



1-4

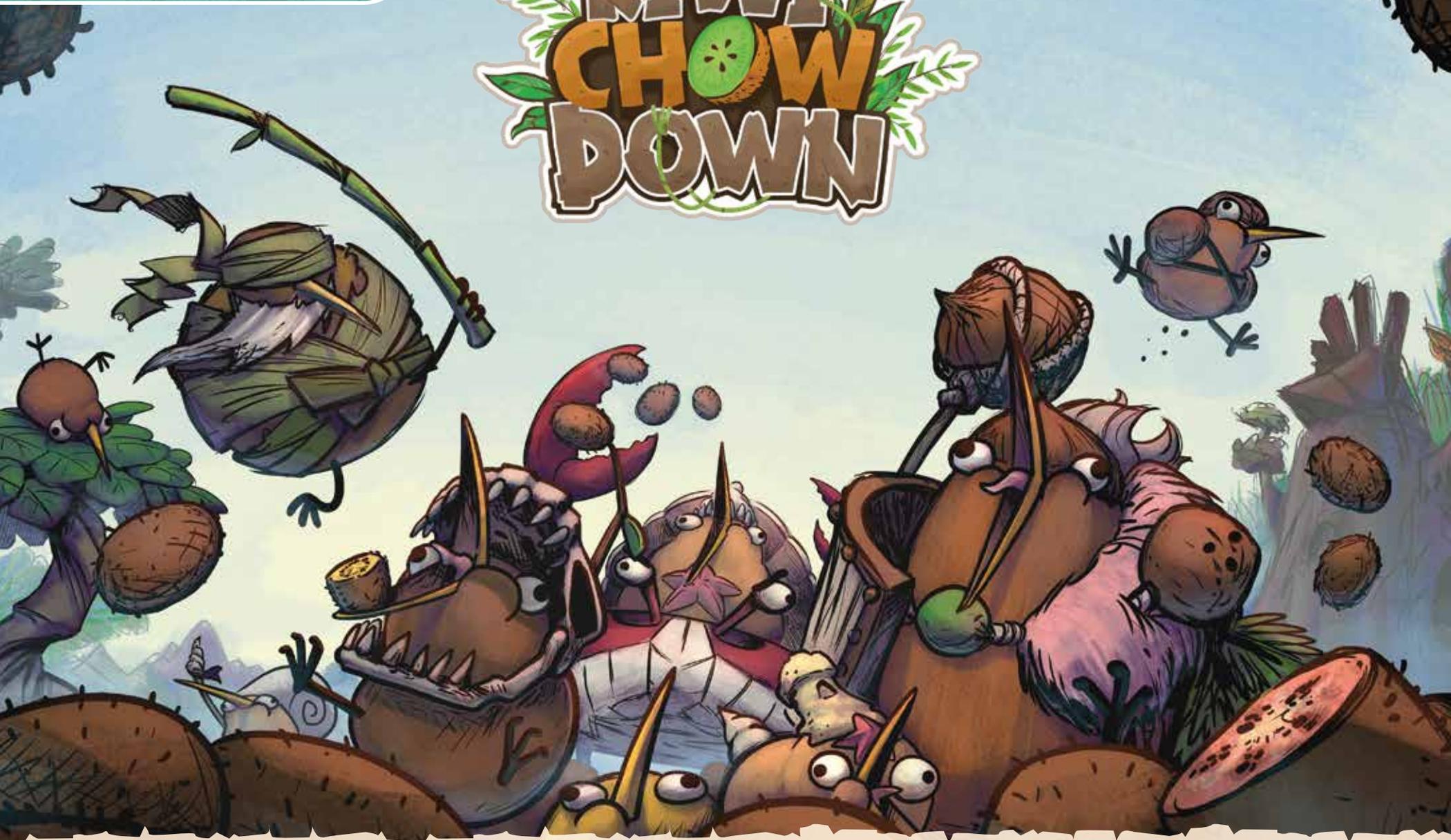


14+



60-90

KIWI CHOW DOWN



Su una piccola isola stormi di famelici Kiwi si contendono le migliori zone per la Frutta, e guai a chiunque si metta in mezzo!

Le stagioni sono scandite dai raccolti di Frutta, fonte di competizione: Avanza col tuo stormo, costruisci Nidi e aumenta la taglia dei tuoi Kiwi facendoli abbuffare.

Al termine di quattro stagioni lo stormo che controlla più territorio banchetterà sul bottino!

Sviluppo

Game design: Pepe Macba

Illustrazioni: Gnomosapiens (Iván Escalante)

Modelli: Heriberto Valle

Editing: Vincent Salzillo

Design Grafico: Detestable Games

Grazie ai nostri 1,830 Kickstarter backers!

Team operativo

Supervisione prodotto: William Burgos

Supervisione operazioni: Pamela Forzán

Direzione marketing: Caroline Pritchard-Law

Visuals: Alina Carrillo, Gabriel Viveros,

Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

Copywriting: Bernardo Álvarez, J.C. Álvarez

Produzione: Alejandro Reyes Varela, Mitzi Díaz.



**DRACO
STUDIOS**



Gnomosapiens





COMPONENTI



Sezioni di isola



Plancia stagioni a due facce



Nidi ordine di turno



1 56

Sacchetto rosa con 56 segnalini Frutti (14 rossi, 14 verdi, 14 gialli, 14 blu)



1 56

Sacchetto marrone con 56 segnalini Dominio (14 fiore, 14 erba, 14 montagna, 14 sabbia)



Segnalino Primo Giocatore



Segnalino Stagione



Carte Stagione



Carte Riferimento simboli



Miniature Leader Kiwi



Carte Leader



Segnalino Primo Giocatore



x4

Per ognuno dei quattro storni:

1 plancia Stormo a due facce, 9 carte Azione (2 Movimento, 2 Costruzione, 2 Nutrimento, 3 Jolly), 20 segnalini Kiwi, 6 segnalini Nido e 6 miniature Nido (2 Albero, 2 Vedetta, 2 Caverna).



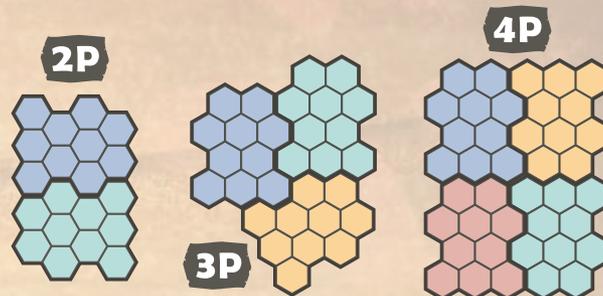
Per il Solitario:
Segnalino Solitario,
carte Solitario.

*colori e forme possono variare



SETUP

1 - Costruite l'Isola usando una sezione (qualunque) per giocatore, come mostrato accanto:



2 - Riempite il sacchetto rosa con tutta la Frutta ed il sacchetto marrone con tutti i segnalini Dominio.

3 - Il giocatore che ha mangiato frutta più recentemente (nella vita vera!) prende il segnalino Primo Giocatore. La partita procede in senso orario.

4 - Date ad ogni giocatore:

- 1 miniatura Leader con le sue carte corrispondenti. Sceglierne 1 e riponete le altre nella scatola.
- 1 Mazza (9 carte Azione), 1 plancia Stormo (usate il lato "A"), 6 segnalini Nido e 20 segnalini Kiwi corrispondenti allo stormo.
- 1 Nido Ordine di turno corrispondente all'ordine dei giocatori attorno al tavolo.



5 - Ogni giocatore prende la Frutta e i segnalini Dominio mostrati sul proprio Nido Ordine di turno. Tenete i segnalini Dominio coperti accanto alla plancia Stormo. Piazzate 8 segnalini Kiwi sul tracciato Kiwi della plancia Stormo ed i 6 segnalini Nido negli spazi corrispondenti.

6 - Per le prime partite usate il setup mostrato nell'immagine a destra, in base al numero dei giocatori.

Quando vi sentirete pronti potrete fare il setup in questo modo, seguendo ogni passo in ordine:

- Piazzate il vostro Leader insieme a 2 Kiwi taglia 1 su un esagono vuoto.
- Piazzate un Kiwi taglia 1 su un esagono dove non avete altri Kiwi. Continuate a piazzare in ordine di turno fino a che tutti non posseggono 10 Kiwi taglia 1 sull'isola.
- Infine piazzate 2 segnalini Kiwi sopra a 2 Kiwi taglia 1 che controllate per farli diventare Kiwi taglia 2.

7 - Piazzate la plancia Stagioni accanto all'Isola, usando il lato con in cima quattro icone. Mischiate le carte Stagione e mettetene quattro a faccia in su sulla plancia. Le restanti non verranno usate.

8 - Ogni giocatore mischia le sue carte Azione e ne pesca 3 come mano iniziale.

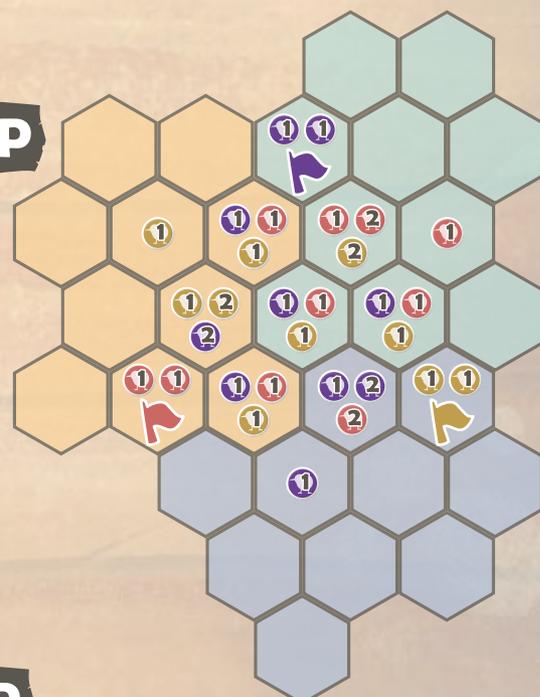
- ① Kiwi di taglia 1
- ② Kiwi di taglia 2 (una pila di 2 segnalini Kiwi)
- 🚩 Miniatura di un Leader



2P



3P



4P



3

COME SI GIOCA

OBIETTIVO

L'obiettivo è ottenere il maggior numero di Punti Vittoria (PV) per il proprio stormo reclamando Dominio sugli esagoni dell'Isola. Il Dominio si ottiene stabilendo la propria dominanza sugli altri stormi (vedere "Dominanza" nella prossima pagina). Si possono ottenere Punti Vittoria anche costruendo Nidi e contendendosi gli obiettivi stagionali.

Stagioni

Ogni partita consiste di quattro 'stagioni' (round). Ogni Stagione è composta delle seguenti fasi:

- 1 - Cambio di Stagione
- 2 - Azioni
- 3 - Risoluzione carta Stagione
- 4 - Marcare il Territorio



Riserva personale

Possiedi una Riserva personale, composta da Frutti, segnalini Dominio e Kiwi spinti fuori dall'isola o esplosi. Quando hai bisogno di piazzare un Kiwi sull'Isola e non hai segnalini disponibili sulla tua plancia, devi prenderli dalla Riserva.

1 - Primo cambio di Stagione

- Girate il vostro Nido Ordine di turno sul lato contenente il numero.

Secondo, terzo e quarto cambio di Stagione

- Passate il segnalino Primo Giocatore al prossimo giocatore.
- Tutti i giocatori scartano le carte Azione utilizzate dalla loro plancia.
- Se avete usato il potere del Leader giratelo nuovamente a faccia in su.
- In ordine di turno ogni giocatore ottiene tutti i bonus dei Nidi scoperti sulla propria plancia. Ogni giocatore sceglie l'ordine in cui ottenere tali bonus.

2 - Azioni

In ordine di turno, giocate una carta dalla mano piazzandola a faccia in su sopra alla vostra plancia Stormo. Risolvere la/le Azione/Azioni mostrate sulla carta (tipicamente Movimento, Costruzione, Nutrimento). Successivamente pescate una nuova carta dal mazzo (dovreste sempre avere 3 carte in mano). La mano passa al giocatore successivo. Ripetete questo processo fino a che ogni giocatore ha giocato 3 carte piazzandole negli spazi corrispondenti della propria plancia.

3 - Risoluzione carta Stagione

Terminata la fase Azioni controllate l'obiettivo della carta Stagione attuale (vedere Guida carte Stagione a pag.11). Il giocatore che ottiene il primo posto relativo alla condizione mostrata in cima alla carta ottiene i bonus mostrati sul lato sinistro. Tutti gli altri ottengono i bonus mostrati sul lato destro, in ordine di turno.

Successivamente scartate la carta Stagione. Nota: se il bonus mostrato è un Punto Vittoria (PV), il vincitore tiene la carta come reminder per le fasi finali di gioco.

In caso di pareggio: i contendenti possono ottenere il bonus mostrato sul lato destro della carta, mentre i restanti non ottengono NESSUN bonus.

Pagare Frutta

Rimetti i segnalini nel sacchetto rosa. Puoi scegliere di usare i tuoi segnalini Dominio disponibili come fossero un Frutto di qualunque tipo. I segnalini Dominio usati per pagare vanno rimessi nel sacchetto marrone.

Piazzare segnalini Kiwi

Quando devi piazzare un segnalino Kiwi sull'isola, questo solitamente verrà preso dal primo slot Kiwi libero sulla tua plancia Stormo e messo accanto ad un altro tuo Kiwi.



Se per qualunque ragione dovessi piazzare un segnalino Kiwi e ti trovassi senza segnalini disponibili sulla plancia e nella Riserva, usa uno dei tuoi segnalini presenti sull'Isola (puoi anche ridurre la taglia di uno dei tuoi Kiwi - magari si è messo a dieta).

Nota: questo è l'UNICO caso in cui puoi arbitrariamente rimuovere un segnalino dall'Isola.



4 - Marcare il Territorio

Durante questa fase ogni giocatore piazza un segnalino Dominio sull'Isola, in ordine di turno.

Per piazzare un segnalino:

- 1 - Scegli un esagono senza un segnalino Dominio e dove hai stabilito dominanza,
- 2 - Devi avere almeno un segnalino Dominio disponibile con un simbolo corrispondente all'esagono scelto.
- 3 - Se soddisfi i requisiti, piazza il segnalino Dominio a faccia in su sull'esagono.
- 4 - Prendi un segnalino Kiwi dalla tua plancia, Riserva o dall'Isola e piazzalo a testa in giù sul segnalino. Questo Kiwi non conta più come tale e non può essere spinto o rimosso dal gioco.

In questa fase, se prendi il Kiwi dalla tua plancia Stormo non ricevi il bonus scoperto (se presente). Se possibile, conviene prenderlo dalla tua Riserva!

Ogni esagono può contenere un solo segnalino, scegliete strategicamente gli spazi che vi servono. Ricordate di tenere coperta la vostra riserva di segnalini Dominio.

Durante le prime tre stagioni i giocatori potranno piazzare un solo segnalino Dominio per turno. Durante la quarta stagione potranno invece piazzare quanti più segnalini possibili.



Lo stormo rosso reclama questo esagono Fiore; piazza il segnalino Dominio corrispondente ed il segnalino Kiwi a faccia in giù.



DOMINANZA

Un giocatore stabilisce Dominanza in un esagono fintanto che possiede più segnalini Kiwi di ogni altro giocatore su quell'esagono. In caso di pareggio nessuno ha Dominanza.

Avere Dominanza è un requisito per Costruire e per Marcare il Territorio.

I Kiwi contano in modo diverso al fine di stabilire Dominanza:

- Ogni Kiwi vale quanto la sua taglia.
- Un Leader vale 3.
- Ogni Nido Vedetta vale 2.



Esempio Dominanza

Su questo esagono di montagna.

- Il Viola ha dominanza con valore 6 (2 Kiwi taglia 1, 1 Kiwi taglia 2, un Nido Vedetta che vale 2).
- Il Rosso ha valore 5 (2 Kiwi taglia 1 e un Leader che vale 3).
- Il Giallo ha valore 2 (1 Kiwi taglia 2).
- Il Verde ha valore 1 (1 Kiwi taglia 1).

I segnalini Dominio dal sacchetto marrone sono limitati, se terminano non ne puoi pescare altri.



CARTE AZIONE

Dopo aver eseguito l'azione/le azioni sulla carta scelta, pesca una carta dal tuo mazzo (hai sempre 3 carte in mano).

Se devi pescare una carta ed il mazzo è terminato, mischia la pila degli scarti a formare un nuovo mazzo.

Se non vuoi o non puoi giocare una carta Azione, puoi giocarne una a faccia in giù, senza effetto. In compenso, pesca una Frutta dal sacchetto rosa.

Il tuo mazzo storno contiene quattro tipi di carte, distribuite così:
2 carte Movimento 2 carte Nutrimento 2 carte Costruzione



Giocare una carta Nutrimento

Scegli dall'isola un Kiwi da nutrire.

Puoi nutrire sia un tuo Kiwi che un Kiwi avversario. Non puoi nutrire un Leader.

1. Paga tanta Frutta di tipo diverso quanto è la prossima taglia del Kiwi (2 Frutta per taglia 2, 3 Frutta per taglia 3, 4 Frutta per far esplodere un taglia 3).
2. Il proprietario del Kiwi nutrito prende un segnalino Kiwi dalla propria plancia (o dalla Riserva o dall'Isola, qualora non ne avesse più sulla plancia) e lo piazza in cima ad esso.
3. Chi ha giocato la carta Nutrimento pesca segnalini Dominio dal sacchetto marrone - 1 segnalino se ha nutrito un proprio Kiwi, 2 se ha nutrito un Kiwi avversario.



Nutrire un proprio Kiwi ti fornisce 1 segnalino Dominio.



Nutrire un Kiwi avversario ti fornisce 2 segnalini Dominio.



C'è un limite alla crescita di un Kiwi - se un Kiwi di taglia 3 viene nutrito (NON piazzare un quarto segnalino Kiwi), esplose!

Il suo proprietario prende i segnalini di cui era composto il Kiwi e li piazza nella propria Riserva. Il giocatore che ha provocato l'esplosione spinge via TUTTI i segnalini presenti in quell'esagono.

La taglia influisce sulla Dominanza.
Un Kiwi di taglia 2 o 3 vale altrettanto vale altrettanto ai fini della Dominanza.



Esempio Movimento:

1 - Nino (Viola) gioca una carta Movimento mentre l'Isola è in questo stato.



2 - Come primo movimento, Nino muove il suo Kiwi di taglia 3 in un esagono adiacente.



3 - Spinge via dall'esagono due Kiwi più piccoli, uno dei suoi di taglia 2 ed un Kiwi verde di taglia 2 che finisce fuori dall'Isola.



Qualunque Azione o ottieni 4 Frutta



Qualunque Azione o ottieni 1 Frutta e piazza 2 segnalini Kiwi



Qualunque Azione o ottieni 2 Frutta ed 1 segnalino Dominio

3 Jolly



Giocare un Jolly

Quando giochi questa carta puoi scegliere una qualunque altra azione (Nutrimento, Movimento o Costruzione), oppure ottenere bonus come indicati sulla carta (vedere riferimento simboli nell'ultima pagina).

Non ottieni questi bonus se giochi il Jolly come carta Azione.



Giocare una carta Movimento

Una carta Movimento permette di fare almeno DUE azioni di Movimento. Un'azione di Movimento è definita così:

- Sposta uno dei tuoi Kiwi (che non abbia ancora mosso) presenti sull'Isola in un esagono adiacente.

Oppure

- Usa il potere del Leader (una volta per Stagione; gira la carta a faccia in giù per tenerne traccia).

DEVI utilizzare entrambe le azioni Movimento. Successivamente puoi pagare 2 Frutta in qualunque combinazione tra i tipi mostrati sulla tua plancia per ottenere un'azione Movimento aggiuntiva con un Kiwi che non è ancora stato mosso. Queste azioni extra sono ripetibili fintanto che puoi pagare per esse.

Nota: lo stesso Kiwi non può essere mosso più di una volta per turno.



Spingere via Kiwi

Eseguire l'azione Nutrimento fa crescere i Kiwi, il che permette loro di spingere via gli altri con un Movimento. Nota che nutrire i Kiwi non ha effetti immediati sugli altri Kiwi presenti nell'esagono a meno che non causi un'esplosione.

Quando uno dei tuoi Kiwi termina il movimento puoi scegliere di spingere via fino a 2 Kiwi più piccoli (inclusi i tuoi) dall'esagono in cui sei finito verso qualunque esagono adiacente. Essere spinti via non conta come movimento per il proprio turno. Inoltre un Kiwi che è stato spinto via non spinge via a sua volta.

I Kiwi possono anche essere spinti fuori dall'Isola. Se accade, rimuovi il Kiwi e mettilo nella riserva del proprietario.



4 - Come seconda mossa, Nino muove il suo Kiwi di taglia 2 di un esagono.



5 - Spinge via il suo Kiwi viola ed il Kiwi giallo.



6 - Ecco lo stato dell'Isola ora.



Giocare una Carta Costruzione

1. Scegli un esagono senza un Nido, dove hai almeno 2 Kiwi e hai stabilito Dominanza (vedi pag.5).
2. Scegli il Nido che vuoi piazzare dalla plancia Stormo (Albero, Vedetta o Caverna) e paga il suo costo con la Frutta -- 2 Frutti identici per un Nido nella prima riga, 3 Frutti identici per un Nido nella seconda riga. Non puoi scegliere un Nido dalla seconda riga fintanto che non hai costruito il Nido dello stesso tipo dalla prima riga.
3. Piazza il Nido nell'esagono scelto.
4. Guadagna immediatamente il bonus presente nell'angolo in alto a destra dello spazio scoperto (vedere riferimento simboli nell'ultima pag.).
5. Da adesso in poi, durante la fase cambio Stagione, guadagni il bonus mostrato nell'angolo in basso a sinistra dello spazio scoperto (vedere riferimento simboli nell'ultima pag.).

Bonus Nido



Albero

Piazzamento:
Ottieni 1 Frutto

Cambio di Stagione:
Ottieni 2 Frutti

Albero (seconda riga)

Piazzamento:
Ottieni 2 Frutti e
piazza 1 Kiwi

Cambio di Stagione:
Ottieni 3 Frutti



Vedetta

Piazzamento:
Ottieni 1 azione
Movimento

Cambio di Stagione:
Aumenta di 1 taglia
un tuo Kiwi

Vedetta (seconda riga)

Piazzamento:
Ottieni 1 segnalino
Dominio

Cambio di Stagione:
Ottieni 1 segnalino
Dominio



Caverna

Piazzamento:
Piazza un Kiwi

Cambio di Stagione:
Ottieni 1 Frutto e
Piazza 1 Kiwi

Caverna (seconda riga)

Piazzamento:
Piazza 2 Kiwi

Cambio di Stagione:
Piazza 2 Kiwi



Nido Ordine di turno

Questo Nido indica solamente le risorse iniziali e l'ordine di turno. Non ottieni risorse da questo Nido durante il cambio di Stagione.



Ricorda: ogni Nido Vedetta conta come 2 Kiwi di taglia 1.



Ogni Nido costruito dalla seconda riga ti fornisce 1 Punto Vittoria.

PLANCIA STORMO

1. Slot per le carte Azioni giocate.
2. Tracciato segnalini Kiwi (vedere sotto).
3. Slot per la carta Leader.
4. Limiti da considerare (in ogni momento):
3 carte Azione in mano.
Massimo di 10 Frutti. Se durante il tuo turno dovessi trovarti con più di 10 Frutti, rimetti quelli in eccesso nel sacchetto fino ad averne esattamente 10.

Quando giochi:

5. **Azione Movimento.** La quantità e il tipo di Frutti da pagare in qualsiasi combinazione (in questo caso 2 gialli, 2 verdi o 1 giallo e 1 verde) per eseguire una delle seguenti azioni Movimento aggiuntive (vedere "Giocare una carta Movimento", pag.7).
6. **Azione Nutrimiento.** La quantità di Frutti diversi da pagare per eseguire l'azione Nutrimiento. Un reminder di prendere segnalini Dominio: 1 se nutri uno dei tuoi kiwi, altrimenti 2.
7. **Azione Costruzione.** Quest'area ti ricorda i requisiti per la costruzione di un Nido (Vedere "Giocare una carta Costruzione", pag.8).
a. bonus Nido al cambio Stagione.
b. bonus Nido al piazzamento.



Tracciato segnalini Kiwi

A partire dal terzo segnalino, le icone mostrano il bonus ottenuto quando piazzate il segnalino corrispondente (a parte durante il cambio di Stagione). Il giocatore che scopre un'icona, dopo aver piazzato il segnalino Kiwi, ottiene immediatamente il bonus mostrato (vedere riferimento simboli in ultima pagina). Ogni bonus può essere ottenuto una sola volta per partita (gli slot sul tracciato non vengono mai riempiti nuovamente -- I segnalini rimossi dall'Isola finiscono nella propria Riserva).

Se viene nutrito uno dei tuoi Kiwi di taglia 3, NON prendi alcun segnalino dalla plancia.

Stormi asimmetrici

I giocatori più esperti possono giocare con plance asimmetriche girandole sul lato "B" (segnato nella riquadro apposito). Cambiano i bonus del tracciato Kiwi, i requisiti ed i poteri unici.

L'icona in alto a sinistra indica quando i poteri unici possono essere utilizzati. Eventuali risorse da pagare sono indicate in alto a destra. Le icone in fondo sono un reminder dei poteri unici.



Stormo rosso

Durante la fase di Marcatura del Territorio puoi pagare 1 Frutto per piazzare un secondo segnalino Dominio. Avere Dominanza in entrambi gli esagoni è comunque un requisito necessario. Inoltre i tipi di esagoni devono corrispondere ai segnalini Dominio.



Stormo verde

Quando ottieni un qualsiasi numero di segnalini Dominio, prendine uno aggiuntivo, poi scegli uno dei tuoi segnalini Dominio che non si trovano sull'Isola e rimettilo nel sacchetto marrone.



Stormo viola

Quando ottieni bonus dai tuoi Nidi (al piazzamento o durante il cambio di Stagione), ottieni tali bonus due volte. I Punti Vittoria non vengono raddoppiati.



Stormo giallo

Quando giochi o ottieni un qualunque numero di azioni Movimento, ne ottieni una extra. I tuoi Kiwi possono spingere altri Kiwi della stessa taglia.

IL LEADER DELLO STORMO

Il Leader è il Kiwi più forte del tuo stormo. E' rappresentato da una carta e dalla sua miniatura che conta come un Kiwi di taglia 3 per i Movimenti e come 3 Kiwi di taglia 1 per la Dominanza, azioni Costruzione e obiettivi stagionali.

Una volta per stagione puoi attivare il potere speciale del tuo Leader (nelle modalità illustrate sulla carta) usando un'azione Movimento. Gira la carta Leader dopo averla attivata.

La miniatura del Leader non può essere nutrita.

Il Leader non può essere rimosso dal tabellone dell'isola: se viene spinto fuori dal tabellone, chiunque lo abbia spinto deve posizionarlo su un qualsiasi esagono esterno a sua scelta.

Potere del Kiwi Leader

Quando attivi il potere del tuo Leader, risolvi lo come specificato sulla carta. Il Leader deve finire il suo movimento in un esagono diverso da quello da cui è partito all'inizio dell'azione.

I poteri permettono di spingere via Kiwi di qualunque taglia, inclusi gli altri Leaders (a meno che il potere non specifichi la taglia). Ogni Kiwi spinto via deve finire su un esagono diverso da quello in cui si trovava.

Esempio del potere di Chopan:

- 1 - Chopan si muove di 3 esagoni.
- 2 - Devi spingere via tutti i Kiwi presenti tra l'esagono iniziale e quello finale.
- 3 - Questo è lo stato del gioco dopo l'utilizzo del potere di Chopan.



1



2



3





GUIDA CARTE STAGIONE

Ricordate che, ai fini dei conteggi per le carte Stagione, ogni Nido Vedetta vale 2 Kiwi taglia 1 ed ogni Leader vale come 1 Kiwi taglia 3 o 3 Kiwi taglia 1.

Quando ottenete PV da una carta Stagione tenetela accanto a voi come reminder.



Maggioranza di Kiwi di taglia 1 sull'Isola.
Vincitore - Ottieni 1 segnalino Dominio ed aumenta di 1 taglia un tuo Kiwi.
Altri - Piazza 1 segnalino Kiwi.



Maggioranza di segnalini Kiwi in esagoni Fiore.
Vincitore - Ottieni 1 segnalino Dominio.
Altri - Nessun bonus.



Maggioranza di Nidi sull'Isola.
Vincitore - Ottieni 1 PV.
Altri - Ottieni 1 segnalino Dominio.



Maggioranza di Kiwi di taglia 2 sull'Isola.
Vincitore - Ottieni immediatamente un'azione Costruzione.
Altri - Ottieni 2 Frutti.



Maggioranza di segnalini Kiwi in esagoni Montagna.
Vincitore - Aumenta di 1 taglia 3 tuoi Kiwi a scelta.
Altri - Piazza 1 segnalino Kiwi.



Minoranza di segnalini Kiwi su esagoni Montagna.
Vincitore - Piazza 4 segnalini Kiwi.
Altri - Ottieni 1 Frutto.



Maggioranza di Kiwi di taglia 3 sull'Isola.
Vincitore - Ottieni 1 PV.
Altri - Piazza un segnalino Kiwi.



Maggioranza di segnalini Kiwi su esagoni Erba.
Vincitore - Ottieni 1 segnalino Dominio.
Altri - Rimetti nel sacchetto 1 dei tuoi segnalini Dominio dalla tua Riserva.



Minoranza di segnalini Kiwi in esagoni Erba.
Vincitore - Ottieni 1 segnalino Dominio e 1 Frutto.
Altri - Ottieni 1 Frutto.



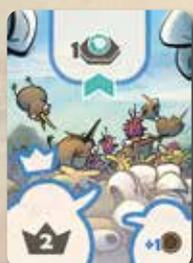
Maggioranza di segnalini Kiwi (di qualunque giocatore) nell'esagono del tuo Leader.
Vincitore - Ottieni immediatamente un'azione Costruzione.
Altri - Ottieni 2 Frutti.



Maggioranza di segnalini Kiwi su esagoni Sabbia.
Vincitore - Ottieni 1 PV.
Altri - Rimuovi 1 dei tuoi segnalini Kiwi dall'Isola.



Minoranza di segnalini Kiwi in esagoni Sabbia.
Vincitore - Ottieni 2 segnalini Dominio.
Altri - Aumenta di 1 taglia un tuo Kiwi a scelta.



Maggioranza di segnalini Kiwi in un singolo esagono.
Vincitore - Ottieni 2 PV.
Altri - Ottieni 1 segnalino Dominio.



Maggioranza di esagoni con Dominanza.
Vincitore - Ottieni 1 PV.
Altri - Ottieni 1 segnalino Dominio.



Maggioranza di esagoni con solo 1 dei tuoi Kiwi di qualunque taglia.
Vincitore - Ottieni 2 segnalini Dominio.
Altri - Ottieni 2 Frutti.

FINE DEL GIOCO

Durante l'ultima fase *Marcare il Territorio* (quarto round), ogni giocatore rivela tutti i segnalini *Dominio* nella propria Riserva, piazzandone il più possibile sull'Isola.

Il gioco termina e i giocatori possono contare i Punti Vittoria.

- Ogni segnalino *Dominio* sull'Isola vale 1 PV.
- Ogni Nido scoperto (costruito) dalla seconda riga della plancia vale 1 PV.
- Ulteriori PV POSSONO essere ottenuti da alcune carte *Stagione*.

In caso di pareggio vince, in ordine:
 Chi possiede più Kiwi di taglia 3
 Chi possiede più Kiwi di taglia 2
 Chi possiede più Kiwi di taglia 1
 Chi possiede più segnalini *Dominio* inutilizzati

Esempio Punteggio Finale

Partita a 3, prima dell'ultima fase *Marcare il Territorio*:



Stormo rosso
 3 PV per i segnalini *Dominio* sull'Isola.



Stormo verde
 2 PV per i segnalini *Dominio* sull'Isola.
 2 PV per i 2 Nidi dalla seconda riga.



Stormo giallo
 3 PV per i segnalini *Dominio* sull'Isola.
 1 PV per il Nido dalla seconda riga.
 1 PV per la carta *Stagione* vinta.



Stormo rosso - Il giocatore può piazzare 6 dei 9 segnalini rimasti, per un totale di 9 punti:

- Sono l'unico giocatore con Kiwi presenti negli esagoni a e b (da b in poi il giocatore finisce i segnalini Kiwi disponibili dalla Riserva e dalla plancia e inizia ad usare quelli presenti sull'Isola per Marcare il Territorio).
- Il Nido Vedetta sull'esagono c conta come due segnalini Kiwi, battendo così il verde.
- Rosso e verde pareggiano sull'esagono d: 1 Kiwi rosso più il Leader (che conta come 3 segnalini Kiwi) contro 2 Kiwi verdi più il Nido Vedetta verde (che conta come 2 segnalini Kiwi).
- Rosso e giallo pareggiano su tutti gli esagoni e.



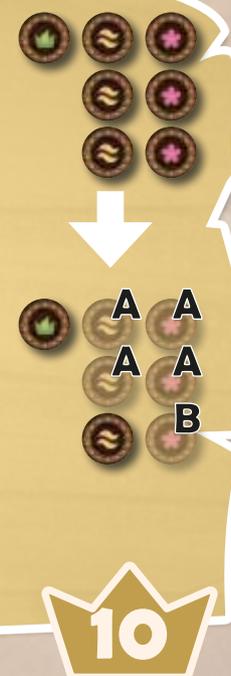
Stormo verde - Il giocatore può piazzare 3 dei suoi 4 segnalini rimasti, per un totale di 7 punti finali:

- E' l'unico giocatore con Kiwi nell'esagono a.
- Il Leader verde conta come 3 segnalini Kiwi nell'esagono b, vincendo sullo Stormo giallo.
- Il verde ha 3 segnalini Kiwi nell'esagono c, vincendo sullo Stormo giallo.
- Verde e giallo pareggiano nell'esagono d.



Stormo giallo - Il giocatore può piazzare 5 dei suoi 7 segnalini rimasti, per un totale di 10 punti finali che lo rendono il vincitore:

- E' l'unico giocatore con Kiwi in ogni esagono a.
- Il Nido Vedetta giallo conta come 2 Kiwi nell'esagono b (il giocatore finisce i segnalini Kiwi disponibili, e continua utilizzando i segnalini Kiwi che già si trovano sull'Isola per Marcare questo esagono).



MODALITA' 1 GIOCATORE

Setup

Il setup è quello di una partita a 2 giocatori, usando un colore a scelta come avversario. Chiameremo questo avversario il "Kiwibot".

1 - Mischia le azioni del Kiwibot a formare il suo mazzo Azioni, e mettile 1 da parte, a faccia in giù.

2 - Mischia il resto delle carte Solitario e prendine 4 a caso.

Rimetti il resto nella scatola. Ordina le 4 carte Solitario in ordine crescente e metti la pila a faccia in su accanto alla plancia Stormo del Kiwibot.

3 - Metti il segnalino Solitario (da qualunque lato) accanto all'Isola come mostrato nell'immagine.

4 - Il Kiwibot inizia come Primo Giocatore e con il Primo Nido Ordine di turno, NESSUN Frutto iniziale ma con 2 segnalini Dominio extra in aggiunta a quelli indicati sul Nido Ordine di turno.

5 - Mischia le carte Stagioni, poi piazzane 2 a faccia in giù su ogni slot carta Stagione. Metti le rimanenti nella scatola.



Il Kiwibot non ottiene Frutti e non può attivare il potere del suo Leader.

Obiettivo

Ottenere più Punti Vittoria del Kiwibot alla fine di una partita a 2 giocatori.

All'inizio di ogni Cambio di Stagione, gira le due carte Stagioni corrispondenti.

Quando si verificano le carte Stagione, confrontati con Kiwibot per determinare il vincitore (Kiwibot vince i pareggi). Ottieni i bonus in questo modo:

- Se vinci entrambe le carte Stagione: scegli e ottieni il bonus di sinistra di una delle due carte. Kiwibot ottiene l'altro bonus di sinistra.
- Se vinci solo una delle carte Stagione: ottieni il bonus della carta vinta. Il Kiwibot tiene la carta vinta accanto alla sua plancia Stormo oltre ad ottenere il bonus della carta.
- Se perdi entrambe: il Kiwibot tiene entrambe le carte accanto alla sua plancia ed ottiene entrambi i bonus.

I bonus presenti sul lato destro delle carte sono ignorati.

Quando la partita finisce, il Kiwibot ottiene 1 PV per ogni carta Stagione accanto alla sua plancia Stormo e per ogni 3 segnalini Dominio non piazzati sull'Isola.

Turno del Kiwibot

1 - Rivela una carta Azione dal mazzo del Kiwibot e mettila nel prossimo slot libero della sua plancia. Quando il mazzo è vuoto, mischia tutte le carte Azione a formare il nuovo mazzo, e mettile una da parte.

2 - Controlla la carta Solitario per individuare l'azione da fare. La tipologia di carta Azione rivelata indica la riga e il numero dello slot sulla plancia indica la colonna.

- Il Kiwibot nutre e costruisce senza pagare Frutti.
- Il Kiwibot ottiene bonus da Nidi e segnalini Kiwi come di norma.
- Quando il Kiwibot ottiene segnalini Dominio, aggiungili alla sua riserva a faccia in giù (non importa se vedi il segnalino quando lo prendi dal sacchetto, ma non spiare quelli che prendi già a faccia in giù).
- Quando il Kiwibot ottiene un qualunque numero di azioni Movimento, risolvi l'intera riga corrispondente nella carta Solitario.

Carta Solitario

Dopo ogni fase Marcare il Territorio, scarta la carta che si trova in cima alla pila di carte Solitario (il significato di ogni icona è nella prossima pagina).

Come risolvere ogni sezione azioni:

Movimento - Muovi ognuno dei Kiwi indicati di 1 esagono verso l'esagono indicato.

Dopo ogni mossa spingi il numero di pezzi mostrato (se possibile).

Nutritimento - Scegli un Kiwi da nutrire utilizzando il segnalino Solitario.

Il Kiwibot riceve i segnalini Dominio corrispondenti. Se la taglia indicata non è disponibile scegli un Kiwi di una taglia immediatamente inferiore.

Costruzione - Piazza il Nido disponibile del tipo indicato. Utilizzando il pattern del Kiwibot, piazzalo in un esagono valido sull'Isola. Se non ci sono esagoni validi il Kiwibot piazza un segnalino Kiwi e ottiene un'azione Movimento.

Jolly - Questa carta di solito si risolve come uno dei casi precedenti. In alcuni casi permette al Kiwibot di piazzare segnalini Kiwi.



Pattern Kiwibot

Utilizzando l'indicatore Solitario e la carta Solitario, usa l'esagono con il Leader indicato (giocatore o Kiwibot) come punto di partenza per le scelte del Kiwibot.

Segui i pattern mostrati a seconda se l'azione è un Movimento, una Spinta, una Costruzione, Marcare il Territorio, piazzare segnalini Kiwi, Nutrimento o un Aumento di taglia. Con questi pattern e l'indicatore Solitario, il Kiwibot è in grado di gestire la maggior parte delle situazioni. Se in dubbio, fai scegliere al Kiwibot l'azione che gli dà maggiori benefici.



Movimento

1. Il primo Kiwi (della taglia indicata) che possa muovere in un esagono adiacente dove può spingere via come indicato, se necessario.
2. Il primo Kiwi (di qualunque taglia) che possa muovere in un esagono adiacente dove può spingere almeno 1 Kiwi.
3. Il primo Kiwi (di qualunque taglia) che possa muovere sull'esagono indicato (adiacente).



Costruzione

1. Qualunque esagono non contenente un Nido dove il Kiwibot ha stabilito Dominanza e ha due o più Kiwi.



Spingere via Kiwi del giocatore

1. Fuori dall'Isola.
2. In qualunque esagono con un segnalino Dominio.
3. In qualunque esagono con un Nido del giocatore.
4. In qualunque esagono con 2 o più Kiwi del giocatore.



Spingere via e piazzare segnalini Kiwibot

1. Fai in modo di mettere insieme due Kiwi (qualunque taglia) in un esagono senza Nidi o segnalini Dominio.
2. Fai in modo di mettere insieme due Kiwi (qualunque taglia) in qualunque esagono.
3. Fai in modo di mettere insieme 3 Kiwi in un esagono senza Nidi o segnalini Dominio.



Marcare il Territorio

1. Rivela i segnalini fino a che non ne trovi uno corrispondente ad un esagono dove il Kiwibot ha stabilito Dominanza. Al cambio di Stagione 1, 2 e 3 gira a faccia in giù e mischia i segnalini rivelati inutilizzati. Se il Kiwibot non ha un segnalino di un tipo utilizzabile, ottiene invece un segnalino Dominio.

Take Kiwi tokens for the island board

1. Dalla plancia Stormo.
2. Dalla Riserva.
3. Dall'Isola, seguendo l'indicatore Solitario.



Nutrimento e aumento taglia

1. Un Kiwi della taglia indicata in qualunque esagono.
2. Un Kiwi di una taglia inferiore a quella indicata in qualunque esagono.
3. Qualunque Kiwi di taglia 1 in qualunque esagono.

Usare segnalini Kiwi per i segnalini Dominio

1. Dalla Riserva.
2. Dalla plancia Stormo.
3. Dall'Isola.



Indicatore Solitario

Usa l'esagono con il Leader indicato come punto di partenza. Seguendo l'ordine mostrato sul segnalino prosegui in senso orario fino a trovare un esagono valido.

Simboli carta Solitario

Il bordo di ogni icona indica a chi appartiene l'elemento in questione. In ogni sezione leggi le icone una ad una da sinistra a destra e dall'alto verso il basso. I segnalini Kiwi con bordo nero si riferiscono al Kiwibot mentre quelli con bordo bianco si riferiscono al giocatore (tu).



Muovi

Kiwi taglia 1 del Kiwibot

Kiwi taglia 2 del Kiwibot

Kiwi taglia 3 del Kiwibot

Leader giocatore



Se possibile, muovi tutti i Kiwi sullo stesso esagono



Se possibile, muovi tutti i Kiwi su esagoni differenti



Spingi via uno dei Kiwi del Kiwibot



Spingi via uno dei Kiwi del giocatore



Esagono dove il giocatore possiede più segnalini Kiwi



Esagono dove il Kiwibot possiede più segnalini Kiwi

Esagono adiacente di quel tipo



Nutri. Il Kiwibot non paga Frutti per nutrire; ottiene comunque segnalini Dominio tramite l'azione Nutrimento.



Aumenta la taglia di un Kiwi taglia 1 del Kiwibot



Aumenta la taglia di un Kiwi taglia 2 del Kiwibot



Aumenta la taglia di un Kiwi taglia 1 del giocatore



Aumenta la taglia di un Kiwi taglia 2 del giocatore



Fai esplodere un Kiwi taglia 3 del giocatore



Costruisci. Il Kiwibot non paga Frutti per costruire. Usa prima il Nido dalla riga superiore.



Il Kiwibot costruisce un Nido Albero



Il Kiwibot costruisce un Nido Vedetta



Il Kiwibot costruisce un Nido Caverna



Il Kiwibot piazza 3 Kiwi taglia 1



Nota: l'Indicatore Solitario possiede un lato che utilizza il Leader del Kiwibot come punto di partenza e un altro che invece usa il Leader del giocatore.



ORDINE DI TURNO VARIABILE

Variante

Raccomandiamo di giocare con questa variante se volete un maggior controllo dell'ordine di turno.

Additional steps during setup

1 - Girate la plancia Stagioni sul lato con 5 fasi in cima.

2 - Seguendo il primo ordine di turno, ogni giocatore piazza un segnalino Kiwi dalla propria plancia su un qualunque spazio vuoto del tracciato di turno sulla plancia Stagioni (senza ricevere eventuali bonus dalla propria plancia). Questa scelta può portare ad ottenere bonus o pagare risorse.

All'inizio delle stagioni 2, 3 e 4, si aggiunge la fase Risveglio:

1. Il Primo giocatore passa al giocatore a sinistra (questo succedeva normalmente durante il Cambio di Stagione).

2. Spostate ogni segnalino Kiwi presente sul tracciato di turno al di sotto di esso ad indicare la precedente selezione.

3. A partire dal Primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore prende il suo segnalino Kiwi e lo piazza in uno slot diverso da quello scelto la Stagione precedente. Il giocatore ottiene o paga, se possibile, le risorse indicate nello slot scelto.

Durante ogni Stagione, il turno procede seguendo questo nuovo ordine di turno.

Il segnalino Primo giocatore serve solo a determinare chi sarà il primo a piazzare il proprio segnalino Kiwi nella Stagione successiva.

Esempio Fase Risveglio (Stagione 2)

Il Verde è il Primo giocatore.

Sposta il suo segnalino Kiwi sullo slot 2 e ottiene un segnalino Dominio.

Il giocatore seguente è il Giallo, che piazza il suo segnalino Kiwi sullo slot 6 pagando un segnalino Dominio ed 1 Frutto per garantirsi l'ultima posizione.

Il Viola piazza il suo segnalino Kiwi nello slot 3 ed ottiene 2 Frutti.

Il Rosso si prende lo slot 1 ed ottiene 1 Frutto.



Riferimento Simboli

	Ottieni questa quantità di Frutti		Ottieni il bonus immediatamente		Kiwi di qualunque taglia		Aumenta la taglia di un tuo Kiwi		Hai la maggioranza della condizione specificata		Aver stabilito Dominanza sull'esagono
	Paga questa quantità di Frutti		Ottieni 1 segnalino Dominio		Kiwi di taglia 1		Aumenta la taglia di un Kiwi di taglia 1		Hai la minoranza della condizione specificata		Conta come 2 Kiwi di taglia 1 su quell'esagono
	Paga X Frutti di colore diverso		Paga 1 segnalino Dominio		Kiwi di taglia 2		Aumenta la taglia di un Kiwi di taglia 2		Ottieni 1 azione Movimento aggiuntiva		Esagono Fiore
	Paga X Frutti dello stesso colore		Il Leader (conta come un Kiwi taglia 3)		Kiwi di taglia 3		Esplodi un Kiwi di taglia 3		Ottieni 1 azione Costruzione aggiuntiva		Esagono Erba
	Paga 2 Frutti di colore qualunque tra quelli specificati		Nido sull'Isola		Piazza 1 Kiwi di taglia 1 sull'Isola		Un tuo Kiwi		Ottieni 1 azione Nutrimento aggiuntiva		Esagono Montagna
	Punti Vittoria		Scegli un'opzione		Rimuovi 1 tuo Kiwi dall'Isola		Un Kiwi avversario		Spingi via Kiwi		Esagono Sabbia

*Questa azione richiede comunque il pagamento in Frutti