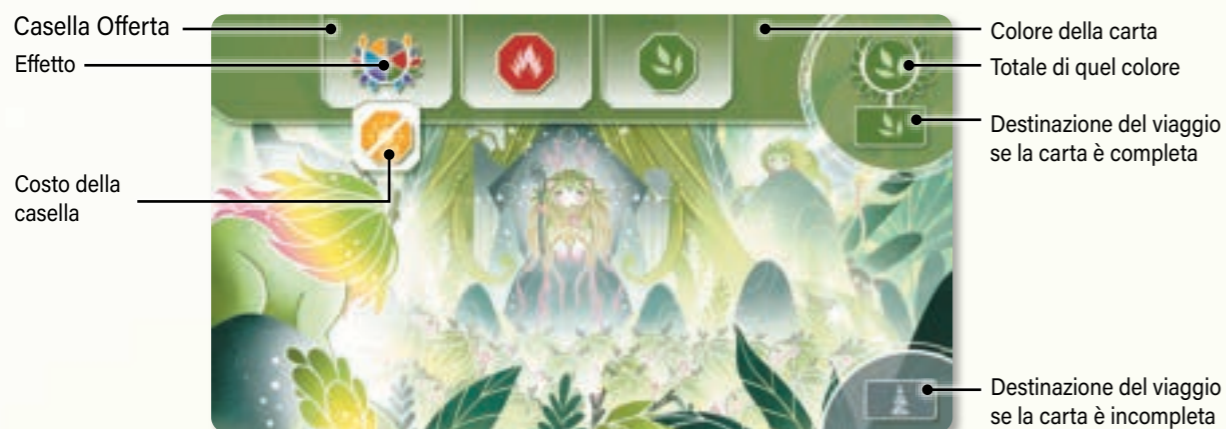
Collocare 1 indicatore Offerta su una carta qualsiasi **OPPURE** Collocare 1 indicatore Offerta sul Grande Albero

**FACOLTATIVO:** Nel vostro turno, **potete** anche giocare 1 o più tessere Runa.

### COLLOCARE 1 INDICATORE OFFERTA SU UNA CARTA

Collocate 1 indicatore Offerta su una casella Offerta non occupata di una carta qualsiasi. Pagate il costo di quella casella, se presente, e applicate il suo effetto. **Una casella non occupata è una casella su cui non sono presenti indicatori Offerta.**

#### ANATOMIA DELLA CARTA



#### COSTI

Alcune caselle hanno un costo che dovete pagare prima di poter collocare il vostro indicatore Offerta su di esse.

Rimettete 1 segnalino Favoro del colore indicato nella Riserva.

Rimettete 1 segnalino Favoro del vostro colore **più forte** (il colore di cui possedete più segnalini) nella Riserva. Se avete più colori forti, potete scegliere con quale colore pagare il costo.

I segnalini Favoro utilizzati per pagare il costo di una casella vengono rimessi nella Riserva. Se non siete in grado di pagare il costo, non potete collocare il vostro indicatore Offerta su quella casella e dovete scegliere un'altra casella non occupata.

**Esempio:** *Serena* vuole collocare 1 indicatore Offerta sulla casella a sinistra. Deve pagare 1 segnalino Favoro giallo, che rimette quindi nella Riserva, e poi applica l'effetto di quella casella. Se *Serena* non avesse avuto segnalini Favoro gialli, non avrebbe potuto collocare il suo indicatore Offerta su quella casella.



#### EFFETTI DELLE CASELLE PRESENTI SULLE CARTE

**Dopo aver collocato 1 indicatore Offerta su una casella, dovete immediatamente applicare il suo effetto, per quanto possibile.**



Prendete un numero di segnalini Favoro del colore e della quantità indicati. Non c'è limite al numero di segnalini Favoro che potete possedere. Tuttavia, c'è un limite al numero di segnalini Favoro disponibili. Se nella Riserva ci sono meno segnalini rispetto alla quantità indicata, prendete tutti i segnalini rimanenti di quel colore.

**Se nella Riserva non ci sono segnalini di un dato colore, non potete prenderne nessuno di quel colore finché la Riserva non verrà rifornita.**



**x2** Prendete 2 segnalini Favoro del vostro colore **più debole** (il colore di cui possedete meno segnalini, incluso zero). Se avete più di un colore debole, potete scegliere quale di quei colori prendere.



Pescate la tessera Runa in cima della pila (vedere Giocare le Rune, pag. 7).



Ottenete 1 punto per ogni colore diverso di segnalini Favoro che possedete.

**Esempio:** *Emanuele* ha 2 segnalini Favoro verdi, 3 blu, 1 rosso e 1 viola, il che significa 4 colori differenti. Perciò ottiene 4 punti.



Ottenete 1 punto per ogni segnalino Favoro che possedete del colore indicato.



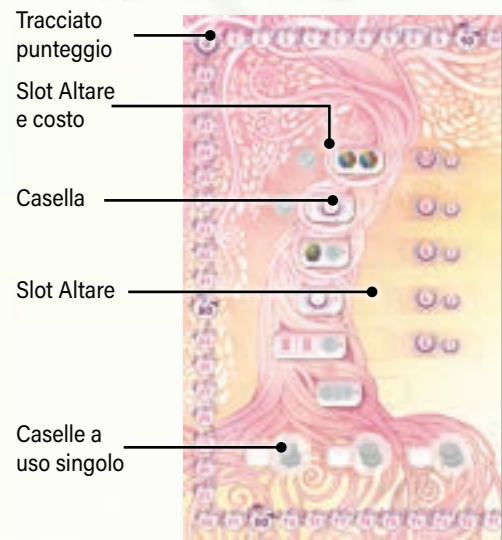
Ottenete 1 punto per ogni segnalino Favoro del vostro colore **più forte**.

**Esempio:** *Andrea*, collocando il suo indicatore Offerta su questa casella, ottiene 1 punto per ogni segnalino del suo colore più forte. Possiede 5 segnalini Favoro rossi, perciò ottiene 5 punti.





Collocate 1 indicatore Offerta su una qualsiasi casella non occupata del Grande Albero. Pagate il costo di quella casella, se presente, e applicate il suo effetto.



Il Grande Albero ha 6 slot Altare, che sono vuoti all'inizio della partita. Quando collocate un indicatore Offerta su una casella del Grande Albero, se lo slot Altare corrispondente è vuoto, dovete scegliere 1 delle tessere Altare disponibili e collocarla su quello slot. Una volta collocata sul Grande Albero, una tessera Altare non può essere spostata o rimossa e rimane sullo stesso slot fino alla fine della partita. Dopodiché, applicate l'effetto della tessera Altare (a prescindere dal fatto che la tessera sia stata appena collocata o che si trovi già lì).

**IMPORTANTE:** Le prime 2 caselle in alto del Grande Albero indicano un costo all'interno dei rispettivi slot Altare. Se a questi slot non è ancora stata assegnata alcuna tessera Altare, dovete rimettere 1 segnalino Favore nella Riserva, scegliendo tra i colori disponibili che possedete, prima di poter collocare un indicatore Offerta sulla casella corrispondente. Collocate la tessera Altare del colore del segnalino speso accanto alla casella su cui avete collocato il vostro indicatore Offerta. Da questo momento in poi, questa casella avrà il costo di 1 segnalino Favore del colore della tessera Altare.

Le tessere Altare hanno due facce. La faccia che indica un costo viene utilizzata solo per i primi 2 slot Altare in alto, l'altra faccia viene utilizzata per tutti gli altri slot.

**Esempio: Andrea** vuole collocare un indicatore Offerta sulla casella del Grande Albero. Non è ancora stata assegnata alcuna tessera Altare allo slot Altare di quella casella. **Andrea** colloca il suo indicatore Offerta sulla casella, sceglie la tessera Altare blu, la colloca sullo slot corrispondente, dopodiché applica l'effetto della casella.

**Emanuele** poi colloca un indicatore Offerta sulla casella. Paga il costo dell'Altare (1 segnalino Favore giallo) e applica l'effetto della casella.



### GLI EFFETTI DEL GRANDE ALBERO

Dopo aver collocato un indicatore Offerta su una casella, dovete immediatamente applicare l'effetto della casella, per quanto possibile.

Prendete 2 segnalini Favore di un colore qualsiasi. I segnalini possono essere dello stesso colore o di colori diversi.

Ottenete 5 punti.

Pescate 1 tessera Runa, poi prendete 1 segnalino Favore del colore della tessera Altare.

Ottenete 1 punto per ogni segnalino Favore che possedete del colore della tessera Altare.

Collocate gli indicatori Offerta neutrale su 2 qualsiasi caselle non occupate di una qualsiasi carta (o carte), poi prendete 1 segnalino Favore che corrisponda al colore della tessera Altare. Ignorate i costi e gli effetti delle caselle su cui sono collocati gli indicatori Offerta neutrale.

Prendete 3 segnalini Favore che corrispondano al colore della tessera Altare.

Le 3 caselle alla base del Grande Albero sono a uso singolo e non hanno uno slot Altare. Se collocate 1 indicatore Offerta su una di queste caselle, prendete i 2 segnalini Favore collocati durante la preparazione. Queste caselle non possono essere rifornite. Non potete collocare 1 indicatore Offerta su una di queste caselle se i segnalini sono già stati presi.

Dopo aver pescato 1 tessera Runa, tenetela a faccia in giù davanti a voi; potete guardarla ogni volta che volete. Dopo aver giocato una tessera Runa, scartatela a faccia in su accanto alla pila delle Rune. Non c'è limite al numero di tessere Runa che potete avere.

### POTERI DELLA TESSERA RUNA

**2 Favori (1 per colore):** Potete rivelare questa tessera Runa in qualsiasi momento. Una volta rivelata, questa tessera vale a tutti gli effetti come 2 segnalini Favore del colore indicato, sia nel conteggio dei punti alla fine della partita, sia nel determinare i vostri colori più forti e più deboli.

Nel vostro turno, potete anche scartare questa tessera per pagare il costo di una casella. Tuttavia, non prenderete un segnalino Favore come "resto"; il valore in eccesso della tessera Runa viene perso.

**Nota:** Potete rivelare le vostre tessere Runa durante il conteggio finale.

**Esempio: Andrea**, che ha pescato la tessera Runa possiede già 4 segnalini Favore rossi. Rivela quella tessera Runa e colloca 1 indicatore Offerta su una casella che gli permette di ottenere 1 punto per ogni segnalino Favore rosso. Visto che ora ha un totale di 6 segnalini Favore rossi davanti a sé, ottiene 6 punti.



**Viaggio Runico (1 per colore):** Queste tessere vengono giocate all'inizio del vostro turno, prima di collocare il vostro indicatore Offerta. Con questo potere, non potete scegliere gli indicatori Offerta in vostro possesso. Scegliete 1 dei 2 poteri seguenti:

Scegliete 1 indicatore Offerta presente su una carta e collocatelo su una casella non occupata di **un'altra** carta il cui colore corrisponda a quello della tessera Runa. Il costo (se presente) e l'effetto della nuova casella vengono ignorati.

Spostate 1 indicatore Offerta da una carta il cui colore corrisponda a quello della tessera Runa e collocatelo in una qualsiasi casella non occupata di **un'altra** carta. Il costo (se presente) e l'effetto della nuova casella vengono ignorati.

**Esempio: Emanuele** gioca la tessera Viaggio Runico viola. Sposta l'indicatore Offerta marrone di **Andrea** da una carta viola a una casella non occupata della carta rossa. Il costo della casella sulla carta rossa viene ignorato, così come l'effetto.



**Compagno (x3):** Potete scartare questa tessera per collocare il vostro indicatore Offerta su una qualsiasi casella occupata che non contenga un vostro indicatore Offerta. Questa è l'unica eccezione alla regola "1 indicatore Offerta per casella". Dovete comunque pagare qualsiasi costo associato alla casella e poi risolvere l'effetto.



## FINE DELLA STAGIONE

Una volta che tutti avete collocato i vostri indicatori Offerta, passate alla fase Fine della Stagione. Risolvete questa fase tutti insieme, seguendo questi passaggi in ordine:

1. Valutare le carte
2. Recuperare e aggiungere indicatori Offerta
3. Scegliere una carta Nuovo Inizio

### 1. VALUTARE LE CARTE

Valutate ogni carta, una dopo l'altra. Una carta può essere completa o incompleta.

**Una carta è completa se tutte le sue caselle sono occupate.**

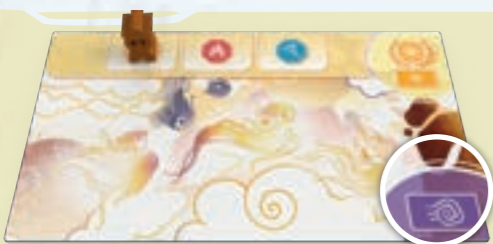
Procedete con il conteggio dei punti. Ogni giocatore con almeno 1 indicatore Offerta sulla carta ottiene 1 punto per ogni segnalino Favore che possiede del colore indicato nell'angolo in alto a destra della carta. Recuperate i vostri indicatori Offerta presenti sulla carta e collocate nuovamente gli indicatori Offerta neutrale sulla relativa casella sul Grande Albero. Sostituite la carta con quella in cima al mazzo Viaggio che corrisponde al colore indicato nell'angolo in alto a destra della carta.



**Esempio:** La carta verde è completa. **Andrea** e **Serena** ottengono una quantità di punti pari al numero di segnalini Favore verdi che possiedono, recuperano i loro indicatori Offerta e sostituiscono la carta con quella in cima al mazzo Viaggio verde, come indicato nell'angolo in alto a destra della carta.

**Una carta è incompleta se almeno una delle sue caselle non è occupata.**

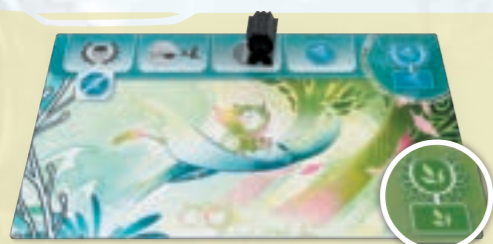
Per questa carta non si ottengono punti. Recuperate i vostri indicatori Offerta presenti sulla carta e collocate nuovamente gli indicatori Offerta neutrale sulla relativa casella sul Grande Albero. Sostituite la carta con quella in cima al mazzo Viaggio che corrisponde al colore indicato nell'angolo in basso a destra della carta.



**Esempio:** Questa carta gialla è incompleta. Perciò nessuno ottiene punti, e viene sostituita dalla carta in cima al mazzo Viaggio viola, come indicato nell'angolo in basso a destra della carta.

#### Punteggio della carta Nuovo Inizio

Queste carte seguono regole diverse per il conteggio dei punti. Se la carta è completa, calcolate i punti come descritto sopra. Se la carta è incompleta, ogni giocatore che possiede almeno 1 indicatore Offerta sulla carta ottiene 1 punto per ogni segnalino Favore che possiede il cui colore corrisponda a quello mostrato nell'angolo in basso a destra della carta. Poi recuperate gli indicatori Offerta e sostituite la carta come di norma.



**Esempio:** La carta Nuovo Inizio blu è incompleta. Dato che **Emanuele** è l'unico giocatore ad avere 1 indicatore Offerta sulla carta, soltanto lui ottiene una quantità di punti pari al numero di segnalini Favore verdi che possiede. Poi recupera il suo indicatore Offerta e sostituisce la carta con la carta in cima al mazzo Viaggio verde.

## 2. RECUPERARE E AGGIUNGERE INDICATORI OFFERTA

Ogni giocatore prende il proprio indicatore Offerta dallo slot della stagione successiva sul tabellone. Recupera anche tutti gli indicatori Offerta che ha collocato sul Grande Albero in questo round.

**Promemoria:** In una partita a 4 giocatori, non ci sono indicatori Offerta da recuperare alla fine della **prima stagione**.

### 3. SCEGLIERE UNA CARTA NUOVO INIZIO

Il giocatore col minor numero di punti sul tracciato punteggio pesca le prime 2 carte in cima al **mazzo Nuovo Inizio**, ne sceglie 1 e la colloca sullo slot della stagione successiva sul tabellone. La carta che non è stata scelta viene scartata. In caso di pareggio, scegliete in modo casuale un giocatore fra quelli in parità che faccia questa scelta. Ad esempio, prendendo un indicatore Offerta da ogni giocatore in parità e selezionandone 1 casualmente.

**Nota:** Alla fine della stagione finale, la quarta, questo passaggio viene saltato.



**Esempio:** **Emanuele** è il giocatore col minor numero di punti sul tracciato punteggio alla fine della stagione. Pesca 2 carte Nuovo Inizio, ne sceglie 1 e la colloca nello slot disponibile sul lato destro del tabellone.

Il giocatore che ha scelto la carta Nuovo Inizio svolgerà il primo turno nella stagione successiva.



Una volta che il calcolo del punteggio per la quarta stagione è stato completato, gli Spiriti vi ricompensano un'ultima volta, assegnandovi punti aggiuntivi sulla base delle tessere Altare collocate sul **Grande Albero**.



Per ogni casella del Grande Albero con una tessera Altare, contate il numero di segnalini Favore che possedete del colore della tessera Altare (incluse eventuali tessere Runa 2 Favori). Il giocatore con il maggior numero di segnalini Favore del colore corrispondente ottiene i punti indicati nel cerchio più grande accanto alla tessera Altare. Il giocatore con il secondo numero più alto ottiene i punti indicati nel cerchio più piccolo accanto alla tessera Altare.

In caso di pareggio per il maggior numero di segnalini Favore del colore corrispondente, tutti i giocatori in parità ottengono i punti indicati nel cerchio più grande. Gli altri giocatori non ottengono punti. In caso di pareggio per il secondo numero più alto, tutti i giocatori in parità ottengono i punti indicati nel cerchio più piccolo, ma solo se i giocatori in parità possiedono almeno 1 segnalino del colore corrispondente.

Le caselle che non contengono alcuna tessera Altare vengono ignorate. (Questo si verifica nel caso in cui nessun giocatore abbia collocato 1 indicatore Offerta su quella casella nel corso del gioco.)

**In una partita a 2 giocatori, vengono assegnati punti solo per il maggior numero di segnalini Favore del colore corrispondente e viene ignorato il secondo numero più alto. Se entrambi i giocatori sono in parità, non vengono assegnati punti.**

#### Esempio di punteggio finale

La partita è terminata. Nel corso di tutte e quattro le stagioni, **Emanuele** (nero) ha ottenuto 32 punti, **Andrea** (marrone) ne ha ottenuti 28 e **Serena** (bianco) ne ha ottenuti 24.

Per ogni tessera Altare, i giocatori stabiliscono chi possiede il maggior numero di segnalini Favore del colore corrispondente e chi il secondo numero più alto, e adattano il punteggio di conseguenza.

**Altare giallo:** **Andrea** ottiene 10 punti perché ha il maggior numero di segnalini Favore gialli. **Emanuele** e **Serena** hanno 1 segnalino Favore giallo ciascuno e sono in parità. Entrambi ottengono 5 punti.

**Altare verde:** **Serena** e **Andrea** sono in parità e ottengono 6 punti ciascuno.

**Altare viola:** **Serena** e **Emanuele** sono in parità e ottengono 4 punti ciascuno. **Andrea** ottiene 0 punti perché non vengono assegnati punti al secondo numero più alto se si verifica un pareggio per il maggior numero di segnalini Favore.

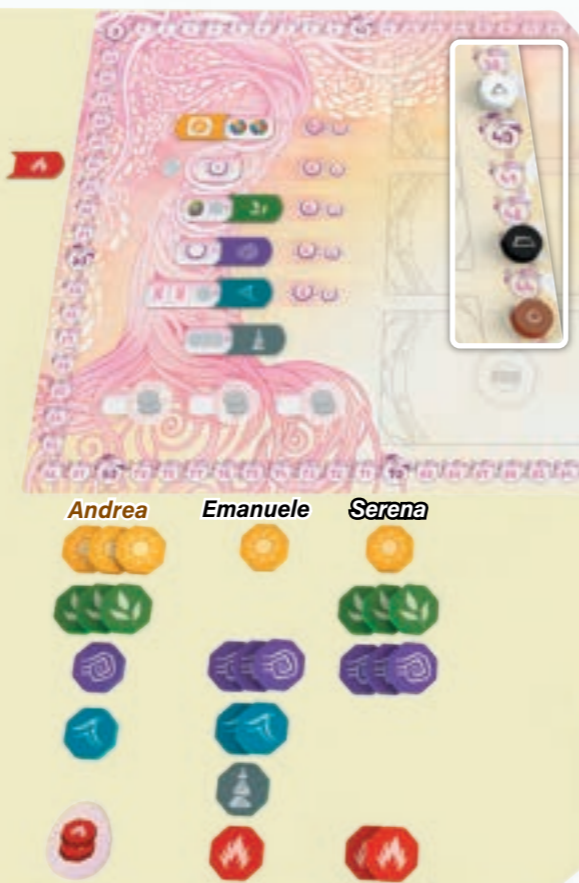
**Altare blu:** **Emanuele** ottiene 2 punti, mentre **Andrea** ottiene 1 punto.

**Altare grigio:** Non ci sono punti associati a questa casella sul Grande Albero.

**Altare rosso:** L'Altare rosso non è stato collocato sul Grande Albero, quindi nessuno ottiene punti per i segnalini Favore rossi.

Durante il conteggio finale, **Andrea** ha ottenuto 17 punti aggiuntivi, arrivando quindi a un totale di 45 punti; **Emanuele** ha ottenuto 11 punti aggiuntivi, per un totale di 43 punti, e **Serena** ha ottenuto 15 punti aggiuntivi, per un totale di 39 punti.

**Andrea** vince la partita.



**Il vincitore è il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti. Non ci sono spareggi nella Valle Inori, quindi possono esserci molteplici vincitori alla fine del viaggio.**

**Il vincitore viene incoronato Custode del Grande Albero, fino al torneo del prossimo anno!**



#### MATHIEU AUBERT

"Sono entrato nel mondo dei giochi per caso, dalla porta posteriore di Etable des Jeux, un'associazione ludica, e poi, poco dopo, con le serate di playtest a Libellud. In quelle serate ho conosciuto il già famoso Théo Rivière, prossimo a diventare un eminente game designer.

Régis poi mi ha chiesto di entrare nel team di Libellud, dove ho incontrato persone meravigliose all'interno dell'azienda e nel resto del mondo.

Tutti avrebbero seguito la propria strada sei anni più tardi, ma siamo rimasti in contatto e ci siamo motivati a vicenda per avviare una collaborazione. In due giorni a Bruxelles nell'ottobre del 2018, abbiamo gettato le fondamenta di questa idea collaborativa, che è gradualmente migliorata. Il prototipo è finito nelle mani di alcuni team in giro per il mondo... e grazie infinite a Space Cowboys per averlo pubblicato. Anouk, Thomas, Suzanne.

Desidero ringraziare chi lo ha testato e chi ci ha creduto: Elodie, Marie, Régis, Gaëtan, Richard, Mathieu, Croc, Adrien, Franck, Adrien...

Ai miei piccoli Rose e Charlie, con i quali giocherò."

Photo credit: Hélène Delforge



#### THÉO RIVIÈRE

"Quando dieci anni fa ho iniziato a progettare giochi, non avrei mai immaginato che un giorno sarebbe diventato un lavoro a tempo pieno. Ringrazio tutti quelli che mi hanno sostenuto, permettendomi di arrivare qui. Farò del mio meglio per continuare a offrire esperienze di gioco che portino gioia.

In questo momento, sono felice di immaginarvi con questo regolamento fra le mani. Inori è un gioco il cui viaggio è stato pieno di insidie e sono lieto che alla fine sia arrivato nei negozi e che sia disponibile per i giocatori che vogliono scoprirlo. Mathieu, il team di Space Cowboys, Suzanne e io ci abbiamo messo il cuore, quindi spero che vi faccia divertire! Voglio cogliere questa opportunità per ringraziare tutte le persone che mi hanno aiutato a dargli vita, con un pensiero speciale a Elodie, Gaëtan, Anouk (e l'intero team di Space Cowboys), e Adrien. Ricordate che il viaggio è più importante della destinazione e lasciate che le nostre piccole menti ci guidino. Andrà tutto per il meglio."



#### SUZANNE DEMONTROND

"Come illustratrice che vive in Franca Contea e grande sognatrice, mi piace immaginare universi in cui creature favolose, mondi da sogno e una flora rigogliosa coesistono. La mia passione per il mondo immaginario, la natura e tutto ciò che splende si manifesta attraverso un universo colorato e artistico che mischia diverse tecniche, sia tradizionali sia digitali.

Sviluppare l'universo grafico di Inori e i suoi curiosi personaggi è stata un'esperienza incredibilmente arricchente e un'opportunità per me di esplorare nuovi mondi. Spero che vi divertiate a giocare quanto io mi sono divertita a illustrarlo! Vi auguro momenti felici e passeggiate gioiose in compagnia dei piccoli spiriti della natura. :)"



# LISTA DEI SIMBOLI DI INORI

## CARTE



Prendete il segnalino (o i segnalini) Favore indicato.



Prendete 2 segnalini Favore del vostro colore più debole. Se avete più di un colore debole, sceglietene uno tra questi.



Ottenete 1 punto per ogni segnalino Favore del vostro colore più forte.



Ottenete 1 punto per ogni colore diverso di segnalini Favore che possedete.



Ottenete 1 punto per ogni segnalino Favore che possedete del colore indicato.



Sostituite la carta con una carta Viaggio del colore indicato.



Pescate 1 tessera Runa.



Rimettete 1 segnalino Favore del colore indicato nella Riserva.



Rimettete 1 segnalino Favore del vostro colore più forte nella Riserva. Se avete più di un colore forte, sceglietene uno tra questi.

## CASELLE DEL GRANDE ALBERO



Prendete 2 segnalini Favore di un colore qualsiasi.



Ottenete 5 punti.



Pescate 1 tessera Runa, poi prendete 1 segnalino Favore del colore della tessera Altare.



Ottenete 1 punto per ogni segnalino Favore che possedete del colore della tessera Altare.



Collocate i 2 indicatori Offerta neutrale su 2 caselle qualsiasi non occupate di una qualsiasi carta (o carte), ignorando il costo e gli effetti di quelle caselle, poi prendete 1 segnalino Favore del colore della tessera Altare.



Prendete 3 segnalini Favore del colore della tessera Altare.



Prendete i 2 segnalini Favore collocati qui. Non rifornite queste caselle.



Carte di partenza. Pescatene 1 per tipo in modo casuale durante la preparazione.



Da utilizzare solo nelle partite a 2-3 giocatori.



Da utilizzare solo nelle partite a 4 giocatori.



Conteggio finale: Per ogni casella con una tessera Altare, il giocatore con più segnalini Favore del colore della tessera Altare ottiene i punti indicati nel cerchio a sinistra, mentre il giocatore con il secondo numero più alto ottiene i punti indicati nel cerchio a destra.

## RUNE



Una volta rivelata, questa tessera vale come 2 segnalini Favore del colore indicato.



Spostatelo 1 indicatore Offerta di un altro colore da una casella qualsiasi a una casella qualsiasi su una carta del colore indicato, oppure da una casella presente su una carta del colore indicato a una casella disponibile su un'altra carta qualsiasi.



Collocate il vostro indicatore Offerta su una casella occupata da un indicatore Offerta di un altro colore. Dovete pagare l'eventuale costo indicato, poi risolvere l'effetto.

Edizione italiana a cura di Asmodee Italia  
Traduzione: Elisabetta Colombo  
Revisione: Elisabetta Colombo, Sara Conato, Chiara Turchi  
Adattamento grafico: Giacomo Pellini  
Direzione editoriale: Massimo Bianchini

SPACE Cowboys / Asmodee Group, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, FRANCIA  
© 2024 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.  
Scoprite di più su Inori e SPACE Cowboys su [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)  
Facebook: @SpaceCowboysFR Instagram: space\_cowboys\_officiel Twitter: SpaceCowboys1

