

REGOLAMENTO

Regolamento



Indice

Contenuto	3
Giocatori e carte	3
Preparazione	5
Obiettivo del gioco	5
Missioni e punti	6
Svolgimento	7
Cristalli del Potere	10
Cubi	14
Pergamene	15
Condizioni di vittoria	15
Missioni e Pergamene: elenco dettagliato	16

Contenuto

25 Missioni



20 pergamene



32 carte da gioco



45 Cubi



1 scheda punti



1 regolamento



10 Cristalli del Potere



Giocatori e carte

Megalomania è un gioco per 2-4 giocatori.

In caso di due giocatori: utilizzate soltanto le Carte Missione contrassegnate con il numero 2 verde.

In caso di tre giocatori: utilizzate soltanto le Carte Missione contrassegnate con il numero 3 verde.

In caso di quattro giocatori: utilizzate tutte le Carte Missione



È possibile giocare anche in coppia. Le regole rimangono le stesse anche quando si gioca in coppia.

Vince la coppia che guadagna più punti alla fine del gioco.

Sono presenti 32 carte da gioco, divise in gruppi di 4 colori. A loro volta, le carte dello stesso colore sono divise in base al rango. A ciascun rango corrisponde un valore. In basso, carte dello stesso colore, disposte in ordine decrescente in base al valore del rango:



Valore 15

Rango ნაპეკატორი

Potere Speciale აბიოჯი ქალაქი

Colore SI

Preparazione

Mischiate separatamente i mazzi delle Missioni e delle Pergamene e disponeteli a faccia in giù sul tavolo di gioco. Posizionate i Cristalli del Potere e i Cubi vicino a questi mazzi. Mischiate le carte da gioco e posizionatele al centro area di gioco. Prendete la scheda punti e affidatela a uno dei giocatori, in modo che possa segnare i punti.



Obiettivo del gioco

obiettivo del gioco è completare le missioni. I giocatori guadagnano punti per ogni missione completata. Vince chi ha guadagnato più punti al termine dei 12 round.

Missioni e punti

Il gioco prevede 25 Missioni diverse. Sulle Carte Missione sono indicati obiettivo e i punti corrisposti nel caso in cui obiettivo venga raggiunto. In base alla missione, il giocatore può guadagnare o perdere punti. Ci sono 2 tipi di missione: missioni in cui si possono guadagnare/perdere un numero fisso di punti, oppure missioni in cui si possono guadagnare/perdere un numero variabile di punti. Sulla Carta Missione sono indicati i punti in palio, le regole per la distribuzione delle carte e gli obiettivi.



Svolgimento

Distribuzione delle carte

Il round inizia dal giocatore con il compleanno più vicino. Per iniziare il gioco, il giocatore incaricato di segnare i punti sulla scheda punti dichiara il colore Dominante, come segnato sulla scheda punti. Il colore Dominante cambia a ogni round. Dopo aver dichiarato il colore Dominante, il mazziere prende la Carta Missione in cima al mazzo, la gira e la posiziona a faccia in su, così che tutti possano vedere obiettivo della missione. Poi, il mazziere mischia le carte da gioco e le distribuisce in base alle regole stabilite dalla missione. Il mazziere distribuisce le carte a partire dal giocatore seduto alla propria sinistra, continuando in senso orario.

Colore Dominante

ՀԱՅԵՐՈՒ	ԳՆԱԿԱՆԱԿՆԵՐՈՒ ՊԵՏԱԿ	___	___	___	___
1	ՁՅՈՒ				
2	ՌՈՒԹՎՈՒ				
3	ՅՅՈՒԹՎՈՒ				
4	ԵՅՎԱԽՈՒ				
5	ՅՅՈՒԹՎՈՒ				
6	ՌՈՒԹՎՈՒ				
7	ԵՅՎԱԽՈՒ				
8	ՁՅՈՒ				
9	ՌՈՒԹՎՈՒ				
10	ՅՅՈՒԹՎՈՒ				
11	ՁՅՈՒ				
12	ԵՅՎԱԽՈՒ				
ՎՅՅՈՒ					



Selezione risorse

Quando la distribuzione si è conclusa e i giocatori hanno visto le proprie carte, inizia la fase di selezione risorse. In questa fase, i giocatori devono selezionare una sola delle quattro combinazioni, ricevendo le risorse corrispondenti.

Combinazione 1: 2 Cristalli del Potere (Pag. 10)

Combinazione 2: 10 Cubi (Pag. 14)

Combinazione 3: 1 Cristallo del Potere e 5 Cubi

Combinazione 4: 1 Pergamena (Pag. 15)

Combinazione 1	Combinazione 2	Combinazione 3	Combinazione 4
2X Cristalli del Potere 	10X Cubi 	1X Cristalli del Potere 5X Cubi 	1X Pergamena 

Sceglie per primo il giocatore alla sinistra del mazziere e si continua in senso orario. A questo punto, il gioco può iniziare. I Cristalli del Potere e i Cubi non sono trasferibili ai round successivi. Nel caso in cui un giocatore non riesca a utilizzare tutti i Cristalli del Potere o i Cubi presi in un determinato round, allora quelle risorse andranno perse e il giocatore dovrà prenderle nuovamente al round successivo. Le Pergamene rimangono al giocatore fino alla fine del gioco, o finché il giocatore non le attiva.

Giocare le carte – Precedenza dei colori

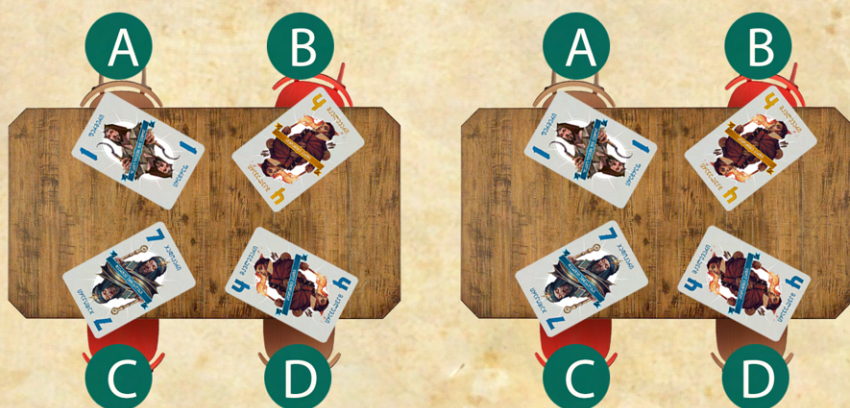
inizio del round, il giocatore seduto alla sinistra del mazziere apre il turno e gioca una carta, (“carta Apertura”). Si può aprire il turno con qualsiasi carta. Il turno continua in senso orario. Nel proprio turno, il giocatore deve giocare una carta dello stesso colore della carta Apertura. Se non possiede una carta del colore Apertura, allora deve giocare una carta del colore Dominante. Se neanche questo è possibile, può giocare una carta qualsiasi.

Presa

Per Presa si intende un set di carte giocate nello stesso turno.

Regole per ottenere la Presa

Ottiene la Presa chi ha giocato la carta del colore Dominante con il valore maggiore. Se durante il turno non è stata giocata alcuna carta del colore Dominante, allora ottiene la Presa chi ha giocato la carta del colore Apertura con il valore maggiore. A parità di valori, la carta giocata per prima viene considerata la più alta tra le due. Il giocatore che ottiene la Presa si guadagna il diritto di aprire il turno successivo. Il primo round termina quando i giocatori non hanno più carte da giocare. I giocatori che hanno completato la missione ottengono la quantità di punti corrispondente, che deve essere segnata sulla scheda punti. Dopo di che, inizia un nuovo round. Il ruolo del mazzini scala di una persona verso sinistra. Il mazzini gira una nuova Carta Missione e si continua in questo modo. Il gioco finisce dopo 12 round.



Esempio 1: In questo round, il colore Dominante è il giallo. Il giocatore apre il turno. La Presa è ottenuta dal giocatore, che ha giocato la carta del colore Dominante con il valore maggiore.

Esempio 2: In questo round, il colore Dominante è il rosso. Il giocatore apre il turno. La Presa è ottenuta dal giocatore. Infatti, in questo turno non è stata giocata alcuna carta del colore Dominante, mentre il giocatore ha giocato la carta del colore Apertura con il valore maggiore.

Cristalli del Potere

Tutte le carte da gioco hanno un Potere Speciale. Per usare il potere di una carta, serve un Cristallo del Potere, che può essere preso durante la fase di selezione risorse (Pag. 8). Il giocatore può usare il Cristallo del Potere solo su una sua carta. Il Cristallo del Potere può essere utilizzato dopo che il giocatore gioca una carta, secondo le regole di precedenza dei colori (Pag. 8). Se il giocatore vuole attivare il potere su quella data carta, deve posizionare un Cristallo del Potere sulla carta giocata. Questo indica che il Potere Speciale di quella data carta è già attivo. Durante il singolo turno, si può utilizzare un numero illimitato di Cristalli del Potere. Di seguito trovate le descrizioni dei poteri delle carte, in base al loro rango:

Contadino



Potere Speciale "Scegli chi aprirà il turno successivo" - Quando usa il Potere Speciale del Contadino, il giocatore può scegliere qualsiasi giocatore (incluso sé stesso) e la persona scelta aprirà il turno successivo, senza tener conto di chi ha ottenuto l'ultimo Bottino. In ciascun turno è possibile attivare il potere di un solo Contadino.

Esempio: In questo round, il colore Dominante è il giallo. Il giocatore "A" apre il turno e gioca una carta Contadino. Utilizza un Cristallo del Potere e annuncia che il giocatore "C" aprirà il turno successivo. Nonostante il giocatore "B" abbia ottenuto la Presa durante questo turno, in virtù del potere del Contadino, il giocatore "C" aprirà il turno successivo.



Assassino



Potere Speciale "Gioca qualsiasi colore" - Quando usa il Potere Speciale dell'Assassino, qualsiasi sia il colore d'Apertura, il giocatore può ignorare le regole di precedenza dei colori e giocare la carta Assassino anche se avrebbe dovuto giocare un'altra carta.

Esempio: In questo round, il colore Dominante è il blu. Il giocatore "C" apre il turno e gioca una carta gialla. Il giocatore "B" vuole ottenere la Presa, ma deve giocare una carta gialla, che non glielo permetterebbe. Il giocatore "B" utilizza un Cristallo del Potere e gioca una carta Assassino del colore Dominante. Questo gli permette di aggirare le regole di precedenza dei colori e non giocare una carta gialla, così da ottenere la Presa.



Esploratore



Potere Speciale "Scopri la carta" - Quando usa il Potere Speciale dell'Esploratore, il giocatore pesca una carta a caso dalla Presa precedente: può scambiarla con una carta della propria mano o restituirla. Il potere dell'Esploratore non può essere usato al primo turno. Se più giocatori usano il potere dell'Esploratore nello stesso turno, il giocatore che l'ha usato per primo ha il diritto di pescare per primo la carta dalla Presa precedente, poi si passa al giocatore che ha usato il potere per secondo, e così via in senso orario.

Esempio: In questo turno, il giocatore "B" gioca la carta Esploratore e usa un Cristallo del potere; dunque, deve pescare una carta a caso dalla Presa precedente e cambiarla con una carta della propria mano. (Può anche restituire la stessa carta).



Nano



Potere Speciale "Il valore minore ottiene la Presa" - Quando usa il Potere Speciale del Nano, il giocatore cambia le regole per ottenere la Presa per quel turno: chi gioca la carta del colore Dominante con il valore minore ottiene la Presa. Se in quel turno non è stata giocata alcuna carta del colore Dominante, ottiene la Presa chi ha giocato la carta del colore d'Apertura con il valore minore. In ciascun turno è possibile attivare il potere di un solo Nano.

Esempio: in questo round, il colore Dominante è il rosso. Il giocatore "C" apre il turno. Il giocatore "B" vuole ottenere la Presa, ma la carta che ha giocato non è del colore Dominante e non è neanche una carta gialla con il valore maggiore. Dunque, il giocatore "B" usa il Cristallo del potere e cambia le regole per ottenere la Presa, cosicché grazie alla sua carta gialla dal valore minore riesce a ottenere la Presa.



Stregone



Potere Speciale "Gioca il valore minore" - Quando usa il Potere Speciale dello Stregone, il giocatore cambia le regole di precedenza dei colori per quel turno: dopo aver usato il potere, tutti devono giocare la carta del colore d'Apertura con il valore minore. Se non si possiede il colore d'Apertura, si deve giocare la carta del colore Dominante con il valore minore. Se neanche questo è possibile, il giocatore può giocare una carta di qualsiasi colore con il valore minore. In ciascun turno è possibile attivare il potere di un solo Stregone.

Esempio: Il giocatore "A" gioca una carta blu. Il giocatore "B" vuole ottenere la Presa. Usa il Cristallo del Potere e gioca lo Stregone: dunque, i giocatori "C" e "D" devono giocare la carta blu con il valore minore. In questo caso, il giocatore "B" non può più ottenere la Presa, perché la carta blu più bassa del giocatore "D" si è rivelata essere un Cavaliere, che comunque ha un valore più alto. Dunque, il giocatore "D" ha ottenuto la Presa.



Cavaliere



Potere Speciale "Annulla il colore Dominante" - Quando utilizza il Potere Speciale del Cavaliere, il giocatore cambia le regole per ottenere la Presa per quel turno: dopo aver usato il potere, le carte del colore Dominante giocate da quel momento in poi perdono il loro vantaggio. Questa condizione non si applica alle carte di colore Dominante giocate prima dell'attivazione del potere, che invece mantengono il loro vantaggio. In ciascun turno è possibile attivare il potere di un solo Cavaliere.

Esempio: In questo round, il colore Dominante è il nero. Il giocatore "A" apre il turno e gioca una carta blu. Il giocatore "B" vuole ottenere la Presa. Sa che nelle mani degli altri giocatori non ci sono carte Oracolo e Imperatore di colore blu; dunque, utilizza il Cristallo del Potere e gioca il Cavaliere. Dato che i giocatori "C" e "D" non avevano in mano una carta blu in questo turno, hanno giocato una carta del colore Dominante. Tuttavia, in virtù del potere del Cavaliere, le loro carte di colore Dominante perdono il vantaggio ed è il giocatore "B" a ottenere la Presa.



Oracolo



Potere Speciale "Cambia il colore" - Quando utilizza il Potere Speciale dell'Oracolo, il giocatore cambia il colore della carta Oracolo che ha giocato. Il giocatore non può cambiare il colore della carta giocata nel colore Dominante. Tuttavia, se l'Oracolo giocato è del colore Dominante, allora il giocatore può cambiarlo in qualsiasi altro colore.

Esempio: In questo round, il colore Dominante è il blu. Il giocatore "A" apre il turno e gioca una carta gialla. Il giocatore "D" non vuole ottenere la Presa, ma deve giocare una carta Oracolo gialla, il che lo porterebbe a ottenere la Presa. Il giocatore "D" usa il Cristallo del Potere e annuncia che la sua carta Oracolo gialla adesso è diventata nera. Dunque, il giocatore "D" non ottiene la Presa.



Imperatore



Potere Speciale "Disabilita i Poteri Speciali" - Quando si utilizza il potere dell'Imperatore, i giocatori non possono più utilizzare i Poteri Speciali e i Cubi per quel turno. Tuttavia, i poteri e i Cubi già utilizzati rimangono attivi. In ciascun turno è possibile attivare il potere di un solo Imperatore.

Esempio: Il giocatore "A" apre il turno con una carta Imperatore blu vuole ottenere la Presa; dunque, usa il Cristallo del potere e impedisce agli altri giocatori di usare Cubi e Cristalli del Potere per quel turno, per aumentare la sua probabilità di ottenere la Presa. Di conseguenza, il giocatore "A" ottiene la Presa.



Cubi

I Cubi sono degli elementi che consentono al giocatore di aumentare o diminuire il valore delle proprie carte in un dato turno. Per utilizzare questo oggetto, il giocatore deve possedere un Cubo, che può essere preso durante la fase di selezione risorse (Pag. 8). Il giocatore può usare i Cubi solo su una sua carta. Questo oggetto può essere utilizzato dopo che il giocatore gioca una carta, secondo le regole di precedenza dei colori. Se il giocatore vuole aumentare o diminuire il valore della carta, deve piazzare il numero desiderato di Cubi su quella carta. Dopo di che, il valore della carta giocata cambierà (1 Cubo = +/- 1 punto di valore). Durante il singolo turno, si può utilizzare un numero illimitato di Cubi.



Pergamene

Una Pergamena è una carta di supporto che dona un vantaggio al giocatore, aiutandolo a completare le missioni. Sulla carta è indicato l'effetto positivo da applicare durante il round di gioco. È possibile giocare la Pergamena, attivandone l'effetto, dopo la distribuzione delle carte e prima della fase di selezione risorse. Durante un round di gioco può essere giocata complessivamente una sola Pergamena. La possibilità di giocare una Pergamena è data inizialmente al giocatore alla sinistra del mazziere, il quale può decidere se giocare o meno una Pergamena. Nel caso in cui non venga giocata una Pergamena, la decisione passa al giocatore alla propria sinistra e, se necessario, si proseguirà in senso orario.

La Pergamena può essere ottenuta nella fase di selezione risorse (vedi p.8). Non può essere giocata nello stesso round in cui viene ottenuta.

Durante la partita, la Pergamena non deve essere rivelata agli altri giocatori fino al momento della sua attivazione, che avviene girando la carta e posizionandola di fronte a sé. Al termine del round di gioco, la Pergamena giocata viene scartata.

Condizioni di vittoria

Al termine della partita, dopo i 12 round di gioco, il punteggio viene calcolato come segue:

- ogni giocatore somma i punti ottenuti dalle proprie missioni completate
- ogni giocatore che possiede almeno una Pergamena non utilizzata ottiene 2 punti aggiuntivi

Il giocatore con più punti è dichiarato vincitore. In caso di parità, vince il giocatore che nel corso dei round ha perso meno punti. In caso di ulteriore parità, vince chi non possiede Pergamene.

Missioni e Pergamene: elenco dettagliato

Controllate il numero riportato sulla carta Missione o Pergamena per trovare, nell'elenco che segue, la relativa spiegazione con esempi e indicazioni:

Missioni

- 1 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio fisso: solo i giocatori che ottengono esattamente 3 Prese guadagnano i punti indicati.
- 2 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio fisso: solo i giocatori che ottengono Prese composte da carte di tutti i colori perdono i punti indicati.
- 3 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio variabile: ciascun giocatore ottiene 1 punto per ogni carta blu presente nelle Prese ottenute.
- 4 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio variabile: ciascun giocatore ottiene 1 punto per ogni carta gialla presente nelle Prese ottenute.
- 5 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio fisso: solo i giocatori che ottengono 4 o più Prese ottengono i punti indicati.
- 6 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio fisso: solo i giocatori che non hanno Nani o Stregoni nelle Prese ottenute ottengono i punti indicati.
- 7 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio variabile: ciascun giocatore ottiene 2 punti aggiuntivi per ogni Presa il cui valore complessivo è pari o inferiore a 25.

- 8 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio fisso: solo i giocatori che ottengono Prese composte da carte di tutti i colori ottengono i punti indicati.
- 9 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio variabile: ciascun giocatore perde 1 punto per ogni carta rossa presente nelle Prese ottenute.
- 10 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio variabile: ciascun giocatore perde 1 punto per ogni carta nera presente nelle Prese ottenute.
- 11 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio fisso: al termine del round, i giocatori sommano il valore delle carte presenti nelle Prese ottenute. Solo i giocatori con un punteggio totale pari o superiore a 80 ottengono i punti indicati.
- 12 Il mazziere distribuisce 7 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio fisso: solo i giocatori che ottengono un numero dispari di Prese perdono i punti indicati.
- 13 Il mazziere distribuisce, a ciascun giocatore, 3 carte da posizionare scoperte sul tavolo e 3 carte coperte. Ciascun giocatore prende in mano solo le 3 carte coperte. Le carte scoperte dovranno essere giocate direttamente dal tavolo. La missione è a punteggio fisso: solo i giocatori che ottengono esattamente 1 Presa ottengono i punti indicati.
- 14 Il mazziere distribuisce 6 carte a ciascun giocatore. Il mazzo rimanente viene posizionato, coperto, al centro del tavolo. Prima di iniziare il round di gioco, la carta in cima al mazzo viene rivelata, indicando il colore dominante per quel turno. Una volta terminato il primo giro di giocate e ottenuta la Presa, viene rivelata una nuova carta per determinare il colore dominante del secondo turno. Per i turni successivi, ripeterò lo stesso procedimento. La missione è a punteggio fisso: solo i giocatori che ottengono esattamente 2 Prese ottengono i punti indicati.
- 15 Il mazziere distribuisce 6 carte a ciascun giocatore. Dopo aver visto le proprie carte, usato o meno una Pergamena e ottenuto risorse, ciascun giocatore posiziona davanti a sé le proprie carte, coperte, in linea. Le carte andranno giocate secondo la sequenza in cui sono state posizionate: nel primo turno ciascun giocatore dovrà giocare la prima carta della propria sequenza, nel secondo turno giocherà la seconda carta e così via fino alla fine del round. La missione è a punteggio fisso: solo il giocatore con il maggior numero di Prese ottiene i punti indicati.
- 16 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio fisso: solo i giocatori che ottengono 4 o più Prese perdono i punti indicati.

17 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio fisso: solo i giocatori che ottengono esattamente 2 Prese perdono i punti indicati.

18 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. Le prime 4 carte vengono distribuite, coperte, in linea di fronte al giocatore. Ciascuna delle 4 carte rimanenti viene posizionata, scoperta, su una delle 4 carte coperte. Le carte coperte possono essere giocate solo dalla propria mano e non dal tavolo: per prendere una carta coperta, occorre "liberarla" giocando la carta scoperta che si trova su di essa. La missione è a punteggio variabile: ciascun giocatore ottiene 1 punto per ogni Presa ottenuta.

19 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. Le prime 4 carte vengono distribuite coperte di fronte al giocatore. Le 4 carte rimanenti vengono invece consegnate in mano al giocatore. Dopo aver giocato una carta dalla propria mano, ciascun giocatore deve pescare la prima carta coperta presente di fronte a sé. Non è possibile rivelare le carte coperte prima che vengano pescate. La missione è a punteggio variabile: ciascun giocatore ottiene 1 punto per ogni Nano o Stregone presente nelle Prese ottenute.

20 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. Dopo aver visto le proprie carte, usato o meno una Pergamena e ottenuto risorse, ciascun giocatore consegna la propria mano di carte al giocatore seduto dal lato opposto del tavolo. La missione è a punteggio fisso: la coppia di giocatori che ottiene il maggior numero di Prese ottiene i punti indicati. Ciascuna coppia è composta da giocatori seduti ai lati opposti del tavolo.

21 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. Dopo aver visto le proprie carte, usato o meno una Pergamena e ottenuto risorse, ciascun giocatore consegna la propria mano di carte al giocatore seduto dal lato opposto del tavolo. La missione è a punteggio fisso: la coppia di giocatori che ottiene il minor numero di Prese perde i punti indicati. Ciascuna coppia è composta da giocatori seduti ai lati opposti del tavolo.

22 Il mazziere distribuisce 6 carte a ciascun giocatore. Al termine di ogni turno, ciascun giocatore deve consegnare la propria mano di carte al giocatore seduto alla propria destra. La missione è a punteggio fisso: il giocatore che ottiene il numero maggiore di Prese ottiene i punti indicati.

23 Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. La missione è a punteggio variabile: il giocatore che, nelle Prese ottenute, possiede il maggior numero di carte dello stesso colore ottiene 2 punti. I punti vengono assegnati per ogni colore separatamente. In caso di parità tra giocatori che hanno lo stesso numero di carte di un dato colore, nessuno dei due guadagna i punti relativi al relativo colore.

24

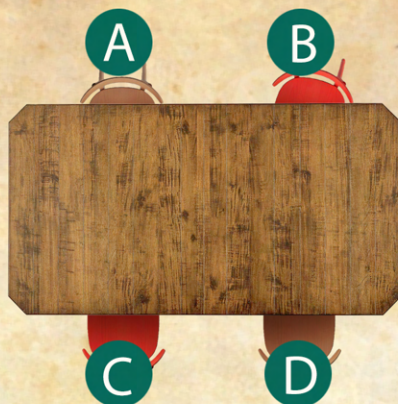
Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. Dopo aver visto le proprie carte, usato o meno una Pergamena e ottenuto risorse, ciascun giocatore divide a piacimento la propria mano in due mazzetti distinti, ciascuno compost da 4 carte, da posizionare coperti di fronte a sé. Ciascun giocatore sceglie poi uno dei mazzetti del giocatore alla propria sinistra, scartando l'altro mazzetto. Ciò significa che il round di gioco verrà eseguito con sole 4 carte di partenza in mano. La missione è a punteggio fisso: i giocatori che non prendono alcuna Presa ottengono i punti indicati.

25

Il mazziere distribuisce 8 carte a ciascun giocatore. Dopo aver visto le proprie carte, usato o meno una Pergamena e ottenuto risorse, ciascun giocatore passa 3 carte a piacimento dalla propria mano al giocatore alla sua destra. La missione è a punteggio variabile: ciascun giocatore perde 1 punto per ogni Presa ottenuta.



Pergamene



- 1 In un dato round il colore dominante è il nero. Il giocatore "A" attiva la Pergamena e cambia il colore dominante scegliendo il rosso, che diventa il nuovo colore dominante per il round in corso.
- 2 In un dato round il colore dominante è il giallo. Dopo aver attivato la Pergamena, il giocatore "B" dichiara il colore rosso (non può indicare il giallo in quanto colore dominante del turno). Il giocatore "A" deve consegnare una qualsiasi carta rossa al giocatore "B" che, dopo averla ricevuta, dovrà restituire al giocatore "A" una carta qualsiasi (anche quella appena ricevuta). Dopo aver completato questo scambio, il giocatore "B" esegue la stessa procedura con i giocatori "C" e "D". Se, per esempio, il giocatore "D" non avesse carte rosse da dare al giocatore "B", può consegnare una qualsiasi altra carta.
- 3 Il giocatore "A" attiva la Pergamena, completa la Missione e ottiene 4 punti, che grazie al potere della Pergamena vengono raddoppiati. Ottiene così 8 punti invece che 4.
- 4 Il giocatore "A" attiva la Pergamena, pensando di non avere carte abbastanza buone da consentirgli di ottenere i punti indicati dalla carta Missione. Grazie al potere della Pergamena, le carte vengono distribuite nuovamente. La carta Missione e il mazzinere non cambiano.
- 5 Durante la fase di selezione risorse, il giocatore "C" sceglie la Pergamena e ottiene la Pergamena numero 5. Deve quindi prendere una nuova Pergamena dal relativo mazzo e mantenere la Pergamena numero 5 fino alla fine della partita. Al termine della partita, questa Pergamena è considerata come non utilizzata. (vedi "Condizioni di vittoria", p.15)
- 6 Il giocatore "B" attiva la Pergamena, facendo saltare, per quel round di gioco, la fase di selezione risorse.

7 Il giocatore "A" attiva la Pergamena. Deve scegliere una qualsiasi Pergamena che è già stata giocata durante la partita e ne applica gli effetti. Ad esempio, sceglie la Pergamena "Ridistribuzione carte" già utilizzata dal giocatore "B" in uno dei turni precedenti, attivando così gli effetti della Pergamena.

8 Il giocatore "C" attiva la Pergamena, che gli consente di prendere 3 Pergamene dal relativo mazzo e tenerne una. Le 2 Pergamene rimanenti vengono scartate definitivamente. Il giocatore "C" può quindi scegliere se attivare o meno la Pergamena appena pescata o tenerla per un turno successivo.

9 Il giocatore "D" attiva la Pergamena, che gli consente di scegliere due tipologie di risorse durante la fase di selezione risorse. Può per esempio scegliere 3 Cristalli del Potere e 5 Cubi, oppure 2 Cristalli del Potere e 10 Cubi, oppure 1 Cristallo del Potere e 15 cubi. Non è possibile prendere una nuova Pergamena in questo round.

10 Il giocatore "A" attiva la Pergamena. Nel secondo turno del round, il giocatore "B" ottiene una Presa, che viene rubata dal giocatore "A" grazie all'effetto della Pergamena. Al termine del round, questa Presa è considerata a tutti gli effetti una Presa del giocatore "A".

11 Questa Pergamena può essere attivata solo nelle Missioni a punteggio fisso, andando a modificare di una unità il totale delle Prese ottenute. Un esempio: il giocatore "A" attiva la Pergamena e, sebbene la Missione indichi di ottenere esattamente 3 Prese, ne ottiene 4. Grazie alla Pergamena giocata, fa scendere il totale delle Prese ottenute di 1, portandolo a 3 e quindi completando la Missione.

12 Il giocatore "B" attiva la Pergamena, che gli consente, a fine round, di ottenere 5 Prese. Di conseguenza, alla fine del round queste 5 Prese valgono per il conteggio dei punti della Missione.

13 Il giocatore "A" attiva la Pergamena e sceglie uno dei suoi avversari con il quale scambiare la propria mano di carte. Per esempio, sceglie il giocatore "B", a cui consegnerà l'intera mano di carte che possiede. A sua volta, il giocatore "B" consegnerà la propria mano al giocatore "A".

14 Il giocatore "A" attiva la Pergamena e, a ogni turno, può evitare di giocare la propria carta come previsto dall'ordine di gioco, mettendo in gioco quindi la propria carta per ultimo. Per esempio, il giocatore "D" apre il turno, quindi sarebbe il turno del giocatore "A". Tuttavia, grazie ai poteri della Pergamena, "A" salta il proprio turno e giocherà come ultimo giocatore.

15 Il giocatore "A" attiva la Pergamena e, durante la fase di selezione risorse, il giocatore "B" ottiene 2 Cristalli del Potere, il giocatore "C" 10 Cubi e il giocatore "D" una Pergamena. Avendo attivato la Pergamena, il giocatore "A" ottiene 2 Cristalli del Potere e 10 Cubi in aggiunta a quanto ricevuto durante la fase di selezione risorse.

16 L'effetto di questa Pergamena può essere usato solo una volta nel round di gioco. Il giocatore "A" attiva la Pergamena con l'obiettivo di ottenere la Presa del terzo turno. Tuttavia, anche se le carte giocate nel terzo turno non glielo consentirebbero, attivando la Pergamena può ottenere la Presa a prescindere dalle carte messe in gioco dagli avversari, dai Poteri Speciali eventualmente attivati e dai Cubi usati. Per lo stesso principio, può anche decidere di evitare una Presa che non vuole ottenere: per esempio, se il giocatore "A" apre il turno ed è intenzionato a non ottenere la Presa, può giocare una carta qualsiasi e attivare la Pergamena, dichiarando un colore. Otterrà la presa chi avrà giocato la carta con il valore più alto del colore dominante per quel turno. Nel caso non venissero giocate carte del colore dominante, otterrà la Presa il giocatore che ha giocato la carta dal valore più alto del colore dichiarato dal giocatore "A". Se nessuna di queste condizioni si verifica, il giocatore "A" è giocoforza tenuto ad ottenere la Presa.

17 Durante la fase di selezione risorse, il giocatore "B" sceglie la Pergamena e pesca la Pergamena numero 17, che deve essere rivelata immediatamente. Tale Pergamena fa ottenere automaticamente 3 punti vittoria al giocatore "B".

18 Quando viene attivata questa Pergamena, il giocatore "A" ottiene un Cristallo Potere aggiuntivo. Durante il round sarà libero di usare il Cristallo Potere sulle carte dei suoi avversari o sulle proprie, per attivarne gli effetti.

19 Il giocatore "A" attiva la Pergamena e sceglie un giocatore. Il giocatore scelto dovrà aprire ogni turno durante il round di gioco, a prescindere da chi ottiene le Prese. Il giocatore "A" può anche scegliere se stesso.

20 Il giocatore "A" attiva la Pergamena, che gli consente, per questo round di gioco, di sfruttare qualsiasi potere legato alle carte che gioca. Per esempio, il giocatore "A" apre il turno con la carta Imperatore e, dato che non vuole ottenere la Presa, usa il potere della carta Nano, per il quale è il valore più basso a ottenere la Presa. L'Imperatore, avendo un valore alto, molto probabilmente non otterrà la Presa, proprio come voleva il giocatore "A".

Traduzione italiana di A. Brescancin e A. Schiavone (KITranslation)

www.BgeraGames.com

