Introduzione

Il Nuovo Mondo è pieno di insidie... un luogo poco amichevole per gli esploratori che vi si recano. Ma questa è la tua passione e non ti fermerai davanti a niente.
Esplorare il Tempio del Sole non è per i deboli di cuore, e tu non lo sei!
Ma sarai abbastanza intelligente da risolvere gli enigmi che il Serpente ha in serbo per te e farla franca?
Troverai il codice perduto e sfuggirai alle sue grinfie o perirai per loro?

Contenuto

- 4 tronchi:

- 54 rocce, numerate da 0 ad 8, in 6 simboli differenti: (*numero 8 usate nella variante*)

- 7 ruote supposizione a doppia faccia:

- 6 segnalini per l'espansione "Scorciatoia Letale":

- 1 segnalino per l'espansione "Maledizione del Tempio":

- 4 dischetti colorati, 1 per giocatore:

- 3 dadi speciali:
- 4 schermi giocatore, 1 per giocatore:

- 1 blocchetto degli appunti:

- 1 plancia di gioco:

Per giocatore, avrai anche bisogno di una matita ed una gomma (non incluse nella scatola del gioco).

Riassunto

In The Lost Code hai di fronte a te **un codice**, ma **puoi vedere solo quelli degli altri, mai il tuo**. L'obiettivo del gioco è infatti quello di scoprire i numeri del tuo codice facendo ipotesi progressive. Durante ogni round, devi supporre un intervallo entro il quale si trova la somma di 3 dei 6 numeri del tuo codice e, nell'ultima fase della partita, farai la tua ipotesi definitiva su ogni singolo numero nel tuo tronco: meno ipotesi farai, più **Punti Vittoria** ( ) otterrai. Alla fine della partita, il giocatore con più è il vincitore.

Come assemblare i tronchi

Ci sono 4 tronchi, ciascuno formato da:

- 2 basi;
- 1 piano di supporto;
- 1 involucro esterno.

Per ogni tronco:
1) Posiziona il piano di supporto sulle due basi, fissandolo ai gancetti:

2) Monta l'involucro esterno fissandolo alle due basi:

3) Puoi conservare i tronchi già assemblati negli appositi spazi dell'inserto.

Quando metti una roccia nel tronco, assicurati di inserirla anche nel piano di supporto. In questo modo non penderà troppo in avanti o troppo indietro.

Setup

Versione introduttiva: per le prime partite, o se giochi con dei bambini, ti consigliamo di usare solo 5 simboli di rocce. Rimetti tutte le pietre con l'orso (rosso) nella scatola.

Posiziona 1 tronco 1 di fronte ad ogni giocatore. Se ci sono meno di 4 giocatori, posiziona i tronchi rimanenti come se fossero presenti tutti e 4.
Posiziona la plancia di gioco 2 al centro del tavolo, in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti.
Quindi ogni giocatore sceglie un colore e posiziona il dischetto del colore scelto 3 nello spazio iniziale (0) della plancia di gioco, impilandoli casualmente. Dai a ciascuno un foglio degli appunti e lo schermo giocatore del suo colore per nascondere i suoi appunti. Poi, ognuno prende una matita ed una gomma 4. Posiziona le ruote supposizione 5 col loro lato senza la X bianca visibile, accanto e sulla plancia, ognuna nel suo apposito spazio (**ogni ruota deve essere messa nello spazio avente il suo stesso motivo grafico**).
Mischia segretamente le rocce, tenendo i simboli separati, e posiziona le singole pile a faccia in giù vicino alla plancia di gioco 6. Senza guardarla, rimetti nella scatola 1 roccia per simbolo. Non avrai più bisogno di queste rocce durante la partita ma dovresti comunque tenere a mente che uno dei numeri da 0 a 7 (8, nella variante) di ciascun simbolo non è in gioco. Poi, ogni giocatore prende 1 roccia per simbolo, facendo attenzione a non guardarne il numero e la posiziona nel suo tronco 7, col simbolo rivolto verso sé stesso. È consigliato disporle come nel foglio degli appunti.

Setup in una partita a 2 giocatori:

Nota: nella colonna destra del tuo foglio degli appunti, userai una riga per round/supposizione. Puoi vedere quando finisce la partita in base al numero di giocatori.

Riassunto aiuto giocatore

Nel lato interno del tuo schermo giocatore troverai un riassunto di turno:

1. Lancia i dadi.
2. Scegli una ruota per supporre l'intervallo che include la somma dei tuoi numeri per i simboli dei dadi.
3a. Se la tua supposizione si rivela esatta, muovi il tuo dischetto in avanti sul tracciato punteggio di tanti spazi quanto il valore ( ) della ruota che hai utilizzato.
3b. Se la tua supposizione si rivela errata, scambia una delle tue rocce con un'altra dalla pila dello stesso simbolo (se ce ne sono disponibili).

Importante: NON PUOI mai guardare i numeri delle tue rocce. Puoi vedere solo i numeri raffigurati nelle rocce degli altri giocatori.

Se stanno giocando solo 2 o 3 giocatori, riempi i tronchi rimanenti con le rocce (1 per simbolo) e posizionali sul tavolo in modo da essere ben visibili per tutti.

Nota: non importa se stanno giocando 2, 3 o 4 giocatori: tutti i tronchi vengono sempre usati e riempiti di rocce. Per esempio, in una partita a 2 giocatori, ci sono due tronchi che non appartengono a nessuno ma nei quali vi sono le rocce, visibili da entrambi i giocatori.

Adesso, nel tuo foglio degli appunti, segnati i numeri degli altri giocatori 8 (e, in una partita a 2 o 3 giocatori, anche quelli nei tronchi che non appartengono a nessuno), dal momento che non puoi avere queste rocce nel tuo tronco, né adesso né a partita in corso (se non stai giocando la variante X-Race, puoi anche segnare l'intera colonna di numeri 8 e, se stai giocando la **versione introduttiva**, puoi anche segnare l'intera linea dell'orso). Mantieni le tue deduzioni segrete. Ora potete iniziare!

Come giocare

La partita si svolge in un numero fisso di round, che dipende dal numero di giocatori (vedi **Fine della partita**).
Ogni round è suddiviso in 3 fasi:

1. Lancia i dadi

Il giocatore più indietro sul tracciato punteggio lancia i 3 dadi. In caso di parità, i dadi li lancia il giocatore il cui dischetto è in cima alla pila. Colui che ha lanciato i dadi può quindi decidere se accettare o meno il loro risultato: se vuole, può cambiare la faccia di 1 dado in un'altra a sua scelta.

Nota: quando giochi la **versione introduttiva**, se uno (o più) dadi mostrano un orso (rosso), il giocatore che ha lanciato i dadi DEVE cambiare questo dado (questi dadi) in un altro(i) simbolo(i) a sua scelta.

Nel proprio foglio degli appunti, ogni giocatore prende nota dei dadi segnando i simboli nella riga corrispondente (1ª riga - 1ª supposizione e così via); se vi sono 2 (3) dadi con lo stesso simbolo, segna quel simbolo 2 volte (3 volte).

2. Supponi

Nota: puoi già escludere alcuni numeri perché puoi vedere le rocce degli altri giocatori. Gli appunti sul tuo foglio ti aiuteranno!

Durante ogni turno osservi i simboli dei dadi che vengono lanciati e provi ad indovinare la somma dei numeri corrispondenti nel tuo tronco.

Esempio: i dadi sono orso-giaguaro-umano: dovrai supporre la somma dei tuoi numeri rosso, giallo e rosa.
Se un simbolo appare più di una volta, il numero in quel simbolo viene contato quel numero di volte.
Come fare delle supposizioni:
I giocatori fanno le loro supposizioni uno per volta, in ordine di punteggio, partendo da quello più indietro sul tracciato punteggio (colui che ha lanciato i dadi). In caso di pareggio, il giocatore considerato indietro è sempre quello il cui dischetto si trova più in alto nella pila coinvolta nel pareggio. Le ruote supposizione sono tutte differenti ed il primo giocatore a supporre è anche il primo a scegliere la ruota che pensa sia più adatta, avvantaggiandosi rispetto agli altri. Il tuo obiettivo non è supporre un numero preciso ma un intervallo che include la somma dei tuoi numeri (nei simboli dei dadi). Anche se le 7 ruote hanno intervalli differenti, alcune valgono la stesa quantità di : In generale, più ampio è l'intervallo, meno sono i punti . Scegli una ruota tra quelle ancora disponibili e sistemala affinché mostri l'intervallo che pensi possa includere la tua somma.

Importante: quando sistemata, una ruota supposizione non può mostrare meno numeri del suo massimo intervallo (spazi vuoti)!

Esempio: Monica lancia i dadi, che mostrano giaguaro (giallo), uccello (celeste) ed orso (rosso). Non ha ancora molte informazioni sulle sue rocce per questi simboli e decide di usare una ruota supposizione che copre un intervallo di numeri ampio. Suppone che la somma dei suoi numeri per quei simboli sia tra 9 e 15. Prende la ruota che mostra 7 numeri e la sistema in modo che mostri l'intervallo da 9 a 15. Anche gli altri giocatori riflettono su quanto possa essere la somma dei loro numeri giaguaro, uccello ed orso. Quindi, seguendo l'ordine inverso rispetto a quello sul tracciato punti, ognuno sceglie una ruota supposizione e la sistema in modo che mostri l'intervallo desiderato.

3. Assegna i punti

Adesso, in ordine di turno, partendo dal giocatore che ha lanciato i dadi, ognuno scopre se ha supposto correttamente o meno. NON puoi guardare le tue rocce: gli altri giocatori sommeranno i tuoi numeri e ti diranno se hai indovinato o se hai sbagliato.

Attenzione: Fai bene i conti prima di passare un'informazione. Anche una singolo errore potrebbe compromettere l'intera partita per un avversario!

Se la ruota è posizionata correttamente:
se hai supposto correttamente (la somma dei tuoi numeri è compresa nell'intervallo che hai scelto) appunta l'intervallo di numeri nella colonna più a destra del tuo foglio degli appunti, nella riga corrispondente, ottieni tanti quanto il numero scritto sulla tua ruota e muovi in avanti il tuo dischetto sul tracciato punteggio di conseguenza. Se il tuo dischetto va a finire in uno spazio occupato, mettilo sopra agli altri dischetti già lì.

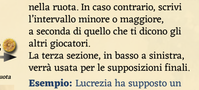
Esempio: Gabriele ha ipotizzato un intervallo da 1 a 5. Gli altri giocatori gli dicono che è corretto. Muove il suo dischetto 2 spazi in avanti ed annota l'intervallo sul suo foglio.

Se la ruota NON è posizionata correttamente:
se non hai supposto correttamente (la somma dei tuoi numeri NON è compresa nell'intervallo che hai scelto), gli avversari dovranno specificare se la tua somma reale è maggiore o minore dell'intervallo, senza mentire!

Eccezione: se hai scelto la ruota supposizione più piccola (che concede più di tutte), gli altri giocatori non ti diranno se la tua somma è maggiore o minore ma solo se hai supposto correttamente o meno.

Registrare le informazioni:
Le informazioni che ottieni durante la partita possono essere annotate sul tuo foglietto degli appunti, che ti aiuterà a deurre i valori nelle tue rocce.
Ogni foglietto degli appunti è diviso in 3 sezioni:
Nella prima, in alto a sinistra, puoi segnare gli spazi che corrispondono alle rocce che vedi o che ipotizzi non avere. Nella seconda, a destra, puoi segnare i simboli risultati dal lanci dei dadi per ogni round (una riga per round), facendo una crocetta nella colonna corrispondente. Nello spazio vuoto ancora più a destra, puoi scrivere l'intervallo di valori determinato dal risultato delle tue supposizioni. Se corretto, scrivi l'intervallo che hai scelto nella ruota. In caso contrario, scrivi l'intervallo minore o maggiore, a seconda di quello che ti dicono gli altri giocatori.
La terza sezione, in basso a sinistra, verrà usata per le supposizioni finali.

Esempio: Lucrezia ha supposto un intervallo da 20 a 21. Gli altri giocatori le dicono che la somma dei suoi numeri è minore. Perciò sa che la somma dei suoi numeri è tra 0 e 19 e lo annota sul suo foglietto degli appunti. Non ottiene alcun



Importante: quando trai conclusioni sulle tue rocce, è importante tu possa distinguere i numeri che sei certo di non poter avere perché li hai visti da quelli che credi di non poter avere in base alle tue ipotesi. Ti consigliamo di annerire completamente i riquadri contenenti i numeri che hai visto e fare solo una crocetta sui riquadri con i numeri che escludi in base ai tuoi ragionamenti.
Potresti dover scambiare rocce sul tuo tronco. In quel caso, ti basta cancellare le crocette collegate a quelle rocce e lasciare i riquadri anneriti così come sono.

Scambiare le rocce:
una volta controllate le ruote supposizione di tutti i giocatori, coloro

che non hanno supposto correttamente **devono sostituire** una delle rocce nel loro tronco, partendo dal giocatore più indietro sul tracciato (prima l'ultimo, poi il penultimo, ecc.).
Scarta una roccia a scelta dal tuo tronco e posizionala a faccia in su vicino a te, in modo che tutti (anche tu) possano vederla. Quindi pesca una nuova roccia, a faccia in giù, dalla pila dello stesso simbolo scartato ed aggiungila al tuo tronco, senza guardarla.

Attenzione! Scarta una delle tue rocce del cui simbolo è disponibile almeno un'altra roccia! Se non ci sono più rocce disponibili, in nessun simbolo, ignora la fase di scambio. Non puoi ignorare questa fase se c'è almeno una roccia disponibile!

Non scordarti di annerire completamente sul tuo foglietto degli appunti il riquadro contenente il numero della roccia scartata!
Puoi anche scrivere questo numero nella colonna dado corrispondente dell'attuale round.
In questo modo puoi trarre conclusioni più accurate per quanto riguarda gli altri simboli estratti assieme a quello(i) che hai scartato durante la partita.

Nota: dopo aver scartato una roccia, dovresti rivedere le supposizioni che hai già fatto perché un numero nel tuo tronco è cambiato e, con esso, potrebbero essere cambiate tutte le ipotesi che lo coinvolgevano. Se pensi che una supposizione non sia più corretta, ti conviene cancellarla.

Anche gli altri giocatori ottengono informazioni aggiuntive, dal momento che vedono la tua nuova roccia (che tu non puoi vedere). Una volta controllati gli intervalli di tutti i giocatori, rimetti a posto le ruote supposizione, così da poter iniziare il prossimo turno.

Esempio: Gabriele scarta la sua roccia camaleonte (viola). È un 2. Annerisce il riquadro contenente il 2 viola sul suo foglietto degli appunti. Quindi cancella le crocette fatte sul 5, sul 6 e sul 7. Le aveva segnate in precedenza, perché aveva ipotizzato di non poter avere un 5, 6 o 7 viola. Ora che ha scartato il 2, è nuovamente possibile che abbia uno di questi numeri.

Inoltre, per il round in corso, scrive un 2 nello spazio dado camaleonte (viola). In questo modo, sa in che round ha scartato il 2. Sapendo ciò, può trarre conclusioni migliori per quanto riguarda gli altri simboli estratti assieme al 2. Infine, scrive un 4 sullo spazio dado della stessa colonna ma per il round precedente, dal momento che nel round precedente il camaleonte (viola) è stato lanciato due volte (2 → 2). Essendo la sua supposizione per quel round corretta (i suoi numeri erano tra 1 e 5), adesso sa che la sua roccia giaguaro (giallo) non può che essere un 1.

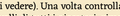
Fine della partita

La partita si conclude dopo:
- 8 round, se si gioca in 4;
- 9 round, se si gioca in 3;
- 10 round se si gioca in 2.

Alla fine, puoi supporre sulle singole rocce nel tuo tronco. Per le supposizioni definitive, usa la sezione in basso a sinistra sul tuo foglietto degli appunti:

Per ogni simbolo, puoi supporre una, due o tre soluzioni (un numero per riquadro). Comunque, se anche una si rivelasse corretta, più ne fai e meno ottieni. Una volta che ogni giocatore ha completato le proprie supposizioni finali, puoi finalmente verificarne la loro correttezza, partendo dall'ultimo sul tracciato, e muovendo i dischetti dei giocatori di conseguenza.
Per ogni roccia che hai indovinato, ottieni:
- 5 , se indovinata con una 1x? ;
- 2 , se indovinata con due 2x? ;
- 1 , se indovinata con tre 3x? .

Per ogni roccia che non hai indovinato (o non hai fatto supposizioni), perdi 2 .



Calcola la quantità totale di che hai ottenuto e muovi il tuo dischetto in avanti (o indietro) sul tracciato di tanti spazi quanti i che hai ottenuto.

Nota: se la somma dei tuoi è un numero negativo, muovi il tuo dischetto indietro di tanti spazi quanto il numero negativo.

Fatto ciò, il giocatore più in avanti sul tracciato vince la partita. In caso di **pareggio**, vince il giocatore **in fondo alla pila di giocatori coinvolti nel pareggio**.

Esempio: Questi sono il foglietto ed il tronco di Lucrezia a fine partita:

Non era sicura riguardo le rocce uccello (celeste), camaleonte (viola) e serpente (verde) ed ha perciò scritto rispettivamente 2, 2 e 3 ipotesi (ottenendo 2 + 2 + 1) ma era sicura sulle rocce giaguaro (giallo) ed umano (rosa) (5 + 5) ed ha perciò deciso di rischiare e provare ad indovinare la roccia orso (rossa) con un solo tentativo, sbagliando (- 2). Ottiene un totale di 13 (2 + 5 + 2 + 1 + 5 - 2) e muove in avanti il suo dischetto di 13 spazi.

Varianti ed Espansioni

Il gioco include 1 variante e 2 espansioni che puoi anche combinare ed usare tutte assieme nella stessa partita.

1. Variante X-Race

Usa questa variante se vuoi un'esperienza più impegnativa.
- Durante il setup, aggiungi anche le rocce numero 8 (contrassegnate da una ✖);
- Capovolgi le ruote sul lato ✖ (aumentano il limite massimo degli intervalli a 24, essendoci gli 8);
- Tutte le altre regole sono uguali (non segnare la colonna degli 8 sul tuo foglietto per gli appunti)!

2. Scorciatoia Letale

Avrai bisogno dei 6 segnalini raffiguranti ciascuno un simbolo. All'inizio della partita, posizionali a fianco della plancia, in modo da essere facilmente raggiungibili.

Dopo aver lanciato i dadi, quando 2 o 3 di essi mostrano lo stesso simbolo, il giocatore più indietro sul tracciato (colui che ha lanciato i dadi) può decidere se prendere il segnalino corrispondente o lasciarlo ad un altro giocatore (sempre in ordine di punti, partendo da chi ne ha meno, ognuno decide se prendere o meno il segnalino). Quando prendi il segnalino, devi **immediatamente** riempire lo spazio dello stesso simbolo del segnalino che normalmente andrebbe riempito a fine partita, scrivendo 1, 2 o 3 numeri, come per il gioco base. **Mantieni il segnalino** dietro il tuo schermo **(non potrà essere usato di nuovo** durante la partita), ed il gioco continua normalmente.
Alla fine della partita, se questa supposizione si rivela corretta, ottieni il **doppio dei** che avresti ottenuto normalmente:
- **10** se indovinato con una supposizione;
- **4** con due;
- **2** con tre.

Se la tua supposizione si rivela errata, **raddoppi la penalità** ed ottieni **-4** .

Importante:
- È possibile prendere il segnalino solo prima che venga cambiata la faccia di un dado. Questo implica che se colui che ha lanciato i dadi vuole cambiarne uno, deve assicurarsi che nessuno voglia il segnalino. Una volta che il segnalino è stato preso o rifiutato da tutti, chi ha lanciato i dadi può cambiare una delle 3 facce.
- I segnalini non possono essere usati durante gli ultimi 3 round della partita: rimuovi dal gioco tutti quelli non utilizzati alla fine del 7°/6°/5° round in una partita a 2/3/4 giocatori.

Esempio: Durante il 6° turno di una partita a 3 giocatori, i dadi lanciati da Gabriele mostrano due camaleonti (viola) ed un uccello (celeste). Può scegliere di prendere il segnalino camaleonte ma non lo fa, lasciando la scelta a Lucrezia, penultima sul tracciato punti. Lucrezia prende il segnalino e riempie la colonna camaleonte (viola) mostrata nella sezione in basso a sinistra del proprio foglietto degli appunti. Decide di scrivere due numeri: 1 e 2.
Nel 7° turno, i dadi mostrano due giaguari (giallo) ed un orso (rosso) ma nessuno può prendere il segnalino giaguaro perché il 6° round si è concluso e stanno giocando in 3.
Durante la fase delle supposizioni definitive, Lucrezia scopre di avere un 1 viola e perciò ottiene 4 per la sua roccia camaleonte (2 supposizioni valgono 2 raddoppiati grazie al segnalino preso in precedenza).

3. La Maledizione del Tempio

Avrai bisogno del segnalino raffigurante un teschio. All'inizio della partita, mettilo da parte.

Spazio 7:

Durante l'assegnazione dei punti (fase 3), il primo giocatore a raggiungere o superare lo spazio numero 7 sul tracciato punteggio, prende il segnalino, diventando maledetto. Quando sei maledetto, se **supponi correttamente** il tuo intervallo, ottieni i punti come al solito. In più, **otterrai 1** ogni volta che **qualcun altro non supponе correttamente**. Quando sei maledetto, se **non supponi correttamente, perdi la quantità di** indicata sulla ruota che hai scelto e **torni indietro** sul tracciato punteggio. Scambia una roccia come al solito.
Alla fine dell'assegnazione dei punti, prima dell'inizio del prossimo round, controlla se almeno un giocatore ha raggiunto lo **spazio numero 13** sul tracciato punteggio:
- se sì, il segnalino maledetto viene rimosso dal gioco.
- se nessuno ha raggiunto tale spazio, il segnalino viene assegnato al giocatore più avanti sul tracciato (in caso di pareggio, a quello il cui dischetto si trova alla base della pila corrispondente nel pareggio) e la partita va avanti col gettone in gioco.

Importante:
- Il segnalino viene rimosso dal gioco prima dell'inizio dell'ultimo round, anche se nessuno ha raggiunto lo spazio numero 13 del tracciato punteggio. Rimuovilo alla fine del 9°/8°/7° round in una partita a 2/3/4 giocatori.
- Il giocatore maledetto **ottiene 1 per ogni giocatore** (escluso se stesso) **che suppone erroneamente** durante la fase di assegnazione dei punti.
- Nella rara eventualità che tutti i giocatori abbiano di nuovo meno di 7 (perché il giocatore maledetto può perdere a seconda del valore della ruota scelta, e quindi tornare a prima dello spazio 7), il segnalino rimane in gioco e viene rimosso solo quando viene raggiunto lo spazio 13 o prima dell'inizio dell'ultimo round della partita.

Spazio 13:

Esempio: Durante la fase di assegnazione dei punti, Lucrezia ottiene 4 ed il suo dischetto raggiunge lo spazio numero 9 del tracciato punteggio. Alla fine di questa fase, lei è il giocatore con più e, dal momento che ha anche superato lo spazio 7, deve prendere il segnalino maledetto. Durante il turno successivo prende la ruota con l'intervallo di dieci numeri. Nel controllare le supposizioni (durante l'assegnazione dei punti), Monica e Gabriele suppongono erroneamente, facendo guadagnare a Lucrezia 2 (1 per avversario). Anche Lucrezia però sbaglia nel supporre, ed essendo maledetta ottiene -1 e muove il suo dischetto all'indietro di uno spazio. Alla fine di questa fase di assegnazioni punti, Chiara, che ha fatto 4 , passa in testa sul tracciato punteggio, diventando il giocatore maledetto per il prossimo round. Alla fine della fase di assegnazione punti successiva, Chiara arriva allo spazio 14 e rimuove definitivamente il gettone del gioco.

Autore: Leo Colovini
Illustratore: Miguel Coimbra
Editore: Mojito Studios

facebook.com/mojitostudios
www.mojitostudios.com
info@mojitostudios.com
©2022 Mojito Studios is a DXP, LLC trademark.
4362 Northlake Boulevard, Suite 213,
Palm Beach Gardens, FL 33410, USA

©2022, uplay.it edizioni
un marchio registrato della DXP S.N.C.
P. Iva IT01956340502,
Via Tosco Romagnola, 2585
56021 Cascina (PI), Italia.
Tutti i diritti sono riservati.
www.uplayedizioni.com
edizioni@uplay.it