

DODOS RIDING DINOS



1-6



14+



20'





L'isola di Dodino ha bisogno di un nuovo sovrano!

L'antico rituale di successione è iniziato! I dinosauri migliori dovranno acchiappare un Dodo e iniziare una corsa frenetica per arrivare per primi al Tronovo del Dodosauro!

Scegli la tua miniatura preferita. Avanza con carte Movimento blu o rosse e risolvi i loro stravaganti effetti. Ma attento! Alcuni lanceranno uova o banane, altri faranno cadere meteoriti sulla tua testa!

Le carte rosse sono molto potenti, ma se troppi giocatori le scelgono durante lo

stesso round, i loro effetti vanno ignorati. Le carte verdi consentono al corridore di reagire in qualsiasi momento alle avversità.

Danneggia i tuoi rivali in modo da fargli scartare carte: senza carte in mano i loro corridori torneranno indietro come penalità e pescheranno una nuova mano. Alla fine di ogni round, il leader della corsa avanza di un esagono extra mentre gli altri pescano una carta.

Il Dodo e il Dinosaurio più veloci reclameranno il Tronovo del Dodosauro!

COMPONENTI



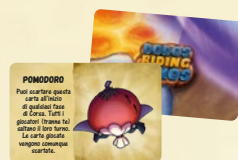
2 tabelloni a doppia faccia



64 carte Movimento



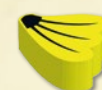
2 Dadi



16 carte Potenziamento



12 carte Corridore



1 segnalino proiettile Banana



1 segnalino Uovo



1 segnalino proiettile Meteorite



1 segnalino proiettile Piuma



1 segnalino proiettile Tronco



1 segnalino Primo giocatore



12 miniature & 12 dinomeeples

CARTE MOVIMENTO

I giocatori usano queste carte per muoversi sulla pista e svolgere effetti nel gioco. Ne esistono tre tipi:

Le carte **Normale** e **Aggressiva** possono essere giocate solo durante la fase di Pianificazione. Le carte di **Reazione** possono essere giocate solo durante la fase Corsa, ma anche se non è il tuo turno.



Normale



Aggressiva



Reazione

Nome

MATTINIERO



Valore di Velocità:
Il numero di esagoni che avanza il corridore

Effetto

Modalità 1:
modificatori di Velocità Sfidanti

CARTE CORRIDORE

Queste carte identificano il tuo corridore: Mostrano un'abilità unica (per il gioco avanzato) e i modificatori del valore di velocità per l'I.A. nelle partite in solitario e a 2 giocatori. I nomi dei Dodo sono indicati per primi e onorano i paleontologi della vita reale che hanno scoperto il fossile o fatto studi relativi a quella specie.



Nome

Abilità del corridore

Difficoltà

PREPARAZIONE

1 Posiziona il tabellone al centro dell'area di gioco.

2 Ogni giocatore sceglie una miniatura (o meeple) e prende la carta Corridore corrispondente. Le miniature e le carte rimanenti ritornano nella scatola.

3 Il giocatore che corre più veloce diventa il primo giocatore e prende il segnalino corrispondente.

4 Si sceglie il percorso interno o esterno. Partendo dall'ultimo giocatore e seguendo in senso antiorario, i giocatori posizionano le loro miniature negli esagoni prima della linea del traguardo come segue:

- Gli ultimi due giocatori piazzano i loro corridori sul primo esagono dietro la linea del traguardo.
- I due giocatori successivi piazzano i loro corridori nel secondo esagono.
- Gli altri giocatori piazzano i loro corridori nel terzo esagono.

5 Mescola le carte Movimento e distribuisce 6 carte a ogni giocatore. Metti le carte rimanenti sul tavolo a formare il mazzo Movimento.

6 Posiziona i dadi e i segnalini proiettile sul tavolo, in modo che siano facilmente accessibili a tutti i giocatori.



COME GIOCARE UNA CORSA SINGOLA

Competi per vincere la gara. Ogni round è diviso in due fasi, prima la fase di **Pianificazione** e poi la fase di **Corsa**

Nella fase di Pianificazione, i giocatori preparano segretamente la carta che giocheranno in quel round. Quindi, durante la fase Corsa, i giocatori, a turno, avanzano in base al valore di Velocità e svolgono l'effetto della carta giocata. La partita termina alla fine del round in cui almeno un corridore ha completato un giro e tagliato il traguardo; il pilota che si trova nell'esagono più lontano oltre il traguardo, vince!

Per provare l'esperienza completa di gioco, leggi le regole della modalità Trofeo a pagina 7.

FASE DI PIANIFICAZIONE

1 Tutti i giocatori scelgono una carta (Normale o Aggressiva) dalla loro mano e la giocano contemporaneamente a faccia in giù sul tavolo.

Le carte Reazione non possono essere giocate in questa fase.

2 Quando tutte le carte sono sul tavolo, vengono rivelate nello stesso momento.

3 Se ci sono due o più carte Aggressive, i loro proprietari sono considerati **furiosi** per il resto del round.

Gli effetti delle carte Aggressive giocate durante la Fase di Pianificazione da giocatori furiosi vanno annullati.

La furia in 6 giocatori - In 6 giocatori sono necessarie 3 o più carte Aggressive giocate insieme per considerare i loro proprietari come furiosi.

FASE DI CORSA

A partire dal Primo giocatore, i giocatori risolvono in senso orario le carte che hanno giocato. Al tuo turno, segui questi passaggi:

- 1** Fai avanzare il tuo corridore di un numero di esagoni pari al valore di **Velocità** della carta che hai giocato.
- 2** Qualsiasi giocatore può giocare carte **Reazione** in questo momento, se lo desidera.
- 3** Se il tuo effetto non è stato annullato, risolvilo.
- 4** Scarta la tua carta giocata mettendola nella pila degli **scarti**.
- 5** Hai finito il turno, tocca al giocatore alla tua sinistra. Se sei senza carte in mano, devi **recuperare**: torna indietro di 3 esagoni e pesca una nuova mano di 5 carte.

Quando tutti i giocatori hanno svolto il loro turno, procedi con la fine del round.

Esempio di turno di un giocatore:

- Spike gioca la carta Tuono.
- Per prima cosa, Spike avanza di 2 esagoni.
- Quindi Spike risolve l'effetto della carta e infligge 2 danni ai corridori davanti: ognuno sceglie e scarta 2 carte dalla propria mano.
- Spike scarta la carta Tuono e il turno finisce.

FINE DEL ROUND

- 1** Risolvi tutte le abilità e i poteri di "Fine round" a partire dal primo giocatore in senso orario.
- 2** Il leader della corsa avanza di 1 esagono.
- 3** Gli altri giocatori pescano 1 carta a partire dal primo giocatore (o dal secondo, se il primo giocatore è il leader della corsa).
- 4** I giocatori senza carte in mano tornano indietro di 3 esagoni e pescano 5 carte.
- 5** Passa il segnalino del primo giocatore a sinistra.

FINE DELLA CORSA

La gara termina se alla fine di un round almeno un corridore ha completato il percorso e superato il traguardo. Se due o più giocatori soddisfano questa condizione, vince il giocatore che è arrivato più lontano dopo il traguardo.

In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di carte in mano. Altrimenti, la vittoria è condivisa.



EFFETTI

Diverse carte hanno effetti che influenzano il corso del gioco.

DANNO

Quando subisci danni, devi scegliere e scartare delle carte dalla tua mano pari alla quantità di danni subiti. Vanno messe nella pila degli scarti.

Durante il gioco, le carte nella tua mano rappresentano l'energia del tuo corridore; se si esauriscono alla fine del turno, devi recuperare: torna indietro di 3 esagoni e pesca 5 carte.

Nel caso di carte che ti auto infliggono danno, annullane l'effetto se ti richiedono di subire più danni rispetto alla quantità di carte nella tua mano.

Se invece infliggi un danno a un altro corridore e questo ha meno carte in mano rispetto all'ammontare del danno, quel giocatore le scarta tutte e attende la fine del turno prima di riprendersi e ripescarle.

BLOCCO E MEGABLOCCO

Queste carte annullano l'effetto di qualsiasi carta Movimento, incluso un altro Blocco. Non ne annullano però il valore di velocità.

Non puoi annullare un Proiettile o dadi che sono già stati lanciati, o un effetto che richiede al suo proprietario di subire danni quando 1 o più carte vengono scartate.

PESCARRE CARTE

Alcuni effetti o abilità ti consentono di pescare carte. Non c'è limite alla quantità di carte della mano. Se non ci sono più carte nel mazzo Movimento, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. Altri effetti ti consentono di prendere le carte direttamente dalla mano degli altri giocatori. In questo caso, se non diversamente specificato, devi prendere una carta a caso.

METEORITE

Prendi il segnalino Meteorite nel tuo pugno, che deve essere a 30 cm di distanza dal tabellone. Quindi, apri il pugno per far cadere il Meteorite. Tutti i corridori toccati da esso sono considerati colpiti, anche quello del giocatore che lo ha lanciato.

UOVO

Metti da parte tutti i corridori che si trovano nel tuo esagono. Piazza lì il segnalino Uovo. Ora, con un dito ma senza la resistenza del pollice, colpisci l'uovo. Tutti i corridori toccati sono considerati colpiti!

BANANA

Prendi il segnalino Banana in mano, appoggia il gomito sul tavolo e tieni il braccio in posizione verticale. Quindi, lancialo! Tutti i corridori toccati sono considerati colpiti, anche il giocatore che lo ha lanciato.

PIUMA

Metti il segnalino Piuma sul palmo della tua mano, che deve essere a 30 cm di distanza dal tabellone. Lancialo facendo una curva verso il tabellone. Solo il primo corridore toccato è considerato colpito.

TRONCO

Prendi il segnalino Tronco nel tuo pugno, metti il pugno sopra al tuo corridore. Le tue dita devono toccare il tuo corridore. Quindi, apri il pugno lasciando che il Tronco rotoli sulla tua mano aperta e quindi sul tabellone. Tutti i corridori toccati dal tronco sono considerati colpiti.

Quando lanci un qualsiasi proiettile puoi riorganizzare i corridori all'interno del loro esagono senza farli uscire dal bordo.



IL MONDO DI DODINO

Benvenuto nel mondo di Dodino! Corri sui quattro circuiti e trova il tuo preferito: ognuno rappresenta una sfida unica. Ogni mappa ha un percorso interno consigliato per 5 o 6 giocatori e uno esterno per 4 o meno giocatori.

ISOLA DI DODINO

Il luogo in cui Dodo e Dinosauri vivono in pace ... o vivevano in pace? Il vecchio leader è stato schiacciato da un meteorite!

Ora dobbiamo gareggiare per reclamare il Tron-ovo! La nostra isola ha bisogno di un nuovo sovrano! Sembra che l'isola non abbia esagoni speciali ... Ma chissà, forse nasconde il più grande segreto del gioco?



Traguardo Esagono regolare



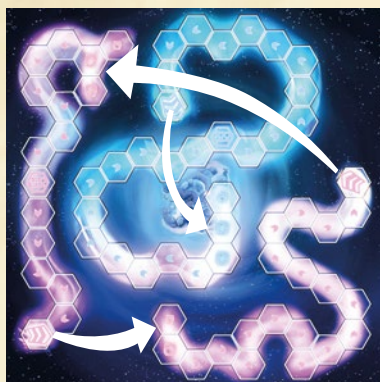
CIELO BOREALE

L'isola di Dodino ha curiosi effetti magnetici dovuti alla sua vicinanza con Polaria, che provocano grandi aurore boreali che quasi toccano il suolo. I dinosauri hanno scoperto di poter saltare e correre nel cielo notturno!



Salto Boreale.

Quando arrivi ad una rampa boreale devi provare a saltare dall'altra parte. Tira un segnalino Uovo (senza provocare danni o innescare abilità) dalla rampa boreale agli esagoni di atterraggio (quelli con una zampa). Ogni tentativo ha un costo di 1 movimento. Se l'uovo tocca un qualsiasi esagono di atterraggio, piazza il tuo corridore su quell'esagono per poi continuare ad avanzare.



Esagono di Atterraggio

Se finisci i tuoi tentativi di salto e non ci riesci, devi scegliere una delle seguenti opzioni:

1. Prendi 2 danni e continua nell'esagono di atterraggio con la zampa più piccola.
2. Termina il tuo turno sulla rampa boreale.

6

I corridori che tornano indietro non attivano il Salto Boreale.

VULCANO IGNIS

I tuoi Dodo sono caduti nel vulcano! Devi saltare nel cratere per salvarli! Continua a correre ed evita di bruciarti le gambe con l'infuocato terreno vulcanico!



Fiamme.

Puoi entrare in un esagono di fiamme solo terminando il tuo movimento su di esso. In alternativa, puoi scegliere di ignorare l'esagono di fiamme e seguire il percorso nell'esagono adiacente corrispondente. Non puoi entrare in esagoni di fiamme tornando indietro.

Quando finisci su un esagono di Fiamme, scegli uno dei seguenti effetti da risolvere:

- A) **Ceneri:** prendi una carta a tua scelta dalla pila degli scarti.
- B) **Palle di fuoco:** infliggi 1 danno a tutti i corridori che si trovano nei 2 esagoni più vicini (in qualsiasi direzione, indipendentemente dalla distanza).

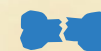


ICEBERG DI POLARIA

In inverno ci sono molti iceberg intorno all'isola di Dodino. I forti venti creano a volta dei ponti e i Dinosauri li usano per esplorare queste terre.

Scorciatoie pericolose. Ci sono esagoni con simboli scorciatoia. Quando vai sopra uno di essi devi tirare un dado (che non attiva abilità né fornisce movimento aggiuntivo):

- 4, 5 o 6 (operazione riuscita): continua ad avanzare attraverso la scorciatoia.
- 1, 2 o 3 (Fallimento): subisci 1 danno e continua ad avanzare lungo il percorso normale.



Simbolo Scorciatoia



Traguardo Esagono

I corridori che tornano indietro devono seguire il percorso regolare.



Neve alta (solo percorso interno): il valore di Velocità sulle carte Movimento è ridotto di 1. Questo influenza solo il valore della velocità, non il risultato di dadi, effetti, abilità o poteri.

GIOCO COMPLETO

MODALITÀ TROFEO

Corri con la forza del Dinosaurio e la saggezza del Dodo e completa i 4 percorsi! Ottieni il primo o il secondo posto in quante più gare possibili per acquisire più fan e diventare il vincitore del Trofeo Dodino.

PREPARAZIONE

- 1 Mescola le carte Potenziamento e posiziona il mazzo sul tavolo.
- 2 Posiziona i 12 Dinomeeple (o miniature) sul tavolo che non stai usando come corridori per formare la riserva dei Fan.
- 3 Completa le corse in questo ordine: Isola Dodino, Vulcano Ignis, Iceberg Polaria e Cielo Boreale. Consigliamo di usare le tracce interne. Tuttavia, se desideri un'esperienza di gioco prolungata, puoi scegliere anche le tracce esterne.

CARTE POTENZIAMENTO

Queste carte offrono vantaggi per compensare i giocatori che non hanno ricevuto Fan alla fine di una gara.

Ogni carta indica il momento in cui il suo potere può essere risolto. Alcune indicano se dopo l'uso vanno scartate.



COME SI GIOCA

Svolgi le 4 gare seguendo le stesse regole della modalità Gara singola. Alla fine di ogni gara, ogni giocatore guadagna Fan o una carta Potenziamento in base al risultato:

- 1° posto: prendi 2 Fan dalla riserva.
- 2° posto: prendi 1 Fan dalla riserva.
- 3°-6° posto: pesca 1 carta Potenziamento.

Spareggi: Se alla fine di una corsa c'è un pareggio tra 2 o più giocatori nello stesso esagono, vince chi ha più carte in mano. Se il pareggio persiste, i giocatori in parità devono tirare un dado, il maggior numero vince.

Ti consigliamo di giocare con le abilità uniche dei corridori.

Le carte Potenziamento vengono poste a faccia in su accanto alla carta Corridore. Non c'è limite alle carte Potenziamento che un giocatore può avere. Alla fine di ogni gara, si prepara la nuova con il percorso successivo; il vincitore della corsa precedente prende il segnalino Primo



* Gli effetti delle carte Aggressive giocate durante la fase di Corsa non vengono cancellati.

giocatore. I corridori Sfidanti (vedere pagina 8) avanzano di 3 esagoni all'inizio della gara per ogni carta potenziamento che hanno. Ignora i loro poteri in tutte le gare.

FINE DEL GIOCO

Alla fine della quarta gara, il giocatore con il maggior numero di Fan diventa il nuovo sovrano dell'isola di Dodino! In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di carte Potenziamento (non scartate). Se il pareggio persiste, vince il giocatore con il maggior numero di carte in mano. La vittoria è condivisa se il pareggio persiste ancora.

ABILITÀ DEI CORRIDORI

All'inizio del gioco, tutti i giocatori devono concordare se giocare con o senza le abilità dei corridori: gira le loro carte come di conseguenza.

Ogni abilità offre un vantaggio unico e indica quando va attivata; una volta attivata, il suo proprietario determina se l'abilità viene risolta prima, durante o dopo aver completato altri effetti/poteri della carta Movimento o della carta Potenziamento.

Le abilità attivate nello stesso momento vengono risolte in ordine, a partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario.



MODALITÀ 1 O 2 GIOCATORI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

🦷 SFIDANTI

Gareggia contro gli Sfidanti controllati dall'I.A. con difficoltà regolabile. Questa opzione è necessaria per le modalità giocatore singolo e 2 giocatori.

Indipendentemente dal numero di giocatori, puoi sempre scegliere di aggiungere un numero qualsiasi di corridori Sfidanti.

Passa da un livello di difficoltà all'altro indicato sulle carte degli Sfidanti per avere un'esperienza di gioco diversa.

🦷 PREPARAZIONE

- 1 Per un giocatore aggiungi 2 Sfidanti. Per 2 giocatori aggiungine 1.
- 2 Per ogni Sfidante contro cui gareggiare, seleziona una carta Corridore e posizionala sul tavolo.
- 3 Aggiungi le loro miniature al percorso.
- 4 Le carte "in mano" degli Sfidanti vanno messe coperte accanto alla loro carta Corridore.
- 5 Diventi il primo giocatore. Prendi il segnalino corrispondente.

🦷 COME SI GIOCA

Le regole rimangono le solite. Per determinare come si comportano gli Sfidanti segui queste regole:
Ogni round dopo aver rivelato la tua carta nella fase di Pianificazione, rivela la prima carta della mano di ogni Sfidante. Il tipo di carta Movimento rivelata determina di quanti esagoni avanza:

Carta normale:

Sposta lo Sfidante di tanti esagoni quanto è il valore di velocità della carta + il modificatore **blu** della carta corridore dello Sfidante.

Carta aggressiva:

Sposta lo Sfidante di tanti esagoni quanti il valore di velocità della carta moltiplicato per il modificatore **rosso** della carta corridore dello Sfidante.
Se lo Sfidante non è furioso, tutti gli altri corridori subiscono 2 danni.

Carta reazione:

Lancia la quantità di dadi indicata nel modificatore **verde** della carta corridore dello Sfidante: avanza una quantità di esagoni pari al risultato ottenuto.

🦷 CONSIDERAZIONI

Ignora tutti gli effetti delle carte, i poteri e le abilità degli Sfidanti.

- Gli sfidanti pescano carte o avanzano alla fine del round in base alla loro posizione, come al solito.
- Le carte aggressive rivelate dagli sfidanti vanno considerate per far infuriare i corridori dei giocatori.
- Quando uno Sfidante subisce danni, scarta le carte dalla sua mano fino a coprire il danno. Quando **gli Sfidanti esauriscono le carte**, alla fine del turno in corso per recuperare tornano indietro di 3 esagoni e pescano 6 carte.
- Gli sfidanti ignorano tutti gli esagoni speciali: sul Vulcano Ignis non entrano negli esagono Fiamme. Sull'Iceberg Polaria non attivano il tiro per le scorciatoie e non riducono il loro valore di velocità. Nel Cielo Boreale avanzano dalla rampa a quello di atterraggio con un singolo esagono di movimento.
- Se il modificatore del valore della velocità rossa risulta zero, lo sfidante non avanza in quel turno.

Esempio di turno di uno Sfidante.
Lo Sfidante Spike gioca una delle seguenti carte.



Difficoltà

Modificatori di velocità



Avanza di 3 spazi (valore di Velocità della carta) + 2 esagoni aggiuntivi per il modificatore blu dello Sfidante. Il totale è di 5 esagoni.



Moltiplica il valore di Velocità della carta (2) per il modificatore rosso dello Sfidante (x2): avanza per un totale di 4 esagoni.



Tira 1 dado (valore verde dello Sfidante), ottieni un 5 e quindi fai avanzare lo Sfidante di quella quantità di esagoni.



VARIANTE A 8 GIOCATORI

DERBY

(variante a 8 giocatori)

Ci sono molti Dinosauri in gara! Scegli il tuo partner e aggiudicatevi insieme il Trono di Dodino.

Le regole rimangono le solite tranne per le modifiche qui indicate.

PREPARAZIONE

1 Forma 4 squadre:

- Squadra 1: 1° e 5° giocatore.
- Squadra 2: 2° e 6° giocatore.
- Squadra 3: 3° e 7° giocatore.
- Squadra 4: 4° e 8° giocatore.

2 I giocatori dal primo al quarto sono posizionati nel percorso interno. Il resto dei giocatori correrà in quello esterno. Il quinto giocatore sarà il primo giocatore per quel percorso. Segui le normali regole di preparazione del gioco.

COME SI GIOCA

Corri due gare contemporaneamente. Aiuta il tuo partner e diventate la coppia vincitrice del Derby! Prendi in considerazione le seguenti nuove regole:

Fase di Pianificazione.

Dopo aver rivelato le carte, la squadra o le squadre che hanno giocato lo stesso tipo di carta avanzano di 1 esagono i propri corridori seguendo l'ordine di turno. Ovviamente non puoi parlare con il tuo partner per scegliere lo stesso tipo di carta.

Sono necessarie 5 o più carte aggressive per considerare infuriati i corridori che le hanno giocate.

Fase di Corsa.

I proiettili possono colpire tutti. L'unica eccezione è la piuma, che funziona solo sul percorso di chi l'ha lanciata. Il Blocco e il Megablocco possono essere utilizzati su qualsiasi percorso.

Fine del Round.

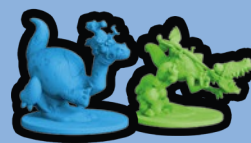
- Passa il segnalino del Primo giocatore al giocatore a sinistra.
- I Leader della corsa su ogni percorso avanzano di 2 esagoni.
- Il corridore al 2° posto su ogni percorso avanza di 1 esagono e pesca 1 carta.
- Tutti gli altri giocatori pescano 2 carte.

I giocatori che finiscono il percorso rimuovono i loro corridori. Quando il secondo giocatore di una squadra termina il proprio percorso, la sua squadra vince! Se terminano il percorso 2 o più giocatori, la squadra di quello arrivato più lontano dal traguardo vince.

Un corridore rimosso può continuare ad aiutare il proprio compagno di squadra: continua infatti a giocare le carte dalla sua mano fino a quando non ne ha più. L'effetto di quelle carte Movimento va ignorato, ma il valore di Velocità viene aggiunto al suo compagno di squadra.



Squadra 1:
1° e 5° giocatore.



Squadra 3:
3° e 7° giocatore.



Squadra 2:
2° e 6° giocatore.



Squadra 4:
4° e 8° giocatore.



LA VIA DI EL DODORADO

RISULTATI



L'isola di Dodino è un luogo dai molti segreti. Ci sono prove di un collegamento con la città sacra di El Dodorado.

Abbiamo trovato questa mappa e forse i Dodo hanno la risposta. Trova la loro posizione nell'isola e rivela il messaggio di Dodo. Forse la frase nascosta ti guiderà verso un tesoro.



Continua la tua avventura!

Hai bisogno di aiuto? Contattaci!

www.dracostudios.com
support@dracostudios.com

www.detestablegames.com
editorial@detestablegames.com

Tieni traccia delle tue grandi imprese!
 Prova a giocare con modalità diverse e a superare queste sfide:

Nome del giocatore

Uinci una gara su ogni percorso.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci una gara giocando solo carte normali.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci una gara senza lanciare proiettili.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci una gara senza tirare alcun dado.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci una gara rimanendo con più carte in mano di tutti gli altri.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci una gara superando il giocatore che ha tagliato per primo il traguardo.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci una gara al primo round.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci una gara singola contro cinque Sfidanti.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci una gara singola contro due Sfidanti in modalità difficile.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci una gara con ogni personaggio.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci in modalità Trofeo.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci tutte le gare in modalità Trofeo.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci una gara singola in modalità Derby.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Uinci in modalità Derby abbinando lo stesso tipo di carta con il tuo compagno di squadra durante tutti i round.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Decifra il messaggio della mappa di Dodorado.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Dodos Riding Dinos
è stato possibile grazie a:



Rubén Hernández
Autore - Detestable
Games.

Pepe Macba
Sviluppatore -
Detestable Games.

William Burgos
Project Manager & Direttore
- Draco Studios.

Alina Carrillo
Grafico Kickstarter -
Detestable Games.

Iuán Escalante
Illustratore -
Gnomosapiens.

Bernardo Álvarez
Alejandro Ortiz
Sergio Cruzado
Dimostratori.

Adrián Martínez
Logistica -
Detestable Games.

Heriberto Valle
Scultore 3D -
Märchen Atelier.

And 4227 amazing backers
dalla ROARMY! ROAAAR!!

Dodos Riding Dinos, War for Chicken Island e un terzo nuovo gioco fanno parte di un universo più grande! Miniature e tabelloni dei vari giochi si fonderanno in una grande esperienza di conquista e in un gioco di ruolo in arrivo!



FAQ

Cosa succede se il giocatore che ha tagliato il traguardo viene spostato indietro?

La gara non è ancora finita! Gioca un altro round finché un corridore non vince!.

Cosa succede se non ho carte da giocare per la fase di Pianificazione?

Pesca 5 carte e torna indietro di 3 esagoni.

La mia carta non ha un valore di movimento o è stato ridotto ad un valore negativo.

Questa carta non dà movimento, il suo utilizzo è solo per l'effetto che fornisce.

Come si muove Oberndorfer?

Il valore di Velocità della tua carta è ridotto di 1, qualsiasi altro movimento causato da effetti o poteri rimane lo stesso.

Quanti corridori possono condividere lo stesso esagono in un qualsiasi momento?

Qualsiasi numero. Se non ci entrano, posizionane alcuni negli esagoni adiacenti cercando di toccare anche l'esagono corretto.

Se un'abilità, un potere o un effetto mi permette di rilanciare i dadi, quel tiro attiverà di nuovo le abilità?

No. I rilanci fanno parte dello stesso tiro iniziale.

GLOSSARIO / INDICE

Abilità (Corridori) [p.7] Vantaggi unici per i giocatori, che si attivano in un determinato momento.

Annulla [p.5] Ignora l'effetto di una carta Movimento.

Banana [p.5] Un segnalino proiettile che viene lanciato dall'alto.

Blocco (& Megablocco) [p.5] Carta che annulla un movimento.

Carte Movimento [p.3, p.5] Carte Normali, Aggressive e di Reazione con valore di Velocità ed effetti che consentono ai giocatori di avanzare, lanciare proiettili e altro ancora.

Carte Potenziamento [p.7] Carte con poteri speciali usati in modalità Trofeo.

Corridori [p.3] Personaggi con una miniatura, un meeple e una carta che i giocatori usano per rappresentare i loro progressi.

Danno [p.5] Carte dalla mano che devono essere scartate.

Effetto (carta Movimento) [p.5] Azione che deve essere risolta in un turno (a meno che non venga annullata o il corridore sia furioso).

Esagoni [p.6] Gli esagoni sui percorsi del tabellone di gioco. Possono essere speciali, normali o quelli del traguardo.

Fase di Corsa [p.4] Seconda fase in cui i giocatori, a turno, risolvono le carte Movimento giocate.

Fase di Pianificazione [p.4] Prima fase in cui i giocatori scelgono segretamente le carte Movimento da giocare e poi le rivelano contemporaneamente.

Fine del Round [p.4] Il momento dopo le fasi di Pianificazione e Corsa. Alcune abilità e regole si applicano qui.

Fan [p.7] Pezzi (meeple o miniature) usati in modalità Trofeo assegnati al 1° e al 2° posto.

Furioso [p.4] Lo stato del corridore del giocatore quando più giocatori rivelano carte Aggressive nella fase di Intrigo. Gli effetti delle loro carte vengono annullati.

Leader della gara [p.4] Il corridore più vicino a completare il percorso e raggiungere il traguardo.

Tronco [p.5] Un segnalino proiettile che viene lanciato.

Meteorite [p.5] Un segnalino proiettile che si lascia cadere.

Modificatori della Velocità [p.8] Le statistiche sulle carte Corridore, usate come Sfidante, che modificano il valore della velocità.

Percorsi (Interno/Esterno) [p.6] I percorsi brevi e lunghi sui tabelloni di gioco dove avanzano i corridori.

Pila degli scarti [p.5] Una pila di carte con tutte le carte scartate.

Piuma [p.5] Un segnalino proiettile lanciato in modo subdolo.

Proiettili [p.5] Segnalini diversi lanciati in modi diversi e utilizzati principalmente per attaccare gli altri.

Recuperare [p.5, p.8] Azione di tornare indietro di 3 esagoni e pescare una nuova mano di carte che si fa alla fine di un turno o round quando un corridore non ha più carte in mano.

Sfidanti [p.8] Corridori controllati dall'intelligenza artificiale del gioco.

Superare. Quando un Corridore avanza e supera un altro Corridore.

Turno [p.4] Sequenza di passaggi che ogni giocatore esegue durante la fase di Corsa.

Uovo [p.5] Un segnalino proiettile che viene lanciato con un tiro.

Velocità [p.3, p.4] Numero sulle carte Movimento che indica la quantità di esagoni da avanzare.

GUIDA RAPIDA

SEQUENZA DEL ROUND

1. Fase di Pianificazione

- Tutti i giocatori scelgono 1 carta Normale o Aggressiva dalla loro mano.
- Le carte vengono rivelate e si identificano i giocatori **furiosi**.

2. Fase di Corsa

Dal Primo giocatore e andando in senso orario si giocano i turni con questi passaggi:

- Avanza per il tuo valore di Velocità.
- Chiunque può giocare carte Reazione.
- Si risolvono gli effetti e si scartano le carte appena vengono risolte.
- I giocatori senza carte devono **recuperare**.

3. Fine del Round

- Risolvi le abilità e poteri di Fine Round.
- Il Leader della corsa avanza di 1 esagono.
- Gli altri pescano 1 carta.
- I giocatori senza carte devono **recuperare**.

FINE DI UNA CORSA IN MODALITÀ TROFEO

- 1° posto: prendi 2 Fan.
- 2° posto: prendi 1 Fan.
- Dal 3° al 6°: prendi 1 carta Potenziamento.

FINE DEL GIOCO

- Corsa singola: un corridore ha completato il percorso ed ha passato il traguardo alla fine del round.
- Trofeo: termina la quarta corsa.
- Derby: finisce il round, il secondo giocatore di una squadra ha finito la corsa e superato il traguardo.

MODALITÀ DERBY

- La squadra che sceglie la stesso tipo di carta nella fase di Pianificazione avanza di 1 esagono.
- Un corridore che completa il percorso va rimosso. Da quel momento il valore di velocità delle carte che gioca va aggiunto al corridore del compagno di squadra.

FURIOSO

Annulla gli effetti delle carte Aggressive giocate durante la fase di Pianificazione se:

- Da 1 a 5 giocatori: sono state giocate 2 carte Aggressive.
- 6 giocatori: sono state giocate 3 carte Aggressive.
- Derby: sono state giocate 5 carte Aggressive.

DANNO

- Scarta un numero di carte uguale all'ammontare di danno che hai preso.

RECUPERARE

- Vai indietro di 3 esagoni e pesca 5 carte.
- Gli Sfidanti pescano 6 carte invece di 5.

BLOCCO/MEGABLOCCO

- Annulla gli effetti di una qualsiasi carta Movimento (mantieni il valore di velocità).

PERCORSI E ESAGONI

- **Vulcano Ignis**: quando finisci il movimento in un esagono fiamma: **Ceneri**: prendi 1 carta dagli scarti; **o Palle di Fuoco**: fai 1 danno a tutti i corridori entro 2 esagoni.
- **Iceberg Polaria**: quando arrivi ad un esagono scorciatoia tira un dado: 4, 5, o 6 (successo): continua ad avanzare nella scorciatoia. 1, 2, or 3 (fallimento): prendi 1 danno e continua nel percorso normale. **Neve Alta** (solo percorso interno): la Velocità è ridotta di 1.
- **Cielo Boreale**: fai il Salto Boreale dalla rampa colpendo un segnalino Uovo e facendolo finire nell'esagono di atterraggio. Ogni tentativo costa 1 movimento. Se non ci riesci prendi 2 danni e continua dall'esagono di atterraggio O termina il turno rimanendo sulla rampa.

PROIETTILI

- Meteorite: fallo cadere da 30 cm.



- Uovo: colpiscilo dal tuo esagono.



- Banana: metti il gomito sul tavolo e tiralo.



- Piuma: tiralo facendo una curva verso il tabellone.



- Tronco: apri la tua mano da sopra il tuo corridore e lascialo rotolare.



SFIDANTI

Come avanzano:

- Carta normale: usa il valore di Velocità della carta + il modificatore blu della carta Sfidante.
- Carta Aggressiva: usa il valore di Velocità della carta moltiplicato il modificatore rosso della carta Sfidante. Se lo Sfidante non è furioso, tutti gli altri prendono 2 danni.
- Carta Reazione: usa il risultato del tiro del numero di dadi indicati nel modificatore verde della carta Sfidante.
- Ignora tutti gli effetti, poteri e abilità delle carte dello Sfidante.
- Gli Sfidanti ignorano tutti gli esagono speciali.
- Nei Trofei: avanzano di 3 esagoni all'inizio della corsa per ogni carta Potenziamento che possiedono.