

Un gioco di Matt Leacock e Rob Daviau ~ Illustrazioni di Cory Godbey

ZIGGURAT™

REGOLAMENTO

 **Il nostro amore per il
pianeta influisce sul modo in cui
facciamo i nostri giochi.** 

Stampiamo con inchiostro a base di soia. L'inchiostro a base di soia è fatto con i fagioli di soia, che sono una risorsa rinnovabile. Dove è possibile, scegliamo di usare la carta invece della plastica: il vassoio all'interno di questa scatola è fatto di pasta di carta. Tutti i componenti di questo gioco possono essere riciclati.



for other MindWare products visit
www.mindware.com

© 2024 MindWare®
2140 West County Road C
Roseville, MN 55113
Ph 800.274.6123



Conservare tutte le
informazioni rilevanti



AVVERTENZA! Non
adatto a bambini di età
inferiore a 36 mesi.
Contiene piccole parti.
Rischio di soffocamento.



MindWare®

REGOLAMENTO

La ziggurat è abbandonata da secoli. È vecchia e sta cadendo a pezzi. I rampicanti ne ricoprono un lato e i venti e le piogge hanno sbiadito i suoi colori accesi. Il villaggio che circonda la struttura si è svuotato, la gente se n'è andata. Qualcosa però si agita nelle profondità della ziggurat, qualcosa si sta svegliando.



CONTENUTO DI PARTENZA

- 1 tabellone con 6 diversi livelli che formano la ziggurat
- 12 eroi
- 4 schede eroe
- 12 segnalini spirito di fuoco
- 38 carte di partenza
- 1 segnalino giocatore attivo
- 6 buste capitolo
- 1 regolamento



PANORAMICA DEL GIOCO

Ziggurat è un gioco legacy, il che significa che alcuni dei risultati di ogni capitolo vengono riportati nei capitoli successivi. Se non avete mai giocato a un gioco legacy, continuate a leggere perché questo gioco è diverso dalla maggior parte dei giochi da tavolo che conoscete.

La storia della ziggurat si svolge in 6 capitoli. Ogni volta che giocherete, apporterete cambiamenti permanenti alla vostra versione del gioco. Aggiungerete nuove regole, nuovi materiali, nuovi pezzi al tabellone e così via. Molte delle cose che troverete sono nascoste all'inizio della partita. Non aprite nessun materiale (oltre al materiale di partenza) finché non vi viene richiesto di farlo.

Se vincete un capitolo, passate al capitolo successivo.

Se perdete, giocate di nuovo il capitolo finché non vincete.

Ziggurat è un gioco collaborativo. I giocatori devono cooperare per completare l'obiettivo del gioco prima di perdere la partita.

LA STORIA

Le buste dei capitoli vi guideranno attraverso ogni capitolo e introdurranno nuove regole, nuovi contenuti, nuove carte e altre sorprese. Aprirete la busta capitolo grande all'inizio di ogni nuovo capitolo e la busta capitolo piccola dopo aver vinto quel capitolo.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni capitolo ha un obiettivo diverso. Nella prima partita, ogni eroe deve arrivare sano e salvo in cima alla ziggurat. Gli obiettivi dei capitoli dal 2 al 6 verranno rivelati quando inizierete ogni nuovo capitolo.

IL TABELLONE

Il tabellone è formato da sei livelli: il livello del villaggio e i cinque livelli della ziggurat. Nel villaggio ci sono alcuni edifici abbandonati che per ora potete ignorare.

Rampe e scale collegano i livelli. Gli eroi e gli spiriti di fuoco si spostano da un livello all'altro salendo le scale o scendendo le rampe. (Gli eroi e gli spiriti di fuoco non scendono mai le scale e non salgono mai le rampe.) Se uno spirito di fuoco cade in un pozzo, viene rimosso dal gioco. Se un eroe cade in un pozzo, tutti perdono la partita!



CASELLE VUOTE

Nel corso della partita, alcune nuove regole parleranno di "caselle vuote".

- Sulle caselle vuote non ci sono eroi, segnalini o pedine.
- Il **fondo** delle scale, la **cima** delle rampe, le caselle di generazione e i pozzi **NON** sono caselle vuote.
- Ogni altra casella è considerata vuota.

APPELLATIVI

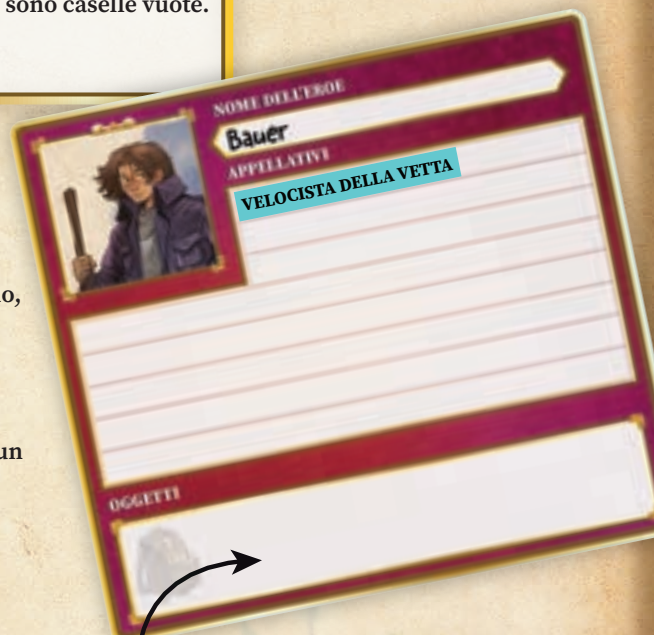
Ogni capitolo include quattro appellativi: sono adesivi che si applicano su una scheda eroe quando quell'eroe è il primo a raggiungere il suo obiettivo. Per esempio, nel Capitolo 1, c'è un appellativo chiamato "Velocista della Vetta" che viene assegnato "al primo eroe che raggiunge la sommità". Gli eventuali appellativi che non vengono ottenuti in un capitolo possono essere ottenuti in un capitolo successivo! Teneteli a portata di mano. Non è un problema se un eroe non ottiene un appellativo in un capitolo o ne ottiene più di uno, servono solo a divertirsi!

CARTE

- 1. Azioni delle carte**
Potete avere più di un'azione da completare.
- 2. Icona**
Indica una regola speciale o un tipo di oggetto.
- 3. Numero di capitolo**
Il capitolo in cui appare per la prima volta questa carta.



Nei capitoli futuri scoprirete gli oggetti. Collocateli qui per tenerli al sicuro.



AGGIUNGERE NUOVI ADESIVI REGOLA

Quando iniziate un nuovo capitolo, applicherete nuovi adesivi regola al regolamento dove indicato. Vi verrà richiesto di:

- **SEGUIRE** la regola quando l'aggiungete, il che significa farlo proprio in quel momento, oppure
- **LEGGERE** la regola, il che significa che dovete esserne a conoscenza, ma potrebbe avere effetto in un momento successivo del gioco.

NUOVA REGOLA

Le istruzioni per la nuova regola si troveranno qui. Applicare il vostro adesivo nel rispettivo spazio sul regolamento.

Lettera della regola

A

2

Il capitolo in cui questa regola appare nella busta capitolo.

1. APRITE LA BUSTA CAPITOLO GRANDE

NOTA: Nella prima partita, assicuratevi di aver letto tutte le regole prima di aprire le buste capitolo.

Leggete la storia sul documento all'interno e seguite le eventuali istruzioni. Nella maggior parte dei capitoli vi verrà richiesto di prendere gli adesivi dalla pagina degli adesivi e applicarli sul regolamento (o in altri punti). Potrebbero anche esserci altre sorprese.

Applicate gli eventuali adesivi regola sul regolamento e poi leggeteli a voce alta. Queste regole entrano in gioco per quel capitolo e potrebbero influire sulla preparazione del gioco.

2. NON APRITE LA BUSTA CAPITOLO PICCOLA CHE SI TROVA ALL'INTERNO DELLA BUSTA CAPITOLO GRANDE!

La aprirete quando vincerete quel capitolo.

3.

ADESIVO REGOLA A

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 2.

ADESIVO REGOLA B

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 6.

COSTRUIRE LA ZIGGURAT

Assemblate la ziggurat allineando in una stessa facciata il lato di ogni livello che presenta muschio verde con rampicanti.



4. SCEGLIETE UN EROE

Ogni giocatore si dispone davanti a un lato diverso della ziggurat e sceglie un eroe, collocandolo sulla casella casa **davanti a sé**. Il colore della vostra casa non ha importanza. Rimettete gli eroi rimanenti nella scatola. Ogni giocatore prende una scheda eroe per il proprio eroe.

Nota: Se state giocando una partita con 2 giocatori, iniziate ai due lati **opposti** del tabellone.



5. GENERATE 4 SEGNALENI SPIRITO DI FUOCO

Collocate un segnalino spirito di fuoco di ogni colore sulla rispettiva illustrazione sul tabellone. Vi rimarranno due segnalini spirito di fuoco per ogni colore, collocateli accanto al tabellone per usarli in seguito nel corso della partita.



Cercate ognuna delle 4 icone generazione di spiriti di fuoco presenti sul tabellone.

6. DISTRIBUIRE 1 CARTA A OGNI GIOCATORE

Mescolate le carte e distribuite una carta a faccia in su a ogni giocatore. Collocate le carte rimanenti a faccia in giù accanto al tabellone, a formare un mazzo di pesca.

Nota: Se state giocando una partita con 2 giocatori, rimuovete prima le tre carte che presentano questo simbolo nell'angolo in basso a sinistra.



7.

ADESIVO REGOLA C

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 3.

8.

ADESIVO REGOLA D

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 5.

9.

ADESIVO REGOLA E

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 2.

10.

ADESIVO REGOLA F

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 3.

11.

ADESIVO REGOLA G

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 4.

12.

ADESIVO REGOLA H

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 6.

13.

PRESENTATEVI

Ogni giocatore dice agli altri il nome del proprio eroe e gli eventuali appellativi che l'eroe ha ottenuto.

14.

CONSEGNATE IL SEGNALENO GIOCATORE ATTIVO AL GIOCATORE CHE INIZIA

Ogni capitolo vi indicherà chi è il primo giocatore. Quel giocatore svolgerà il primo turno.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le istruzioni all'interno delle buste capitolo vi diranno quale giocatore inizierà per primo. I giocatori svolgono i turni in senso orario. Ogni turno è composto da 3 passi:

- 1. GIOCATE LA VOSTRA CARTA**
Muovete qualsiasi eroe e poi qualsiasi spirito di fuoco mostrato sulla vostra carta.
- 2. SCARTATE LA VOSTRA CARTA**
Mettete la vostra carta nella pila degli scarti.
- 3. PESCATE UNA NUOVA CARTA**
Prendete una carta dalla cima del mazzo di pesca. Collocatela a faccia in su davanti a voi in modo che tutti possano vederla e pianificare in anticipo! Dopo aver pescato una carta, passate il segnalino giocatore attivo al giocatore alla vostra sinistra. È ora il suo turno.

GIOCATE LA VOSTRA CARTA

Se una carta richiede di muovere “il TUO eroe”, scegliete una direzione e muovete l'eroe del numero di caselle mostrato sulla carta. Dovete muoverlo dell'ammontare esatto. Se una carta richiede di muovere “TUTTI gli eroi”, il giocatore attivo decide in che ordine muovere gli eroi. Se state muovendo l'eroe di un altro giocatore durante il vostro turno, lasciate che sia quel giocatore a decidere in quale direzione muoverlo, sempre dell'ammontare esatto indicato. E se non riuscite a vedere l'altro lato della ziggurat, chiedete aiuto!

Quando vi muovete verso la vostra casella finale, ignorate ogni scala, rampa, pozzo, altro eroe e qualsiasi altro elemento che incontrate durante il percorso, essi non hanno alcun effetto su di voi. Tuttavia, **NON** ignorate gli spiriti di fuoco.

Dopo aver mosso gli eventuali eroi, muovete o generate spiriti di fuoco come mostrato sulla carta. Gli spiriti di fuoco, come gli eroi, si muovono dell'ammontare esatto di caselle mostrato sulla carta.

Quando viene generato uno spirito di fuoco, collocate un nuovo segnalino spirito di fuoco sulla casella del colore corrispondente.

ADESIVO REGOLA I

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 4.



NOTA: Se un giocatore non ha una carta da giocare durante il proprio turno, tutti perdono!



SE SIETE SULLA SOMMITÀ:

AIUTATE GLI ALTRI! Se il vostro eroe si trova sulla sommità della ziggurat, ora potete aiutare gli altri eroi durante il vostro turno. Continuate a pescare e giocare carte. Quando giocate carte che richiedono di muovere “il TUO eroe”, muovete invece l'eroe di un altro giocatore (chiedete prima il permesso).

OGGETTI:

Nei capitoli futuri, scoprirete oggetti che possono essere raccolti quando terminate il movimento su una casella. Gli oggetti possono essere utilizzati prima che un qualsiasi eroe o spirito di fuoco si muova, anche se non è il vostro turno!



GLI SPIRITI DI FUOCO BRUCIANO!



Quando vi muovete, **se un eroe termina il movimento su una casella con uno spirito di fuoco o la attraversa (o se uno spirito di fuoco termina il movimento su una casella con un eroe o la attraversa)**, lo spirito di fuoco scotta l'eroe e tutti perdono! Quell'eroe prende un adesivo bruciatura e lo applica sul proprio adesivo eroe.

Gli **adesivi bruciatura** indicano che un eroe è leggermente “arrostito”. Questi adesivi non hanno alcun effetto di gioco, ma sono un modo divertente per ricordare chi è stato scottato da uno spirito di fuoco.

ADESIVO REGOLA J

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 3.



ADESIVO REGOLA L

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 6.

ADESIVO REGOLA K

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 5.



ESEMPIO:

Il vostro eroe (viola) deve muoversi di 3 caselle. Vi muovete verso destra perché ci sono spiriti di fuoco nell'altra direzione e non potete muovervi attraverso essi. Vi muovete di 3 caselle, ignorando il pozzo e la scala lungo il percorso.

Dopo aver mosso il vostro eroe, muovete ognuno degli spiriti di fuoco rosa di 3 caselle in una delle due direzioni. Potete muoverli verso destra (facendoli finire nel pozzo) oppure verso sinistra, fino all'angolo, ignorando la rampa lungo il percorso.

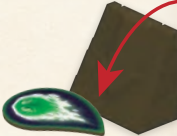


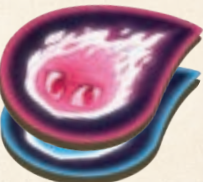
CARATTERISTICHE

Utilizzate la tabella seguente per risolvere le caselle dove un eroe o uno spirito di fuoco termina il suo movimento o viene generato. Nei capitoli futuri, è possibile che un eroe o uno spirito di fuoco si trovi su una casella che ha più di una caratteristica. In quei casi, leggete la lista seguente dall'inizio alla fine, risolvendo la prima voce che trovate.



Nel raro caso in cui un eroe capiti in un loop infinito, muovetelo sulla sua casella casa. (Gli eroi si stancano molto a causa di tutto quel correre in giro e hanno bisogno di riposarsi.)

Dopo il movimento, se un EROE si trova su...	Dopo il movimento o dopo essere stato generato, se uno SPIRITO DI FUOCO si trova su...
UN POZZO: TUTTI PERDONO! Se un eroe cade in un pozzo, tutti perdono. (Consiglio: andate nell'altra direzione.) 	UN POZZO: CADE ALL'INTERNO! ADESIVO REGOLA M Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 5. Lo spirito di fuoco cade nel pozzo ed è eliminato dal gioco per il resto della partita. 
UNA RAMPA: SCIVOLATE GIÙ! Muovete immediatamente l'eroe fino alla casella in fondo alla rampa. 	UNA RAMPA: SCIVOLA GIÙ! Muovete immediatamente lo spirito di fuoco fino alla casella in fondo alla rampa. 
ADESIVO REGOLA N Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 2.	
ADESIVO REGOLA O Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 4.	
ADESIVO REGOLA P Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 4.	

Dopo il movimento, se un EROE si trova su...	Dopo il movimento o dopo essere stato generato, se uno SPIRITO DI FUOCO si trova su...
UNA SCALA: SALITE! Muovete immediatamente l'eroe fino alla casella in cima alla scala. Gli eroi non scendono mai le scale. 	UNA SCALA: SALE! Muovete immediatamente lo spirito di fuoco fino alla casella in cima alla scala. Gli spiriti di fuoco non scendono mai le scale. 
UN EROE: DATEGLI UNA SPINTA! Gli eroi non possono condividere le caselle. Muovete l'eroe che si trova già in questa casella in una casella adiacente in una qualsiasi direzione (a vostra scelta). Poi seguite le istruzioni della nuova casella per quell'eroe. 	UNO SPIRITO DI FUOCO: IMPILATELI! Gli spiriti di fuoco possono condividere le caselle. Impilate gli spiriti di fuoco uno sopra l'altro. Non c'è limite al numero di spiriti di fuoco che possono stare in una casella. 
LA SOMMITÀ: AIUTATE GLI ALTRI! Se un eroe raggiunge la sommità della ziggurat, potrà aiutare gli altri eroi nei turni successivi (vedere pagina 6, "Se siete sulla sommità").  ADESIVO REGOLA Q Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 2.	LA SOMMITÀ: TUTTI PERDONO! Se uno spirito di fuoco raggiunge la sommità della ziggurat, blocca la vostra capacità di raggiungere la sommità e tutti perdono!  ADESIVO REGOLA R Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 6.



FINE DEL CAPITOLO

Ogni capitolo ha condizioni di vittoria differenti, come viene spiegato nei documenti all'interno delle buste. (Nel Capitolo 1, per esempio, i giocatori vincono se tutti gli eroi raggiungono la sommità della ziggurat!)

Alla fine della partita:

1. **APRITE LA ZIGGURAT** e rimuovete i suoi livelli.

2.

ADESIVO REGOLA S

Questa regola verrà introdotta nel Capitolo 2.

3. **RIMUOVETE** qualsiasi componente di gioco nella ziggurat (come gli spiriti di fuoco caduti nei pozzi).

4. **SCARTATE** tutte le vostre carte e rimettete tutto nella scatola.

5. **SE AVETE VINTO:**
Aprite la busta capitolo piccola all'interno della busta capitolo grande. Rivelerà la conclusione del capitolo e potrebbe contenere nuovi componenti e nuove istruzioni.

6. **SE AVETE PERSO:**
Non preoccupatevi, potete riprovare!
Per giocare la prossima partita, ricordate di seguire tutte le istruzioni della preparazione (vedere pagine 4 e 5). Se avete perso, potete saltare il passaggio 1 (dato che state giocando di nuovo lo stesso capitolo).

SE PERDETE LO STESSO
CAPITOLO DUE VOLTE:

Aprite la busta "Conoscenza Segreta" e seguite le istruzioni contenute al suo interno.



GIOCARE DI NUOVO LA STORIA

Dopo aver completato tutti e sei i capitoli, potete giocare di nuovo i capitoli che preferite rileggendo i documenti nelle buste che si riferiscono a quel capitolo e a quelli che lo precedono. Preparate la partita come di norma, ma includete solo le carte e i componenti che corrispondono al numero del capitolo che volete giocare di nuovo e a quelli che lo precedono. (Per esempio, se volete giocare di nuovo il Capitolo 3, includete le carte dei capitoli 1, 2 e 3.) Ignorate le istruzioni che vi richiedono di applicare gli adesivi.

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Matt Leacock e Rob Daviau

ILLUSTRAZIONI: Cory Godbey

SVILUPPO DEL GIOCO: Melissa Mohn

DESIGNER: Amanda Kraenzle Jenson

PLAYTESTER:

Jeff Anderson, Elizabeth, Ian ed Elliot Bagley, la famiglia Crigger-Brown, Lindsay Daviau, Rich Fulcher, Ben e Sarah Harding, Sean Humby, Anna e Donna Leacock, Jason, Drake e Griffin Mohn, David Nolin, Laura Roberto, Jenn Shaken, Ben e Sarah Trudeau, la famiglia Waldron, T, E e H White, Michelle Zentis

Edizione italiana a cura di Asmodee Italia Srl

TRADUZIONE: Elisabetta Colombo

REVISIONE: Aurora Casaro, Chiara Turchi, Vittoria Vincenzi

ADATTAMENTO GRAFICO: Deborah Dicuonzo

DIREZIONE EDITORIALE: Massimo Bianchini



ALBO D'ORO

Utilizzate questa tabella per tenere traccia delle partite e dei vostri progressi! Se giocate più campagne, potete fare una copia di questa pagina.

DATA	CAPITOLO	EROI	VINTO O PERSO?

Quante partite vi sono servite per vincere la campagna?

6	Maestri	La vostra perseveranza e il vostro ingegno hanno dato ottimi frutti.
7-8	Adepti	Nonostante una battuta d'arresto, alla fine avete mostrato vero coraggio.
9-11	Novizi	Le avventure più memorabili sono ricche di fallimenti quanto di successi.
12+	Apprendisti	Un eroe deve pur partire da qualche parte. Non demordete!