

DANDORIA



1. Storia + gioco

Per generazioni, le fertili terre nascoste erano condivise dagli abitanti dei Cinque Regni. Gli Elfi, Maghi, Nani, Medi e Umani vissero pacificamente, sebbene sempre più coinvolti in una forte concorrenza per la prosperità e la gloria dei loro rispettivi popoli.

Questo avvenne quando la divisione minacciò di rompere la pace millenaria. Le orde di Elfi da oltre i mari scatenarono un attacco devastante a sorpresa, i villaggi delle Hiddenlands non poterono unirsi rapidamente per respingere l'attacco. I sopravvissuti di ciascuno dei regni fuggirono in barca, navigando fino a scoprire un luogo nuovo e vuoto dove poter iniziare a costruire di nuovo le proprie civiltà: Pandoria!. Le vecchie rivalità rimasero, ma forse questa volta non avrebbero portato a un nuovo disastro.

Ogni giocatore assume il ruolo di uno dei cinque regni, scoprire nuove terre, invitare la propria gente a popolarle e ottenendo risorse per edifici e incantesimi. I popoli lavorano insieme in pace, ma non possono dimenticarsi di tutta la loro rivalità storica. Alla fine, ogni villaggio prova ad ottenere più gloria per se stessi e diventare il regno più forte della recente storia di Pandoria.

Per generazioni, le fertili terre nascoste erano condivise dagli abitanti dei Cinque Regni. Gli Elfi, Maghi, Nani, Medi e Umani vissero pacificamente, sebbene sempre più coinvolti in una forte concorrenza per la prosperità e la gloria dei loro rispettivi popoli.

Le risorse sono necessarie per costruire edifici e nuovi monumenti, lanciare potenti incantesimi e comprare nuove lettere dal mercato delle carte. Grazie agli edifici, i giocatori ottengono benefici speciali per il resto del gioco, mentre gli incantesimi hanno ancora un effetto più potente, ma monouso.

I giocatori guadagnano punti gloria completando città e con l'eccesso di risorse.

Pandoria include regole per i giochi di avvio rapido, una variante di gioco a coppie e regole avanzate per il gioco completo in cui ogni regno ha le sue abilità speciali, il che rende Pandoria di grande rigiocabilità e a divertimento duraturo.

3. Il tabellone

Il tabellone mostra la fertile pianura di Pandoria, che è scoperta e gradualmente colonizzata dai giocatori come lunghezza del gioco. Le barche dei laghi possono essere occupate usando un incantesimo concreto, e i giocatori possono connettersi con le loro tessere ad un terreno già disegnato sulla scacchiera. La pianura è circondata da alte catene montuose, ma ci sono alcune strade che permettono di attraversare le montagne. Inoltre, sulla plancia c'è spazio per il mercato delle carte, la pila di monumenti e il tracciato del punteggio.

4. Il leader

Il leader di un giocatore conta come 2 figure normali quando è segnato (→ vedi 7.2 Punteggio). Il leader è sempre l'ultima figura che viene messa sulla plancia, quando non ci sono altre figure nella riserva del giocatore.

5. Preparazione

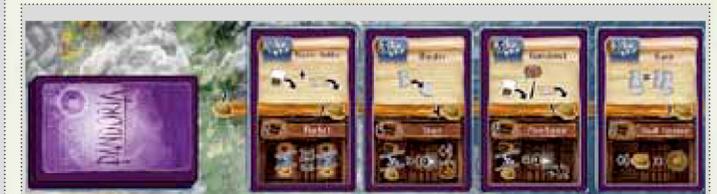
Metti la plancia al centro del tavolo.

Mescola le 5 carte realm e distribuisci una a ciascun giocatore.

Decidi quale versione del gioco giocherai: lato "A" per il gioco di base o lato "B" per il gioco completo. Le regole per il gioco completo sono spiegate di seguito. Per i cambiamenti del gioco base → vedi 12.

Mescolare le 54 carte (comuni e private) e metterle a faccia in giù a formare un mazzo nello spazio corrispondente del tabellone.

Quindi, pesca le prime 4 carte e mettile a faccia in su accanto al mazzo nel mercato delle carte.



Ogni giocatore pesca 4 carte dal mazzo per formare la sua mano iniziale, e le tiene nascoste senza farle vedere agli altri giocatori.

Ogni giocatore sceglie un colore e sceglie il leader, le figure, i marcatori e i due castelli di quel colore.

In 2 giocatori, ogni giocatore usa le 6 figure, in 3 giocatori, 5 figure e in 4 giocatori, 4 figure.

2. Componenti



5 plance del regno

10 carte private (2 per ogni regno)



44 carte comuni



13 monumenti



4 tessere punteggio



tessera primo giocatore

Regolamento



2 Tessere doppie iniziali



48 Tessere doppie



8 Tessere semplici



16 segnalini 4 ciascuno: (legno, cristallo, oro, punti)



8 castelli (in 4 colori, 2 di ciascuno)



24 figure (6 per ogni colore)



4 leaders (1 per ogni colore)



Tabellone



Sulle plance del regno, le caselle per le 3 risorse (cristalli, oro e legno) sono numerati da 0 a 10. Metti i 3 segnapunti nella casella iniziale indicata per ogni risorsa. Questi sono diversi per ogni regno. Tutti i giocatori iniziano con 0 punti. Metti il segnalino corona di ogni giocatore nella casella 0 della traccia del punteggio.



Posiziona a caso le due tessere doppie iniziali nei 4 esagoni riportati sulla plancia.

Mescolare le altre tessere doppie e metterle in pile capovolte. Ogni giocatore ne pesca una e la tiene nascosta agli altri giocatori. Nei giochi a 4 giocatori, rimuovi 4 tessere e mettile nella scatola. In 3 giocatori, rimuovi 8 tessere e in 2 giocatori, rimuovi 12 tessere.

Mescola le 8 tessere semplici e mettile a faccia in giù.

Nota: queste tessere vengono messe in gioco usando una magia specifica.

Metti i monumenti in una pila a faccia in su nello spazio corrispondente del tabellone. Mettili in ordine crescente, con i monumenti di valore 3 sotto, sopra di loro, quelli del valore 4, 5 e soprattutto il monumento di valore 6.



Nelle partite a 2 giocatori rimuovi dal gioco 2 monumenti di valore 4, 5 e 6. Nelle partite a 3 giocatori, rimuovi 1 ciascuno.

Metti le tessere punteggio vicino al tabellone.

Rimetti i componenti non utilizzati nella scatola.

Il giocatore più giovane prende il segnalino giocatore iniziale, e lo mantie per l'intera partita.

6. Svolgimento della partita

Il gioco si gioca a turni. In ognuno, i giocatori giocano in senso orario. Nel turno, il giocatore esegue le azioni in questo ordine:



- 6.1 Piazzare una tessera doppia o castello → rimuovere le pedine dalle regioni chiuse
- 6.2 Posizionare o rimuovere una pedina
- 6.3 Giocare una carta incantesimo o costruzione o erigere un monumento
- 6.4 Scorare le regioni e comprare una carta
- 6.5 Prendere una tessera doppia

6.1 Piazzare una tessera doppia o un castello

Metti una tessera doppia o una delle tue due tessere castello nella plancia, adiacente almeno ad un'altra tessera su un lato.

Nota: dopo che una tessera si è connessa a uno degli esagoni di terreno disegnati sulla plancia da almeno uno lato, puoi mettere più tessere adiacenti a un lato di questo esagono.

È necessario posizionare l'intera tessera su spazi di tessere non occupati (non su un'altra tessera, lago, percorso di uscita o spazio delle risorse prestampato).

Se una regione è stata chiusa, rimuovi tutte le pedine dall'interno regione e rimettille nella riserva dei giocatori corrispondenti (→ vedi 7.1 Chiusura di una regione).

Eccezioni: le pedine rimangono su castelli e navi, anche dopo che loro sono state completamente circondate



Tessere collocata correttamente



Chiudi regione + rimuovi le pedine

6.2 Posizionare o rimuovere una pedina

Puoi mettere una delle tue pedine in uno dei 2 esagoni delle tessere doppie o nel castello che hai appena messo. Puoi mettere il leader solo se non hai altre pedine nella tua Riserva.

Puoi rimuovere una delle pedine dalla tua plancia e rimetterlo in Riserva.

Nota: puoi anche non fare alcuna di queste due azioni.



Pedina collocata correttamente

Ogni spazio sul tabellone può essere occupato da una sola pedina. Le pedine possono essere posizionate solo in regioni che non sono chiuse.

6.3 Giocare una carta come un incantesimo o costruzione o erigere un Monumento

6.3.1 Quando giochi una carta dalla tua mano come magia, paghi il costo indicato in cristalli sulla carta e abbassa il tuo segnalino vetro di conseguenza.



Inserisci metà della carta sotto l'angolo in alto a destra della plancia del regno in modo che l'ultimo incantesimo che hai giocato sia sempre visibile e usa immediatamente il suo effetto.

6.3.2 Puoi giocare una carta dalla tua mano come un edificio. Tu paghi il costo indicato nella carta in legno e diminuisce il tuo punteggio di legno in base a ciò che è stato speso.

Inserisci metà della carta sotto uno dei 5 spazi per edifici sulla tua scheda in modo che l'edificio sia visibile. L'edificio ha effetto mentre lo tieni lì.



Se i 5 spazi per gli edifici sulla tua tavola sono già occupati o non vuoi più mantenere un edificio, puoi costruire su un precedente edificio.

In questo caso, devi solo pagare la differenza tra il costo della nuova costruzione e il vecchio edificio, va pagato almeno 1 legno. Metti la nuova carta costruzione su quella vecchia e il suo effetto sostitutivo da quello costruito sopra.



Paga 6 legni per l'edificio

Nota: se il "Carpenter" è sovradimensionato, lo sconto legno potrebbe non essere usato per il nuovo edificio.

Non puoi mai vedere due edifici identici visibili sul tabellone allo stesso tempo. Tuttavia, grandi e piccoli edifici (Saw Mill, Tower, Tresury) sono considerati due diversi edifici.

6.3.3. Per erigere un monumento, devi costruirlo su un altro già costruito sulla tua plancia. Prendi la tessera monumento in cima e copri uno dei tuoi edifici con essa. Devi pagare 8 legni meno il costo dell'edificio che hai coperto (costo minimo di 1 legna). Quindi segna i punti indicati sul monumento.



Paga 8 - 5 = 3 legni per il monumento

Nota: se il "Carpenter" è sovradimensionato, lo sconto di legno non può essere utilizzato per il monumento.

Non puoi mai costruire su un monumento.

6.4 Scorare le regioni e comprare una carta

Se chiudi una o più regioni, verranno conteggiate (→ vedi 7.1. Chiusura di una regione).

Dopo aver segnato i punti, puoi comprare una carta di quelle scoperte nel mercato, pagando il costo della carta in oro e spostando il tuo segnalino d'oro di conseguenza.

Quindi, peschi un'altra carta dal mazzo e completi il Mercato di carte in modo che ci siano di nuovo 4 carte

Paga 2 ori per la carta



6.5 Prendere una tessera doppia

Infine, se hai giocato una doppia tessera, pesca una nuova tessera doppia e tienila in mano. Se hai giocato una tessera castello, allora non peschi un doppia tessera aggiuntiva.

7. Chiusura di una regione + punteggio

7.1 Chiusura di una regione

Se una regione è stata completamente chiusa da altri terreni, laghi o il bordo della fertile pianura, è considerato "chiuso" e scorato.

7.2 Punteggi

Quando una regione è stata chiusa e una o più pedine sono negli spazi direttamente adiacenti a quella regione, vengono scorati. Tutti i giocatori con pedine adiacenti alla regione segnerà i punti per quella regione, sia che sia il suo turno o meno!

Ogni giocatore coinvolto nel punteggio della regione, prende un numero di risorse da tutti gli spazi nella regione chiusa moltiplicato per il numero di pedine presenti sugli spazi direttamente adiacenti a quella regione. Ricorda che i leader contano come 2 pedine!



L'area con i 3 cristalli è scorato. Il giocatore rosso ottiene 9 cristalli (3 cristalli x 3 pedine - il leader conta come 2 pedine!) e il giocatore blu ottiene 3 cristalli

Un incantesimo del giocatore attivo e gli edifici di ciascun giocatore può influenza quante risorse ognuna di esse ottiene. A seconda del tipo di terreno che è stato chiuso, i giocatori riceveranno legno (foresta), cristallo (montagne), oro (colline) o punti (città).

Se con le risorse vinte un giocatore ne ha più di 10, segna 1 punto per ogni 3 risorse (arrotondando per difetto) sopra alle 10. L'indicatore di risorsa corrispondente rimane a 10.

Solo il giocatore che chiude la regione e fa scattare il punteggio, a prescindere che abbia o meno ricevuto risorse, può comprare una carta dal mercato.



Esempio di punteggio: Giocatore rosso possiede la torre grande e quella piccola, lui riceve 9 cristalli per le sue 3 figure (3 x 3 - il capo conta come 2 pedine!), altri 4 cristalli per la sua grande torre (2 x 2) e 2 cristalli per la piccola torre (2 x 1) per un totale di 15 cristalli. Aveva già 2 cristalli, che avrebbero portato il totale a 17 cristalli. Muove il suo segnalino di cristallo nello spazio "10" e lui segna 2 punti per i restanti 7 cristalli (un punto per ogni 3 cristalli). L'ultimo cristallo in eccesso è perso.

8. Regioni con un percorso di uscita

Se una regione è collegata a un'uscita del percorso dello stesso terreno, questa non è mai chiusa e quindi mai scorata.

Ciò significa che tutte le pedine in quest'area non vengono mai rimosse a meno che un giocatore non usi un'azione o un incantesimo per rimuoverle.



9. Fine della partita

Il gioco termina alla fine di un round, durante il quale un giocatore non può più posizionare una doppia piastrella perché non ce ne sono più disponibili. Il giocatore alla destra del giocatore iniziale farà l'ultimo turno di gioco.

10. Punteggio finale e vincitore

In **Pandoria** la maggior parte dei punti viene fatta durante lo svolgimento della partita.

Tuttavia, alla fine del gioco i giocatori ottengono 1 punto per ogni carta in mano; le risorse rimanenti diventano ipunti: per ogni 3 risorse di ogni tipo il giocatore ottiene 1 punto. Le risorse restanti saranno utilizzate per rompere il pareggio se fosse necessario.

Se un giocatore ha un edificio che gli dà un tasso di cambio migliore (Vault, Lumberyard, Repository), utilizzerà invece quel valore.

Se c'è un pareggio, vincerà il giocatore con più risorse avanzate.

11. Regni

Nel gioco avanzato, i regni (lato "B") hanno abilità uniche e ogni giocatore inizia con 4 carte in mano a caso.

Umano

Iniziano con 5 cristalli, 4 ori e 5 legni.

Abilità speciale: possono mettere il leader in in qualsiasi momento, non solo come ultima pedina.

Nani

Iniziano con 2 cristalli, 10 ori e 5 legni.

Abilità speciale: avere sempre in mano 2 tessere doppie da scegliere invece di una sola.

Elfi

Iniziano con 8 cristalli, 3 ori e 4 legni.

Abilità speciale: alla fine del turno, possono spostare una propria pedina sulla plancia (diversa dal leader) su un esagono vuoto non facente parte di una regione chiusa e metterlo fino a 2 esagoni di distanza. Non possono passare o finire il loro movimento in castelli rivali o laghi. Tuttavia, possono muoversi attraverso gli esagoni occupati o che fanno parte di regioni chiuse.



Maghi

Si inizia con 9 cristalli, 2 oro e 2 legni.

Abilità speciale: puoi comprare una carta ogni turno, indipendentemente dal fatto che sia stata o meno scorata una regione.

Mediani

Iniziano con 4 cristalli, 3 ori e 7 legni.

Abilità speciale: dopo aver costruito un edificio o monumento, possono anche giocare un incantesimo.

12. Partita iniziale

Viene utilizzato il lato "A" della plancia. In questa versione, i giocatori non hanno abilità uniche e ognuno inizia il gioco partendo con un edificio in cemento.

Separa le carte particolari da quelle comuni e ogni giocatore prende le due carte speciali corrispondenti al suo regno.

Mischia le rimanenti carte private insieme alle 44 carte comuni per formare il mazzo del mercato. Ogni giocatore prende 2 carte dal mazzo che aggiunge alla sua mano.

Ogni giocatore fa scivolare la carta personalizzata con la "A" sotto la propria plancia per iniziare a costruire in uno dei 5 spazi.

I giocatori hanno 3 carte rimanenti come partenza in mano.

Gli umani iniziano con 5 cristalli, 5 oro e 5 legni.

Carte personalizzate: Master Builder / Bank (A), Acquire/Statue.

I Nani iniziano con 2 cristalli, 8 ori e 5 boschi.

Carte private: Conjure / Carpenter (A), Terrain/Lumberyard.

Gli Elfi iniziano con 6 cristalli, 3 ori e 4 boschi

Carte private: Muster / Small Saw Mill (A), Adopt / Store.

I maghi iniziano con 7 cristalli, 2 oro e 2 legni.

Carte personalizzate: Teleport / Large Tower (A), Enchanted Castle / Shrine.



I Mediani iniziano con 5 cristalli, 3 ori e 6 legni.
Carte personalizzate: Construct / Small Treasury (A), Clone / Large Treasury.



13. Variante di gioco - partnership

Con 4 giocatori, Pandoria può anche essere giocato come una gioco in partnership.

Il gioco si svolge allo stesso modo, ad eccezione dei partner seduti di fronte l'un l'altro e i loro punti sono segnati come una squadra sola usando entrambi i loro token segnapunti impilati.

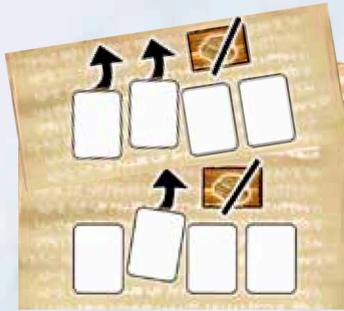
È tuttavia, vietato dare consigli verbali o non verbali, segnali al tuo partner, o scambiare informazioni sulle tessere, intenzioni e carte!



Traduzione: Finazzi Federico
Aprile 2019



Hechizos:



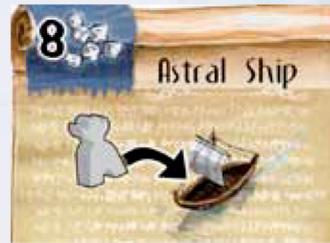
ACQUIRE

Prendi 1 o 2 carte gratis dal mercato delle carte.



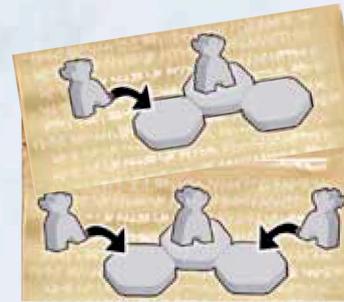
ADOPT

Copia l'incantesimo superiore di un avversario ma questa non è un'altra magia.



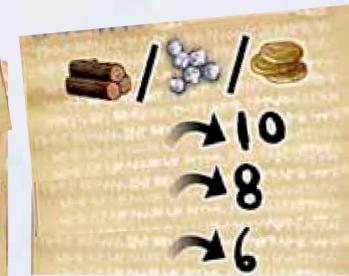
ASTRAL SHIP

Inserisci una pedina della tua riserva in una Barca vuota di uno dei laghi.



CLONE

Metti 1 o 2 pedine della tua riserva in esagoni vuoti adiacenti alle tue pedine ma non su navi, castelli o regioni chiuse.



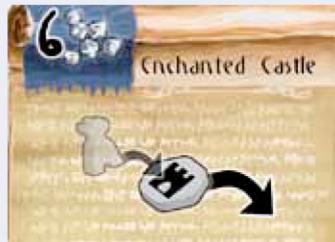
CONJURE

Sposta una delle tue risorse su 6, 8 o 10.



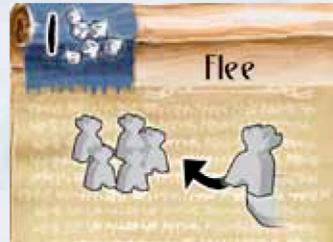
CONSTRUCT

Costruisci un edificio o un monumento senza pagare legna.



ENCHANTED CASTLE

Metti uno dei tuoi castelli con una pedina sopra.



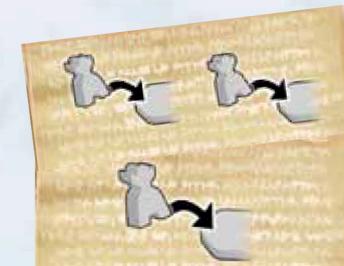
FLEE

Riprendi qualsiasi numero di tue pedine dalla plancia e mettile nella tua riserva



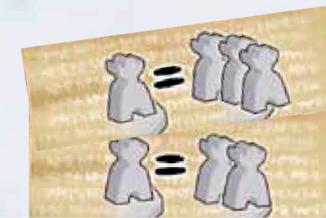
MASTER BUILDER

Costruisci un edificio e un monumento. Gli sconti del "Carpenter" si applicano ad entrambi.



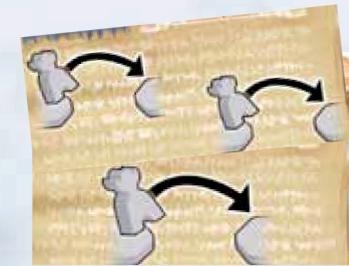
MUSTER

Inserisci 1 o 2 pedine della tua riserva in esagoni vuoti ma non su navi, castelli o regioni chiuse.



RAGE

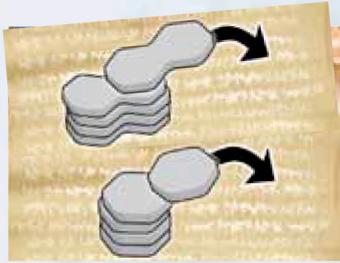
Una delle tue pedine, oltre al tuo leader, vale doppio o triplo quando scori una regione.



TELEPORT

Sposta 1 o 2 tue pedine dalla plancia su un qualsiasi esagono vuoto, ma non su barche, castelli o regioni chiuse.

Hechizos:



TERRAIN

Prendi e piazza una tessera aggiuntiva doppia o semplice senza mettere una pedina

Edificios



BANK

Paga 1, 2 o 3 monete d'oro in meno per ogni carta che compri. Devi sempre pagare almeno 1 oro



CARPENTER

Paghi 1, 2 o 3 legni in meno per ogni edificio o monumento. Devi sempre pagare almeno 1 legno.



LUMBERYARD

Guadagni 1 punto per 2 legni o 2 punti per 3 legni quando passi 10 legni, invece del cambio normale di 1 per 3.



MARKET

Quando la risorsa richiesta raggiunge lo "0", puoi pagare usando un'altra risorsa 2: 1 o 1: 1.



POORHOUSE

Se una delle tue risorse rimane a "0" Alla fine del tuo turno, puoi metterlo sul "2".



REPOSITORY

Guadagni 1 punto per 2 cristalli o 2 punti per 3 cristalli quando passi 10 cristalli, invece del cambio normale di 1 per 3.



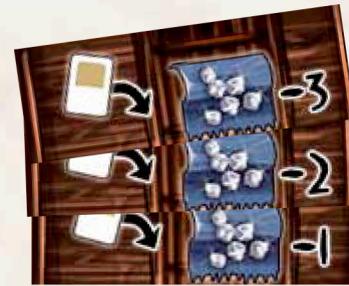
SAW MILL, large

Quando si partecipa allo score di una regione forestale, ottieni 2 legni in più per ogni esagono foresta.



SAW MILL, small

Quando si partecipa allo score di una regione forestale, ottieni 1 legno in più per ogni esagono foresta.



SCHOOL OF WIZARDRY

Paghi 1, 2 o 3 cristalli meno quando lanci un incantesimo. Devi sempre pagare minimo 1 cristallo



SHRINE

D'ora in poi, guadagni 1 o 2 punti ogni volta che giochi una magia.



STATUE

Quando si partecipa allo score di una regione della città, ottieni 1 punto in più per ogni esagono di città.

Edificios



STORE

Guadagni 1 punto extra ogni volta che spendi 10 risorse.



TOWER, large

Quando si partecipa allo score di una regione di montagne, ottieni 2 cristalli in più per ogni esagono di montagna.



TOWER, small

Quando si partecipa allo score di una regione di montagne, ottieni 1 cristallo in più per ogni esagono di montagna.



TREASURY, large

Quando si partecipa allo score di una regione di collina, ottieni 2 ori in più per ogni esagono di collina.



TREASURY, small

Quando si partecipa allo score di una regione di collina, ottieni 1 oro in più per ogni esagono di collina.



VAULT

Guadagna 1 punto per 2 ori o 2 punti per 3 ori quando spendi 10 ori, invece del normale cambio di 1 per 3.

Numero di giocatori: 2 - 4

Durata: 90 minuti

Età: a partire dai 10 anni

Diseñadores:
Jeffrey D. Allers
Bernd Eisenstein

Ilustraciones:
Lukas Siegmon
Christian Opperer

Traduzione:
Finazzi Federico