

**14 Le Stanze del Palazzo.** Il blu ha piazzato i suoi Personaggi 7 e 1 nella prima stanza del palazzo; il verde ha piazzato il suo Personaggio 2. Il blu ha più punti ed ha la possibilità di acquistare l'artefatto offerto nella stanza per primo. Per acquistare l'artefatto deve pagare tanti tesori quanti sono i punti dei Personaggi che ha nella stanza. Siccome il blu ha 8 punti, deve pagare 8 tesori. Ma non può pagare 8 tesori qualsiasi, deve pagare i tesori in modo che concordino con i numeri delle pedine. In questo esempio il blu ha due Personaggi: il 7 e l'1. Quindi deve pagare 7 tesori di un tipo ed 1 di un altro. Il blu ha 7 Corone ed una Gemma, e paga questi tesori per prendere l'artefatto.

$$7 = 3 + 3 + 1$$

$$1 = 1$$

Se il giocatore con più punti Personaggio non può, o sceglie di non pagare i tesori nella combinazione richiesta, il giocatore col secondo totale più alto nella stanza può scegliere. In questo caso il verde ha bisogno di 2 tesori di un tipo per prendere l'artefatto. Se il secondo giocatore non può, allora in terzo giocatore col totale più alto può scegliere, e così via. Se nessun giocatore paga i tesori richiesti, l'artefatto rimane invenduto.

**13 La Guardia del Palazzo.**

Fate riferimento al regolamento per le regole sulla Guardia del Palazzo.

**17** Quando giocate per la prima volta vi suggeriamo di continuare finché uno o più giocatori hanno 3 artefatti. A questo punto siete pronti per una partita completa. Dopo che tutti i giocatori hanno preso familiarità con il gioco base, potreste provare la versione magica. I dettagli sulla versione magica si trovano sul regolamento.

**15 Le Stanze del Palazzo.**

Il rosso ha più punti Personaggio e deve pagare 8 tesori di un tipo per l'artefatto, ad esempio:

$$8 = 3 + 3 + 1 + 1$$

Se il rosso non compra, il giallo sceglie se comprare e deve pagare 4, 2 ed 1 tesori di tre tipi differenti, per esempio:

$$4 = 2 + 2$$

$$2 = 1 + 1$$

$$1 = 1$$

**16 La fine del round.**

I giocatori lasciano il palazzo e finiscono il round.

I giocatori puliscono il tabellone e rimettono le loro pedine dietro i loro schermi. Il round successivo inizia ed il Visir inizia il suo lavoro (vedere il regolamento per i dettagli sul Visir).

**12** I giocatori lasciano la Città e si dirigono al Palazzo del Sultano. Prima di entrare nelle stanze del palazzo i giocatori devono superare la guardia del palazzo. In ogni stanza del palazzo il giocatore con più punti Personaggio, entrato nel palazzo, può acquistare un artefatto.



**10 Il Mercato.**

Il giocatore con più punti Personaggio cambia un tesoro piccolo con tre tesori piccoli a scelta dalla Riserva. Nell'esempio il giocatore verde scambia una gemma da dietro il suo schermo con due perle ed un trofeo della Riserva.

**11 Il Caravanserraglio.**

Il giocatore con più punti Personaggio sceglie un nuovo giocatore iniziale. Nell'esempio il giallo sceglie se stesso e prende il cammello.

**9 La Casa del Genio.**

Usata solo nella versione magica.

**8 La Tenda di Aladino.**

Usata solo nella versione magica.

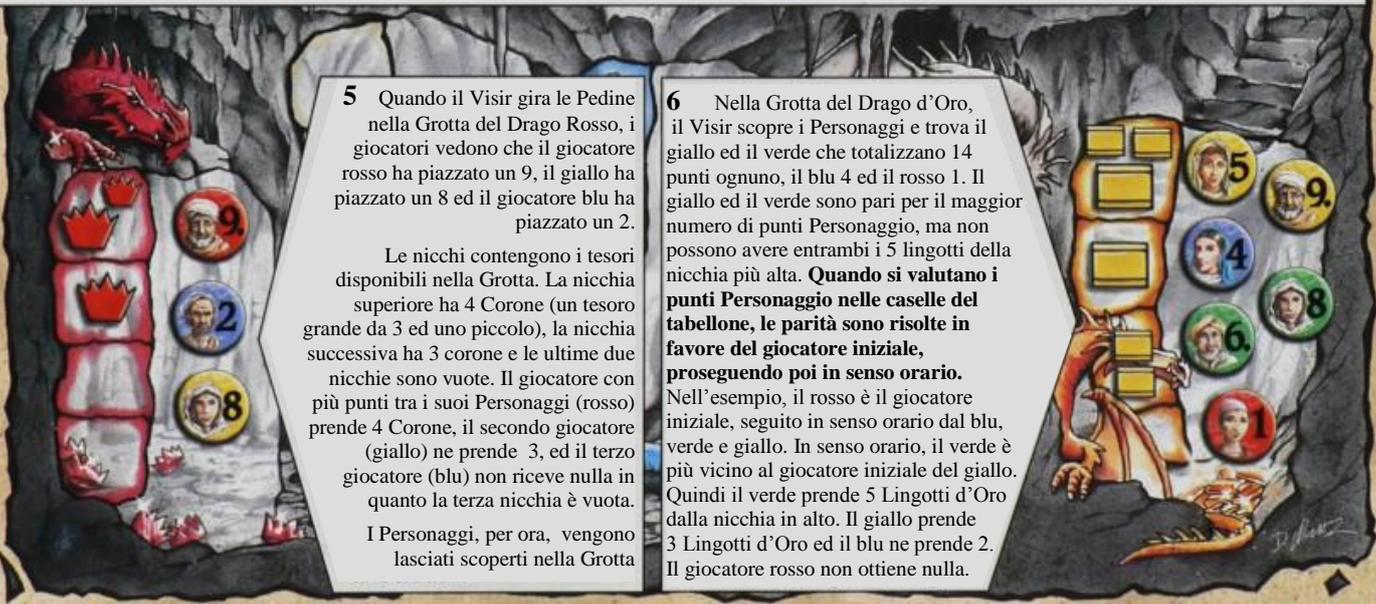
**7** Dopo che i giocatori hanno preso i loro tesori vanno verso la Città. Nel gioco base i giocatori saltano la Tenda di Aladino e la Casa del Genio. Solo nel Mercato e nel Caravanserraglio il giocatore con più punti Personaggio potrà usufruire dell'abilità offerta dalla casella.

**5** Quando il Visir gira la Pedine nella Grotta del Drago Rosso, i giocatori vedono che il giocatore rosso ha piazzato un 9, il giallo ha piazzato un 8 ed il giocatore blu ha piazzato un 2.

Le nicchie contengono i tesori disponibili nella Grotta. La nicchia superiore ha 4 Corone (un tesoro grande da 3 ed uno piccolo), la nicchia successiva ha 3 corone e le ultime due nicchie sono vuote. Il giocatore con più punti tra i suoi Personaggi (rosso) prende 4 Corone, il secondo giocatore (giallo) ne prende 3, ed il terzo giocatore (blu) non riceve nulla in quanto la terza nicchia è vuota.

I Personaggi, per ora, vengono lasciati scoperti nella Grotta

**6** Nella Grotta del Drago d'Oro, il Visir scopre i Personaggi e trova il giallo ed il verde che totalizzano 14 punti ognuno, il blu 4 ed il rosso 1. Il giallo ed il verde sono pari per il maggior numero di punti Personaggio, ma non possono avere entrambi i 5 lingotti della nicchia più alta. **Quando si valutano i punti Personaggio nelle caselle del tabellone, le parità sono risolte in favore del giocatore iniziale, proseguendo poi in senso orario.** Nell'esempio, il rosso è il giocatore iniziale, seguito in senso orario dal blu, verde e giallo. In senso orario, il verde è più vicino al giocatore iniziale del giallo. Quindi il verde prende 5 Lingotti d'Oro dalla nicchia in alto. Il giallo prende 3 Lingotti d'Oro ed il blu ne prende 2. Il giocatore rosso non ottiene nulla.



# Aladdin's Dragons

## rule summary

Leggete le regole seguendo l'ordine numerico.

**3** All'inizio del gioco, il giocatore iniziale (il più giovane) prende un Personaggio da dietro il suo schermo e lo piazza a faccia in giù su una casella del tabellone, ad esempio nella Grotta del Drago con i Lingotti d'Oro (in basso a destra). Poi il giocatore successivo in senso orario piazza un suo Personaggio a faccia in giù sul tabellone, ad esempio nella casella della Guardia del Palazzo (in altro a sinistra). I giocatori continuano in questo modo, giocando i loro Personaggi sul tabellone finché hanno piazzato tutti i loro 8 Personaggi. Il tabellone illustrato qui a lato è un esempio del gioco con 4 giocatori e con tutti i Personaggi piazzati.

**2** Prima di iniziare il gioco leggete la sezione sulla preparazione nel regolamento e seguite le istruzioni.

**1** Il tabellone di Aladdin's Dragons ha le Grotte dei Draghi in basso, la Città nel mezzo ed il Palazzo del Sultano nella parte alta. Nelle Grotte dei Draghi i giocatori trovano e collezionano tesori, che potranno usare per acquistare magici artefatti nel Palazzo del Sultano. Il gioco termina quando tutti gli artefatti sono stati acquistati, ed il giocatore che possiede più artefatti è il vincitore.



Sono usate solo 4 stanze nel gioco per 4 giocatori.

Carte scartate

Carte Incantesimo



Ogni giocatore inizia con i seguenti pezzi:

Carte Tesoro



Carte scartate

Riserva (banca).



3 = 1 + 1 + 1

**4** I giocatori piazzano i loro Personaggi nella speranza di guadagnare tesori, artefatti o le abilità rappresentate dalle caselle. Per scoprire chi si aggiudica ciò che è offerto nella casella, i Personaggi devono essere girati a faccia in su. Il Visir (il proprietario del gioco) esegue quest'azione. Inizia a girare le pedine nella parte in basso a sinistra delle Grotte dei Draghi (Corone Rosse); i personaggi negli altri spazi rimangono coperti finché non è valutata la casella su cui si trovano. Il Visir, seguendo le frecce, scopre una casella alla volta, finché tutte le caselle sono state valutate.

Continua col numero 5 sul retro.



Tutti i diritti sono di proprietà esclusiva dell'autore e degli editori. Il presente documento tradotto è da considerarsi come un supporto non ufficiale per i giocatori italiani. La traduzione non è "letterale" ma utilizza delle frasi che, seppur non cambiando il senso alle frasi, ne migliorano la leggibilità e la comprensibilità. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali errori o imprecisioni nel presente documento.

Traduzione a cura di [www.terreselvagge.com](http://www.terreselvagge.com)