



TORIKI

L'ISOLA DE NAUFRAGHI



INTRODUZIONE



È il XIX secolo. Siete un gruppo di talentuosi giovani provenienti da tutto il mondo a cui è stata data un'opportunità unica nella vita: prendere parte a una spedizione scientifica guidata da un famoso professore di biologia, un viaggio verso la "leggendaria" isola di Toriki. Questo remoto, disabitato lembo di terra si dice che sia abitato da varie piante e animali che non possono essere trovati in nessun'altra parte del mondo. Nessuno scienziato ha mai visitato l'isola, e tutte le informazioni riguardanti la sua flora e la sua fauna si basano sui racconti dei marinai che si sono avventurati in queste acque remote e la cui credibilità è molto discussa.

Dopo diverse settimane in mare, finalmente vicini alla vostra destinazione, venite sorpresi da una terribile tempesta! La vostra nave si schianta contro le rocce presenti sott'acqua. Con le vostre ultime forze, nuotate fino a riva. Ora inizia la vostra avventura!

Toriki: L'Isola dei Naufraghi è un gioco collaborativo dove i giocatori cercano di sopravvivere esplorando vari luoghi, ottenendo risorse e costruendo nuovi oggetti. L'obiettivo finale del gioco è trovare un modo per lasciare l'isola, ma è altrettanto importante scoprire nuovi luoghi, nuove specie e costruire oggetti lungo il cammino. I giocatori lavorano insieme e ottengono punti come gruppo alla fine della partita.

CONTENUTO




La **MAPPA**  rappresenta l'isola di Toriki, dove siete naufragati. È composta da 4 moduli. Il primo,  1, viene rivelato all'inizio della partita, mentre gli altri 3 sono nascosti in buste separate.

Ogni modulo Mappa è suddiviso in diversi Luoghi esagonali. Ogni Luogo è numerato individualmente.

La **BUSSOLA** vi aiuterà a orientarvi sulla Mappa. Attaccatela all'angolo in basso a sinistra del modulo 1 della Mappa.




Le **33 CARTE OGGETTO**  rappresentano i vari oggetti in vostro possesso. Potete utilizzarli nei Luoghi oppure combinare due di essi per costruire un nuovo Oggetto.

Le **18 CARTE MISSIONE**  descrivono le Missioni assegnate ai giocatori. I giocatori completano le Missioni per far proseguire la storia.





Le **4 PEDINE GIOCATORE** rappresentano il personaggio di ogni giocatore e vengono usate per tracciare i suoi movimenti sulla Mappa. La pedina Bufalo entra in gioco successivamente, quando espressamente richiesto dall'applicazione.

I **20 SEGNALINI CIBO**  rappresentano il Cibo, una risorsa che potete spendere per aumentare la vostra gittata di movimento.






La **PLANCIA ACCAMPAMENTO** rappresenta il vostro Accampamento Principale. Man mano che la partita procede, vi collocherete sopra dei segnalini speciali per tenere traccia delle migliori che avete ottenuto. Le icone nella parte superiore della plancia vi ricordano che i segnalini Cibo  e le carte Oggetto  rimaste nell'Accampamento Principale dovrebbero essere collocate accanto alla Plancia Accampamento.



Il **TABELLONE SEGNALINI** contiene segnalini speciali nascosti, che entreranno in gioco durante la partita.



Il **DIARIO** contiene informazioni che verranno rivelate successivamente durante la partita. Non leggetelo fino a quando l'applicazione non vi indica di farlo!

Il **CATALOGO NATURA SELVAGGIA**  è una raccolta di disegni della presunta flora e fauna di Toriki, basata sui racconti dei marinai. Contiene alcuni indizi visivi importanti, quindi si consiglia di studiarlo con attenzione.



La **PLANCIA MONETE** e i **9 SEGNALINI MONETA**  vengono utilizzati per tenere traccia delle Monete  che trovate sull'isola (vedere **TROVARE MONETE** a pagina 11).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Toriki: L'Isola dei Naufraghi

si gioca in un'unica partita della durata di circa 6-8 ore, ma potete metterla in pausa e salvare i vostri progressi in qualsiasi momento (vedere **SALVARE LA PARTITA TRA UNA SESSIONE E L'ALTRA** a pagina 14). È possibile giocare di nuovo la partita dopo averla terminata (vedere **GIOCARE DI NUOVO LA PARTITA** a pagina 15), ma conoscerete già l'intera Mappa e la maggior parte dei segreti di Toriki.

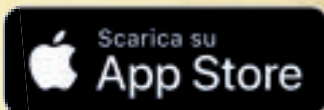
OBIETTIVO DEL GIOCO

Toriki: L'Isola dei Naufraghi

è un gioco collaborativo; questo significa che tutti i giocatori lavorano insieme verso un obiettivo comune. L'obiettivo finale è quello di trovare un modo per lasciare l'isola, ma durante la loro permanenza a Toriki i giocatori possono anche completare varie missioni secondarie. Queste sono importanti per il calcolo del punteggio finale, che dipenderà dal numero di Missioni completate, dalle nuove Specie scoperte e dalle Monete trovate.

È impossibile che il personaggio di un giocatore muoia, non ci sono percorsi senza uscita e non siete mai costretti a ricominciare una partita dall'inizio.

Toriki: L'Isola dei Naufraghi richiede un'applicazione gratuita che potete scaricare da Apple Store, Google Play o Steam (attualmente richiede la versione **Android 6.0** o più recente, **iOS 13** o più recente, ma potrebbe cambiare in futuro). Per giocare avete solamente bisogno di installare l'applicazione su un dispositivo dotato di fotocamera. Non è possibile giocare senza l'applicazione. Una volta scaricata, non è richiesta alcuna connessione Internet per giocare. La lingua di riferimento può essere cambiata all'interno dell'applicazione.



PREPARAZIONE

Collocate i componenti seguenti sul tavolo:




- 1 Modulo Mappa  1
(attaccate la bussola)
- 2 Mazzo carte Oggetto 
(NON MESCOLOTELO E NON GUARDATE LE CARTE)
- 3 Mazzo carte Missione 
(NON MESCOLOTELO E NON GUARDATE LE CARTE)
- 4 Catalogo Natura Selvaggia 
- 5 Plancia Accampamento
- 6 Plancia Monete
- 7 Pedine Giocatore (una per ogni giocatore)
- 8 Segnalini Cibo , per formare una riserva

Lasciate i componenti rimanenti nella scatola; tirateli fuori solo se richiesto dall'applicazione.

Iniziate la partita facendo partire l'applicazione. Se questa è la vostra prima partita, premete il tasto **NUOVA PARTITA** sulla schermata del menu principale (altrimenti vedere **RIPRENDERE UNA PARTITA SALVATA** a pagina 14). Selezionate il numero di giocatori (da 1 a 4). Per ogni giocatore, inserite il nome e scegliete l'immagine di una pedina. Premete il tasto **AVANTI** per confermare la vostra scelta e proseguite con un altro giocatore. Date a ogni giocatore la pedina di legno del colore scelto. Per il resto della preparazione, seguite le istruzioni guidate fornite dall'applicazione.





ROUND DI GIOCO

La partita è divisa in Giorni. Ogni Giorno consiste in tre round, chiamati mattina , mezzogiorno  e pomeriggio . Durante ogni round, ogni giocatore svolge 1 turno. Il Giorno e il momento della giornata in corso vengono mostrati nell'angolo in

basso a sinistra dello schermo del dispositivo. L'applicazione tiene traccia dei round e vi comunica quale giocatore dovrebbe svolgere il proprio turno in quel momento come giocatore attivo.

CONCETTI BASE

OGGETTI E CIBO

Durante la partita ogni giocatore avrà la propria riserva personale di carte Oggetto  e segnalini Cibo . Tuttavia, potrà scambiarli con altri giocatori e/o con l'Accampamento Principale (vedere pagina 10).



OGGETTI

Ogni Oggetto è unico. Nel mazzo è presente 1 copia di ogni carta Oggetto; questo significa che più giocatori non possono mai avere lo stesso Oggetto nello stesso momento.

Ogni giocatore può conservare un qualsiasi numero di Oggetti.




CIBO

I segnalini Cibo sono tutti uguali. Nel gioco sono presenti 20 segnalini

Cibo e, se la riserva si esaurisce, non potete ottenerne altri. Un giocatore non può scartare i segnalini Cibo solo per renderli disponibili nella riserva, in modo che un altro giocatore possa ottenere il Cibo in un Luogo diverso.

Se l'applicazione vi indica di prendere un segnalino Cibo, ma non ce ne sono di disponibili nella riserva, allora non ottenete il Cibo.

MISSIONI

Le **MISSIONI**  sono sfide che completate per progredire nella partita e aumentare il vostro punteggio. Potrebbero darvi accesso a nuovi Luoghi, risorse o informazioni! L'applicazione vi indicherà quando ottenere specifiche carte Missione.

CONSIGLIO: ANCHE SE SIETE LIBERI DI FARE QUALSIASI COSA VOGLIATE SU TORIKI, LE MISSIONI FORNISCONO ALCUNE INDICAZIONI SU CIÒ CHE È IMPORTANTE PER VOI PER SOPRAVVIVERE E ANDARVENE DALL'ISOLA. POTETE CHIEDERE AIUTO PER LE MISSIONI SE NE AVETE BISOGNO (VEDERE PAGINA 9).

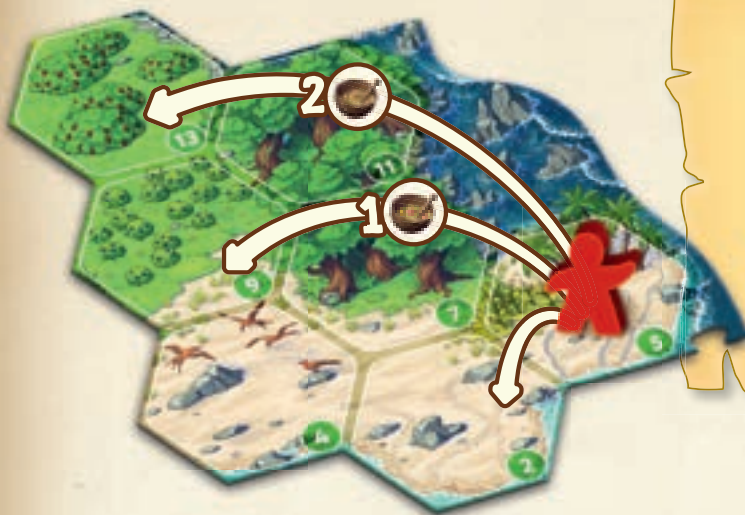
TURNO DI UN GIOCATORE

Nel vostro turno, effettuate i 2 passi seguenti in questo ordine esatto:

- 1 Muovete la vostra pedina su un Luogo diverso sulla Mappa (oppure decidete di rimanere nello stesso Luogo).
- 2 Effettuate qualsiasi azione disponibile a vostra scelta nel Luogo della vostra pedina.

MUOVERSI SU UN LUOGO DIVERSO

Potete muovervi di 1 casella gratuitamente. Potete muovervi di un qualsiasi numero di caselle aggiuntive, ma dovete pagare 1 dei vostri segnalini **Cibo** per ogni casella aggiuntiva in cui vi muovete. Gli eventuali segnalini **Cibo** spesi da un giocatore tornano nella riserva. Non dovete per forza muovervi; nel vostro turno potete rimanere nello stesso Luogo.



ESEMPIO: IL GIOCATORE ROSSO SI TROVA SUL LUOGO 5; PUÒ, AD ESEMPIO:

- ◆ MUOVERSI DI 1 CASELLA SUL LUOGO 2 GRATUITAMENTE, OPPURE
- ◆ PAGARE 1 **Cibo** PER MUOVERSI DI 2 CASELLE SUL LUOGO 9, OPPURE
- ◆ PAGARE 2 **Cibo** PER MUOVERSI DI 3 CASELLE SUL LUOGO 13, OPPURE
- ◆ NON MUOVERSI E RIMANERE NEL LUOGO 5.

NOTA: INSERITE SOLO IL NUMERO DEL LUOGO IN CUI SI TROVA ATTUALMENTE LA VOSTRA PEDINA (NON IL NUMERO DEI LUOGHI CHE POTRESTE AVER ATTRAVERSATO PER ARRIVARE LÌ).

Dopo esservi mossi (o se avete deciso di non muovervi in questo turno), inserite nell'applicazione il numero del Luogo in cui si trova attualmente la vostra pedina (utilizzando il tastierino numerico mostrato sullo schermo).

EFFETTUARE AZIONI


Dopo aver inserito nell'applicazione il numero del vostro Luogo, appariranno sullo schermo la descrizione del Luogo e le azioni disponibili.



- 1 Numero del Luogo
- 2 Azioni disponibili
- 3 Tasto **SALVA**
- 4 Nome del giocatore attivo e la sua pedina
- 5 Tasto **MENU**
- 6 Round in corso (mattina, mezzogiorno o pomeriggio)
- 7 Giorno attuale
- 8 Tasto **FINE DEL TURNO**

AZIONE: UTILIZZARE UN OGGETTO

L'azione base per eccellenza, disponibile in ogni Luogo a eccezione dell'Accampamento Principale nel Luogo 1.

Se nell'applicazione scegliete l'opzione  **UTILIZZATE UN OGGETTO**:

- ◆ L'applicazione vi indica di scansionare una carta Oggetto; quindi scegliete una delle carte Oggetto **CHE AVETE ATTUALMENTE IN MANO** per scansionare il suo codice QR.

Dopo aver scansionato un Oggetto:

- ◆ L'applicazione descrive gli effetti che derivano dall'utilizzare l'Oggetto scelto nel Luogo attuale.
- ◆ L'effetto di un Oggetto dipende dal contesto (ad esempio, si può facilmente indovinare l'effetto generato dall'utilizzo di un'ascia in una foresta).

NOTA: ALCUNI LUOGHI HANNO A DISPOSIZIONE PIÙ OPZIONI DI AZIONE. IN QUESTI CASI, POTETE SCEGLIERE DI EFFETTUARNE UNA, ALCUNE, TUTTE O NESSUNA, E IN QUALSIASI ORDINE.



QUANDO SCANSIONATE, ASSICURATEVI CHE IL CODICE QR SIA POSIZIONATO ALL'INTERNO DEL QUADRATO INDICATO E TENETE FERMO IL DISPOSITIVO. LA FOTOCAMERA DEVE ESSERE IN GRADO DI METTERLO A FUOCO, QUINDI NON AVVICINATEVI TROPPO. SE LA FOTOCAMERA NON RIESCE COMUNQUE A METTERLO A FUOCO, PROVATE A PASSARE LA VOSTRA MANO DAVANTI ALL'OBIETTIVO PER RIPRISTINARE LA MESSA A FUOCO. POI INQUADRATE E PREMETE SULLO SCHERMO PER SCANSIONARE IL CODICE QR.

NOTA: IN ALCUNI RARI CASI, LA SCANSIONE POTREBBE NON FUNZIONARE A CAUSA DI ALCUNI FATTORI:

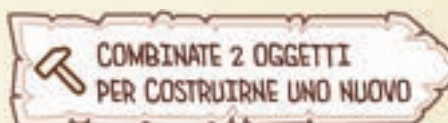
- ◆ LUMINOSITÀ DELLA STANZA (CERCATE DI EVITARE OMBRE SCURE)
- ◆ CARTE POSTE ALL'INTERNO DI BUSTINE PROTETTIVE (LE BUSTINE POSSONO GENERARE RIFLESSI E BAGLIORI)
- ◆ FOTOCAMERA DEL TELEFONO (POLVERE SULLA LENTE DELLA FOTOCAMERA, ECC.)

ACCAMPAMENTO PRINCIPALE

L' **ACCAMPAMENTO PRINCIPALE** (Luogo 1) è un Luogo speciale su cui è possibile effettuare solo due azioni rappresentate dalle icone mostrate sia sulla Mappa sia nell'applicazione.



CHIEDETE UN INDIZIO
RIGUARDO UNA MISSIONE



COMBINATE 2 OGGETTI
PER COSTRUIRNE UNO NUOVO

Mentre vi trovate sul Luogo 1, potete chiedere al professore un indizio riguardo a una Missione scansionando il codice QR stampato su una carta Missione. All'inizio riceverete un indizio generico, ma la prossima volta che un qualsiasi giocatore sceglierà questa azione, il professore offrirà istruzioni più dettagliate. Completare le Missioni farà aumentare il vostro punteggio finale, ma ricevere indizi lo farà abbassare.

Scansionate 2 delle vostre carte Oggetto (una dopo l'altra) per cercare di costruire un nuovo Oggetto.

NOTA: SONO NECESSARIE SOLO 2 CARTE OGGETTO (ANCHE SE NELLA VITA REALE SAREBBERO NECESSARI PIÙ OGGETTI). SE CERCATE DI COMBINARE 2 OGGETTI E NON ACCADE NULLA, IN QUESTO TURNO NON POTETE PROVARE A COSTRUIRE DI NUOVO (CONSERVATE COMUNQUE I 2 OGGETTI, ANCHE SE IL TENTATIVO È FALLITO, NON VERRANNO DISTRUTTI).

SCAMBIARE OGGETTI E CIBO

Potete scambiare con **A) ALTRI GIOCATORI** e/o con **B) L'ACCAMPAMENTO PRINCIPALE**.



Scambiare con l'**ACCAMPAMENTO PRINCIPALE** o con gli **ALTRI GIOCATORI** è un'**AZIONE GRATUITA**; lo scambio viene effettuato in aggiunta a qualsiasi altra azione compiuta durante il vostro turno. Nel vostro turno potete effettuare uno scambio in qualsiasi momento (prima e dopo esservi mossi, prima e dopo aver effettuato azioni nel Luogo). Potete effettuare uno scambio un qualsiasi numero di volte con un qualsiasi numero di giocatori e/o con l'Accampamento Principale quando possibile, come segue:

A Effettuare uno scambio con gli **ALTRI GIOCATORI**:

- ◆ Dovete trovarvi nello **STESSO LUOGO** dell'altro giocatore;
- ◆ **PRENDERE DA** e/o **DARE AL** giocatore un qualsiasi numero e combinazione di carte Oggetto e/o segnalini Cibo, se l'altro giocatore è d'accordo.

B Effettuare uno scambio con l'**ACCAMPAMENTO PRINCIPALE**:

- ◆ Dovete trovarvi nel Luogo Accampamento Principale;
- ◆ **PRENDERE DA** e/o **LASCIARE** nell'Accampamento Principale un qualsiasi numero e combinazione di carte Oggetto e/o segnalini Cibo.

QUANDO LASCIATE SEGNALINI CIBO E/O CARTE OGGETTO, METTETELI ACCANTO ALLE ICONE CIBO  E OGGETTO  APPROPRIATE STAMPATE SULLA PLANCIA ACCAMPAMENTO.




NOTA: NON POTETE SCAMBIARE SE STATE SOLO ATTRAVERSANDO IL LUOGO DEL GIOCATORE O L'ACCAMPAMENTO PRINCIPALE. POTETE SCAMBIARE SOLO NEL LUOGO IN CUI INIZIATE O TERMINATE IL VOSTRO MOVIMENTO.


FINE DEL TURNO

Il vostro turno termina quando decidete di concluderlo premendo il tasto **FINE DEL TURNO**. Potete terminare il turno in qualsiasi momento, solitamente dopo aver effettuato tutte le azioni disponibili. Dopodiché, il turno passa al giocatore successivo (l'applicazione ve lo ricorderà).

FINE DI UN GIORNO


Dopo 3 round (quindi dopo che ogni giocatore ha svolto 3 turni), il Giorno si conclude; tutte le pedine giocatore vengono automaticamente trasferite in un Campeggio * gratuitamente (ovvero, non occorre spendere nessun segnalino Cibo per farlo, non importa quanto il Campeggio sia lontano dalla pedina).

CAMPEGGI

All'inizio della partita è disponibile 1 solo Campeggio * (nell'Accampamento Principale sul Luogo 1). Successivamente, scoprirete nuovi Campeggi e l'applicazione vi spiegherà come funzionano.




SCOPRIRE NUOVE SPECIE

Ogni volta che trovate una nuova Specie  sconosciuta di una pianta o di un animale, l'applicazione vi indicherà di darle un nome scientifico, che poi scriverete sul Catalogo Natura Selvaggia. Potete anche scrivere il Luogo in cui l'avete trovata, così come altre informazioni utili riguardo ai suoi tratti caratteristici e agli usi possibili. Se volete giocare di nuovo la partita in futuro, potete scrivere con una matita in modo da poter poi cancellare. In alternativa, potete scaricare e stampare un'altra copia del Catalogo Natura Selvaggia (vedere **GIOCARE DI NUOVO LA PARTITA** a pagina 15).

Più Specie scoprirete, più alto sarà il vostro punteggio finale!

TROVARE MONETE

Su Toriki ci sono Monete  nascoste in diversi punti. Siete curiosi di sapere perché ci sono delle Monete su un'isola apparentemente disabitata?


Continuate a giocare per scoprirlo!

È possibile trovare le Monete utilizzando degli Oggetti specifici in Luoghi particolari. Dopodiché l'applicazione vi chiederà di collocare un segnalino Moneta sul luogo corrispondente della plancia Monete. L'illustrazione sulla plancia Monete serve a fornirvi un aiuto sui Luoghi in cui trovare le Monete.



L'oro non ha alcun utilizzo su Toriki, ma varrà una fortuna una volta che tornerete alla civiltà; trovare Monete aumenterà il vostro punteggio finale!





TRAGUARDI

I Traguardi  sono obiettivi aggiuntivi che potete completare mentre giocate. A differenza del completamento delle Missioni, i Traguardi sbloccati non vi fanno progredire nella partita, né influenzano il vostro punteggio finale. Rappresentano, invece, degli incentivi per svolgere imprese aggiuntive oltre a quelle necessarie per lasciare l'isola. I Traguardi vengono tracciati collettivamente per l'intero gruppo, non per i singoli giocatori.





Per aprire la schermata dei Traguardi, premete il tasto **MENU**  e poi selezionate il tasto **TRAGUARDI** . Qui potrete visualizzare un elenco scorrevole di Traguardi. Ogni Traguardo ha un nome, condizioni di realizzazione e una barra che mostra il progresso dei giocatori verso il suo completamento. Una volta soddisfatte le condizioni di realizzazione, l'applicazione vi informerà che avete sbloccato un Traguardo.

TRACCIATO COMPONENTI


L'applicazione tiene traccia costantemente di quali componenti possiedono i giocatori (come gruppo), a eccezione dei segnalini Cibo. Se sospettate di aver preso erroneamente una carta o un qualsiasi altro componente oppure di non averne preso uno quando avreste dovuto, potete sempre premere il tasto **MENU**  e poi selezionare **TRACCIATO COMPONENTI**  per visualizzare la lista completa dei componenti che dovrebbero essere in vostro possesso (sempre come gruppo).



STORIA

Premendo il tasto **MENU**  e poi il tasto **STORIA**  potete vedere la vostra cronologia di gioco. Tutti i testi mostrati finora sono conservati qui e potete riguardarli, se sospettate di aver perso o dimenticato qualcosa.

SALVARE LA PARTITA TRA UNA SESSIONE E L'ALTRA

L'intera partita solitamente ha una durata di 6-8 ore, ma potete suddividerla in diverse sessioni di gioco separate. È consigliabile terminare una sessione di gioco **ALLA FINE DI UN GIORNO DEL GIOCO** (quindi al termine del pomeriggio), ma potete salvare la partita in qualsiasi momento in cui il tasto **SALVA**  sarà visibile sullo schermo. Premendolo, l'applicazione vi chiederà di inserire il numero del Luogo attuale di ogni giocatore. Nel caso in cui la vostra sessione dovesse terminare inaspettatamente (ad esempio, la batteria del vostro dispositivo si esaurisce), l'applicazione salverà automaticamente i progressi della partita, ma in questo caso non salverà i numeri del Luogo attuale dei giocatori.

Dopodiché, ogni giocatore dovrebbe mettere la propria pedina (inclusa la pedina Bufalo, se la possiede), le proprie carte Oggetto e i propri segnalini Cibo in una bustina. Mettete in un sacchetto "riserva comune" il resto degli elementi rivelati finora: carte Missione assegnate, segnalini speciali e segnalini Moneta ottenuti, oltre a tutte le carte Oggetto e i segnalini Cibo provenienti dall'Accampamento Principale.

RIPRENDERE UNA PARTITA SALVATA

Fate partire l'applicazione e premete il tasto **RIPRENDI L'ULTIMA PARTITA** nel menu principale. Date a ogni giocatore il contenuto della sua bustina e mettete tutti gli elementi del sacchetto "riserva comune" al loro posto. L'applicazione vi ricorderà dove mettere le pedine dei giocatori e tutti i segnalini speciali che sono in gioco.

PROFILI GIOCATORE

Premendo il tasto **PROFILI** nel menu principale, aprirete il menu profili. Qui potete creare diversi profili giocatore, ad esempio, se volete giocare partite separate con gruppi diversi. Potete anche **FARE IL BACKUP** dei vostri profili in un unico file. Questo file può essere utilizzato per **RIPRISTINARE** i profili sullo stesso dispositivo oppure su uno diverso, e proseguire con lo svolgimento del gioco.



FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La partita termina una volta che lasciate l'isola. Poi, l'applicazione giudicherà la vostra prestazione su una scala da 1 a 10 stelle. Potete aumentare il vostro punteggio:

- ◆ Completando Missioni,
- ◆ Trovando Monete,
- ◆ Scoprendo nuove Specie.




Chiedere indizi al professore, invece, abbassa il vostro punteggio.

Il numero di Giorni che spendete su Toriki non influenza il vostro punteggio, quindi prendetevi tutto il tempo che vi serve: esplorate l'isola e divertitevi!

GIOCARE DI NUOVO LA PARTITA

Una volta che avete terminato la partita, se desiderate rivivere ancora l'avventura, è possibile giocarla di nuovo, magari cercando di fare alcune cose in modo diverso oppure completando i Traguardi che non avete completato durante la vostra prima partita.

Per giocare di nuovo la partita, effettuate le azioni seguenti:

- ◆ Rimettete tutte le carte nei loro rispettivi mazzi (tenendole ordinate per numero renderete lo svolgimento del gioco più fluido).
- ◆ Rimettete tutti i segnalini speciali nei loro rispettivi slot sul tabellone Segnalini (assicuratevi che i numeri sul retro di ogni segnalino corrispondano ai numeri stampati sul tabellone).
- ◆ Mettete i moduli Mappa ,  e  nelle loro rispettive buste.
- ◆ Ripiegate il Diario.
- ◆ Scaricate il Catalogo Natura Selvaggia in formato PDF da [HTTPS://WWW.ASMODEE.IT/PRODUCT/TORIKI/](https://www.asmodee.it/product/toriki/) e stampatelo, oppure cancellate le scritte a matita dal vostro Catalogo Natura Selvaggia originale.
- ◆ Fate partire l'applicazione e premete il tasto **NUOVA PARTITA**.

LE PROSSIME 4 PAGINE CONTENGONO REGOLE CHE VENGONO RIVELATE SUCCESSIVAMENTE NEL CORSO DELLA PARTITA. NON LEGGETELE FINO A QUANDO L'APPLICAZIONE NON VI INDICA DI FARLO!

APPENDICE: REGOLE AGGIUNTIVE RIVELATE SUCCESSIVAMENTE NEL CORSO DELLA PARTITA

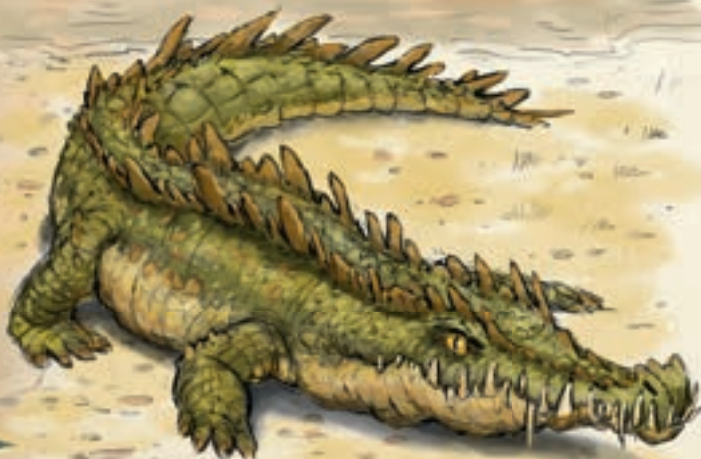
NON LEGGETE QUESTA APPENDICE FINO A QUANDO L'APPLICAZIONE NON VI INDICA DI FARLO, E ANCHE IN QUEL CASO LEGGETE SOLAMENTE LA PARTE SPECIFICA INDICATA DALL'APPLICAZIONE!



LA ZATTERA

(LEGGETE QUESTA PARTE SOLO DOPO AVER COSTRUITO LA ZATTERA!)

La Zattera vi permette di viaggiare attraverso i Luoghi mare sul modulo Mappa 2. Questi sono gli unici Luoghi su cui può essere collocato il segnalino Zattera, e utilizzare la Zattera è l'unico modo per visitarli.



SALIRE E SCENDERE DALLA ZATTERA

Le azioni di salire e scendere dalla Zattera contano ognuna come muoversi di una singola casella.


PER SALIRE: Muovete la vostra pedina da un Luogo costa (Luoghi 1, 2, 4 e 5) a un segnalino Zattera che si trova su un Luogo mare **VICINO** (adiacente).

IMPORTANTE: ALTRI GIOCATORI PRESENTI NELLO STESSO LUOGO **POSSONO** SALIRE O SCENDERE DALLA ZATTERA INSIEME AL GIOCATORE ATTIVO, **DURANTE IL TURNO DEL GIOCATORE ATTIVO**, SENZA SPENDERE ALCUN SEGNALINO CIBO AGGIUNTIVO.

NOTA: LA ZATTERA PUÒ CONTENERE CONTEMPORANEAMENTE UN QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI.

PER SCENDERE: Muovete la vostra pedina dalla Zattera a un Luogo costa **VICINO** (adiacente).

MOVIMENTO SULLA ZATTERA

Nel vostro turno, se vi trovate sulla Zattera (a prescindere dal fatto che vi siano altri giocatori sulla Zattera con voi), potete muovere il segnalino Zattera **ATTRAVERSO I LUOGHI MARE** nello stesso modo in cui muovereste la vostra pedina sulla terra (ovvero, muoversi di 1 casella è gratuito e ogni casella aggiuntiva costa 1 segnalino ).

- Il segnalino Zattera si muove con tutte le pedine presenti su di esso, quindi si muovono anche gli altri giocatori sulla Zattera, anche se non è il loro turno.
- È possibile per un giocatore viaggiare sia via terra sia via mare nello stesso turno (vedere l'esempio).





I DELFINI

**(LEGGETE QUESTA PARTE
SOLO DOPO CHE IL
SEGNALINO DELFINI È
STATO RIVELATO!)**

Finché i Delfini spingono la Zattera, potete raggiungere un qualsiasi Luogo mare in 1 movimento, senza spendere alcun segnalino 🐬.

**NON LEGGETE
QUESTA APPENDICE
FINO A QUANDO
L'APPLICAZIONE
NON VI INDICA DI
FARLO, E ANCHE IN
QUEL CASO LEGGETE
SOLAMENTE LA PARTE
SPECIFICA INDICATA
DALL'APPLICAZIONE!**




ESEMPIO: IL GIOCATORE ROSSO SI MUOVE GRATUITAMENTE DAL LUOGO 9 AL LUOGO 4 E POI SPENDE 1 SEGNALINO  PER SALIRE SULLA ZATTERA NEL LUOGO 16. IL GIOCATORE GIALLO, CHE SI TROVA SUL LUOGO 4, SCEGLIE DI SALIRE SULLA ZATTERA GRATUITAMENTE DURANTE IL TURNO DEL GIOCATORE ROSSO. INFINE, IL GIOCATORE ROSSO SPENDE 1 SEGNALINO  IN PIÙ PER MUOVERE LA ZATTERA, CON ENTRAMBE LE PEDINE, SUL LUOGO 20. TUTTO QUESTO AVVIENE IN UN SINGOLO TURNO DEL GIOCATORE ROSSO.

NON LEGGETE QUESTA APPENDICE FINO A QUANDO L'APPLICAZIONE NON VI INDICA DI FARLO, E ANCHE IN QUEL CASO LEGGETE SOLAMENTE LA PARTE SPECIFICA INDICATA DALL'APPLICAZIONE!

TESTO DECIFRATO DAL CATALOGO NATURA SELVAGGIA


(Questa parte è un promemoria del testo che l'applicazione vi mostra dopo che il professore ha recuperato i suoi





occhiali ed è finalmente in grado di decifrare il testo sulle Specie  **14**, presente sul Catalogo Natura Selvaggia.)

*"SCAVATE UNA BUCA E COPRITELA PER COSTRUIRE UNA TRAPPOLA. UNA VOLTA CATTURATA LA BESTIA, DATELE DA MANGIARE PER ADDOMESTICARLA.
UN OTTIMO ANIMALE DA CAVALCARE."*

CAMPEGGI ALTERNATIVI

(LEGGETE QUESTA PARTE SOLO DOPO AVER SCOPERTO UN CAMPEGGIO ALTERNATIVO!)


Il Luogo che avete trasformato in un Campeggio alternativo ora è coperto da un segnalino speciale con l'icona Campeggio . Da questo momento in poi, alla fine di un Giorno, ogni giocatore può **SCEGLIERE** in quale Campeggio trascorrere la notte, dopodiché ogni pedina giocatore viene spostata immediatamente sul Campeggio scelto. I giocatori possono andare in Campeggi diversi.

NOTA: L'ACCAMPAMENTO PRINCIPALE NEL LUOGO 1 RIMANE COMUNQUE L'UNICO LUOGO DOVE POTETE COSTRUIRE NUOVI OGGETTI O CHIEDERE UN INDIZIO, COME INDICATO DALLE ICONE  E  STAMPATE SUL LUOGO 1. È ANCHE L'UNICO LUOGO DOVE GLI OGGETTI E IL CIBO POSSONO ESSERE LASCIATI PER USI FUTURI, COME RICORDATO DALLE ICONE  E  SULLA PLANCIA ACCAMPAMENTO.

LA TENDA

(LEGGETE QUESTA PARTE SOLO DOPO AVER COSTRUITO LA TENDA!)



La Tenda vi permette di passare la notte al di fuori di un Campeggio .

Durante il Giorno, la Tenda viene trasportata da un giocatore. Può essere scambiata con un altro giocatore nello stesso Luogo e può essere lasciata o raccolta nell'Accampamento Principale (come per gli Oggetti).

UNA VOLTA TERMINATO IL GIORNO: Se un giocatore che trasporta la Tenda si trova su un **LUOGO TERRA**, **PUÒ** utilizzare la Tenda collocandola sul suo Luogo attuale. La Tenda non può essere utilizzata sulla Zattera. **TUTTI I GIOCATORI PRESENTI NEL LUOGO IN CUI SI TROVA LA TENDA** possono trascorrervi la notte (invece di muoversi su un Campeggio).



LA MATTINA SUCCESSIVA: I giocatori che hanno passato la notte nella Tenda iniziano il proprio turno nel Luogo in cui si trova la Tenda. Uno dei giocatori prende la Tenda con sé (e può utilizzarla di nuovo, oppure scambiarla).



IL BUFALO


**(LEGGETE QUESTA PARTE SOLO
DOPO AVER CATTURATO E
ADDOMESTICATO IL BUFALO!)**


Il Bufalo, rappresentato dalla pedina Bufalo, è un animale che è possibile cavalcare e che vi aiuta a viaggiare più velocemente sull'isola.

Collocate la pedina Bufalo sul Luogo 32, dove lo avete catturato e addomesticato. Ora un giocatore che condivide un Luogo con il Bufalo può cavalcarlo collocando la sua pedina giocatore sulla schiena della pedina Bufalo. Finché un giocatore sta cavalcando il Bufalo, può muoversi due volte più lontano per la stessa quantità di Cibo. Quindi può muoversi fino a 2 caselle (invece di 1 sola casella) gratuitamente, fino a 4 caselle (invece di 2) per 1 segnalino , fino a 6 caselle per 2 segnalini , e così via.


Il Bufalo non può salire sulla Zattera.

◆ Se vi trovate sul Bufalo, potete spostarvi sulla Zattera, ma dovete lasciare il Bufalo nel Luogo in cui eravate prima di salire sulla Zattera.

◆ In questo turno potete continuare a muovervi, ma inizierete a pagare il costo standard per qualsiasi movimento aggiuntivo che effettuerete da questo momento in poi, ovvero 1 segnalino  per ogni casella aggiuntiva.

Al calar della notte, il Bufalo viene immediatamente trasferito insieme al giocatore che lo cavalca su un Campeggio  scelto.

◆ Se il giocatore utilizza la Tenda, il Bufalo può rimanere in quel Luogo insieme al giocatore.

Un giocatore può scendere dal Bufalo in qualsiasi momento, anche durante il movimento, ma inizierà a pagare il costo standard di 1 segnalino  per ogni casella aggiuntiva su cui si muoverà in questo turno.

Se nessun giocatore sta cavalcando il Bufalo, esso rimane dov'è fino a quando un giocatore non lo cavalcherà e si muoverà.



**NON LEGGETE
QUESTA APPENDICE
FINO A QUANDO
L'APPLICAZIONE
NON VI INDICA DI
FARLO, E ANCHE IN
QUEL CASO LEGGETE
SOLAMENTE LA PARTE
SPECIFICA INDICATA
DALL'APPLICAZIONE!**

The background of the page is a vibrant, stylized illustration of a rocky landscape. A waterfall cascades down a series of grey, jagged rock formations. To the left of the waterfall, a large, intricate spider web is visible on a rock face. The rocks are interspersed with patches of bright green moss and small green plants. The overall style is reminiscent of a fantasy game environment.

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Wojciech Grajkowski

SCRITTURA: Wojciech Grajkowski

ILLUSTRAZIONI: Inês Toczyska, Kary Jane, Ania Przybytko, Tomek Larek, Paweł Marchwicki

DIREZIONE ARTISTICA: Urszula Markuszewska-Siwek

DIREZIONE DEL GIOCO: Wojciech Grajkowski

DIREZIONE DEL PROGETTO: Karolina Pietras, Dominika Kijuć

PRODUTTORE: Vincent Vergonjeanne

SVILUPPO: Grzegorz Szczepański

PROGETTO GRAFICO: Aga Jakimiec, Magdalena Płoszaj, Urszula Markuszewska-Siwek, Kasper Piórkowski

INTERFACCIA UTENTE DELL'APPLICAZIONE: Mateusz Komada, Klaudia Skrodzka

SUONI DELL'APPLICAZIONE: Barry Doublet e The Balance Of Power

ADATTAMENTO GRAFICO: Aga Jakimiec

DIREZIONE DELLA FABBRICAZIONE: Radosław Milewski

DIREZIONE DEL PLAYTESTING: Dominika Kijuć, Tomasz Napierała, Karolina Pietras

VALUTAZIONE DELLA QUALITÀ E RICERCA BUG: Łukasz Zep

CAPO PROGRAMMAZIONE: Marcin Musiał

PROGRAMMAZIONE: Paweł Bogusławski, Simon Fournier, Macéo Vivier

CORREZIONE BOZZE: Russ Williams

REVISIONE DELLE REGOLE: Jonathan Bobal, Grzegorz Szczepański, Tomasz Napierała

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE: Denise Venanzetti

REVISIONE: Sara Conato, Chiara Turchi

ADATTAMENTO GRAFICO: Deborah Dicuonzo

DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini