

LANDS OF GALZYR

REGOLAMENTO



Siete amanti dell'apprendimento visivo?
Abbiamo creato un video tutorial che
potete vedere su
snowdaledesign.fi/learn/log .

Indice dei contenuti

- 2.....Indice dei contenuti
- 2.....Panoramica di gioco
 - 2.....Giocare in modo competitivo o cooperativo
- 2.....Libro delle Avventure digitale
- 3.....Componenti
- 3.....Avventurieri
 - 4.....Abilità e segnilini abilità
 - 4.....Check abilità
- 5.....Carte
 - 5.....Vassoi per carte
 - 5.....Carte missione e slot missione
 - 6.....Carte oggetto
 - 6.....Carte compagno
 - 6.....Carte status avventuriero
 - 6.....Carte status locali
 - 7.....Carte status globali
 - 7.....Carte evento
 - 7.....Carte luogo
 - 7.....Effetti a tempo e calendario
- 8.....Setup
- 10.....Libro delle Avventure
- 10.....Panoramica round
- 10.....Fase avventura
- 10.....1 . Viaggio
- 11.....2 . Storia
 - 11.....Scegliere una scena
 - 11.....Leggere una scena
 - 11.....Domande
 - 12.....Check abilità
 - 13.....Partner
- 13.....Fase calendario
- 13.....Fine gioco
 - 13.....Modalità competitiva
 - 13.....Modalità cooperativa e solitaria
- 14.....Salvare il gioco
 - 14.....Mettere il gioco nella scatola
 - 14.....Creare una nuova partita e continuate a giocare
- 15.....Resettare il gioco
 - 15.....Resettare i singoli avventurieri
 - 15.....Resettare l'intero gioco
- 15.....Crediti
- 16.....Parole chiave
- 16.....Iconografia

Panoramica del gioco

Lands of Galzyr è un gioco d'avventura incentrato sulla storia, in cui si esplora un mondo vivace, aperto e pieno di avventure.

Come avventuriero, il vostro obiettivo è guadagnare **prestigio** che rappresenti la vostra fama a Galzyr e tra i vostri pari.

Ciò si ottiene completando missioni e compiendo imprese degne di nota.

Grazie a un meccanismo di salvataggio, il mondo di gioco è persistente, il che significa che nella partita successiva continuerete le vostre avventure proprio dove le avete lasciate. Questo significa anche che le vostre azioni possono avere conseguenze che vi seguiranno anche nella partita successiva e oltre.

Giocare in modo competitivo o cooperativo

Quando si gioca con 2 o più giocatori, all'inizio di ogni partita si sceglie se giocare in modo **competitivo** o **cooperativo**. In entrambi i casi, le meccaniche di gioco rimangono invariate, ma l'esperienza è drasticamente diversa. Vi consigliamo di provare entrambe le modalità per vedere quale vi piace di più.

Le partite in **solitaria** funzionano come quelle in cooperativa.

Libro delle Avventure digitale

Il gioco utilizza un libro di fiabe digitali chiamato **Libro delle Avventure**, al quale si può accedere a stories.daimyria.fi. Si tratta di un'applicazione che può essere utilizzata online o in alternativa può essere scaricata e utilizzata senza connessione a Internet.



stories.daimyria.fi

In ogni turno di gioco, si sceglie una **scena** disponibile e la si interpreta utilizzando il Libro delle Avventure.

Ogni scena è una storia dinamica in cui si prendono decisioni e si cerca di usare le proprie abilità per riuscire in diverse sfide.

Mentre si gioca una scena, la persona che la legge dal libro è **chiamata narratore**.

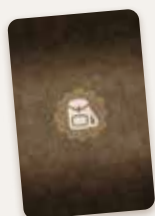


Se non l'avete ancora fatto, dovrete leggere la **lettera di benvenuto!** Essa vi guiderà nell'assemblaggio di alcuni componenti di gioco prima della vostra prima partita.



Componenti

4-80 carte



Carte oggetto



Carte compagno



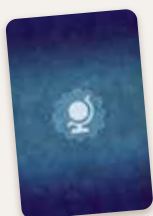
Carte missione



Carte status avventuriero



Carte status locale



Carte status globale



Carte evento



Carte luogo

1 tabellone



1 tabellone di gioco

4 schede avventuriero



4 schede avventuriero

4 figure avventurieri



4 figure avventuriero

48 marcatori abilità



24 piccoli segnalini abilità in 6 colori



24 grandi segnalini abilità in 6 colori

18 dadi



5 dadi abilità base



12 dadi abilità avanzate in 6 colori



1 dado a 12 facce

57 token



4 token prestigio



44 token timer (22 coppie)



6 token missione



1 token giorno



1 token primo giocatore



1 token souvenir (non utilizzabile nel gioco)

3 vassoi



2 vassoi per carte
1 vassoio per componenti

14 divisori



1 divisorio slot missioni



7 divisori libreria



1 divisorio vault



5 divisori slot salvataggio

4 documenti



1 guida viaggio



1 lettera di benvenuto



1 foglio achievement



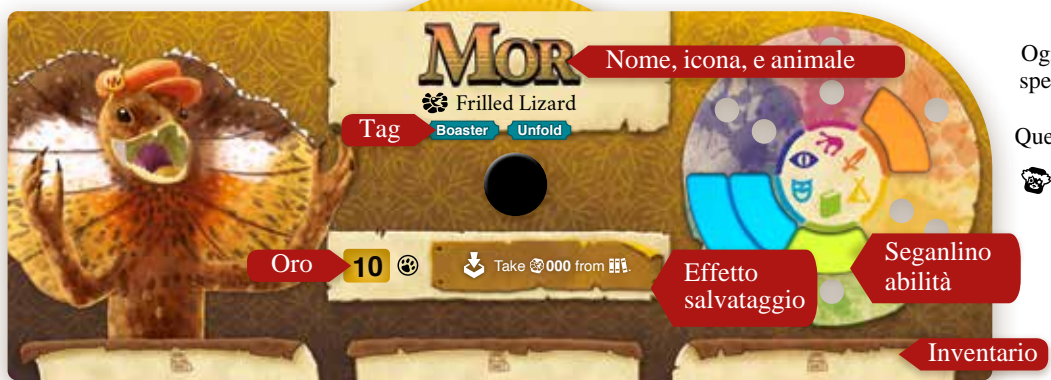
1 regolamento

Avventurieri

All'inizio di ogni partita, scegliete un avventuriero da impersonare. Consigliamo di scegliere sempre lo stesso, in modo da poter continuare la storia e sperimentare le conseguenze delle proprie azioni da una partita all'altra. La presentazione dell'avventuriero si trova sul retro della lettera di benvenuto. Ogni avventuriero ha una propria scheda avventuriero, che si usa per tenere traccia dei segnalini abilità, dell'inventario e dell'oro. Ogni volta che ricevete o spendete oro, ruotate il quadrante oro di conseguenza sulla vostra scheda. La quantità massima di oro che potete avere è 20, e viene salvata tra le partite proprio come le carte.



Abilità speciale



Ogni avventuriero ha anche un'abilità speciale, che può essere utilizzata una volta per ogni partita. Queste sono le carte status avventuriero

000, 000, 000, e 000.



Figura avventuriero



Token prestigio

Abilità e segnalini abilità

Nel gioco sono presenti 6 diverse abilità che formano il cerchio delle abilità sulla scheda avventuriero. Ogni abilità rappresenta un aspetto diverso delle capacità dell'avventuriero e le abilità adiacenti sono in sinergia tra loro. Le abilità vengono utilizzate per affrontare le varie sfide che si incontrano durante le avventure.

Ogni avventuriero è più preparato in alcune sfide di altre. Questa preparazione è rappresentata dai segnalini abilità sulla scheda avventuriero.

Disponete sempre di un totale di 4 segnalini abilità, e ogni abilità può avere fino a 2 segnalini.

Durante il gioco, avrete la possibilità di scambiare i propri segnalini abilità con altri, che vi aiuteranno ad adattarvi nelle sfide imminenti o allo stile di gioco che preferite.

Check abilità

Quando affrontate una sfida, spesso dovete eseguire un check abilità lanciando dei dadi. Normalmente, utilizzerete i cinque dadi abilità base. Questi sono dadi abilità base e, anche se potreste avere successo con essi, i check più difficili sono estremamente ardui senza aiuti aggiuntivi.



I segnalini abilità danno accesso ai corrispondenti dadi abilità avanzata.

Rispetto ai dadi abilità base, questi sono nettamente superiori per l'abilità corrispondente e sono buoni anche per le abilità adiacenti.

Inoltre, gli oggetti trovati durante le avventure possono aiutarvi nei check abilità.



Carte

Questa sezione illustra i diversi tipi di carte. Per evitare spoiler, la maggior parte delle carte mostrate qui non appare nel gioco vero e proprio.

Tutti gli effetti delle carte sono obbligatori, a meno che non sia indicato diversamente. In caso di conflitto tra le regole, il testo delle carte prevale su questo regolamento.

Le carte in gioco vengono tenute a faccia in su. Le carte missione e le carte evento sono gestite in modo diverso e sono spiegate in dettaglio nelle rispettive sezioni.

Molte carte, così come il Libro delle Avventure, utilizzano **parole chiave** ciano in grassetto che sono spiegate sul retro di questo regolamento.

Vassoi per carte

Quando non sono in gioco, le carte sono conservate nei due vassoi, dove i divisori e le carte dietro di essi formano diverse sezioni:

- La **libreria** 📖 è la sezione più grande spesso utilizzata.
- Il **vault** 🗳️ è un deposito temporaneo meno utilizzato.
- Gli **slot salvataggio** sono utilizzati per conservare lo status degli avventurieri 🐉 🐼 🐉 🐼 e del mondo 🌐 tra una partita e l'altra.
- Lo **slot missioni** 🗺️ contiene solo le carte delle missioni e viene spiegato più avanti.



Tutte le carte della libreria 📖 e del vault 🗳️ sono tenute in ordine numerico (a differenza delle altre sezioni). Se le carte hanno lo stesso numero, il loro ordine relativo non ha importanza.

Per sfogliare facilmente i vassoi, tenete i numeri delle carte rivolti in avanti e verso l'alto, come si vede nell'immagine qui sopra. Il gioco indica quando prendere le carte dalle diverse sezioni dei vassoi o inserirle. Quando lo fate, cercate di guardare solo i numeri delle carte.

Una carta con un numero specifico può essere presa dai vassoi in diversi modi:

Casuale 🎲 **805** Prendere 1 carta **a caso** con il numero indicato

🎲 **813** Prendete 1 carta **qualsiasi** con il numero indicato (o ce n'è una sola o sono tutte identiche).

🐉 **827** Prendete la carta la cui icona corrisponde all'icona dell'avventuriero del giocatore attivo indicata sulla sua scheda avventuriero).

Carte missione e slot missione

Le carte missione forniscono scene 🗺️ che si possono completare per ottenere ricompense, in particolare sono il modo migliore per guadagnare prestigio. Le missioni si possono ottenere in vari modi, tra cui la bacheca che ne contiene sempre qualcuna da raccogliere. Tenete in mano le missioni ottenute.

Sulla bacheca, il lato pubblico della carta della missione deve essere rivolto verso l'alto. È possibile leggere i lati privati delle missioni in mano e ignorare i lati pubblici. Se si vuole, si può mostrare il lato privato di una qualsiasi delle missioni a qualsiasi altro giocatore.



È possibile **raccogliere** e **abbandonare** le missioni durante il proprio turno, purché non ci si trovi nel mezzo di una scena.

- Per raccogliere una missione, l'avventuriero deve trovarsi nel luogo di raccolta indicato sul lato pubblico della carta missione.
- Per **abbandonare** una missione, risolvere i suoi effetti 🐉 **abbandono** sul suo lato privato. Si possono avere al massimo 3 carte missione. Se ne avete 4 o più, dovrete **abbandonare** missioni finché non scenderete a 3.

Lo slot missioni 🗺️ contiene le missioni imminenti. Ogni volta che la bacheca ha 2 o meno missioni, riempirla **subito** fino a 3 evitando di guardare i lati privati delle carte.

Quando le carte missioni vengono inserite nello slot missioni, vengono posizionate sul retro dello slot.



Fate attenzione e leggete attentamente le istruzioni quando gestite i vassoi delle carte. Prendere una carta sbagliata o posizionarla nel punto sbagliato può avere conseguenze indesiderate di vasta portata.

📄 Carte Oggetto

Le carte oggetto forniscono vari effetti, che di solito vengono utilizzati durante i check abilità. A volte, per utilizzare l'effetto, è necessario **scartare** l'oggetto e riporlo in biblioteca 📖.

Ogni oggetto ha anche un valore in oro 🪙, che viene utilizzato quando l'oggetto viene acquistato o venduto, e dei **Tag**, che possono influenzare una scena 🎮 in vari modi.



Si possono avere al massimo 3 oggetti nell'inventario, che si trova sotto la scheda avventuriero. Se ne avete 4 o più, dovete **scartarne** fino ad arrivare a 3. Prima di **scartare** gli oggetti in eccesso, potete comunque utilizzarne tutti gli effetti che possono essere utilizzati in qualsiasi momento.

Durante il proprio turno, si possono **scartare** liberamente oggetti dall'inventario, anche se si possiede spazio per tutti.

👥 Carte compagno

Durante le vostre avventure, potete trovare dei compagni che si uniranno temporaneamente a voi. Sono rappresentati da carte compagno e la durata della loro permanenza dipende dal compagno.

Si possono avere tanti compagni quanti se ne trovano. Tenete i vostri compagni vicino alla vostra scheda avventuriero.

I compagni hanno anche dei **Tag**.



👤 Carte status avventuriero

Le carte status avventuriero sono vari stati fisici, mentali e di altro tipo che si possono avere temporaneamente durante il gioco.

Si può avere un numero qualsiasi di status diversi, ma non si possono avere più copie dello stesso. Se si vuole ottenere uno status che già si possiede, bisogna trattarlo come se lo si fosse appena ottenuto di nuovo (ad esempio, azzerando eventuali effetti a tempo). Tenere gli status vicino alla scheda avventuriero.

Gli status avventuriero possono avere anche dei **Tag**.



🏠 Carte status locali

In Galzyr possono verificarsi diversi incidenti di breve durata. Questi sono rappresentati da carte status locali posizionate sul tabellone di gioco.

Una carta status locale influisce sempre su uno spazio del tabellone di gioco e vi si può accedere. Lo spazio viene specificato quando la carta viene messa in gioco. Tenere l'angolo superiore sinistro della carta rivolto su quello spazio.



🎮 Carte status globali

Le carte status globale hanno effetti che possono influenzare tutti gli avventurieri e l'intera partita. Quando una di queste carte entra in gioco, posizionatela accanto agli altri status globali, sotto gli occhi di tutti.



🎮 Carte evento

Le carte evento elencano scene 🎮 più brevi con diversi prerequisiti. Le carte evento in gioco sono conservate a faccia in giù nel mazzo eventi.

Quando si prende un evento, il narratore pesca una carta evento dalla cima del mazzo eventi e sceglie **la prima scena dalla cima il cui prerequisito è soddisfatto**.

La scena indica sempre dove posizionare secessivamente la carta evento pescata.



🎮 Carte luogo

Le 12 carte luogo formano gli 8 luoghi sul tabellone di gioco e offrono scene 🎮 che si possono intraprendere quando ci si trova in quel luogo.

Ogni luogo ha un nome sul tabellone e viene trattato come un singolo spazio composto da 1 a 3 carte.

I numeri dei luoghi 🎮, le icone terreno (🌳, 🏠, 🏰, 🏡, 🏢, 🏣) e le scene disponibili su quelle carte sono condivise all'interno del luogo.

Sia il tabellone che le carte luogo sono a doppia facce (estate e inverno), quindi assicuratevi di usare sempre il lato appropriato.



🎮 Effetti a tempo e calendario

Le carte possono avere **caselle blu con timer** i cui effetti si risolvono dopo un certo numero di turni. Si tiene traccia dei turni utilizzando il **token giorno** 🎮 sul **calendario** in fondo al tabellone di gioco.


Quando una carta con una casella timer entra in gioco, piazzate qualsiasi token timer inutilizzato su uno slot del calendario, tanti giorni in avanti rispetto al token del giorno quanto il numero indicato sulla casella del timer. Se ci sono già token su quello slot, posizionare il nuovo token in cima. Posizionare la coppia di token sul numero indicato nella casella timer.



L'effetto si risolve quando il token giorno raggiunge il token timer. L'effetto può anche essere **ritardato** o **anticipato**, spostando il token timer più o meno vicino al token giorno, ma mai oltre. I giorni vanno dalla domenica al lunedì della riga successiva.


Quando una carta con una casella timer viene rimossa dal gioco, si rimuovono i suoi token timer dalla carta e dal calendario.

1

Posizionare i **vassoi** delle carte che contengono la biblioteca , il vault , lo slot per le missioni , e gli slot per i salvataggi  a portata di mano di tutti.



2


Ogni giocatore sceglie un **avventuriero** e prende tutte le carte dallo **slot salvataggio del proprio avventuriero**  ma tiene le proprie carte da parte fino alla fase 11.

3

Prendere tutte le carte dallo **slot salvataggio globale**  e ordinarle per tipo di carta. Saranno posizionate successivamente.

4



Se ci sono 2 o più giocatori, scegliere se giocare in modo **competitivo** o **cooperativo**.

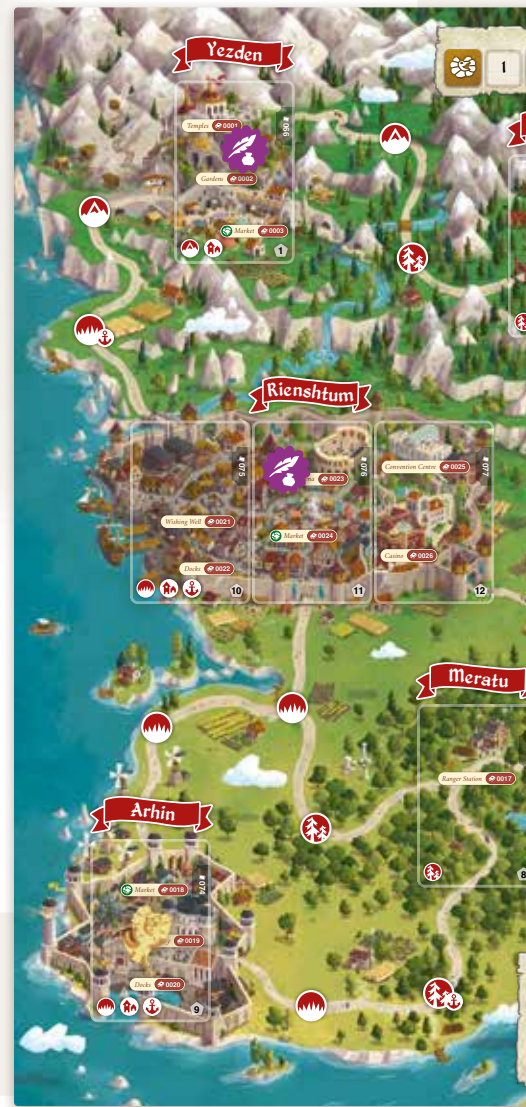
Posizionare le **carte status globale**  a faccia in su, sotto gli occhi di tutti. Leggete subito le carte perché alcune di esse influenzano il setup.

I token timer saranno posizionati al punto **10**.



5

Posizionare il **tabellone di gioco** al centro dell'area di gioco, mostrando il lato estivo o invernale a seconda della carta status globale  del mese. Posizionare le **carte luogo** e le eventuali **carte status locali**  sul tabellone di gioco al posto giusto.




6

Posizionare le **carte evento**  a faccia in giù a portata di mano di tutti per formare il **mazzo eventi**.

Il mazzo eventi non viene mescolato durante la preparazione.



7

Posizionare le **carte missione**  con il lato pubblico rivolto verso l'alto in una fila alla portata di tutti per formare la **bacheca**.

Per ogni missione sulla bacheca, posizionare un **token missione** sulla posizione di raccolta corrispondente sul tabellone di gioco.

Posizionare i token missione rimanenti vicino alla bacheca.

Ogni volta che il contenuto della bacheca cambia, aggiornare le posizioni dei token missione per adattarle alla bacheca.





Posizionare il **token prestigio** di ogni giocatore sulla casella 0 del tracciato prestigio.

Ogni volta che si guadagna prestigio durante la partita, si sposta la propria pedina in avanti sul tracciato. I token hanno un lato +10 nel caso in cui qualcuno superi il 10° prestigio.

8



Mettere tutti i **dadi**, i **segnalini abilità** e i **token timer** a portata di tutti.

9



Aprire il **Libro delle Avventure** e usarlo per scegliere casualmente il giorno iniziale. Posizionare il **token giorno** nello slot appropriato sulla riga superiore del calendario.

Per ogni **effetto a tempo** in qualsiasi ordine, posizionate un **token timer** non utilizzato sul calendario, tanti giorni in avanti rispetto al token giorno quanti ne indica il numero nella casella del timer. Quindi posizionare la coppia di token sul numero della casella del timer.

10



Ogni giocatore prende la **plancia avventuriero** e la **figura** corrispondente al proprio avventuriero. La quantità di oro (☹️) di cui si dispone è indicata sulla propria scheda e non deve essere modificata.

Posizionate le **carte oggetto** (🗡️) a faccia in su sotto la plancia, le **carte status** (👤) e le **carte compagno** (👥) a faccia in su di lato. Le **carte missione** (🗨️) vengono tenute in mano dai giocatori.

Per gli effetti a tempo, ripetete le istruzioni della fase precedente, mettendo i nuovi token timer sopra quelli precedenti se si tratta dello stesso giorno.

11



Il giocatore che ha completato più di recente un compito assegnato da un'altra persona riceve il **token primo giocatore**. In alternativa, è possibile scegliere casualmente il giocatore iniziale.

12

⚠️ I giocatori che hanno la **missione 111** o sono **isolated**, saltano questo passaggio.

Il giocatore iniziale posiziona la propria **figura avventuriero** sulla carta luogo scelta. Può raccogliere le **missioni corrispondenti** alla sua posizione dalla bacheca, riempiendola nuovamente fino a 3 carte dopo ogni raccolta. Deve **abbandonare** le missioni in eccesso se ne ha 4 o più.

Gli altri giocatori ripetono lo stesso processo in senso orario.

13

Libro delle Avventure

Il **Libro delle Avventure** è un'applicazione web che può essere utilizzata su qualsiasi dispositivo dotato di un moderno browser internet. Si consiglia di utilizzare un tablet o un telefono, perché sono più facili da condividere. Se volete, potete usare più dispositivi, ma assicuratevi che ogni dispositivo mostri sempre il mese e il giorno corretti.

Andate su stories.daimyria.fi con ogni dispositivo che desiderate utilizzare. È anche possibile scaricare il libro in modo da poterlo utilizzare anche senza accesso a Internet. Le istruzioni si trovano nel libro stesso.



stories.daimyria.fi



Ogni scena del libro è una storia che il narratore legge al giocatore attivo. Nelle partite in solitario si tratta della stessa persona, ma in caso contrario il narratore dovrebbe essere un altro giocatore, come indicato di seguito:

- **2 giocatori:** l'altro giocatore
- **3 giocatori:** il giocatore alla destra del giocatore attivo
- **4 giocatori:** il giocatore opposto al giocatore attivo

In qualità di narratore, non prendete alcuna decisione durante la scena. Il vostro ruolo è quello di presentare la storia al giocatore attivo e di risolvere le azioni che il libro vi dice di fare, come ad esempio prendere le carte dalla libreria .



Lista scene

Impostazioni

Giorno corrente

Cerca scena

Panoramica round

- **Fase avventura** - Ogni giocatore svolge un turno in senso orario
 1. **Viaggio** - Spostare la figura fino a 2 spazi
 2. **Storia** - Risolvere una scena del Libro delle Avventure.
- **Fase calendario** - Avanzare al giorno successivo

Fase avventura

Nella fase avventura, ogni giocatore effettua un singolo turno in senso orario, a partire dal giocatore con il token primo giocatore. Il giocatore che sta svolgendo un turno è chiamato giocatore attivo.

Nel proprio turno, quando non si è impegnati a risolvere una scena , si può fare una qualsiasi delle seguenti azioni per un qualsiasi numero di volte. Queste operazioni possono essere eseguite anche se sono rimaste azioni o alla fine del proprio turno:

- **Scambiate** con altri giocatori se le vostre figure si trovano nello stesso spazio. Durante il commercio, entrambi i giocatori possono dare e scambiare oro e oggetti . Entrambi i giocatori devono essere d'accordo con lo scambio prima di eseguirlo. Qualsiasi promessa su scambi o azioni future **non** è vincolante.
- **Raccogliere le missioni** dalla bacheca se la propria figura si trova nel punto di raccolta missione. Riempire immediatamente la bacheca fino ad arrivare a 3 missioni dalla parte frontale dello slot missione.
- **Abbandonare** volontariamente una qualsiasi **missione**.

Ignorare il lato pubblico delle missioni in mano. Se avete 4 o più missioni, dovete **abbandonare** finché non arrivate a 3. Ogni volta che il contenuto della bacheca cambia, ricordatevi di aggiornare le posizioni dei token missione per adattare alla bacheca.

1. viaggio

Per viaggiare, spostate la vostra figura avventuriero fino a 2 volte in uno spazio adiacente del tabellone di gioco collegato da un percorso. Questo numero può essere modificato dalla parola chiave **movement**. Ricordate che potete scambiare oro e oggetti e raccogliere missioni anche tra uno spostamento e l'altro.

Se la vostra figura è fuori dal tabellone di gioco per qualsiasi motivo, non potete muovervi.

Ogni luogo è trattato come un singolo spazio anche se è composto da due o più carte luogo.

Ogni spazio può contenere un numero qualsiasi di figure avventuriero.

Quando si misura la distanza tra gli spazi, si conta il numero di spazi tra loro collegati da un percorso.



Sarewar

Spazio

Percorso

Spazio



Il libro include anche degli **extra**: una breve storia introduttiva, un divertente quiz di curiosità ed esempi senza spoiler di come funziona il libro.

2. storia

Dopo aver viaggiato, è **necessario** risolvere una singola **scena** 📖.

Scegliere una scena

Per prima cosa, controllate se le carte disponibili hanno **scene obbligatorie**, contrassegnate da un fulmine ⚡. In caso affermativo, **dovete** sceglierne una.



Se non ci sono scene obbligatorie, è possibile scegliere la scena da soli da più fonti disponibili:

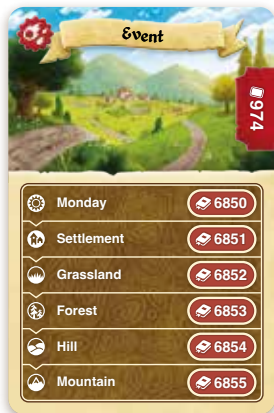
- **Carta missione** 🗺️ in vostro possesso (si può dire il numero della scena al narratore senza mostrare la carta)
- **Carta status avventuriero** 🧑🏃 in vostro possesso
- **Carta compagno** 🐾 in vostro possesso
- **Carta luogo** con la vostra figura
- **Carta status locale** 🏠 associata allo spazio con la propria figura
- **Carta evento** 🌀 dalla cima del mazzo eventi

Per scegliere una scena, è necessario soddisfare i prerequisiti che essa può avere, indicati nella relativa casella della scena. Di solito il prerequisito specifica dove deve trovarsi la figura dell'avventuriero sul tabellone di gioco.



Se non potete scegliere nient'altro, o non volete farlo, potete iniziare una scena da una carta evento 🌀. Se lo fate, il narratore ne pesca una dalla cima del mazzo eventi, la guarda privatamente e sceglie **la prima scena dall'alto il cui prerequisito è soddisfatto**.

Il narratore conserva la carta evento estratta per tutta la durata della scena. La scena indica sempre dove posizionare la carta in seguito.



Tutte le **scene** hanno un numero scena unico di quattro cifre. I numeri delle **carte** hanno solo tre cifre.

Leggere una scena

Il narratore seleziona la scena scelta nel Libro delle Avventure e la legge ad alta voce. Quando legge la storia, deve specificare gli effetti o le diverse opzioni, insieme ai check abilità, alle difficoltà e ai costi in oro 🐾 associati.



Gli effetti del libro devono essere risolti nel modo più completo possibile. Gli effetti hanno effetto su giocatori diversi, come indicato dalle icone:

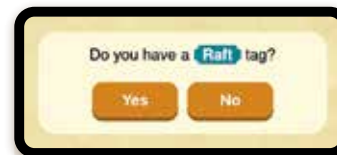
- 👤 Giocatore attivo
- 👥 Partner (se presente - spiegato a pagina 13)
- 👏 Tutti

I testi scritti in **turchese** sono un'eccezione e sono destinati esclusivamente al narratore. Non devono essere letti ad alta voce, ma solo risolti dal narratore.

Spesso il narratore vi presenta diverse opzioni e dovete sceglierne una per procedere. Se lo desiderate, il narratore può anche mostrarvi le opzioni. Per scegliere un'opzione con un costo in oro 🐾, è necessario spendere l'importo indicato. Il narratore seleziona l'opzione scelta e prosegue la lettura. Le opzioni hanno spesso dei check abilità, che vengono spiegati nella pagina successiva.

Domande

A volte il Libro delle Avventure pone delle domande. Dovete rispondere in modo sincero, mentre il narratore seleziona la risposta appropriata. Tuttavia, il narratore risponde alle domande **turchesi** in segreto.

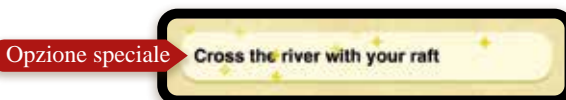


Domanda posta ad alta voce



Domanda letta in segreto

Le domande verificano spesso se si possiede un determinato **Tag**, dando eventualmente nuove opzioni. Queste opzioni speciali hanno un effetto speciale e il narratore deve specificare se ne è disponibile una. Se ne scegliete una (o è l'unica disponibile), non potete **scartare** volontariamente la carta che vi ha dato l'opzione prima o durante tale opzione.



Check abilità

Le opzioni spesso comportano check abilità, utilizzando una delle 6 abilità con diversi risultati possibili. La vostra prestazione nel check determina il risultato che otterrete.

I check abilità hanno 4 livelli di difficoltà: **facile, medio, difficile** e **sconosciuto**. Ognuna di esse richiede un numero diverso di **successi**. Sebbene questi numeri siano il minimo necessario per evitare il fallimento, di solito i risultati sono ancora migliori se si riesce a ottenere un numero maggiore di successi!



Gli effetti degli oggetti, dei compagni e della carta status dell'avventuriero influenzano i check abilità. Possono essere utilizzati prima o dopo aver lanciato o rilanciato tutti i dadi della propria riserva dadi. Lo stesso effetto non può essere usato più di una volta per check abilità.

Una stella rappresenta il successo nel check abilità corrente. Una stella spezzata rappresenta un fallimento e riduce il numero di successi. Il numero totale di successi non può scendere al di sotto di 0.

È possibile utilizzare un effetto all'interno di una casella marrone **Verbo** solo se uno dei suoi verbi compare nell'opzione scelta. Le caselle viola **Verbo** sono **obbligatorie se si è scelta un'opzione corrispondente**.

Difficoltà	Facile	Media	Difficile	Sconosciuta
Successes required	1★	2★	3★	?★

L'icona di un'abilità su un dado rappresenta un successo per quell'abilità. I dadi abilità avanzati hanno anche successi doppi.

Per eseguire un check abilità, prendere 5 dadi abilità base per formare la propria riserva dadi. Ogni segnalino abilità sulla scheda dell'avventuriero permette di scambiare un dado abilità base con un corrispondente dado abilità avanzata.



In genere, si desidera utilizzare i dadi abilità avanzata dell'abilità messa alla prova e di quelle adiacenti. Quindi si tirano tutti i dadi della propria riserva dadi. Dopo il lancio, si possono rilanciare una volta tutti i dadi della propria riserva dadi.

Verbo Build Hagggle
Casella verbo Discard to get 1★ and reroll up to 2.
 Casella verbo opzionale

Challenge Play
 Roll.
 1 - 6: Get 1★ and reroll (Fallimento)
 7 - 12: Get 1★ (Successo)
 Casella verbo obbligatorio

Dopo aver risolto il check abilità, non toccare i dadi fino al check successivo o fino alla fine della scena. Il narratore rivela in segreto i risultati del check, conta i successi ottenuti e **seleziona il primo risultato corrispondente da sinistra**.

Il narratore continua poi a leggere la storia ad alta voce e a risolvere ogni possibile effetto come prima, fino alla fine della scena.

! I dadi abilità base hanno un solo successo per ogni abilità.

! I dadi abilità avanzata hanno due successi doppi per la propria abilità e due successi singoli per entrambe le abilità adiacenti.

Opzioni Explore the area
 Selezione l'opzione scelta.

Explore the area
 Reveal outcomes
 Rivelare i risultati dopo aver risolto il check abilità.



Riepilogo check abilità

Possibilità di utilizzare gli effetti	Lanciare i dadi	Possibilità di utilizzare gli effetti	Rilasciare tutti i dadi (opzionale)	Possibilità di utilizzare gli effetti
---------------------------------------	------------------------	---------------------------------------	--	---------------------------------------

Risultati Explore the area
 Selezione il risultato corrispondente più a sinistra.

Storia You find a narrow part of the river.
Effetti An effect about the active player.
 End of scene
 Leggere la storia e risolvere tutti i possibili effetti nel risultato.

Partner

È possibile risolvere le scene  con l'icona della stretta di mano  con un **partner**. In questo modo si hanno maggiori probabilità di successo, ma anche il compagno riceverà una ricompensa in caso di successo. Per iniziare la scena insieme a voi, un altro giocatore deve trovarsi sullo stesso spazio ed essere d'accordo. Questo non conta come turno per il compagno. Ricordate che potete iniziare solo le scene a vostra disposizione. Non è possibile iniziare scene dalle carte di altri giocatori.






Icona partner



Infiltrarsi nel forte

7040


Siete voi a prendere tutte le decisioni durante la scena, mentre il vostro partner può scegliere in qualsiasi momento di darvi accesso a uno dei seguenti possedimenti. Potete usarli come se fossero vostri fino alla fine della scena:

- Qualsiasi abilità 
- Qualsiasi oggetto 
- Qualsiasi compagno 
- Qualsiasi status avventuriero 
- Qualsiasi quantità di oro 
- Qualsiasi **Tag** sulla sua scheda avventuriero

Nei check abilità, il numero massimo di ogni dado abilità avanzata è 2, proprio come quando si risolve una scena senza un partner.

È inoltre possibile **scambiare oro**  e **oggetti**  con il partner in qualsiasi momento della scena.

Fase calendario

Dopo che tutti i giocatori hanno fatto un turno, è il momento della fase del calendario. Spostate il token giorno  al giorno successivo sul calendario e passate al giorno successivo anche nel Libro delle Avventure.



Tabellone di gioco




Libro delle Avventure

Se ci sono token timer nel nuovo slot giorno, risolvete i loro effetti a tempo associati uno per uno, partendo dal token in cima.



Ora siete pronti a iniziare un nuovo turno. Il giocatore con il token primo giocatore inizia una nuova fase avventura e passa il proprio turno. Il token primo giocatore rimane allo stesso giocatore per tutta la partita.


Fine gioco

La partita termina dopo un numero predeterminato di round. Questo limite di round dipende dal numero di giocatori, come indicato di seguito, e dalle carte status globale  **Discord** e **Harmony**.

Giocatori				
Round	8	7	6	5

Modalità competitiva

Se si gioca in modo **competitivo**, il giocatore con il maggior prestigio alla fine della partita è il vincitore. Se due o più giocatori sono a pari merito per il primo posto, si dividono la vittoria.


Quando il gioco finisce, inizia la scena **0150** come indicato sulla carta status  globale **Discord**.

Il vincitore è il giocatore attivo durante la scena. Se ci sono più vincitori, tutti sono considerati giocatori attivi.




Modalità cooperativa e solitaria

Se si gioca in **solitaria** o in **cooperativa**, la quantità totale di prestigio che si guadagna determina il grado di successo.

Quando la partita termina, iniziate la scena **0200** come indicato sulla carta status globale  **Harmony**. Discutete e decidete insieme chi è stato il giocatore più prezioso o ha fatto le giocate più memorabili durante la partita. Sarà quel giocatore a leggere la scena ad alta voce.



 In **Lands of Galzyr**, le vostre azioni hanno conseguenze che vi accompagneranno da una partita all'altra. Per questo motivo, il gioco deve essere rimesso nella scatola del gioco in un modo specifico. Per saperne di più, leggete la pagina successiva.



Salvare il gioco

Una volta terminata la partita, è necessario eseguire le seguenti operazioni per salvare lo stato degli avventurieri e del mondo di gioco.

Si noti che le carte negli slot salvataggio non devono essere necessariamente in ordine numerico.

1 Rimuovere tutti i token timer dal calendario e dalle carte **senza risolvere i loro effetti a tempo**.

Risolvere tutti gli **effetti salvataggio** sulle plance e sulle carte avventuriero in gioco:

- **Plance avventuriero**
- **Oggetti**
- **Compagni**
- **Status avventurieri**
- **Status locali**
- **Status globali**
- **Luoghi**



Se una carta ha un effetto **salvataggio** è sempre in fondo alla carta.

Seguire i passaggi indicati di seguito, a seconda che vogliate continuare a giocare in seguito o iniziare subito una nuova partita.

Mettere il gioco nella scatola

Assicuratevi di eseguire prima i passaggi **1** e **2**.

3

Posizionare le carte che ogni avventuriero possiede nello slot salvataggio di ciascun avventuriero:

- **Missioni**
- **Oggetti**
- **Compagni**
- **Status avventuriero**

4

Posizionare tutte le carte rimanenti nello slot salvataggio globale:

- **Missioni** Dalla bacheca
- **Status locali**
- **Status globali**
- **Il mazzo eventi**
- **Luoghi**

5

Mettere tutti i componenti nella scatola di gioco, facendo attenzione a non modificare i quadranti oro o i segni abilità sulle plance avventuriero.

nuova partita e continuare a giocare

Assicuratevi di eseguire prima i passaggi **1** e **2**.

3

Prendere tutte le carte dallo slot salvataggio globale.

4

Posizionare tutte le carte status globale a faccia in su e leggerle.

5

Se necessario, girare il tabellone di gioco e le carte luogo.

6

Posizionare le carte status locali al loro posto.

7

Azzerare il prestigio di ogni giocatore.

8

Scegliere casualmente il giorno iniziale usando il Libro delle Avventure e adeguare il token giorno.

9

Posizionare i token timer per ogni effetto a tempo.

10

Scegliere a caso il primo giocatore e posizionare le figure nei luoghi prescelti in senso orario, eventualmente raccogliendo missioni.



Se avete commenti, domande o suggerimenti potete unirvi al nostro amichevole server Discord all'indirizzo snowdaledesign.fi/join-discord o semplicemente inviarci un'email a info@snowdaledesign.fi. Abbiamo anche FAQ ufficiali, che potete trovare su snowdaledesign.fi/lands-of-galzyr-faq.



Resettare il gioco

Lands of Galzr è stato progettato per essere giocato come un'esperienza continua in cui le vostre scelte riecheggiano nelle partite successive. Tuttavia, è possibile ripristinare il gioco al suo stato originale. È anche possibile resettare solo i singoli avventurieri se, ad esempio, un nuovo giocatore si unisce alla partita e vuole iniziare con una tabula rasa.

È possibile resettare solo tra una partita e l'altra quando tutte le carte sono nei vassoi.



Resettare i singoli avventurieri

1 Prende tutte le carte dallo slot salvataggio dell'avventuriero scelto.

Abbandonare tutte le missioni 🗡️. Se una carta viene messa sulla bacheca o nel mazzo eventi, la si mette invece nello slot salvataggio globale 🌐. Mettere il resto delle carte nella libreria 📖.

2 Prendete tutte le carte con l'icona avventuriero (accanto al numero della carta) dallo slot salvataggio globale 🌐 e dagli slot salvataggio degli altri avventurieri.

Inserite le carte nella libreria 📖.

3 Spostate le carte 🗡️ 000 e 🗡️ 111 con l'icona avventuriero dalla libreria 📖 al loro slot salvataggio.

4 Settate l'oro 🏆 dell'avventuriero a 10.

5 Resettare i segnalini abilità dell'avventuriero come mostrato di seguito.

🗡️ Bumir 🗡️ Mor 🗡️ Aysala 🗡️ Keridai



🗡️ Se state resettando **Mor**, e la carta 🗡️ 296 si trova nella libreria 📖 o nello slot salvataggio di un avventuriero, spostate la carta nel vault 🗡️.

🗡️ Se state resettando **Aysala** e la carta 🗡️ 297 si trova nella libreria 📖 o in uno slot salvataggio dell'avventuriero, spostate la carta nel vault 🗡️.

Resettare l'intero gioco

1 Spostate tutte le carte dal vault 🗡️, dallo slot salvataggio globale 🌐 e dagli slot salvataggio avventuriero 🗡️ 🗡️ 🗡️ 🗡️ nella libreria 📖.

2 Lanciate il dado a 12 facce e spostate la carta con il numero uscito dalla libreria 📖 nello slot salvataggio globale 🌐.

3 Prendete le carte 🗡️ 064 - 🗡️ 089 (26 in totale) dalla libreria 📖. Mescolate le 12 carte evento 🗡️ prima di mettere tutte le 26 carte nello slot salvataggio globale 🌐.

4 Prendete le carte 🗡️ 127 - 🗡️ 148 (22 in totale) dalla libreria 📖, mescolatele e mettetele nello slot missioni 🗡️.

5 Spostate le 3 carte in cima dallo slot missioni 🗡️ allo slot salvataggio globale 🌐.

6 Prendete le carte 🗡️ 296 - 🗡️ 299 (8 in totale) dalla libreria 📖 e mettetele nel vault 🗡️.

7 **Resettate i singoli avventurieri** eseguendo per ciascuno di essi i passaggi 3, 4 e 5 della sezione precedente.

Crediti

Game design: **Sami Laakso, Seppo Kuukasjärvi**

Illustrations: **Sami Laakso, Jesús Delgado**

Graphic design, rules, and digital storybook: **Sami Laakso**

World building: **Seppo Kuukasjärvi**

Lead story writing: **Sami Laakso, Seppo Kuukasjärvi, Ville Reinikainen, Jordan MacCarthy**

Additional story writing: **Calvin Wong Tze Loon 黃子倫, Aro Laaksonen, Hong Di-Anne**

Official soundtrack: **Joash Kari**

Proofreading and feedback: **Jason Montgomery, Baker Odom, Ville Kuusinen, Calvin Wong Tze Loon 黃子倫, Hong Di-Anne**


Playtesting and advice: **Ismet Duru, Talvikki Eskelinen, Seija Helle, Timo Hohkala, Johanna Kerola, Eero Kesälä, Ville Kesänen, Ville Kuusinen, Toni Laakso, Mikko Lehtonen, Salli Matinlinna, Davide Melacca, Jarmo Niinisalo, Niklas Oksanen, Anne Marie Perry, Jill Nicholson Perry, Janne Pietikäinen, Daniel Robinson, Esa Salminen, Sami Soisalo, Benoit Vanus, Viivi Viher-Vehmas**


Special thanks: **All 2405 Gamefound backers**, you are spectacular!

© 2022 Snowdale Design snowdaledesign.fi. All rights reserved.


Parole chiave

Abandon

Per **abbandonare** una missione , risolvere gli effetti elencati in fondo alla carta.


Si possono **abbandonare** volontariamente le missioni durante il proprio turno, mentre non si sta risolvendo una scena .

Delay

Per **ritardare** un effetto a tempo, spostare il relativo token timer lontano dal token giorno  per un numero di giorni pari a quello specificato, sopra i token precedentemente posizionati.

Ritardare si riferisce sempre all'effetto a tempo sulla stessa carta, a meno che non sia indicato diversamente.


Discard

Quando una carta viene **scartata**, torna nella libreria .

Se una carta ha più effetti che richiedono di **scartarla**, solo uno di questi effetti può essere risolto.

Scartare si riferisce sempre alla carta su cui è scritto.

Hasten

Per **anticipare** un effetto a tempo, avvicinate il suo token timer al token giorno  per un numero di giorni pari a quello specificato, oltre a tutti i token posizionati in precedenza.

Se il token timer raggiunge il token giorno, l'effetto a tempo si risolve immediatamente.

Anticipare si riferisce sempre all'effetto a tempo sulla stessa carta, a meno che non sia indicato diversamente.

Movement

Movimento modifica il numero di spazi in cui ci si può muovere durante il viaggio. Questo numero non può mai scendere sotto lo 0.


Iconografia

Abilità

-  Ladrocinio
-  Potere
-  Sopravvivenza
-  Conoscenza
-  Comunicazione
-  Percezione
-  **Successo** in un check abilità
-  **Fallimento**, riduce il numero totale di successi

Verb È possibile utilizzarne gli effetti sulle carte se il **verbo** associato compare nell'opzione scelta.

Verb L'uso dei verbi viola è obbligatorio se il **verbo** compare nell'opzione scelta.

 I **signi abilità** concedono l'uso di dadi abilità avanzati.

Tipi di carte


-  Oggetti
-  Compagni
-  Missioni
-  Eventi
-  Status locali
-  Status globali
-  Status avventurieri

Terreno


-  Agricolo
-  Foresta
-  Collina
-  Montagna
-  Insediamento
-  Molo


Avventurieri


**espansione*


-  Bumir
-  Mor
-  Aysala
-  Keridai
-  Yamej*
-  Noko & Umi*


Legato alla scena


 **0001** Il **numero della scena** viene utilizzato per trovare la scena giusta nel Libro delle Avventure

 Dovete scegliere una **scena obbligatoria** se ne avete una disponibile


 Nelle scene contrassegnate da questa icona, un altro giocatore può assistervi come **partner** se le vostre figure avventuriero si trovano nello stesso spazio, prestando i suoi possedimenti

 Regole nel Libro delle Avventure che riguardano solo il giocatore attivo

 Regole del Libro delle Avventure che riguardano solo il partner


 Le Regole del Libro delle Avventure riguardano tutti


Legato alla carta


 Le carte e le plance degli avventurieri hanno dei **tag**, utilizzati nel Libro delle Avventure


 **Abandon**


 Carta


 Quando viene chiesto di prendere una carta con questa icona, scegliere quella che corrisponde all'avventuriero del giocatore attivo


 La maggior parte delle carte è conservata nella **libreria**, in ordine numerico

 Alcune carte sono conservate temporaneamente nel **vault**, in ordine numerico


 Slot salvataggio globale

 Gli effetti dei **salvataggi** si risolvono alla fine della partita

 Oro

 Un dado abilità (dadi a 6 facce)

 Il dado a 12 facce

 Numero luogo