SHAMANS

PREPARAZIONE
In 3 giocatori prendi solo le carte Viola, Verdi, Gialle, Grigie e Blu con i numeri da 1 a 6 (totale 30 carte).
In 4 giocatori prendi solo le carte Viola, Verdi, Gialle, Grigie, Blu e Marrone con i numeri da 1 a 6 (totale 36 carte).
In 5 giocatori prendi solo le carte Viola, Verdi, Gialle, Grigie ,Blu, Marrone e Rosse con i numeri da 1 a 8 (totale 56 carte).
In 3 giocatori: 2 Shamani, 1 Ombra.
In 4 giocatori: 3 Shamani, 1 Ombra.
In 5 giocatori: 3 Shamani, 2 Ombre.

Dai al giocatore più anziano il segnalino Primo Giocatore.

FINE GIOCO
Il gioco finisce alla fine di un Round in cui un giocatore ha 8 o più Punti Vittoria. Il giocatore con più Punti Vittoria vince. Se c'è parità, allora si gioca un altro Round e così via finché c'è un solo vincitore.

PREPAZIONE DEL ROUND
Piazza il segnalino Ombra sulla casella con il numero di giocatori (3, 4 o 5).
Mescola 12 Artefatti insieme alla tessera Eclisse. Rivela 2 Artefatti.
Se c'è l'Eclisse in cima, rimescola il mazzo.
Dai 1 carta Ruolo (Shamano o Ombra) a ciascun giocatore segretamente.
Dai a ciascun giocatore 9 Carte in 3 or 4 giocatori oppure 11 Carte in 5 giocatori.

Il gioco inizia con il giocatore che ha il segnalino Primo Giocatore e si prosegue in senso orario.

TURNO
Il giocatore iniziale gioca una carta dalla sua mano davanti a sé.
Gli altri giocatori devono giocare una carta dalla loro mano.

Se la carta è dello stesso colore, la carta va messa a faccia in su davanti a loro.

Se la carta è di un altro colore allora:
- sposta il segnalino Ombra avanti di uno spazio
- metti la carta direttamente in corrispondenza del mondo indicato sul tabellone.
- se è l'ultima carta del mondo (6 o 8) il giocatore attivo esegue l'effetto del mondo

RISOLVERE LE CARTE
Quando tutti i giocatori hanno giocato 1 carta si valutano le carte davanti ai giocatori (quelle con lo stesso colore della prima giocata, mentre non si considerano le carte con un colore diverso dalla prima che sono state già posizionate sul mondo corrispondente).

- il giocatore con la carta di valore più *basso* sceglie un Artefatto tra i 2 disponibili o quello sopra il mazzo
- il giocatore con la carta di valore più *alto* diventa il nuovo Primo Giocatore (prende il segnalino)
- il giocatore con la carta di valore più *alto* sposta tutte queste carte giocate (con lo stesso colore) in corrispondenza del mondo indicato sul tabellone: se su questo mondo ci sono tutte le carte (6 o 8), questo giocatore (che ha giocato la carta più alta) esegue il *rituale* del mondo.

Un nuovo round ha inizio.

ECLISSE 	Quando l'Eclisse viene rivelato, tutti i giocatori devono immediatamente passare una Carta dalla loro mano al giocatore a sinistra o a destra a seconda di quello che indica l'Eclisse. Poi l'Eclisse viene scarta.

ARTEFATTI

Quando un artefatto viene preso, il giocatore può scegliere:

- uno dei due a faccia in su (rimpiazzalo subito dopo con uno nuovo dalla cima del mazzo mettendolo a faccia in su)

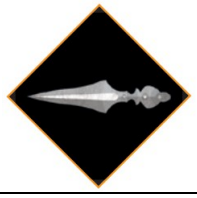
oppure

- quello in cima al mazzo. In questo caso tiene l'Artefatto a faccia in giù (a meno che non sia la Maschera della Verità).

PORTALE 	Tieni il Portale davanti a te. Puoi usarlo in qualsiasi momento per muovere il segnalino Ombra avanti o indietro di un passo.
MASCHERA DELLA VERITA' 	Sei obbligato a rivelare immediatamente la tua carta Obiettivo.
PUGNALE DEL RITUALE 	Tieni il Pugnale davanti a te. Quando un pianeta con il rituale di Neutralizzazione viene attivato *da te*, devi scartare il Pugnale per eliminare un altro giocatore.
FRAMMENTO LUNARE 	Se alla fine del round non sei stato eliminato e hai 2 Frammenti lunari, guadagni 2 Punti Vittoria.

RITUALI SUI PIANETI

Quando su un pianeta vengono posizionate tutte le carte, il suo rituale viene attivato.

RITUALE DELLA STABILIZZAZIONE 	Muovi il segnalino Ombra indietro 2 posizioni OPPURE prendi un Artefatto.
RITUALE DELLA PERMUTAZIONE 	Scambia immediatamente la tua carta Ruolo con quella di un altro giocatore a tua scelta.
RITUALE DELL'ILLUMINAZIONE 	Guadagna 1 Punto Vittoria. Questo punto resta anche se il giocatore viene successivamente eliminato in questo Round.
RITUALE DELLA NEUTRALIZZAZIONE 	Questo rituale ha effetto solo se hai un Pugnale davanti a te. Scarta il Pugnale e scegli un altro giocatore da eliminare. Se hai il Pugnale a faccia in giù puoi decidere di non usarlo.

GIOCATORE ELIMINATO
Un giocatore eliminato rivela la sua carta Ruolo.

Se il giocatore eliminato è uno SHAMANO.
Sposta il segnalino Ombra in avanti tanti passi quanti sono le carte in mano al giocatore eliminato.
Le carte vengono scartate a faccia in giù e non usate in questo round.

Se il giocatore eliminato è l'OMBRA.
In una partita di 3 o 4 giocatori c'è solo 1 Ombra. Il round è finito con l'eliminazione dell'Ombra.
In una partita di 5 giocatori, se è la prima Ombra ad essere eliminata, tutte le carte in mano vanno posizionate sui corrispettivi mondi. Se, in questo modo, un mondo ha tutte le carte posizionate, il suo rituale viene eseguito *dal giocatore che ha eliminato l'Ombra*.
Se è la seconda Ombra, il round si conclude con l'eliminazione delle Ombre.

OMBRA SULLA LUNA
In qualsiasi momento, se il segnalino Ombra arriva alla posizione Luna i giocatori Ombra vincono il round.

PUNTI VITTORIA 	I giocatori **Ombra** *non* eliminati vincono **3** Punti Vittoria se il segnalino Ombra arriva sullo spazio Luna. I giocatori **Shamani** *non* eliminati vincono **2** Punti Vittoria se tutti i giocatori Ombra sono stati eliminati oppure se tutte le carte sono state giocate senza che il segnalino Ombra sia arrivato sullo spazio Luna.
	Un giocatore non eliminato con **2** Artefatti **Frammento Lunare** guadagna **2** Punti Vittoria

FINE ROUND E PARTITA
Il round ha termine con la vittoria degli Shamani o delle Ombra.
Se nessun giocatore ha più di 8 Punti Vittoria, ha inizio un nuovo round.
Se uno o più giocatori hanno **8** Punti Vittoria il gioco termina e vince il giocatore con più Punti Vittoria.
In caso di pareggio di più giocatori con il maggior numero di Punti Vittoria, il gioco *non* termina e si gioca un nuovo Round.