

# FIRST GIANTS

## ◆ REGOLAMENTO ◆



In **FIRST GIANTS**, vestirete i panni di paleontologi intenti a collezionare i fossili più belli da mettere in mostra nei vostri musei.

Scegliete quali esemplari studiare e utilizzate le loro abilità uniche prima di aggiungerli alla vostra collezione.

Inoltre, dovrete decidere attentamente quando esporre i vostri fossili, poiché una volta esposti non potrete più beneficiare dei loro effetti.

Se aspettate troppo a lungo, però, potreste perdere l'opportunità di ottenere punti!

# PREPARAZIONE

- Mescolate le carte e collocatele a faccia in su al centro del tavolo per creare il mazzo (A).
- Collocate i 4 Siti di Scavo (B) al centro del tavolo. Pescate 8 carte dal mazzo e assegnate 2 carte a faccia in su a ogni Sito di Scavo in modo casuale.
- Collocate i segnalini Notizia (C), le ambre (D) e i punti (E) vicino ai Siti di Scavo per creare la riserva.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 4 pedine (F) di quel colore, 1 plancia Museo (G) e 2 ambre, collocando le pedine e le ambre sulle caselle dedicate della propria plancia Museo.
- In base al numero di giocatori, aggiungete alla riserva un determinato numero di segnalini Set (H) (con il lato verde a faccia in su).
  - 2 giocatori : 14 segnalini Set
  - 3 giocatori : 20 segnalini Set
  - 4 giocatori : 24 segnalini Set
  - 5 giocatori : 24 segnalini Set
- Il giocatore che ha incontrato un dinosauro più di recente prende il segnalino Primo Giocatore (I) e inizia la partita.

I segnalini Set rimanenti vengono rimessi nella scatola.

Ricordatevi di tenere l'appendice a portata di mano.

## ANATOMIA DI UNA CARTA



### LO STUDIO

Lo Studio è il luogo dove studiate i vostri fossili, preparandoli per la mostra.

### LA MOSTRA

La Mostra è l'esposizione del vostro museo, il luogo dove presentate al mondo la vostra collezione.

Esempio di preparazione per 3 giocatori

## TURNO DI GIOCO

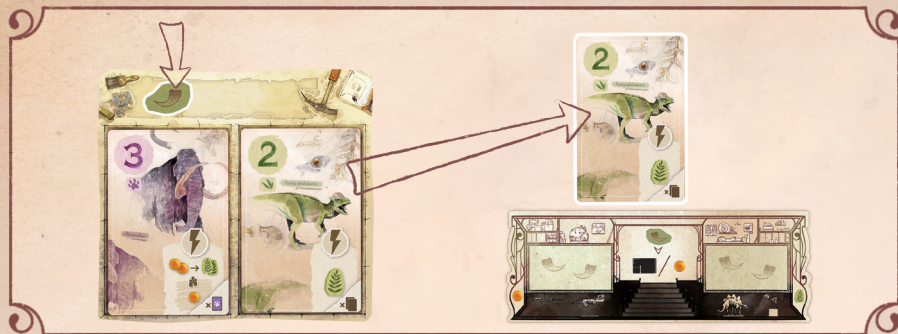
I turni si svolgono in senso orario, a partire dal primo giocatore.  
Nel vostro turno, dovete effettuare una di queste due azioni:

### GIOCARE 1 PEDINA

Per giocare 1 pedina, almeno 1 pedina deve trovarsi sulla vostra plancia.

*Se non avete nessuna pedina sulla vostra plancia, allora dovete effettuare l'azione "rivendicare le proprie pedine".*

- 1 Prendete 1 delle pedine dalla vostra plancia e collocatela in un Sito di Scavo **che non contenga già una delle vostre pedine.**
- 2 Prendete 1 delle 2 carte da quel Sito di Scavo e collocatela nel vostro Studio (ovvero al di sopra della vostra plancia).



- 3 Applicate l'effetto di quella carta e gli eventuali effetti ricorrenti interessati:



Alcune carte hanno degli effetti **ricorrenti**. Questi effetti vengono applicati ogni volta che viene soddisfatta quella condizione, incluso il momento in cui prendete la carta.



La maggior parte delle carte ha un effetto a **uso singolo**, che si applica solo una volta, nel turno in cui prendete la carta.

*Se più effetti delle carte nel vostro Studio si innescano nello stesso momento, applicateli nell'ordine che preferite.*

*Se gli effetti delle carte di più giocatori si innescano nello stesso momento, applicateli in ordine di turno partendo dagli effetti del giocatore attivo e procedendo in senso orario.*

- 4 Infine, rifornite lo slot libero del Sito di Scavo con 1 carta dalla cima del mazzo.

*(Vedere pagina 8 per una lista degli effetti e l'appendice per i dettagli sulle carte.)*

### RIVENDICARE LE PROPRIE PEDINE

Per rivendicare le proprie pedine, almeno 1 delle vostre pedine deve trovarsi su un Sito di Scavo.

*Se non avete nessuna pedina in nessun Sito di Scavo, allora dovete effettuare l'azione "giocare 1 pedina".*

- 1 Prendete **tutte** le vostre pedine dai Siti di Scavo e rimettetetele sulla vostra plancia.
- 2 Per ogni pedina rivendicata, scegliete 1 degli effetti seguenti:  
**Ottenere 1 ambra** OPPURE **Esporre 1 fossile** (vedere a pagina 6).

Potete scegliere un effetto diverso per ogni pedina rivendicata, applicandoli nell'ordine che preferite.

OPPURE

*Silvia rivendica le sue tre pedine.*



*Sceglie di ottenere 2 ambre e di esporre 1 fossile.*



**Una volta che l'azione è stata risolta nella sua interezza, è il turno del giocatore successivo.**

## ESPORRE 1 FOSSILE

Per esporre un fossile, spendete un numero di ambre pari alla dimensione del fossile (1, 2 oppure 3). Dopo aver speso le ambre, prendete la carta dal vostro Studio e collocatela a faccia in giù al di sotto della vostra plancia. Esporre fossili è il modo migliore per ottenere punti.

*Se non potete pagare il costo di un fossile, non potete esporlo.*

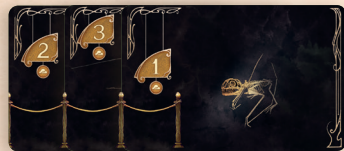
Un fossile esposto perde tutti i suoi effetti.

Quando esponete un fossile, potete iniziare un nuovo set oppure espandere un set già esistente:

Per iniziare un nuovo set, collocate la carta in una nuova fila al di sotto della vostra plancia. Iniziare un nuovo set non vi fa ottenere nessun punto; per ottenere punti, **doevete espandere il vostro set**. Una volta che un fossile è stato assegnato a un set, deve rimanere lì. Non può essere riassegnato a un altro set in un secondo momento.

Per espandere un set già esistente, aggiungete la carta a quel set. Ci sono due tipi di set principali:

**SET FAMIGLIA Completo**  
stessa Famiglia + Dimensioni diverse



**SET DIMENSIONE Completo**  
stessa Dimensione + Famiglie diverse



Tenete presente che la seconda carta aggiunta a un set ne determina il tipo e una volta che il tipo di set è stato definito, non può più essere cambiato.

*Non potete aggiungere carte di una **Famiglia diversa** a un set Famiglia né aggiungere una carta a un set Famiglia se il set contiene già la Dimensione di quella carta.*

*Non potete aggiungere carte di una **Dimensione diversa** a un set Dimensione né aggiungere una carta a un set Dimensione se il set contiene già la Famiglia di quella carta.*

Silvia ha **aggiunto** un erbivoro piccolo al **carnivoro** piccolo che aveva già esposto. Dato che le due carte hanno la stessa Dimensione (e Famiglie diverse), il set diventa un set Dimensione.



## OTTENERE PUNTI

**Ogni volta che espandete un set**, prendete 1 segnalino Set dalla riserva e collocatelo con il lato a faccia in su, in modo che sia sovrapposto alla carta precedente e alla nuova carta (come mostrato nell'immagine).



In aggiunta, se siete il primo giocatore a espandere un set di un tipo particolare, prendete immediatamente dalla riserva il segnalino Notizia che corrisponde a quel set.

Se un altro giocatore ottiene lo stesso tipo di set, ma con **più carte**, ruba il segnalino Notizia corrispondente!

*Un set Famiglia completo non può superare le 3 carte e un set Dimensione completo non può superare le 5 carte. Se siete il primo giocatore a completare un tipo di set, il segnalino Notizia corrispondente non può più esservi rubato.*



**Quando avete completato un set**, girate sul lato a faccia in su ogni segnalino Set presente su quel set.



## FINE DELLA PARTITA

La fine della partita si innesca quando un giocatore prende **l'ultimo segnalino Set dalla riserva** oppure quando il **mazzo si esaurisce** dopo aver rifornito un Sito di Scavo. Prendete dalla scatola tutti i segnalini Set rimanenti e aggiungeteli alla riserva. La partita continua finché tutti i giocatori non hanno svolto lo stesso numero di turni; a quel punto la partita termina e potete calcolare il vostro punteggio.



I segnalini Notizia valgono 3 o 5 punti (come indicato sul segnalino stesso).



Ogni segnalino Set vale 2 punti se il set è incompleto oppure 3 punti se il set è completo.



Infine, sommate tutti i punti che avete ottenuto durante la partita.

**Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita!**  
In caso di parità, la vittoria è condivisa.

# SIMBOLI ED EFFETTI DELLE CARTE

Le ambre e i punti ottenuti vengono sempre presi dalla riserva. Le ambre spese vengono rimesse nella riserva.



Ogni volta che un **qualsiasi** giocatore prende una carta ...



Una volta durante questo turno...



Ogni volta che **tu** prendi una carta **carnivoro**...



... per ogni carta **carnivoro** che si trova nel tuo Studio.



Ogni volta che **tu** prendi una carta di una Famiglia che non si trova nel tuo Studio...



... per ogni Famiglia diversa che si trova nel tuo Studio.



Ogni **avversario** applica questo effetto...



... per ogni coppia di carte che si trova nel tuo Studio (a prescindere da Famiglia e Dimensione).



Ottieni 1 punto.



Ottieni 1 ambra.



Puoi esporre 1 fossile.



Puoi esporre 1 fossile senza alcun costo.



Puoi esporre un massimo di 2 fossili di Famiglie diverse.



Puoi esporre un massimo di 2 fossili della stessa Famiglia.



Puoi spendere 3 ambre per ottenere 2 punti.



Puoi esporre 1 fossile OPPURE ottenere 1 punto.



Un uovo è una carta jolly: ha una Famiglia, ma in un set può agire come una carta di qualsiasi Dimensione.

Per esporre un uovo, spendi 2 ambre.

Per ulteriori dettagli riguardo all'effetto di una carta, fare riferimento all'appendice.