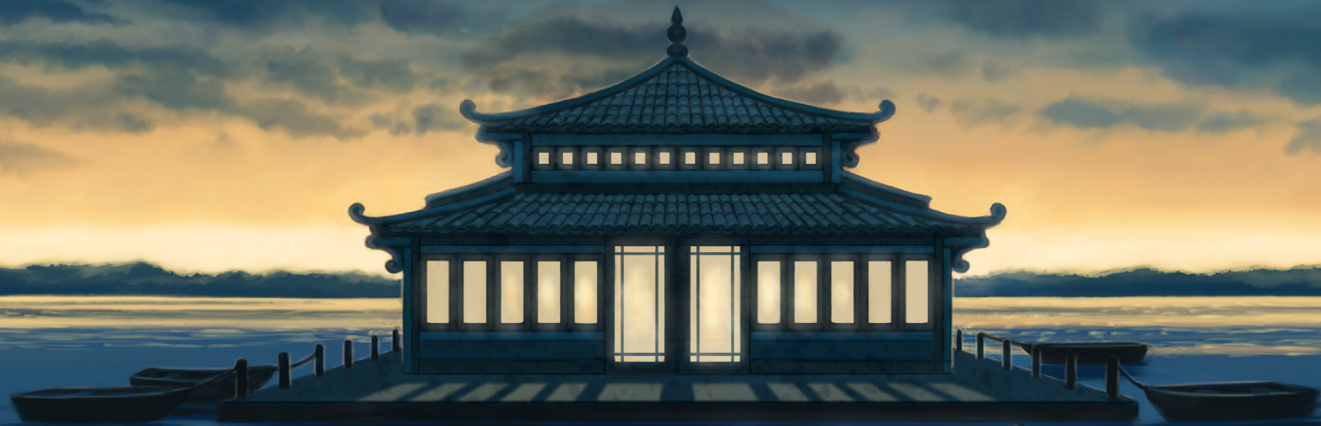


Christopher Chung

LANTERNS

THE HARVEST FESTIVAL



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
www.goblins.net

*Puoi imparare a giocare anche
guardando il video di
spiegazione su:*

LANTERNSGAME.COM



— Credits —

Game Design

Christopher Chung

Lead Development

Randy Hoyt

Artwork

Beth Sobel

Creative Direction

Tyler Segel

Graphic Design

Jason D. Kingsley
Christina Major

Theme Consultation

Sarah Stevens

Rulebook Editing

Dustin Schwartz

Italian Editing

Mauro Dal Bianco

Special Thanks

Playtesting: Jim Barat, James Butler, Jeremy and Eloise Friesen, Abby Funk, Brynna Funk, Jason and Jenn Funk, Scott Gottreu, Ron Hayes, Drew Hicks, Leslie Hoyt, Michael Iachini, Jason D. Kingsley, Andy and Hayley Lee, Katie Lee, Kensie Lee, John Lowell, Joe Morrissey, Debi Mull, Richard Pallo, Roger Schiavoni, Stephen Schroeder, Jessica Schwartz, Brian Villanueva, Matt Wolfe, and Charles Wright

Foxtrot Games would like to thank Stephen P. Anderson, Michelle Aquilino, Justin Bowers, Gary Boyd, Chris Griego, Kevin Buensuceso, Bill and Danna Segel, Tommy Wright, Break From Reality Games, and all 1200+ backers.

Christopher Chung would like to thank Stephen Sauer, Joshua Cappel, Daryl Andrews, Sen-Foong Lim, Jay Cormier, Daniel Rocchi, Yves Tourigny, and the Game Artisans of Canada; Henry Faber, Alexander Martin, Damian Sommer, Jonathan Levstein, Jay Treat, Dominique & Olivia DeMille, Josh Derksen, Colin Young, Corey Young, and his friends and family for their playtesting and continual support.

Randy Hoyt would also like to thank his wife, Leslie Hoyt, for her limitless support, feedback, patience, advice, time, and encouragement.

- Panoramica -

La raccolta è cominciata, e ora è il momento di festeggiare!
I giocatori impersonano degli artigiani, impegnati ad addobbare i laghi
del palazzo con Lanterne fluttuanti. Il giocatore che guadagnerà più
Onore prima dell'inizio dei festeggiamenti, vincerà il gioco.

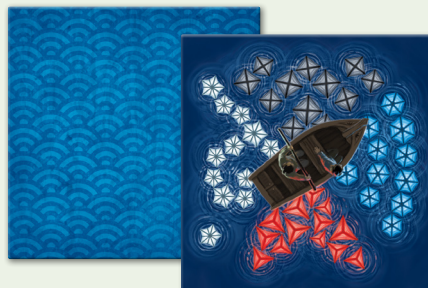
56 Carte Lanterna



30 Gettoni Dedicata



36 Tessere Lago



1 Start Tile

20 Gettoni Privilegio



1 Gettone primo giocatore



— Setup —

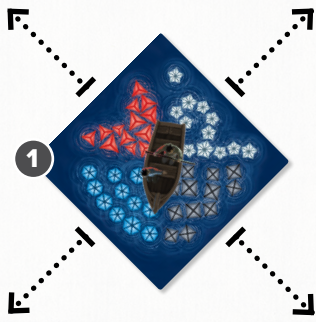
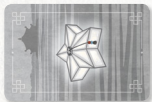
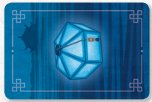
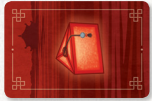
- 1** Posiziona la tessera Lago iniziale al centro dell'area di gioco a faccia in giù. Gira la tessera e orientala in modo che un giocatore sia di fronte al lato rosso e gli altri giocatori di fronte agli altri colori.
- 2** Consegna 3 tessere Lago ad ogni giocatore a faccia in giù. Le tessere vengono tenute segrete in mano al giocatore.
- 3** Creare una pila di pesca di Tessere Lago. Il numero di tessere nella pila dipende dal numero di giocatori:
 - 4 Giocatori: 20 tessere
 - 3 Giocatori: 18 tessere
 - 2 Giocatori: 16 tessere
- 4** Separate le Carte Lanterna per colore in 7 pile. Queste pile sono definite "Riserva". Il numero di carte in ogni pila dipende dal numero di giocatori:
 - 4 Giocatori: 8 tessere
 - 3 Giocatori: 7 tessere
 - 2 Giocatori: 5 tessere

- 5** Posiziona a parte 3 Gettoni Devozione
- 6** Separate i restanti Gettoni Devozione per tipo in 3 pile. Ordinate ogni pila in ordine discendente.
 - 4 Giocatori: usare tutti i gettoni
 - 3 Giocatori: togliere i gettoni con 4 punti
 - 2 Giocatori: togliere i gettoni con 3-4 punti

Esempio: *Gioco a 3 Giocatori*



- 7** Consenga ad ogni giocatore una Carta Lanterna corrispondente al colore della Tessera Lago iniziale di fronte a lui. Le Carte Lanterna devono essere sempre visibili a tutti e poste di fronte al proprietario.
- 8** Consegna al giocatore con la Carta Lanterna Rossa, il colore della fortuna, il gettone di Primo Giocatore.



- Il Gioco -

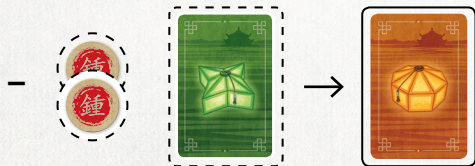
Il Primo giocatore inizia il gioco, e quindi si procede in senso orario. Il giocatore di turno può eseguire ognuna di queste azioni una volta per turno in questo ordine:

- 1 **Cambiare una Carta Lanterna** (Facoltativo)
- 2 **Eseguire una Dedizione** (Facoltativo)
- 3 **Posizionare una Tessera Lago** (Obbligatorio)

I giocatori iniziano il gioco senza Gettoni Privilegio o sufficienti Carte Lanterna per eseguire le prime 2 azioni facoltative. Il primo giocatore eseguirà solo la terza (obbligatoria) azione nel suo primo turno.

1 - Cambiare una carta Lanterna

Prima, il giocatore di turno può usare 2 Gettoni Privilegio per cambiare **una** delle sue Carte Lanterna per una nuova Carta pescata dalla riserva.



2 - Eseguire una Dedicazione

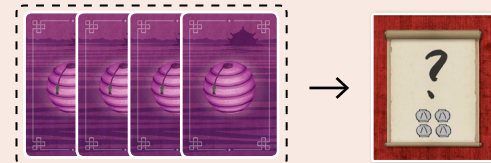
Quindi, il giocatore di turno può usare uno specifico set di Carte Lanterna per eseguire **una** Dedicazione.

Scarta le Carte Lanterna utilizzate per la Dedicazione nell'apposita/e riserva/e. Prende il gettone più in alto della pila delle Dedicazioni e lo piazza di fronte a sé. Il numero sul Gettone Dedicazione rappresenta la quantità di Onore che il giocatore guadagna dalla sua dedizione.

Ci sono 3 tipi di dedizione, corrispondente alle 3 pile di Gettoni:

4 di un colore

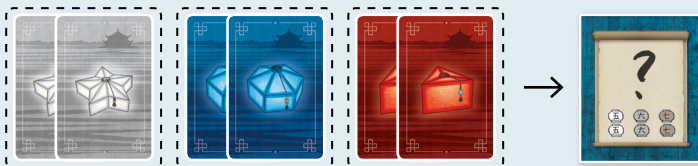
4 carte, dello stesso colore.



Esempio: 4 Carte Lanterna Viola

Tre Coppie

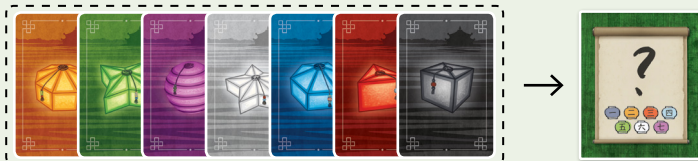
Sei carte, 2 per ognuno dei 3 differenti colori.



Esempio: 2 bianche, 2 blue, 2 rosse

Sette uniche

Sette carte, ognuna di un colore diverso.



I Gettoni Dedicata non sono limitati. Se una pila si esaurisce, i giocatori continuano a guadagnare 4 punti Onore per aver compiuto quel tipo di Dedicata. Posiziona un Gettone Dedicata da quelli messi da parte all'inizio per indicare la pila esaurita.

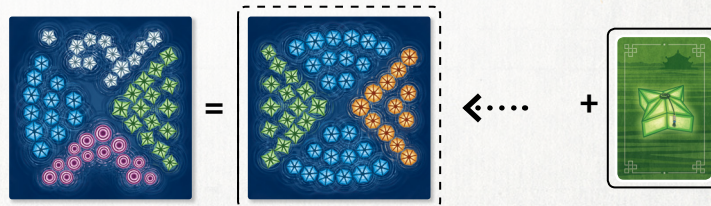
3 - Posizionare una Tessera Lago

Se un giocatore inizia il turno con più di 12 Carte Lanterna, deve eseguire una Dedicata o scartare le carte fino ad averne 12 o meno davanti a sé prima di posizionare la Tessera Lago.

Infine, il giocatore di turno deve posizionare una Tessera Lago dalla sua mano a faccia in su sul piano di gioco con almeno un lato adiacente ad una Tessera esistente. Quanto è stata posizionata, distribuisce Carte Lanterna e gli altri bonus nel seguente ordine:

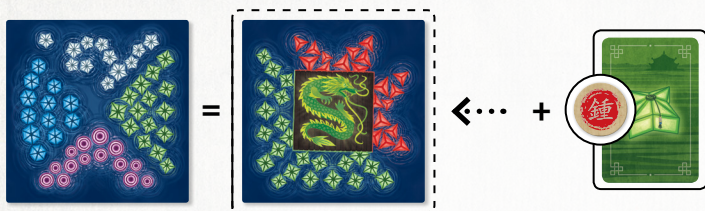
A Bonus di corrispondenza (Giocatore di turno)

Prima, se un lato della nuova Tessera corrisponde con il colore del lato della tessera adiacente, il giocatore di turno riceve come ricompensa una Carta Lanterna di quel colore.



→ Bonus di corrispondenza (seguito)

Poi, se una di queste tessere corrispondenti nel colore (compresa quella nuova) hanno Piattaforme, il giocatore di turno riceve un Gettone Privilegio per ogni Piattaforma



E' possibile che la nuova tessera abbia più tessere adiacenti che corrispondono nel colore, producendo più Carte Lanterna e/o Gettoni Privilegio.

B Orientamento (Tutti i giocatori)

Infine, ogni giocatore, partendo da quello di turno e continuando in senso orario, ricevono 1 Carta Lanterna. Il colore della Carta che riceve il giocatore, dipende dal lato orientato verso di lui della nuova Tessera Lago posizionata.

Dopo aver posizionato la Tessera, se ci sono ancora tessere nella pila di pesca, il giocatore di turno pesca per riportare la sua mano a 3 Tessere.

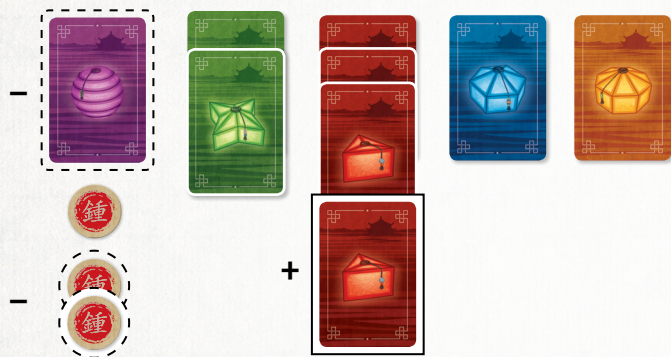


Esempio: Jason Riceve una Carta Lanterna Blue perchè si trova davanti al lato blue; Sarah, una bianca; Chris, una verde; e Michelle, una viola.

Se una pila di un particolare colore di Lanterna si esaurisce, quella Lanterna è temporaneamente indisponibile. Il giocatore non riceve la Carta Lanterna finchè la riserva di quel colore non viene ripristinata. Semplicemente ignorate quel colore durante la distribuzione delle Lanterne.

- Esempio di Gioco -

- 1** Chris inizia il suo turno con 8 Lanterne e 3 Gettoni Privilegio. Spende 2 Gettoni Privilegio per cambiare una Lanterna Viola con una Rossa.

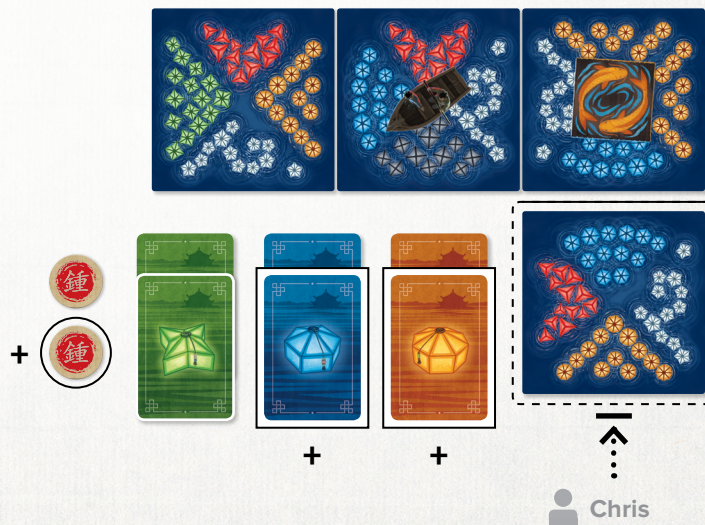


- 2** Quindi, Chris crea una Dedicazione "4 di un tipo", scartando 4 Carte Lanterna Rossa nella riserva.



- 3** Infine, Chris posiziona una Tessera Lago adiacente ad una esistente. Riceve 1 Carta Lanterna Blue perchè coincide blue con blue. Riceve 1 Gettone Privilegio perchè la tessera che coincide ha una Piattaforma. Riceve 1 Carta Lanterna Arancione perchè si trova seduto in corrispondenza del lato Arancione delle nuova tessera.

Gli altri giocatori ricevono una Carta Lanterna, corrispondente al colore di fronte a loro: rosso, blue o bianco.



– Fine del Gioco –

I giocatori giocano i loro turni, posizionando e pescando (se possibile) le Tessere Lago, finchè tutte le tessere Lago non sono state piazzate. Dopo che l'ultima Tessera Lago è stata piazzata, i giocatori eseguono un ultimo turno durante il quale possono eseguire le azioni facoltative (Cambiare una Carta, Eseguire Una Dedicà) come al solito.

Dopodichè, il festival ha inizio! I Giocatori sommano gli Onori guadagnati con le Dediche. Il giocatore con più Onore vince il gioco.



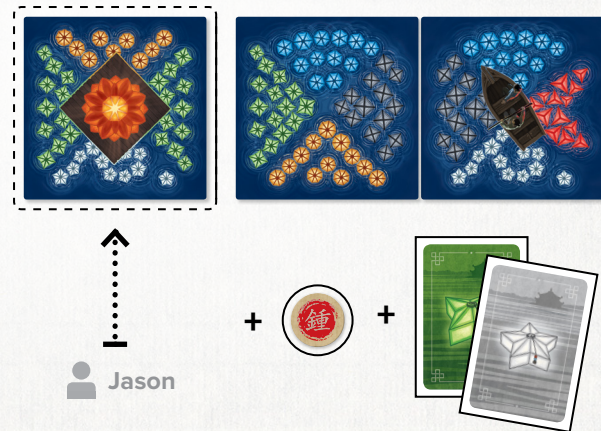
In caso di pareggio, il giocatore con più Gettoni Privilegio vince. Se permane il pareggio, quello con più Carte Lanterna vince. Se ancora il pareggio persiste... i giocatori condividono la vittoria.

– Appendice –

Esempio 1

In questa partita a 2, Jason mette una Tessera Lago con una Piattaforma adiacente ad una Tessera in modo che il verde coincida. Riceve 1 Carta Lanterna Verde per ogni coincidenza. Riceve inoltre 1 Gettone Privilegio perchè contiene una Piattaforma. (Il giocatore di turno riceve 1 Gettone Privilegio per ogni tessera coincidente con una Piattaforma, se presente sulla nuova tessera o su una adiacente.) Infine, riceve 1 Carta Lanterna Bianca perchè il lato bianco della Tessera si trova di fronte a lui.

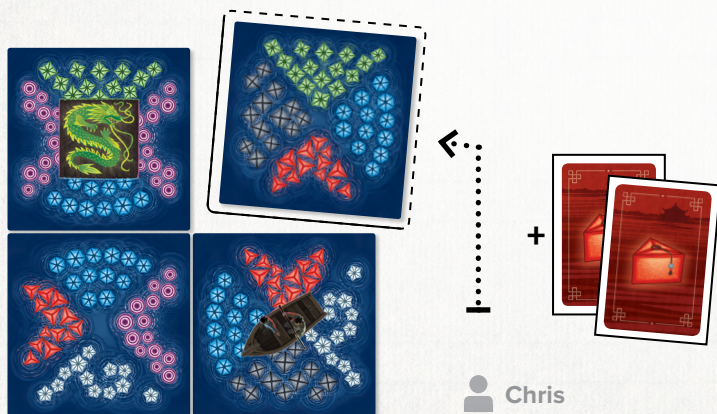
Sarah, il giocatore che si trova di fronte a lui, riceve una Carta Lanterna Arancione per lo stesso motivo.



Esempio 2

In questa partita a 3, non ci sono più Carte Lanterna Nere nella riserva. Chris posiziona la Tessera Lago nel lato opposto dell'area di gioco. Riceve 2 Lanterne Rosse, one per la coincidenza del rosso-rosso, e una perchè il lato della tessera difronte a sè è rosso. (Chris non riceve un Getton Privilegio. Questo perchè sebbene abbia posizionato la Tessera adiacente ad una Tessera con la Piattaforma, questa non ha alcun lato coincidente per colore. (La Barca presente sulla tessera Iniziale non conta come Piattaforma.)

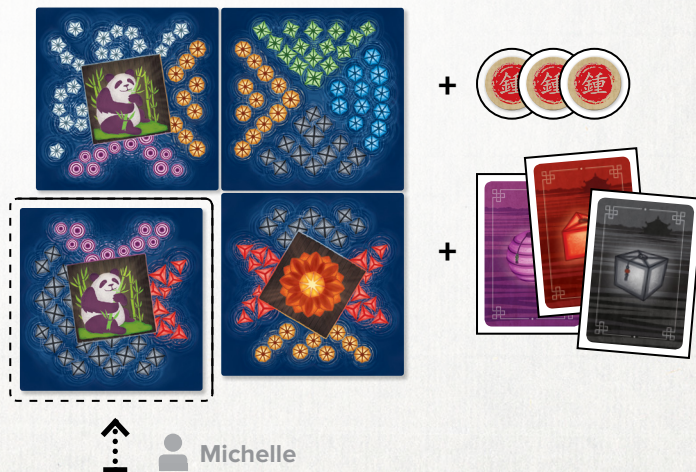
Michelle, il giocatore alla sua sinistra, non riceve alcuna Carta Lanterna: si trova difronte al lato Nero e le Carte sono esaurite. Sarah, alla sua destra, riceve una Carta Lanterna Blue.



Esempio 3

In questa partita a 4, è rimasta solamente una Carta Lanterna Nera nella riserva. Michelle mette la Tessera Lago con una Piattaforma adiacente ad un'altra tessera in modo che coincida con altre 2 tessere con Piattaforma, viola-viola e rosso-rosso. Riceve 1 Carta Lanterna Viola e 1 Rossa. Visto che 3 delle Tessere coincidenti contengono Piattaforme, (la nuova + le altre 2), riceve 3 Gettoni Privilegio. Infine, riceve 1 Carta Lanterna Nera perchè il lato difronte a sè contiene Lanterne nere.

Jason, il giocatore alla sua sinistra, non riceve Carte, il lato della nuova Tessera difronte a sè è Nero, ma Michelle ha preso l'ultima carta della riserva Carte Nere. Gli altri ricevono le carte corrispondenti al lato difronte a loro: viola o rosso.



LANTERNS

THE HARVEST FESTIVAL



The harvest is in, and the artisans are preparing for the upcoming festival. Place tiles to adorn the palace lake with floating lanterns, competing to earn the most honor before the festival begins!



FOXTROT
GAMES



© 2015 Foxtrot Games LLC. All rights reserved.
For all customer support questions, contact us
through our website: www.FoxtrotGames.com
Traduzione Italiana: Mauro Dal Bianco