

# 砂之國度 REALM OF SAND



Italiano



## INTRODUZIONE

Il Regno di Sabbia, il riflesso del mondo materiale e fonte di magia a Ragusa, ha iniziato a morire. Dopo migliaia di anni di sfruttamento eccessivo, la magia ha cominciato a dissiparsi. Con il regno in pericolo, il tempo si piega e la realtà si sposta incontrollabilmente nel mondo fisico.

La Regina di Ragusa ha intrapreso un viaggio nel Regno di Sabbia per salvare la sua casa. Mentre lei viaggia nel piano risvegliando il potere dei glifi, tu come mago reale devi agire rapidamente per assemblare quei glifi e stabilizzare la magia così da ricostruire il regno delle sabbie. Chi aiuterà la regina a salvare Ragusa e a diventare eroe del Regno di Sabbia?



## COMPONENTI

### ◆ 54 Carte Costruzione

(18 per Livello 1, Livello 2, Livello 3)



### ◆ 28 Tessere Runa



### ◆ 84 Parti di Runa (Quadrati)

(28 ciascuno per Legno Smeraldo, Sabbia Cremisi, Ossidiana)



### ◆ 4 Cubetti Livello



### ◆ 6 Segnalini Cristallo (Modalità Avanzata)

(Doppia faccia, lato colorato / lato chiaro)



### ◆ 6 Plance Giocatore

(Fronte/Retro, da un lato la modalità base, dall'altro la modalità avanzata. Vedere pag. 3 per i dettagli)



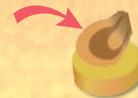
### ◆ 31 Spiriti Elementali (Dischi)

(7 per Legno Smeraldo, Sabbia Cremisi e Ossidiana; 5 per Zaffiro e Luna d'Oro).



### ◆ 3 Fogli adesivi Spiriti Elementali

(9 per Legno Smeraldo, Sabbia Cremisi, Ossidiana, Zaffiro, Luna d'Oro)



**Nota:** Prima della prima partita, posiziona con cura l'adesivo del colore corrispondente sui segnalini degli Spiriti Elementali. Applica 1 adesivo per segnalino.

♦ 1 Segnalino Regina



♦ 1 Segnalino Giocatore Iniziale



## DETTAGLIO COMPONENTI

### ※ Carte Costruzione



### Punti Stella

Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di Punti Stella vince, vedere pag. 8 per i dettagli.

### Clessidra

Quando un giocatore raggiunge le 10 clessidre, attiva la condizione di fine partita. Vedere pagina 10 "Fine della partita".

### Livello Superiore

Una volta ricevuta questa carta, muovi verso destra del numero di spazi indicato il Segnalino Livello sulla Traccia Livello della tua plancia giocatore.

Da questo momento potrai utilizzare l'"Area ombreggiata", vedere pagina 8 per i dettagli.

### Bonus Spiriti Elementali

Una volta ricevuta questa carta, guadagna i corrispondenti tipi di Spiriti Elementali, vedere pag. 8 per i dettagli.

### ※ Cerchio delle Rune



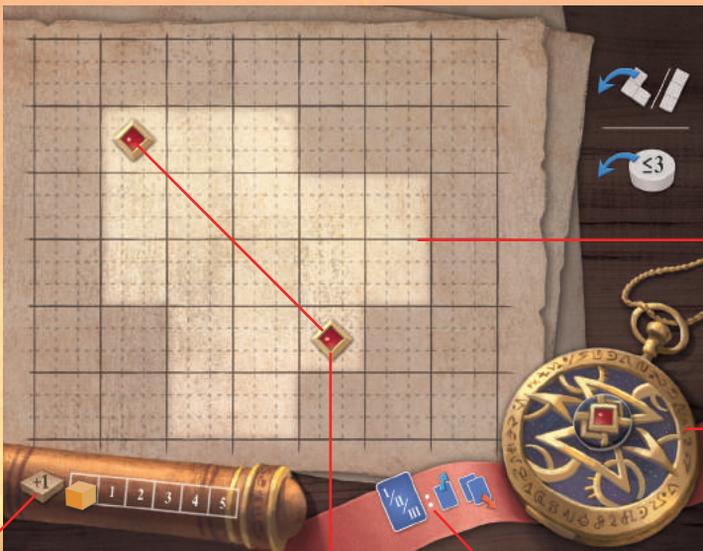
### Segnalino Regina

La prima tessera in senso orario dopo il Segnalino Regina è il "Punto di partenza".

La prima tessera in senso antiorario dal Segnalino Regina è la "Fine" del cerchio.

Vedere pag. 4 per i dettagli

### ※ Plancia Giocatore



### Azioni principali

- 1 Piazza le Parti di Runa (Quadrati)
- 2 (Evoca gli Spiriti Elementali (Dischi))

### Area Manipolazione Rune

Le 18 caselle luminose rappresentano l'area di manipolazione. Le caselle scure sono aree non utilizzabili.

### Orologio da taschino

(Modalità Avanzata) Indica se il potere speciale è attivato, vedere pag. 9 per i dettagli.

### Traccia Livello

Per ogni spazio avanzato sulla Traccia Livello, il giocatore può aggiungere 1 casella scura alla propria area di manipolazione, vedere pag. 8 per i dettagli.

### Cristallo

Quando si completano Carte Costruzione, se vengono utilizzate parti di Runa o Spiriti sopra un Cristallo, il potere speciale viene attivato, vedere pag. 9 per i dettagli.

### Potere speciale

Il potere speciale quando è attivato, vedere pag. 9 per i dettagli



## PREPARAZIONE DEL GIOCO

1

Ordina le 54 Carte Costruzione in Mazzi per livello. Mescola ogni mazzo e posizionalo in ordine sul tavolo.

2

Da ogni mazzo di Carte Costruzione, gira 4 carte a faccia in su e mettile in fila a sinistra dei mazzi. Queste formano la "Riserva di Carte Costruzione".



3

Posiziona le 28 Tessere Runa in modo casuale intorno alle carte costruzione a formare il Cerchio delle Rune. Poi, piazza il Segnalino Regina in modo casuale tra 2 tessere.

4

Ordina per tipo e posiziona a lato del tavolo le 84 Parti di Runa a formare la Riserva.

**Nota:** per una migliore comprensione, le Parti di Runa verranno chiamate "Quadrati".



**A**

Ogni giocatore pesca a caso una plancia giocatore. Si raccomanda di utilizzare la "Plancia Base" in occasione della prima partita.

Se sei un giocatore esperto, passa alla "Plancia Avanzata" (Modalità Avanzata).

**B**

Ogni giocatore pesca 3 Tessere Runa in senso orario dal Punto di Partenza dal "Cerchio delle Rune" e le posiziona davanti a sé come "Area Attivata".

**Nota:** Ci sono sempre 3 Tessere Runa nell'Area Attivata di un giocatore. Se in qualsiasi momento durante la partita hai meno di 3 tessere, ricostituisci immediatamente le tue tessere secondo le regole del gioco, selezionando 1 delle prime 2 tessere dal punto di partenza.



♦ Girare sul lato "Plancia Avanzata" in caso di Modalità Avanzata.

**C**

Il giocatore più giovane inizia la partita. Colloca davanti a sé il segnalino del giocatore iniziale.

**D**

Se stai usando la Plancia Avanzata, prendi un Segnalino Cristallo che corrisponde al colore del nastro sulla tua scheda. Colloca il segnalino sull'Orologio da Taschino con il cristallo chiaro rivolto verso l'alto.

(Modalità Avanzata)

**E**

Ogni giocatore prende un Segnalino Livello e lo posiziona sulla Traccia Livello nello spazio "0".

**5**

Prendi un certo numero di Spiriti Elementali secondo la tabella a destra. Ordina i vari tipi di Spirito in pile e mettili a lato della riserva.

**Nota:** Per una migliore comprensione, gli Spiriti Elementali saranno chiamati "Dischi".

Nr. Giocatori	1	2	3	4
Qta Dischi	2	4	5	Tutti i Dischi



## OBBIETTIVO DEL GIOCO

- ♦ La regina si muoverà in senso orario intorno al Cerchio delle Rune. I giocatori prenderanno le Tessere Runa risvegliate e metteranno le parti di Runa sulle loro plance. Una volta che le Rune corrispondono alla forma e al colore di una Carta Costruzione, quella carta viene completata.
- ♦ Le Carte Costruzione completate dissiperanno le Rune, ma i giocatori in cambio otterranno Spiriti Elementali e accumuleranno Punti Stella. Usa gli Spiriti Elementali con saggezza, in quanto ti aiuteranno a completare le Carte Costruzione di livello superiore.
- ♦ Quando un giocatore accumula 10 o più clessidre, il gioco termina alla fine del round. Il giocatore con il maggior numero di Punti Stella vince.



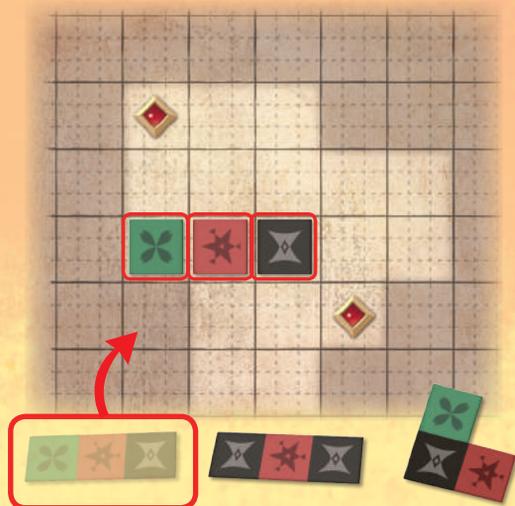
## SVOLGIMENTO PARTITA

- ♦ Il gioco comincia a partire dal giocatore iniziale per poi procedere in senso orario.
- ♦ Durante il proprio turno, il giocatore deve eseguire una delle seguenti azioni principali:



### 1 Piazzare Parti di Runa (Quadrati)

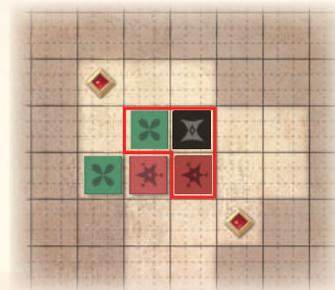
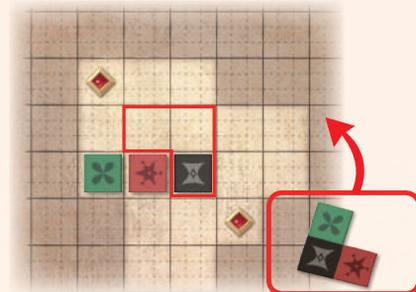
- ♦ L'azione è composta da tre fasi:
  - 1) Seleziona 1 Tessera Runa dalla tua Area Attivata
  - 2) Piazza la tessera, quindi rimpiazzala con Quadrati dello stesso numero e colore dalla riserva.



**Nota:** I Quadrati sono presenti in un numero limitato nella riserva. Se un colore si esaurisce, non piizzerai quel colore.

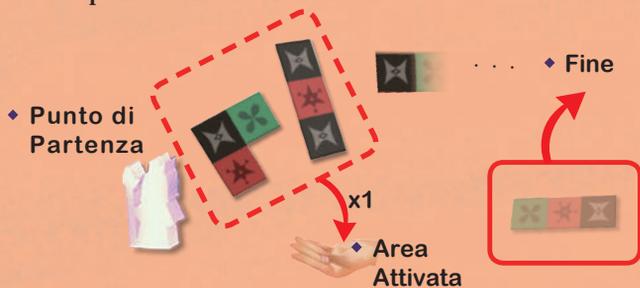
※ Piazza la tessera nell'Area Manipolazione Rune in base alle seguenti regole:

- Ogni tessera è composta da 3 quadrati, e ogni quadrato deve essere su una casella. Se la casella contiene già un altro Quadrato o Disco, il quadrato o disco esistente deve essere rimosso.
- È possibile girare o capovolgere la tessera in qualsiasi direzione.



- A meno che il "Segnalino Livello" non si sia spostato verso l'alto, non è possibile posizionare un quadrato della tessera sulla "area scura" (vedere pag. 8: Aumento Livello).

3) Rimetti la Tessera Runa usata alla fine del "Cerchio delle Rune", quindi seleziona 1 delle prime 2 tessere dal punto di partenza e piazzala nella tua area attivata.



※ Come reintegrare le tessere:

- Se un giocatore possiede meno di 3 Tessere Runa, deve reintegrare le proprie tessere prendendole dal punto di partenza fino ad averne di nuovo 3.
- Seleziona 1 tessera tra le prime 2 dal punto di partenza e la piazza nella propria Area Attivata.

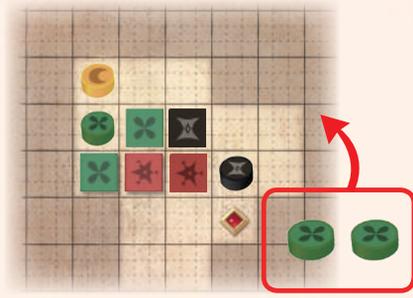
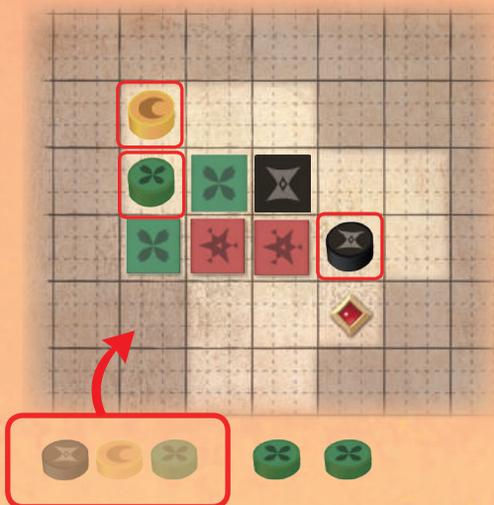
※ Regole sul piazzamento e/o spostamento dei Dischi:

- I Dischi devono essere posizionati su una casella. Se sulla casella è già presente un quadrato o un disco, il quadrato o il disco esistente deve essere rimosso.
- A meno che il "Segnalino Livello" non si sia spostato verso l'alto, non sarà possibile posizionare un disco sulla "area scura" (vedere pag. 8: Avanzamento Livello).



🌀 Evocare Spiriti Elementali (Dischi)

- ♦ Posiziona i dischi di fronte a te nell'area di manipolazione delle rune o sposta i dischi che si trovano già nell'area di manipolazione delle rune. È possibile posizionare e/o spostare fino a 3 dischi. (es: puoi piazzare 2 dischi e spostare 1 disco che si trova già nell'area di manipolazione delle rune.)



※ Nel gioco, le Parti di Runa (Quadrati) e gli Spiriti Elementali (Dischi) dello stesso elemento hanno lo stesso effetto sulle carte costruzione.

La descrizione delle rune è la seguente:

	=		=	Legno Smeraldo		=	Zaffiro
	=		=	Sabbia Cremisi		=	Luna Dorata
	=		=	Ossidiana			

- ◆ Inoltre, il giocatore può scegliere di eseguire una qualsiasi delle azioni aggiuntive elencate di seguito, un numero illimitato di volte, **prima o dopo** l'azione principale:

### ✦ Completare Carte Costruzione

- ◆ Per completare una Carta Costruzione, i quadrati e/o dischi nell'area di manipolazione di un giocatore devono corrispondere alla forma (anche riflessa) sulla carta costruzione. I giocatori possono pagare questi quadrati e/o dischi per ottenere la Carta Costruzione.

**Nota:** I quadrati spesi vanno rimessi nella riserva. I dischi spesi torneranno a te, per un uso successivo.

- ◆ I giocatori possono scegliere di completare qualsiasi Carta Costruzione a faccia in su al centro del tavolo.



- ◆ **Importante:** quando prendi una Carta Costruzione dal centro, non rivelarne una nuova. Le carte vengono reintegrate dopo il turno di un giocatore. Dovrebbero esserci 4 carte a faccia in su per ogni livello.
- ◆ Se si esauriscono le carte di un mazzo, allora quel livello non verrà rifornito.
- ◆ I giocatori guadagnano immediatamente i bonus delle Carte Costruzione completate:



#### \* Bonus Spiriti Elementali:

Quando ottieni questa carta, prendi i corrispondenti tipi di Dischi dalla riserva. **Nota:** I Dischi sono in numero limitato. Se nella riserva si esaurisce un tipo di disco, non potrai prendere quel tipo di Disco.



#### \* Avanzamento Livello:

Quando ottieni questa carta, fai avanzare del numero di spazi indicati il Segnalino Livello sulla "Traccia Livello" della tua Plancia Giocatore. Per ogni spazio della Traccia Livello, puoi utilizzare 1 casella nella "Area Scura".



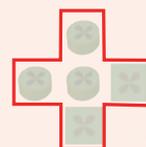
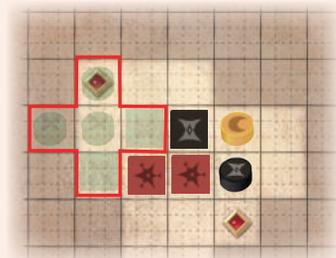
#### \* Clessidra:

Quando un giocatore ha accumulato 10 o più clessidre, il gioco finisce alla fine del round.



#### \* Punti Stella:

Alla fine della partita, vince il giocatore con il maggior numero di Punti Stella.



=



- Paga i Quadrati e i Dischi verdi nella griglia; completa e prendi la Carta Costruzione.

#### ※ La Carta Costruzione completata:

- Metti di fronte a te le Carte Costruzione completate in fila, in modo che tutte le Clessidre e i Punti Stella possano essere visibili agli altri giocatori.



- Quando un giocatore accumula 10 o più clessidre, il gioco termina alla fine del round.

## ✦ Utilizzare il Potere Speciale (Modalità Avanzata)

- ♦ Se il cristallo è già stato caricato, il giocatore può utilizzare il Segnalino Cristallo per usare il Potere Speciale della scheda Giocatore.
- ♦ Capovolgi il Segnalino Cristallo sul lato chiaro per attivare una volta il Potere Speciale.



▪ Capovolgi il Segnalino Cristallo per usare il Potere Speciale



▪ Il Cristallo sta aspettando di essere caricato

### ※ Caricare il Cristallo:

Una volta completata una Carta Costruzione, se uno qualsiasi dei Quadrati e/o Dischi utilizzati nella costruzione copre una casella con il Cristallo, il giocatore capovolge immediatamente il Segnalino Cristallo sul lato colorato (vedi pagina 2: Componenti).



**Nota:** Il Cristallo appena caricato NON può essere utilizzato durante lo stesso round.

**Nota:** Se il Cristallo era già stato caricato, non verrà caricato di nuovo.

### ※ Effetti del Potere Speciale



\* **Cristallo Rosso:** Pesca le prime 3 carte da un Mazzo Carte Costruzione di qualsiasi livello e seleziona 1 da tenere a faccia in giù. Restituisci le restanti 2 carte in fondo al mazzo in qualsiasi ordine. D'ora in poi, quando completi Carte Costruzione, puoi scegliere di completare anche le carte che hai conservato. **Nota:** Non ci sono limiti al numero di carte che puoi conservare grazie a questo potere.



\* **Cristallo Viola:**

1. Durante la preparazione del gioco, prendi 1 disco giallo o blu extra dalla riserva.
2. Quando "Evochi gli Spiriti Elementali", puoi posizionare e/o spostare tutti i tuoi dischi.



\* **Cristallo Giallo:** Scambia 1 dei tuoi Dischi con 1 Disco di qualsiasi tipo dalla Riserva.



\* **Cristallo Verde:** Sposta 1 quadrato nella tua "Area di Manipolazione Rune" su una casella vuota.



\* **Cristallo Arancione:** Sposta il Segnalino Livello 1 spazio avanti sulla tua "Traccia Livello".



\* **Cristallo Blu:** Scambia 1 o 2 Tessere Runa della tua "Area Attivata" con qualsiasi 1 o 2 Tessere Runa nel "Cerchio delle Rune".



## FINE DEL GIOCO

- ◆ Quando un giocatore ha accumulato 10 o più clessidre, tutti i giocatori continuano a giocare fino alla fine di quel round, momento in cui la partita termina (assicuratevi che ogni giocatore abbia effettuato la medesima quantità di turni).



## PUNTEGGIO FINALE

- ◆ Ogni giocatore somma i Punti Stella sulle proprie Carte Costruzione. Il giocatore con il maggior numero di Punti Stella vince.
- ◆ In caso di pareggio, vince il giocatore con più Quadrati e Dischi sulla propria Plancia Giocatore. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore che ha iniziato il turno più tardi.



## SUGGERIMENTI STRATEGICI

- ◆ Durante le prime fasi del gioco, i giocatori possono completare le Carte Costruzione di Livello 1 per ottenere alcuni Dischi utili a preparare le fondamenta per le Carte Costruzione di Livello 2 e 3.
- ◆ Quando piazzate le Tessere Runa, pianificate in anticipo come utilizzerete ciascuno dei Quadrati.
- ◆ Vi suggeriamo di completare almeno 1 Carta da Costruzione di Livello 3. Questo vi darà una migliore possibilità di vincere la partita.
- ◆ Se state giocando nella Modalità Avanzata, fate attenzione a dove si trovano i Cristalli sulla vostra plancia. Sfruttare spesso i vostri poteri vi aiuterà ad avere successo.





# SFIDA IN SOLITARIO

- ◆ Nella Sfida in solitario giocherai 14 round, utilizzando le seguenti regole della variante:



## ❶ Piazzamento Tessere Runa

- ◆ Invece di posizionare la Tessera Runa alla fine del Cerchio delle Rune, mettila di lato come marcatore di round.



## ❷ Evocazione Spiriti Elementali

- ◆ Dopo aver posizionato e/o spostato un Disco, scegli una Tessera Runa dall'Area Attivata e posizionala a lato come marcatore di round.
  - ◆ Reintegra la tua Area Attivata secondo le regole base.
- 
- ◆ Dopo 14 turni, il gioco finisce. Somma i tuoi Punti Stella per verificare il risultato ottenuto:

※ Rimuovi una tessera per turno:

- Dopo aver piazzato i Quadrati, posiziona la tessera utilizzata a lato come marcatore di round.



- Dopo aver piazzato e/o mosso Dischi, seleziona una Tessera Runa dall'Area Attivata e piazzala a lato come marcatore di round.



◆ Area Attivata

* Punti:	25 o Meno	26-30	31-35	36-39	40 o Più
* Livello:	Apprendista	Maestro	Gran Maestro	Primo Ministro	Re di Ragusa

Designer: Ji Hua Wei

Illustrations: Maisherly Chan

Project Manager: Eros Lin

English Revisions: Winnie Chang, Travis Hill

Graphic Design: EmperorS4

Producer: EmperorS4

©2018 EmperorS4 Technology Co., Ltd. All Rights Reserved.

16F-2, No. 267, Sec. 2, Dunhua S. Rd., Da'an Dist., Taipei 10675

+886-2-2732-6972

Email : BoardgameLove@bgl.com.tw

Facebook : 桌遊愛樂事 EmperorS4 Games

www.EmperorS4.com



