

## Dirty Deeds

**Dirty Deeds** è un gioco per 2 o 3 giocatori, lo scopo è espandere il proprio controllo non solo sul pianeta terra ma, attraverso i varchi chiamati oculum arcanum, anche nelle dimensioni parallele che la circondano.

Questa scatola, oltre alle istruzioni che avete tra le mani contiene un tabellone, territori neutri in una quantità sufficiente a coprire le aree del tabellone e 3 set di personaggi di colore differente, ognuno così composto:

- 1 Armigero
- 1 Spia
- 1 Geniere
- 1 Cronoarcantista
- 1 Famiglio
- 1 esagono di partenza inviolabile
- 30 territori di influenza

**Dirty Deeds** is a game for 2 or 3 players, the goal is to expand one's control not only on planet Earth but also, through the gateways called oculum arcanum, into the parallel dimensions surrounding it.

This box, in addition to the instructions you have in your hands, contains a game board, neutral territories in sufficient quantity to cover the areas of the board, and 3 sets of characters of different colors, each composed as follows:

- 1 Knight
- 1 Spy
- 1 Engineer
- 1 Chrono-Arcanist
- Familiar
- 1 inviolable starting hexagon
- 30 territories of influence



Durata del gioco è un periodo dimensionale, che per noi umani dalla percezione lineare del tempo si aggira tra 60 e 90 minuti. Il periodo dimensionale è rappresentato da una clessidra disegnata sulla ruota della dimensione Elfica, la più piccola e concentrata di risorse. Nel momento in cui la sostituzione di un territorio neutrale con uno trasparente rivelerà la clessidra i giocatori concluderanno le azioni programmate porteranno a termine altri 3 turni completi. A quel punto chi avrà maggiormente esteso la propria influenza attraverso l'oculum arcanum sarà il vincitore.

#### IL TABELLONE

Il tabellone è composto dalle tre ruote che rappresentano la terra, quella che comunemente conosciamo, e 2 dimensioni parallele ad essa correlate. Quella che fu assegnata ai nani ha dimensione leggermente inferiore mentre quella che fu assegnata agli elfi, che a causa della regressione del popolo elfico si sta contraendo, risulta più piccola. In ognuna delle tre ruote dimensionali sono presenti 3 risorse.

La superficie stessa delle 3 dimensioni è la prima risorsa: divisa in esagoni rappresenta l'area geografica di influenza, la chiameremo **Domini**. Ogni giocatore può estendere la propria area di controllo tramite le proprie azioni andando a sostituire i territori (liberi o controllati da avversari) con dei territori trasparenti del proprio colore. I Territori (liberi o del colore degli avversari) che verranno sostituiti verranno riposti dietro gli schermi e rappresentano una risorsa consumabile.

I territori trasparenti permetteranno a tutti i giocatori di venire a contatto con le civiltà e le risorse del sottosuolo.

Che siano miti o sapienze antiche chiameremo **Tradizioni (goccia)** le risorse in uso agli Inventori. Infine gli **Incanti (stella)** rappresentano le fonti di

The duration of the game is a dimensional period, which for us humans with a linear perception of time, ranges from 60 to 90 minutes. The dimensional period is represented by an hourglass drawn under the wheel of the Elven dimension, the smallest and most resource-concentrated. Nel momento in cui la sostituzione di un territorio neutrale con uno trasparente rivelerà la clessidra i giocatori concluderanno le azioni programmate porteranno a termine altri 3 turni completi. A quel punto chi avrà maggiormente esteso la propria influenza attraverso l'oculum arcanum sarà il vincitore.

#### THE GAME BOARD

The game board consists of three wheels representing Earth, the one we commonly know, and 2 parallel dimensions correlated to it. The one assigned to the dwarves is slightly smaller, while the one assigned to the elves, which due to the regression of the elven people is contracting, is smaller. In each of the three dimensional wheels, there are 3 resources.

The surface of the 3 dimensions is the first resource: divided into hexagons, it represents the geographical area of influence, we will call it Domains. Each player can expand their area of control through their actions by replacing territories (free or controlled by opponents) with transparent territories of their own color. The territories (free or of opponents' color) that are replaced will be placed behind the screens and represent a consumable resource. The transparent territories will allow all players to come into contact with civilizations and underground resources. Whether they are myths or ancient wisdom, we will call Traditions (drop) the resources used by the Inventors. Finally, Enchantments (star) represent sources of magic or arcane artifacts from pre-schism ages.

maglia o artefatti arcani delle età pre-scisma. Su ognuna delle 3 ruote dimensionali sono celate **Tradizioni** e **Incanti** in numero variabile. Ma attenzione, la storia insegna che le popolazioni talvolta migrano sotto la spinta di un dominatore, questo è rappresentato dalla rotazione delle ruote e cambierà l'output della partita in corso. Ogni qualvolta un giocatore, tramite un'azione di un Personaggio reclamerà delle risorse preleverà gettoni **Tradizioni (goccia)** o **Incanti (stella)** dalla scorta comune, fino ad esaurimento delle stesse. Un'azione che dovesse reclamare più risorse di quante siano disponibili nella scorta comune avrà diritto a prelevare solo quelle ancora a disposizione.

Solamente quando la scorta comune è completamente esaurita (nessuna Informazione e nessun Incanto) sarà possibile ristabilire la scorta prelevando tutte le risorse esauste.

Il centro tra le 3 ruote dimensionali è il punto di arrivo del percorso dei **Famigli** che consta in 5 caselle.

#### SETUP

Posizionare tutti gli esagoni di **Territorio** opachi sulle ruote dimensionali affinché tutto il sottosuolo sia nascosto. Date 20 colpi di rotazione in modo che nessuno possa ricordare la posizione delle risorse del sottosuolo. Ciascun giocatore prenda un set di meeples del colore che più lo aggrada ed uno schermo riassuntivo ove celare le proprie risorse e mosse.

Vi consigliamo di definire un'area attorno al tabellone dove depositare la scorta comune di risorse disponibili ed un'area dove depositare le risorse esauste.

Lasciate cadere le tessere delle **Basi Inviolabili** al di fuori del tabellone. L'ordine di piazzamento

Traditions and Enchantments in variable numbers are hidden on each of the 3 dimensional wheels. But beware, history teaches us that populations sometimes migrate under the pressure of a dominator, this is represented by the rotation of the wheels and will change the outcome of the ongoing game. Whenever a player, through an action of a Character, claims resources, they will take Tradition (drop) or Enchantment (star) tokens from the common supply, until they are exhausted. An action that claims more resources than are available in the common supply will only entitle the player to take those still available.

Only when the common supply is completely depleted (no more Traditions and no more Enchantments) will it be possible to replenish the supply by taking all exhausted resources.

The center between the 3 dimensional wheels is the arrival point of the path of the Familiars, consisting of 5 steps.

#### SETUP

Place all opaque Territory hexagons on the dimensional wheels so that the entire underground is hidden. Give 20 rotations so that no one can remember the position of the underground resources. Each player takes a set of colored meeples and a summary screen to conceal their resources and moves.

We recommend defining an area around the board to place the common supply of available resources and an area to place exhausted resources.

Drop the Inviolable Base tiles outside the board. The placement order will be determined by proximity to the board. The player using the team of the color tile closest to the board will be the

verrà stabilito dalla vicinanza al tabellone. Il giocatore che utilizza la squadra del colore del tassello più vicino al tabellone sarà il primo a piazzare la propria base. Potrà dunque posizionare la propria **Base Inviolabile** in uno qualsiasi dei vertici dell'esagono della ruota più grande. Il secondo di essi dovrà scegliere uno dei vertici disponibili a 120 gradi dalla prima base piazzata, mentre, se ci fosse il terzo non potrà far altro che piazzare la propria tessera di partenza nell'ultimo vertice disponibile a 120 gradi dai primi 2. Si posizionino infine i Famigli sulla casella del loro percorso colorata.

#### IL TURNO

Dirty Deeds si gioca in simultanea. I Giocatori, al riparo dei loro schermi, scelgono contemporaneamente uno dei loro Personaggi disponibili nascondendolo in una mano. Ogni personaggio è capace di specifiche azioni, pertanto, la scelta rappresenta l'azione che si intende svolgere. Qualora il giocatore volesse che il Personaggio esegua un'azione onerosa (vedi sotto), l'onere da spendere per tale azione deve essere nella mano del giocatore.

Quando si posiziona la mano chiusa sopra al tabellone significa che si è pronti al turno e non si può cambiare la scelta. L'ordine di esecuzione delle azioni è intrinseco alla velocità del Personaggio selezionato. Nel caso in cui 2 o più giocatori abbiano deciso per l'impiego dello stesso Personaggio, la priorità di esecuzione è data dall'ordine in cui i giocatori abbiano posizionato la mano pronta sul tabellone. Esiste la possibilità per un giocatore di presentare sopra il tabellone il pugno chiuso ma vuoto. Questa è una specifica azione dal nome **Reclutamento** che spiegheremo più avanti.

Dopo che ogni giocatore avrà portato a termine ogni azione programmata, prima che un nuovo

first to place their base. They can then place their Inviolable Base at any vertex of the hexagon of the largest wheel. The second player must place themselves in one of the vertices available 120 degrees from the first placed base, while the third player can only place their starting tile in the last available vertex at 120 degrees. Finally, place the Familiars on the colored square.

#### TURN

Dirty Deeds is played simultaneously. Players, behind their screens, simultaneously choose one of their available Characters, hiding it in one hand. Each character is capable of specific actions, therefore, the choice represents the action intended to be carried out. If the player wants the Character to perform a costly action (see below), the cost for that action must be in the player's hand.

When placing the closed hand over the board, it means the player is ready for their turn and cannot change their choice. The order of action execution is intrinsic to the speed of the selected Character. In the event that 2 or more players have chosen to use the same Character, the execution priority is given by the order in which the players have placed their hand ready on the board. There is a possibility for a player to present an empty closed fist above the board. This is a specific action called Recruitment, which we will explain later.

After each player has completed their programmed actions, before a new turn begins, move one notch the wheel that currently has the most characters on it. In case of a tie, move the smaller wheel.

#### CHARACTERS, SPECIFIC ACTIONS, AND RECRUITMENT

turno inizi muovete di una tacca la ruota che in quel momento presenta più personaggi su di essa. In caso di equità muovete la ruota più piccola.

#### PERSONAGGI, AZIONI SPECIFICHE E RECLUTAMENTO

Le tabelle sottostanti riportano le velocità ed azioni specifiche di ogni personaggio. Prima di andare oltre mettiamo in chiaro alcune parole chiave:

**Territorio libero:** si tratta di un esagono opaco o trasparente del colore di uno dei giocatori avversari sopra il quale non vi sia un personaggio avversario.

**Territorio controllato:** si tratta di un esagono del proprio colore.

**Territorio controllato libero:** si tratta di un esagono trasparente del colore del giocatore che intende eseguire l'azione sopra il quale non vi sia già presente un personaggio.

**Base inviolabile:** la prima casella posta sul tabellone a inizio partita. Essa non può essere rimossa in alcun modo.

**Conquista** (seguito da un numero): sostituire fino ad un massimo di (numero) **Territori Liberi** con altrettanti trasparenti del proprio colore. Potrebbe non essere possibile raggiungere il (numero) indicato, in quel caso il giocatore può raggiungere solo il massimo consentito. I Territori Liberi rimossi diventano **Domini** e vengono riposti dietro lo schermo riassuntivo.

**Cattura:** Alcune azioni causano la rimozione di un personaggio avversario. Il meeple che lo rappresenta viene riposto dietro lo schermo riassuntivo del giocatore che ha eseguito l'azione che ha innescato la cattura.

The tables below show the speeds and specific actions of each character. Before proceeding further, let's clarify some keywords:

**Free Territory:** this is an opaque hexagon or one of the transparent opponent's colors on which there is no opponent's character.

**Controlled Territory:** this is a hexagon of one's own color.

**Free Controlled Territory:** this is a transparent hexagon of the player's color where there is no character present.

**Inviolable Base:** the first tile placed on the board at the start of the game. It cannot be removed in any way.

**Conquest** (followed by a number): replace up to (number) Free Territories with an equal number of transparent territories of one's own color. It may not be possible to reach the indicated (number), in which case the player can only reach the maximum allowed. The removed Free Territories become Domains and are placed behind the summary screen.

**Capture:** Some actions cause the removal of an opponent's character. The meeple representing it is placed behind the summary screen of the player who executed the action that triggered the capture.

**Burden** (followed by a list of resources): retrieve from behind the screen the exact list of resources required to complete a specific action and to obtain its effects. When Domains are part of the Burden, the player must prioritize retrieving from their supply at least 1 transparent hexagon for each color they own. At the end of the action with Burden, transparent hexagons of opponent colors must be placed in the exhausted area,

**Onere** (seguito da una lista di risorse): prelevare da dietro lo schermo l'esatta lista di risorse richiesta per portare a termine una determinata azione e poter ottenerne gli effetti. Quando i **Domini** sono parte dell'**Onere**, il giocatore deve prelevare dalla propria scorta prioritariamente almeno 1 esagono trasparente per ogni colore che possiede. Al termine della azione con Onere, gli esagoni trasparenti dei colori avversari devono essere riposti nell'area degli esauriti, mentre gli esagoni opachi neutri andranno nelle risorse comuni.

**Ruota** (avanti): posizionate il dito sul dente dell'ingranaggio all'altezza dell'icona => e ruotate in senso orario sino a scomparsa del dente al di sotto della plancia.

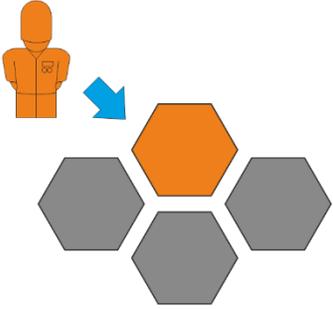
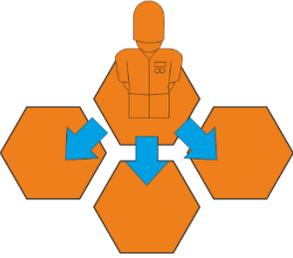
**Ruota** (indietro): posizionate il dito sul dente dell'ingranaggio all'altezza dell'icona <= e ruotate in senso antiorario sino a scomparsa del dente al di sotto della plancia.

while neutral opaque hexagons will go into the common resources.

**Wheel** (forward): Place your finger on the gear tooth at the height of the icon => and rotate clockwise until the tooth disappears below the board.

**Wheel** (backward): Place your finger on the gear tooth at the height of the icon <= and rotate counterclockwise until the tooth disappears below the board.

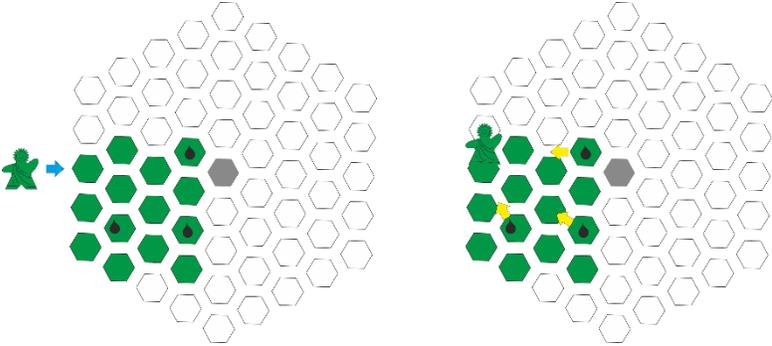


<p>Armigero Knight</p>	<p>Velocità Speed</p>	<p>4</p> 	
	<p>Azione semplice Simple action</p>	<p>Espansione Expansion</p>	<p>Posiziona l'Armigero su un <b>Territorio controllato libero</b> e <b>Conquista 3</b> esagoni adiacenti. Place the Knight on a <b>Free Controlled Territory</b> and <b>Conquer 3</b> adjacent hexagons.</p>  
	<p>Azione <b>Onere</b> (3 Domini) <b>Costy</b> Action (3</p>	<p>Sconfiggi Defeat</p>	<p>Posiziona l'Armigero su un <b>Territorio controllato libero</b> e <b>Cattura</b> entro 3 caselle di distanza. Place the Knight on a <b>Free Controlled Territory</b> and <b>Capture</b></p>

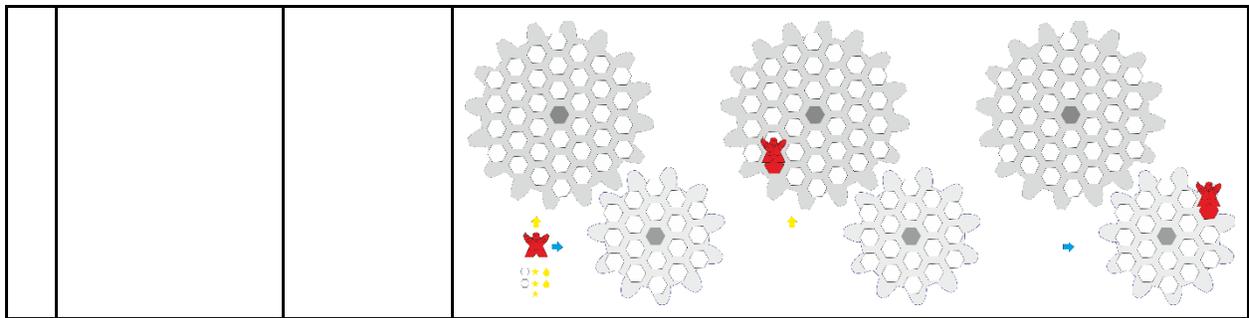
	domains)		<p>within 3 squares distance.</p>
--	----------	--	-----------------------------------

Spia Spy	Velocità Speed	3	
Azione semplice	Fomento Instigation	<p>Posiziona La Spia su un <b>Territorio controllato libero</b> e rimuovi fino a 3 esagoni trasparenti adiacenti sostituendoli con altrettanti opachi presi da dietro la propria scheda riassuntiva. Gli esagoni rimossi devono essere posizionati nell'area delle risorse esauste.</p> <p>Place the Spy on a <b>Free Controlled Territory</b> and remove up to 3 adjacent transparent hexagons, replacing them with an equal number of opaque ones taken from behind the player's summary screen. The removed hexagons must be placed in the area of exhausted resources.</p>	
Azione <b>Onere</b> (1 Dominio, 2 Tradizione, 2 Incanto) <b>Costy Action</b> (1 conquer, 2 traditions, 2 Enchantments)	Violazione Violation	<p><b>Conquista 1</b> sulla ruota media. Posiziona il Spia sul Territorio Libero appena conquistato.</p> <p><b>Conquer 1</b> on the medium wheel. Place the Spy on the just conquered Free Territory.</p>	

Cronoarcanista Chrono-Arcanist	Velocità Speed	2	
-----------------------------------	-------------------	---	--

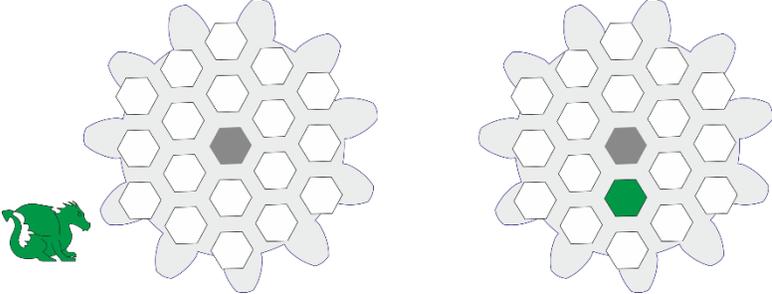
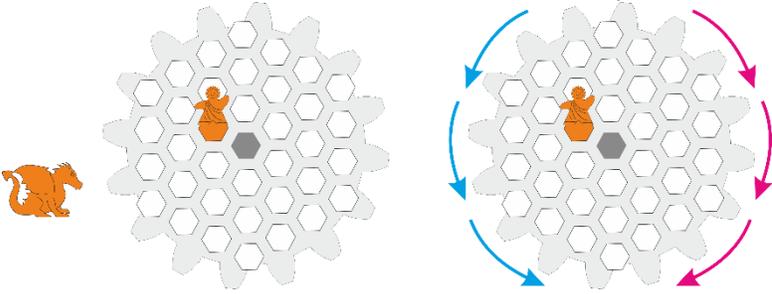
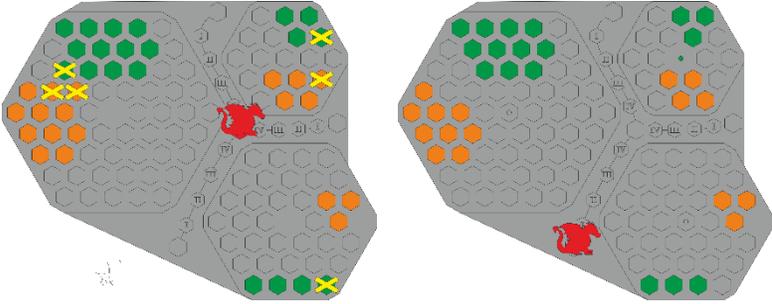
	<p>Azione semplice Simple Action</p>	<p>Scoperta Discovery</p>	<p>Posiziona il Cronoarcamista su un <b>Territorio controllato libero</b> e preleva dalla scorta comune un numero di <b>Tradizioni</b> pari a quelle presenti in quel momento al di sotto dei <b>Territori Controllati</b>. Ogni 2 porzioni incomplete conterranno Una risorsa completa.</p> <p>Place the Chrono-Arcanist on a <b>Free Controlled Territory</b> and retrieve from the common supply a number of Traditions equal to those currently below the Controlled Territories. Every 2 incomplete portions will count as one complete resource.</p> 
	<p>Azione semplice Simple Action</p>	<p>Perforazione e Drilling</p>	<p>Posiziona il Cronoarcamista su un <b>Territorio controllato libero</b> e <b>Conquista 1</b> esagoni adiacenti. Se il territorio appena conquistato celasse una risorsa, preleva dalla scorta comune la risorsa in questione. Ogni singola porzione incompleta conterrà come Una risorsa completa.</p> <p>Place the Chrono-Arcanist on a <b>Free Controlled Territory</b> and <b>Conquer 1</b> adjacent hexagon. If the newly conquered territory hides a resource, retrieve the corresponding resource from the common supply. Each incomplete portion will count as one complete resource.</p> 
	<p>Azione <b>Onere</b> (3 Domini) Costly Action (3 Domains)</p>	<p>Accelerazione Acceleration</p>	<p>Posiziona il Cronoarcamista su un <b>Territorio controllato libero</b> e <b>Ruota</b> (avanti) fino a due volte la ruota su cui esso è posizionato.</p> <p>Place the Chrono-Arcanist on a <b>Free Controlled Territory</b> and rotate the wheel it is placed on by one notch and up to two times.</p>

<p>Geniere Engineer</p>	<p>Velocità Speed</p>	<p>1</p> 	
	<p>Azione semplice Simple Action</p>	<p>Raccolta Gathering</p>	<p>Posiziona il Geniere su un <b>Territorio controllato libero</b> e preleva dalla scorta comune un numero di <b>Incanti</b> presenti in quel momento al di sotto dei <b>Territori Controllati</b>. Ogni 2 porzioni incomplete conterranno Una risorsa completa. Place the Engineer on a <b>Free Controlled Territory</b> and retrieve from the common supply a number of <b>Enchantments</b> currently below the Controlled Territories. Every 2 incomplete portions will count as one complete resource.</p>
	<p>Azione semplice Simple Action</p>	<p>Tunnel Tunnel</p>	<p>Posiziona il Geniere su un <b>Territorio controllato libero</b> e <b>Conquista 1</b> sul bordo della ruota dove il Geniere è posizionato Place the Engineer on a <b>Free Controlled Territory</b> and <b>Conquer 1</b> on the edge of the wheel where the Engineer is positioned.</p>
	<p>Azione <b>Onere</b> (2 Domini, 3 Incanti, 2 Tradizioni) <b>Costy Action</b> (2 Domains, 3 Enchantments, 2 Traditions)</p>	<p>Portale Portal</p>	<p><b>Conquista 1</b> sulla ruota media o su quella piccola. Posiziona il Geniere sul Territorio Libero appena conquistato. <b>Conquer 1</b> on the medium or small wheel. Place the Engineer on the just conquered Free Territory.</p>



Giocatore Player	Velocità Speed	0
	Azione gratuita Free Action	Reclutamento Recruitment
<p>Eseguite alla lettera la sequenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● scambiate fino a 5 territori trasparenti <b>dominio</b> con altrettanti (trasparenti del vostro colore o opachi) presenti nell'area esausti. Distribuite in egual misura tra i colori che tenete dietro lo schermo.</li> <li>● Prelevate tutti i personaggi dalla mappa e dall'area risorse esauste e posizionate li dietro lo schermo riassuntivo</li> <li>● Quando ogni giocatore avrà terminato il turno rilasciate i personaggi avversari catturati posizionandoli nell'area esausti.</li> </ul> <p>Follow the sequence precisely:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Exchange up to 5 transparent domain territories with an equal number (transparent of your color or opaque) from the exhausted area. Distribute them equally among the colors kept behind the screen.</li> <li>● Retrieve all characters from the map and the exhausted resource area and place them behind the summary screen.</li> <li>● When each player has finished their turn, release captured opponent characters by placing them in the exhausted area.</li> </ul>		

Famiglio Familiar	Velocità Istantaneo Speed Istantaneus	<p>Avanzate di una casella il famiglio ogni qualvolta avrete terminato una azione onerosa con uno dei vostri Personaggi. Non appena il famiglio arrivi alla casella al termine del suo cammino eseguite immediatamente una delle azioni disponibili e riposizionate il famiglio alla casella di partenza.</p> <p>Immediate: Advance the Familiar by one square whenever you finish a costly action with one of your Characters. As soon as the</p>
----------------------	--	--

			Familiar reaches the square at the end of its path, immediately execute one of the available actions and reposition the Familiar to the starting square.
	Azione gratuita Simple Action	Varco Breach	<p><b>Conquista 1</b> sulla ruota piccola. <b>Conquer 1</b> on the small wheel.</p> 
	Azione gratuita Simple Action	Riavvolgi Rewind	<p>Il Famiglio può <b>ruotare</b> (indietro) fino a tre volte la ruota su cui sia posizionata almeno uno dei Personaggi della propria fazione. The Familiar can rotate ((back) up to three times the wheel on which at least one of the Characters of its faction is positioned.</p> 
	Azione semplice Simple Action	Rivolta Riot	<p>Sostituite fino a 3 esagoni trasparenti per ogni giocatore con altrettanti opachi presi dalla scorta comune. Non più di 2 a ruota. Replace up to 3 transparent hexagons for each player with an equal number of opaque ones taken from the common supply. No more than 2 per wheel.</p> 
	Azione semplice Simple Action	Ritardo Delay	<p>Se siete in uno dei 3 turni scanditi dalla clessidra decidete se giocare un turno in più o (se possibile) uno in meno. If you are in one of the 3 turns marked by the hourglass, decide whether to play one additional turn or (if possible) one less.</p>

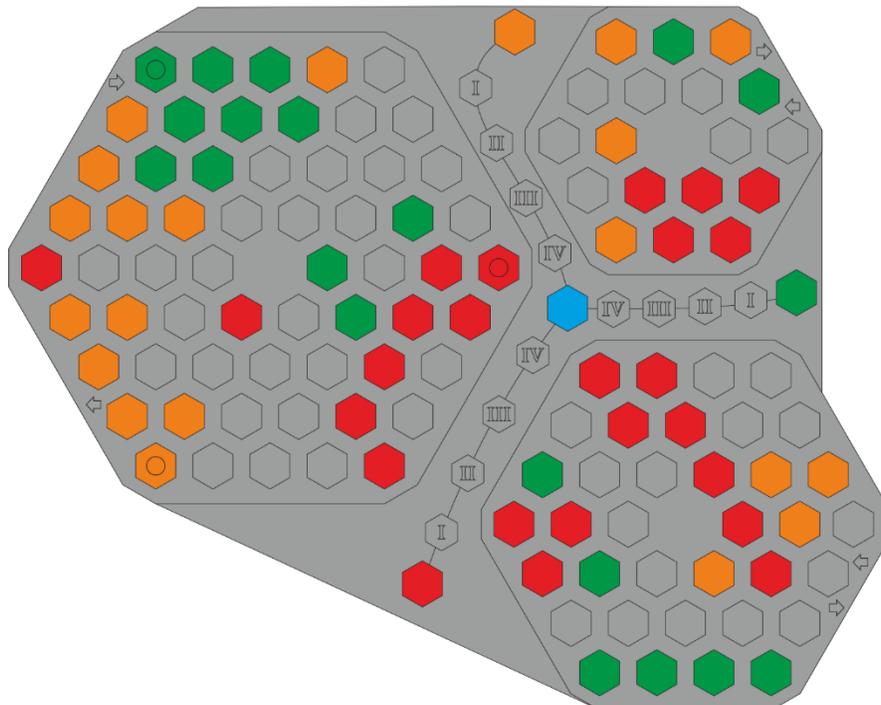


#### FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Sul disco piccolo è presente una clessidra che scandisce la fine del periodo dimensionale e di conseguenza della partita. Quando viene rivelata per la prima volta giocate ancora 3 turni dopo di che si passa direttamente al calcolo del punteggio secondo lo schema qui indicato.

#### END OF THE GAME AND SCORE CALCULATION

On the small wheel, there is an hourglass that marks the end of the dimensional period and consequently the end of the game. When it is first revealed, play 3 additional turns, after which proceed directly to score calculation according to the following scheme.



Disco Grande Bigger Wheel	Contate le aree di influenza più estese considerando solo le aree contigue. Count the most extensive areas of influence considering only contiguous areas.		
Condizione	Il giocatore o i giocatori a cui appartiene l'area più grande.	Il giocatore o i giocatori che posseggono la seconda area più grande.	Area più piccola qualora steste giocando in 3.
Condition	The player or players to whom the largest area belongs.	The player or players who possess the second-largest area.	Smallest area if playing with 3 players.
punti assegnati	pari a tutti i territori della propria area di influenza.	pari alla metà dei territori della propria area di influenza. Arrotondati per difetto.	pari ad un terzo dei territori della propria area di influenza. Arrotondati per difetto.
Points awarded:	Equal to all territories in one's area of influence.	Equal to half of the territories in one's area of influence, rounded down.	Equal to one-third of the territories in one's area of influence, rounded down.

Esempio: Marco ha 8 esagoni (verdi) adiacenti, Elisa 6 (arancione) e Annie 6 (rosso). Marco ottiene 8 punti, mentre Annie ed Elisa essendosi classificate seconde ottengono 3 punti a testa. Se avessero avuto un'area di cinque caselle a testa avrebbero ottenuto solo 2 punti.

Example: Marco has 8 adjacent green hexagons, Elisa has 6, and Annie has 6. Marco gets 8 points, while Annie and Elisa, being tied for second place, each get 3 points. If they had each had an area of five hexagons, they would have only received 2 points each.

Disco Medio Medium Wheel	Contate il numero totale di territori sotto il vostro dominio. Count the total number of territories under your control.		
Condizione	Il giocatore o i giocatori che ne posseggono di più.	Il giocatore o i giocatori secondi in classifica.	Area più piccola qualora si stesse giocando in 3.
Condition	The player or players who possess the most.	The player or players who are second in rank.	The smallest area if playing with 3 players.
punti assegnati	pari al numero più alto di esagoni controllati sul <b>disco grande</b> .	pari alla metà del numero più alto di esagoni controllati sul <b>disco grande</b> . Arrotondati per difetto	pari ad un terzo del numero più alto di esagoni controllati sul <b>disco grande</b> . Arrotondati per difetto.
Points awarded:	Equal to the score assigned to the player with the largest area of influence on the large wheel.	Equal to half of the score assigned to the player with the largest area of influence on the large wheel, rounded down.	Equal to one-third of the score assigned to the player with the largest area of influence on the large wheel, rounded down.

Esempio: Elisa, che ha il colore arancione se non aveva dominato il disco grande aveva 12 territori trasparenti, 6 per l'area contigua e due aree più piccole separate. Abbiamo quindi un totale di 12 punti da assegnare.

Marco (verde) nel disco medio ha un totale di 6 territori. Elisa (arancione) ne ha 4, mentre Annie (rosso) ne ha 10.

Annie ottiene per il disco medio 12 punti, Marco in quanto secondo 6 punti e Elisa 4.

Marco has a total of 6 territories on the medium wheel. Elisa has 4, while Annie has 10.

Annie gets 12 points for the medium wheel, Marco as second gets 6 points, and Elisa gets 4.

Disco piccolo Small Wheel	Contate il numero di colonie singole isolate. Count the number of isolated colonies.		
Condizione	Il giocatore o i giocatori che ne posseggono di più.	Il giocatore o i giocatori secondi in classifica.	Il giocatore che ne possiede di meno qualora si stesse giocando in 3.
Condition	The player or players who possess the most.	The player or players who are second in rank.	The player who possesses the fewest if playing with 3 players.
punti assegnati	pari a 3 volte il numero delle colonie isolate.	pari a due volte il numero delle colonie isolate.	Pari al numero delle colonie isolate.
Points awarded:	Equal to 3 times the number of isolated colonies.	Equal to twice the number of isolated colonies.	Equal to the number of isolated colonies.

Esempio: Marco (verde) ha 2 caselle non contigue sul disco piccolo, Elisa (arancione) 4, Annie (rosso) purtroppo ha cinque territori ma nessuno di essi è isolato, per un totale di 0 territori. Elisa ottiene 12 punti, Marco 4 e Annie 0.

Example: Marco has 2 non-contiguous squares on the small wheel, Elisa has 4, unfortunately Annie has five territories but none of them are isolated, for a total of 0 territories. Elisa gets 12 points, Marco 4, and Annie 0.

A questo punto possono calcolare il loro punteggio totale:	At this point, they can calculate their total score:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marco <math>8 + 6 + 4 = 18</math> punti</li> <li>• Elisa <math>3 + 4 + 12 = 19</math> punti</li> <li>• Annie <math>3 + 12 + 0 = 15</math> punti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marco: <math>8 + 6 + 4 = 18</math> points</li> <li>• Elisa: <math>3 + 4 + 12 = 19</math> points</li> <li>• Annie: <math>3 + 12 + 0 = 15</math> points</li> </ul>
Elisa ha vinto la partita!	Elisa has won the game!