

IL REGNO DELLE SABBIE



REGOLAMENTO



INTRODUZIONE

Il Regno delle Sabbie, una dimensione parallela al mondo materiale, sta morendo. La sua magia, da sempre custodita nella città di Mess'edzi, è stata prosciugata da migliaia di anni di sfruttamento. Il Regno è in pericolo e con esso anche il mondo materiale, ma forse c'è ancora una speranza... Negli anfratti più remoti del Regno delle Sabbie, gelosamente custodite da potenti rune, alcune scintille di magia sono sopravvissute.

La Regina di Mess'edzi si è messa in viaggio nel disperato tentativo di risvegliare il potere delle rune. Il tuo compito, in qualità di Stregone di Corte, è quello di radunare le rune e invocare l'aiuto degli Spiriti Elementali per ricostruire il Regno. Solo così sarà possibile rigenerare la magia e salvare entrambe le dimensioni. Chi riuscirà ad aiutare la Regina diventando così l'eroe del Regno delle Sabbie?



COMPONENTI

◆ 54 Carte Regno

18 per ogni livello: 1, 2 e 3



◆ 28 Tessere Runa



◆ 84 Segnalini Runa

24 per ogni tipo: Legno Smeraldo, Sabbia Cremisi e Ossidiana.



◆ 4 Indicatori Livello



◆ 1 Indicatore Regina



◆ 6 Segnalini Cristallo (Modalità Avanzata)

A due lati: Cristallo colorato / Cristallo vuoto



◆ 6 Pance Giocatore (A due lati)

Lato Modalità Standard

Lato Modalità Avanzata



Vedi [pagina 3](#) per i dettagli sulla Modalità Avanzata.

◆ 31 Dischi Spiriti Elementali

7 per ogni tipo: Legno Smeraldo, Sabbia Cremisi, Ossidiana.



5 per ogni tipo: Zaffiro, Luna Dorata.



◆ 1 Segnalino Primo Giocatore





DETTAGLI DEI COMPONENTI

❖ Cerchio di Rune



La prima tessera che segue in senso orario l'indicatore Regina è il **Punto di Partenza** del Cerchio di Rune. La prima tessera che precede in senso antiorario l'indicatore Regina è la **Fine** del Cerchio di Rune. Vedi **Pagina 4** per i dettagli.

Bonus di Costruzione

❖ Carte Regno



Spiriti Elementali

Quando ottenete questa carta ricevete i dischi Spirito Elementale corrispondenti. Vedi **Pagina 8** per i dettagli.

Punti Stella

Alla fine della partita vince il giocatore con più Punti Stella. Vedi **Pagina 8** per i dettagli.

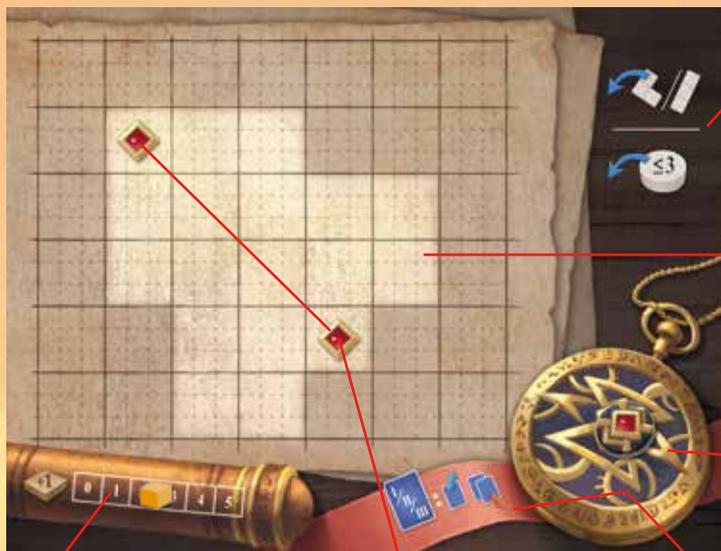
Clessidra

Quando un giocatore accumula 10 Clessidre si attiva la Fine della Partita. Vedi **Pagina 10** per i dettagli.

Simbolo Avanzamento Livello

Quando ottenete questa carta, spostate verso destra (del numero di spazi indicati) l'indicatore Livello sul tracciato Livello della vostra plancia Giocatore. Vedi **Pagina 8** per i dettagli.

❖ Plancia Giocatore



Azioni principali

- 1 Posizionare Segnalini Runa (Quadrati)
Oppure
- 2 Evocare Spiriti Elementali (Dischi)

Area Manipolazione Rune

I 18 spazi chiari rappresentano l'Area Manipolazione Rune. Gli spazi Ombra non sono utilizzabili finché non avanzate sul Tracciato Livello.

Medaglione del Tempo (Modalità Avanzata)

Contiene il segnalino Cristallo che indica se il potere speciale è stato attivato. Vedi **pagina 9** per i dettagli.

Tracciato Livello

Per ogni spazio del proprio Tracciato Livello su cui l'indicatore Livello è avanzato, i giocatori possono usare uno spazio Ombra quando posizionano la tessera Runa. Vedi **pagina 8** per i dettagli.

Cristallo (Modalità Avanzata)

Se completate una carta Regno coprendo un'icona Cristallo (con un segnalino Runa o un disco Spirito Elementale) potete attivare il vostro potere speciale. Vedi **pagina 9** per i dettagli.

Potere Speciale (Modalità Avanzata)

Questo è il potere speciale che viene attivato quando utilizzate il segnalino Cristallo. Vedi **pagina 9** per i dettagli.



PREPARAZIONE

1

Dividete le 54 carte Regno in tre mazzi in base al loro livello. Mescolate ciascun mazzo e mettetelo a faccia in giù sul tavolo, come mostrato nella figura.

2

Rivelate 4 carte da ogni mazzo e formate una fila a sinistra del relativo mazzo. In questo modo formate la riserva di carte Regno.



3

Posizionate in modo casuale le 28 tessere Runa intorno alle carte Regno a formare il Cerchio di Rune. Poi posizionate tra 2 tessere, scelte in modo casuale, l'indicatore Regina.

4

Dividete gli 84 segnalini Runa per tipo e formate una riserva fuori dal Cerchio di Rune, a portata di mano di tutti i giocatori.





OBIETTIVO

- ♦ La Regina si muove in senso orario percorrendo il Cerchio di Rune e risvegliandone il potere. I giocatori prendono le tessere Runa e posizionano i segnalini Runa corrispondenti sulla propria plancia Giocatore. Quando le Rune corrispondono alla forma e al colore di una carta Regno, la carta è completata.
- ♦ Il potere delle Rune utilizzate si esaurisce, i giocatori scartano i segnalini Runa utilizzati per la costruzione. Le carte Regno completate forniscono Punti Stella, Clessidre e Bonus di Costruzione, fondamentali per completare le carte Regno di livello più alto.
- ♦ Quando un giocatore accumula 10 o più Clessidre la partita termina alla fine del round in corso. Il giocatore con più Punti Stella vince!



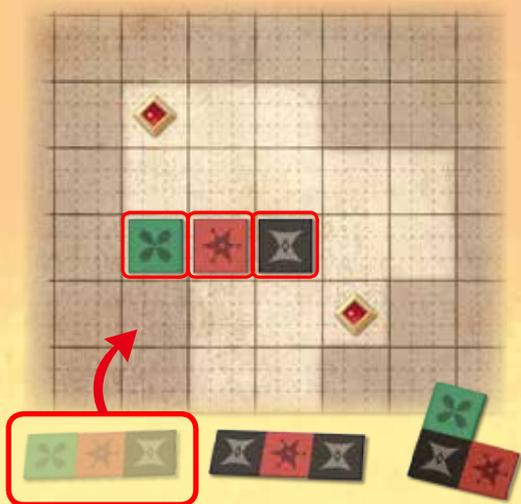
PANORAMICA

- ♦ Ogni partita è divisa in round. Un round è formato dal turno di ogni giocatore. Ogni round inizia dal Primo Giocatore e procede in senso orario.
- ♦ Durante il proprio turno i giocatori **devono** svolgere una delle due Azioni Principali:



● Posizionare Segnalini Runa

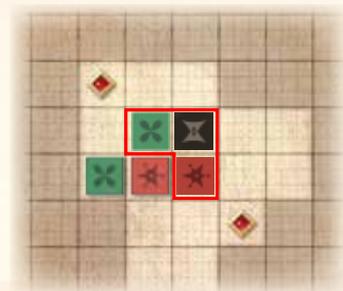
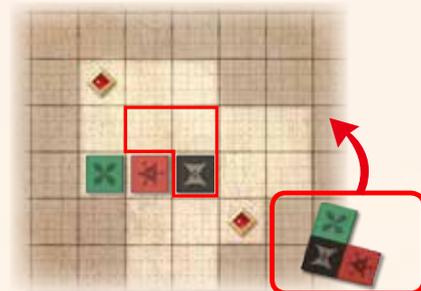
- ♦ Questa azione è divisa in tre passaggi:
 - 1) Selezionate una tessera Runa dalla vostra Area Attiva.
 - 2) Posizionate la tessera nella vostra Area Manipolazione Rune quindi rimpiazzatela con i segnalini Runa corrispondenti (quantità e colore) presi dalla riserva.



Nota: La riserva di segnalini Runa è limitata al numero di segnalini Runa presenti nel gioco. Se un colore termina non potete posizionare quel colore.

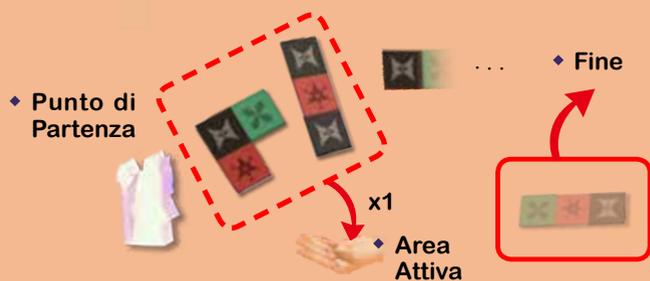
❖ Quando posizionate una tessera Runa nell'Area Manipolazione Rune seguite queste regole:

- Ogni Tessera Runa è composta da 3 quadrati e ogni quadrato deve trovarsi sopra uno spazio. Se lo spazio è già occupato da un altro segnalino Runa o disco Spirito Elementale questo deve essere rimosso prima che la tessera Runa possa essere posizionata.
- Potete ruotare o capovolgere la tessera Runa in qualsiasi direzione.



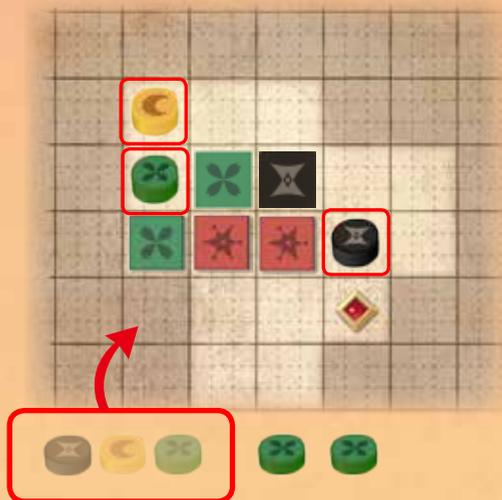
- Non potete posizionare nessuna parte della tessera Runa su uno spazio Ombra (a meno che non siate avanzati sul tracciato Livello). Vedi pagina 8.

3) Rimettete la tessera Runa utilizzata alla fine del Cerchio di Rune poi, partendo dal Punto di Partenza, scegliete **una** delle prime due tessere Runa e posizionatele nella vostra Area Attiva.



🌀 Evocare Spiriti Elementali

- ◆ Posizionate i dischi Spirito Elementale nell'Area Manipolazione Rune **oppure** spostate i dischi Spirito Elementale già presenti nell'Area Manipolazione Rune. Potete posizionare e/o spostare fino a un massimo di **tre dischi** (potete ad esempio posizionare due dischi e spostarne uno già presente nell'Area Manipolazione Rune).



❖ Durante la partita i segnalini Runa e i dischi Spirito Elementale dello stesso tipo corrispondono ai relativi spazi colorati sulle carte Regno.

 =  = Legno Smeraldo

 =  = Sabbia Cremisi

 =  = Ossidiana

 = Zaffiro

 = Luna Dorata

❖ **Rimpiazzare** le tessere Runa:

- Nell'Area Attiva () di ogni giocatore devono essere sempre presenti **tre** tessere Runa. Se in qualsiasi momento durante la partita sono presenti meno di tre tessere, aggiungetene immediatamente una scegliendola tra le prime due tessere Runa (partendo dal Punto di Partenza del Cerchio di Rune).

- Dopo aver rimpiazzato le vostre tessere Runa, il nuovo Punto di Partenza diventa la prima tessera Runa che segue, in senso orario, l'indicatore Regina.

❖ Quando posizionate o spostate i dischi Spirito Elementale dovete seguire queste regole:

- Ogni disco Spirito Elementale deve essere posizionato su uno spazio. Se lo spazio è già occupato da un segnalino Runa oppure da un altro disco, questo deve essere rimosso.

- Non potete posizionare i dischi Spirito Elementale su uno spazio Ombra (a meno che non siate avanzati sul tracciato Livello ★). Vedi pagina 8.



- Durante il proprio turno, **prima o dopo** aver eseguito l’Azione Principale, i giocatori possono svolgere un qualsiasi numero di volte e in qualsiasi ordine le seguenti **azioni aggiuntive**:

✦ Completare Carte Regno

- Per completare una carta Regno, i segnalini Runa e/o i dischi Spirito Elementale già presenti nell’Area Manipolazione Rune del giocatore devono corrispondere alla forma indicata sulla carta Regno (potete ruotare o rendere speculare la carta Regno, vedi l’esempio qui sotto). I giocatori scartano i segnalini Runa e/o i dischi Spirito Elementale corrispondenti dalla propria Area Manipolazione Rune per completare e ottenere la carta Regno.

Nota: I segnalini Runa utilizzati tornano nella riserva; i dischi Spirito Elementale tornano a disposizione del giocatore che può riutilizzarli in seguito.

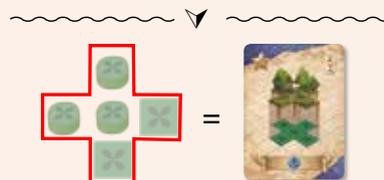
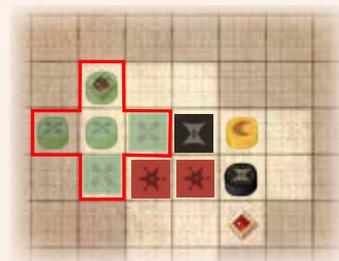


Importante: potete ruotare o rendere speculare la carta Regno. Questi tre esempi di costruzione sono corretti.

- Il giocatore di turno può completare **una o più** carte Regno a faccia in su al centro del tavolo.
- **Importante:** Se un giocatore ottiene una carta Regno deve rimpiazzarla con una del mazzo corrispondente solo **alla fine** del proprio turno.
- Se un mazzo termina, non rimpiazzate le carte relative a quel mazzo.

❖ Bonus di Costruzione

- I giocatori ottengono **immediatamente** i bonus dalle carte Regno completate, come segue:



- Scartate i segnalini Runa Legno Elementale (verde) e i dischi Spirito Elementale sulla plancia per completare ed ottenere la carta Regno.

❖ Quando una carta Regno viene completata:

- Posizionate le carte Regno completate in una colonna davanti a voi in modo che le Clessidre e i Punti Stella siano visibili a tutti i giocatori.



Ricorda: Quando un giocatore accumula 10 o più Clessidre la partita termina alla fine del round in corso.



Bonus Spiriti Elementali

Il giocatore riceve dalla riserva i dischi Spirito Elementale indicati.

Nota: Il numero di dischi Spirito Elementale è limitato. Non è possibile ottenere dischi di un determinato tipo se questi non sono presenti nella riserva.



Simbolo Avanzamento Livello

Il giocatore sposta l’indicatore Livello sul Tracciato Livello della propria plancia Giocatore del numero di spazi indicato sulla carta. Per ogni spazio del Tracciato Livello su cui l’indicatore Livello è avanzato, i giocatori possono usare uno spazio Ombra.



Clessidra

Quando un giocatore accumula 10 o più Clessidre, la partita termina alla fine del round in corso.



Punti Stella

I Punti Stella vengono conteggiati alla fine della partita. Il giocatore con più Punti Stella è dichiarato il vincitore.

✦ Usare un Potere Speciale (Modalità Avanzata)

- ◆ Se il segnalino Cristallo sul Medaglione del Tempo è carico (lato colorato visibile), il giocatore può usare il Cristallo per attivare il Potere Speciale presente sulla propria plancia Giocatore.
- ◆ Girate il segnalino Cristallo dal lato vuoto per attivare il Potere Speciale una volta.



■ Girate il segnalino Cristallo per usare il Potere Speciale.



■ Il Cristallo è in attesa di essere ricaricato.

❖ Ricaricare il Cristallo:

Quando completate una carta Regno, se uno dei segnalini Runa e/o dischi Spirito Elementale utilizzati coprono uno spazio con un'icona Cristallo, il giocatore gira il segnalino Cristallo sul lato colorato.



Nota: un Cristallo **non può** mai essere utilizzato durante il round in cui è stato ricaricato.

❖ Effetti dei Poteri Speciali



* **Cristallo Rosso:** Pescate le prime tre carte da qualsiasi mazzo di carte Regno e sceglietene una da tenere a faccia in giù. Rimettete le due carte rimaste in fondo al relativo mazzo in qualsiasi ordine. D'ora in poi, quando svolgete l'azione aggiuntiva "Completare Carte Regno", potete scegliere di completare le carte che avete ottenuto in questo modo.

Nota: Non c'è un limite al numero di carte che potete ottenere in questo modo.



* **Cristallo Viola:**

1. Durante la preparazione prendete un disco Spirito Elementale giallo o blu dalla Riserva. Una volta utilizzato rimettetelo nella riserva.
2. Quando scegliete "Evocare Spiriti Elementali" come azione principale potete posizionare e/o spostare tutti i vostri dischi Spirito Elementale.



* **Cristallo Giallo:** Scambiate un vostro disco Spirito Elementale con un altro disco di qualsiasi tipo dalla riserva.



* **Cristallo Verde:** Spostate un segnalino Runa presente nella vostra Area Manipolazione Rune in uno spazio vuoto.

Nota: Posizionate il segnalino Runa tenendo conto del vostro Tracciato Livello.



* **Cristallo Arancione:** Spostate in avanti di uno spazio il vostro indicatore Livello sul Tracciato Livello.



* **Cristallo Blu:** Scambiate una o due tessere Runa presenti nella vostra Area Attiva con una o due tessere Runa nel Cerchio delle Rune.



FINE DELLA PARTITA

- ◆ Quando un giocatore ha accumulato 10 o più Clessidre i giocatori terminano il round in corso e poi passano al Punteggio Finale. Tutti i giocatori svolgono lo stesso numero di turni.



PUNTEGGIO FINALE

- ◆ Ogni giocatore conteggia i Punti Stella sulle proprie carte Regno. Il giocatore con più Punti Stella è il vincitore.
- ◆ In caso di pareggio vince il giocatore con più segnalini Runa e dischi Spirito Elementale sulla propria plancia Giocatore. In caso di un ulteriore pareggio, vince l'ultimo giocatore che ha svolto il turno.



CONSIGLI STRATEGICI

- ◆ Durante le prime fasi di gioco completate le carte Regno di Livello 1 per ottenere dischi Spirito Elementale. Vi saranno estremamente utili per completare le carte Regno di Livello 2 e 3.
- ◆ Quando posizionate le tessere Runa pensate in anticipo a come utilizzare al meglio ognuno dei segnalini Runa.
- ◆ Per avere maggiori possibilità di vittoria è consigliabile completare almeno una carta Regno di Livello 3.
- ◆ Se giocate in Modalità Avanzata fate attenzione alla posizione dei Cristalli sulla vostra plancia. Usare spesso i vostri poteri vi aiuterà a vincere.





VARIANTE SOLITARIO

- ◆ Se giocate la variante Solitario, la partita termina esattamente dopo 14 round. Utilizzate le regole standard con le seguenti variazioni:



1 Posizionare Segnalini Runa

- ◆ Invece di posizionare la tessera Runa alla fine del Cerchio di Rune, mettetela da parte e usatela come indicatore del round.



2 Evocare Spiriti Elementali

- ◆ Dopo aver posizionato e/o spostato i dischi Spirito Elementale, scegliete una tessera Runa dall'Area Attiva e mettetela da parte come indicatore del round.
- ◆ Rimpiazzate quindi la tessera Runa nella vostra Area Attiva.

- ◆ Ignorate le clessidre: la partita termina dopo 14 round. Conteggiate i vostri Punti Stella e confrontateli con la seguente tabella:

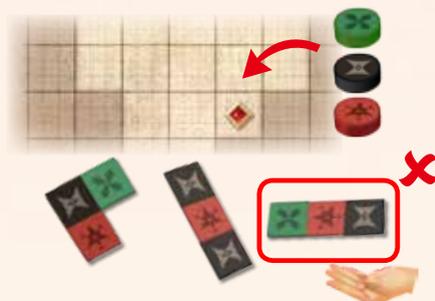
* Punteggio:	25 o meno	26-30	31-35	36-39	40 o più
* Livello:	Apprendista	Maestro	Gran Maestro	Stregone di Corte	Eroe di Mess'edzi

❖ Rimuovere una tessera per turno:

- ◆ Dopo aver posizionato i segnalini Runa, mettete da parte la tessera Runa utilizzata e usatela come indicatore del round.



- ◆ Dopo aver posizionato e/o spostato i dischi Spirito Elementale, scegliete una tessera Runa dall'Area Attiva e mettetela da parte come indicatore del round.



◆ Area Attiva

Autore: Ji Hua Wei
 Illustratore: Maisherly Chan
 Project Manager: Eros Lin



© 2018 EmperorS4
 Technology Co., Ltd.
 Boardgamelove@bgl.com.tw
 www.EmperorS4.com



facebook.com/MSEdizioni
 www.msedizioni.it

Edizione Italiana a cura di MS Edizioni/Magic Store Srl
 Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani.
 Layout: Paolo Veronica.
 Traduzione: Ginevra Pavone.
 Editing: Paolo Veronica, Enrico Emiliani, Angelo Ricci.

