

Mythwind
STATUTO
CITTADINO



INIZIATE DA QUI





Per lungo tempo, in questa regione, sono circolate voci che parlavano di una mitica valle, avvolta nel mistero. Oggi, un incontro fortuito con delle minuscole entità magiche chiamate folletti ha confermato l'esistenza di quel luogo. I folletti ti hanno invitato a trasformarlo nella tua nuova casa.

Le loro motivazioni non sono chiare, ma per una colonia di esseri umani in difficoltà, l'opportunità è troppo ghiotta per potervi rinunciare. Fyxx, la folletta Custode, conduce voi e i vostri più fidi compagni lungo il passo di montagna che, alla fine, rivela la Valle di *Mythwind*.

Vederla per la prima volta vi toglie il fiato: la sua bellezza supera anche le leggende più inverosimili. E, con vostra enorme sorpresa, ci sono segni di vecchie fondazioni, e di un'antica torre che incombe su di esse. Evidentemente non siete le prime persone a mettere piede in questo luogo...



Indice

Componenti	6-7
Preparazione	8-12
Concetti base	13-16
Giocare a Mythwind.....	17-35
Alba.....	18-19
Pomeriggio	20-27
Tramonto.....	28
Fine della Stagione.....	29-31
Regole Aggiuntive.....	32-35
Albero degli Edifici.....	36-37
Appendice Edifici	38-43
Salvare e Continuare.....	44-45
Chiarimenti	45-47
Miglioramenti (Spoiler!).....	50-51
Traguardi	52



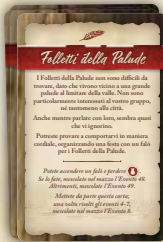
Panoramica

Mythwind è un gioco cooperativo per 1-4 giocatori, in cui ogni giocatore controlla un personaggio unico, con un ruolo ben preciso. Nel corso del gioco, i personaggi collaborano per fondare e costruire una nuova città nella magica valle di *Mythwind*: i giocatori agiscono per raggiungere obiettivi di vario tipo, costruendo edifici nella città, avventurandosi nella regione, gestendo i rapporti con i misteriosi folletti che abitano la valle e sviluppando le professioni specifiche dei propri personaggi.

Trattandosi di un gioco con finale aperto, *Mythwind* non ha una vera e propria conclusione. Sebbene molti giocatori possano considerare la conclusione della storia una “fine naturale” per il gioco, potete continuare a giocare a oltranza, per tutte le sessioni che desiderate. Man mano che i giocatori progrediscono, la loro città crescerà e si svilupperà, reagendo, nel tempo, ai cambiamenti di stagione e ai membri della comunità. I progressi ottenuti potranno essere salvati con facilità grazie al vassoio porta-componenti, che semplifica e velocizza sia la risistemazione del gioco al termine di una partita, sia la preparazione delle partite future.



Componenti



Carte Evento (154)



Carte Avventura (80)
Carta Avventura Copertina



Carte Meteo (10)



Segnalini
Obiettivo (5)



Divisore dei
Dadi del Vassoio
di Gioco



Vassoio per i componenti di gioco



Carte Obiettivo (28)



Carte Edificio (42)



Tessere Stagione (2)



Carte Foresta (12)



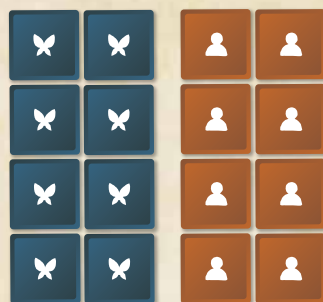
Sezioni della Città (3)



Tessere Azione Città (4)



Segnalini Risorsa
Città (4, più 4 extra)



Lavoratori
Dadi Folletto (8)
Dadi Cittadino (8)



Buste segrete (4)



Monete (120)
52 monete di valore 1
44 monete di valore 5
24 monete di valore 10



Iniziare il Vostro Viaggio

Le regole di *Mythwind* sono suddivise in due tipologie di manuali: lo **STATUTO CITTADINO** e i **DIARI DEI PERSONAGGI**. All'interno delle regole, si fa riferimento a tali manuali tramite le seguenti icone:



STATUTO CITTADINO



DIARI DEI PERSONAGGI

Lo Statuto Cittadino (questo manuale) include le regole fondamentali del gioco, comprese la preparazione e i materiali di riferimento. Per imparare a giocare a *Mythwind*, raccomandiamo ai giocatori di partire dallo Statuto Cittadino.

Dopo aver letto lo Statuto Cittadino e imparato le regole principali del gioco, i giocatori dovrebbero esplorare i Diari dei Personaggi. Ogni personaggio ha un proprio Diario del Personaggio, che include le sue regole specifiche. Ciascun diario inizia con un riepilogo dettagliato sul ruolo e sullo stile di gioco del personaggio associato, per aiutare i giocatori a decidere quale personaggio preferiscano utilizzare. Dopo aver scelto un personaggio, un giocatore dovrebbe leggere interamente il corrispondente diario del personaggio, in modo da imparare i dettagli e le regole che ne governano le meccaniche specifiche.

Il gioco in solitaria è possibile, senza alcun tipo di modifica alle regole; raccomandiamo ai giocatori che vi si cimentano di iniziare con un singolo personaggio. I giocatori possono decidere di aumentare la complessità del gioco aggiungendo ulteriori personaggi al termine di una stagione.

SUGGERIMENTO


Per rimuovere facilmente i segnalini dai vari vassoi, premete su un lato del segnalino in modo da sollevarlo.

Setup della Prima Partita

Per preparare la prima partita di *Mythwind*, eseguite i passaggi illustrati in questa sezione. Per preparare le partite successive, si veda “Salvare” e “Continuare” alle pagine 44 e 45.

1. **Create la plancia città:** create la plancia città collocando le tre sezioni della città al centro del tavolo, in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.



2. **Collocate la tessera Stagione di partenza:** collocate la tessera stagione Primavera, che è indicata con il simbolo della primavera , sullo spazio stagione nella prima sezione della plancia città.



3. **Preparate le risorse di partenza:** collocate ciascuno dei quattro segnalini risorsa sul corrispondente tracciato risorsa, nella prima sezione della plancia città. All’inizio di una partita, ogni segnalino risorsa parte nella posizione accanto al numero “1”.



4. **Collocate le carte foresta:** radunate le 12 carte foresta numerate; poi, collocate ciascuna carta nel luogo sulla plancia città che corrisponde al numero della carta stessa. Non è presente una carta foresta corrispondente allo spazio numero 7.

La carta foresta 6 va collocata sul luogo 6 della plancia città.



5. **Collocate le tessere azione città:** collocate le tessere azione città sugli spazi designati della plancia città.

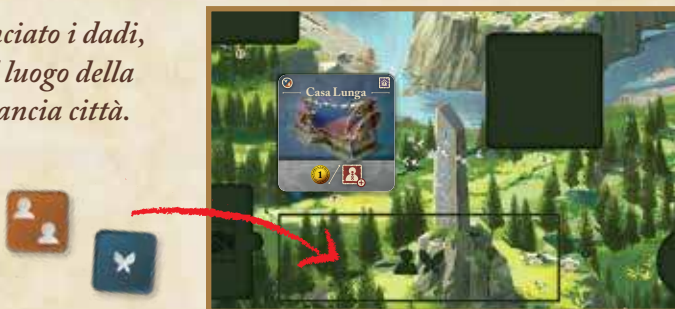


6. **Posizionate la Casa Lunga:** collocate la carta edificio Casa Lunga a faccia in su, sul luogo 7 della plancia città.



7. **Preparate i lavoratori:** prendete un dado folletto (blu) e un dado cittadino (arancione). Lanciateli, poi posizionate sulla plancia città vicino alla torre. Se il risultato di un lancio è una faccia vuota, rilanciate fino a ottenere una faccia non vuota.

Dopo aver lanciato i dadi, collocateli nel luogo della torre sulla plancia città.



8. **Collocate la carta evento:** posizionate la carta evento 1 nel vassoio.
9. **Create il mazzo avventura:** prendete le carte avventura da 01 a 10 e mescolatele, per formare il mazzo avventura. Collocate la carta avventura copertina in cima al mazzo, quindi posizionate il mazzo nel vassoio.
10. **Collocate il mazzo meteo:** radunate le carte meteo e collocate il mazzo meteo nel vassoio. Non mescolatelo durante la preparazione iniziale.
11. **Create il mazzo obiettivi:** radunate le carte obiettivo da 01 a 07, mescolatele e poi collocatele nel vassoio. Girate a faccia in su la carta in cima al mazzo.



12. **Riserva:** posizionate le monete, i segnalini obiettivo e i dadi lavoratore non utilizzati nel vassoio, a formare la riserva generale. Collocate la pila degli edifici accanto al vassoio. Gli elementi della riserva sono pubblici: i giocatori possono guardarne il contenuto in qualunque momento.
13. **Scegliete i personaggi:** ogni giocatore sceglie un personaggio. I personaggi possiedono ruoli e stili di gioco unici, come descritto a pagina 14. I giocatori possono scegliere di cambiare personaggi quando raggiungono la fine di una stagione.



Concetti di Base

Questa sezione contiene i concetti di base di *Mythwind* per i giocatori che stanno imparando a giocare.

PERSONAGGI

Durante una partita, ciascun giocatore controlla un personaggio. I personaggi sono rappresentati da miniature che vengono collocate sulla plancia città quando visitano i vari luoghi all'interno della valle. Oltre alla miniatura corrispondente, ciascun personaggio possiede il proprio set unico di componenti, che include un vassoio utilizzato sia durante la partita, sia per la sistemazione dei componenti tra una partita e l'altra. I componenti di un personaggio e le corrispondenti regole sono descritti in dettaglio nei **DIARI DEI PERSONAGGI**.



MINIATURA DI UN PERSONAGGIO



VASSOIO DEL PERSONAGGIO

Questi sono la miniatura dell'artigiana e il corrispondente vassoio.

DESCRIZIONE DEI PERSONAGGI

Segue una breve descrizione dei personaggi; per un riepilogo dettagliato delle caratteristiche di un dato personaggio, leggete pagina 3 del diario del personaggio corrispondente.

Artigiana: l'obiettivo dell'Artigiana è costruire oggetti per i cittadini. Man mano che l'Artigiana perfeziona la propria abilità, può consolidare la propria reputazione e vendere i propri oggetti con un profitto maggiore.

Contadino: l'obiettivo del Contadino è di piantare e crescere colture, per poi venderle. Le colture sono rappresentate da polimini che il Contadino deve gestire all'interno della propria area di coltivazione.

Mercante: l'obiettivo della Mercante è quello di comprare e vendere merci all'interno del mercato, prestando attenzione all'offerta e alla domanda e gestendo la competizione con i mercanti rivali.

Esploratore: l'obiettivo dell'Esploratore è esplorare e collezionare risorse per la città. L'Esploratore trascorre il proprio tempo in spedizioni nella valle, e naturalmente nella loro preparazione.



PLANCIA CITTÀ

La plancia città rappresenta una regione all'interno della valle di *Mythwind* in cui sta venendo fondata una nuova città. La plancia città è il luogo in cui i personaggi costruiscono edifici, gestiscono le proprie risorse e collocano le proprie miniature quando compiono azioni durante il proprio turno.

LUOGHI

La plancia città consiste di 13 **LUOGHI** numerati, che all'inizio della partita sono coperti da carte foresta e dalla Casa Lunga. Man mano che la partita procede, i giocatori possono rimuovere le carte foresta per creare lo spazio necessario alla costruzione degli edifici nei luoghi corrispondenti.

RISORSE

La plancia città contiene quattro tracciati risorsa, che indicano la quantità di ciascuna delle quattro risorse condivise che i personaggi hanno a disposizione.



Nel corso del gioco, le risorse possono essere ottenute o perse; quando ciò accade, spostate il relativo segnalino relativo verso l'alto o il basso sul tracciato corrispondente, per mostrare la quantità attualmente a disposizione di quella risorsa nella città.

La città ha cibo pari a 2 e ottiene altre 2 unità di cibo: il segnalino cibo viene spostato verso l'alto di due spazi lungo il proprio tracciato, a indicare che la città ha ora a disposizione cibo pari a 4.



LAVORATORI E MONETE

I lavoratori e le monete sono beni aggiuntivi disponibili per i personaggi. A differenza delle risorse, questi beni non sono condivisi, ma appartengono individualmente al personaggio che li possiede.

LAVORATORI

Durante la partita, giungeranno lavoratori da tutta la valle per stabilirsi in città. Ci sono due tipologie di lavoratori: folletti e cittadini. I folletti sono rappresentati da dadi blu, i cittadini da dadi arancioni. Quando ottenete un lavoratore di uno dei due tipi, prendetelo dalla riserva, lanciatelo, e collocatelo nel luogo della torre sulla plancia città; quando un lavoratore viene perduto, rimuovetelo dal luogo della torre e rimettetelo nella riserva.

Durante la partita, i giocatori possono assumere lavoratori per ottenere aiuto nei vari compiti da svolgere. Il numero di pallini mostrati da un determinato dado indica il valore attuale di quello specifico lavoratore.



DADI CITTADINO DADI FOLLETTO

I dadi possono essere lanciati e ruotati nel corso della partita, modificando quindi il valore del lavoratore. Gli effetti di gioco che fanno ruotare dadi ai giocatori sono rappresentati da icone folletto e cittadino, con una freccia che indica se i simboli mostrati dal dado vanno Aumentati (↑) o Diminuiti (↓).



*Aumentate il valore
di un folletto alla torre*



*Diminuite il valore
di un cittadino alla torre*

Per Aumentare il valore di un dado, ruotatelo in modo che mostri una faccia con un simbolo in più; per Diminuire il valore di un dado, ruotatelo in modo che mostri una faccia con un simbolo in meno. Non si può portare un dado sopra il tre o sotto lo zero. Se un dado presso la torre raggiunge un valore pari a zero, rilanciatelo immediatamente. Se lanciate un dado a causa di un effetto di gioco, dopo il lancio rimettetelo dove si trovava, ma mostrando il nuovo valore.

MONETE

Le monete rappresentano la valuta corrente in *Mythwind*. I personaggi possono spendere e guadagnare monete in modi unici, oltre a utilizzarle per risolvere alcune delle azioni base del gioco che verranno descritte in seguito. I giocatori tengono traccia delle loro monete con i segnalini moneta in tagli da 1, 5 e 10. In qualunque momento, i giocatori possono usare la riserva per cambiare i tagli delle monete.

I valori in moneta vengono indicati usando questa icona: .

Se i giocatori dovessero esaurire le monete presenti nella riserva, possono sostituirle con ciò che desiderano.



Giocare una Partita

Una partita a *Mythwind* si dipana lungo diverse **STAGIONI**: ogni stagione è composta da un certo numero di round di gioco che vengono detti **GIORNATE**. Durante una giornata, i personaggi risolvono le seguenti tre fasi: **ALBA**, **POMERIGGIO**, e **TRAMONTO**. Tali fasi contengono una serie di passi, o azioni, che tipicamente hanno effetto sulla città (e vengono descritti in dettaglio in questo Statuto Cittadino).

Inoltre, ogni personaggio è caratterizzato da alcuni passi e azioni da risolvere unici per il personaggio in questione, focalizzandosi sullo specifico ruolo e sulla professione. Questi aspetti unici sono descritti nei Diari dei Personaggi.

Mythwind non ha una fine ben precisa, né un vincitore ben definito: al contrario, i giocatori sono incoraggiati a continuare a giocare e a esplorare il gioco al proprio ritmo, per tutte le sessioni che desiderano. In *Mythwind*, i giocatori possono concludere una partita al termine di una stagione, salvando i propri progressi per una futura sessione di gioco.

GIOCO SIMULTANEO

Quando risolvete ciascuna delle fasi di una giornata, i giocatori possono procedere simultaneamente. Alcuni momenti del gioco potrebbero richiedere discussioni e cooperazione per poter essere risolti, mentre altri vengono risolti individualmente.

Durante la partita, assicuratevi che tutti i personaggi abbiano completato la fase attuale prima di procedere con la successiva.



FASE I: ALBA

Ogni giornata inizia all'alba. L'alba rivela il meteo per la Valle di Mythwind, che è foriero di ricompense e di sventure che possono influire sulla città nelle giornate successive.

Durante questa fase, i personaggi determinano il meteo per la giornata, per poi risolvere eventuali effetti necessari relativi alla stagione e al meteo. Per risolvere la fase, eseguite i seguenti passi:

1. **Determinate il meteo:** pescate la carta in cima al mazzo meteo e collocatela a faccia in su vicino alla plancia città. L'icona meteo nella parte superiore della carta meteo indica se la giornata sarà soleggiata, nuvolosa o piovosa.



Soleggiato



Nuvoloso



Piovoso

Se si tratta della prima giornata di una stagione, ci sarà soltanto una carta meteo a faccia in su; nei giorni successivi, collocate le carte meteo a faccia in su al di sopra delle carte meteo già collocate, in modo da lasciare visibili le icone meteo sulle carte precedenti.



Durante l'alba del terzo giorno, ci saranno già altre due carte meteo a faccia in su.

2. **Controllate gli effetti della stagione:** ciascuna tessera stagione contiene tre diversi **ANDAMENTI DEL METEO**. Un andamento del meteo è un raggruppamento verticale di icone meteo che viene letto dall'alto verso il basso; ciascun andamento è associato a un corrispondente **EFFETTO DELLA STAGIONE**.



Durante questo passo, controllate le tre icone più recenti mostrate dalle carte meteo a faccia in su vicino alla plancia città: se queste tre icone corrispondono (leggendole dall'alto verso il basso) a un andamento del meteo presente sulla tessera stagione, risolvete l'effetto della stagione che corrisponde a tale andamento.

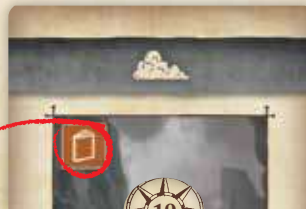
Le icone sulle carte meteo corrispondono all'andamento del meteo presente nel lato destro della tessera stagione, per cui i personaggi risolvono l'effetto della stagione di quell'andamento.



Gli effetti della stagione possono influenzare la città sia in positivo, sia in negativo, e includono guadagno (+) o perdita (-) delle risorse della città. Altre icone relative agli effetti presenti sulle tessere stagione verranno descritte in seguito.


3. **Risolvete l'effetto del meteo:** molte carte meteo contengono un effetto del meteo. Durante questo passo, se l'attuale carta meteo contiene un effetto, risolvetelo. I dettagli relativi alle varie icone effetto sulle carte meteo sono descritti a pagina 32 (🏠+) e a pagina 35 (📖).


Effetto del meteo



FASE 2: POMERIGGIO

Il Pomeriggio è il momento in cui i personaggi si mettono all'opera. Oltre a essere il momento in cui ci si impegna nelle professioni specifiche di ciascun personaggio (come descritto nei Diari dei Personaggi), il pomeriggio consente altresì ai personaggi di migliorare la città costruendo e utilizzando edifici, scoprendo nuovo terreno, assumendo folletti e cittadini, o intraprendendo un'avventura.

Durante questa fase, ciascun personaggio effettua un turno, compiendo una **AZIONE CITTÀ** seguita dalla proprie **AZIONI PERSONAGGIO** uniche  e da un qualsiasi numero di **AZIONI LAVORATORE** disponibili. Le azioni città sono descritte qui, nello Statuto Cittadino, mentre le azioni dei personaggi e quelle dei lavoratori sono descritte nei Diari dei Personaggi, da leggere successivamente.

Sulla plancia città ci sono quattro azioni città “base”; la quinta azione città  è disponibile tramite alcuni edifici, man mano che la partita prosegue.

Le azioni città che un giocatore può compiere sono le seguenti:



Avventura



Assumere



Costruire o Demolire



Usare un Edificio



Migliorare la Città o Scoprire Terreno

Per compiere un'azione città, un giocatore prende la miniatura del proprio personaggio e la colloca o su una delle azioni città “base” sulla plancia città, o su uno specifico edificio che fornisca un'azione (tali edifici verranno descritti in seguito). Un giocatore non può collocare la miniatura del proprio personaggio su un'azione base o su un edificio che siano già occupati da un altro personaggio: per questo motivo, è importante che i giocatori comunichino tra di loro quando pianificano i propri turni, per evitare di bloccarsi a vicenda.

Quando un giocatore compie la propria azione città, si allinea o con i folletti, o con i cittadini per il resto di quella giornata. L'**ALLINEAMENTO** potrebbe influire su ciò che un personaggio può fare durante la parte di turno specifica del personaggio stesso (si vedano i Diari dei Personaggi).

Le icone dei folletti e dei cittadini mostrate vicino a ciascuna azione città sulla plancia città indicano con quale tipo di lavoratore (folletto o cittadino) si allinea un personaggio quando compie quella specifica azione.

Quando un'azione consente a un personaggio di allinearsi sia con i folletti, sia con i cittadini, l'allineamento verrà determinato in fase di risoluzione dell'azione; se un effetto di gioco consente a un giocatore di compiere più di una azione città, l'allineamento verrà determinato dalla prima azione città.

Per compiere un'azione Avventura, l'Artigiana colloca la propria miniatura in corrispondenza dell'icona azione Avventura sulla plancia città.

L'azione Avventura consente a un personaggio di allinearsi sia con i folletti, sia con i cittadini: l'allineamento verrà determinato dal modo in cui l'azione è risolta.



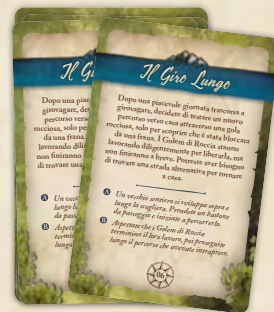
Indicatore dell'allineamento

Se non ci sono azioni disponibili da compiere per un giocatore (perché potrebbero richiedere monete, risorse, ecc.), quel giocatore può scegliere un luogo sulla plancia città per l'allineamento associato, e rinunciare all'azione corrispondente. Se l'allineamento dipende dall'azione, il giocatore deve scegliere l'allineamento.

AZIONE AVVENTURA

L'azione Avventura consente ai personaggi di viaggiare attraverso la valle di Mythwind alla ricerca di risorse e di altri benefici che possano giovare alla città.

Per risolvere l'azione Avventura, il giocatore pesca dal mazzo avventura la prima carta avventura al di sotto della carta copertina (che rimane in cima al mazzo avventura per tutta la durata della partita, così da nascondere le carte fronte-retro sottostanti).



Successivamente, il giocatore legge prima il fronte della carta, seguito dal retro. Il fronte di molte carte avventura richiede al giocatore di compiere una scelta: dopo averla effettuata, il giocatore legge soltanto la sezione del retro che corrisponde a tal scelta.

Le sezioni sul retro delle carte contengono anche un'icona folletto o cittadino: l'icona della sezione risolta indica l'allineamento del personaggio per quella giornata.

Dopo che entrambi i lati della carta avventura sono stati letti e risolti, la carta viene rimossa dal gioco (a meno che non sia indicato diversamente).

AZIONE MIGLIORARE LA CITTÀ O SCOPRIRE TERRENO

L'azione migliorare la città o scoprire terreno consente a un personaggio di comprare risorse per la città o di individuare nuovi luoghi nella città dove poter costruire edifici.

Per risolvere questa azione, un personaggio deve scegliere se **Migliorare la città** oppure **Scoprire terreno**; l'azione Migliorare la città o Scoprire terreno allineerà il personaggio con i **folletti**.

Migliorare la città

Per migliorare la città, un personaggio può spendere un numero a piacere di monete per comprare risorse per la città. Ciascun personaggio acquista risorse con tariffe differenti: le tariffe associate a ciascun personaggio per ogni risorsa sono mostrate sul retro del segnaposto del personaggio stesso (si vedano i Diari dei Personaggi).

Tariffe di acquisto del Contadino



Poiché il Contadino è specializzato nella crescita delle colture, può spendere 20 monete per comprare due cibo (5 monete ciascuno) e una produzione (10 monete ciascuna).

Il valore in monete che precede ciascuna risorsa sul segnaposto del personaggio è la quantità da spendere per ottenere una unità di quella risorsa. Quando viene risolta questa azione, un personaggio può spendere un numero qualunque di monete, per una qualsiasi combinazione di risorse, pagandone semplicemente il costo complessivo.

Dopo aver ottenuto le risorse, incrementate gli opportuni tracciati risorsa sulla plancia città per indicare l'ammontare aggiornato di ciascuna risorsa.

Scoprire terreno

Per scoprire terreno, un giocatore può spendere 5 monete per rimuovere una carta foresta da un luogo qualunque sulla plancia città. Quando rimuove una carta foresta, il giocatore rivela l'effetto stampato sul retro e lo risolve. Le carte foresta offrono vari benefici.

Dopo aver rimosso questa carta foresta, il giocatore ottiene immediatamente una risorsa qualunque.



Dopo aver risolto l'effetto di una carta foresta, la carta viene rimessa nella scatola del gioco e il luogo appena "liberato" diventa disponibile per la costruzione di un nuovo edificio.

AZIONE COSTRUIRE O DEMOLIRE

L'azione Costruire o Demolire permette a un personaggio di iniziare a costruire nuovi edifici per la città, o di rimuovere edifici esistenti in modo da sostituirli.

Per risolvere questa azione, un personaggio deve scegliere se **Costruire** o **Demolire**. L'azione Costruire o Demolire allineerà il personaggio con i cittadini.

Costruire

Con quest'azione si inizia il processo di costruzione di un edificio scelto dal personaggio; a ogni modo, il personaggio deve prima pagare il costo di costruzione dell'edificio e la città deve soddisfare il prerequisito dell'edificio.

Il retro di ciascuna carta edificio mostra il costo di costruzione e il prerequisito corrispondenti. Il costo di costruzione di un edificio dipende dal numero dei giocatori.

Livello

Prerequisito

Panificio 1

Stazione Commerciale

Costo (1-2 giocatori)

Costo (3+ giocatori)

Carta Edificio

Per pagare il costo di costruzione di un edificio, il giocatore semplicemente spende il numero di risorse del tipo indicato sulla carta edificio (stando attento a pagare il costo corretto, in base al numero di giocatori attuali).

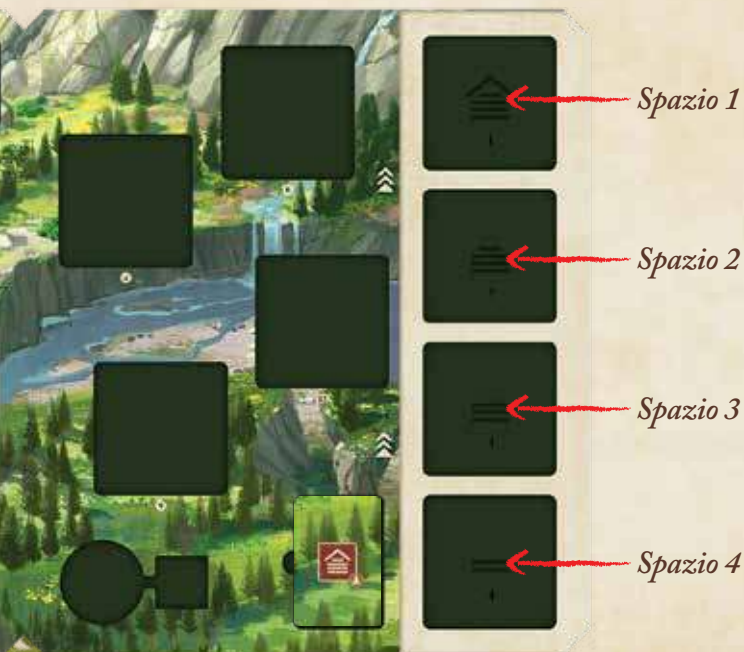
Il prerequisito è quasi sempre rappresentato dal nome di un altro edificio: se l'edificio indicato è presente in uno qualunque dei 13 luoghi sulla plancia città, il prerequisito è soddisfatto. Alcuni edifici potrebbero non avere costi, o altri edifici come prerequisiti, il che li rende molto più semplici da costruire.

Se il costo di un edificio è stato pagato, e il prerequisito è soddisfatto, il giocatore dà inizio alla costruzione collocando la carta edificio sulla **CODA DI COSTRUZIONE**. La Coda di Costruzione contiene quattro spazi, che rappresentano i vari stadi della costruzione. Una carta edificio che si trovi nello spazio 1 della coda di costruzione è più vicino a essere completato rispetto



a un edificio nello spazio 4.

Coda di Costruzione



Ciascuna carta edificio contiene un'icona spazio che indica dove posizionare la carta nella coda di costruzione.

Se una carta edificio non può essere collocata nella coda di costruzione poiché è già presente un'altra carta nello spazio indicato, la carta viene posizionata nello spazio libero successivo più in basso nella coda, aumentando il tempo di costruzione. Se tutti gli spazi inferiori contengono già una carta edificio, quella nuova non può essere collocata, e l'azione costruzione non può essere risolta usando quella carta edificio.

Lungo la partita, la coda di costruzione avvanzerà: così procede la costruzione degli edifici oppure si completa la costruzione dell'edificio in cima alla coda. L'avanzamento della coda di costruzione è descritto a pagina 32; l'albero delle tecnologie di costruzione e l'appendice si trovano a pagina 36. Chiarimenti ulteriori si trovano a pagina 46.



Icona
spazio 2

*Il Panificio inizia la propria
costruzione sullo spazio 2
della coda di costruzione.*

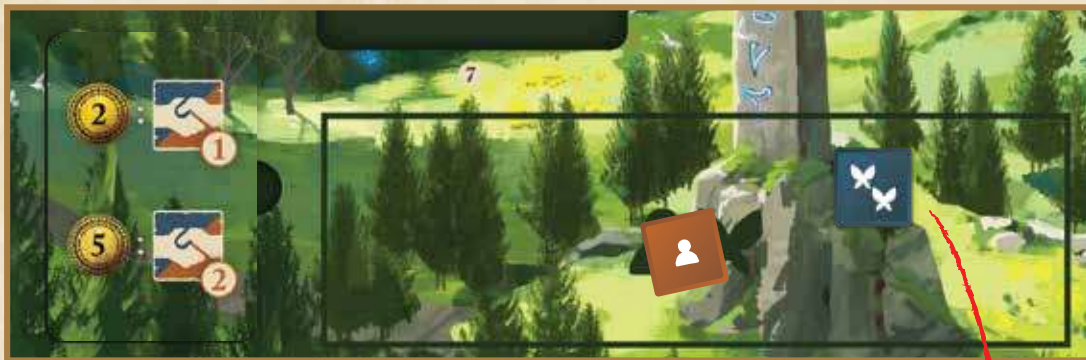
Demolire

Questa azione rimuove un edificio dalla plancia città. Per risolverla, un giocatore sceglie una carta edificio tra quelle presenti in uno dei 13 luoghi della plancia città e la rimette nella riserva degli edifici. Gli edifici demoliti potranno essere ricostruiti usando l'azione Costruzione.

AZIONE ASSUMERE

L'azione Assumere consente ai personaggi di assumere i lavoratori e ottenerne l'aiuto sulla plancia città.


Per risolvere questa azione, un personaggio spende due monete per assumere un lavoratore disponibile, oppure cinque monete per assumerne due dalla torre sulla plancia città.



Un personaggio può spendere due monete per assumere un cittadino o un folletto, oppure può spenderne cinque per assumere sia un cittadino, sia un folletto (o due lavoratori dello stesso tipo).

Ogni personaggio possiede uno spazio dedicato ai dadi sul proprio vassoio giocatore, come descritto nei Diari dei Personaggi. Dopo aver assunto un lavoratore, il giocatore prende il dado lavoratore scelto dalla plancia città e lo colloca nel proprio spazio dedicato, senza modificarne l'attuale valore.


Poi, il personaggio diventa allineato con il tipo di lavoratore assunto; se un personaggio ha assunto sia un cittadino, sia un folletto, deve scegliere di allinearsi con uno dei due tipi di lavoratore.

Spazio per i dadi 



AZIONE USARE UN EDIFICIO

L'azione Usare un edificio consente ai personaggi di visitare gli edifici costruiti in città e ottenerne i benefici.

Per risolvere questa azione, un giocatore colloca la propria miniatura del personaggio su un qualunque edificio sulla plancia città che contenga l'icona Usare un edificio  **E per il quale sia in grado di soddisfare i requisiti.** Poi, il giocatore risolve gli effetti dell'edificio.

Gli effetti degli edifici hanno un requisito, seguito da un esito. Il requisito include, tipicamente, la spesa di risorse/monete e una Diminuzione di lavoratori. Dopo aver soddisfatto i requisiti per poter usare l'edificio, il personaggio risolve l'esito. Se un effetto non ha requisiti, il personaggio può risolvere l'esito senza pagare alcun costo.

Ciascun edificio contiene un indicatore allineamento. Quando un personaggio Usa un edificio, diventa allineato con il tipo di lavoratore indicato su quell'edificio.

Il simbolo “/” significa “o l'uno o l'altro” quando si deve soddisfare un requisito o risolvere un effetto di un edificio.

Un personaggio che usi il Panificio diventa allineato con i folletti.

Indicatore allineamento



Effetto dell'edificio

Per poter usare il Panificio, un personaggio deve Diminuire il valore di un folletto assunto e spendere quattro monete per poter ottenere un cibo.

FASE 3: TRAMONTO

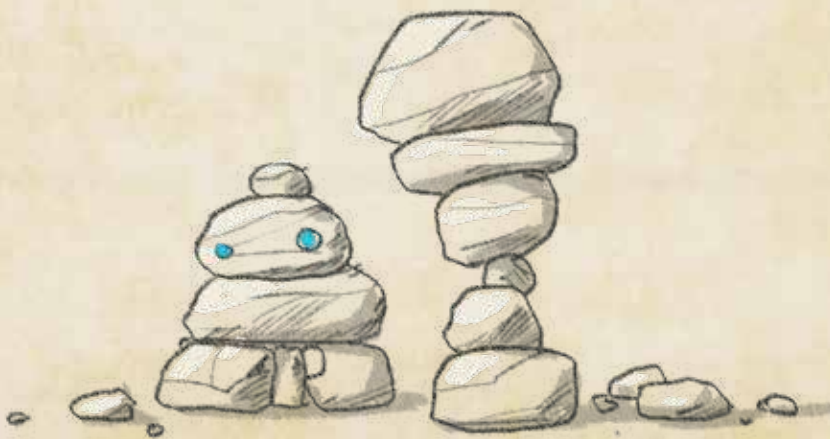
Ogni giornata termina al tramonto. Personaggi, folletti e cittadini concludono la giornata e si preparano per il lavoro che li attende l'indomani.

Durante questa fase, ciascun personaggio, simultaneamente, compie i seguenti due passi:

1. **Recuperare il personaggio:** ogni giocatore prende la miniatura del proprio personaggio dalla plancia città e la colloca sul proprio vassoio del personaggio. Questi personaggi sono ora pronti per compiere una nuova azione durante la giornata successiva.
2. **Recuperare i lavoratori:** ogni giocatore rimuove tutti i dadi folletto e cittadino dal proprio vassoio del personaggio e li colloca come segue:
 - ✦ Se un dado mostra **uno o più** "pallini", viene collocato nello spazio dei dadi sul vassoio del personaggio.
 - ✦ Se un dado **non mostra alcun** "pallino", il giocatore lo lancia e lo colloca sulla torre della plancia città (come nella preparazione, rilanciate il dado fino a che non si ottenga un risultato diverso da zero "pallini").

In aggiunta a questi due passi, durante questa fase i personaggi potrebbero dover risolvere dei passi specifici del personaggio (si vedano i Diari dei Personaggi per i dettagli).

Dopo che tutti i personaggi hanno completato la fase tramonto, controllano il mazzo delle carte meteo: se c'è ancora almeno una carta, i personaggi cominciano un nuovo giorno, iniziando con l'alba. Se, invece, il mazzo meteo è terminato, la stagione è terminata, e i personaggi risolvono i passi di mantenimento di fine stagione.



Fine di una Stagione

Al termine di una stagione, i personaggi controllano i benefici degli edifici in città, determinano gli esiti dei propri obiettivi e si preparano per la stagione successiva.

Per risolvere la fine di una stagione, i giocatori compiono collettivamente i seguenti passi:

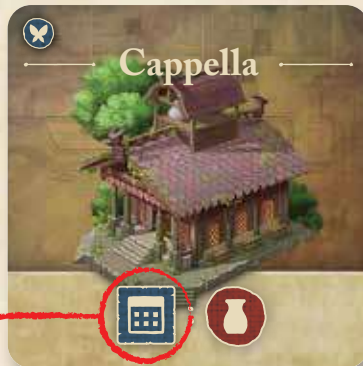
1. Risolvere le Azioni di Fine Stagione
2. Risolvere le Carte Obiettivo
3. Ripristinare il Mazzo Meteo
4. Cambiare Tessera Stagione
5. Cambiare Personaggi

Dopo aver completato tutti i precedenti passi, i giocatori possono o iniziare una nuova stagione, partendo con l'alba del suo primo giorno, o salvare il gioco. Per salvare il gioco, si veda la sezione "Salvare il Gioco" a pagina 44.

RISOLVERE LE AZIONI DI FINE STAGIONE

Alcuni edifici hanno effetti che vanno risolti al termine di ciascuna stagione. Durante questo passo, i personaggi risolvono gli effetti di fine stagione per tutti gli edifici costruiti in città. Ogni edificio con effetti di questo tipo usa l'icona "fine stagione".

Icona
"Fine Stagione"



Al termine di ogni stagione, la Cappella fa aumentare di uno la cultura della città.

RISOLVERE LE CARTE OBIETTIVO

Durante questo passo, i personaggi controllano se hanno completato l'obiettivo per la stagione in corso, poi ne selezionano uno nuovo per la stagione successiva. Ciascuna carta obiettivo è fronte-retro: il fronte descrive l'obiettivo minimo che i giocatori devono raggiungere durante una stagione, mentre il retro specifica i risultati in caso di successo o fallimento nel raggiungerlo.



Per risolvere questo passo, i giocatori leggono l'obiettivo sul fronte dell'attuale carta obiettivo della stagione; poi, risolvono l'effetto opportuno sul retro della carta, nella maniera seguente:

- ✦ **Successo:** se l'obiettivo è stato raggiunto, i giocatori risolvono la parte superiore della carta e **rimuovono quest'ultima dal gioco**. Il raggiungimento di un obiettivo fornisce una ricompensa ai giocatori, e tipicamente indica loro di mescolare una carta obiettivo specifica nel mazzo obiettivi.
- ✦ **Fallimento:** se i giocatori falliscono nel raggiungimento dell'obiettivo, risolvono la parte inferiore della carta e **la rimescolano nel mazzo obiettivi**.

Dopo aver risolto la carta obiettivo, i giocatori mescolano il mazzo e pescano le prime due carte: poi, scelgono quale delle due sarà l'obiettivo per la stagione in arrivo, lasciandola a faccia in su in cima al mazzo. La carta obiettivo che non è stata scelta viene rimescolata all'interno del mazzo.

SEGNALINI OBIETTIVO

I giocatori collocano segnalini obiettivo sulla carta obiettivo per tenere traccia del progresso nel raggiungimento del loro obiettivo. Ad esempio, se un obiettivo richiede che i giocatori costruiscano tre edifici, collocano un segnalino sulla carta ogni volta che costruiscono un edificio: se a fine stagione ci sono tre segnalini obiettivo sulla carta, i giocatori sanno di aver completato con successo l'obiettivo.



RIPRISTINARE IL MAZZO METEO

Per risolvere questo passo, i giocatori raccolgono tutte le carte meteo, le mescolano e le collocano nel vassoio di gioco a formare il nuovo mazzo meteo che verrà impiegato nella stagione in arrivo.

CAMBIARE TESSERA STAGIONE

I giocatori rimuovono la tessera stagione attuale dalla plancia città e la sostituiscono con la tessera successiva, in ordine di stagione. Ciascuna delle quattro stagioni è identificata dalla propria icona stagione.



CAMBIARE PERSONAGGI (OPZIONALE)

Durante questo passo, ogni giocatore può scegliere di giocare con un personaggio diverso nella stagione successiva. Quando cambiano personaggio, i giocatori prendono tutti i dadi cittadino e folletto del proprio personaggio e li collocano nella torre sulla plancia città. Tutti gli altri componenti specifici di un personaggio rimangono al loro posto, in modo da mantenere il livello di progresso nel gioco raggiunto da quel personaggio per ciascun giocatore che voglia utilizzarlo in futuro.



Regole Aggiuntive

Questa sezione contiene regole aggiuntive necessarie per giocare a *Mythwind*.

AVANZARE LA CODA DI COSTRUZIONE

Per completare la costruzione di un edificio, un edificio deve avanzare lungo la coda di costruzione. Effetti di gioco possono far avanzare la coda di costruzione, ma più frequentemente l'avanzamento avviene da effetti meteorologici e stagionali durante l'alba. Un effetto di gioco che faccia avanzare la coda di costruzione usa la seguente icona:



Avanzare la coda di costruzione



Quando la coda di costruzione avanza, ciascun edificio si muove verso l'alto di uno spazio lungo la coda. Se è presente un edificio nello spazio 1 della coda di costruzione, quell'edificio è completato.

La Cattedrale e il Tribunale si muovono di uno spazio lungo la coda. Il Saloon è completato e viene rimosso dalla coda.

Quando un edificio viene completato, viene rimosso dalla coda e il relativo **BONUS EDIFICIO** (vale a dire, l'effetto indicato nella parte bassa della carta) viene risolto.



Quando il Saloon viene completato, la città ottiene una cultura.

Dopo aver risolto il beneficio dell'edificio, i giocatori girano la carta edificio e la collocano in un luogo vuoto sulla plancia città.

Alcuni edifici hanno un **PREREQUISITO DI SOSTITUZIONE**: si tratta di un requisito simile a quelli "standard", ma include un'icona sostituzione.



La Cava è il prerequisito di sostituzione per la Fucina, pertanto la Fucina può essere costruita soltanto nel luogo precedentemente occupato dalla Cava.



Un edificio con un prerequisito di sostituzione deve sostituire l'edificio corrispondente sulla plancia città. L'edificio sostituito viene semplicemente rimosso dalla plancia città e rimesso nella riserva.

Se un edificio completato non può essere collocato sulla plancia città perché non soddisfa il proprio prerequisito di sostituzione, la carta edificio viene comunque collocata su un luogo libero della plancia città; se la plancia città non possiede luoghi liberi, la carta edificio rimane nella coda di costruzione. Ciò potrebbe causare un rallentamento nella coda di costruzione, impedendo l'avanzamento ad altri edifici nella coda.

Alcune carte potrebbero mostrare la seguente icona:





In questo caso, muovete ciascun edificio verso il basso di uno spazio. Gli edifici non possono scendere al di sotto dello spazio 4.

Se un singolo edificio si muove in su o in giù lungo la coda di costruzione, non può muoversi in uno spazio che contenga un altro edificio: collocatelo nello spazio disponibile precedente.

EFFETTI DEGLI EDIFICI

Vi sono due tipi di effetti degli edifici:

- 🦋 **Effetti Azione:** questi edifici possono essere usati come azioni città. Tali edifici sono descritti a pagina 27 e contengono l'icona .
- 🦋 **Fine Stagione:** questi edifici si attivano durante il mantenimento di fine stagione. Tali edifici sono descritti a pagina 29 e contengono l'icona .

Alcuni edifici possono contenere diversi tipi di effetti.

EVENTI

Gli eventi possono influenzare la città in maniera positiva o negativa. I giocatori risolvono un evento quando un effetto, tipicamente da una carta meteo, lo richiede. Gli effetti di gioco che richiedono ai giocatori di risolvere un evento usano la seguente icona:



Per risolvere un evento, i giocatori pescano insieme la carta evento in cima al mazzo degli eventi: leggono il testo ad alta voce e, se richiesto, effettuano una scelta. I giocatori devono essere tutti d'accordo su eventuali scelte presenti sulle carte evento. Dopo la risoluzione, la carta evento viene rimossa dal gioco.

Se una carta evento richiede che i giocatori subiscano una penalità che non può essere soddisfatta, i giocatori devono subirla "il più possibile": ad esempio, se fossero obbligati a diminuire il cibo di 2, ma il livello di cibo fosse attualmente 1, i giocatori diminuirebbero il cibo di 1.

Se è presente un beneficio che richiede un costo, i giocatori devono pagare il costo per intero per poter ricevere il beneficio; in caso contrario, il beneficio è perduto.

ABILITÀ

Le abilità sono capacità che i personaggi possono acquistare. Ciascun personaggio ha le proprie abilità uniche collegate alle proprie azioni uniche, come descritto nei diari dei personaggi.

Gli effetti di gioco che consentono ai personaggi di ottenere abilità usano la seguente icona:



La maniera più comune con cui un personaggio può ottenere un'abilità è usare la Casa Lunga, che si trova sulla plancia città all'inizio del gioco. Maggiori dettagli sulle abilità e il corrispondente costo possono essere trovati nei diari dei personaggi.



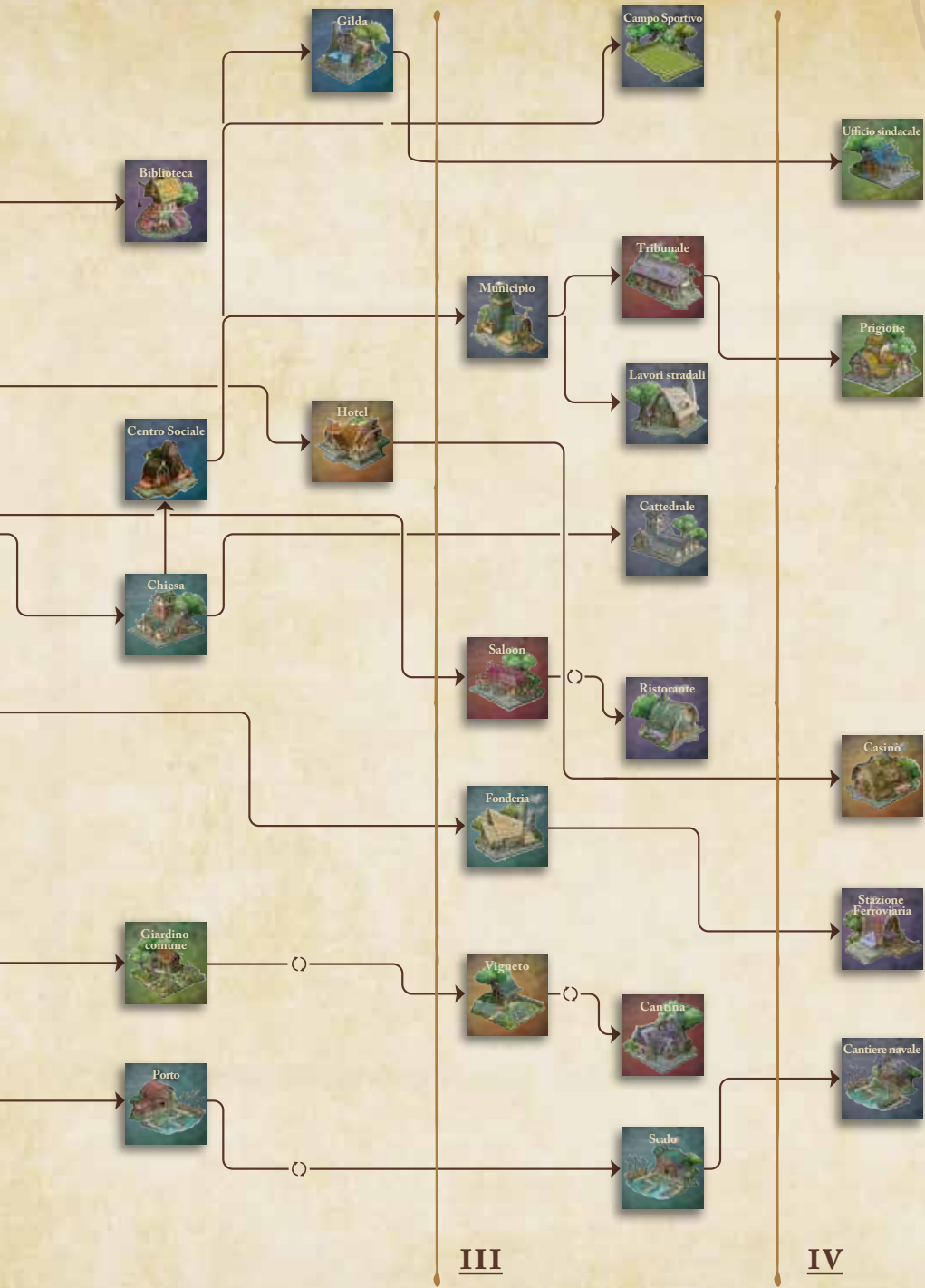
Usando la Casa Lunga, un personaggio ottiene una moneta oppure un'abilità di ruolo.

Albero di Costruzione



LIVELLO I

II



III

IV

Appendice Edifici

NOME (PREREQUISITO)	LIVELLO	AZIONE
Bacino di Argilla (Cava)	II	Alla fine della stagione, se l'obiettivo stagionale è stato raggiunto, ottenete 1 produzione e ciascun personaggio guadagna 3 monete.
Biblioteca (Scuola)	II	Alla fine della stagione, se l'obiettivo stagionale è stato raggiunto, ottenete 1 cultura e ogni personaggio ottiene 3 monete.
Campo Sportivo (Centro Sociale)	III	Rimuovete un edificio per ripristinare una foresta nel luogo e ottenere 2 risorse qualunque.
Cantiere Navale (Scalo)	IV	Alla fine della stagione ottenete una produzione o un'entrata per ogni cittadino in più rispetto ai folletti nella torre (ad es.: nella torre ci sono 3 cittadini e 1 folletto. Ottenete 2 tra produzione e entrate).
Cantina (Vigneto)	III	Diminuite un folletto assunto e spendete 5 monete per ottenere 2 cultura. Alla fine della stagione ottenete 2 cibo.
Cappella	I	Alla fine della stagione ottenete 1 cultura.
Casa Lunga		Ottenete 1 moneta oppure 1 abilità.

Casinò (Hotel)	IV	Alla fine della stagione ottenete una cultura o un cibo per ogni folletto in più rispetto ai cittadini nella torre (ad es.: se ci sono 3 folletti e 1 cittadino nella torre, ottenete 2 tra unità di cibo e cultura).
Cattedrale (Chiesa)	III	Alla fine della stagione ottenete 2 cultura.
Cava (Deposito di Legname)	I	Alla fine della stagione ottenete 1 produzione.
Centro Sociale (Chiesa)	II	Alla fine della stagione ogni personaggio può eseguire 1 qualunque delle proprie abilità.
Chiesa (Cappella)	II	Diminuite 2 folletti assunti e spendete 2 monete per ottenere 1 cultura. Alla fine della stagione ottenete 1 cultura.
Deposito di Legname (Stazione Commerciale)	I	Diminuite un lavoratore assunto e spendete 4 monete per ottenere 1 produzione.
Emporio (Casa Lunga)	I	Spendete 3 monete per compiere un'azione personaggio aggiuntiva in questa giornata.
Fonderia (Fucina)	III	Diminuite un cittadino assunto e spendete 5 monete per ottenere 2 produzione.

Fucina (Cava)	II	Diminuite 2 cittadini assunti e spendete 2 monete per ottenere 1 produzione. Alla fine della stagione ottenete 1 produzione.
Gastronomia (Panificio)	I	Diminuite un folletto assunto e spendete 4 monete per ottenere 1 cibo. Alla fine della stagione ottenete 1 cibo.
Giardino Comune (Monumento)	II	Alla fine della stagione, se l'obiettivo stagionale è stato raggiunto, ottenete 1 cibo e ciascun personaggio guadagna 3 monete.
Gilda (Centro Sociale)	II	Perdete 1 produzione o 1 entrata per assumere 2 cittadini.
Hotel (Locanda)	II	Perdete 1 cultura o 1 cibo per assumere 2 folletti.
Lavori Stradali (Municipio)	III	Alla fine della stagione ottenete 2 produzione.
Locanda (Taverna)	II	Spendete 2 monete per Aumentare tutti i cittadini o tutti i folletti alla torre.
Mattatoio (Gastronomia)	II	Diminuite 2 folletti assunti e spendete 2 monete per ottenere 1 cibo. Alla fine della stagione ottenete 1 cibo.

Monumento (Emporio)	I	Diminuite un folletto assunto e spendete 4 monete per ottenere 1 cultura.
Municipio (Centro Sociale)	III	Costruite un edificio di livello 1 o 2 e ottenete 1 qualunque risorsa.
Panificio (Stazione Commerciale)	I	Diminuite un folletto assunto e spendete 4 monete per ottenere 1 cibo.
Porto (Zona di Pesca)	II	Alla fine della stagione, se l'obiettivo stagionale è stato raggiunto, ottenete 1 entrata e ciascun personaggio guadagna 3 monete.
Prigione (Tribunale)	IV	Alla fine della stagione potete demolire un edificio per ignorare l'esito di un obiettivo stagionale.
Ristorante (Saloon)	III	Diminuite un folletto assunto e spendete 5 monete per ottenere 2 cibo. Alla fine della stagione ottenete 2 entrate.
Saloon (Locanda)	III	Diminuite un folletto assunto e spendete 5 monete per ottenere 2 cibo.

Scalo (Porto)	III	Diminuite un cittadino assunto e spendete 5 monete per ottenere 2 entrate. Alla fine della stagione, se l'obiettivo stagionale è stato raggiunto, ottenete 1 entrata e ciascun personaggio guadagna 3 monete.
Scuola (Cappella)	II	Alla fine della stagione ogni personaggio può compiere un'azione personaggio aggiuntiva.
Segheria (Deposito di Legname)	I	Diminuite un cittadino assunto e spendete 4 monete per ottenere 1 produzione. Alla fine della stagione ottenete 1 entrata.
Stazione Commerciale (Casa Lunga)	I	Spendete 2 monete e una risorsa cittadina per ottenere una qualunque risorsa cittadina.
Stazione Ferroviaria (Fonderia)	IV	Diminuite un folletto assunto per risolvere una carta evento.
Taverna (Emporio)	I	Diminuite un lavoratore assunto e spendete 4 monete per ottenere 1 entrata.
Tipografia (Ufficio Postale)	II	Diminuite 2 cittadini assunti e spendete 2 monete per ottenere 1 entrata. Alla fine della stagione pescate una carta obiettivo aggiuntiva prima di scegliere l'obiettivo stagionale.

Tribunale (Municipio)	III	Spendete 10 monete e perdetes un cittadino o un folletto dalla torre per ottenere un cittadino o un folletto alla torre.
Ufficio Postale (Emporio)	I	Alla fine della stagione pescate una carta obiettivo aggiuntiva prima di scegliere l'obiettivo stagionale.
Ufficio Sindacale (Gilda)	IV	Diminuite un cittadino assunto per risolvere una carta evento.
Vigneto (Giardino Comune)	III	Diminuite un folletto assunto e spendete 5 monete per ottenere 2 cultura. Alla fine della stagione, se l'obiettivo stagionale è stato raggiunto, ottenete 1 cibo e ciascun personaggio guadagna 3 monete.
Zona di Pesca	I	Non effettuate una azione personaggio in questo giorno di gioco. Potete perdere 1 entrata o 1 produzione per ottenere 1 cultura o 1 cibo.

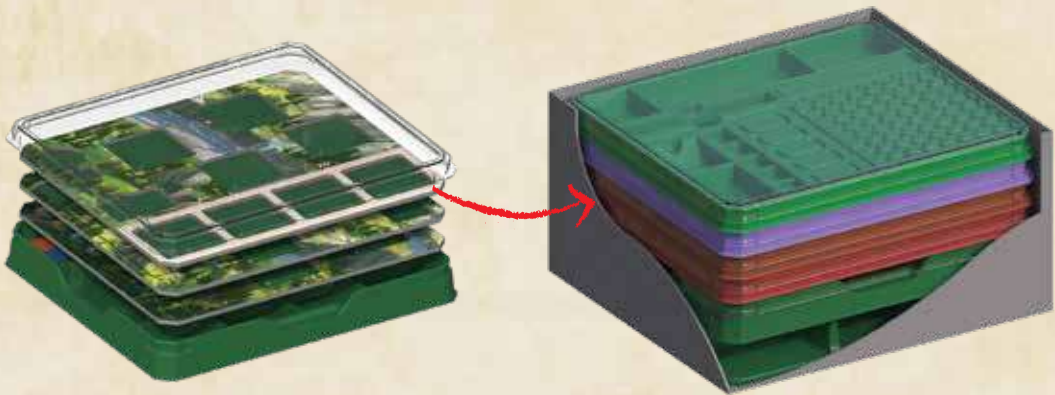
Salvare la Partita

I giocatori possono salvare la partita al termine di ciascuna stagione. Per salvare il gioco, prendete tutti i dadi lavoratore dalla torre sulla plancia città e collocateli nel vassoio, mantenendo il valore di ciascun dado. Usate il divisore dei dadi per separare quelli sbloccati dalla torre rispetto a tutti gli altri nella riserva.



Quando rimettete a posto il gioco, usate il divisore per separare i dadi nella riserva dai dadi che sono già "in gioco".

Collocate i pezzi della plancia città nella parte superiore del vassoio, posizionando il coperchio al di sopra e impilando il tutto nella scatola, con i vassoi dei personaggi al di sopra. Seguite i passaggi nella sezione "Salvare la Partita" nei Diari dei Personaggi per salvare ciascun personaggio.

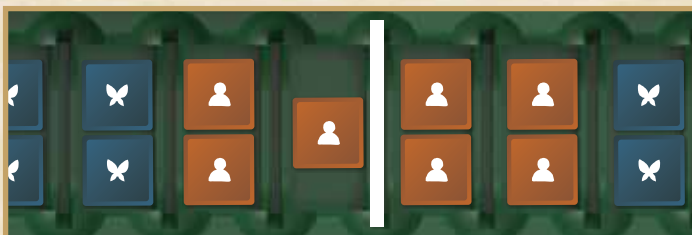


Impilate i vassoi e le plance come indicato in figura prima di ricollocarli nella scatola di gioco.

Continuare la Partita

Per continuare una partita una partita a *Mythwind*, seguite i passaggi indicati in questa sezione.

1. **Creare la plancia città:** create la plancia città collocando le tre sezioni al centro del tavolo di gioco, in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori. Tutti gli edifici e le risorse sono stati salvati nella partita precedente.
2. **Prendete tutti i dadi sbloccati** dal vassoio (ossia i dadi che si trovano dal lato “sbloccato” del divisore dei dadi) e collocateli sulla torre della plancia città.



3. **Scegliete i personaggi:** ciascun giocatore può scegliere un personaggio già utilizzato in precedenza, oppure cominciare con un personaggio nuovo. Seguite i passi per la preparazione e la continuazione nei Diari dei Personaggi.


Chiarimenti

Questa sezione contiene chiarimenti (organizzati per argomento, in ordine alfabetico) ad alcune domande che potrebbero sorgere durante la partita.

AZIONI

- ✦ I personaggi possono scegliere un'azione città anche soltanto per l'allineamento che essa concede, rinunciando a compiere l'azione in sé.

AZIONI DEI PERSONAGGI

- ✦ Alcune carte o eventi consentono a un giocatore di compiere delle azioni personaggio extra, oppure fanno perdere azioni personaggio per la giornata in corso. Quando succede, fate riferimento al Diario del Personaggio per sapere quali azioni siano considerate azioni personaggio (tramite questa icona: )

BUSTE SEGRETE

- ✦ Durante il gioco, i giocatori riceveranno precise istruzioni su quando aprire alcune buste segrete. **Non apritele** fino a quando il gioco non vi dice di farlo! Una lista delle meccaniche speciali associate a tali buste si trova a pagina 48, nella sezione “spoiler”.

EDIFICI

- ✦ Un edificio può essere collocato nella coda di costruzione anche se non ci sono luoghi liberi sulla plancia di gioco.
- ✦ Se un edificio si trova nella coda di costruzione e il suo “edificio prerequisite”, inizialmente sulla plancia città, viene rimesso nella riserva, l'edificio in questione rimane nella coda e può essere comunque collocato sulla plancia città quando la sua costruzione viene completata. Lo stesso discorso si applica anche quando è presente un prerequisite di sostituzione (pagina 33).
- ✦ Se un edificio viene offerto come ricompensa tramite una carta specifica, e nella ricompensa non è menzionato alcun prerequisite, ottenete l'edificio in questione collocandolo in un luogo libero della plancia città. Se, invece, la carta menziona un prerequisite, e tale prerequisite non è ancora stato costruito, non ottenete l'edificio come ricompensa.
- ✦ Non ottenete benefici dalla costruzione degli edifici se erano già stati costruiti in precedenza nella partita.
- ✦ Se dovete risolvere un'azione di fine stagione di un edificio che richiede che l'obiettivo stagionale sia stato raggiunto, aspettate fino ad aver completato il passo 2 di fine stagione per risolvere quell'azione dell'edificio.

LAVORATORI

- ✦ Se un giocatore deve ottenere un lavoratore dalla torre, e non ci sono lavoratori di quel tipo nella riserva, il giocatore ottiene invece una risorsa qualsiasi.
- ✦ Se un giocatore deve perdere un lavoratore, e non ci sono lavoratori di quel tipo presso la torre, un lavoratore assunto da un qualunque giocatore deve essere ricollocato nella riserva. Se non ci sono lavoratori assunti di quel tipo, ignorate la richiesta.

RISORSE, MONETE E DADI

- ✦ I tracciati delle risorse non possono essere incrementati oltre 10 o diminuiti al di sotto di 0. Ignorate aumenti o diminuzioni delle risorse che farebbero superare tali soglie.
- ✦ I giocatori non possono scambiare tra di loro monete o lavoratori.

TALENTI E ABILITÀ

- ✦ Se un personaggio compra un'abilità in più rispetto a quante ce ne stiano nel proprio vassoio, è costretto a rimuovere un'abilità; l'abilità rimossa torna nella riserva del personaggio e può essere riacquistata in futuro.



Spoiler!

MIGLIORAMENTI DELLA TORRE

Miglioramento della Torre #1

Ottenete una moneta per ciascun livello di produzione e di entrate usato per costruire un edificio.

Miglioramento della Torre #2

Ottenete una moneta per ogni livello di cultura e cibo usati per costruire un edificio.

Miglioramento della Torre #3

Quando eseguite un'azione migliorare città, potete spendere una moneta per Aumentare tutti i folletti alla torre.

Miglioramento della Torre #4

Quando eseguite un'azione migliorare città, potete spendere una moneta per Aumentare tutti i cittadini alla torre.

Miglioramento della Torre #5

Quando effettuate un'azione assumere, potete Diminuire un cittadino assunto per compiere in aggiunta un'azione avventura.

Miglioramento della Torre #6

Quando effettuate un'azione assumere, potete Diminuire un folletto assunto per compiere in aggiunta un'azione avventura.

Miglioramento della Torre #7

Quando effettuate un'azione avventura, potete Diminuire un cittadino assunto per avanzare un edificio allineato con i cittadini lungo la coda di costruzione.

Miglioramento della Torre #8

Quando effettuate un'azione avventura, potete Diminuire un folletto assunto per avanzare un edificio allineato con i folletti lungo la coda di costruzione.



AZIONI DEI FOLLETTI

I folletti diventeranno uno spazio azione sbloccato tramite gli eventi del gioco. Un personaggio può Diminuire un folletto assunto per recarsi presso lo spazio azione folletto (se è libero) durante il passo delle azioni città. Se lo fa, può sfruttare la capacità offerta dal folletto che in quel momento si trova nello spazio. Il folletto assunto rimarrà lì fino al tramonto. Un folletto nello spazio azione folletto seguirà le stesse regole sul Recuperare i lavoratori nella fase tramonto descritte a pagina 28.

Fyxx (Custode)

Spendete una moneta per assumere un cittadino.

Bouque (Golem di Legno)

Spendete una moneta per assumere un folletto.


Chunk (Golem di Pietra)

Effettuate un'azione costruire un edificio. Poi, ottenete una risorsa cittadina a vostra scelta.

Messler (Palude)

Effettuate un'azione migliorare la città. Poi, risolvete un'abilità dal vostro vassoio del personaggio.

Elida (Fata)

Spendete due monete per usare l'azione di un edificio .

Ponk (Creatore)

Eseguite un'azione città avventura; poi potete compiere immediatamente un'azione personaggio aggiuntiva.

RUOTARE I FOLLETTI

Dentro la prima busta segreta è presente una carta meteo che, come indicato, i giocatori dovranno inserire nel mazzo meteo. Questa carta ha l'effetto meteo unico chiamato "Ruotare i Folletti."

Per eseguire l'effetto meteo ruotare i folletti, rimuovete il segnalino folletto che si trova attualmente nel luogo dell'azione folletto sulla plancia città, quindi inserite il segnalino successivo nella sequenza (se è stato rimosso il segnalino folletto #1, inserite il segnalino folletto #2). Se non ci sono numeri al di sopra dell'attuale segnalino folletto, inserite il segnalino folletto #1.

Traguardi

NOME	DESCRIZIONE	DATA
Città in Crescita	Avere 8 Cittadini in città.	
Creature Magiche	Avere 8 Folletti in città.	
Costruttore	Costruire un edificio in ogni luogo della città.	
Magnate degli Affari	Avere Produzione pari a 10 alla fine della stagione.	
Nuove Stagioni	Avere Cultura pari a 10 alla fine della stagione.	
Abbondanza	Avere Cibo pari a 10 alla fine della stagione.	
Ricchezza	Avere Entrate pari a 10 alla fine della stagione.	
Cielo Blu	Innescare 3 eventi stagionali in una singola stagione.	
Bastone da Passeggio	Affrontare 8 avventure in una stagione.	
Narratore	Completare il mazzo degli Eventi.	
Talentuosi	Riempire gli spazi per le abilità di tutti e 4 i personaggi.	
Prestasoldi	Guadagnare 100 o più monete in una stagione.	
Imprenditore Edile	Mettere 4 edifici nella coda di costruzione in una stagione.	
Amico della Valle	Usare l'azione Folletto 10 volte in una stagione.	
Lavoratori Entusiasti	Tutti e 16 i lavoratori alla torre devono avere un valore pari a 3.	

Riconoscimenti

Brendan McCaskell
Ideazione del Gioco

Nathan Lige
Ideazione del Gioco

Babis Giannios
Ideazione del Gioco

Taryn Emerick
Grafica

Lauren Marshall
Grafica

Jonathan Thwaites
Sviluppo del Gioco

Marv Penner
Grafica

Dan Wang Creative Studios
Artista

Amanda Kadatz
Artista

Bryce Cooke
Progettista dei vassoi

Nicholas Hein
Scultore

Michael Raftopoulos
Gestore delle Localizzazioni

Adam Baker
Editor Tecnico

Adam J Nicolai
Editor

Andrew Jeneba
Coordinatore dei Playtest

Lance Priebe
Catalizzatore Creativo

Aimee Ward
Finanza

EDIZIONE ITALIANA

Paolo Mastrolia
Traduzione

Alex Grisafi
Revisione e Coordinamento
localizzazione

Silvio Negri-Clementi
Revisione

Zhuang Huachong
Impaginazione

Grazie a Erica Rossi.

A cura di Pendragon Game Studio srl: Via Curtatone, 6 - 20122 Milano
www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com



PLAYTESTER

Liz Thompson, Mark Yeldham, Jonathan Thwaites, Linus Cadenius, Jacob Knol, Katharina Lotz, Ricardo Nußbaum, Anna Falk, e molti, molti altri che hanno partecipato ai nostri playtest!

Senza il supporto dei nostri backer di Kickstarter, nulla di tutto ciò sarebbe stato possibile.

Grazie!



LA CITTÀ

- | | |
|--|---|
|  Produzione |  Migliorare Città/Scoprire Terreno |
|  Entrate |  Avventura |
|  Cultura |  Costruire |
|  Cibo |  Usare Edificio |
|  Una risorsa qualunque |  Foresta |
|  Dado Folletto alla Torre |  Obiettivo |
|  Dado Cittadino alla Torre |  Fine della Stagione |
|  Dado Lavoratore alla Torre |  Coda di Costruzione |
|  Dado Folletto Assunto |  Avanzare la Coda di Costruzione |
|  Dado Cittadino Assunto |   |
|  Dado Lavoratore Assunto |   Posizioni nella Coda di Costruzione |
| |  Assumere Dado Lavoratore (di un tipo qualunque) |
| |  Assumere Dado Cittadino |
| |  Assumere Dado Folletto |

GENERALE

- | | | |
|--|--|--|
|  Statuto Cittadino |  Primavera |  1 Monete |
|  Diario del Personaggio |  Estate |  Aumentare |
|  Carta Evento |  Autunno |  Diminuire |
|  Alba |  Inverno |  Ottenere |
|  Pomeriggio |  Personaggio |  Perdere |
|  Tramonto |  Azione Personaggio |  Tutto |
|  Soleggiato |  Azione Abilità |  Successo |
|  Piovoso |  Ruotare Folletto |  Fallimento |
|  Nuvoloso | |  Sostituire |
|  Carta Meteo | | |

Mythwind