



# Regole del gioco



## Motivazione & Energia

- Dopo ogni mossa, il gruppo deve decidere se ridurre di 1 punto il livello di Energia o Motivazione.
- Se sia **Energia** che **Motivazione** sono entrambe nella zona verde, i giocatori possono effettuare 2 mosse extra nel turno corrente.
- Se l' **Energia** scende nella zona rossa, i giocatori possono effettuare solo mosse laterali o verso il basso.
- Se la **Motivazione** scende nella zona rossa, non è possibile effettuare ulteriori mosse. I giocatori devono quindi usare l'abilità speciale di un personaggio per aumentare la motivazione.

## Segnali - Carte Evento

Se un giocatore si ferma direttamente su un cartello o lo supera dopo aver lanciato i dadi, la pedina viene posizionata di conseguenza e viene giocata la carta evento.

## Traguardi

- I Traguardi indicano quale personaggio dovrebbe avviare un'interazione.
- Idealmente, i giocatori dovrebbero visitare tutti e 5 i Traguardi. Se il tempo sta per scadere, i giocatori possono decidere di saltare al massimo 1 Traguardo, il che costerà loro -4 Motivazione.

## Carte Personaggio

- Ogni giocatore assume il ruolo di un personaggio le cui caratteristiche devono essere interpretate attivamente durante il gioco.
- A seconda delle istruzioni, i personaggi sono tenuti a interagire tra loro.
- I personaggi hanno abilità speciali che possono essere utilizzate in situazioni specifiche, in modo da aiutare il gruppo a modo loro.

## Accampamento

Se un giocatore si ferma direttamente su un accampamento o lo supera dopo aver lanciato i dadi, può decidere se ottenere 1 Energia o 1 Motivazione. Ogni accampamento fornisce Energia o Motivazione una sola volta.

