

# RUNE STONES

## NOCTURNAL CREATURES



### ESPANSIONE 1



Le creature della notte potrebbero essere pericolose, ma formano potenti alleati. Evoca un "banshee" per tutte le nuove abilità. Oppure, un druido accorto potrebbe anche essere in grado di catturare un "wisp", che si rivelerà utile in quanto conferisce i suoi poteri magici al suo possessore.

## Componenti

### • 16 Carte Banshee



4x Steal



4x Carte switch



4x Resurrect



4x Wisped

### • 1 Plancia notte



### Pila di pesca

### • 18 Tessere Wisp



2x VP's

4x Die & Gem

3x Die & Ore

1x Two gems



2x Wild gem

2x Summon

2x Draw

2x Play card

### • 11 Segnalini notte



3x Wisp

8x Non Wisp

Retro

### • 1 Manuale delle regole

# Modifiche durante il set-up

1.) Mescola le **Carte Banshee** con le altre **Carte creature** a forare un mazzo.



2.) Posiziona la **plancia notte** vicino al tabellone. Mescola le **tessere wisp** a faccia in giù, forma una pila e mettila nello spazio più a sinistra della plancia notte. Rivela le prime 4 tessere e mettile a faccia in su sulla plancia.

3.) Mescola i **Segnalini notte** a faccia in giù e mettilne uno scoperto sul tracciato dei punti potere **ogni 5 step, fino alla spazio 50**. I token rimangono negli spazi per tutta la partita, mentre quelli rimanenti vengono rimessi nella scatola.

# Modifiche durante la sequenza di gioco

## Carte Banshee

Le carte creatura banshee creature cards funzionano alla stessa maniera di quelle del set base, ma introducono nuove abilità.



### Carte Steal:

Tutti gli altri giocatori devono dare al giocatore di turno una gemma del colore indicato

dalla propria riserva, se possibile. Se non hanno una gemma di quel colore non devono dare nulla.



*Esempio: Il giocatore nero e marrone devono dare una gemma Blu a quello beige. Il grigio non ha una gemma blu, quindi non deve dare nulla*



## Carte Resurrect:

Il giocatore può scegliere dalla pila degli scarti generale una carta qualsiasi e metterla nella propria pila degli scarti.

**Nota:** non c'è nessuna carta nella pila generale in quel momento, l'abilità non può essere usata.



**Esempio:** il giocatore prende dalla pila la carta rossa (68) e la mette nella sua pila degli scarti.



## Carta Switch:

Il giocatore sceglie una qualsiasi carta dal tabellone e la mette direttamente nella sua mano. La carta banshee usata viene distrutta a seguito dell'azione e messa nella pila degli scarti generali.

L'altra carta giocata viene messa nella pila degli scarti del giocatore, indipendentemente dal numero indicato su di essa, anche se minore.

**Nota:** se il giocatore usa l'abilità della Rune stone: "Utilize 3 abilities" , la carta da scartare nella Pila generale è quella con il valore maggiore e la carta banshee switch ora usata. La carta con il valore minore va nella pila degli scarti del giocatore.



**Esempio:** il giocatore mette la carta Banshee (9) nella pila generale e prende la carta Drago bianca dal tabellone (77). Poi scarta l'altra carta (75) giocata durante l'azione.



## Tessere Wisped:

Il giocatore sceglie una delle tessere Wisped dalla plancia notte e guadagna il bonus subito. La tessera wisp viene scartata e viene scoperta una nuova tessera Wisped dalla pila.



**Esempio:** Il giocatore guadagna 5 punti, due per la carta druido giocata e 3 per la tessera Wisped presa giocando la carta (89)

# Tessere Wisps and Notte

Ogni volta che un giocatore si ferma o supera un segnalino notte che mostra il simbolo Wisp, sceglie immediatamente una tessera Wisp dalla plancia notte e ne riceve il beneficio. La tessera Wisp viene scartata e sostituita con una nuova tessera. Se la pila delle tessere Wisp è vuota, le tessere scartate in precedenza vengono mischiate e posizionate a formare una nuova pila di pesca. Un giocatore può innescare più wisps nel proprio turno.



## VP's:

Il giocatore guadagna 2 punti potere.



## Die & Gem:

Il giocatore tira il dado e prende la gemma del colore indicato sulla tessera, se disponibile nella riserva generale.



## Die & Ore:

Il giocatore tira il dado e prende un segnalino minerale dalla riserva, se disponibile.



## Two gems:

Il giocatore prende 2 gemme a sua scelta dalla riserva. Non può prendere le gemme bianche.



## Wild gem:

Il giocatore prende 1 o 2 gemme bianche dalla riserva, se disponibili.



## Summon:

Il giocatore prende una carta qualsiasi dal tabellone e la mette nella sua pila degli scarti. Scopri una nuova carta dal mazzo.



## Draw:

Il giocatore prende la carta in cima al mazzo di pesca e la mette nella sua pila degli scarti.



## Play card:

Il giocatore può giocare una carta addizionale dalla sua mano e usarne l'abilità. La carta viene poi messa nella pila degli scarti del giocatore.



© Copyright 2019  
Queen Games, 53842 Troisdorf,  
Germany. All rights reserved.

Traduzione e adattamento del  
regolamento a cura di Gnappe89  
Versione 1.0 Marzo 2020

est. 1989

