

MYRACLIA

Pianeta Myraclia.

Deserto e inospitale. Sotto il controllo selvaggio degli elementi.

La vita non ha posto qui...

Ma poi arrivi tu! Con i tuoi poteri divini.

Sai o, più precisamente, vuoi trasformare Myraclia...

in un pianeta da sogno e pieno di vita.

Il compito non è facile.

Devi domare i caotici elementi della natura,

organizzarli, stabilire un ordine,

per dare una possibilità alla vita...

Però non sei solo.

Altri vogliono trasformare Myraclia a loro immagine.

Le risorse e il tempo sono limitati.

Se vuoi pensare a Myraclia come a una tua creazione,

devi lottare spietatamente con gli altri per le risorse,

ma anche per la forma di Myraclia.

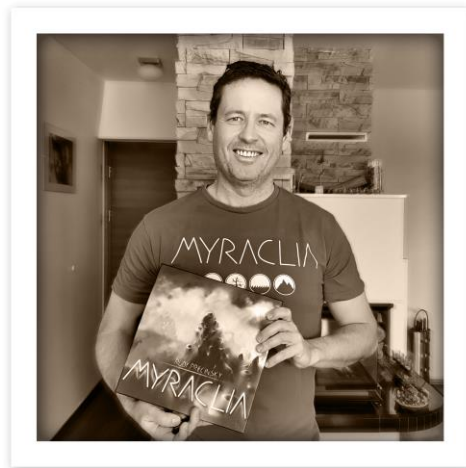
I tuoi obiettivi sono nobili, ma lo sono le tue motivazioni?



creato con amore per la facilità di approccio e per la semplicità, accompagnato da un tema forte... Myracia è un gioco di strategia, godibile in tante occasioni con molte persone diverse...

rudy priecinsky

IDEATORE DI MYRACLIA



IL PRINCIPIO DEL GIOCO

Nel gioco, garegiate con gli altri giocatori per il titolo di *Creatore di Myraclia*. Cercate di ottenere degli elementi, che sono in numero limitato e compaiono in modo caotico, sorgenti della vita. Sono rappresentati da cubi di 7 colori brillanti, in diverse quantità. Dovete prenderli, organizzarli correttamente, eventualmente sostituirli con gli elementi degli altri giocatori e... miracolo! La parte desolata e inospitale di Myraclia si trasforma in una bellissima culla della vita.

La superficie di Myraclia è divisa in tessere esagonali. Un lato della tessera rappresenta l'*aspetto originario* di Myraclia, prima della trasformazione, senza vita; l'altro lato mostra l'*aspetto terraformato*, il nuovo bel volto di Myraclia pieno di verde. Ci sono 4 tipi di superfici, ovvero pianure, foreste, zone d'acqua e montagne.

La partita si svolge in round, divisi in **due fasi**.

Nella prima – **fase draft** – i giocatori si alternano in un ordine specifico e selezionano un elemento (cubo) dal *tabellone draft* che li aiuti a trasformare (ri-plasmare) una parte del pianeta nella fase successiva. Però ricordate: ad ogni round diventano disponibili elementi differenti. Quegli elementi, che erano abbondanti nell'ultimo round e nessuno ha voluto, ora possono essere scarsi e desiderabili. E viceversa. Il prezzo per ottenere un elemento raro è elevato. La velocità – e a volte l'avidità – durante la selezione degli elementi determinano l'ordine dei giocatori per un'importante seconda fase.

Nella seconda fase – **la terraformazione** – i giocatori uno a uno, seguendo l'ordine stabilito nella prima fase, trasformano le singole parti deserte del pianeta in una Myraclia piena di vita. Scartano gli elementi visualizzati sulla tessera Myraclia e girano la tessera con il *lato terraformato* in su. La maggior parte delle tessere vi fa guadagnare istantaneamente punti e/o un bonus sotto forma di *elemento rilasciato gratuitamente*. Un *elemento rilasciato* può essere utilizzato immediatamente. L'ordine è la chiave, ma la prima posizione non sempre significa un vantaggio. Se siete stati avidi nella prima fase o avete scelto la combinazione sbagliata di elementi, gli altri giocatori, a turno, potrebbero scambiare i loro elementi con elementi inutilizzati dei giocatori precedenti. Oltre ai punti, la terraformazione di Myraclia permette di rivelare nuove parti del pianeta. Questo viene fatto scegliendo nuove tessere Myraclia dall'offerta.

La partita finisce in un round in cui un qualunque giocatore ha terraformato un numero predeterminato di tessere Myraclia. Questo valore varia a seconda del numero di giocatori.

Fino all'ultimo, non potete essere sicuri di chi ottiene il titolo di *Creatore di Myraclia*.

Nel punteggio finale, i giocatori vengono ricompensati dall'aspetto finale del pianeta Myraclia e ricevono un bonus per la maggior area terraformata contigua del pianeta, per la varietà della superficie terraformata e per la dimensione di ciascun tipo di superficie di Myraclia terraformata dal giocatore.

La vostra ricompensa è una Myraclia nuova di zecca, bella, piena di vita. E anche la sensazione di avervi contribuito... **più di tutti**.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

Gioco da tavolo strategico

Da 2 a 5 giocatori

50 minuti di durata

Difficoltà media

Preparazione e spreparazione rapide (6 min)

COMPONENTI

56 Tessere Myraclia a due facce + 1 Tessera Kickstarter

60 Dischi Giocatore in legno

(9 dischi grandi a due facce + 3 dischi piccoli con lo stesso simbolo / per giocatore)

103 Cubi Elemento traslucidi

(21 Verdi, 19 Gialli, 17 Arancioni, 15 Rossi, 13 Blu, 9 Neri, 9 Bianchi)

1 Tabellone Punteggio

1 Tabellone Draft

1 Tabellone Ordine Giocatori

1 Tabellone Scambio Elementi

5 Plance Giocatore

2 Sacchetti per il Draft

(1 più grande per le tessere e 1 più piccolo per gli Elementi)

1 Libretto di istruzioni

1 Ciotola in legno per Myraclia (accessorio opzionale)

1 Carta Aiuto

16 Gettoni Eternità (espansione opzionale)

3 Tessere Oscurità (espansione opzionale)

+

5 Sacchetti di plastica (per un'opportuna conservazione del set di dischi di ciascun giocatore)

REGOLE



Potete imparare facilmente le regole di Myraclia in pochi minuti guardando il video “**Learn to Play Myraclia**” su YouTube.

Il libretto di istruzioni di Myraclia è suddiviso nelle seguenti sezioni: Preparazione del Gioco, Round di Gioco, Termine del Round e Fine della Partita, Punteggio.

All’inizio, le regole scritte possono apparire un po’ prolisse. Il nostro obiettivo era quello di spiegare le regole in modo chiaro e completo, arricchite da esempi e semplici schemi. Non preoccupatevi: Myraclia è un gioco molto compatto, queste regole vengono lette velocemente e imparate in maniera intuitiva. Una singola lettura del libretto dovrebbe essere sufficiente per capire completamente il gioco.

La Panoramica del Round nell’ultima pagina dovrebbe bastare a ricordare ai giocatori ogni importante meccanica di gioco durante le partite successive.

Le differenze minori nelle partite con i diversi numeri di giocatori sono chiaramente colorate ed evidenziate su una carta Aiuto separata.

L’espansione Eternità e l’espansione Oscurità sono trattate in sezioni separate.

Buona fortuna per la terraformazione di Myraclia!

Icone e Simboli sui Componenti

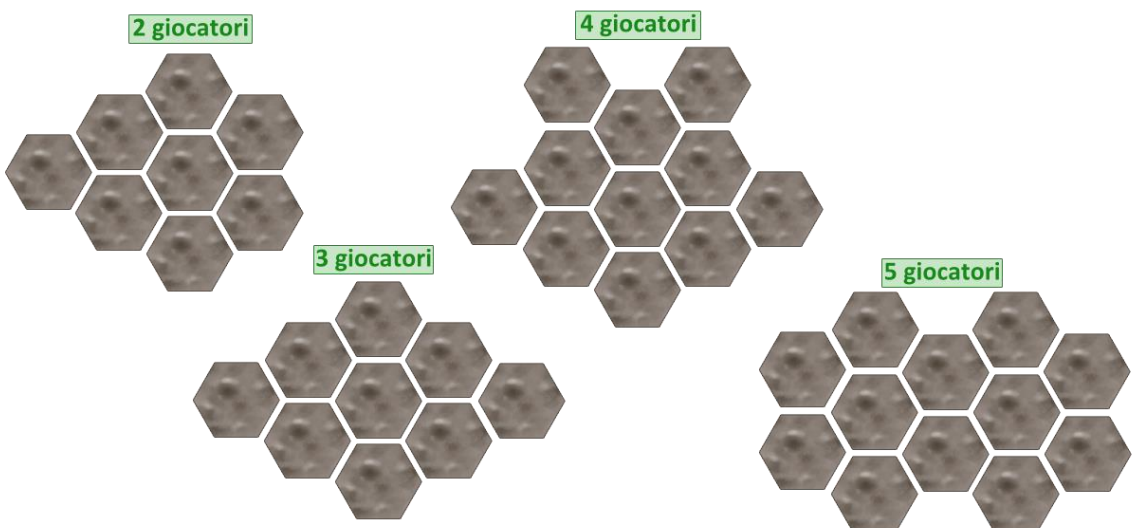
	Elementi necessari per la terraformazione della tessera Myraclia (visualizzati sulla tessera Myraclia)		Simbolo “Carta Jolly” (opzione disponibile per sostituire l’Elemento mancante)
	Punti Vittoria		<i>Zona di Scambio</i> sulla plancia Giocatore. I giocatori spostano qui i loro Elementi inutilizzati. Diventano disponibili per gli altri giocatori.
	<i>Elemento Rilasciato, ottenuto immediatamente</i> da un giocatore dopo la terraformazione della tessera Myraclia	 	Icone raffiguranti i tipi di superfici di Myraclia (Pianure, Foreste, Zone d’Acqua, Montagne)
	<i>Elemento Gratuito</i> , ottenuto al termine del round dal giocatore che ha terraformato la tessera		Simboli sui dischi Giocatore (ciascun giocatore ha un simbolo unico)

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Ogni giocatore prende **1 plancia Giocatore** e un **set di dischi Giocatore grandi (a due facce) con lo stesso simbolo**. In una partita con 2 o con 3 giocatori, ognuno prende **tutti i 9 dischi** dello stesso simbolo; in una partita con 4 o con 5 giocatori, ognuno prende un **set di 8 dischi** (rimettete il disco inutilizzato nella scatola). I componenti vengono sistemati davanti ad ogni giocatore. I dischi hanno il lato più chiaro rivolto verso l'alto (simbolo nero su sfondo chiaro). All'inizio la plancia Giocatore è vuota, ad eccezione di 2 Elementi (2 cubi) che i giocatori pescano a caso durante la preparazione (Paragrafo 6).
2. Il **tabellone Punteggio** viene posizionato a lato dell'area di gioco, insieme al **tabellone Draft** e al **tabellone Ordine Giocatori**, che viene orientato con l'indicazione **DRAFTING ORDER** in alto. Vicino a questi 3 tabelloni, **ogni giocatore colloca i suoi dischi di legno piccoli** (a una sola faccia, con lo stesso simbolo raffigurato sui dischi grandi).
3. Le tessere Myraclia vengono inserite nel sacchetto grande e mescolate (**Riserva delle Tessere**). Dalla Riserva delle Tessere viene pescato a caso il seguente numero di tessere
 - **8 tessere in una partita con 2 giocatori**
 - **9 tessere in una partita con 3 giocatori**
 - **11 tessere in una partita con 4 giocatori**
 - **12 tessere in una partita con 5 giocatori**

per formare la ***Superficie Iniziale di Myraclia*** al centro dell'area di gioco. Le tessere vengono piazzate una accanto all'altra con l'*aspetto originario* di Myraclia verso l'alto (il lato che mostra una serie di cubi colorati, gli Elementi richiesti) in modo che ogni tessera sia adiacente ad almeno altre 2 tessere e, se possibile, la maggior parte delle tessere sia adiacente ad almeno altre 3 tessere. Altrimenti la disposizione iniziale è lasciata alla fantasia e alla creatività del giocatore. Le tessere dovrebbero avere un piccolo spazio tra loro per una più facile manipolazione durante la partita.

Per le prime partite consigliamo le seguenti disposizioni iniziali delle tessere Myraclia:



4. Dal sacchetto vengono pescate altre 3 tessere Myraclia e posizionate in basso sul **tabellone Punteggio** (coprendo le parti evidenziate), sempre con il lato che mostra *l'aspetto originario* di Myraclia in su. Queste formano **l'Offerta delle Tessere**.
5. Inserite tutti i 103 cubi traslucidi (Elementi) nel sacchetto più piccolo. Questa è la **Riserva degli Elementi**, disponibile durante la partita. Ogni volta che la *Riserva degli Elementi* si esaurisce (il sacchetto è vuoto), ne viene creata una nuova dagli Elementi già usati nella terraformazione di Myraclia (dagli Elementi nel *Mucchio degli Scarti*).
6. Ogni giocatore estrae **2 Elementi (cubi) casuali** dalla Riserva degli Elementi. **L'ordine di partenza dei giocatori** viene stabilito confrontando la *rarietà degli Elementi* estratti. La rarità dell'Elemento è determinata dal suo totale nella Riserva degli Elementi all'inizio della partita, quando ci sono 103 cubi (Elementi) in 7 colori diversi nel sacchetto (Riserva degli Elementi). Il colore verde simboleggia la vita, il giallo la vitalità, l'arancione il fuoco, il rosso l'energia, il blu l'acqua, il nero l'oscurità e il bianco la luce. Nonostante lo stesso numero di cubi disponibili, il bianco è considerato "più raro". L'ordine della rarità (e il numero di cubi per colore) è indicato sulla plancia Giocatore (il più raro è il bianco, il più comune il verde).



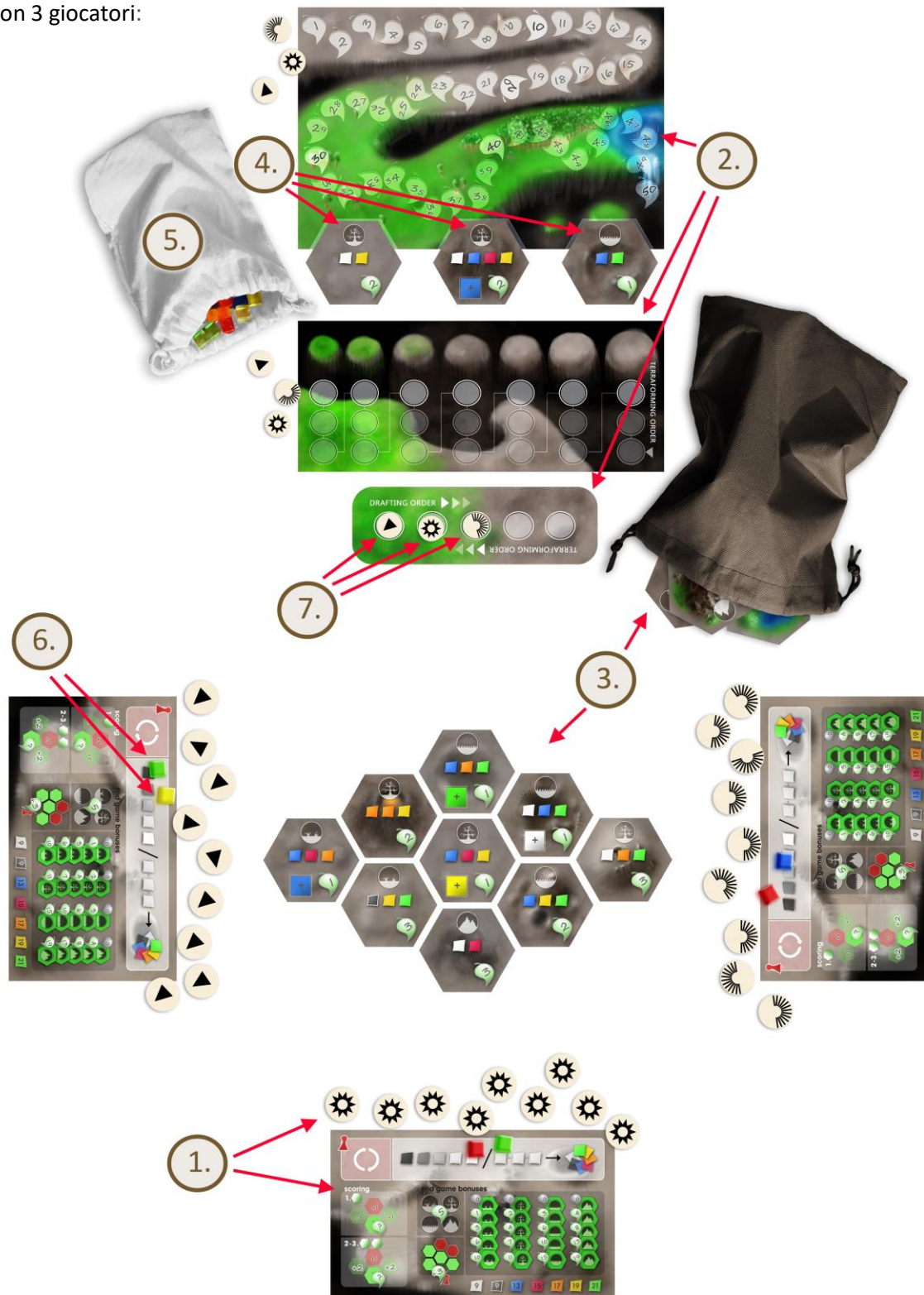
In primo luogo, tutti i giocatori confrontano l'Elemento più scarso dei due estratti dalla riserva e stabiliscono l'ordine. Un giocatore con un Elemento più scarso è dietro a un giocatore con un Elemento meno scarso. Nel caso combacino, il secondo Elemento estratto decide tra i giocatori in parità. Se i giocatori rimangono alla pari (entrambi gli Elementi sono uguali), il giocatore più giovane ha la precedenza. I giocatori posizionano gli Elementi estratti su un'area predisposta della loro *plancia Giocatore*.

Per le prime partite o quando si gioca con un principiante, si consiglia di iniziare la partita con 3 Elementi casuali per giocatore (invece dei 2 normali). Includete tutti e 3 gli Elementi quando determinate l'ordine di partenza del giocatore.

7. **L'ordine dei giocatori è rappresentato con i dischi Giocatore più piccolo sul tabellone Ordine Giocatori** (secondo l'orientamento DRAFTING ORDER). La prima posizione nello spazio più a sinistra è per il giocatore con gli Elementi meno rari (più comuni), ecc.



L'immagine seguente mostra un esempio di disposizione iniziale dei componenti per una partita con 3 giocatori:



ROUND DI GIOCO

La partita si gioca in round, che consistono in due fasi.

A. FASE DRAFT

Preparazione del tabellone Draft

Innanzitutto **5 Elementi per giocatore vengono estratti a caso** dalla *Riserva degli Elementi* (cioè 10 Elementi in una partita con 2 giocatori, 15 Elementi in una partita con 3 giocatori, ecc.). **In una partita con 5 giocatori, nel primo round vengono estratti solo 4 Elementi per giocatore** (per un totale di 20). Ma questo vale soltanto nel primo round di una partita con 5 giocatori.

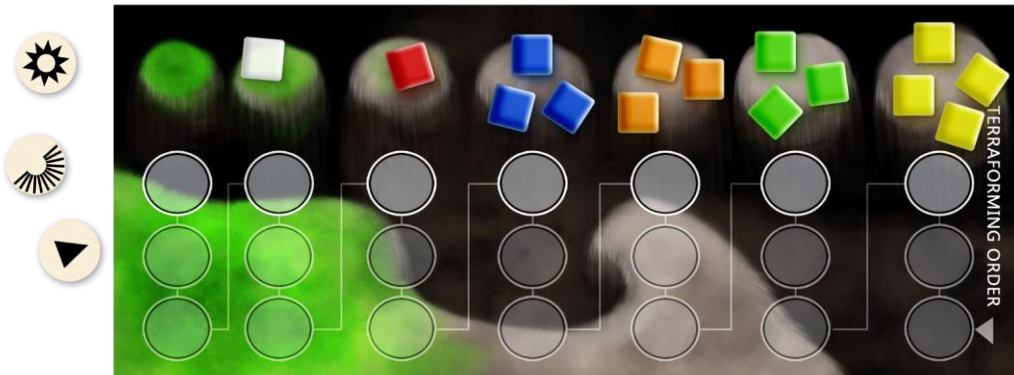
Gli Elementi estratti vanno divisi in gruppi per colore e collocati sul tabellone Draft.

I **gruppi di Elementi dello stesso colore vanno collocati da destra a sinistra** sulle posizioni subito sopra le colonne degli spazi circolari interconnessi (è una situazione comune avere le posizioni in alto a sinistra non occupate). Quando selezionate le posizioni sul tabellone Draft per collocare ciascun gruppo di Elementi dello stesso colore, utilizzate i seguenti criteri (nell'ordine scritto):

- il totale degli Elementi (cubi) nel gruppo (**un gruppo con più cubi viene collocato a destra rispetto a un gruppo composto da meno cubi**);
- se più gruppi hanno lo stesso numero di Elementi, gli Elementi **più comuni (meno rari) andranno a destra** (vedere Preparazione del Gioco, Paragrafo 6 di queste regole). È opportuno a questo punto ripetere l'ordine di rarità degli Elementi (dal più raro al più comune):



Esempio: In una partita con 3 giocatori, vengono estratti dal sacchetto (Riserva degli Elementi) 4 cubi gialli, 3 verdi, 3 arancioni, 3 blu, 1 rosso e 1 bianco. Un totale di 15 Elementi. Prima vengono divisi in gruppi per colore, poi i gruppi vengono disposti sul tabellone Draft secondo il criterio i (cioè secondo il numero di cubi del dato colore) e solamente i gruppi di colore con lo stesso numero di Elementi usano il criterio di rarità ii. La disposizione risultante sul tabellone si presenta così:



Selezione degli Elementi - DRAFT

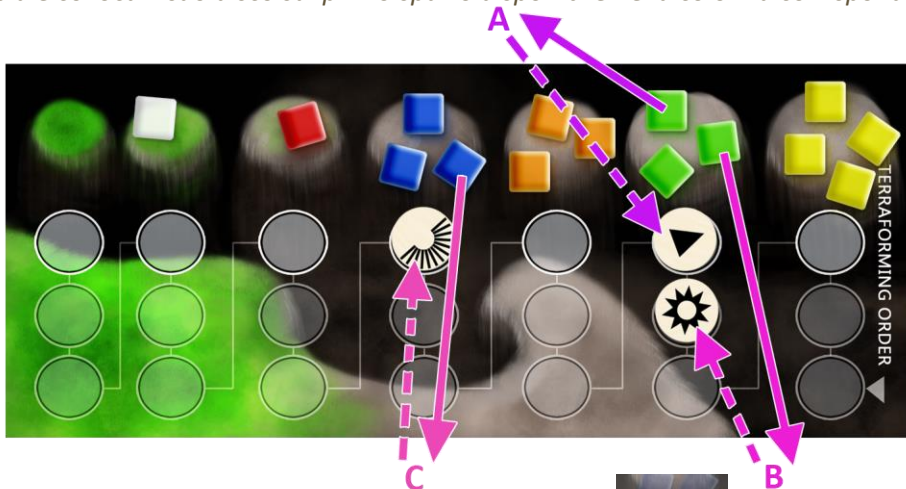
Nell'ordine mostrato sul tabellone **Ordine Giocatori** (secondo l'orientamento DRAFTING ORDER) i giocatori selezionano ripetutamente un Elemento per volta dal *tabellone Draft*. Selezionano gli Elementi che vogliono utilizzare nella fase successiva, **TERRAFORMAZIONE**, durante la quale scartano gli Elementi necessari per trasformare alcune parti di Myraclia (tessere Myraclia) nella loro nuova immagine colorata (girando le tessere Myraclia).

I giocatori posizionano gli Elementi selezionati su un'area predisposta della loro *plancia Giocatore*. Creano la **Riserva degli Elementi del Giocatore**.



Subito dopo che un giocatore ha selezionato un Elemento, **colloca il suo disco *Giocatore piccolo* nello spazio circolare più vicino disponibile nella colonna da cui è stato preso l'Elemento**.

Esempio: Il giocatore con il simbolo del Triangolo sceglie un Elemento verde (vita) e colloca il suo disco piccolo sul primo spazio circolare disponibile (A). Dopodiché, anche il giocatore con il simbolo della Stella sceglie un Elemento verde e colloca il suo disco nel successivo spazio disponibile nella stessa colonna (B). Infine, il giocatore con il simbolo dei Raggi di Sole seleziona l'Elemento blu e colloca il suo disco sul primo spazio disponibile nella colonna corrispondente (C).



In ogni colonna ci sono tre spazi disponibili. Nel caso in cui un giocatore abbia bisogno di collocare il disco nella quarta posizione (una situazione rara che può verificarsi solo nelle partite con 4 o con 5 giocatori), è sufficiente collocare il disco nella stessa colonna, al di fuori del *tabellone Draft*.



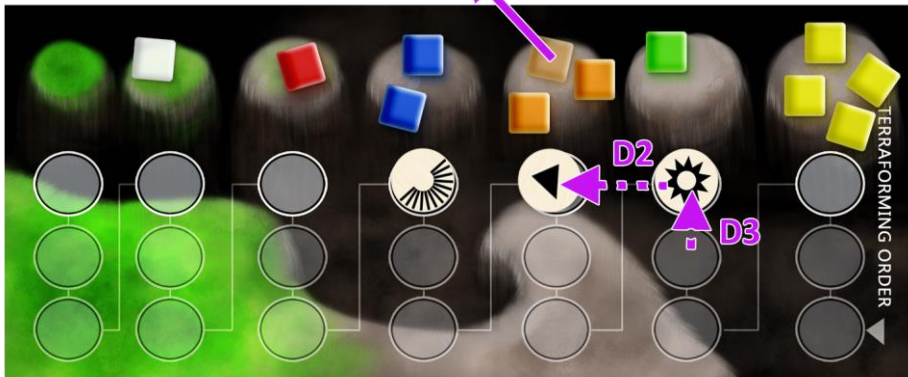
Seguendo il DRAFTING ORDER stabilito dai dischi Giocatore sul *tabellone Ordine Giocatori*, i giocatori continuano a selezionare gli Elementi finché non vengono rimossi tutti gli Elementi del tabellone Draft o fino a quando tutti i giocatori decidono di non prendere più Elementi (finché tutti i giocatori non passano). **Se un giocatore decide, nel suo turno, di non prendere più Elementi (se passa), in questo round non potrà più prendere altri Elementi dal tabellone.** Pertanto durante la Fase Draft alcuni giocatori possono prendere più Elementi di altri.

Quale sarebbe la ragione per passare? L'ordine dei giocatori nella Fase Terraformazione! Perché **il posizionamento dei dischi Giocatore piccoli sul tabellone Draft alla fine della Fase Draft determina l'ordine dei giocatori per l'importante Fase Terraformazione che segue.**

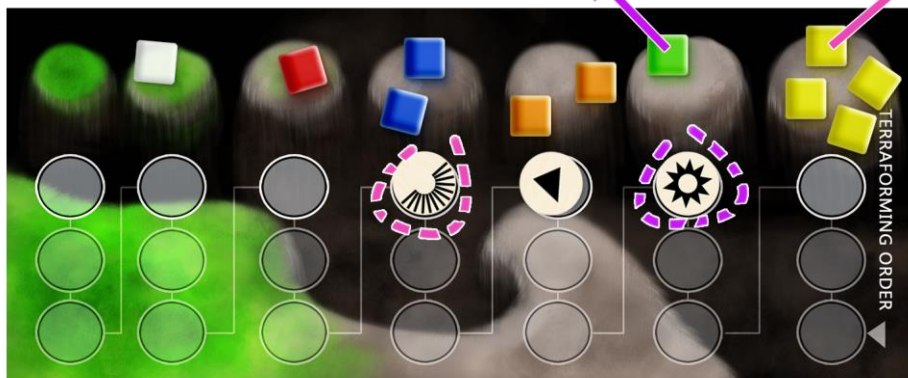
Se un giocatore sceglie l'Elemento successivo dalla posizione (colonna) a sinistra rispetto a dove ha preso il suo precedente Elemento durante questa Fase Draft, deve spostare il suo disco nella nuova posizione (colonna) relativa a quell'Elemento. Tuttavia, questo non si applica se un giocatore prende un altro Elemento dello stesso colore (dalla stessa colonna) del precedente o un Elemento a destra.

Ricordate: *I giocatori non spostano il loro disco piccolo se scelgono un altro Elemento dello stesso gruppo (stesso colore/colonna) o a destra della posizione del loro disco.*

Esempio (continua): Arrivando dalla situazione precedente, il giocatore con il simbolo del Triangolo prende un Elemento arancione (D1). Il suo disco si sposta nel primo spazio disponibile nella relativa colonna (D2) e il disco con il simbolo della Stella slitta allo spazio appena liberato (D3).



Il giocatore con il simbolo della Stella prende di nuovo un Elemento verde, per cui il suo disco resta in posizione (E). Il giocatore con il simbolo dei Raggi di Sole sceglie un Elemento giallo (a destra della posizione attuale del suo disco), quindi anche il suo disco resta in posizione (F).

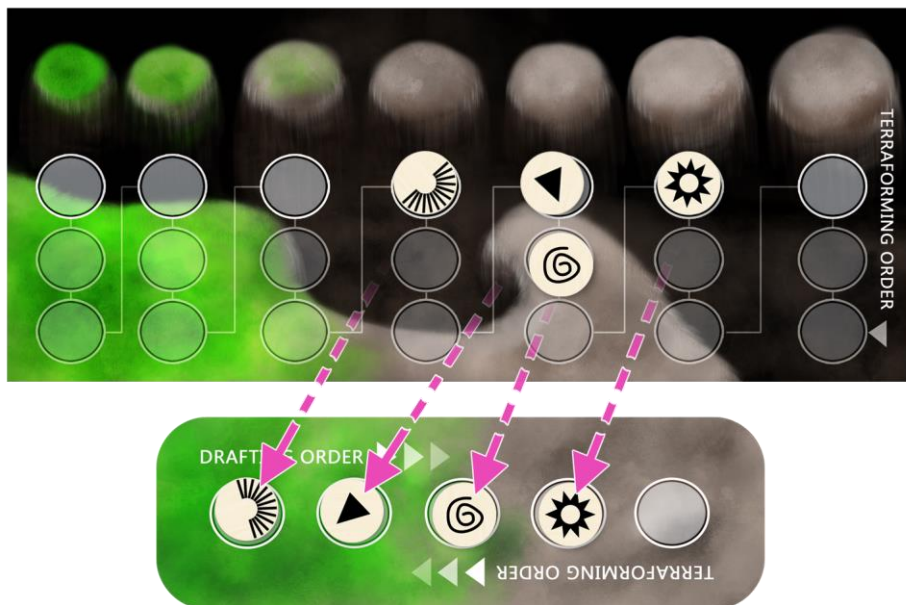


Se i giocatori non rimuovono tutti gli Elementi dal tabellone, gli Elementi rimanenti vengono spostati sul *Mucchio degli Scarti* (si consiglia di utilizzare una ciotola per questo scopo).

Nota: Nelle partite si verificano situazioni in cui non essere il primo o addirittura essere l'ultimo è un vantaggio. Solo un giocatore esperto può prendere le giuste decisioni. :-)

Impostare il TERRAFORMING ORDER

Analogamente al posizionamento dei dischi sul *tabellone Draft* alla fine del draft, un altro set di dischi **Giocatore piccoli** viene ordinato sul *tabellone Ordine Giocatori*. Se più dischi sono nella stessa colonna del *tabellone Draft*, i giocatori che hanno collocato il loro disco più tardi hanno la priorità nella *Fase Terraformazione* (seguendo la linea che collega gli spazi circolari).



Successivamente, il *tabellone Ordine Giocatori* ruota secondo l'orientamento **TERRAFORMING ORDER** (senza spostare i dischi dei giocatori) e mostra l'ordine in cui i giocatori trasformeranno le parti di Myraclia nella prossima *Fase Terraformazione*.



Nota: Nelle partite da 2 a 4 giocatori, i dischi **Giocatore piccoli** possono essere spostati negli spazi vuoti a sinistra sul *tabellone Ordine Giocatori* senza modificare l'ordine stesso dei dischi. È soltanto una questione estetica (per evitare i "primi" spazi vuoti nell'orientamento **TERRAFORMING ORDER**), a livello di gioco questa correzione non è necessaria.

B. FASE TERRAFORMAZIONE

In TERRAFORMING ORDER mostrato sul *tabellone Ordine Giocatori*, i giocatori trasformano le parti inospitali di Myraclia nella loro nuova immagine verdeggiante. A differenza della Fase Draft, in cui i giocatori si alternano ripetutamente durante il processo di selezione degli Elementi, in questa fase **ogni giocatore gioca il suo turno completo fino alla fine** prima che il prossimo giocatore inizi il suo turno. Utilizzando gli Elementi nella loro riserva, durante il loro turno i giocatori possono (e dovrebbero) terraformare quante più tessere possibili.

Tessera Myraclia

Su ogni tessera Myraclia (che rappresenta parte della superficie di Myraclia), i seguenti simboli sono visualizzati sul lato che rappresenta l'*aspetto originario* di Myraclia:

- (a.) **Tipo di superficie di Myraclia** (*Pianure / Foreste / Zone d'Acqua / Montagne*);
- (b.) **Elementi richiesti** per la terraformazione;
- (c.) **Punti Vittoria** ottenuti subito dopo la terraformazione;
- (d.) **Elemento Rilasciato** (guadagnato dal giocatore per uso immediato).

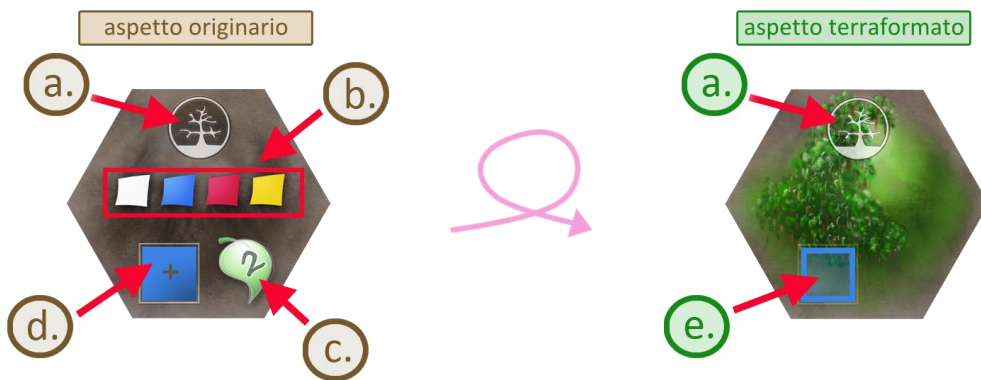
Alcune tessere Myraclia non forniscono *Punti Vittoria* immediati e/o un *Elemento Rilasciato*, alcune possono fornire entrambi.

Il retro della tessera Myraclia (con l'*aspetto terraformato*), oltre a un'illustrazione vivace, mostra questi simboli:

- (a.) **Tipo di superficie di Myraclia** (uguale al lato dell'*aspetto originario*);
- (e.) **Elemento Gratuito** che un giocatore può guadagnare in ogni round successivo.

L'*Elemento Gratuito* da utilizzare in ogni round successivo è disponibile solo su certe tessere (sulle tessere che forniscono un *Elemento Rilasciato* per uso immediato dopo la terraformazione).

L'immagine seguente mostra la tessera Myraclia, su entrambi i lati:



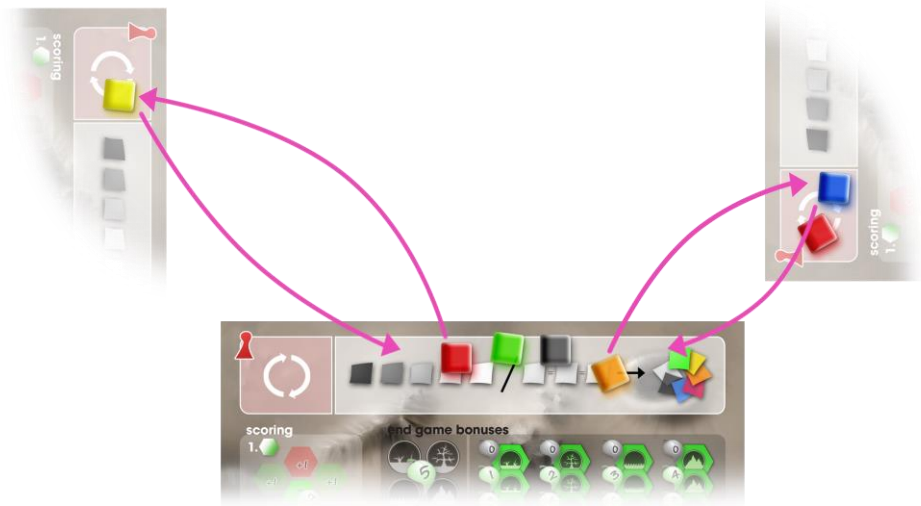
Il Turno del Giocatore

Al suo turno, il giocatore può eseguire le seguenti **Azioni**:

- **terraformazione di Myraclia** (terraformazione di 1 tessera Myraclia);
- **prenotazione** (terraformazione parziale di 1 tessera Myraclia) o **cambio di prenotazione**.

Nella Fase Terraformazione, ogni giocatore può eseguire **fino a 3 Azioni**, in qualunque ordine.

Il giocatore utilizza gli Elementi nella **Riserva degli Elementi del Giocatore** per le sue Azioni. Durante il proprio turno, i giocatori possono **scambiare liberamente e ripetutamente i propri Elementi con gli Elementi inutilizzati lasciati dagli avversari che hanno già terminato il loro turno in questo round** (se presenti).



Ricordate: *Il giocatore può scambiare i suoi Elementi solo con gli Elementi di quei giocatori che hanno già completato il loro turno in questo round e hanno posizionato gli Elementi inutilizzati nella Zona di Scambio sulla loro plancia Giocatore.*



Ricordate: *Un giocatore non può mai prendere Elementi dai suoi avversari senza dare in cambio lo stesso numero dei suoi Elementi (cioè **un giocatore non può aumentare il numero dei suoi Elementi** prendendo gli Elementi degli avversari). Durante il suo turno, il giocatore può anche ri-scambiare liberamente gli Elementi precedentemente consegnati a un avversario come parte di precedenti scambi di Elementi.*

Un giocatore può sostituire un Elemento mancante con tre Elementi dello stesso (qualsiasi) colore o con cinque Elementi qualunque nella sua **Riserva degli Elementi** ("jolly").



Ricordate: *Il jolly non può essere utilizzato per la prenotazione (né per il cambio di prenotazione). Un jolly non può essere usato per aggiungere Elementi alla tessera prenotata, ma un jolly può essere usato per la completa terraformazione della tessera prenotata.*

Terraformazione di Myraclia

Nel primo round, ogni giocatore può scegliere liberamente quale tessera Myraclia sulla **superficie del pianeta** terraformerà per prima. Ogni altra tessera Myraclia che il giocatore vuole terraformare (sia nel primo round che nei round successivi) **deve confinare con almeno una tessera Myraclia già completamente terraformata**. Può essere adiacente a una tessera del giocatore o di un avversario. Un giocatore può sempre terraformare la tessera che ha prenotato in precedenza (aggiungendo gli Elementi mancanti e poi scartandoli tutti).

Il giocatore terraforma una tessera Myraclia prendendo dalla sua Riserva degli Elementi **tutti gli Elementi richiesti, visualizzati sulla tessera Myraclia selezionata**, e scartandoli. Un giocatore può terraformare **una tessera Myraclia libera** o **la tessera precedentemente prenotata da se stesso (in quest'ultimo caso aggiunge soltanto gli Elementi mancanti)**. Una tessera Myraclia libera è una tessera su cui nessun giocatore ha il suo disco. Dopo la terraformazione, il giocatore **gira la tessera con il suo nuovo aspetto terraformato in su e contrassegna la tessera con un suo disco** con il lato più chiaro in su (simbolo nero su lato chiaro).

Il giocatore ottiene immediatamente:

- i. **i Punti Vittoria per la tessera** (solo se sulla tessera è visualizzato il simbolo PV);
- ii. **l'Elemento Rilasciato** (solo se sulla tessera è visualizzato il simbolo appropriato);
- iii. **i Punti Bonus per le tessere adiacenti precedentemente terraformate da se stesso** (se presenti).

Un avversario con tessere terraformate adiacenti con il suo simbolo (disco) ottiene:

- iv. **i Punti Bonus per ogni tessera terraformata adiacente.**

-
- i. Punti Vittoria per la tessera



Il giocatore segna sul *tabellone Punteggio* (usando il suo terzo disco piccolo) i PV visualizzati

- ii. Elemento Rilasciato

Il giocatore riguadagna subito l'Elemento del colore visualizzato sull'icona *Elemento Rilasciato*. Questo Elemento può essere utilizzato **immediatamente** (cioè per le successive Azioni del giocatore durante lo stesso turno)



*Ricordate: Prima che il giocatore terraformi la tessera, **deve possedere tutti gli Elementi richiesti**. Questo significa anche che il giocatore deve avere l'Elemento, il quale sarà in seguito rilasciato e restituito al giocatore dopo la terraformazione.*

Ricordate: Se un giocatore ha usato il "jolly" (3 Elementi dello stesso colore o 5 Elementi qualunque) per sostituire un Elemento che dovrebbe poi ritornare come Elemento Rilasciato, egli non riceve indietro gli Elementi usati come "jolly". Invece, ottiene 1 Elemento di colore appropriato (visualizzato) dal Mucchio degli Scarti. Se non c'è, verrà preso dalla Riserva degli Elementi. Se non c'è nella Riserva, nessun Elemento viene rilasciato (il giocatore non ne ottiene alcuno).

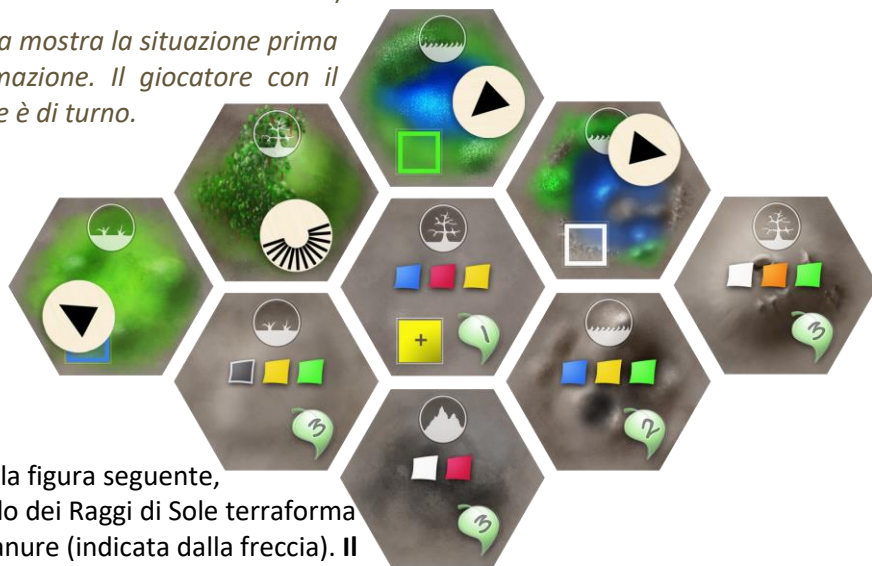
- iii. Punti Bonus per le tessere adiacenti precedentemente terraformate dallo stesso Giocatore

Nel caso in cui la tessera attualmente terraformata confini con un'altra tessera precedentemente terraformata dallo stesso giocatore (contrassegnata con il suo disco), egli riceve **1 Punto Bonus per tessera confinante** se questa è la sua prima Azione di terraformazione durante questo turno o **2 Punti Bonus per tessera confinante** se questa è la sua seconda o terza terraformazione nello stesso turno. Molti punti possono essere guadagnati attraverso un'attenta pianificazione delle Azioni e scegliendo le tessere giuste!

iv. **Punti Bonus dell'avversario per ogni sua tessera terraformata adiacente**

Se la tessera attualmente terraformata è adiacente a una o più tessere avversarie (contrassegnate dai dischi avversari), i rispettivi avversari ricevono **1 Punto Bonus** per ciascuna di tali tessere adiacenti (gli avversari ricevono sempre 1 solo punto per tessera, indipendentemente dal numero di Azioni usate).

Esempio: La prima figura mostra la situazione prima dell'Azione di terraformazione. Il giocatore con il simbolo dei Raggi di Sole è di turno.



Esempio (continua): Nella figura seguente, il giocatore con il simbolo dei Raggi di Sole terraforma una tessera Myraclia Pianure (indicata dalla freccia). **Il giocatore scarta gli Elementi richiesti** (nero, giallo e verde) e **guadagna i 3 punti** visualizzati su questa tessera. Poiché si tratta della prima Azione di terraformazione nel suo turno, il giocatore **guadagna 1 Punto Bonus** per la tessera terraformata adiacente.

Il giocatore gira quindi la tessera Myraclia sul lato opposto, con il nuovo aspetto terraformato rivolto verso l'alto, e ci colloca sopra il suo disco (lato chiaro in su).

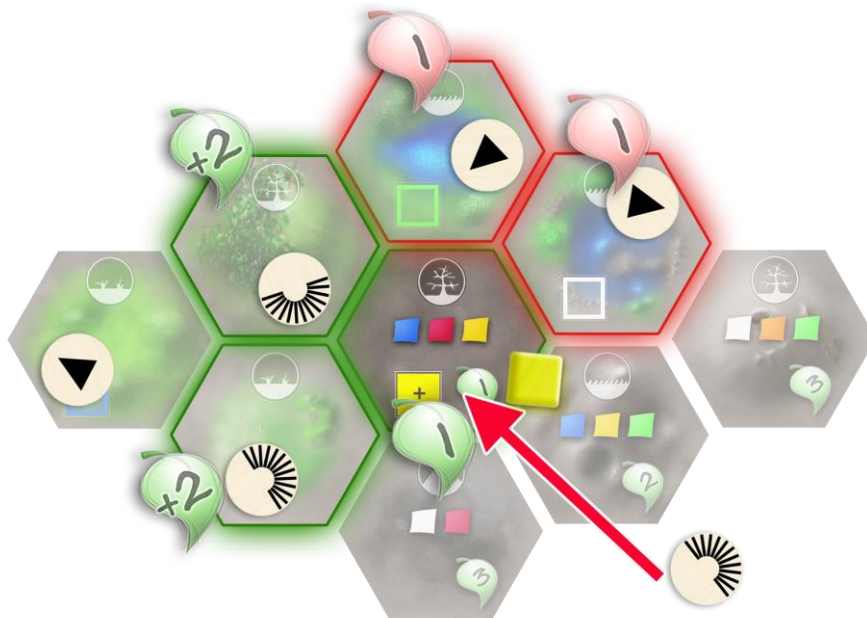
L'avversario ottiene 1 punto per la sua tessera adiacente.



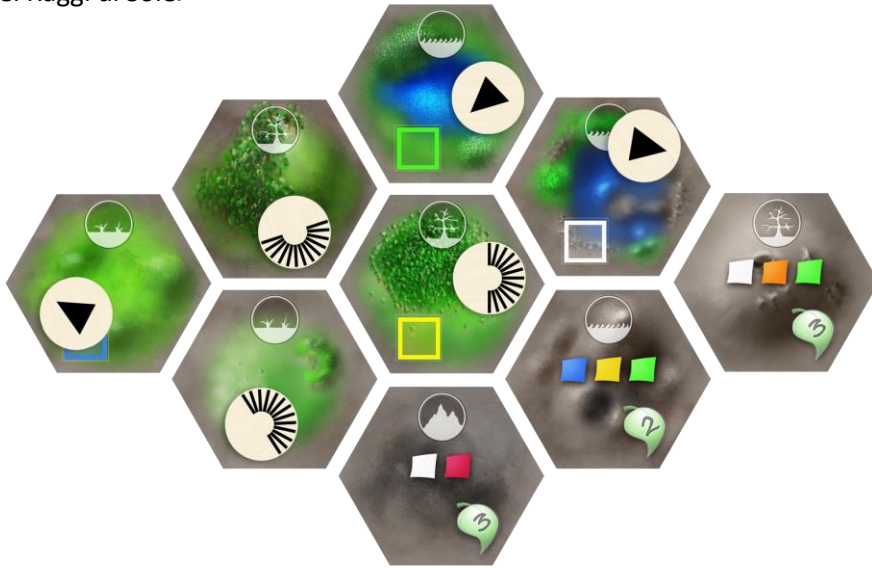
Esempio (continua): Questa è la situazione dopo la terraformazione della tessera Myraclia da parte del giocatore con il simbolo dei Raggi di Sole. Questo giocatore è sempre di turno e, avendo ancora abbastanza Elementi nella sua riserva, ha intenzione di terraformare un'altra tessera Myraclia.



Esempio (continua): Il giocatore **scarta un Elemento blu, uno rosso, uno giallo** e terraforma la tessera Foresta (indicata da una freccia). Il giocatore **guadagna 1 punto e riceve anche l'Elemento Rilasciato giallo**. Essendo già alla seconda Azione di terraformazione nello stesso turno, riceve pure 2 Punti Bonus per ciascuna delle sue tessere terraformate adiacenti (in totale +4). **La tessera terraformata viene girata con il lato verdeggiante in su e il giocatore colloca un altro disco su di essa.** **L'avversario riceve 1 punto per ciascuna delle tessere adiacenti (in totale 2 punti).**



Esempio (continua): Questa è la situazione dopo 2 Azioni di terraformazione del giocatore con il simbolo dei Raggi di Sole.



Prenotazione della tessera Myraclia (terraformazione parziale)

Con la prenotazione della tessera Myraclia, il giocatore si assicurerà che un avversario non possa terraformare (o prenotare) questa tessera nel suo turno. La prenotazione si effettua **piazzando almeno un Elemento richiesto (ma non tutti) dalla Riserva degli Elementi del Giocatore sulla tessera Myraclia selezionata e pagando la penalità di 1 punto per ogni Elemento mancante** (arretrando il proprio disco piccolo sul *tabellone Punteggio*). Allo stesso tempo, **il giocatore colloca il proprio disco Giocatore sulla tessera prenotata, con il lato più scuro (con simbolo bianco) in su**. Come detto, il “jolly” non può essere usato per la prenotazione.

*Ricordate: **Se il giocatore non ha abbastanza Punti Vittoria per pagare gli Elementi mancanti, non può prenotare la tessera (però può scendere a zero). I giocatori pagano gli Elementi mancanti solo una volta, al momento della prenotazione. Nei round successivi, possono mantenere la prenotazione per tutto il tempo che desiderano senza pagare alcuna penalità.***

Esempio: Il giocatore sta per prenotare la tessera Zona d’Acqua. Piazza sulla tessera 2 Elementi (giallo e verde) dei 3 Elementi richiesti. Il giocatore paga una penalità di 1 punto per l’Elemento blu mancante (sposta all’indietro il suo disco sul tabellone Punteggio di 1 punto). Allo stesso tempo, il giocatore contrassegna la tessera con il suo disco, con il lato più scuro in su. Si noti che per effettuare la prenotazione sarebbe sufficiente piazzare un singolo Elemento sulla tessera (però la penalità sarebbe più alta in questo caso, a causa di più Elementi mancanti).



La tessera Myraclia che il giocatore vuole prenotare deve **confinare con almeno una tessera Myraclia già completamente terraformata**. Non importa se la tessera adiacente è stata terraformata dal giocatore che effettua la prenotazione o da un avversario.

Il giocatore può avere **contemporaneamente al massimo 1 tessera prenotata**. La prenotazione non è limitata nel tempo/round, dunque dipende solo dal giocatore quando/se terraformare la tessera prenotata. Se il giocatore vuole prenotare un'altra tessera, deve prima *terraformare la tessera prenotata* o **cambiare la prenotazione**. La terraformazione della tessera prenotata si effettua semplicemente aggiungendo gli Elementi mancanti. La prenotazione è considerata come un'Azione e può essere effettuata in qualunque momento all'interno del turno del giocatore (presumendo che le condizioni richieste siano soddisfatte).

*Ricordate: Nella Fase Terraformazione sono permesse **massimo 3 Azioni** per turno a giocatore.*

*Ricordate: **La tessera prenotata non è considerata una tessera terraformata**. Questo significa che i giocatori non ricevono bonus se questa tessera è adiacente alla tessera attualmente terraformata (da loro o dagli avversari). Se il giocatore vuole terraformare una nuova tessera, non è sufficiente che sia adiacente alla tessera prenotata, perché la nuova tessera terraformata deve essere adiacente ad almeno una tessera precedentemente terraformata (eccetto la terraformazione della prima tessera della partita da parte di qualunque giocatore). Infine, la tessera prenotata non conta per il numero di tessere terraformate durante il controllo delle condizioni di fine partita né durante il Punteggio.*

Aggiungere Elementi alla tessera prenotata

Durante il suo turno un giocatore può aggiungere uno o più Elementi mancanti alla sua tessera prenotata, anche se non può o non vuole ancora terraformarla completamente (perché non ha o non vuole utilizzare tutti gli Elementi mancanti). I giocatori non pagano alcuna penalità per l'aggiunta di altri Elementi sulla tessera prenotata precedentemente.

*Ricordate: **L'aggiunta di Elementi non è considerata un'Azione**, tranne se la tessera viene completamente terraformata. Quindi si possono aggiungere Elementi mancanti sulla tessera prenotata anche se durante il turno sono già state eseguite 3 Azioni.*

Se l'aggiunta di Elementi mancanti agli Elementi precedentemente piazzati sulla tessera prenotata significa che il requisito degli Elementi per la terraformazione è stato soddisfatto, *verifica la terraformazione* e questa mossa è considerata un'Azione. Il giocatore gira la tessera (con il suo lato terraformato in su) e gira pure il suo disco, in modo che sia rivolto verso l'alto il lato più chiaro (vedere le regole per la terraformazione). In questo caso, il giocatore può effettuare una nuova prenotazione, se gli rimane qualche Azione.

Cambio di prenotazione

Un'Azione utilizzata raramente. Quando cambia prenotazione, il giocatore sposta il proprio disco dalla tessera attualmente prenotata a una diversa tessera libera. Deve piazzare almeno 1 Elemento richiesto sulla tessera Myraclia appena prenotata dalla *Riserva degli Elementi del Giocatore* e deve pagare 1 punto per ogni Elemento mancante (vedere Regole di prenotazione). Il giocatore non riceve indietro alcun punto speso per la precedente prenotazione. **Gli Elementi piazzati su una tessera precedentemente prenotata rimangono su di essa**. Questa tessera è ora libera di essere *terraformata* dagli altri giocatori o anche di essere *prenotata* e **possono usare gli Elementi piazzati sulla tessera**. Un altro giocatore deve aggiungere almeno 1 Elemento se vuole prenotare questa tessera e poi paga con i suoi punti per gli Elementi mancanti (questo vale pure per il giocatore che ha abbandonato la tessera e vuole prenotarla di nuovo nei round successivi).

Termine del Turno del Giocatore e rifornimento delle tessere Myraclia

Un giocatore può eseguire fino a 3 Azioni durante il suo turno, ma non è obbligato a farne alcuna (anche se il passaggio del turno non sembra essere una strategia vincente). Un giocatore può terminare il suo turno quando vuole.

Al termine del suo turno il giocatore:

- 1) **Sposta gli Elementi inutilizzati dalla sua riserva alla Zona di Scambio:** saranno a disposizione dei giocatori che non hanno ancora svolto il loro turno in questo round. Ciò (logicamente) non vale per l'ultimo giocatore del round.



- 2) **Seleziona le nuove tessere e le piazza sull'area di gioco (superficie di Myraclia).**

Dall'*Offerta delle Tessere* (3 tessere sovrapposte al tabellone Punteggio), il giocatore aggiungerà alla superficie di Myraclia tante tessere quante erano le tessere Myraclia libere interessate dalla *terraformazione e/o prenotazione* del giocatore durante il suo turno. La *terraformazione della tessera precedentemente prenotata* o il *cambio di prenotazione* non vengono conteggiati a questo scopo, perché nel primo caso la tessera terraformata non è libera (cioè è contrassegnata con il disco di un giocatore, lato prenotazione in su) e nel secondo caso la tessera precedentemente prenotata è già stata "liberata" (resa disponibile per gli altri giocatori) dal cambio di prenotazione.

*Nota: Il numero di tessere da aggiungere alla superficie di Myraclia può essere facilmente verificato contando le tessere Myraclia libere (tessere non contrassegnate da alcun disco Giocatore) nell'area di gioco. Il numero di tessere libere, dopo l'aggiunta di nuove tessere da parte del giocatore al termine del suo turno, dovrebbe corrispondere al numero totale di tessere dopo la preparazione (8 tessere libere in una partita con 2 giocatori, 9 tessere libere in una partita con 3 giocatori, 11 tessere libere in una partita con 4 giocatori, 12 tessere libere in una partita con 5 giocatori). Così ogni giocatore ha lo stesso numero di tessere libere disponibili nell'area di gioco (superficie di Myraclia) all'inizio del proprio turno durante la Fase Terraformazione. Solo le tessere dell'espansione *Oscurità* potrebbero influire su questo.*

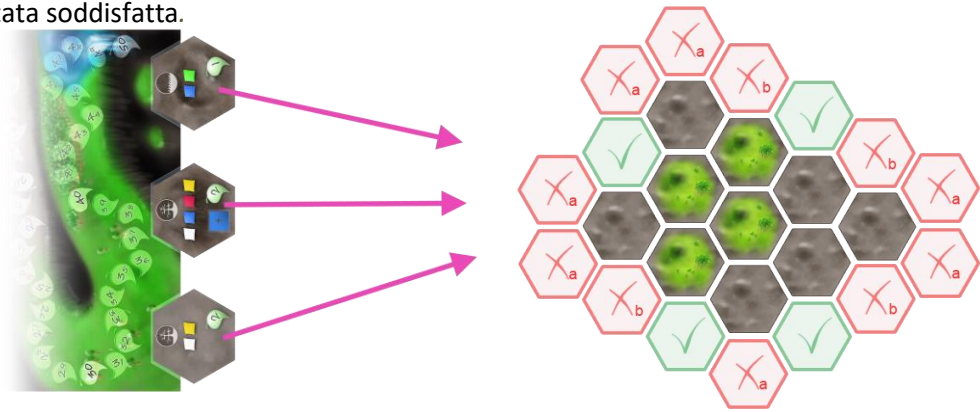
Esempio: Il giocatore ha eseguito 3 Azioni durante il suo turno: 1. terraformazione di una tessera Myraclia libera; 2. terraformazione della tessera precedentemente prenotata; 3. una nuova prenotazione. Non ha più Azioni disponibili. Al termine del suo turno, il giocatore seleziona 2 nuove tessere dall'Offerta delle Tessere e le attacca – rispettando le regole della forma compatta – alla superficie di Myraclia. Il giocatore non aggiunge alcuna tessera per la terraformazione di una tessera precedentemente prenotata.

L'espansione della superficie di Myraclia viene effettuata **attaccando nuove tessere Myraclia alle tessere esistenti**. Le nuove tessere vengono piazzate con il lato che mostra l'*aspetto originario* di Myraclia in su. Un giocatore **può scegliere qualsiasi posizione**, però **deve osservare le regole della forma compatta**:

- a. la nuova tessera **deve essere adiacente ad almeno altre 2 tessere** dell'area di gioco;
- b. se la tessera attualmente piazzata confina con altre 2 tessere soltanto, entrambe devono essere adiacenti ad almeno 3 tessere (oltre alla tessera appena piazzata).

*Ricordate: Se un giocatore aggiungerà **più tessere** alla superficie di Myraclia, piazzando ciascuna tessera sull'area di gioco, essa diventerà immediatamente parte della superficie di Myraclia. **Le regole della forma compatta vengono rivalutate prima del piazzamento di ogni tessera.** Questo rende possibile piazzare strategicamente le tessere una per volta e fornisce una maggiore flessibilità nel modellare Myraclia.*

Esempio di applicazione delle regole della forma compatta: Non è possibile aggiungere tessere alle posizioni contrassegnate dalla x rossa. Una piccola lettera rossa accanto alla croce (lettera "a" o "b") indica quale condizione delle regole della forma compatta non è stata soddisfatta.



Dopo il turno del giocatore

3) L'Offerta delle Tessere viene rifornita

Dopo che il giocatore ha aggiunto le tessere Myraclia dall'Offerta delle Tessere alla superficie di Myraclia, **l'Offerta delle Tessere viene rifornita dalla Riserva delle Tessere** (quindi l'Offerta delle Tessere ha di nuovo 3 tessere Myraclia esposte).

Ricordate: L'Offerta delle Tessere viene rifornita solo dopo che il giocatore ha terminato il suo turno e aggiunto le tessere alla superficie di Myraclia.

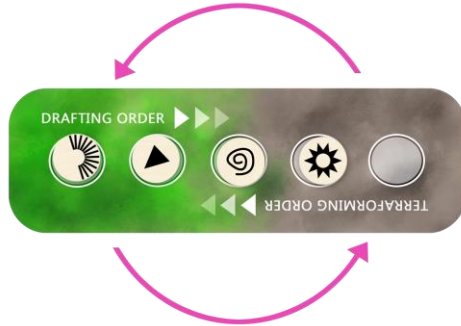
TERMINE DEL ROUND e FINE DELLA PARTITA

Seguendo il TERRAFORMING ORDER sul *tabellone Ordine Giocatori*, tutti i giocatori concludono uno a uno i loro turni, poi il round termina.

Se durante il round in corso un qualunque giocatore ha completamente terraformato almeno 8 tessere Myraclia (in una partita con 2 o 3 giocatori) o almeno 7 tessere (in una partita con 4 o 5 giocatori), la partita finisce al termine del round e si passa al Punteggio.

In caso contrario è necessario eseguire i seguenti passaggi:

- 1) ogni giocatore scarta tutti gli Elementi inutilizzati dalla sua *plancia Giocatore* al *Mucchio degli Scarti*;
- 2) i dischi *Giocatore* piccoli vengono spostati a lato del *tabellone Draft*;
- 3) il *tabellone Ordine Giocatori* viene ruotato senza muovere i dischi *Giocatore* (ora mostra DRAFTING ORDER per il prossimo turno).



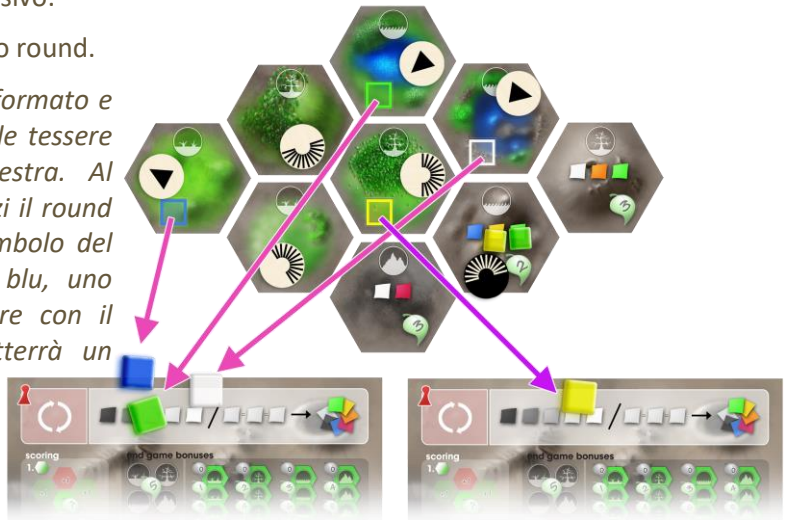
Prima di iniziare il prossimo round:

- 4) I giocatori ricevono gli *Elementi Gratuiti* nei colori dei simboli visualizzati sulle tessere *Myraclia* completamente terraformate contrassegnate con il loro disco. Gli Elementi vengono presi dal *Mucchio degli Scarti*, i colori mancanti dalla *Riserva degli Elementi*. Gli Elementi ottenuti vengono posizionati sulle plance *Giocatore*, pronti per essere utilizzati nel round successivo.



La partita continua con il prossimo round.

Esempio: I giocatori hanno terraformato e contrassegnato con il loro disco le tessere Myraclia come mostrato a destra. Al termine del round, prima che inizi il round successivo, il giocatore con il simbolo del Triangolo otterrà un Elemento blu, uno verde e uno bianco. Il giocatore con il simbolo dei Raggi del Sole otterrà un Elemento giallo.



Ricordate: *Il giocatore riceve gli Elementi Gratuiti al termine di ogni round (eccetto l'ultimo round). Il giocatore ottiene l'Elemento Gratuito per una particolare tessera pure al termine del round in cui ha terraformato quella tessera e ha già ottenuto nel turno precedente un Elemento Rilasciato da usare.*

Nota: *Anche se non è assolutamente necessario, è conveniente terraformare rapidamente alcune o almeno una tessera che fornisca un Elemento Gratuito al termine di ogni round. Il motivo è che, ad eccezione del primo round, i soli Elementi disponibili ai giocatori per la terraformazione sono gli Elementi selezionati nella Fase Draft (di solito solamente 5). E con meno Elementi disponibili, le opzioni durante la Fase Terraformazione sono più limitate.*

PUNTEGGIO

Ai **Punti Vittoria** guadagnati durante la partita e mostrati sul tabellone **Punteggio**, i giocatori aggiungono i seguenti bonus:

- **6 punti** se il giocatore ha terraformato **ogni tipo di superficie di Myraclia** (max 6 punti);

























- per la **dimensione di un'area contigua terraformata da un giocatore** (costituita da tessere Myraclia adiacenti contrassegnate dai suoi dischi), **3 punti per ogni giocatore superato** (un giocatore con l'area della stessa dimensione non è considerato superato);

Esempio: Nell'immagine seguente, il giocatore con il simbolo della Spirale ha la più grande area contigua composta da quattro tessere Myraclia, guadagnando così 6 punti (3 per ogni giocatore battuto). Il giocatore con il simbolo del Cerchio Puntinato guadagna 3 punti per aver battuto 1 giocatore.



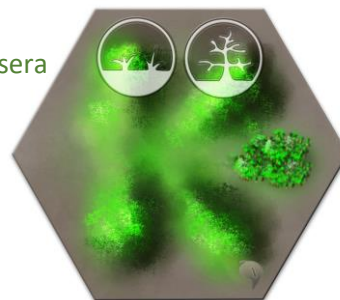
- per per il numero di tessere Myraclia terraformate per tipo di superficie.

				
1 Tessera				
2 Tessere				
3 Tessere				
4 Tessere				
5 Tessere o più				

Alla fine il vincitore è il giocatore con il maggior numero di **Punti Vittoria**. Tra i giocatori a pari merito, chi ha terraformato tutti i tipi di superfici è considerato vincitore. Se c'è ancora un pareggio, chi ha terraformato più tessere *Myraclia Pianura* è considerato migliore. Se la parità rimane, la vittoria (o la posizione) è condivisa.

TESSERA SPECIALE KICKSTARTER (opzionale)

Inclusa nell'edizione Kickstarter del gioco c'è una speciale tessera Myraclia Kickstarter.



CONTENUTO 1 Tessera Myraclia

PREPARAZIONE All'inizio della partita, mescolate questa tessera speciale con le altre tessere Myraclia.

REGOLE La tessera Kickstarter ha 2 simboli superficie di Myraclia visualizzati (Pianure e Foreste). Ad eccezione del punteggio di fine partita (vedere sotto), durante la partita questa tessera viene utilizzata come le altre tessere Myraclia, compresa la preparazione.

Ricordate: Se si utilizza l'espansione Eternità, è consentito collocare qualsiasi gettone (o più gettoni) sulla tessera Kickstarter (incluso il gettone Superficie).

Simboli superficie multipli su una singola tessera Myraclia

La tessera Myraclia con simboli superficie multipli (raffigurati sulla tessera stessa o sui gettoni Superficie Eternità collocati sulla tessera) garantisce al proprietario punti extra durante il punteggio di fine partita. Durante la partita questa tessera viene sempre considerata come una tessera singola (ad esempio, non ci sono bonus multipli derivanti dalla terraformazione di una tessera vicina). Inoltre, conta come una singola tessera quando si misura l'area contigua alla fine della partita. Ma i simboli superficie raffigurati su questa tessera, anche gli stessi, vengono tutti contati per il **bonus "ogni superficie di Myraclia"** e per il **bonus "numero totale di tessere Myraclia terraformate per superficie"**.



ESPANSIONE ETERNITÀ (opzionale)

Poteri senza tempo... in attesa su Myraclia... nascosti agli occhi dei potenti... ma generosamente rivelati a coloro che appaiono deboli.

CONTENUTO 16 gettoni Eternità a due facce

PREPARAZIONE Sistemate tutti i gettoni Eternità a faccia in giù vicino al tabellone Punteggio.

REGOLE Al termine di ogni round (eccetto quello finale), l'ultimo giocatore sul tabellone Punteggio (in caso di pareggio, il giocatore in parità che ha terraformato più tardi in questo round) seleziona a caso un gettone e lo colloca su una qualsiasi *tessera Myraclia libera* (cioè non terraformata, non prenotata), a faccia in su.

A seconda del tipo di gettone Eternità, chi terraforma la tessera Myraclia con il gettone Eternità (o più gettoni) collocato su di essa ottiene i vantaggi/bonus che seguono.



Gettone Punto – Il giocatore guadagna immediatamente punti aggiuntivi sul tabellone Punteggio.

Il gettone viene scartato dopo la terraformazione.



Gettone Elemento Rilasciato – Il giocatore guadagna immediatamente l'Elemento del colore visualizzato (dal Mucchio degli Scarti, se non c'è dalla Riserva degli Elementi).

Il gettone viene scartato dopo la terraformazione.



Gettone Elemento Gratuito – Il gettone viene collocato a faccia in su sul lato terraformato della tessera Myraclia.

Al termine di ogni round il giocatore riceve l'Elemento del colore visualizzato (rosso nell'esempio) dal Mucchio degli Scarti, se non c'è dalla Riserva degli Elementi.



Gettone Superficie – Il gettone viene collocato a faccia in su sul lato terraformato della tessera Myraclia.

La tessera terraformata guadagna l'attributo di un tipo addizionale di superficie di Myraclia. Vedere la sezione "Simboli superficie multipli su una singola tessera Myraclia" sopra per imparare a segnare le tessere con i gettoni Superficie collocati su di esse.



ESPANSIONE OSCURITÀ (opzionale)

L'oscurità sta arrivando... meglio guardare dall'altra parte.

Non tutte le parti di Myraclia sono accoglienti... ci sono dei profondi vuoti oscuri a cui preferireste non stare vicini... non vi permettono di plasmare Myraclia secondo le vostre idee... quindi è molto meglio se si trovano sulla strada dei vostri avversari.

CONTENUTO 3 Tessere Oscurità

PREPARAZIONE Dopo la preparazione (pagine 6-8), mescolate le tessere Oscurità con le altre tessere Myraclia nella **Riserva delle Tessere**.



REGOLE Se una tessera Oscurità viene estratta dalla Riserva delle Tessere, viene posizionata nell'Offerta delle Tessere come qualsiasi altra tessera. Il giocatore che espande la superficie di Myraclia al termine del suo turno **deve scegliere prima la tessera Oscurità**, se ce n'è una disponibile nell'Offerta delle Tessere. **Le tessere Oscurità non possono essere terraformate.**

*Ricordate: **Non ci può essere più di 1 tessera Oscurità nell'Offerta delle Tessere. Se un'altra tessera Oscurità viene estratta mentre c'è già una tessera Oscurità nell'Offerta, rimettetela nel sacchetto e pescatene una di ricambio.***

*Importante: **Si consiglia l'uso di questa espansione solo ai giocatori esperti.***

NOTE FINALI / FAQ

1) "REGOLA DELLA MANO" (Restrizione sull'uso superfluo degli Elementi)

I giocatori non possono utilizzare più Elementi del necessario quando eseguono la loro Azione. Ad esempio, ciò significa che non possono sostituire l'Elemento blu richiesto con tre Elementi blu fintamente usati come "jolly" né possono usare cinque Elementi "jolly" con inclusi tre Elementi di un tipo.

Soltanto gli Elementi selezionati dal giocatore per la sua specifica Azione ("Elementi nella sua mano" da scartare) vengono controllati per questa regola, mai gli Elementi nella sua riserva. Per esempio, un giocatore può usare il "jolly" tre di un tipo come sostituto dell'Elemento richiesto, anche se ha – e vuole conservare – quel particolare Elemento nella sua riserva.

2) TABELLONE SCAMBIO ELEMENTI

L'edizione Kickstarter del gioco viene fornita con questo utile componente extra. Al termine del loro turno, invece di mettere gli Elementi inutilizzati nella Zona di Scambio (raffigurata sulle loro plance Giocatore), tutti i giocatori usano una Zona di Scambio comune su questo tabellone separato. È destinato soprattutto alle partite con un numero di giocatori più elevato (3+), in quanto aiuta i giocatori a concentrare la loro attenzione su un unico punto, invece di controllare costantemente le plance Giocatore di ogni avversario.



RICONOSCIMENTI

Ideazione e illustrazioni: Rudy Pricinsky

©2019, 2020 Rudolf Pricinsky

RUDY3 Publishing

www.rudy3.eu

Traduzione: Fabio Piovesan

Molte grazie a...

I miei genitori Anna & Rudolf2

I miei figli Rudi4 & David

per avermi aiutato molto nel processo creativo

Rene Circ

RUDY3 Publishing

Branislav Berc

NITHRANIA GAME CLUB

Gert Breugelmans

BLOG BOARD GAMES & MORE

Arne De Cnodder

SPELLENBLOG SPINLI

Tom Vasel

THE DICE TOWER

Purist

www.purist.sk

ihrysko.sk

dicetowernews.com

zatrolene-hry.cz

Hrad Hier


& HKP Legal Team

Un ringraziamento speciale a tutti i sostenitori su Kickstarter!

PANORAMICA DEL ROUND

A. FASE DRAFT

PREPARAZIONE DEL TABELLONE DRAFT

5 Elementi per giocatore vengono estratti a caso dalla Riserva degli Elementi (*nel primo round di una partita con 5 giocatori solo 4 cubi per giocatore*). Gli Elementi vengono raggruppati per colore e collocati su tabellone Draft da destra a sinistra. Il gruppo più numeroso va a destra e così via. Se hanno lo stesso numero, va più a destra il gruppo con Elementi meno rari ()

SELEZIONE DEGLI ELEMENTI - DRAFT

In **DRAFTING ORDER** mostrato sul tabellone **Ordine Giocatori**, i giocatori selezionano ripetutamente un Elemento per volta dal tabellone Draft. **Collocano immediatamente il loro disco piccolo** nello spazio circolare disponibile più vicino nella colonna da cui è stato preso l'Elemento. Quando prendono un altro Elemento, **i giocatori spostano il loro disco soltanto se lo prendono da una posizione a sinistra**. Il draft si conclude quando tutti gli Elementi sono stati presi o se tutti passano.

I DISCHI SUL TABELLONE ORDINE GIOCATORI VENGONO MODIFICATI IN BASE ALL'ORDINE DEI DISCHI SUL TABELLONE DRAFT. IL TABELLONE ORDINE GIOCATORI RUOTA (TERRAFORMING ORDER)

B. FASE TERRAFORMAZIONE

Fino a 3 Azioni. In TERRAFORMING ORDER ognuno gioca il suo turno **completo**. Si scartano dalla propria riserva gli Elementi richiesti per eseguire le Azioni **terraformazione** o **prenotazione**. Si possono scambiare i propri Elementi con quelli inutilizzati degli avversari. L'Elemento mancante può essere sostituito con **3 Elementi dello stesso colore** o con **5 Elementi qualunque** (non per la prenotazione).

TERRAFORMAZIONE (AZIONE)

Si può terraformare **soltanto** una tessera adiacente a un'altra terraformata (tranne nel primo round, quando ognuno può terraformare qualsiasi tessera come iniziale). Il giocatore guadagna immediatamente (a seconda dei **simboli**) Punti Vittoria, Punti Bonus per le tessere confinanti (1 punto per la 1^a terraformazione, 2 punti per la 2^a o 3^a) e un **Elemento Rilasciato** per uso immediato; contrassegna la tessera con il proprio disco. **Gli avversari guadagnano 1 punto per ogni loro tessera adiacente**.

PRENOTAZIONE o CAMBIO DI PRENOTAZIONE (AZIONE)

Piazza **almeno un Elemento** su una tessera adiacente e la contrassegna con il suo disco (lato opposto). **Paga 1 punto per ogni Elemento mancante**. Potrà **aggiungere Elementi** (non è un'Azione) o **terraformarla** (Azione). **Se cambia prenotazione** (1 alla volta), deve lasciare gli Elementi sulla tessera.

Termine del turno del giocatore:

- 1) il giocatore sposta gli Elementi inutilizzati nella *Zona di Scambio*;
- 2) il giocatore aggiunge tessere all'area di gioco, seguendo le *regole della forma compatta* (*in numero corrispondente alle nuove tessere libere terraformate o prenotate da lui nel suo turno*);
- 3) il giocatore rifornisce l'Offerta delle Tessere (a 3 tessere Myraclia esposte).

TERMINE DEL ROUND

1) CONTROLLO DELLA CONDIZIONE DI FINE PARTITA:

Se un qualunque giocatore ha terraformato 8+ tessere (*in una partita con 2/3 giocatori*) o **7+ tessere** (*in una partita con 4/5 giocatori*), la partita finisce

2) TUTTI GLI ELEMENTI INUTILIZZATI VANNO SUL MUCCHIO DEGLI SCARTI

3) I DISCHI GIOCATORE PICCOLI SUL TABELLONE DRAFT SI SPOSTANO LÌ ACCANTO

4) IL TABELLONE ORDINE GIOCATORI RUOTA (DRAFTING ORDER PER IL PROSSIMO TURNO)

5) OGNI GIOCATORE RICEVE GLI ELEMENTI GRATUITI VISUALIZZATI SULLE SUE TESSERE

