

SEAVILIZATION

Regole- Rules

*Four Civilizations of the Sea living on huge City-Animals, produce, compose and decompose, spread in hexagonal waves and collect resources in the Sea, but it is not easy, because the Flow can move everything!
Resources are used to create Barriers, Creatures, Civilization Upgrades and other special effects.
A strategical Boardgame of construction (and deconstruction), in which Players use all the Civilizations together in synergy to collect Victory Points.*

Gioco per 1-5 Giocatori by Riccardo Massa, Roberto Sedda, Marta Pinna

Obiettivo del gioco: accumulare il maggior numero di Punti Vittoria entro la fine del gioco, cioè quando una delle Civiltà raggiunge il Terzo Livello.

Preparazione:

Disporre la mappa al centro dell'area di gioco, con le Plance delle Civiltà tutt'attorno in modo da essere visibili a tutti i giocatori. Disporre sulla mappa le pedine delle Città-Animali (in corrispondenza dei cerchi dello stesso colore) e 12 Risorse (Elementi e Composti) con posizioni e direzioni casuali.

Tenere a portata di mano le restanti pedine delle Creature (Compositori e Scompositori) e quelle delle Risorse.

Sequenza di gioco : Turno del Giocatore

1) Il Giocatore tira il dado a 6 facce per la direzione della Corrente (Flow):

- 1: in alto
- 2: in alto a destra
- 3: in basso a destra
- 4: in basso
- 5: in basso a sinistra
- 6: in alto a sinistra

Il Giocatore sposterà quindi di una casella nella direzione indicata le seguenti cose:

- Elementi e Composti: solo se la loro direzione è diversa da quella della Corrente o dal suo opposto;
- Città-Animali: solo se il Giocatore lo desidera;
- Creature: solo quelle col Movimento "Flow", e solo se il Giocatore lo desidera.

2) Ogni Città-Animale accumula 1 Elemento nella propria plancia nella sezione Onda (Wave). Quando arriva a 6 Elementi, parte l'Onda che diffonde nelle 6 direzioni i 6 Elementi accumulati, disponendoli nelle 6 caselle adiacenti con la freccia verso l'esterno.

3) Il Giocatore può muovere tutte le Civiltà presenti, limitandosi però a 3 entità (Città-Animale o Creature) in totale. Per ogni entità può fargli compiere una o più azioni possibili (di diverso tipo).

a. Città-Animale

- i. Può muovere (o meno) di 1 casella in una direzione a scelta (2 caselle al Secondo Livello);
- ii. Può assorbire al suo interno (in uno degli appositi spazi corrispondenti) fino a 3 Elementi o Composti presenti nelle caselle adiacenti;
- iii. Quando completa le caselle di un riquadro di Generazione, genera la Creatura e/o gli Effetti corrispondenti, più l'Output. Quando la Generazione è completata, il Giocatore si assegna i relativi **Punti Vittoria** (indicati da stelline). Per indicare la Creatura generata sulla mappa, usare la pedina corrispondente e metterla su una casella adiacente. Anche le Risorse in Output vengono poste in caselle adiacenti e direzionate verso l'esterno (come l'Onda a Diffusione).

b. Creatura

- i. Può muovere al massimo di tante caselle quanto è il suo punteggio di Movimento (Move), anche cambiando direzione ma senza ripassare nelle stesse caselle due volte;

- ii. In qualunque momento, quando si trova nella stessa casella di una Risorsa (Elemento o Composto), può incamerarlo (mettendolo sopra la pedina) oppure usarlo immediatamente per attivare un'Abilità (Skills). Può incamerare al massimo un numero complessivo di Elementi e Componenti pari al punteggio di Immagazzinamento (Storage). Le Barriere non possono essere incamerate. Se ci sono altre Risorse nella casella oltre a quelle incamerabili o utilizzabili, la Creatura emetterà le Risorse accumulate fino a quel momento, con un'Onda a Diffusione (scegliendo le caselle adiacenti da cui farle partire, con direzione verso l'esterno).
 - iii. Può attivare una delle Abilità (Skills) disponibili, impiegando le Risorse incamerate e quelle presenti nella casella in cui si trova. Le Risorse e le Barriere prodotte in Output vengono poste nelle caselle adiacenti, se sono Risorse vengono direzionate verso l'esterno (come l'Onda a Diffusione)
 - iv. Può consegnare a un'altra entità adiacente (Creatura o Città-Animale, anche di Civiltà differenti) una o più Risorse, se il destinatario è in grado di incamerarle o utilizzarle nello stesso turno.
- 4) Il Giocatore deve muovere di una casella tutte le pedine delle Risorse che fluttuano nel mare (quindi non quelle incamerate da Creature e Città-Animali), nella direzione indicata dalla freccia presente in esse. Se una Risorsa entra in una casella occupata, vedi il paragrafo "Collisioni". Se escono dalla mappa, vengono eliminate.

Avanzamento di Livello:

Quando una Meraviglia (colonna più alta nella plancia della Città-Animale) viene Generata, avviene l'Avanzamento di Livello della Civiltà corrispondente.

Se si passa dal Primo al Secondo livello, viene girata la plancia della Civiltà, ridisponendo a piacere le Risorse presenti. Tutte le Creature presenti in gioco di quella Civiltà si trasformano nelle corrispondenti Creature di Secondo Livello.

Se si passa dal Secondo al Terzo livello, il gioco termina immediatamente per tutti i giocatori: vedi il paragrafo "Fine del Gioco".

Output:

Ogni volta che vengono prodotte o emesse delle Risorse da parte di Città-Animali o di Creature, vengono disposte nelle caselle adiacenti e direzionate verso l'esterno, come nell'Onda Diffusiva. Non si può scegliere di omettere alcuni Output a meno che non siano terminate le pedine di quel colore.

Collisioni:

Grazie alle Correnti (Flow), al movimento di Città-Animali e di Creature e al movimento delle Risorse fluttuanti, diverse pedine entreranno in collisione (sovrapposizione nella stessa casella). Ecco come comportarsi:

- **Risorsa-Risorsa:** ogni casella può contenere fino a tre risorse (sovrapporre le pedine). Se le loro direzioni sono differenti, devono essere uniformate a una qualsiasi direzione scelta dal Giocatore di turno. Se una quarta pedina cerca di entrare in una casella in cui ci sono già 3 risorse, non può farlo e si ferma alla casella precedente.
- **Risorsa-Città-Animale:** se è possibile la Risorsa viene incamerata nella plancia corrispondente, altrimenti si ferma nella casella precedente.
- **Risorsa-Creatura:** la Risorsa può venire incamerata dalla Creatura (mettendolo sopra la pedina) oppure usarlo immediatamente per attivare un'Abilità (Skills), anche se il Giocatore ha già terminato le azioni disponibili. La Creatura può incamerare al massimo un numero complessivo di Elementi e Componenti pari al punteggio di Immagazzinamento (Storage). Se ci sono altre Risorse nella casella oltre a quelle incamerabili o utilizzabili, la Creatura emetterà le Risorse accumulate fino a quel momento, con un'Onda a Diffusione (scegliendo le caselle adiacenti da cui farle partire, con direzione verso l'esterno).
- **Creatura-Creatura:** le Creature non possono sovrapporsi, tranne nel caso in cui nello stesso turno venga utilizzata da una delle due Creature l'abilità Uccidere (Kill).
- **Barriera:** non possono sovrapporsi ad altre pedine di nessun tipo (che rimangono quindi nelle caselle precedenti), né essere mosse dalle Correnti. Non possono essere incamerate dalle Creature, ma possono venire Sciolte (Melt) dall'apposita Abilità (Skill).

Fine del Gioco:

Si conteggiano i Punti Vittoria accumulati da ogni Giocatore: chi ne di più vince la partita.