

REALM of WONDER

Regole

Contenuto: 1 Tabellone in tre parti, 6 Personaggi, 6 Carte Personaggio, 6 Dischi Abilità, 6 Segnalini Turno e 6 Segnalini Punteggio (1 per ogni Personaggio), 50 Carte Movimento, 55 Carte Magia, 5 Carte Ricerca, 1 Dado da Battaglia (+ adesivi), 1 Dado Ruota-Tabellone (+ adesivi), 60 Dischetti Forte in legno (10 x 6 di ogni colore), 6 Case (1 per colore), 36 Tessere Torre (+ 4 vuote di riserva), 50 Dischi Punti Magia (+ 4 di riserva), 6 Tessere Bonus (+ 1 extra), 6 Dischi Vittoria (+ 1 extra), Libro delle Ricerche.

Obiettivo del gioco

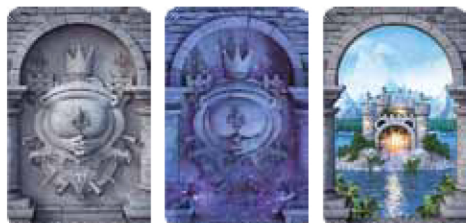
Essere il primo a completare la ricerca affidata dal Re e raggiungere il Castello, oppure sconfiggere tre Mostri in battaglia o raccogliere tre Globi Magici.

Preparazione

La prima volta che giocate attaccate gli adesivi sui dadi.

1. Assemblare il tabellone sul tavolo, i dischi vanno posti uno nell'altro.

2. Mischiare le tessere torre e porle, a faccia in giù, sulle torri illustrate sul tabellone.



3. Mescolare separatamente le carte movimento e magia e porre i mazzi sugli angoli del tabellone. Mischiare le carte ricerca, sceglierne una a caso. Questa è la richiesta del Re che i giocatori devono completare. Piazzare la carta in un angolo libero del tabellone.

4. Determinare la posizione iniziale del tabellone lanciando due volte il dado Rotazione, una per ogni disco. Allineare il Gorgo (buco sul tabellone) con la regione del colore risultante.



5. I giocatori scelgono un Personaggio (a) e prendono la relativa carta (b), la Casa (c), i Dischi Forte (d), i segnalini Turno e Punteggio (e) e il Disco Abilità (f). Le parti extra sono messe da parte.



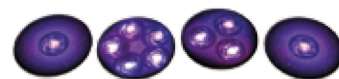
6. I giocatori piazzano i Personaggi con le Case sulla Pozza Magica della regione di appartenenza (puoi riconoscere dallo sfondo della Carta Personaggio dove si trova). Porre il Disco Abilità sulla carta del personaggio con l'abilità scoperta.



7. Ogni giocatore piazza il proprio segnalino punteggio sulla propria carta al valore 3.



8. Ad ogni giocatore sono dati 10 Punti Magia sotto forma di dischi, 3 carte Magia e 3 carte Movimento. Non mostrare le carte agli avversari.



Come si gioca

Leggere la Ricerca selezionata sul libro delle Ricerche. **Un giocatore che riesce a completarla riceve un Disco Vittoria.** Il primo giocatore che porta un Disco Vittoria o 3 Mostri o 3 Globi Magici al castello del Re, vince.

Ogni turno è diviso in 4 fasi:

1. Ricevere Punti Magia;
2. Giocare Carte Movimento;
3. Lanciare Incantesimi;
4. Muovere.

Queste fasi sono eseguite sempre nello stesso ordine.

1) Ricevere Punti Magia (PM)

Nota ! Salta questa fase nel primo round

I giocatori usano i Punti Magia, per esempio, per comprare carte Magia, girare i dischi del tabellone, fortificare Pozze magiche e comprare ulteriori Punti Movimento.

All'inizio del proprio turno il giocatore riceve:

+3 PM per la propria Casa

+1 PM per ogni sua Pozza fortificata

+1 PM per ogni Globo posseduto

- 1 PM per ogni Globo Maledetto posseduto

+ eventuali PM extra (vedi oltre).

Bisogna tener conto delle variazioni di PM posseduti tramite il segnalino punteggiato, all'inizio del gioco è situato sul valore 3 per la sola casa di proprietà che si possiede.

Extra PM

Un giocatore riceve un PM extra se un Gorgo di un disco del tabellone è allineato alla sua regione di appartenenza. Questo non succede nel primo turno di gioco.

2) Giocare carte Movimento

All'inizio del gioco a tutti vengono date 3 carte Movimento. Dopo questo, ognuno pesca una carta all'inizio di un nuovo turno. Ognuno gioca una carta Movimento



simultaneamente. Il numero piccolo sulla carta indica la velocità: il giocatore con la velocità maggiore muoverà per primo.

Porre il segnalino Turno del giocatore sul tracciato dei turni all'angolo del tabellone. Il giocatore più veloce all'inizio del tracciato, il più lento alla fine.



Il numero sul lato destro della scarpa indica di quanto si può muovere il giocatore.

Carte Movimento Speciali

Le seguenti azioni si effettuano appena la carta è giocata:



Riporta a faccia in su il disco abilità del tuo personaggio.



Pesca una carta Magia.



Scegli un disco del tabellone, lancia il dado Rotazione e gira il disco in modo da allineare il Gorgo con la regione risultante.



Ricevi 5 PM.

3) Lanciare Incantesimi

Il giocatore che ha mosso per ultimo lancerà per primo gli incantesimi. Può usarne quanti ne vuole, quindi sarà la volta del giocatore che ha mosso per penultimo e così via.

Carte Magia

Non devi pagare per usarle, una volta usate vengono rimosse dal gioco.



Il simbolo del muscolo su qualche carta indica che si può aggiungere uno al combattimento. Una carta può essere usata o per l'incantesimo oppure per il bonus combattimento.

4) Movimento

I giocatori muovono sul tabellone nell'ordine dettato dalla velocità delle carte movimento giocate, fino al valore massimo di punti movimento più eventuali punti movimento extra. Per entrare in uno spazio normale del tabellone (indicato con la freccia numero 1 nell'immagine in basso), si spende 1 punto, invece 2 nello spazio difficile (freccia 2, indicati anche con un tratteggio bianco).



Normalmente non si può muovere attraverso muri e sull'acqua. Se un personaggio muove in uno spazio dove è presente un altro personaggio, inizia una battaglia.

Punti movimento extra:

Si può comprare ed usare solo un punto movimento extra per turno al costo di tre punti Magia.

Tabellone di gioco

E' diviso in 6 regioni e tre dischi. Nei dischi esterni ci sono le regioni, mentre in quello interno c'è il castello del Re. I sentieri sono formati ruotando il disco più interno e quello in mezzo al tabellone, tramite i Gorghi (buchi nel tabellone)



Case: Le case dei personaggi sono dislocate in regioni differenti. Un'immagine della casa del personaggio è raffigurata sul fondo della carta personaggio. Piazza la casa del tuo personaggio

sulla Pozza magica della tua regione. La casa è un forte che non può essere mossa o distrutta dalla magia, nè conquistata da un altro personaggio. Puoi oltrepassare la casa di un altro personaggio solo se ti muovi con una Mongolfiera.



Torri: Se si raggiunge uno spazio dove è presente una torre, la si può girare al costo di un PM.

Una volta girata la tessera può essere presa e usata in seguito ad eccezione dei mostri che devono essere combattuti.



Pozza Magica: Puoi comprare una carta Magia per turno da una Pozza libera o di tua proprietà al prezzo di 3 PM.

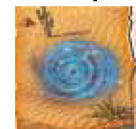
Un giocatore può costruire un forte su una Pozza, cosicché ad ogni inizio turno essa produrrà un PM.



Pietre Runiche: Pagando 1 PM in uno spazio contenente una Pietra Runica, si potrà girare un disco del tabellone. Scegli uno dei due dischi, lancia il

dado Rotazione e ruota il Gorgo del disco che hai scelto fino ad allinearlo con la regione scaturita dal lancio del dado.

Pagando 3 PM il giocatore può scegliere il disco da ruotare ed allinearlo nella posizione che desidera. **Ricordarsi di cambiare il punteggio sulla propria carta quando si muove un Gorgo.**



Vortice Magico: In questo spazio un giocatore può muovere nel Vortice successivo, in una delle due direzioni, dello stesso disco del tabellone.

Un viaggio del genere costa 3 PM. Diversi viaggi possono essere effettuati in un turno. Viaggiando in questo modo non si usano punti movimenti.



Muri: Puoi muovere sui muri solo con la Mongolfiera (una carta Magia). Unica

eccezione il Golem, che può usare la sua abilità speciale.

Isola Castello (il disco più interno del tabellone)



- Un giocatore che inizia il turno sull'isola non riceve PM all'inizio del turno.
- Un controincantesimo è la sola magia che si può usare sull'isola. Le carte Magia possono essere usate per il bonus in combattimento.
- La Mongolfiera non può essere usata sull'isola. Devi lasciarla sul disco del tabellone mediano per entrarci. Puoi completare il tuo movimento se hai ancora punti movimento rimanenti.
- Le abilità speciali dei personaggi non possono essere usate sull'isola ed i loro effetti terminano appena vi si entra.
- Nel Castello del Re si può entrare solo se si possiede un disco della Vittoria, o tre tessere Mostro o 3 Globi Magici.

Forti



Costruire un Forte (un dischetto del proprio colore) costa 3 PM. Ogni giocatore ha 10 dischetti da usare.

Si può costruire un Forte composto da 1 a 3 dischetti su una Pozza magica essendo presenti in quello spazio. Con l'incantesimo di Trasferimento possono essere costruiti Forti anche più alti. Un Forte produce un PM all'inizio di ogni turno per il proprietario.

Un Forte con almeno 3 dischetti forma una Fortezza. Un giocatore sconfitto in battaglia può scegliere di ripartire dalla propria Fortezza invece che dalla sua casa.

Gli altri giocatori possono entrare in un Forte avversario solo per conquistarlo. Questo significa costruire un Forte più alto dell'originale. Solo la differenza dei dischetti tra il nuovo Forte e il precedente rimane sulla Pozza. Si può muovere attraverso un Forte avversario con una Mongolfiera.

Battaglie

Quando due giocatori o un giocatore ed un Mostro, sono nello stesso spazio, comincia una battaglia. L'attaccante è sempre il giocatore di turno.

La battaglia si svolge lanciando il dado relativo ed aggiungendo eventuali bonus come carte Magia (che mostrano il simbolo del muscolo), dischi bonus e tessere Cavalieri.

Le carte Magia usate in battaglia sono scartate e rimosse dal gioco.



Nota! Se il giocatore lancia il numero 2 viola in figura, può lanciare di nuovo il dado e sommare il risultato.

Questo può accadere svariate volte in una battaglia, fin quando esce dal lancio il numero 2 viola.

Svolgimento della battaglia:

1. L'attaccante gioca qualunque numero di carte Magia con il muscolo vuole.
2. Il difensore fa lo stesso.
3. L'attaccante lancia il dado battaglia.
4. Il difensore fa lo stesso.
5. Eventuali punti addizionali sono sommati al risultato. Questi possono derivare dalle carte Muscolo, dai dischi Bonus e dalle tessere Cavaliere.

I Mostri ricevono punti addizionali dalla loro categoria (vedi oltre).

Il giocatore con punteggio maggiore vince la battaglia. Il vincitore può rubare una tessera dal perdente. In alternativa il vincitore può cedere un Globo Maledetto al perdente.

Battere un Mostro comporta prendere il suo tesoro, oltre la tessera stessa del Mostro. Il personaggio perdente deve spostarsi nella sua casa o in una sua Fortezza.

In caso di parità l'attaccante si ritira nello spazio dal quale proveniva ed il suo turno termina.

Fine del gioco



Quando un giocatore completa la ricerca affidatagli dal Re, riceve un disco Vittoria. Questo disco non può essere mai perso o rubato.

Il gioco finisce quando un giocatore entra nel castello del Re con un disco Vittoria. Egli è il vincitore. In alternativa il gioco può essere vinto anche senza il disco Vittoria, entrando nel castello con 3 Globi magici o 3 tessere Mostro.

Abilità speciali dei personaggi

Nel proprio turno i giocatori possono scegliere di usare l'abilità speciale del loro personaggio, girando a faccia in sù il disco abilità presente sulla loro carta. Non devi pagare per usare l'abilità, ma di solito può essere usata solo una volta.

Mago/Bacchetta

Tutte le Pozze di tua proprietà producono immediatamente un PM extra.



Golem/Pugno

Durante un turno puoi muovere attraverso i muri. Muovere da uno spazio all'altro costa i normali punti movimento.



Troll/Avvoltoio

Durante un turno puoi muovere in tutti gli spaziper un punto movimento, ma solo in una regione.



Yeti/ Runa Congelata

Puoi girare uno dei dischi del tabellone per allineare il Gorgo con la regione di ghiaccio del disco esterno.



Gnomo/Catapulta

Puoi catapultarti in uno dei Vortici Magici del disco esterno del tabellone.



Ciclope/Scafandro

Puoi nuotare da uno spazio costiero ad un altro (non difficoltoso) della stessa regione entro lo stesso disco del tabellone.



Carte Magia

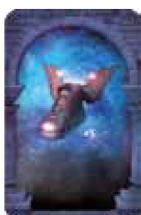
Puoi usare le carte Magia solo una volta. Dopo vengono eliminate dalla partita.



Cannone - Rimuove un dischetto da un Forte. Il giocatore proprietario del Forte riprende in mano il dischetto.



Fulmine - Aggiunge 50 punti alla velocità della carta movimento giocata. Il giocatore sarà quindi il primo a muovere e l'ultimo a lanciare incantesimi.



+ 3 Punti Movimento - Aggiungi 3 punti al tuo movimento o ad un altro giocatore.



- 3 Punti Movimento - Sottrai 3 punti a un giocatore a scelta.



Mongolfiera - In questo turno tutti gli spazi costano solo un punto movimento. Puoi anche oltrepassare muri, Forti, Mostri e case altrui.



Rune - Puoi ruotare i Gorgi dei dischi per allinearli a un sentiero di tua scelta. Ricorda di aggiornare il punteggio Magia sulla tua carta.



Trasferimento - Puoi trasferire un dischetto Forte presente sul tabellone, su un altro Forte dello stesso colore o su una Pozza libera.



Volere - Puoi prendere una tessera di tua scelta da un altro giocatore.



Sottomarino - Puoi muovere da uno spazio costa ad un altro libero non difficoltoso, nella stessa regione. Puoi farlo nella fase del lancio incantesimi.



Contro Incantesimo - Puoi annullare una carta Magia appena lanciata. Qualunque giocatore può lanciarlo in ogni momento nella fase Incantesimi.



Il simbolo del muscolo sulle carte Magia è usato nelle battaglie tra giocatori e Mostri.

Tessere Torre



Sono piazzate coperte sul tabellone all'inizio del gioco.

Possono essere rivelate al costo di un PM quando il personaggio si trova nello stesso spazio della tessera. Le tessere possono mostrare diverse cose, come spiegato oltre:

Le seguenti tessere sono subito eliminate dal gioco dopo averle rivelate ed usate:



Pesca una carta Magia.

Puoi possedere qualunque numero di carte Magia.



Baule Magico. Pesca carte Magia quanti sono i giocatori. Sceglينه una in segreto e

passa le rimanenti al prossimo giocatore che, dopo averne tenuta una per se, fa la stessa cosa con gli altri giocatori.

Le seguenti tessere sono poste sulla carta del personaggio dopo essere state rivelate:



3 x Globi Magici. Un Globo incrementa la rendita di PM all'inizio del turno di 1. Possedendo 3 Globi qualunque puoi vincere il gioco.



2 x Globi Maledetti. Uno di questi Globi riduce la rendita di PM di 1. Il solo modo per disfarsene è quello di sconfiggere in battaglia un altro giocatore e quindi scegliere di darlo al perdente. Collezionando 3 Globi qualunque si può vincere il gioco.



Teletrasporto. Puoi muovere da una Pozza di tua proprietà o libera ad un'altra che possiedi o libera.

L'uso del teletrasporto conclude il tuo turno e la tessera è rimossa dal gioco.



Cavaliere. Se possiedi questa tessera sulla carta del tuo personaggio, puoi aggiungere 2 al risultato della battaglia e quindi scartarla.



Pozione Magica. Bevendo una di queste Pozioni in uno spazio Runa, si riceve un disco Bonus permanente. Si sceglie quindi tra un punto movimento o un punto da usare in battaglia e si pone il relativo disco bonus sulla carta del proprio personaggio. La tessera Pozione è scartata dopo l'uso.

Dischi Bonus



Movimento permette al giocatore un punto movimento extra ogni turno.



Battaglia concede al giocatore un punto extra da aggiungere al lancio del dado in battaglia.

Le seguenti tessere sono Mostri contro i quali il giocatore deve combattere appena rivelati:



Beholder: aggiunge 1 al suo dado battaglia, il suo tesoro è una carta Magia.



Vampiro: aggiunge 2 al suo lancio. Il suo tesoro è un disco Bonus.



Drago: aggiunge 3 al suo lancio. Il suo tesoro è una carta Magia e un disco Bonus.

Devi combattere subito il Mostro che è rivelato da una tessera, o quando ti fermi in uno spazio dove è presente il Mostro. Il giocatore in turno è l'attaccante ed il Mostro è il difensore.

Il giocatore alla destra di quello che ha il turno lancia il dado per il Mostro, le carte muscolo non possono essere giocate per il Mostro.

La tessera Mostro rimane sul tabellone fino a che non viene sconfitto. Il vincitore prende il suo tesoro e piazza la tessera Mostro sulla carta del suo personaggio. Il gioco può essere vinto collezionando tre tessere Mostro.



Fortificazioni

Costruire Forti sulle Pozze Magiche in relazione al numero di giocatori

- 2 Giocatori = 7 Forti**
- 3 Giocatori = 6 Forti**
- 4 Giocatori = 5 Forti**
- 5 Giocatori = 4 Forti**
- 6 Giocatori = 3 Forti**



Alleati

Costruire Forti sulle Pozze Magiche in differenti regioni del tabellone. Quando raggiungi il numero di costruzioni richieste otterrai il Disco Vittoria, con il quale potrai vincere la partita. La tua Casa conta come un Forte.

2-4 Giocatori = un Forte in 4 Regioni differenti simultaneamente

5-6 Giocatori = un Forte in 3 Regioni differenti simultaneamente



Le pagine mancanti

Collezionare, in relazione al numero di giocatori, Tessere Torre per completare il Libro Reale. Ogni Tessera è una pagina del Libro. Sia le Tessere usate che quelle ancora sulla carta Personaggio contano nel totale.

- 2 Giocatori = 9 Tessere Torre**
- 3 Giocatori = 8 Tessere Torre**
- 4 Giocatori = 7 Tessere Torre**
- 5 Giocatori = 6 Tessere Torre**
- 6 Giocatori = 5 Tessere Torre.**



La Corsa Magica

Avere un Forte su tutte e tre le Pozze Magiche della tua regione e, contemporaneamente, avere la tua regione natia allineata su due dischi del tabellone. La tua casa conta come un Forte. Una volta che ciò accade, ricevi il Disco Vittoria con il quale potrai vincere la partita.



La Gemma del Potere

Collezionare, in relazione al numero di giocatori, Dischi dei Punti Magia. Al raggiungimento della cifra richiesta, ti verrà dato un Disco Vittoria, con il quale potrai vincere la partita.

- 2 Giocatori = 45 Punti Magia**
- 3 Giocatori = 40 Punti Magia**
- 4 Giocatori = 35 Punti Magia**
- 5 Giocatori = 30 Punti Magia**
- 6 Giocatori = 25 Punti Magia**



Le Torri producono Potere

Quando si raggiungono le seguenti 3 condizioni simultaneamente, si riceve un Disco Vittoria con il quale vincere la partita.

- 1. Costruire Forti sulle Pozze Magiche.**
- 2. Collezionare Dischi dei Punti Magia.**
- 3. Allineare i due dischi esterni del tabellone con la propria Regione.**

I Punti Magia sono persi quando si trasformano in Disco Vittoria.

La propria Casa conta come un Forte

- 2 Giocatori = 5 Forti, 30 PM + Allineamento**
- 3 Giocatori = 5 Forti, 25 PM + Allineamento**
- 4 Giocatori = 4 Forti, 20 PM + Allineamento**
- 5 Giocatori = 4 Forti, 15 PM + Allineamento**
- 6 Giocatori = 3 Forti, 10 PM + Allineamento**



Il nuovo Generale

Vincere un determinato numero di Battaglie. Una volta raggiunto il numero ti verrà dato un Disco Vittoria, con il quale potrai vincere la partita.

- 1 - Quando conquisti il Forte di un altro giocatore, puoi tenere un disco Forte dell'avversario, come prova di Vittoria.
- 2 - Quando sconfiggi un altro giocatore tieni un suo disco Forte come prova di Vittoria. Solo una Vittoria conta contro un singolo avversario.
- 3 - Ogni tessera Mostro è una prova di Vittoria

- 2-3 Giocatori = 3 Vittorie**
- 4-5 Giocatori = 4 Vittorie**



Dono di Natale

Porta una delle seguenti tessere a casa degli avversari: Globo Magico qualunque, Pozione, Cavaliere, Teletrasporto o un Mostro sconfitto. Puoi piazzare la tessera a casa di un avversario al costo di un punto Movimento. Una volta piazzata la tessera non può essere mossa per nessun motivo. Prendi un disco Forte dall'avversario come prova del dono recapitato. Una volta raggiunto il numero di doni necessari riceverai il Disco Vittoria con il quale potrai vincere la partita.

- 2 Giocatori lascia un Dono**
- 3 Giocatori un Dono a casa di ognuno**
- 4 Giocatori un Dono a casa di ognuno**
- 5 Giocatori un Dono a 3 altri avversari**
- 6 Giocatori un Dono a 2 altri avversari**