

STUPORMUNDI & **Homoludens** presentano:

IL 1° CAMPIONATO NAZIONALE DI



In collaborazione con:

Giochi Uniti

(Versione 2.0)

Il presente regolamento consta di due parti distinte e separate; la prima, detta **REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO**, determina modalità torneale e struttura del Torneo; la seconda, **REGOLAMENTO LUDICO**, richiama integralmente il Regolamento del gioco. Entrambe le parti costituiscono un unico corpus e ogni organizzatore di Torneo deve averne sempre con sé copia integrale ed aggiornata.



1. REGOLAMENTO ORGANIZZATIVO.

1.1. INTRODUZIONE.

Il presente Torneo costituisce il “numero Zero” del Nazionale, e pertanto è sempre ammessa la possibilità di modificare, a cura del Referente Nazionale, ogni aspetto che, in corso d’opera, dovesse dimostrarsi incongruo o suscettibile di miglioramento.

Ogni organizzatore è pertanto tenuto a scaricare dal sito ufficiale e a mettere a disposizione d’ogni giocatore copia aggiornata del presente Regolamento. L’aggiornamento è testimoniato dal numero consecutivo della Versione resa pubblica.

Ogni suggerimento può essere rimesso alla mail del Referente del Nazionale, riportata in epigrafe, oppure direttamente sul sito, dove verrà aperta una sezione “dedicata”.

1.2. STRUTTURA DEL NAZIONALE.

E’ ammesso alla selezione Nazionale un numero massimo di 24 giocatori, provenienti da più parti d’Italia anche in numero non proporzionato a quello delle Regioni; ciò perché scopo dell’Editore è quello di incentivare la realizzazione di un numero illimitato di Tornei, purché vengano rispettate alcune condizioni, meglio descritte di seguito (cfr. 1.3).

Tutti i tornei devono essere preventivamente resi pubblici mediante avviso sul Forum e autorizzati dal Referente del Nazionale; i relativi reports – debitamente corredati da foto a testimonianza dell’avvenuto svolgimento - devono essere rimessi, a cura del singolo Organizzatore, direttamente alla mail del Referente nonché resi pubblici sul Forum nella loro parte finale (vincitore, secondo

classificato, eventuale premio, foto) entro una settimana dalla conclusione del Torneo, a pena di invalidazione.

Sussistendo una Ranking che definirà i finalisti del Nazionale, è esplicitamente consentita la partecipazione ai Tornei anche al Referente del Nazionale.

1.3. CARATTERISTICHE DEL TORNEO.

Non c'è limite al numero di Tornei che si possono svolgere nel periodo ludico compreso tra il 01/06/2009 e il 15/10/2009; il numero minimo perché un torneo sia valido è di 12 giocatori (3 tavoli da 4) per i Tornei di Fascia I e di 16 giocatori per i Tornei di Fascia III (4 tavoli da 4); i tornei di Fascia I sono tornei ordinari, svolti presso la sede di un qualunque Club, Associazione, Negozio etc. che ne faccia opportuna pubblicità sul Forum di riferimento; i tornei di Fascia III sono i tornei realizzati all'interno di una manifestazione poliludica di rilevanza Nazionale (Open).

Laddove si realizzasse una presenza significativa di giocatori in un torneo di Fascia I, il Referente del Nazionale si riserva il diritto di promuovere a Fascia II il risultato dello stesso; laddove invece si realizzasse una presenza inferiore al previsto per un Torneo di Fascia III, il Referente del Nazionale potrà declassare a fascia II o, addirittura I, il torneo in esame.

1.4. TIPOLOGIE DEI TORNEI.

Tutti i tornei danno diritto ad un moltiplicatore del risultato finale: x 1 (Tornei di Fascia I), x 2 (Tornei di Fascia II), x 4 (Tornei di Fascia III). Semplicemente, i risultati del report verranno inviati al Referente con i due distinti risultati: quelli ordinari del Torneo e quelli ottenuti moltiplicando x 1, x 2 e x 4 a seconda del tipo di torneo svolto.

Sarà poi cura del Referente provvedere a verificare la congruità dei dati con i citati moltiplicatori, monitorando attentamente quanto rimessogli dall'Organizzatore.

Quest'ultimo, in caso d'errore, volontario o involontario, oppure in caso di carenza dei necessari requisiti di validazione (report incompleto, assenza di foto etc.) vedrà il proprio torneo non omologato.

Il Referente del Nazionale potrà andare, a campione e senza preavviso, di persona a verificare quanto pubblicizzato e, in caso d'inadempienza, squalificare

permanentemente l'Organizzatore non ammettendo più i suoi Tornei al Nazionale.

1.5. IL TORNEO.

Rimandando alla seconda parte del presente Regolamento per le istruzioni ludiche, in questa fase si precisa esclusivamente l'iter operativo e strutturale di Torneo.

Formazione dei tavoli

Tutti i giocatori iscritti saranno raggruppati, con sorteggio, in tavoli da 4 o da 3 giocatori, dando la priorità ai tavoli da 4 giocatori (es. in caso di 12 giocatori, 3 tavoli da 4 e NON 4 tavoli da 3; in caso di 13 giocatori, 3 tavoli da 3 e 1 da 4).

I tavoli del secondo e dell'eventuale terzo turno, invece, saranno formati in base alla classifica parziale del torneo. I primi 4 in classifica si scontreranno allo stesso tavolo e così via. (cd. Svizzera).

Si formeranno prima i tavoli da 4 e poi gli eventuali tavoli da 3.

A questo punto, l'organizzatore estrarrà a caso le 10 Carte Regno tra tutte le carte Segnafila che VARRANNO PER TUTTI I TAVOLI.

N.B. Se nelle prime 9 carte regno non è presente il FOSSATO ma sono presenti altre carte AZIONE/ATTACCO, la 10ma carta Regno diventa automaticamente il FOSSATO.

Se nelle prime 9 carte non è presente alcuna carta AZIONE/ATTACCO (e nemmeno il FOSSATO), l'ultima carta, non può essere alcuna carta AZIONE/ATTACCO che, ove estratta, sarà scartata e sostituita.

Ogni tavolo esegue la fase di "Preparazione" (vedi "Regolamento Ludico"), se non è già stata fatta dagli organizzatori, e a questo punto la partita può iniziare: L'arbitro farà partire il tempo limite (45 minuti).

Struttura del torneo

Il numero di partite da giocare non può essere superiore a 3, oltre alla finale; il numero minimo di partite da giocare non può essere inferiore a 2, oltre alla finale. E' lasciato all'Organizzatore ampia facoltà di scelta a seconda del numero di giocatori regolarmente iscritti al Torneo.

Classifica

Alla fine di ogni partita il giocatore che ha realizzato più punti al tavolo (PT) sarà il vincitore, e si aggiudicherà 1 punto vittoria (PV)

In caso di parità di PT a fine partita, si dovrà procedere al seguente conteggio per determinare il vincitore della partita:

- a) Numero di turni giocati: se la partita termina e si dovesse realizzare un risultato di parità di punti, sarà ritenuto vincente il giocatore che ha giocato meno turni. Per es.: se il giocatore A chiude la partita con 40 pt come il giocatore B, che però non ha giocato il suo turno, sarà ritenuto vincente il giocatore B.
- b) carte ORO possedute nel momento in cui finisce la partita; (per es. 5 carte ORO contro le 3 carte ORO del secondo)
- c) Valore totale delle monete (non carte) possedute nel momento in cui finisce la partita; (per es. 48 invece di 35)
- d) Numero di carte AZIONE possedute nel momento in cui finisce la partita; (per es. 15 anziché 13)
- e) sorteggio.

I giocatori figurano in classifica in base al numero di Vittorie. La Classifica viene aggiornata al termine di ogni turno.

Nel caso in cui vari giocatori abbiano lo stesso numero di PV, per determinare chi preceda in classifica, (per es., per stabilire chi dovrà accedere alla Finale) sarà considerato preminente il numero di vittorie ottenute nella fase ordinaria; in caso di ulteriore parità, si considererà preminente chi ha ottenuto più secondi posti, e poi terzi. Francamente, ci sembra improbabile si possa realizzare una fattispecie del genere, ma – in questa prima edizione – si prova a prevedere ogni fattispecie possibile.

Al fine di agevolare il conteggio dei punti e degli eventuali discriminanti per i pareggi, si metterà a disposizione degli Organizzatori specifica modulistica, debitamente scaricabile dal Forum di riferimento.

Finale

Al termine delle prime due partite (in caso di numero di giocatori inferiore a 16) o delle prime tre partite (negli altri casi) si stilerà la CLASSIFICA

DEFINITIVA secondo i criteri già indicati in precedenza.

I primi 4 si sfideranno nella partita FINALE, il cui esito stabilirà il Vincitore del Torneo.

1.6. LA RANKING.

Sarà redatta, a cura del Referente oppure direttamente dall'Editore, una classifica generale (RANKING) di tutti i dati riscontrati e verificati su scala Nazionale.

Ogni giocatore che avrà debitamente sottoscritto il modulo per il consenso al trattamento dei dati personali apparirà in classifica con nome, cognome e punteggio ottenuto.

Tutti i giocatori appariranno nella Ranking stilata con il seguente criterio:

- a) i primi quattro di ciascun torneo omologato otterranno il seguente punteggio:
10 punti per il primo classificato
7 punti per il secondo
5 punti per il terzo
3 punti per il quarto.
- b) tutti gli altri giocatori di ciascun torneo omologato otterranno i seguenti punteggi: 2 punti per i giocatori dal quinto al decimo, 1,5 punti per i giocatori dall'undicesimo al ventesimo, 1 punto per i giocatori dal ventunesimo posto in poi.
- c) a questi punteggi, validi per i Tornei di Fascia I, sarà necessario apporre gli eventuali correttivi previsti per i Tornei di Fascia II e III.

In caso di parità di punteggio, sarà considerato preminente il giocatore che, in base ai report esibiti, ha ottenuto il maggior numero di vittorie.

In caso di ulteriore parità, si procederà secondo i criteri già indicati in precedenza.

1.7. LA FINALE NAZIONALE.

I giocatori che rientreranno nelle prime 24 posizioni della RANKING (o meno, laddove si svolgessero meno tornei del previsto: il Referente si riserva di modificare il dato non appena in grado), si scontreranno a Lucca, durante la Manifestazione Lucca Comics&Games 2009, in un Torneo Finale organizzato come un torneo standard (3 partite + finale). I 4 finalisti saranno tutti premiati con premi "a scalare": il primo vincerà un net-book, il secondo una fotocamera digitale, il terzo un lettore mp3/mp4

ed il quarto buoni acquisto in giochi della Stupor Mundi. L'Editore si riserva di modificare i premi indicati con altri equivalenti e comunque specificati con congruo anticipo entro la data di inizio della fase Finale di Lucca; i premi verranno consegnati direttamente dall'Editore in fase di premiazione.

In caso di indisponibilità alla partecipazione, il Referente potrà contattare i nominativi piazzati di seguito nella Ranking; lo stesso si riserva il diritto di modificare (laddove ritenuto) il numero dei giocatori da convocare alla Finale, anche eventualmente riducendolo.



2. REGOLAMENTO LUDICO.

2.1. PREPARAZIONE

Ogni giocatore inizia con 7 carte Rame e 3 carte Proprietà; le mescola e ne pesca 5 come mano di partenza. Ogni giocatore mescola le proprie 10 carte e le dispone a faccia in giù nella propria area di gioco (l'area davanti a se sul tavolo) in modo da formare il proprio Mazzo di carte. Ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio Mazzo di carte come mano di partenza.

Ad eccezione delle carte nel mazzo di partenza dei giocatori, le altre carte usate in una partita di Dominion costituiscono la Riserva. Queste sono disposte a faccia in su nel mezzo del tavolo in modo che tutti i giocatori le possano raggiungere. Si può posizionare una carta Segnafila (si distinguono dalle altre carte grazie al retro) a faccia in giù in fondo ad ogni fila di carte in modo da vedere subito quando la pila è vuota. La pila delle carte che dovranno essere cestinate, chiamata Cestino, è posta anch'essa vicino alla Riserva. Le carte Rame, Argento e Oro sono le carte Tesoro base, e sono utilizzate in ogni partita. Dopo che ogni giocatore prende 7 carte Rame, disponete le carte Rame rimanenti e tutte le carte Argento e Oro su tre pile a faccia in su nella Scorta. Proprietà, Ducati e Province sono le carte Vittoria base, e sono utilizzate in ogni partita. In una partita a 3 e 4 giocatori metti 12 carte Ducato, 12 carte Proprietà e 12 carte Provincia in 3 pile a faccia in su nella Riserva. Riporre le carte non utilizzate nella scatola. Le carte Maledizione sono disponibili in ogni partita. Mettere 30 carte Maledizione nella Riserva per 4 giocatori e 20 per 3 giocatori.

In aggiunta a queste pile di carte che sono usate in ogni partita, i giocatori selezionano anche 10 tipi di carte Regno e mettono 10 carte per ogni tipo in pile a faccia in su sul tavolo (con l'eccezione delle carte Regno che sono carte Vittoria, come evidenziato di seguito per i Giardini); in particolare, si rimanda a

quanto indicato al punto 4 del Regolamento Organizzativo.

Ogni carta Regno non scelta per la partita in corso è messa da parte, in quanto non verrà utilizzata nella partita. Se si scelgono le carte Regno di tipo Giardini, il numero di carte di questo tipo in gioco deve essere lo stesso delle altre carte Vittoria (cfr. punto precedente).

Inizia la partita il giocatore indicato per primo sul modulo, e in sequenza si posizioneranno tutti gli altri giocatori.

2.2. PANORAMICA DEL TURNO

In ogni turno si svolgono tre fasi (A, B e C) nell'ordine indicato:

A) Fase Azione - il giocatore può eseguire un'Azione.

B) Fase Acquisto - il giocatore può acquistare una carta.

C) Fase Pulizia - il giocatore deve scartare sia le carte giocate sia quelle non giocate e pescare cinque nuove carte.

Il giocatore completa le tre fasi, quindi passa il gioco al giocatore alla sua sinistra.

FASE AZIONE

Durante la fase Azione, il giocatore può giocare una carta Azione. Le carte Azione sono le carte Regno con la scritta "Azione" in fondo alla carta. Giacché i giocatori non cominciano la partita con alcuna carta Azione nel proprio Mazzo di 10 carte iniziali, nessun giocatore avrà alcuna Azione da eseguire durante i primi 2 turni di gioco. Di norma, un giocatore può giocare solo 1 carta Azione ma questo numero può essere modificato dalle carte Azione che il giocatore stesso gioca.

Per giocare un'Azione, il giocatore preleva la carta Azione dalla propria mano e la pone a faccia in su

nella propria area di gioco; annuncia poi quale carta sta giocando ed esegue dall'alto al basso le istruzioni presenti sulla carta. Il giocatore può giocare una carta Azione, anche se non è in grado di eseguire ogni istruzione presente sulla carta; tuttavia il giocatore deve fare tutto ciò che gli è possibile fare. Inoltre, il giocatore deve risolvere a pieno una carta Azione prima di poterne giocare un'altra (se è in grado di giocarne ancora. Ogni carta Azione giocata rimane nell'area di gioco del giocatore fino alla fase di Pulizia del turno a meno che indicato diversamente sulla carta.

Per le terminologie presenti sulle carte Azione si rimanda a quanto indicato sul Regolamento della scatola.

FASE ACQUISTO

Nella fase Acquisto, il giocatore può acquistare una carta dalla Riserva pagandone il costo. Tutte le carte nella Riserva sono acquistabili (carte Tesoro, carte Vittoria, carte Regno, e anche carte Maledizione). Il giocatore non può acquistare carte dalla pila del Cestino. Di norma il giocatore può acquistare una sola carta ma questo numero può essere modificato dalle carte che ha appena giocato nella sua fase Azione.

Il costo è indicato nell'angolo in basso a sinistra della carta. Il giocatore può aggiungere alcune o tutte le proprie carte Tesoro dalla propria mano disponendole sul tavolo e aggiungere al loro valore le monete ricavate dalle carte Azione giocate questo turno.

Il giocatore può quindi prendere una carta di valore uguale o inferiore dalla riserva.

Acquista la carta dalla pila della Riserva scelta e la piazza a faccia in su sulla propria pila degli Scarti. Non può applicare subito le abilità della carta appena presa. Se il giocatore può effettuare più Acquisti, combina le carte Tesoro e ogni moneta disponibile dalle carte Azione per pagare tutti gli acquisti. Le carte Tesoro rimangono nell'area di gioco del giocatore fino alla fase Pulizia. Le carte Tesoro saranno usate più volte durante la partita. Anche se vengono scartate durante la fase Pulizia, il giocatore le pescherà nuovamente nel momento in cui la sua pila degli Scarti verrà mescolata creando un nuovo Mazzo. Per questa ragione, le carte tesoro possono essere considerate una fonte di ricavo e non risorse che sono consumate dopo essere state giocate.

FASE PULIZIA

Tutte le carte ottenute durante il turno devono già essere nella pila degli Scarti del giocatore. Ora deve mettere ogni carta che si trova nella propria area di gioco (ovvero le carte Azione che sono state giocate nella fase Azione e le carte Tesoro che sono state spese nella fase Acquisto) e ogni carta rimanente nella propria mano nella propria pila degli Scarti. Nonostante il giocatore non debba necessariamente mostrare le carte rimanenti in mano agli avversari, gli avversari saranno sempre in grado di vedere la carta in cima alla sua pila degli Scarti, dal momento che le carte vanno nella pila degli Scarti a faccia in su.

Una volta che il giocatore ha pescato le 5 carte, il giocatore successivo può iniziare il suo turno. E' possibile iniziare il proprio turno durante la fase di pulizia del giocatore precedente senza attenderne il completamento. Tuttavia, se qualcuno gioca una carta Attacco, ogni giocatore deve completare la fase di Pulizia del turno precedente per potere risolvere propriamente l'Attacco.

2.3. FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine del turno di un giocatore quando si verifica almeno una delle due condizioni seguenti: la pila della Riserva di carte Provincia è vuota OPPURE 3 qualsiasi pile di Scorte sono vuote. Ogni giocatore conta i propri punti vittoria indicati sulle carte del proprio Mazzo (inclusa la mano di carte e la pila degli Scarti).

Il giocatore con più punti vittoria vince. Se vi è un pareggio, si rimanda a quanto meglio indicato al punto 4 del Regolamento Organizzativo.

2.4. CHIARIMENTI A MARGINE.

- a) Se nel corso della partita non ci sono abbastanza carte nel Mazzo del giocatore, ne pesca quante può, quindi mescola la pila degli Scarti per formare un nuovo Mazzo di carte a faccia in giù, ed infine pesca il resto della sua nuova mano
- b) Un giocatore può contare quante carte sono rimaste nel proprio Mazzo, ma non nella propria pila degli Scarti. Un giocatore non può guardare le carte di qualsiasi Mazzo o di qualsiasi pila degli Scarti. Un giocatore può guardare nella pila del Cestino, e i giocatori possono contare le carte rimaste in qualsiasi pila della Riserva.

- c) Se l'abilità di una carta coinvolge più giocatori, e l'ordine di gioco ha la sua importanza nella risoluzione della carta, risolvi quell'abilità per ogni giocatore coinvolto nell'ordine di turno.

2.5. DESCRIZIONE DELLE CARTE

Banchetto - La carta ottenuta va nella tua pila degli Scarti. Deve essere una carta presa dalla Riserva. Non puoi usare monete ottenute dai Tesori o da un'Azione precedente (quale il Mercato) per aumentare il costo della carta che ottieni. Se usi la Sala del Trono sul Banchetto, otterrai due carte, anche se elimini il Banchetto solo una volta. Ottenere la carta non è necessario per cestinare il Banchetto.

Biblioteca - Se devi mescolare il mazzo durante l'azione, le carte scartate non verranno mescolate nel nuovo Mazzo. Verranno scartate quando hai terminato la pesca delle carte. Se non ci sono abbastanza carte anche dopo aver mescolato, prendi tutte quelle che ci sono. Non sei obbligato a mettere da parte le Azioni - hai solo l'opzione di farlo. Se hai 7 o più carte in mano dopo che giochi la Libreria, non peschi alcuna carta.

Burocrate - Se non hai più carte nel tuo Mazzo quando giochi questa carta, l'Argento che guadagni diventerà l'unica carta nel tuo Mazzo. Allo stesso modo, se un altro giocatore non ha più carte nel proprio Mazzo, la carta Vittoria che mette in cima al proprio mazzo diventerà l'unica carta nel suo Mazzo.

Cancelliere - Devi risolvere il Cancelliere (decidi se scartare il tuo Mazzo oppure no capovolgendolo nella tua pila degli Scarti) prima di fare qualsiasi altra cosa nel tuo turno, come ad esempio decidere cosa acquistare o giocare un'altra carta Azione. Non puoi guardare nel tuo Mazzo mentre lo scarti.

Cappella - Non puoi mettere nel cestino la Cappella in quanto non è più nella tua mano quando la risolvi. Puoi cestinare un'altra carta Cappella se si trova nella tua mano.

Esploratore - Se devi mescolare il Mazzo durante l'azione, fallo pure. Non mescolare le carte rivelate in quanto queste carte non vanno nella pila degli Scarti fino a che non hai finito di rivelare tutte le carte. Se esaurisci le carte dopo avere mescolato e hai ancora un solo Tesoro, ottieni solo quel Tesoro.

Fiera - Se stai giocando più Fiere, conta attentamente le tue Azioni. Pronuncia ad alta voce

quante ne rimangono (ad esempio "Gioco la Fiera e ho ancora due Azioni da fare. Gioco un Mercato e ho ancora due Azioni da fare. Gioco un'altra Fiera ed ho ancora tre Azioni da fare...").

Fossato - Una carta Attacco è una carta che reca la scritta "Attacco" in basso ("Azione - Attacco"). Quando un altro giocatore gioca una carta Attacco, puoi rivelare il Fossato mostrandolo dalla tua mano agli altri giocatori e quindi rimettendolo nella tua mano (prima che la carta Attacco venga risolta). La carta Attacco non ha effetto su di te. Non otterrai una Maledizione a causa di una Strega o rivelerai una carta ad una Spia, e così via. E' come se tu fossi fuori dal gioco durante la risoluzione di quell'Attacco. Il Fossato non ferma l'Attacco agli altri giocatori o a chi ha giocato l'Attacco; ad esempio, se viene giocato il Fossato contro una Strega, la persona che l'ha giocata ottiene comunque la pesca di 2 carte. Il Fossato può anche essere giocato nel tuo turno come Azione per la pesca di 2 carte.

Fucina - Pesca tre carte.

Giardini - Questa carta Regno è una carta Vittoria, non una carta Azione. Non serve a nulla fino alla fine del gioco, quando varrà 1 punto vittoria per ogni 10 carte nel tuo Mazzo (contando tutte le tue carte - la tua pila degli Scarti e le carte in mano sono parte del tuo Mazzo a quel punto del gioco). Devi arrotondare per difetto; se hai 39 carte, i Giardini valgono 3 punti vittoria. Durante la preparazione del gioco, piazza 12 Giardini nella Riserva.

Laboratorio - Pesca due carte. Puoi giocare un'altra carta Azione durante la tua fase Azione.

Ladro - Un giocatore con una sola carta nel Mazzo la rivela, mischia lo scarto e rivela la seconda. Se non ha carte nel Mazzo, mischia lo scarto e le rivela entrambe. Se non ha almeno due carte ne rivela quante ne può. Il giocatore che ha usato il ladro Elimina ad ogni giocatore un Tesoro Rivelato; può prendere quanti Tesori Eliminati desidera (ma non quelli eliminati precedentemente). I Tesori ottenuti con il Ladro vanno messi negli scarti. Le altre carte Rivelate vengono scartate.

Mercato - Pesca una carta. Puoi giocare un'altra carta Azione durante la tua fase Azione. Durante la tua fase di Acquisto, puoi acquistare una carta in più dalla Riserva e aggiungere una moneta al valore totale delle carte Tesoro giocate.

Miglioria - Non puoi cestinare il Miglioria in quanto non si trova nella tua mano nel momento della risoluzione (puoi tuttavia cestinare un'altra carta Miglioria se si trova nella tua mano). Se non hai una carta da cestinare, non puoi ottenere una carta dalla Miglioria. La carta ottenuta va in cima alla tua pila degli Scarti. Puoi ottenere carte solo dalla Riserva. Non è necessario che la carta ottenuta costi esattamente 2 monete in più della carta cestinata; può anche costare di meno. Non puoi usare monete ottenute dai Tesori o dalle Azioni precedenti (come ad esempio il Mercato) per aumentare il costo della carta che ottieni. Puoi cestinare una carta per ottenere una copia della stessa carta.

Milizia - I giocatori attaccati scartano carte fino ad averne solo 3 in mano. I giocatori che avevano 3 carte o meno quando è stata giocata la Milizia non scartano alcuna carta.

Miniera - Solitamente puoi cestinare una carta Rame e guadagnare una carta Argento, o cestinare una carta Argento e guadagnare una carta Oro. Tuttavia, potresti anche cestinare un Tesoro per ottenere lo stesso Tesoro o uno più economico. La carta ottenuta va messa nella tua mano; quindi puoi spenderla nello stesso turno. Se non hai carte Tesoro in mano da cestinare, non ottieni nulla.

Officina – metti la carta Ottenuta nei tuoi scarti. Non puoi aggiungere Monete che vengono da carte Azione o da Tesori per aumentare il valore della carta che puoi Ottenere.

Sala del Consiglio - Gli altri giocatori devono pescare una carta che lo vogliono o no. Tutti i giocatori devono mescolare se necessario.

Sala del Trono – Prendi una carta Azione dalla tua mano e usala due volte (questo conta comunque come 1 azione). Risolvi prima il primo uso della carta per poter passare al secondo uso. Se giochi una Sala del Trono con la Sala del Trono, usi una carta Azione due volte e poi un'altra carta Azione due

volte; non puoi usare la stessa carta Azione 4 volte. Non puoi usare un'altra carta Azione tra le due Azioni giocate grazie alla Sala del Trono.

Sotterraneo - Non puoi scartare solo il Sotterraneo, dal momento che non è più nella tua mano quando ne risolvi gli effetti. Scegli quali carte scartare e scartale tutte in una sola mossa. Puoi pescare carte solo dopo avere scartato. Se devi mescolare per pescare, le carte scartate finiranno mescolate nel tuo nuovo Mazzo.

Spia - La spia obbliga tutti i giocatori, incluso chi l'ha giocata, a rivelare la carta in cima al proprio Mazzo. Chi ha giocato la Spia pesca la propria carta prima di rivelare la carta in cima al mazzo. Chi non ha più carte nel proprio Mazzo deve mescolarlo per avere carte da rivelare. Se anche dopo avere mescolato non vi sono carte da rivelare, non si rivela nulla. Se ai giocatori interessa l'ordine di gioco nel quale avviene l'azione di rivelazione, parte chi ha giocato la spia per primo quindi gli altri giocatori in ordine di gioco di turno. Le carte rivelate che non sono scartate vengono rimesse in cima al proprio Mazzo.

Strega – Se non ci sono abbastanza Maledizioni da distribuire a tutti gli altri giocatori, si distribuiscono a partire dal giocatore successivo a quello che ha giocato la Strega fino ad esaurimento. Se non ci sono Maledizioni, peschi comunque due carte. Chi riceve una Maledizione, la mette, scoperta, sui suoi scarti.

Taglialegna – Durante la fase degli acquisti hai due monete aggiuntive e puoi acquistare una carta in più.

Usuraio - Se non hai nella tua mano una carta Rame da cestinare, non ottieni le 3 monete in più da spendere durante la fase d'Acquisto.

Villaggio - Se stai giocando più Villaggi, conta attentamente le tue Azioni. Pronuncia ad alta voce quante ne rimangono per non confonderti.



RIFERIMENTI

FORUM UFFICIALE: www.gimagioke.it

MAIL UFFICIALE: dominion@stupormundigiochi.it

REFERENTE PER IL NAZIONALE: Giancarlo ROBERTO – 347/71.71.804

REFERENTE PER STUPOR MUNDI: Pierluigi COLUTTA – 333/37.26.661

Versione 2.0 – stilata da Giancarlo Roberto, Luciano Bertone e Pierluigi Colutta.