



Dragon Castle™

Regolamento

*Il **Castello del Drago** – il più antico e importante centro di potere del Regno – è in declino. Il suo potere e la sua influenza sono in calo da decenni, ma ora che ha perso il favore dell'onnipotente Drago Antico, la popolazione sta abbandonando la città in cerca di una nuova casa dove vivere una lunga e prospera esistenza. E voi, i signori dei reami vicini, sareste più che felici di dare loro il benvenuto! È la vostra occasione per uscire dall'ombra del Castello del Drago e salire al potere... ma riuscirete a guadagnare la fiducia e il supporto dei potenti Spiriti? Sarete in grado di ottenere il favore del Drago Antico? Sarete voi a costruire il prossimo **Castello del Drago**?*

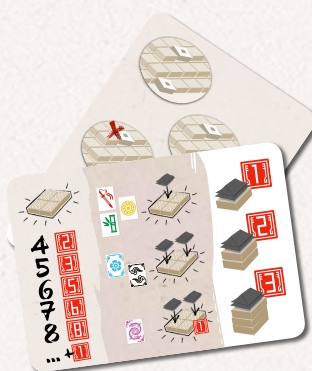
***Dragon Castle™** è un gioco liberamente tratto dal gioco tradizionale cinese, Mahjong. Prendete tessere dal fatiscente Castello del Drago e usatele per crearne uno vostro. Formate set di tessere dello stesso tipo e costruitevi sopra Sacri per ottenere punti. Chiedete l'aiuto degli Spiriti e scatenate il loro potere. Ma fate attenzione, dovrete soddisfare le richieste del Drago Antico per ottenere la vittoria!*



Componenti



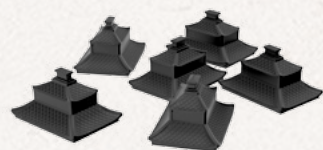
2 tabelloni Centrali (a due lati)



4 carte Riassunto



1 tessera Primo Giocatore



40 Sacriari

7 gettoni Conto
alla Rovescia



85 gettoni Punti Vittoria (PV)



10 carte Spirito

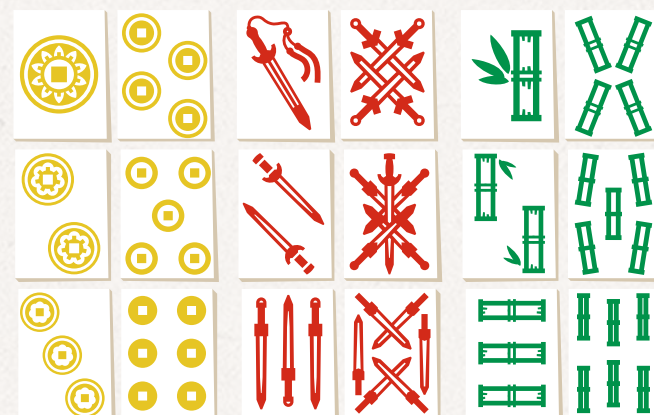


10 carte Drago

116 tessere (in 2 categorie):

- 72 tessere Fazione (3 tipi):

Le tessere Fazione sono numerate da 1 a 6.



- 24 Mercanti

- 24 Soldati

- 24 Contadini

- 44 tessere Speciali (3 tipi):

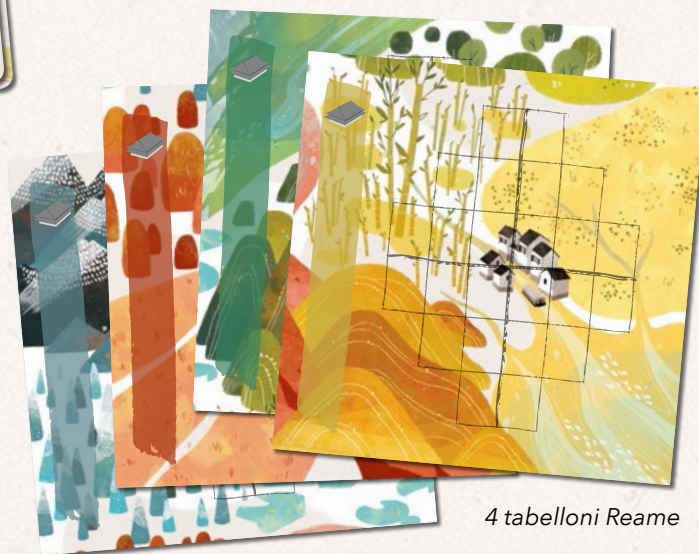
Le tessere Speciali hanno altri simboli che
non contano come numeri.



- 16 Stagioni

- 16 Venti

- 12 Draghi



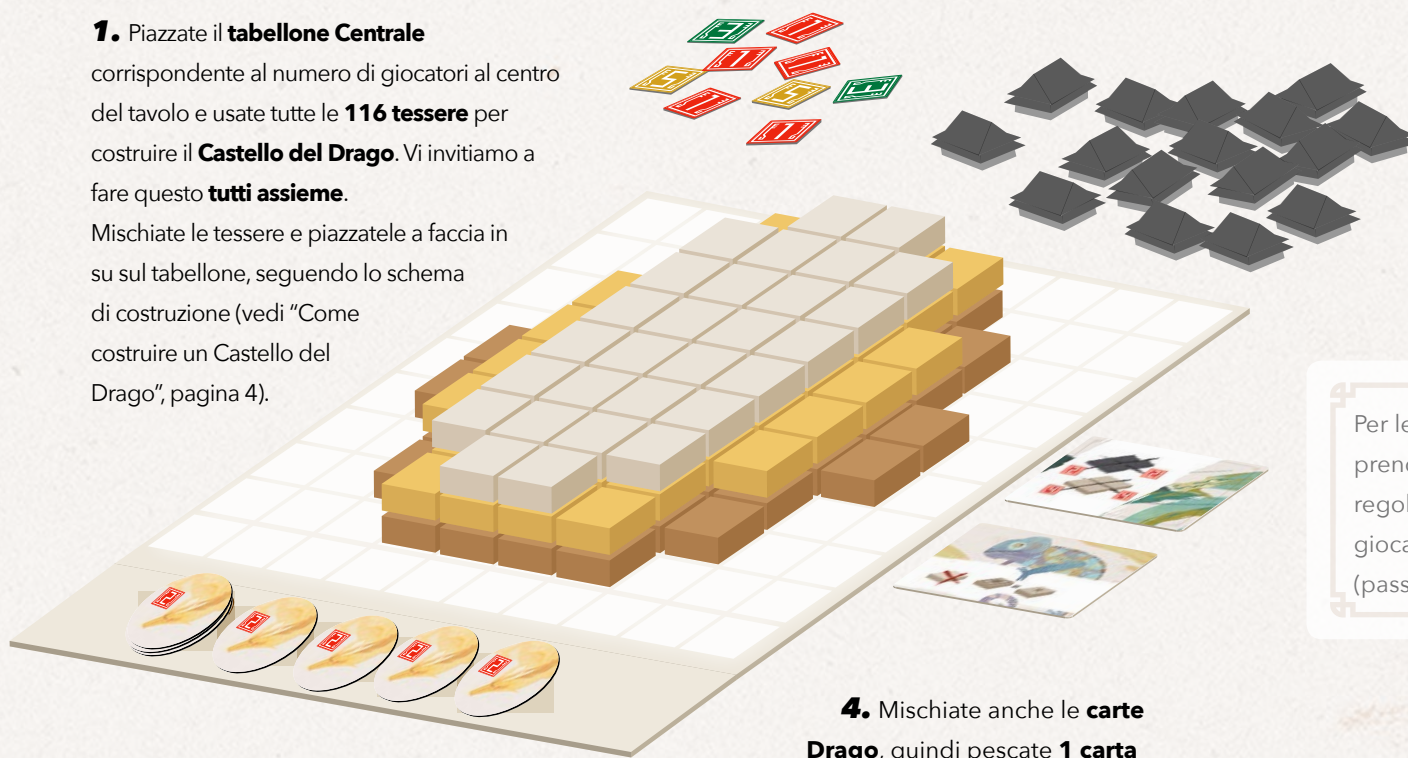
4 tabelloni Reame

Preparazione

1. Piazzate il **tabellone Centrale**

corrispondente al numero di giocatori al centro del tavolo e usate tutte le **116 tessere** per costruire il **Castello del Drago**. Vi invitiamo a fare questo **tutti assieme**.

Mischiate le tessere e piazzatele a faccia in su sul tabellone, seguendo lo schema di costruzione (vedi "Come costruire un Castello del Drago", pagina 4).



2. Piazzate tutti i **Sacrari** e tutti i **gettoni Punti Vittoria (PV)** accanto al tabellone Centrale. Questa sarà la **riserva generale**.

Per le vostre **prime partite**, per prendere confidenza con le regole base, vi raccomandiamo di giocare **senza** carte Spirito e Drago (passaggi 4 e 5 della Preparazione).

3. Prendete tutti i **gettoni Conto alla Rovescia** e piazzateli a formare una pila

sulla casella **più a sinistra** del tracciato Conto alla Rovescia. Quindi, spostate **1 gettone** dalla cima della pila su ciascuna casella alla destra fino a che non avete **coperto** quella corrispondente al **numero di giocatori**.

4. Mischiate anche le **carte**

Drago, quindi pescate **1 carta**

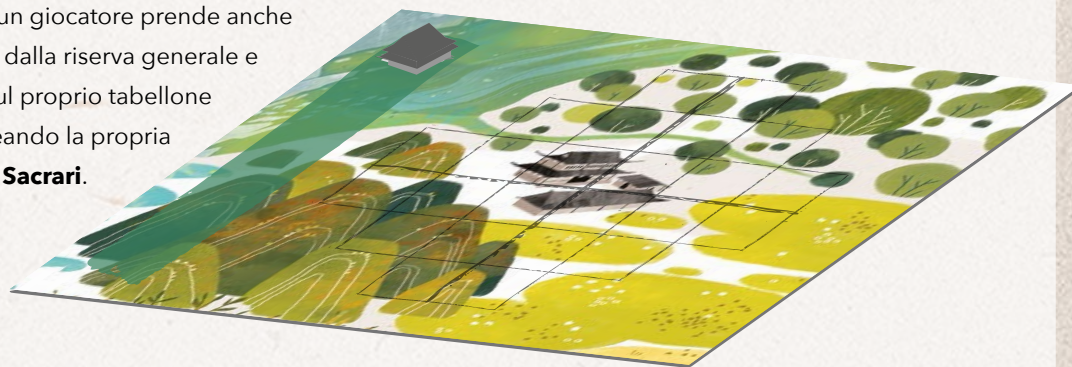
Drago a caso e piazzatela accanto al **tabellone Centrale** in modo che sia **facilmente visibile** da tutti i giocatori. Questo sarà l'**obiettivo bonus** di questa partita. Potete rimettere il resto delle carte Drago nella scatola.

5. Mischiate le **carte Spirito**,

quindi pescate **1 carta Spirito** a caso e piazzatela accanto al **tabellone Centrale** in modo che sia **facilmente visibile** da tutti i giocatori. Questo sarà il **Potere dello Spirito** disponibile durante questa partita. Potete rimettere il resto delle carte Spirito nella scatola.

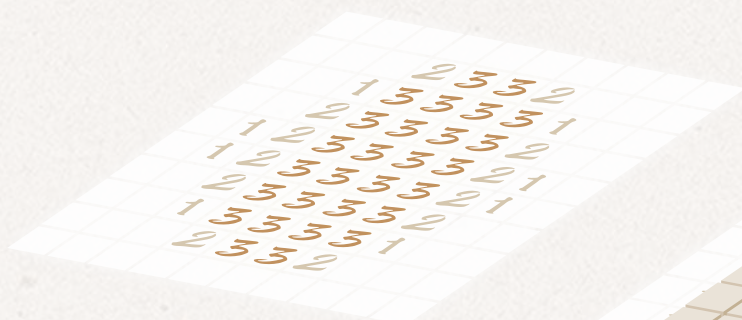
6. Ciascun giocatore prende un **tabellone Reame** e lo piazza di fronte a sé. Ciascun giocatore prende anche **1 Sacrario** dalla riserva generale e lo piazza sul proprio tabellone Reame, creando la propria **Riserva di Sacrari**.

7. Il giocatore che ha **visto un Drago** più di recente (quelli in questo gioco non contano!) è il **Primo Giocatore** e prende la **tessera Primo Giocatore**. Verrà usata come promemoria durante l'**ultimo round**, dopo che la fine del gioco è stata innescata.

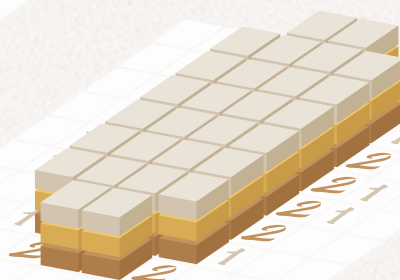


Come costruire il Castello del Drago

La prima cosa che dovrete sempre fare prima di iniziare una partita di **Dragon Castle** è... beh, **costruire** il Castello del Drago! Per assicurarvi un'**esperienza di gioco piacevole e bilanciata**, almeno per le vostre prime partite, vi raccomandiamo fortemente di giocare con uno dei nostri **setup base**. Piazzate in mezzo al tavolo il **tabellone Centrale** corrispondente al numero di giocatori, in modo che sia facilmente visibile da tutti i giocatori, **mischiate casualmente** tutte le tessere e **seguite le istruzioni** su come costruire il **Castello del Drago**. L'esempio qui sotto è per una partita a **4 giocatori**, ma il processo è simile per ogni tipo di castello (vedi "*Esempi di Castelli del Drago*", pagina 10).



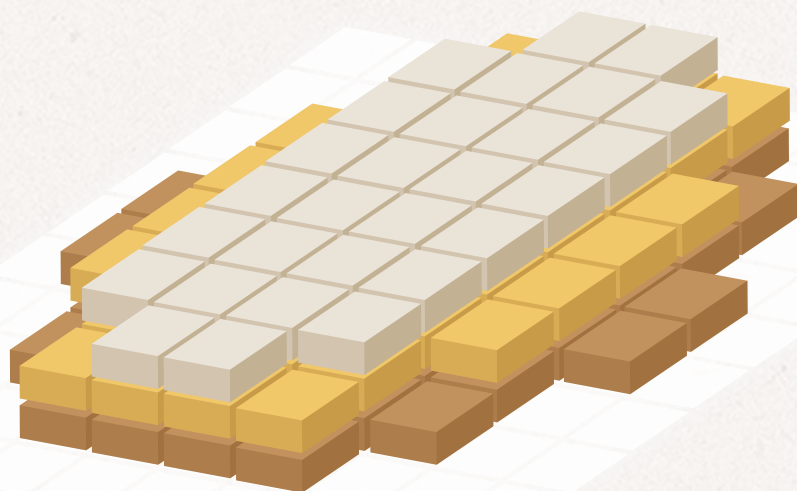
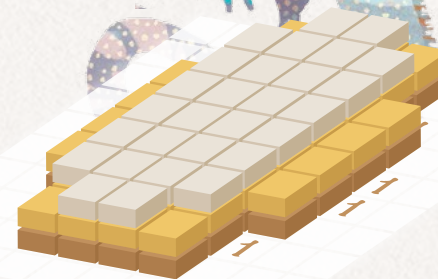
1. Disponete pile casuali di 3 tessere a faccia in su sulle caselle marcate con un 3.



2. Quindi, disponete pile casuali di 2 tessere a faccia in su sulle caselle marcate con un 2.



3. Infine, disponete casualmente singole tessere a faccia in su sulle caselle marcate con un 1.



4. Questo è l'aspetto che dovrebbe avere il vostro Castello del Drago!

Sentitevi liberi di sperimentare!

Quando avrete un po' di **esperienza** col gioco, sentitevi liberi di scatenare la vostra **creatività** e sperimentare con **nuove forme di castello**! Vedi "*Esempi di Castello del Drago*", a pagina 10, per una lista di castelli alternativi. Potete alterare di molto **il ritmo e il flusso** di ogni partita semplicemente **cambiando la forma** del Castello del Drago!

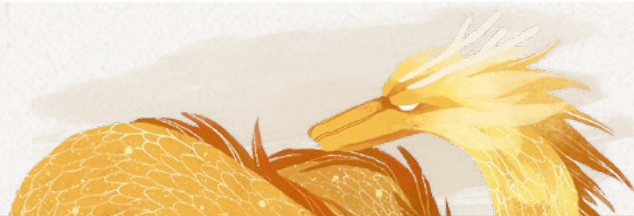
Tessere disponibili



Ogniqualvolta prendete una tessera dal Castello del Drago, **DOVETE** prendere una **tessera "Disponibile"**.

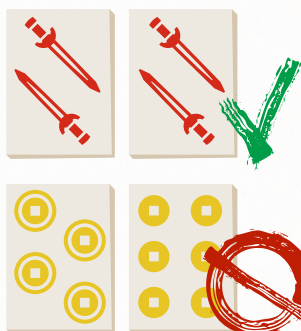


Una tessera è **Disponibile** se **almeno 1 dei suoi lati lunghi è libero**, senza che ci sia un'altra tessera a essa **adiacente** su quel lato.



Non siete costretti a scegliere una delle tre azioni fin da subito: la **prima cosa** da fare è sempre prendere una **tessera Disponibile** dal **piano più alto** del Castello del Drago. Fatto questo, potete **vedere quel che succede** e scegliere **come completare** la vostra azione.

Tessere identiche



Nota: quando eseguite un'azione "**Coppia di Tessere**", il simbolo sulle due tessere deve essere **esattamente lo stesso**. Essere dello stesso colore/tipo **non è abbastanza!**

Turno di gioco

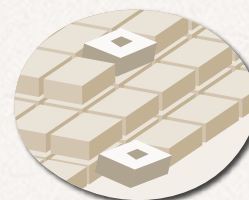
Una partita di **Dragon Castle™** viene giocata in turni. I giocatori giocano a turno in **senso orario**. Durante il vostro turno, **DOVETE** compiere 1 delle **Azioni** disponibili. Quindi, dovrete **piazzare** tutte le tessere che avrete raccolto sul vostro **tabellone Reame** (vedi "**Piazzare Tessere**", pagina 6).

Inoltre, in qualsiasi momento durante il vostro turno, **POTETE** **scartare tessere a faccia in su** dal vostro Reame oppure **Sacrari dalla vostra Riserva di Sacrari** per **attivare il Potere dello Spirito** (vedi "**Favore degli Spiriti**", pagina 8).

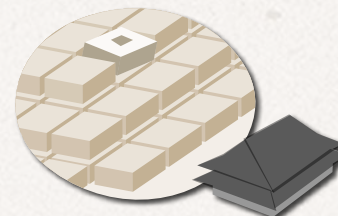
Compiere un'azione

Durante il vostro turno, **dovete** compiere una **Azione**, scegliendo una delle tre **opzioni** qui sotto:

- **Coppia di Tessere:** Prendete una qualsiasi **tessera Disponibile** (vedi "**Tessere Disponibili**", qui a sinistra) dal **piano più alto** del Castello del Drago, quindi prendete una **seconda tessera Disponibile** da un **qualsiasi piano** del Castello del Drago che abbia lo **stesso esatto simbolo** della prima tessera che avete preso (vedi "**Tessere Identiche**", in basso a destra).



- **Tessera e Sacrario:** Prendete una qualsiasi **tessera Disponibile** dal **piano più alto** del Castello del Drago, quindi prendete **1 Sacrario** dalla **riserva generale** e aggiungetelo alla vostra **Riserva dei Sacrari**.



- **Scartare Tessera:** Prendete una qualsiasi **tessera Disponibile** dal **piano più alto** del Castello del Drago, quindi **scartate** questa tessera, prendete **1 PV** dalla **riserva generale**, e aggiungetelo alla vostra **Riserva di PV**.



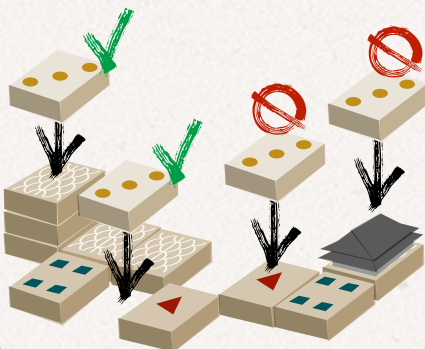
Nota: conservate tutte le tessere che scartate **a faccia in giù**, accanto al vostro **tabellone Reame**.

Piazzare tessere

Dopo aver completato la vostra **Azione** del turno, **dovete** piazzare qualsiasi tessera abbiate raccolto in questo turno **in una qualsiasi casella** del vostro tabellone Reame, **a faccia in su**. Potete piazzare le tessere solo su **caselle vuote** e/o sopra **tessere a faccia in giù**.

D'altra parte, non potete mai piazzare tessere sopra altre **tessere a faccia in su**, né sopra tessere a faccia in giù su cui abbiate già piazzato un **Sacrario** (vedi "Costruire Sacrari", pagina 7).

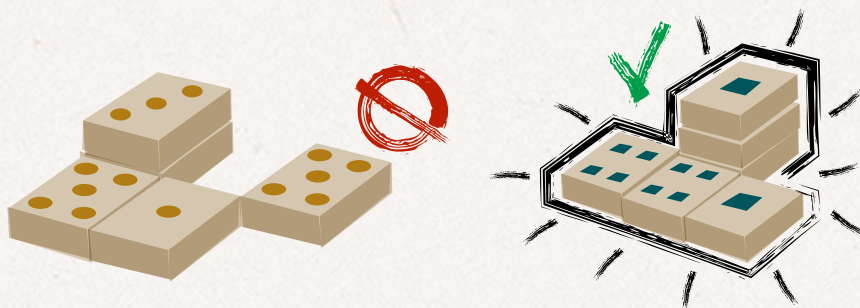
Nota: Non siete obbligati a piazzare le tessere una adiacente all'altra, anche se in molti casi ha senso farlo.



Consolidare un set di tessere

Ci sono sei tipi di tessere (vedi "Tipi di Tessere", in alto a destra). Dopo che avete piazzato tutte le tessere raccolte durante il turno, se avete creato un set di **almeno 4 tessere adiacenti dello stesso tipo**, **DOVETE "Consolidarle"**. Quando Consolidate tessere, dovete **girare** tutte le tessere Consolidate **a faccia in giù**.

Nota: Le tessere devono essere dello stesso tipo, ma possono avere diversi numeri o simboli. Per essere considerate parte di un set, le tessere devono essere **ortogonalmente adiacenti** (non diagonalmente), ma **possono** essere su **piani diversi**.



Quando Consolidate un set di tessere, **ottenete PV** a seconda del numero di tessere incluse nel set (vedi sotto). Prendete i PV guadagnati dalla **riserva generale** e aggiungeteli alla vostra **Riserva di PV**, accanto al vostro tabellone Reame.

 x4		 x7	
 x5		 x8	
 x6		 ...	

6

Nota: Per ogni tessera aggiuntiva **oltre l'8ª**, guadagnate **1 PV aggiuntivo**.

Tipi di tessere

Ci sono sei tipi di tessere:

Tessere Fazione



Mercanti



Contadini



Soldati

Se non altrimenti specificato da una carta **Spirito** o **Drago**, i numeri delle tessere **Fazione** sono usati solo per differenziale.

Tessere Speciali



Stagioni



Venti

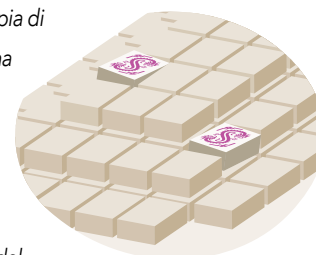


Draghi

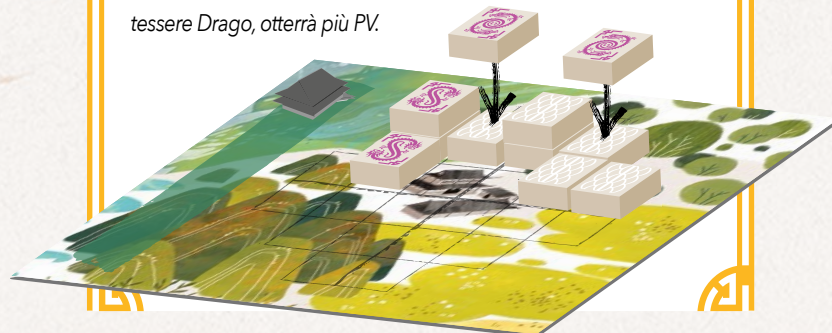
Le tessere **Speciali** hanno altri simboli che **non contano come numeri**.

Esempio (parte 1)

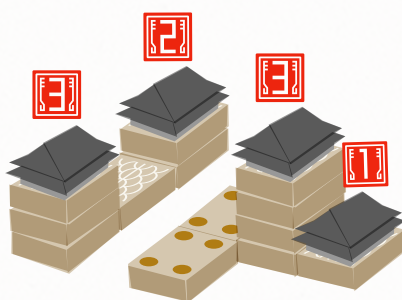
Gianna esegue un'azione "Coppia di Tessere". Deve prendere la prima tessera dal piano più alto del Castello del Drago. Decide poi di prendere una seconda tessera identica, quindi prende una tessera Drago Disponibile dal secondo piano (se sul piano più alto ci fosse stata una tessera drago identica, avrebbe potuto prendere quella, se avesse voluto).



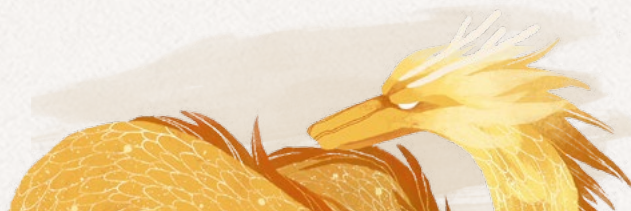
Gianna potrebbe piazzare le tessere nel suo Reame in modo da completare un Set, ma decide di non farlo – ha solo 1 Sacrario nella sua Riserva di Sacrari, e Consolidare un set di tessere Drago le permetterebbe di piazzarne 2, quindi preferisce attendere di avere un Sacrario in più. Inoltre, Consolidando un numero maggiore di tessere Drago, otterrà più PV.



Punti per i Sacrari



Alla fine della partita, i Sacrari al primo piano valgono 1 PV. I Sacrari al secondo piano valgono 2 PV. Infine, i Sacrari al terzo piano (o superiore) valgono 3 PV.

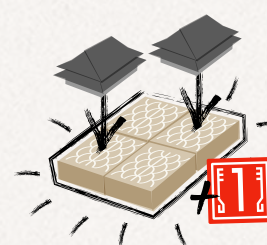
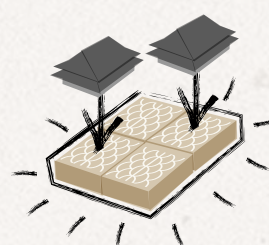
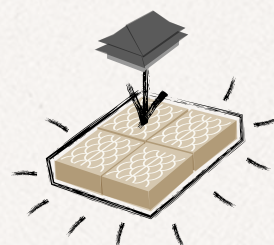


Non ci può mai essere più di 1 Sacrario su ogni tessera. Inoltre, non potete piazzare Sacrari sopra tessere a faccia in giù che avete Consolidato durante un turno precedente – dovete costruire il Sacrario immediatamente dopo aver Consolidato la tessera su cui volete costruirlo.

Costruire Sacrari

Quando **Consolidate** un set di tessere, se avete Sacrari nella vostra **Riserva di Sacrari**, potete **costruire Sacrari** su una (o più) delle tessere che avete **appena Consolidato**.

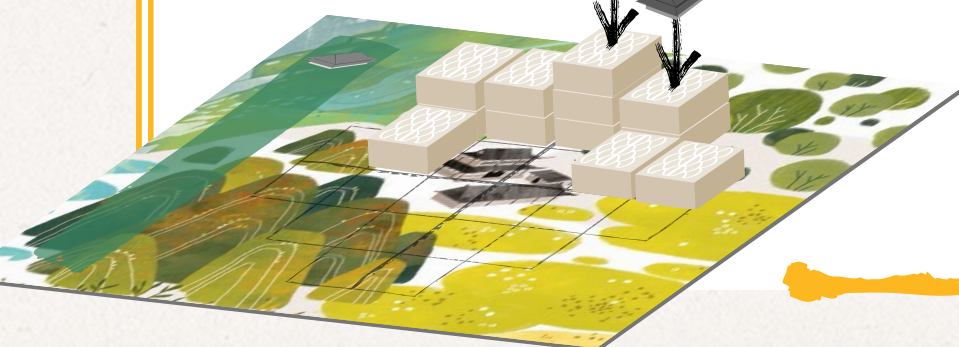
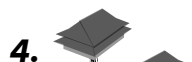
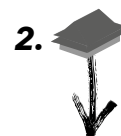
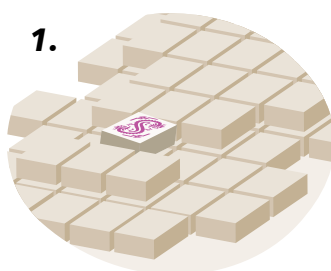
Il **numero** di Sacrari che potete costruire dipende dal **tipo** di tessera che state Consolidando. Consolidare un set di **tessere Fazione** vi permette di costruire **1 Sacrario**. Consolidare un set di **tessere Speciali**, invece, vi permette di costruire **2 Sacrari**. In **aggiunta**, Consolidare un set di **Draghi** vi permette anche di **prendere 1 PV** dalla riserva generale e aggiungerlo alla vostra Riserva di PV in **aggiunta** ai normali PV che ottenete per la Consolidazione di un set di tessere.



Alla **fine della partita**, ciascun Sacrario nel vostro Reame varrà un certo numero di punti **a seconda del piano su cui è piazzato**! Come già detto, tuttavia, una volta che avete **piazzato un Sacrario** su una tessera a faccia in giù **non potrete più piazzare altre tessere** sopra di essa.

Esempio (parte 2)

Al suo turno successivo, Gianna esegue un'azione "Tessera e Sacrario". Prende una tessera Drago Disponibile dal piano più alto del Castello del Drago (1), quindi prende un Sacrario dalla riserva generale e lo aggiunge alla sua Riserva di Sacrari (2).



Ora che finalmente ha 2 Sacrari nella propria Riserva, decide che è arrivato il momento di Consolidare. Piazza la tessera che ha appena preso in modo da completare il suo set di Draghi (3). Ottiene 3 PV per il Set di 5 tessere + 1 PV perché erano tessere Drago, per un totale di 4 PV. Costruisce anche 2 Sacrari, uno al secondo piano e uno al terzo piano (4). Le faranno ottenere molti PV alla fine della partita. Bella mossa!

Spiriti e Draghi

Dopo le vostre prime partite, quando sentite di padroneggiare le regole base del gioco, potete iniziare a giocare usando le carte **Spirito** e **Drago**. Tuttavia, vi raccomandiamo comunque di cominciare con le carte “**per principianti**”, che sono marcate con il simbolo .

Favore degli Spiriti

La **carta Spirito** offre a tutti i giocatori un'**abilità speciale** da usare durante la partita. In qualsiasi momento durante il vostro turno, potete invocare il favore degli Spiriti –cioè, **attivare la carta Spirito** per innescare il **Potere dello Spirito**. Per attivare lo Spirito, dovete **scartare 1 tessera a faccia in su** dal vostro tabellone Reame oppure **1 Sacrario** dalla vostra Riserva dei Sacrari. Uno Spirito può essere attivato solo **una volta per turno**.

Nota: non è concesso pagare il costo di attivazione di un Potere dello Spirito per **liberarsi di una tessera** dal proprio Reame senza applicare gli effetti di quel potere.

Nota: grazie all'attivazione di alcuni Poteri degli Spiriti, potreste creare **più di 1 set** di almeno 4 tessere durante un **singolo turno**; questi set dovrebbero essere Consolidati **quando vengono creati**. Questo significa che potreste essere in grado di **innescare Consolidazioni aggiuntive!**

Potete trovare una descrizione di tutti i **Poteri degli Spiriti** del gioco a pagina 12.

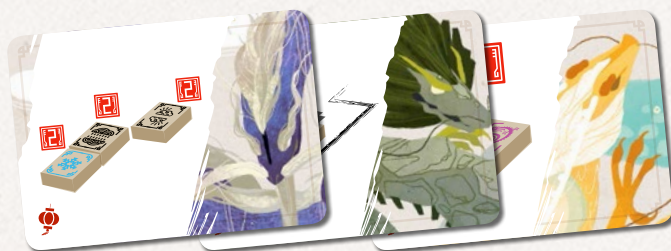


Soddisfare i Draghi

La **carta Drago** vi mostra un'**altro modo di fare punti** – se **costruite il vostro castello** in un modo che soddisfi i gusti dei draghi. Per esempio: costruendo un castello simmetrico, o lasciando alcune tessere a faccia in su alla fine della partita.

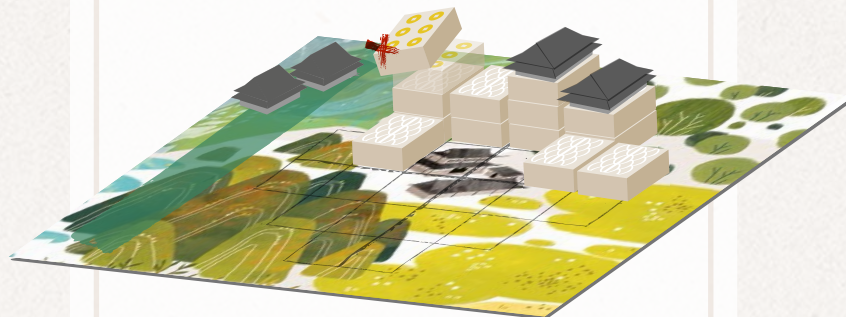
Questi **punti bonus** vengono assegnati, a chi ne soddisfa i criteri, **dopo la fine della partita**. Possono davvero aiutarvi a **guadagnare un margine** sui vostri avversari, quindi teneteli sempre a mente mentre costruite il vostro castello!

Potete trovare una descrizione di tutte le **carte Drago** del gioco a pagina 14.

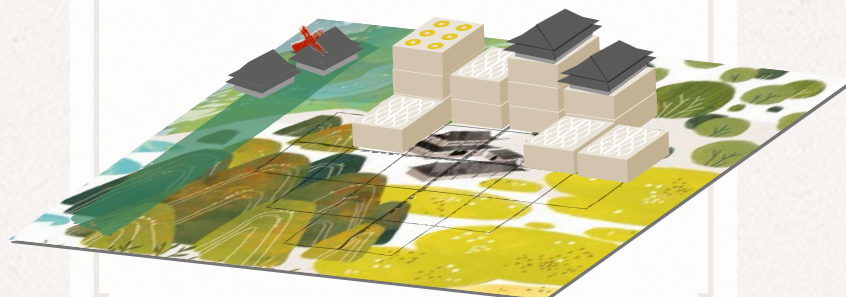


Attivare un Potere dello Spirito

Per attivare un Potere dello Spirito potete **scartare una tessera a faccia in su** dal vostro Reame...



...oppure **scartare un Sacrario** dalla vostra **Riserva di Sacrari**.



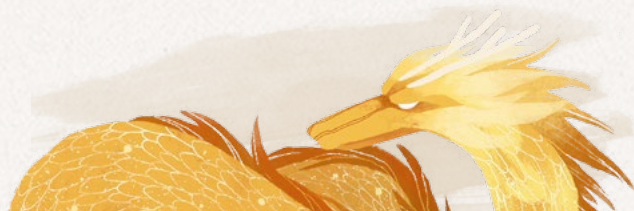
Quando sentite di **padroneggiare davvero** il gioco, potete perfino provare a giocare con **più di 1** carta Spirito e/o Drago in gioco. Più **Spiriti** vi offrono più **opzioni strategiche**, mentre più **Draghi**, se cercate di soddisfarli tutti, vi offriranno un'esperienza di gioco **più stimolante!** Provate... **se avete il coraggio**.



Innescare il round finale



Quando viene rivelato il **punto esclamativo**, il round finale **viene innescato**.

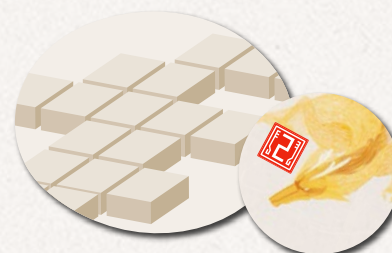


Se non ci sono tessere a cui siete **interessati**, ma non volete **avvicinare** la fine del gioco, potete sempre eseguire un' **azione "Scartare Tessera"**. Così facendo, state comunque **guadagnando 1 punto**, ma non state spingendo la partita verso la conclusione! Potete anche usare questa azione per **rimuovere una tessera** che serve a un altro giocatore!

Fine della partita

Se, alla **fine del turno** di un **qualsiasi giocatore**, nel Castello del Drago sono rimaste solo **tessere al pian terreno**, la fine del gioco è vicina. Una nuova opzione è ora disponibile a tutti i giocatori: *come Azione*, ogni giocatore può eseguire l'Azione "**Evocare il Drago**".

- **Evocare il Drago:** Prendete **1 gettone** dalla **casella più a destra** del **tracciato Conto alla Rovescia**. Ciascun gettone **vale 2 PV** alla fine della partita.



Ovviamente potete comunque scegliere di eseguire invece **una qualsiasi delle Azioni "normali"**. Se **non ci sono più tessere** rimaste nel Castello del Drago, tuttavia, **DOVETE** Evocare il Drago.

Quando il simbolo del **punto esclamativo** viene rivelato sul tracciato del Conto alla Rovescia, il **Drago Antico** è stato **evocato**, e la partita sta per **concludersi** (vedi "**Innescare il round finale**", a sinistra). La partita continua coi giocatori che giocano a turno fino a che il giocatore alla **destra** del Primo Giocatore completa il suo turno (così che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di turni nel corso della partita). I giocatori possono ancora eseguire l'Azione "Evocare il Drago" se così desiderano, pescando gettoni dalla pila rimanente sulla casella finale del tracciato.

Dopo che tutti i giocatori hanno completato il proprio ultimo turno, ogni giocatore **somma i punti** guadagnati dai **gettoni PV** ottenuti, dai **Sacrari** costruiti, dai **gettoni Conto alla Rovescia** che hanno (eventualmente) raccolto e dall'obiettivo della **carta Drago**.

Il giocatore con **più punti** è il **vincitore**!

In caso di **pareggio**, il vincitore è il giocatore col **maggior numero di pile di tessere** con in cima una **tessera a faccia in giù**. In caso di ulteriore pareggio, il vincitore è il giocatore che ha **più Sacrari** nel proprio Reame. Se, contro ogni probabilità, il pareggio sussiste, la **vittoria è condivisa**.

Crediti

Design: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Luca Ricci
Illustrazioni: Cinyee Chiu
Design Grafico: Heiko Günther, Noa Vassalli
Modello 3D dei Sacrari: Paolo Lamanna
Project Manager: Lorenzo Silva
Production Manager: Alessandro Pra'
Regolamento: Alessandro Pra'
Revisione: Flavio Mortarino



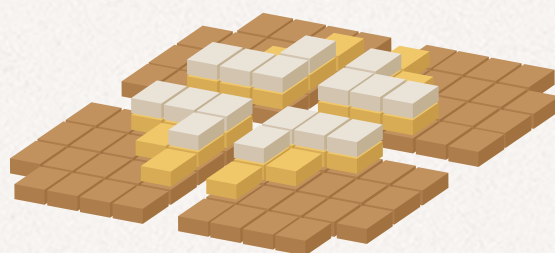
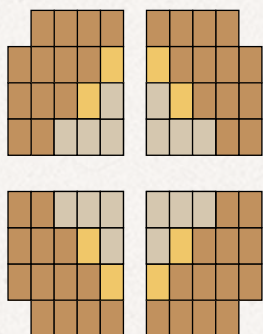
www.horrible-games.com
 Per qualsiasi dubbio o problema con il gioco, scrivere a: customercare@horrible-games.com

Ringraziamenti speciali:

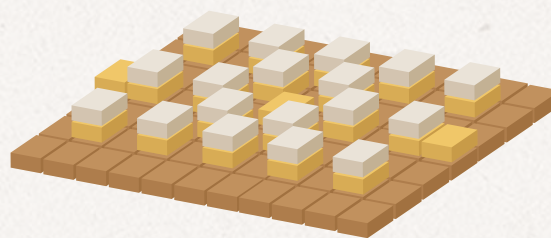
Heiko Eller, Valentina Adduci, Armin Silva, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Francesca Cerutti, David Preti, Renato Sasdelli, Pietro Righi Riva, Carlo Burelli, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Lucaricci, Flavio Mortarino, Fabio Leva, Alessio Vallese, Michele Marotta, Franchino Barone, Andrea Genchi, Alessandro Bressanelli, Osiride Cascioli, Giuliano Acquati, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari, Giovanni Bernardis, Lorenzo Cudicio, Mattia Pellegrini Miani, Marta Ballestrero, Edoardo Chiesa, Flavio Franzone, Matteo Barbano, e molti altri!

Esempi di Castelli del Drago

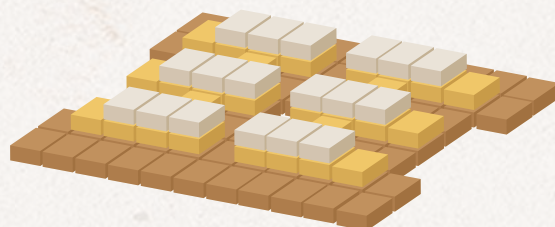
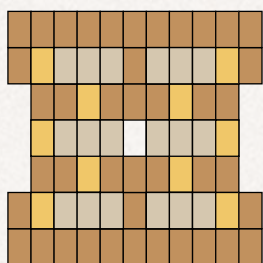
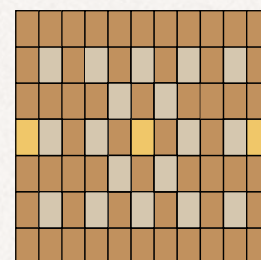
Qui trovate alcuni **esempi** di forme del Castello del Drago. Per costruirle, potete usare il **tabellone Centrale "vuoto"**. Tuttavia, vi incoraggiamo anche a essere **creativi** e a **crearne di vostre!** Come linea guida, i castelli per **2 giocatori** funzionano meglio se hanno **tra le 65 e le 80 tessere** al **pian terreno**. Castelli per **3 giocatori** dovrebbero avere **50-70 tessere** al **pian terreno**. Infine, castelli per **4 giocatori** hanno bisogno di circa **40-55 tessere** al **pian terreno**. Inoltre, riguardo ai **due piani superiori**, vi raccomandiamo fortemente di evitare di avere **troppe righe** di tessere con **molte tessere adiacenti (6 tessere o più)**. Con un numero troppo alto di tali righe, c'è il rischio che **non abbiate abbastanza tessere Disponibili** ai piani superiori durante la partita.



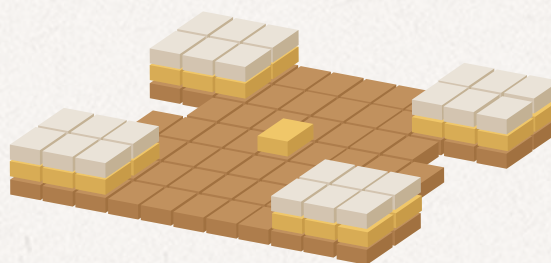
LE QUATTRO STAGIONI - MEGLIO CON 2 GIOCATORI



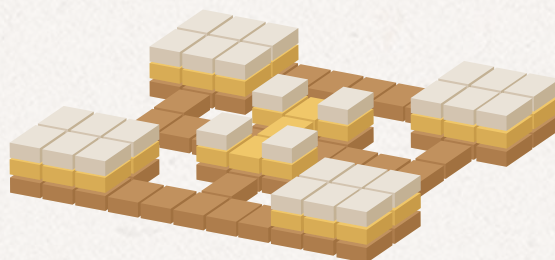
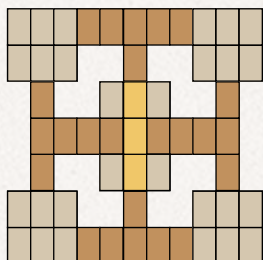
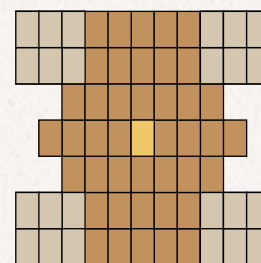
LE MILLE TORRI - MEGLIO CON 2 GIOCATORI



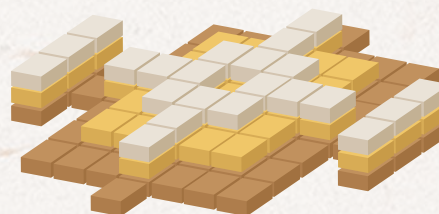
LA CASERMA - MEGLIO CON 2 GIOCATORI



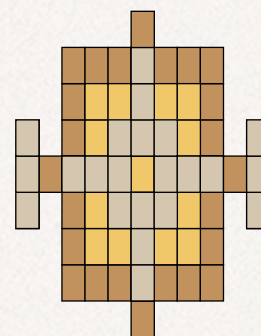
I PILASTRI DELLA CREAZIONE - MEGLIO CON 2/3 GIOCATORI

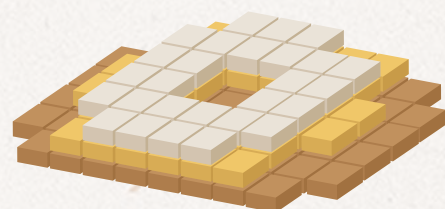
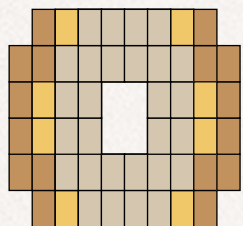


LA FORTEZZA - MEGLIO CON 3 GIOCATORI

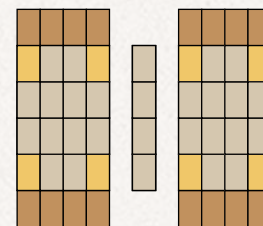
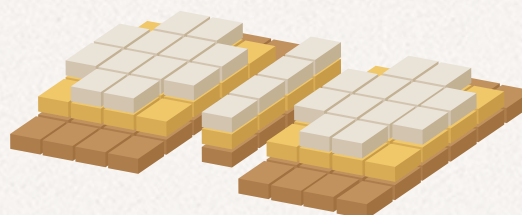


IL FORTINO - MEGLIO CON 3 GIOCATORI

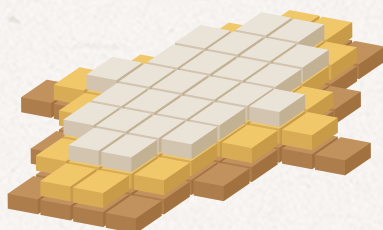
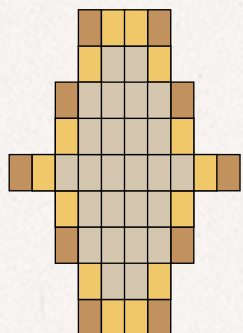




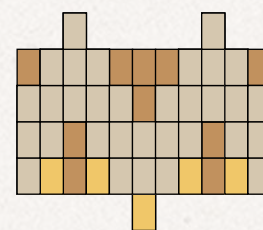
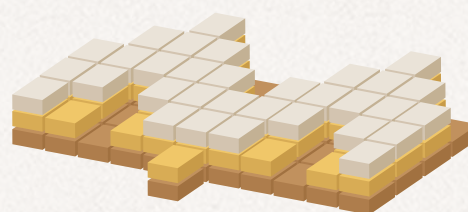
PIAZZA D'ARME - MEGLIO CON 3 GIOCATORI



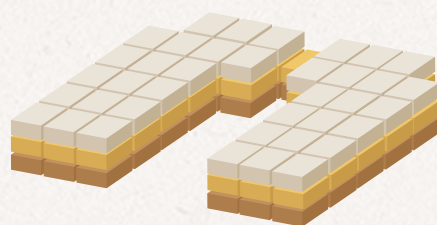
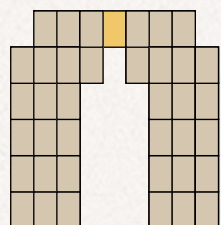
IL MASTIO - MEGLIO CON 3/4 GIOCATORI



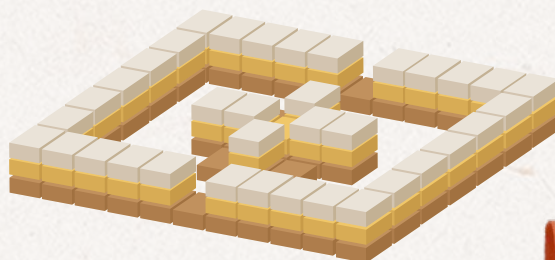
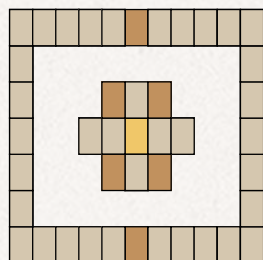
LA TESTA DEL DRAGO - MEGLIO CON 4 GIOCATORI



MONASTERO DEGLI ABISSI - MEGLIO CON 4 GIOCATORI



I CANCELLI DEL DESTINO - MEGLIO CON 4 GIOCATORI



LA CITTÀ PROIBITA - MEGLIO CON 4 GIOCATORI



Poteri delle carte Spirito



SPIRITO DELLA BELLEZZA

Consolida un set di 4 o più tessere Fazione con lo stesso numero (invece che 4 o più tessere dello stesso tipo, come al solito); potete costruire fino a 2 Sacrari su di esse e guadagnare 1 PV (come se fossero un set di Draghi).



SPIRITO DELL'ELEGANZA

Per il resto di questo turno, ogni volta che prendi una tessera dal Castello del Drago, puoi prendere tessere che hanno uno dei lati corti liberi (anche se non sono Disponibili); devi farlo almeno una volta.

DOMANDE FREQUENTI:

- Posso prendere la prima tessera sfruttando il potere di questo Spirito, e poi prendere come seconda tessera una che ho appena liberato sempre con 1 lato corto libero? **Sì. Una volta attivato, il potere di questo Spirito resta attivo per tutto il resto del turno.**



SPIRITO DEL VENTO

Puoi girare a faccia in giù una tessera a faccia in su (non conta come Consolidata). Quindi, sposta 1 Sacrario che hai già costruito su una qualsiasi altra tessera nel tuo Reame (devi sempre rispettare le regole di costruzione dei Sacrari).

DOMANDE FREQUENTI:

- Posso costruire un Sacrario sulla tessera che giro a faccia in giù? **No, perché non è considerata una Consolidazione.**
- Posso spostare un Sacrario sulla tessera che giro a faccia in giù? **Sì.**



SPIRITO DELL'INGANNO

Quando esegui un'Azione "Coppia di Tessere", come seconda tessera prendi 1 delle tessere adiacenti alla prima che hai preso (anche se non è identica e/o Disponibile).

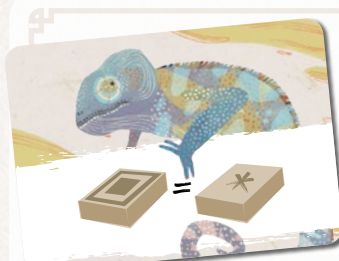


SPIRITO DELLA FORZA

Sposta fino a 2 tessere nel tuo Reame (a faccia in su e/o a faccia in giù) su una qualsiasi altra casella (devi sempre rispettare le regole di piazzamento delle tessere). Controlla se ci sono set da Consolidare solo dopo aver finito di usare questo potere.

DOMANDE FREQUENTI:

- Posso spostare una tessera su una casella vuota del mio Reame? **Sì.**
- Posso spostare una tessera su una a faccia in su? **No, poiché è necessario rispettare le normali regole di piazzamento.**
- Posso spostare la seconda tessera che mi è concesso spostare sopra la prima che ho spostato? **Se la prima tessera spostata era a faccia in giù, sì. Se era invece a faccia in su, naturalmente, la risposta è no.**
- Posso spostare una tessera che ha sopra un Sacrario? **No.**

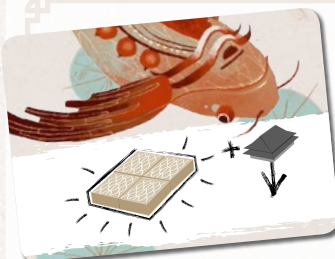


SPIRITO DEL CAMBIAMENTO

Considera 1 tessera Speciale (Venti, Stagioni, o Draghi) come se fosse di un tipo a tua scelta per Consolidare un set.

DOMANDE FREQUENTI:

- Posso considerare una tessera Speciale come qualcos'altro, per prevenire la Consolidazione di un set? **No, questo potere può essere usato solo se, così facendo, viene Consolidato un set.**
- Ma se io posso comunque Consolidare il set, voglio solo prevenire a 1 specifica tessere di prendervi parte? **La risposta è la stessa di sopra: non è possibile. La tessera che "trasformi" con questo Spirito deve prendere parte a un set che viene Consolidato.**



SPIRITO DELLA FEDE

Costruisci 1 Sacrario aggiuntivo quando Consolidi un set di tessere (devi sempre rispettare le regole di costruzione dei Sacrari).

DOMANDE FREQUENTI:

- Posso costruire questo Sacrario aggiuntivo su tessere a faccia in giù che ho Consolidato in un turno precedente? **No, il Sacrario deve essere costruito sul set che stai Consolidando quando attivi questo potere.**
- E se stessi Consolidando più di 1 set questo turno? **In quel caso, puoi scegliere 1 qualsiasi tessera appartenente a 1 di quei set.**
- Se sto Consolidando un set di tessere Speciali, posso costruire un terzo Sacrario, in aggiunta a quello extra che mi è regolarmente concesso? **Sì. Questo Spirito ti permette di costruire 1 Sacrario in più, in aggiunta a qualsiasi Sacrario saresti normalmente in grado di costruire.**



SPIRITO DEGLI ABISSI

Quando esegui un'Azione "Coppia di Tessere", come seconda tessera prendine una che sia dello stesso tipo della prima (anche se non è identica).

DOMANDE FREQUENTI:

- Posso attivare questo potere per prendere una seconda tessera che sia identica alla prima, solo per liberarmi di una tessera del mio Reame? **Sì. Ma è un caso estremamente specifico!**



SPIRITO DELLA DISTRUZIONE

Scarta 1 tessera Disponibile dal Castello del Drago.

DOMANDE FREQUENTI:

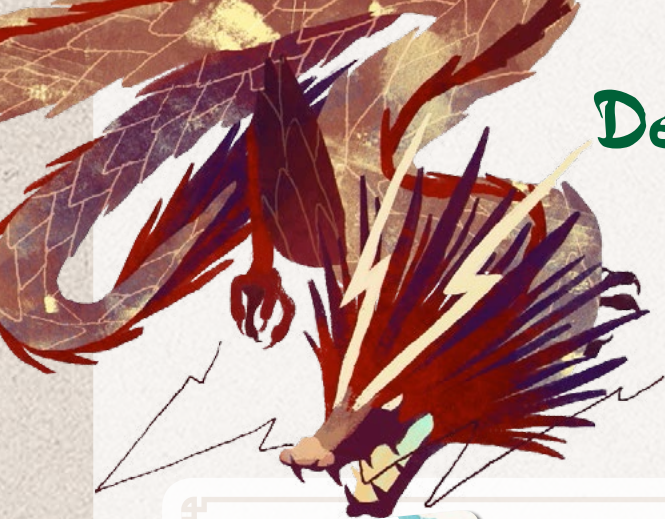
- Posso scartare 1 tessera dal Castello del Drago per accedere a una tessera precedentemente non Disponibile? **Sì! È uno degli usi principali di questo potere.**
- Posso scartare l'ultima tessera di un piano del Castello del Drago, per accedere a quello inferiore? **Sì.**
- Se il Castello del Drago viene ridotto a 1 solo piano dopo che ho usato questo potere, posso eseguire un'Azione "Evocare il Drago" in questo stesso turno? **Sì.**



SPIRITO DELL'ASTUZIA

Puoi Consolidare un set di sole 3 tessere dello stesso tipo, invece che 4. Ottieni 2 PV. Il numero di Sacrari che puoi costruire dipende dal tipo di tessere Consolidato, come sempre.

Descrizioni delle carte Drago



DRAGO DELL'UMILTÀ

Ottieni 1 PV per ogni Sacrario costruito su una pila di tessere adiacente ad almeno 1 pila di tessere più alta (le diagonali non contano).

DOMANDE FREQUENTI:

- Se un Sacrario è costruito su una pila con più di una pila più alta adiacente, guadagno più punti? **No, ogni Sacrario può valere solo 1 PV aggiuntiva ai fini di questo obiettivo.**
- Una pila più alta può "innescare" più di 1 Sacrario ai fini di questo obiettivo? **Sì, ogni Sacrario costruito su una pila con almeno 1 pila più alta adiacente vale 1 PV extra, non importa se la pila più alta è "condivisa" con altri Sacrari.**
- Anche se la pila adiacente è più alta di quella su cui è costruito il Sacrario, la punta del suo tetto è ancora più alta: questo Sacrario conta ai fini dell'obiettivo? **Sì, quel che conta è solo l'altezza delle pile.**



DRAGO DELLA RETTITUDINE

Scegli una riga e una colonna del tuo Reame. Ottieni 1 PV per ciascun Sacrario quelle linee. Per ognuna di queste linee che contiene un Sacrario in ogni casella, ottieni anche 2 PV extra.

DOMANDE FREQUENTI:

- I Sacrari devono essere tutti adiacenti tra loro per contare ai fini di questo obiettivo? **No, devi semplicemente contare quanti ce ne sono sulla stessa riga/colonna.**
- Un Sacrario può essere "condiviso" tra la riga e la colonna, contare comunque per entrambe? **Sì, non importa se un Sacrario è presente sia nella riga che nella colonna che hai scelto. Conta per entrambe.**



DRAGO DELLA TRANQUILLITÀ

Ottieni 1 PV per ciascun gruppo separato di tessere a faccia in giù adiacenti (composto da almeno 1 tessera) nel tuo Reame.

DOMANDE FREQUENTI:

- Due tessere diagonalmente adiacenti sono parte di uno stesso gruppo? **No, le diagonali non contano.**
- Se sono adiacenti ma su piani diversi, contano comunque come adiacenti ai fini di questo obiettivo? **Sì.**
- Le tessere a faccia in su possono separare gruppi di tessere a faccia in giù? **Sì. Puoi perfino piazzare una tessera a faccia in su su altre tessere per separare un singolo gruppo in due.**



DRAGO DEL CORAGGIO

Ottieni 1 PV per ciascuna pila di tessere nel tuo Reame che non sia adiacente a pila di altezza uguale o superiore.

DOMANDE FREQUENTI:

- Può esserci un Sacrario su una pila di tessere potenzialmente valida per questo obiettivo? **Sì, purché la pila di tessere sia più alta di tutte le pile adiacenti.**
- Il Sacrario conta ai fini dell'altezza della pila di tessere? **No. Contano solo le tessere.**



DRAGO DELLA MAESTÀ

Per ciascuna Fazione (Soldati, Mercanti e Contadini), scegli una tessera a faccia in su piazzata al terzo piano o superiore. Ottieni PV pari alla somma dei numeri su quelle tessere.



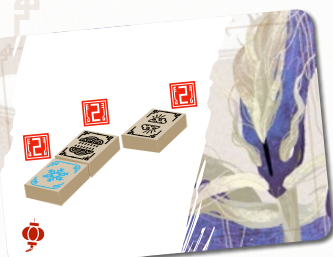
DRAGO DEL POTERE

Per ciascuna Fazione (Mercanti, Soldati e Contadini), trova nel tuo Reame il gruppo di tessere Fazione a faccia in su adiacenti di quel tipo con il valore totale più alto (cioè con la somma di numeri più alta).

Confronta i tuoi totale con quelli dei giocatori alla tua destra e alla tua sinistra. Ottieni 2 PV per ciascuna Fazione per la quale hai un totale più alto del tuo vicino, o 1 PV per ogni Fazione in parità. Per esempio, Se hai un valore totale di in Mercanti di 10 e il giocatore alla tua sinistra ha un totale in Mercanti di 9, ottieni 2 PV. Se anche il giocatore alla tua destra avesse un valore in Mercanti di 10, otterresti 1 PV aggiuntivo, per un totale di 3 PV.

DOMANDE FREQUENTI:

- Se ci sono solo 2 giocatori, prendo due volte i punti per una maggioranza? **No, in quel caso si confrontano i valori solo una volta.**
- Devo sommare tutte le mie tessere a faccia in su per ciascuna Fazione e confrontare quel valore coi giocatori alla mia destra e alla mia sinistra? **No, conta solo il gruppo di tessere adiacenti a faccia in su, per ogni Fazione, con il valore totale più alto.**
- Se non ho tessere di una Fazione, posso competere per un pareggio con altri giocatori senza tessere di quella Fazione? **No, devi avere almeno 1 tessera a faccia in su di una Fazione per competere.**
- If I have a higher value than the player to my right, but I lose against the player to my left (or vice versa), do I still get points? **Yes, 2 points.**

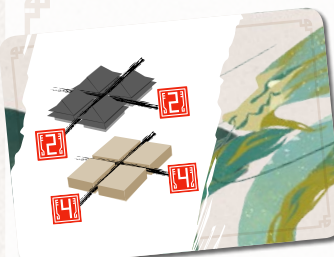


DRAGO DELLA CONOSCENZA

Ottieni 2 PV per ciascuna tessera Speciale diversa nel tuo Reame.

DOMANDE FREQUENTI:

- Se ho due tessere Speciali a faccia in su dello stesso tipo (ad esempio Venti), ma con simboli diversi (ad esempio Pioggia e Tempesta), quanto PV valgono? **4 PV, poiché sono 2 simboli diversi, anche se le tessere sono dello stesso tipo.**
- Qual'è il quantitativo massimo di PV che posso ottenere con questo obiettivo? **Ci sono 3 tipi di tessere Speciali, con 11 diversi simboli in totale (4 Venti, 4 Stagioni, 3 Draghi). Quindi, è possibile guadagnare fino a 22 PV.**



DRAGO DELL'ARMONIA

Ottieni 4 PV per ogni direzione secondo cui la disposizione delle tue tessere è simmetrica rispetto alle righe spesse al centro del tuo Reame, +2 PV per ogni direzione di simmetria della disposizione dei tuoi Sacrari.

DOMANDE FREQUENTI:

- È importante se le mie tessere sono a faccia in su o in giù? **No. Quel che conta è la posizione delle tessere nel tuo Reame, indipendentemente dal loro essere a faccia in su o in giù.**
- E per i Sacrari? Devono anche essere alla stessa altezza per essere simmetrici, o devono solo avere una disposizione simmetrica se visti dall'alto? **Devono essere alla stessa altezza.**
- Posso costruire una struttura simmetrica spostata su un lato del mio Reame? **No, quando verifichi le simmetrie, devi guardare alla croce di righe più spesse posta al centro del tuo Reame.**



DRAGO DELLA DEVOZIONE

Ottieni 1 PV per ciascun Sacrario nel tuo Reame con almeno 1 tessera Drago a faccia in su adiacente.

DOMANDE FREQUENTI:

- Se un Sacrario ha più di 1 tessera Drago adiacente, guadagno più punti? **No, ogni Sacrario può valere solo 1 PV aggiuntivo ai fini di questo obiettivo.**
- Una tessera Drago può "innescare" più di 1 Sacrario ai fini di questo obiettivo? **Sì, ogni Sacrario con almeno 1 tessera Drago adiacente vale 1 PV extra, non importa se la tessera Drago è "condivisa" con altri Sacrari.**



DRAGO DELL'AUDACIA

Ottieni 1 PV per ogni Sacrario piazzato ai margini del tuo Reame.

DOMANDE FREQUENTI:

- I Sacrari devono essere costruiti su una tessera al primo piano, come mostrato sulla carta? **No, devono solo essere ai margini del Reame.**

Riassunto del gioco

Riassunto del Turno

1. DURANTE IL VOSTRO TURNO DOVETE:

- COMPIERE 1 AZIONE
 - A - Coppia di Tessere
 - B - Tessera e Sacrario
 - C - Scartare Tessera
 - D - Evocare il Drago (con 1 solo piano rimasto)
- PIAZZARE LE TESSERE CHE AVETE RACCOLTO NEL VOSTRO REAME

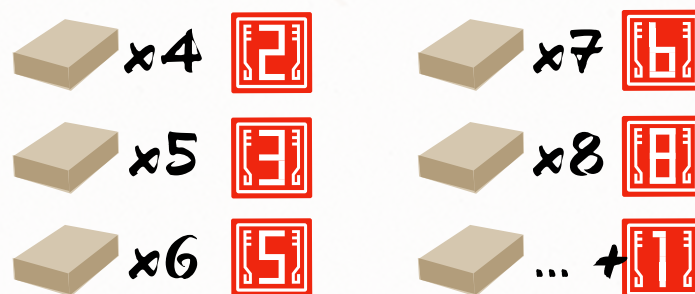
2. SE AVETE CREATO UN SET DI ALMENO 4 TESSERE:

- DOVETE CONSOLIDARE QUELLE TESSERE, QUINDI
- POTETE COSTRUIRE SACRARI

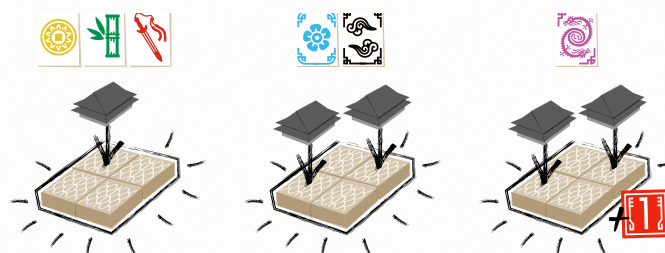
IN QUALSIASI MOMENTO, DURANTE IL TURNO, POTETE:

- ATTIVARE IL POTERE DI UNA CARTA SPIRITO (POTREBBE INNESCARE 2)

Punteggi per i Set

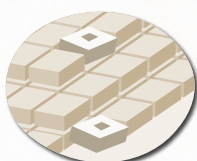


Costruzione Sacrari (a seconda del tipo di tessera)

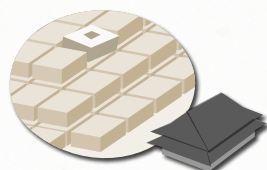


Riepilogo delle Azioni

A - Coppia di Tessere



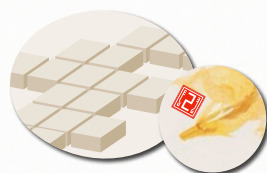
B - Tessera e Sacrario



C - Scartare Tessera



D - Evocare il Drago (con 1 solo piano rimasto)



Punteggio di Fine Partita

