

Premessa

(versione 1.0)

La traduzione si basa sulla versione inglese del gioco. Nell'impaginare e nel tradurre ho cercato di seguire il più possibile l'estetica e la struttura del manuale originale.

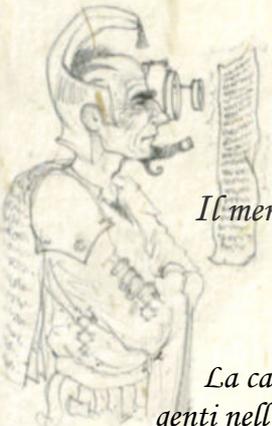
La seguente lista mostra la scelta di traduzione di alcuni termini comuni riportati nel manuale, sulle carte e sul tabellone di gioco della versione inglese.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Leadership	Comando
Character	Personaggio
Booster	Potenziamento
Support	Supporto
Combat Area	Area di combattimento
Support Area	Area di supporto
Draw deck	Mazzo
Discard Pile	Pila degli scarti
Fight	Battaglia
Power	Potenza
Refresh hand	Ricostituire la propria mano
Special power text	Testo potere speciale
Icon	Simbolo
Shield	Scudo
Retrieve	Recupera
Protected	Protetto
Free	Libero

Traduzione ed impaginazione a cura di
Casella Giuseppe aka Veldom (veldom@libero.it)
membro de La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>)





Blue Moon



Il meraviglioso mondo fantasy di Reiner Knizia : un gioco per 2 giocatori da 12 anni in su

La leggenda

La catastrofica Notte del Giudizio ha gettato la vibrante Blue Moon City e le sue molte genti nell'Età Oscura. Il Drago Dorato è caduto e Blue Moon, creatrice di tutte le cose, è scomparsa.

Il vecchio Re è morto, Blue Moon City è stata distrutta ed il sacro Cristallo di Psi si è frantumato in una miriade di piccoli cristalli. I tre draghi elementali, le sole creature divine rimaste al mondo, adesso custodiscono i cristalli spezzati in attesa della venuta di un nuovo sovrano.

I due eredi reali, il Principe Roland e la Principessa Elinor, si accusano l'un l'altra per l'assassinio del Drago Dorato e per aver portato il disastro nel mondo. Entrambi rivendicano il loro diritto al trono e i popoli di Blue Moon, un tempo uniti, non sanno chi seguire. La corona sarà decisa in battaglia.

Avrai il ruolo di uno degli eredi reali, radunerai i popoli ed i loro leader attorno a te e combatterai per rivendicare il trono. Se sarai vittorioso, i tre Draghi elementali ti ricompenseranno con dei cristalli. Quando riuscirai a ricomporre il Sacro Cristallo nella sua interezza, sarai incoronato e diventerai il nuovo sovrano. Solo allora tutti i popoli saranno riuniti, Blue Moon City sarà ricostruita e ~ come tutti sperano ~ Blue Moon farà ritorno.

Il gioco

La scatola del gioco base contiene i mazzi dei Vulca e degli Hoax, due dei popoli di Blue Moon.

I giocatori scelgono ognuno uno dei mazzi e giocano l'uno contro l'altro tentando di attrarre i draghi dalla propria parte. Il vincitore totalizza un certo numero di punti vittoria (cristalli) che, nel caso di più partite consecutive, si annotano su un foglio di carta.

Nota: Queste regole si applicano sia al gioco base che ai mazzi dei popoli aggiuntivi. Quando si gioca a Blue Moon per la prima volta, è sufficiente leggere solo le prime 10 pagine di questo regolamento, ed eventualmente, in seguito, gli esempi. Le due carte riassuntive raffigurano dei simboli che appaiono su alcune carte e su cui si troveranno informazioni più dettagliate a partire da pagina 14.

Se avete delle domande specifiche, consultate le regole speciali a pagina 17.

I paragrafi più importanti

<i>Preparazione del gioco</i>	<i>pagina 3</i>
<i>Visione d'insieme</i>	<i>pagina 4</i>
<i>Fasi di un turno</i>	<i>pagina 6</i>
<i>Vincere una battaglia</i>	<i>pagina 9</i>
<i>Rinunciare ad iniziare una battaglia</i>	<i>pagina 9</i>
<i>Fine del gioco</i>	<i>pagina 10</i>
<i>Due esempi dettagliati</i>	<i>pagina 11</i>
<i>Scudi e Simboli</i>	<i>pagina 14</i>
<i>Regole Speciali</i>	<i>pagina 17</i>
<i>Regole avanzate: Creazione dei mazzi</i>	<i>pagina 19</i>



Componenti del gioco

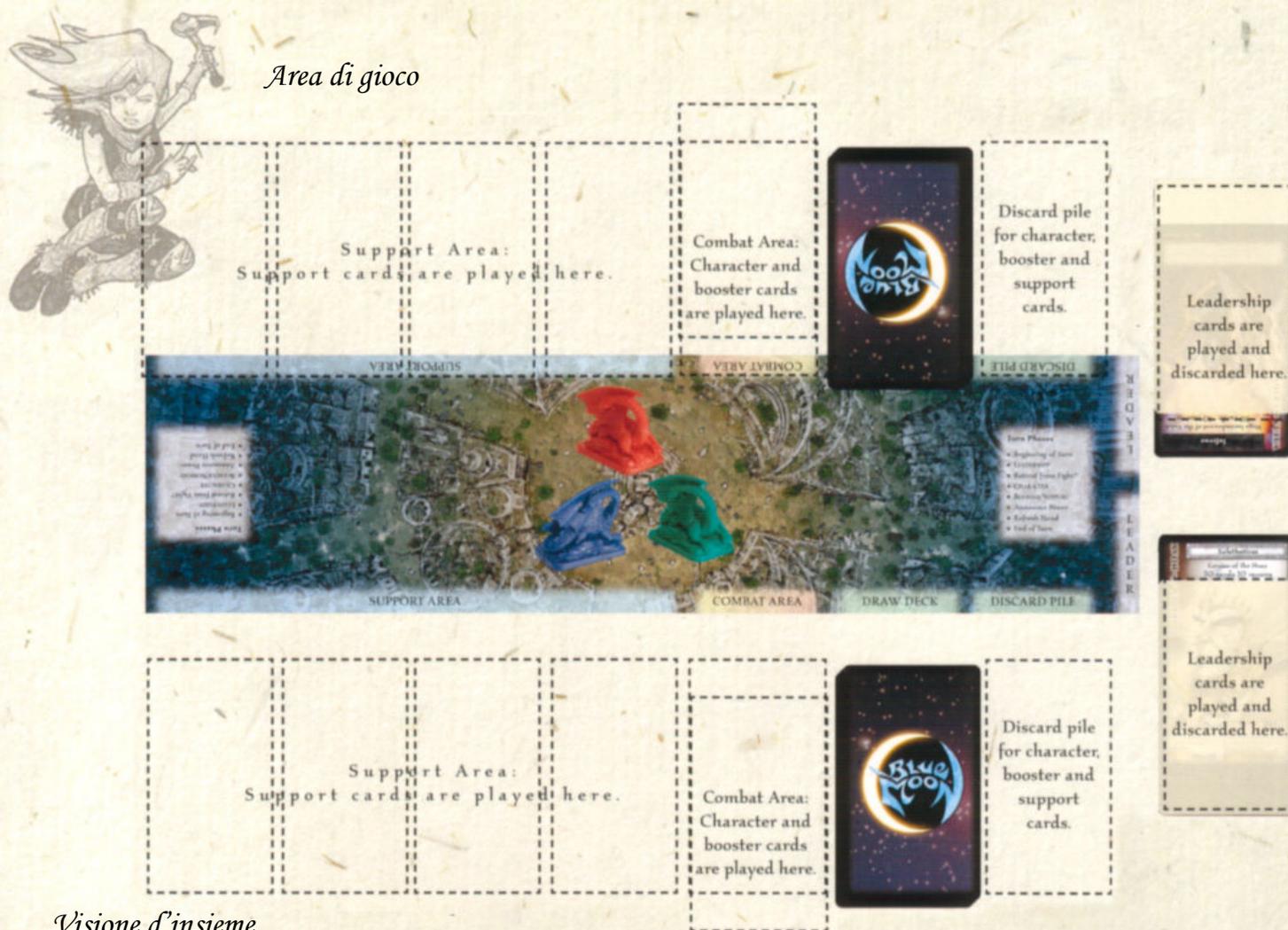
2 mazzi rappresentanti due popoli (i Vulca e gli Hoax) ognuno composto da 30 carte più 1 leader, 3 draghi, 1 tabellone, 2 carte riassuntive.

Preparazione del gioco

- Stendere il tabellone (vedere lo schema a pagina seguente)
- Piazzare i tre draghi nel centro (neutrale) del tabellone
- Quando si utilizza il gioco base, un giocatore prende il popolo dei Vulca e l'altro il popolo degli Hoax.
- Ogni giocatore posiziona il leader del proprio popolo a faccia in su accanto al tabellone di gioco come indicato dallo schema (vedere pagina seguente).
- Ogni giocatore posiziona accanto a sé una delle carte riassuntive.
- Ciascun giocatore rimescola le 30 carte rimanenti del suo mazzo e le mette a faccia in giù accanto al tabellone di gioco, come indicato dallo schema (vedere pagina seguente)
- I giocatori sorteggiano chi darà inizio alla prima battaglia
- Successivamente ciascun giocatore pesca le prime sei carte del proprio mazzo che andranno a costituire la sua mano iniziale.



Area di gioco



Visione d'insieme

- Il gioco si divide in battaglie consecutive indipendenti. Il giocatore sorteggiato dà il via alla prima battaglia. Ogni battaglia viene disputata su uno dei due elementi, o fuoco o terra, a secondo di quanto dichiarato dal giocatore che gioca per primo.
- Durante ogni battaglia, i giocatori, a turni alterni, giocano le proprie carte incrementando la propria potenza nelle aree di combattimento e di supporto.
- Fondamentalmente ogni turno i giocatori giocano una carta personaggio ed eventualmente alcune carte aggiuntive per riuscire almeno ad eguagliare la potenza totale del proprio avversario, che deve, a sua volta, nel proprio turno, almeno eguagliare la potenza dell'avversario, e così via. - Se un giocatore non può farlo, deve ritirarsi dalla battaglia.

- Una battaglia finisce quando uno dei giocatori si ritira. L'altro giocatore è il vincitore della battaglia e attrae un determinato numero di draghi. Entrambi i giocatori rimuovono tutte le loro carte dalle rispettive aree di combattimento e supporto e le mettono nella pila degli scarti a faccia in su.
- Il giocatore che si è ritirato inizia la battaglia seguente.
- Di solito, una partita ha termine quando un giocatore finisce tutte le proprie carte e quindi si ritira dall'ultima battaglia. A questo punto il giocatore che ha dei draghi dal proprio lato è il vincitore ed ottiene punti vittoria (cristalli).
- Un giocatore vince una partita istantaneamente se ha già tutti e tre i draghi dal proprio lato e dovrebbe attrarne degli altri.

Le carte

- La maggior parte delle carte si ispirano agli otto popoli del mondo di Blue Moon. Ogni popolo è caratterizzato da un diverso colore della barra che contiene il nome della carta. Il nome del popolo (insieme a un numero di identificazione) è stampato nell'angolo in basso a sinistra di ogni carta. Alcune carte (ad esempio i mutanti) non appartengono ad alcun popolo.



- Ogni mazzo rappresenta le forze di uno dei popoli coinvolti nella lotta per il trono. La maggior parte delle carte di un mazzo provengono da quel popolo. Ogni mazzo contiene anche alcune carte di altri popoli e un mutante. Nell'angolo in basso a sinistra, tutte le carte sono contrassegnate con la prima lettera del mazzo cui appartengono, così da permettere di ricomporre il set originale.
- Ogni mazzo contiene una carta leader più 30 carte. Sul lato sinistro di ogni carta è indicata la categoria cui appartiene. Le principali sono: Comando, Personaggio, Potenziamiento e Supporto
- Molte carte hanno sia valori di fuoco che di terra.

- Su alcune carte sono raffigurati dei simboli. I simboli sono spiegati a partire da pagina 14.
- Alcune carte, sotto la barra colorata del nome, contengono dei testi "potere speciale". Quando si gioca una carta con un potere speciale, il testo viene letto ad alta voce all'avversario: "Io" si riferisce a chi ha giocato la carta e "tu" all'avversario.
- Inoltre, molte carte mostrano una o più lune indicanti il loro costo quando, nel gioco avanzato, si compone il proprio mazzo.
- Il testo in basso ad ogni carta dà informazioni sul mondo e sulla storia di Blue Moon.

Mutanti : i mutanti sono carte personaggio speciali che possono essere giocate solo se si verificano determinate condizioni. Quando entrano in gioco cambiano l'elemento della battaglia, da fuoco a terra o da terra a fuoco.

Fasi del turno

I giocatori, durante una battaglia, giocano a turno le proprie carte. Ogni turno è composto dalle seguenti fasi :

- | | |
|---------------------------------|---|
| ○ Inizio del turno | |
| ○ COMANDO | <i>Si può giocare una carta comando</i> |
| ○ Ritirarsi dalla battaglia? | |
| ○ PERSONAGGIO | <i>Si deve giocare una carta personaggio</i> |
| ○ POTENZIAMENTO | <i>Si può giocare una carta potenziamento</i> |
| ○ | <i>oppure</i> |
| ○ SUPPORTO | <i>una carta supporto</i> |
| ○ Dichiarare la propria potenza | |
| ○ Ricostituire la propria mano | |
| ○ Fine del turno | |

Inizio del turno

Alcune carte, quando sono già in gioco, permettono di agire all'inizio del proprio turno.

- Di solito, in questa fase, non accade niente.





COMANDO

Si può giocare **una** carta comando.

La carta comando si posiziona a faccia in su, parzialmente sovrapposta alla propria carta Leader, ed il testo potere speciale viene letto ad alta voce. La maggior parte delle carte comando ha un effetto immediato, altre rimangono attive per tutto il proprio turno, ma mai nessuna oltre il turno corrente. Le carte comando giocate successivamente sono posizionate sopra le precedenti.

- **E' abbastanza normale che, durante questa fase, non sia giocata nessuna carta.**

Ritirarsi dalla battaglia

Quando non si può o non si vuole continuare la battaglia in corso, si dichiara di volersi ritirare. Questo pone fine alla battaglia ed il turno si conclude senza ulteriori obblighi o attività. L'avversario vince la battaglia (come descritto a pagina 9 - Vincere una Battaglia)

- **Se la battaglia continua, durante questa fase non accade niente.**



PERSONAGGIO

Per continuare la battaglia in corso, si deve giocare una carta personaggio. - **Molto spesso, giocare una carta personaggio sarà la prima azione durante il proprio turno.** Le carte personaggio vanno giocate dalla propria mano a faccia in su nell'area combattimento. Le carte giocate nei turni precedenti nell'area combattimento vengono messe, tutte insieme, sotto la nuova carta personaggio e non sono più attive. Solo le carte personaggio più recenti che siano state giocate nell'area di combattimento sono considerate attive, fintanto che non siano coperte da nuove carte personaggio nei turni seguenti. Come regola generale, si può giocare solo una carta

personaggio per turno, a meno che le proprie carte non permettano specificatamente di giocarne di più. Se si giocano più carte personaggio, queste si posizionano l'una sull'altra, parzialmente sfalsate, così che i loro valori, i simboli e i testi potere speciale siano visibili.



POTENZIAMENTO o SUPPORTO

Si può giocare o una carta potenziamento o una carta supporto.

Si può giocare una carta potenziamento dalla propria mano, a faccia in su, nell'area di combattimento, posizionandola sopra le carte personaggio, parzialmente sovrapposta all'ultima carta personaggio giocata, così che i loro valori, i simboli e i testi potere speciale siano visibili. Se alcune carte permettono di giocare più carte potenziamento, queste ultime si posizionano l'una sull'altra parzialmente sfalsate così che i loro valori, i

simboli e i testi potere speciale siano visibili. Sono considerate **attive** solo le carte potenziamento più recenti giocate nella propria area combattimento, finché non siano coperte da una nuova carta personaggio nei turni seguenti. In alternativa, si può giocare una carta supporto dalla propria mano, a faccia in su, nell'area di supporto. Tutte le carte presenti nell'area supporto sono attive e dovrebbero rimanere visibili durante tutta la battaglia. Come regola generale, nel proprio turno si può giocare solamente una carta potenziamento o una carta supporto, a meno che altre carte non permettano specificatamente di giocare più d'una. - **La giocata più comune durante un turno di solito è costituita da una carta personaggio eventualmente seguita da una carta potenziamento o una da carta supporto.** **Eccezione :** Nel primo turno di ogni battaglia, il giocatore che inizia non può giocare né carte potenziamento né carte supporto, a meno che le sue carte non gli permettano specificatamente di giocare carte potenziamento o supporto aggiuntive. - **La giocata più comune durante il turno iniziale di una battaglia è una carta personaggio.**

Dichiarare la potenza

- Ogni battaglia si disputa su uno dei due elementi, fuoco o terra. Il giocatore che dà inizio ad una battaglia, quando dichiara la propria potenza nel primo turno, sceglie l'elemento della contesa. Questo elemento rimane immutato per il resto della battaglia (a meno che non sia cambiato da un mutante).
- Quando si annuncia la propria potenza, si dichiara sempre il totale (nell'elemento scelto) risultante dalla somma di tutte le proprie carte attive, aggiungendo "in fuoco" o "in terra" (secondo l'elemento). Le carte attive dell'avversario possono influenzare la potenza totale del giocatore.
- La potenza totale che si dichiara nel proprio turno deve almeno eguagliare quella corrente dell'avversario. **Quest'ultima di solito è quella dichiarata precedentemente dal proprio avversario, ma potrebbe essere stata modificata come conseguenza delle carte che si sono giocate.**
- Se non si può almeno eguagliare la potenza totale del proprio avversario, ci si deve ritirare durante la fase "ritirarsi dalla battaglia" e non si possono giocare carte personaggio, potenziamento o supporto. Nota: prima di ritirarsi, si possono giocare carte Comando.
- **Potenza zero:** Un attacco con potenza zero è possibile, purché anche la potenza totale del proprio avversario sia zero.

Ricostituire la propria mano

Come regola generale la propria mano si ricostituisce pescando dal proprio mazzo fino ad avere in totale sei carte. Tuttavia, alcune carte influenzano il numero di carte che si possono avere in mano. Se si hanno più di sei carte nella propria mano, le carte in più si possono tenere.

Fine del turno

Alcune carte permettono di agire alla fine del turno. - **Di solito in questa fase non accade niente ed il proprio turno finisce con la dichiarazione della propria potenza e ricostituendo la propria mano.**



Vincere una battaglia



- Se il proprio avversario si ritira, il suo turno finisce immediatamente e la battaglia è vinta. Come conseguenza, si attrae un drago. Se nelle proprie aree di combattimento e di supporto si ha un totale di sei o più carte (non necessariamente tutte attive), si attrae un drago aggiuntivo. Le carte attive possono influenzare il numero dei draghi attratti.
- Per ogni drago da attrarre, si sceglie uno dei draghi del gioco e lo si piazza di fronte a sé. Tuttavia, se l'avversario ha di fronte a sé dei draghi (da battaglie precedenti), si prendono prima quelli e si piazzano nel centro del tabellone. Una volta che l'avversario non ne ha più, se se ne devono attrarre altri, si prendono dal tabellone stesso. In ogni istante della partita i draghi possono stare di fronte ad uno solo dei due giocatori. **Esempio:** Un giocatore deve attrarre due draghi. L'avversario ha un drago di fronte a sé, gli altri due draghi sono sul tabellone. Si rimette il drago dell'avversario sul tabellone (primo movimento), poi si sceglie uno dei tre draghi dal tabellone e lo si piazza di fronte a sé (secondo movimento).
- Entrambi i giocatori adesso rimuovono tutte le proprie carte dalle aree combattimento e supporto e le mettono a faccia in su nelle rispettive pile degli scarti.
- Alla fine di ogni battaglia, entrambi i giocatori ricostituiscono la propria mano fino a sei carte pescando dai propri mazzi. Se si hanno già sei o più carte nella propria mano, si tengono quelle invece di pescarne altre.
- Infine il giocatore che si è ritirato inizia la battaglia successiva

Rinunciare ad iniziare una battaglia

Il giocatore che inizia una battaglia non può ritirarsi nel turno d'inizio. Tuttavia, invece di iniziare una battaglia, può decidere di scartare una, due o tre carte dalla propria mano durante la fase "Ritirarsi dalla battaglia". Poi, quel giocatore, ricostituisce la propria mano fino a sei carte. L'altro giocatore adesso diventa il giocatore iniziale (e può scegliere se iniziare la prossima battaglia o scartare). - **Se non avete carte personaggio da giocare siete costretti a scartare. Prima di rinunciare ad una battaglia, si può giocare una carta Comando come di consueto.**

Scartare Carte

Quando si scarta, le carte vengono messe a faccia in su nella pila degli scarti (così che l'avversario le possa vedere una per una prima che siano impilate insieme).

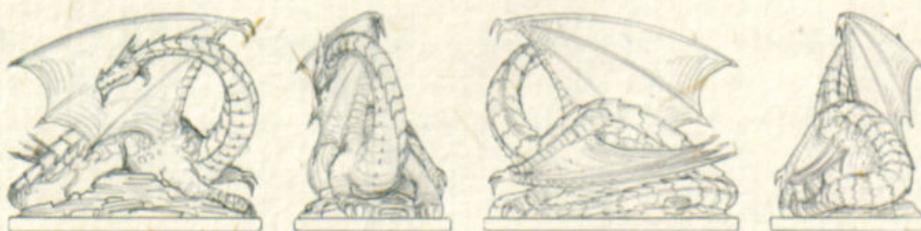
Eccezione: Quando si scarta una carta Comando, questa viene sempre posizionata a faccia in su in un mazzo separato parzialmente sovrapposto alla carta leader (sopra qualunque altra carta comando giocata precedentemente). Le carte comando non vanno mai messe nella pila degli scarti.

Alcuni poteri speciali permettono di recuperare carte dalla propria pila degli scarti, tuttavia le carte Comando sono perse per sempre.



Fine del gioco

- Quando un giocatore ha usato tutto il suo mazzo non può più pescare carte. Nonostante questo, la battaglia continua. Quando uno dei giocatori ha giocato o scartato tutte le proprie carte dal suo mazzo e dalla sua mano allora non si possono iniziare nuove battaglie. La partita finisce non appena ha termine la battaglia corrente. La partita finisce anche quando un giocatore rinuncia ad iniziare una battaglia e scarta invece l'ultima carta o le ultime due o tre carte della sua mano.
- Alla fine della partita, il giocatore che ha i draghi dalla sua parte è il vincitore ed ottiene dei punti vittoria: un cristallo per aver vinto la partita e un cristallo per ogni drago dal suo lato. Il giocatore sconfitto non ottiene alcun punto. Quando viene giocata più di una partita i punti vittoria (cristalli) si annotano su un foglio di carta (vedere "Più partite" a pagina 14).
- Se la partita finisce con tutti e tre i draghi sul centro (neutrale) del tabellone, allora il giocatore che ha finito (per primo) le carte perde e il suo avversario ottiene un cristallo.
- Un giocatore vince la partita istantaneamente se ha tutti e tre i draghi dal proprio lato e deve attrarre ulteriori draghi. Questo giocatore è il vincitore e ottiene quattro punti vittoria: un cristallo per aver vinto la partita e tre cristalli per i tre draghi dal proprio lato.



Due esempi dettagliati

Negli esempi successivi, da seguire con le carte dei mazzi, è illustrato lo sviluppo tipico di una battaglia.

1. Il giocatore con i **Vulca** inizia la prima battaglia



Gioca la carta personaggio "Volca" nella sua area di combattimento e dichiara "5 Fuoco". Pesca una carta dal suo mazzo e ricostituisce la propria mano pescando fino ad avere sei carte. Con questo si conclude il turno del giocatore dei Vulca e inizia il turno del giocare degli Hoax.

Hoax



Gioca la carta personaggio "Vetraskedas The Sceptic" nella sua area di combattimento e la carta supporto "Trebuchet Of Fear" nella sua area di supporto. Dichiara "5 Fuoco" e pesca due carte dal proprio mazzo.

Vulca



Gioca la carta personaggio "Flamebreath The Dazzling" e la carta potenziamento "Fireblast" nella sua area di combattimento. Dichiara "10 Fuoco" e pesca due carte dal proprio mazzo.

Hoax Si ritira facendo finire il proprio turno.

Il giocatore dei **Vulca** vince la battaglia attraendo un drago. Il giocare dei Vulca sceglie un drago dal tabellone e lo piazza di fronte a sé. Tutte le carte vengono rimosse dalle aree di combattimento e supporto e messe nelle proprie pile degli scarti a faccia in su.



2. Il giocatore degli **Hoax** inizia la battaglia successiva



Gioca la sua carta comando "Muster Reinforcements - Now I may draw 5 cards" sulla sua carta Leader e pesca cinque carte dal proprio mazzo. Successivamente gioca la carta personaggio "Penemikhanas The Paranoid", Dichiarare "3 Terra" ma non ricostituisce la propria mano considerato che ha piu' di 6 carte.

Vulca



Gioca la carta personaggio "Aaralia-Aqua-Secunda" e la carta supporto "Flickering Fires - You may not play Leadership cards", dichiara "5 Terra" e pesca due carte dal proprio mazzo.

Hoax



Gioca la carta personaggio "Catusan" e la carta potenziamento "Battling Boomerang".

Dichiara "7 Terra" ma non ricostituisce la propria mano perché ha ancora più di sei carte.

Vulca



Gioca il mutante "Zig-Nur-Don - I may only play this mutant if I am attacked by at least 5 earth. The contested element of the fight changes to Fire". Dichiarare "5 Fuoco" (incluso "Flickering Fires") e pesca una carta.

Grazie al simbolo dello SCUDO non deve necessariamente eguagliare la potenza totale dell'avversario. Il simbolo STOP impedisce al giocatore dei Vulca di giocare altre carte durante il proprio turno (vedi "scudi e simboli" a pag. 14).

Hoax



Riprende in mano la carta "Battling Boomerang" (col simbolo RECUPERA) poi gioca la carta personaggio "Hank Highflyer Hoak - Your character cards are ignored except Flit character cards" e la carta supporto "Tome Of Wisdom".

Dichiara "3 Fuoco". Il punteggio è sufficiente poiché il mutante "Zig-Nur-Don" è ignorato, riducendo la potenza totale dell'avversario a 1 Fuoco. Avendo ancora in mano sei carte, il giocatore degli Hoax non ricostituisce la sua mano.

Vulca



Gioca la carta personaggio "Glimmer" (ignorata) e la carta potenziamento "Elemental Spell - My total power increases to 6".

Dichiara "6 Fuoco" e pesca due carte.

Hoax



Gioca la carta "Thirkomedas The Serene - You may not play Leadership/Booster/Support cards" e ancora una volta la carta potenziamento "Battling Boomerang". Dichiara "7 Fuoco" (incluso "Tome Of Wisdom") e ricostituisce la sua mano fino ad avere sei carte.



Il giocatore dei **Vulca** si ritira ponendo fine al suo turno.

Il giocare degli **Hoax** vince la battaglia attraendo due draghi poiché ha in totale sei o più carte nelle aree di supporto e di combattimento. Rimette il drago del giocatore dei Vulca sul tabellone, poi sceglie uno dei tre draghi dal tabellone e lo posiziona di fronte a sé.

Tutte le carte vengono rimosse dalle aree di combattimento e supporto e messe a faccia in su nelle rispettive pile degli scarti.



Più partite

- Se si gioca più di una partita, si può decidere di cambiare mazzo dopo ogni partita. Il giocatore che ha perso la partita precedente, inizia sempre la successiva. Il giocatore che raggiunge per primo un totale di almeno cinque cristalli diventa il vincitore finale.
- Sono disponibili altri mazzi con i popoli di Blue Moon. Se si hanno a disposizione più di due mazzi, ci si può sia mettere d'accordo su quali usare, sia determinare casualmente il proprio mazzo mescolando tra loro le carte Leader corrispondenti e pescandone una ciascuno. In questo modo per ottenere la vittoria finale si utilizzeranno vari popoli.
- Se entrambi i giocatori possiedono il proprio set di mazzi, possono scegliere ognuno la propria carta Leader e rivelarla simultaneamente prima di ogni partita determinando con quale popolo giocare.
- Ogni mazzo dei popoli preassemblato è già pronto per essere giocato. Le regole avanzate presenti alla fine del manuale spiegano come creare il proprio mazzo e assumere il controllo del proprio destino.

Scudi e Simboli

Nota: Ai fini del gioco base, sono rilevanti solo gli scudi e i simboli STOP e RECUPERA.

SCUDO



Quando si dichiara la propria potenza non è necessario eguagliare la potenza totale del proprio avversario. Le carte che dietro il valore di fuoco o di terra raffigurano uno scudo difendono, in quell'elemento, dalla potenza totale dell'avversario, indipendentemente della misura di tale potenza. Il numero nello scudo, ai fini della potenza totale, vale come al solito. - **Gli scudi permettono di ridurre la Potenza totale in una battaglia.**



STOP



Giocare una carta col simbolo STOP non permette di giocare ulteriori carte durante il proprio turno.

Il turno continua con la dichiarazione della potenza totale che deve almeno eguagliare la potenza dell'avversario.



RECUPERA



Se si hanno carte attive su cui è raffigurato il simbolo RECUPERA, queste si possono riprendere in mano esattamente all'inizio del proprio turno. - **Queste carte possono essere tenute in mano o rigiocate nello stesso turno.**

Eccezione: Per evitare che entrambi i giocatori giochino continuamente le stesse carte si applica la seguente eccezione. Un giocatore non può applicare l'effetto del simbolo RECUPERA raffigurato sulle proprie carte personaggio quando l'area combattimento dell'avversario contiene carte personaggio attive raffiguranti il simbolo RECUPERA.



I seguenti simboli non appaiono nel gioco base. (Il simbolo COPPIA nel mazzo Vulca non ha alcuna funzione). Le regole che seguono diventano rilevanti quando si utilizzano mazzi di altri Popoli.

PROTETTO



Su alcune carte del popolo degli Aqua è raffigurato il simbolo PROTETTO. Quando queste carte sono attive nelle aree di combattimento o di supporto, sono protette da qualunque effetto delle carte avversarie. L'avversario non può ignorarle o scartarle o ridurre il loro valore. Quando le carte protette non sono attive si applicano le normali regole generali.

LIBERO



Le carte su cui è raffigurato il simbolo LIBERO non contano ai fini del limite massimo di una sola carta personaggio o di una sola carta potenziamento o supporto dichiarato nelle regole. Le carte col simbolo LIBERO vanno giocate nella fase appropriata. Le carte col simbolo LIBERO (personaggio, potenziamento e supporto) possono anche essere giocate nel turno iniziale di una battaglia. Tuttavia non si possono giocare carte di un dato tipo col simbolo LIBERO (ad esempio carte supporto) se le istruzioni di un'altra carta in gioco vietano specificatamente di giocare quel tipo di carta (ad esempio carte supporto). E' possibile giocare una carta personaggio col simbolo LIBERO come prima o unica carta personaggio del proprio turno.



COPPIA



Se nella propria mano si hanno due carte personaggio che hanno le prime parole del proprio nome uguali e se su entrambe è raffigurato il simbolo COPPIA allora si possono giocare contemporaneamente invece che singolarmente. Posizionatele l'una sull'altra parzialmente sfalsate, così che i loro valori, i simboli e i testi potere speciale siano visibili.



Allo stesso modo, se una coppia di carte potenziamento ha le prime parole del proprio nome uguali e se su entrambe è raffigurato il simbolo COPPIA, è possibile giocare queste carte contemporaneamente invece che singolarmente.



GANG



Le carte personaggio dei Khind sono divise in quattro gang, indicate da simboli GANG di diverso colore. Tutti i membri di una gang hanno la parte iniziale del nome identica. All'inizio della propria fase personaggio si possono giocare un qualunque numero di carte personaggio della stessa gang invece che una sola carta personaggio. Inoltre si possono aggiungere altre carte personaggio alla gang nei turni successivi. Se si sono giocate una o più carte della stessa gang nel proprio turno precedente, e non ci sono altre carte attive nell'area di combattimento (carte personaggio che non appartengono alla gang o carte potenziamento), allora all'inizio della fase personaggio del turno successivo si possono aggiungere una o più carte personaggio della stessa Gang dalla propria mano, senza mettere al di sotto le altre carte. Le carte si posizionano l'una sull'altra parzialmente sfalsate, così che i loro valori, i simboli e i testi potere speciale siano visibili. Per tenere la gang attiva ad ogni turno si deve aggiungere almeno un'altra carta personaggio della gang.



Regole speciali

- Le istruzioni sulle carte prevalgono sulle regole base del gioco. Quando un giocatore mette in gioco una carta con un potere speciale legge il testo ad alta voce. - Da ricordare: I testi sulle carte sono espressi in modo da adattarsi alla situazione in cui sono giocati, con il giocatore che si rivolge al proprio avversario dicendo : "Io" riferendosi al giocatore e "tu" riferendosi all'avversario.
- Le carte che dicono di ignorare altre carte hanno la precedenza su tutte le altre carte - eccetto che sulle carte col simbolo PROTETTO (vedi "Scudi e Simboli" a pagina 14). Quando una carta è ignorata il suo valore, i simboli e i testi potere speciale non hanno effetto. Le carte che dicono "Non puoi ..." hanno la precedenza su tutte le rimanenti istruzioni (tranne ignora) presenti sulle altre carte.

La sezione seguente spiega particolari situazioni. Non è necessario leggerla prima di iniziare a giocare.

1. Se un'istruzione non permette di giocare carte di un certo tipo, non si potrà giocare una carta del suddetto tipo neanche se il testo potere speciale presente su tale carta avrebbe annullato - una volta letto - l'istruzione che non permetteva di metterla in gioco.
2. Se un'istruzione riportata su una delle proprie carte si applica ad una carta attiva e quest'ultima viene influenzata o scartata dall'avversario, allora si potrà applicare l'istruzione ad un'altra carta attiva. Chi ha giocato una determinata carta decide sempre come saranno applicati i suoi effetti.
3. Se un'istruzione permette di giocare un qualunque numero di carte potenziamento si può comunque utilizzare la regola generale che permette di giocare una carta supporto durante questa fase. Allo stesso modo se un'istruzione permette di giocare un qualunque numero di carte supporto si può anche giocare una carta potenziamento.
4. Se le carte danno istruzione di fare un'azione, quest'azione deve essere fatta. Le istruzioni riportate sulla carta vanno soddisfatte fin dove possibile qualora non sia possibile farlo nella loro interezza. Alcune carte danno al giocatore la possibilità di fare un'azione altrimenti questi dovrà ritirarsi o muovere un drago. In questi casi la condizione richiesta dalle istruzioni deve essere soddisfatta per intero o non essere soddisfatta affatto.
5. Inoltre se le istruzioni riportate su una carta indicano di scartare un determinato valore in terra o in fuoco, non si possono scartare carte aggiuntive che non contribuiscano al raggiungimento di tale valore. Se più carte ordinano di scartare valori di fuoco o di terra, ogni carta va soddisfatta indipendentemente.

6. Se per attrarre un drago viene permesso di scartare carte di una determinata potenza totale in un elemento (ad esempio 8 fuoco), contano solo i valori stampati sulla carta. Poteri speciali che influenzino questi valori non vengono applicati.
7. Se più di un'istruzione influenza i valori di fuoco o terra di altre carte, prima si applicano tutte le istruzioni che aumentano il valore nell'ordine che lo rende il massimo possibile, successivamente si applicano tutte le istruzioni che lo diminuiscono nell'ordine che rende il valore il minimo possibile.
8. Alcune carte danno istruzione di rivelare la propria mano. In questo caso si posizionano tutte le carte della propria mano di fronte a se a faccia in su. Le carte rimarranno a terra in modo che l'avversario possa vederle, finché non siano usate. Le carte così rivelate contano ancora come carte della propria mano. Se ad un giocatore è permesso di pescare una carta dalla mano dell'avversario può anche scegliere una delle carte avversarie già rivelate. Le carte prese dopo aver rivelato la propria mano non saranno posizionate scoperte ma andranno direttamente nella propria mano.
9. I giocatori dovrebbero assicurarsi che i mazzi siano accuratamente mescolati, in particolare, che le carte comando e le carte con i simboli COPPIA e GANG siano ben separate. Quando un giocatore mescola il proprio mazzo o la pila degli scarti, l'avversario può chiedere di tagliare il mazzo o anche mescolarlo - senza esaminarle.
10. In qualunque momento della partita le carte di un giocatore sono o nella sua mano o dal suo lato del tabellone. Le carte dei mazzi dei due giocatori non si mescolano mai fra loro. Si possono contare le carte rimanenti nel proprio mazzo e controllare tutte le carte nella propria area di combattimento. Si possono chiedere all'avversario queste stesse informazioni e anche quante carte ha in mano. Non si possono controllare le carte comando giocate precedentemente sotto l'ultima, o le carte nella pila degli scarti. Dovrebbe essere visibile solo l'ultima carta di queste pile e le carte più in basso non possono essere contate.
11. Se invece di ritirarsi, un giocatore gioca delle carte, ma alla fine scopre di non poter neanche eguagliare la potenza totale dell'avversario, si applicano le seguenti regole. Se non è stata rivelata o pescata alcuna carta, allora la partita può essere riportata alla situazione precedente la fase personaggio. Altrimenti il giocatore perde l'intera partita e l'avversario vince col punteggio massimo: quattro cristalli.



Regole avanzate: Creazione dei Mazzi

Ogni mazzo dei popoli di Blue Moon e' preassemblato e pronto per essere giocato - **Da ricordare: tutte le carte sono contrassegnate nell'angolo in basso a sinistra con la prima lettera del mazzo cui appartengono.**

Dopo aver acquisito esperienza di gioco con i mazzi preassemblati, si può decidere di creare i propri mazzi personali. In questo caso andrebbero preparati uno o più mazzi secondo le regole per la costruzione dei mazzi che sono riassunte sulle carte Leader.

- Ogni mazzo (senza contare la carta Leader) deve contenere esattamente 30 carte.
- Tutte le carte del mazzo devono essere diverse.
- Il mazzo può contenere un qualunque numero di carte del suo popolo.
- Il numero totale di lune su tutte le carte che non siano del suo popolo non deve superare 10.

Nota: Carte future potrebbero cambiare le regole di creazione dei mazzi.

Quando si inizia a giocare, entrambi i giocatori scelgono il Leader da uno dei loro mazzi preparati e lo rivelano simultaneamente. Se si gioca più di una partita, ogni nuova partita inizia in questo modo. Il giocatore che raggiunge per primo un totale di almeno cinque cristalli e' il vincitore finale.

Importante: Prima di ogni partita ciascun giocatore può chiedere di contare il numero di carte nel mazzo avversario per verificare che contenga esattamente trenta carte. Il giocatore sconfitto può controllare il mazzo del vincitore per verificare che sia conforme alle regole di costruzione del mazzo riassunte sul Leader.

Se si riscontra una violazione, il vincitore non ottiene alcun punto.

Regola opzionale

I giocatori possono concordare di applicare la seguente regola. Dopo aver pescato la loro mano iniziale di sei carte, all'inizio di una partita, ogni giocatore può mettere un qualunque numero di carte della propria mano a faccia in giù sulla cima del proprio mazzo. Successivamente i mazzi sono rimescolati ancora una volta e i giocatori ricostituiscono la mano fino a sei carte pescando dai propri mazzi.



The Author: Reiner Knizia is one of the world's most famous and successful game designers. He has designed over 200 games, published in many languages and countries. Particularly his "Lord of the Rings" fantasy games are played all over the world.

Reiner Knizia expresses his special gratitude to David Farquhar and Kevin Jacklin for their substantial contributions to the development of the Blue Moon world, and David's lead role in play testing. Reiner Knizia thanks the numerous test players, in particular Jon Blackwell, Chris Dearlove, Matthew Dodkins, Ian Elves, Martin Higham, Richard Murphy and Les Murrell.

Illustrations:

Hoax, Mutants, Game Board: Franz Vohwinkel, **Vulca:** John Matson, **Mimix:** Todd Lockwood, **Initial Drawings Mimix:** Raimundo Pousada, **Flit:** Jim Nelson, **Khind:** Scott M. Fischer, **Terrah:** Daren Bader, **Pillar:** Michael L. Phillippi, **Aqua:** Lars Grant-West

Art Direction and Graphics: Imelda and Franz Vohwinkel

Dragon Design: Franz Vohwinkel

Box Design: Brian Schomburg

Blue Moon Logo: Graphik Studio Krüger, Claus Stephan

Editing: TM-Spiele

English/U.S. edition editorial: Christian T. Petersen, Robert Vaughn

Published in the English Language exclusively by:



FANTASY FLIGHT GAMES

1975 West County Rd B2

Roseville, MN, 55113

Phone: 651 639 1905

Fax: 651 639 1764

www.fantasyflightgames.com

BLUE MOON is a trademark of Kosmos Verlag. Copyright 2004 Kosmos Verlag. All rights reserved.