1

REGOLE - CUSTODIA E PREPARAZIONE

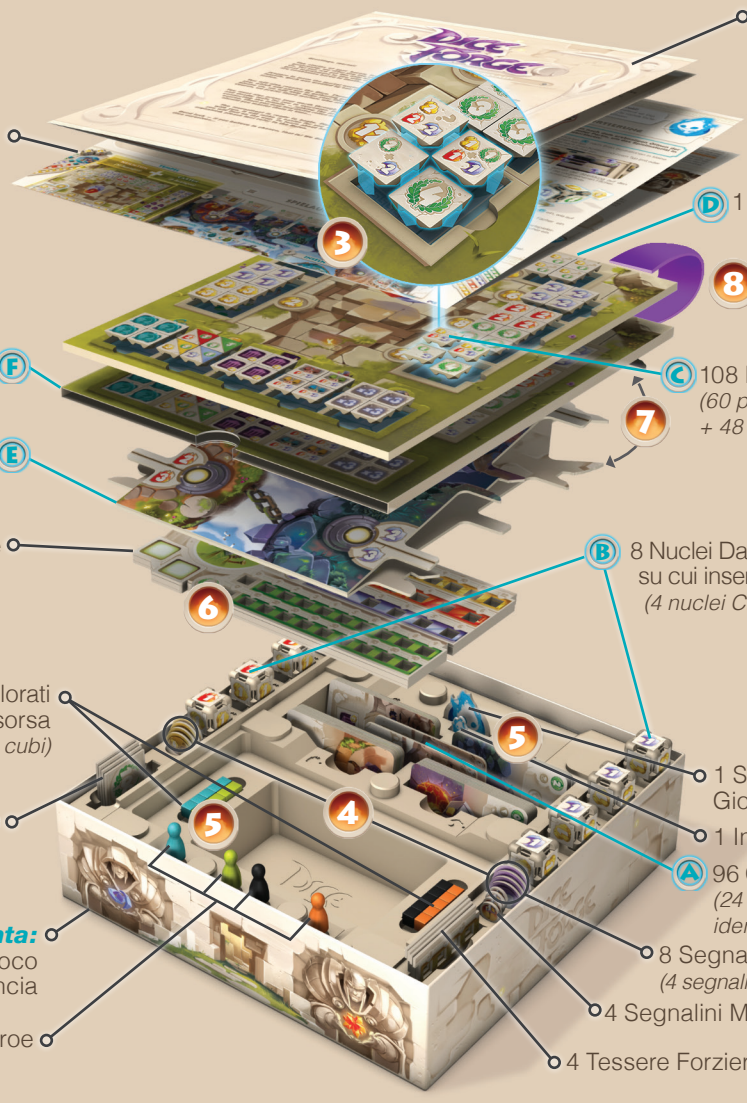
PANORAMICA DEL GIOCO:

*I giocatori sono Eroi che competono tra loro per ottenere il maggior numero di **Punti Gloria**. Nel corso della partita, tireranno i loro dadi per ottenere **Oro**, **Frammenti Solari** e **Frammenti Lunari** che potranno spendere per:*

- Acquisire facce dei dadi con cui modificare e migliorare i propri dadi
- Intraprendere mirabolanti Imprese Eroiche
*...per guadagnare preziosi **Punti Gloria**.*

Risparmiate Tempo!
In Dice Forge, custodire i vostri elementi in ordine vi consentirà di preparare la vostra partita successiva più velocemente.

I CONTENUTO



II CUSTODIRE IL GIOCO

Dopo avere aperto la scatola per la prima volta e dopo ogni partita, svolgete i passi seguenti per riporre gli elementi indicati nelle *Fondamenta*:

1. Consultando le illustrazioni, suddividete le carte Impresa Eroica (A) in mazzi da 4 carte identiche. Poi riponetele nelle aree indicate in base al loro costo e tipo (con o senza), come segue:



2. Montate ogni dado (B) nella sua configurazione di partenza in base al colore* e riponetelo nell'area indicata.
** I colori dei dadi non hanno alcun impatto nel corso del gioco.*



3. Riponete le facce dei dadi rimanenti (C) sul ***Tempio*** (D) come mostrato sulla custodia Tempio (F).
4. Riponete i segnalini monouso, i segnalini , i segnalini Martello e le tessere Forziere nelle aree indicate.
5. Riponete le pedine Eroe, l'indicatore dei Round, il segnalino Primo Giocatore e i segnalini Risorsa nelle aree indicate.
6. Riponete gli inventari Eroe nell'area indicata.
7. Ripiegate il tabellone ***Isole*** (E) e riponetelo nell'area indicata.
8. Inserite il ***Tempio*** (D) nella sua custodia (F) e riponetelo nell'area indicata.

III PREPARAZIONE



CONFIGURAZIONE DI UNA PARTITA INTRODUTTIVA A QUATTRO GIOCATORI

Per una partita a due giocatori (2) o a tre giocatori (3), seguite le stesse procedure di preparazione, ma consultate "Configurazioni di Preparazione" per gli eventuali cambiamenti.

Assicuratevi che i contenuti del gioco siano stati custoditi in modo corretto, rimuovete il Tempio e la sua custodia dalle Fondamenta e mettetelo da parte per il momento.

1. Spiegate il tabellone Isole e collocatelo accanto alle Fondamenta.
2. Collocate tutte le **carte *** nelle aree indicate attorno al tabellone Isole, formando mazzetti da 4 carte identiche. Il costo della carta e il costo indicato sull'area devono coincidere.
** Si raccomanda l'uso delle carte per una partita introduttiva.*
3. Collocate l'indicatore dei Round sulla casella "1".
4. Poi ogni giocatore deve:
   - (A) Prendere un **inventario Eroe** e collocarlo davanti a sé.
   - (B) Prendere i cinque segnalini Risorsa del suo colore e collocarne uno su ogni casella "0" del suo inventario Eroe.
   - (C) Prendere la pedina Eroe del suo colore e collocarla sul portale di partenza corrispondente.
   - (D) Prendere un dado Chiaro e un dado Scuro (montati come descritto nella sezione "Custodire il Gioco") e collocarli nelle apposite aree del suo inventario Eroe.
5. Il giocatore più giovane è il primo giocatore e prende il segnalino Primo Giocatore (che conserverà fino alla fine della partita).
6. Ogni giocatore poi modifica la sua riserva di Oro spostando il suo segnalino Risorsa su una nuova casella del suo contatore di Oro in base all'ordine di turno:

Giocatore 1 = 3	**Giocatore 2 = 2**
Giocatore 3 = 1	**Giocatore 4 = 0**

7. Dopo che avete rimosso il Tempio dalla sua custodia, collocatelo sulle Fondamenta. Mettete da parte la custodia per il resto della partita.



Quando una carta viene collocata nell'area giusta attorno al tabellone Isole, le illustrazioni corrispondono.

Panoramica di una carta Impresa Eroica

FRONTE
- (A) *Punti Gloria (da guadagnare alla fine della partita)*
- (B) *Effetto della carta**
- (C) *Tipo di effetto / /*
- (D) *Costo dell'Impresa Eroica*

**Alcune carte non prevedono nessun effetto, solo Punti Gloria.*

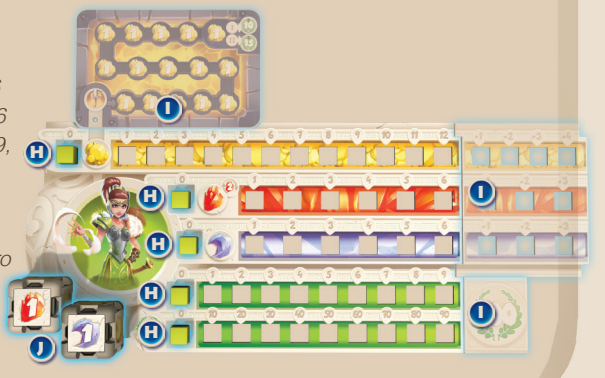
RETRO
- (E) *Effetto permanente***
- (F) *Tipo di effetto permanente / *
- (G) *Carta della partita introduttiva*

*** Alcune carte non prevedono nessun effetto permanente.*



Panoramica dell'inventario Eroe

- (H) ***4 riserve:***
  - *Riserva di Oro, numerata da 0 a 12*
  - *Riserva di Frammenti Solari, numerata da 0 a 6*
  - *Riserva di Frammenti Lunari, numerata da 0 a 6*
  - *Riserva di Punti Gloria, numerata da 0 a 99, ripartita in decine e unità.*
- (I) ***3 caselle riservate:***
  - *Una per la carta Impresa Eroica Martello del Fabbro*
  - *Una per i segnalini Forziere del Fabbro*
  - *Una per i segnalini*
- (J) ***Due caselle riservate ai dadi dell'Eroe***



CONFIGURAZIONI DI PREPARAZIONE

I – PREPARAZIONE IN BASE AL NUMERO DI GIOCATORI

Numero di giocatori	4	3	2
Numero di carte per mazzetto	4	3	2
Numero di facce dei dadi per riserva nel **Santuario**	4	4	2*
Oro per ogni giocatore in base all'ordine di turno *(1°/2°/3°/4° giocatore)*	3/2/1/0	3/2/1	3/2

**Rimuovere 2 facce dei dadi casuali per ogni riserva.*

Numero di round	9	10	9

CAMBIAMENTI ALLO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

2 *Svolgete il passo 1 "Tutti i Giocatori Ricevono le loro Benedizioni Divine" due volte di fila all'inizio di ogni round. (Vedi «Svolgimento del Gioco» a pagina 2.)*

II – USARE CARTE IMPRESA EROICA DIVERSE

Dopo la prima partita, i giocatori possono rendere il gioco più variegato cambiando le carte Impresa Eroica che compaiono nella partita.

Durante la preparazione della partita è sufficiente sostituire* da 1 a 9 serie di carte Impresa Eroica con la corrispondente o le corrispondenti serie alternative disponibili, come mostrato a destra.

Esempio: Potete sostituire le serie , , e rispettivamente con le serie numerate , e .

**Per rendere la sfida più impegnativa, potete selezionare casualmente per ogni area quale delle due serie sarà usata nella partita.*



REGOLE - SVOLGIMENTO DEL GIOCO

PROMEMORIA
Oro | Frammenti Solari | Frammenti Lunari
Punti Gloria

SVOLGIMENTO DI UN ROUND

Una partita è suddivisa in una serie di round. Durante ogni round, ogni giocatore effettua un turno come giocatore attivo, a partire dal primo giocatore.

TURNO DEL GIOCATORE ATTIVO

Il giocatore che ha diritto a effettuare il proprio turno è noto come "giocatore attivo". Ogni turno è composto da quattro passi consecutivi:

1 TUTTI I GIOCATORI RICEVONO LE LORO BENEDIZIONI DIVINE

Tutti i giocatori ricevono **simultaneamente*** le loro **Benedizioni Divine**.

Nota: Ricordate che in una partita a due giocatori questo passo va effettuato due volte.

CONCETTO

Ricevere una Benedizione Divina : Tirate entrambi i vostri dadi e rimetteteli sul vostro inventario **con i risultati che avete ottenuto rivolti a faccia in su**. Poi applicate gli effetti delle due facce ottenute, nell'ordine che preferite. (Nella maggior parte dei casi vi forniranno risorse.)

Questo avviene: - durante il passo 1,
- tramite gli effetti delle carte,
- quando si **scaccia** un altro Eroe.

**In caso di conflitto tra i giocatori al momento di applicare gli effetti di certe facce speciali dei dadi, si segue l'ordine di turno, a partire dal giocatore attivo.*

CONCETTO

Ricevere una Benedizione Minore : Scegliete uno dei vostri dadi e tiratelo; rimettete il dado sul vostro inventario con il risultato ottenuto rivolto a faccia in su e applicatene l'effetto.
Questo non avviene durante il passo 1, ma solo tramite gli effetti delle carte.

2 IL GIOCATORE ATTIVO PUÒ CHIEDERE RINFORZI

Se possiede una o più carte con effetti di rinforzo, **il giocatore attivo** può applicare ogni effetto una volta **nell'ordine di sua scelta**.

3 IL GIOCATORE ATTIVO PUÒ EFFETTUARE UN'AZIONE

Il giocatore attivo può effettuare l'azione **A** o l'azione **B**:

A – FARE UN'OFFERTA AGLI DÈI

Il giocatore attivo prende dal Santuario una o più facce dei dadi **rigorosamente diverse**, spendendo l'oro richiesto per ogni faccia acquisita.
Il giocatore deve quindi **forgiare** immediatamente queste nuove facce nell'ordine di sua scelta.

CONCETTO

Forgiare la Faccia di un Dado: Rimuovete la faccia del dado che volete sostituire; potete aiutarvi utilizzando la nuova faccia del dado come leva. Poi attaccate la nuova faccia al lato vuoto del dado e collocate la faccia rimossa del dado accanto al vostro inventario.
Infine, **rimettete il dado** sul vostro inventario Eroe con la nuova faccia appena forgiata rivolta **a faccia in su**.

B – INTRAPRENDERE UN'IMPRESA EROICA

1) Il giocatore attivo sceglie un'Impresa Eroica che desidera intraprendere e spende le risorse indicate accanto alla carta Impresa Eroica. Poi muove* la sua pedina fino al portale dell'isola che contiene quell'Impresa Eroica. Se necessario, **scaccia** l'Eroe che attualmente occupa il portale.

** Se la sua pedina si trova già lì, il giocatore non ha bisogno di muoverla.*
Nota: Un Eroe non può effettuare un'Impresa Eroica se la pila di carte corrispondente è esaurita.

CONCETTO

Scacciare un Altro Eroe :
Se il giocatore attivo muove la sua pedina Eroe fino a un portale che è già occupato dalla pedina Eroe di un altro giocatore, l'altro giocatore muove la propria pedina Eroe fino al suo portale di partenza e riceve immediatamente una **Benedizione Divina**, come compensazione.

2) Poi il giocatore attivo prende la carta Impresa Eroica in cima al mazzetto e applica il suo effetto, se previsto.

3) Infine, colloca la carta **a faccia in giù** accanto al suo inventario Eroe **in una delle tre pile**, in base al suo tipo di effetto:

Pila 1: Imprese Eroiche prive di effetti permanenti.

Pila 2* : Questi effetti permanenti sono attivati nel corso di tutta la partita, anche se soggetti a certe condizioni.
(Vedi la Guida degli Eroi.)

Nota: Questo tipo di effetto compare solo sulle carte che non si usano nelle regole di preparazione consigliate per la partita introduttiva ( ).

Pila 3* : Questi effetti permanenti rimangono attivi nel corso di tutta la partita e si attivano durante il passo 2 quando il proprietario della carta è il giocatore attivo.
(Vedi la Guida degli Eroi.)

**Quando sovrapponete le carte, assicuratevi che tutti gli effetti rimangano visibili.*

4 IL GIOCATORE ATTIVO PUÒ EFFETTUARE UN'AZIONE EXTRA

Una volta per turno, il giocatore attivo può spendere 2 per effettuare un'azione aggiuntiva a scelta tra A o B. (Vedi il passo 3, più sopra.)

FINE DEL TURNO DEL GIOCATORE ATTIVO

Alla fine del passo 4, il turno del giocatore attivo termina immediatamente (che abbia effettuato o meno un'azione extra).

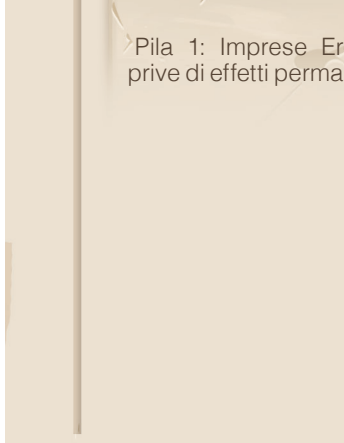
Ha inizio un nuovo turno. Il giocatore successivo in senso orario diventa il nuovo giocatore attivo.

FINE DEL ROUND

Quando tutti i giocatori hanno effettuato i loro turni come giocatori attivi, il round termina.
Se questa è la fine dell'ultimo round*, la partita termina. Altrimenti, l'indicatore dei Round avanza di una casella e ha inizio un nuovo round.

**Una partita a 2 o 4 giocatori è composta da 9 round, mentre una partita a 3 giocatori è composta da 10 round.*

FINE DELLA PARTITA E FASE DEI PUNTEGGI

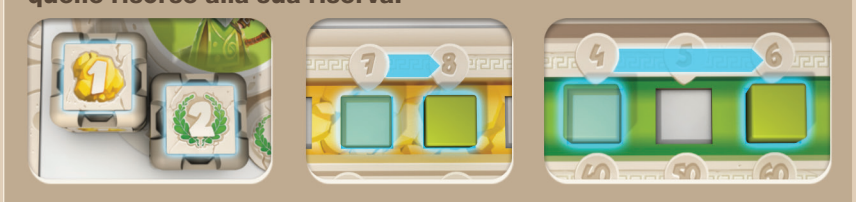


Alla fine dell'ultimo round la partita termina immediatamente e ha inizio la fase dei punteggi.
Ogni giocatore somma tutti i delle sue carte Impresa Eroica e del suo inventario Eroe, inclusi gli eventuali segnalini . Il giocatore con più è il vincitore e conquista un posto tra gli Dèi. In caso di parità, tutti i giocatori in parità vincono la partita assieme.



ESEMPIO DI TURNO COMPLETO DI UN GIOCATORE ATTIVO

1 Tutti i giocatori ricevono le loro Benedizioni Divine. Max, il giocatore attivo, ottiene al tiro un e un e aggiunge immediatamente quelle risorse alla sua riserva.



2 Max possiede tre carte con effetti . Decide di attivarli in quest'ordine:

1. *La sua carta "Cerva d'Argento": Max riceve una Benedizione Minore e ottiene 1 .*
2. *La sua prima carta "Gufo del Guardiano": Decide di aggiungere 1 alla sua riserva.*
3. *La sua seconda carta "Gufo del Guardiano": Decide di aggiungere 1 alla sua riserva.*



3 Max possiede 9 e decide di fare un'offerta agli Dèi:

1. *Spende 3 per prendere una faccia del dado e 3 per prendere una faccia del dado .*
2. *Dato che non può prendere un'altra copia di quelle facce dei dadi durante questa offerta, spende 2 per prendere una faccia . (In totale spende 8 .)*



Max decide di forgiare una delle facce appena acquistate sul suo primo dado e le altre due sul suo secondo dado.

3. *Per prima cosa rimuove una faccia dal suo primo dado e la sostituisce con la faccia .*
4. *Poi rimette quel dado nel suo inventario, assicurandosi che mostri la faccia .*
5. *Poi ripete la procedura per il suo secondo dado, sostituendo per prima cosa una faccia con la faccia e poi sostituendo la sua faccia con la faccia .*
6. *Infine rimette questo dado al suo posto nell'inventario, assicurandosi che mostri la faccia .*
7. ***Max** colloca le facce dei dadi rimosse davanti a lui.*



4 Max decide di spendere 2 al fine di effettuare una seconda azione.



***Max** possiede 5 e vuole acquisire la carta "Traghettatore" che costa 4 . Il portale sull'isola corrispondente è attualmente occupato dalla pedina Eroe di **Luca** che ha acquistato la carta Elmo dell'Invisibilità nel turno precedente.*

1. ***Max** spende 4 e colloca la sua pedina Eroe sul portale dell'isola con la carta Impresa Eroica "Traghettatore".*
2. *L'Eroe di **Luca** è **scacciato**: **Luca** muove la sua pedina sul suo portale di partenza, cosa che gli consente di ricevere immediatamente una **Benedizione Divina** (in pratica, **Luca** tira i suoi dadi e ne applica gli effetti).*
3. ***Max** prende poi la prima carta Impresa Eroica "Traghettatore".*
4. *Questa carta non ha un effetto istantaneo né un effetto permanente . Quindi **Max** gira immediatamente la carta e la colloca a faccia in giù davanti a sé, in cima alla pila riservata.*

Max ha effettuato tutti i passi di questo turno, che quindi termina immediatamente.



DETTAGLI IMPORTANTI

- *Durante la partita, un giocatore può maneggiare i propri dadi per guardarli quando vuole, purché li rimetta sul suo inventario Eroe nella loro posizione originale.*
- **Forgiare** *la faccia di un dado è l'unico modo per modificare un dado. I giocatori non possono ridisporre le facce sui loro dadi o rimettere su un dado una faccia rimossa in precedenza.*
- *Una pedina Eroe rimane nella sua area finché non viene **scacciata** o volontariamente mossa fino a un altro portale.*
- *Un giocatore può intraprendere una qualsiasi Impresa Eroica, incluse quelle che ha già intrapreso (anche in quello stesso turno).*
- *Se avete raggiunto il valore massimo in un particolare contatore delle riserve (, o), ogni ulteriore riserva ottenuta va perduta.*
- *Se arrivate a 100 , prendete un segnalino collocate il vostro segnalino di nuovo sulla casella "0" del contatore di Punti Gloria e ricominciate a contare da 0.*

RICONOSCIMENTI

Game Design: Régis Bonnessée
Artwork: Biboun
Editing: Thomas Gallecier
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Diana Buraschi e Fabio Severino