

Touria

UN GIOCO DI AVVENTURA
PER 2-4 GIOCATORI
10 ANNI IN SU



Una nuova era ha inizio a Touria, il paese delle Torri Danzanti! La Principessa Tara e suo fratello, il Principe Talan, sono giovani, attraenti – e in età da matrimonio. Ma hanno richieste. Gli eroi e le eroine del paese devono fare grandi sforzi per dimostrare il loro amore. A tal fine, collezionano gemme nelle magiche miniere di Touria per far sì che il miglior orafo del paese li trasformi in preziosi gioielli per i loro amati. E oltre a questo, devono anche sconfiggere draghi e combattere in tornei magici. Ma non è tutto: in aggiunta, necessitano anche della benedizione del re - e lui vuole soldi in cambio. Quindi, all'avventura, e non indugiare! Se sei il primo giocatore a soddisfare gli alti requisiti e fai ritorno al castello, vincerai la mano reale - a patto che tu scelga la porta giusta...

COMPONENTI



1 tabellone

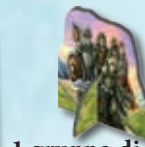
1 segnalino
variante di gioco



1 dado colorato con i
colori delle gemme



4 torri (da
assemblare)



1 gruppo di
eroi



9 porte del
castello



4 schermi

65 gemme in 6 colori (20x
nero, 10x blu, 10x rosso, 10x
verde, 10x giallo e 5x viola)

4 elisir



16 oggetti magici



4 stemmi
nei colori
dei giocatori

16 spade



32 cuori

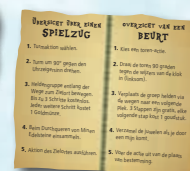


2 fogli
supplementari

37 monete
d'oro (da 3 e da
1)



18 ordini
commerciali



4 schede
riassuntive

1 sacca

CHI È CHI

TARA & TALAN



Nostro padre non ci permette mai di lasciare la casa! Sarebbe meraviglioso se finalmente un eroe venisse e chiedesse la mia mano!

Voglio una moglie che abbia viaggiato in tutta Touria. Deve dirmi tutto!

Dovrebbe aver vissuto avventure: combattuto draghi, vinto giostre...

Porterebbe doni anche dalle regioni più lontane dell'impero.

E sì, gemme e gioielli magnifici come segno di vero amore.



SET-UP

Mescola i 16 **oggetti magici** e mettili in una pila a faccia in giù nello spazio segnato tra la foresta e il fiume sul tabellone. Posiziona le 2 tessere superiori a faccia in su nei 2 spazi appropriati accanto alla **fata della foresta**. Questi sono gli oggetti magici che la fata della foresta attualmente può regalare agli eroi.



Posiziona il **tabellone** al centro del tavolo. Esso mostra **Touria** con i suoi diversi luoghi che sono collegati da una **rete stradale**. Al centro si trova il **castello**, dove vive la famiglia reale.

Nota: i giocatori devono essere seduti attorno al tavolo in base alle 4 direzioni cardinali, ciascuno su un lato. Se ciò non è possibile, ruota le 4 torri o il tabellone, in modo tale che ogni giocatore sia chiaramente rivolto verso un lato di ogni torre.

Distribuisci le 4 **torri** sui 4 spazi delle torri agli angoli del tabellone, ognuno con l'**orientamento iniziale** come indicato sul tabellone.



Mescola le 9 **porte del castello** a faccia in giù e distribuiscele a caso con il lato porta in su, sui 9 spazi porta nel castello. Posiziona il **gruppo di eroi** nel castello.



ORA INIZIAMO!

IL RE



E' giunto il momento che i bambini si sposino. Non mi importa se sognano gesta eroiche. La cosa importante è che il futuro genero e nuora portino con sé una rispettabile dote - a nessuno di questi vagabondi è permesso l'accesso al castello senza oro.

IL COMMERCIANTE



In passato ero un minatore, trascorrendo i miei giorni nelle miniere di Touria. Ma per fortuna quei tempi sono finiti. Ottieni solo troppe gemme maledette. Intanto, posso permettermi di sedermi nella mia camera calda e aspettare fornitori di gemme. Per quanto riguarda ciò per cui pago un buon prezzo, si prega di fare riferimento agli avvisi di fronte al mio negozio.

Separa gli **ordini commerciali** in 3 pile separate (differenziate dal retro delle tessere) a seconda del numero delle gemme richieste, e mescola ciascuna pila. Poi, posiziona ciascuna pila a faccia in giù sul suo rispettivo spazio vicino al commerciante. Dopo di che, rivela le tessere in alto. Questi sono i 3 ordini commerciali correnti.



Riempi la sacca con le **65 gemme**. Poi pesca **2 gemme** per ciascuna delle 6 miniere sul tabellone e mettile sugli spazi miniere appropriati.

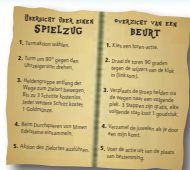


ATTENZIONE! Qualsiasi combinazione di gemme nelle miniere è consentita – con **una sola importante eccezione: in nessun momento possono esserci 2 gemme nere nella stessa miniera!**

Le gemme nere sono considerate maledette a Touria. Se, dopo aver pescato le gemme, 2 gemme nere finiscono nella stessa miniera, pesca 2 nuove gemme e rimetti le **2 gemme nere** nella sacca.

Questo si applica anche durante il gioco.

Posiziona le **schede riassuntive** accanto al tabellone: se necessario, spiegano il turno di gioco e le abilità degli oggetti magici.



Tira il **dado colorato** e posizionalo, con la faccia colorata rivolta verso l'alto, sul rispettivo spazio accanto all'**orafo**.



Le **monete d'oro** formano una riserva separata accanto al tabellone. Lo stesso vale per i **cuori** e le **spade**.



Ogni giocatore prende **1 schermo** e lo **stemma** corrispondente, **1 elisir** e **3 monete d'oro** come capitale del seme.

Il giocatore che più desidera sposarsi (o che si è sposato di recente) diventa il giocatore iniziale. A partire dal giocatore alla destra del giocatore iniziale, ogni giocatore sceglie un bonus di partenza; possono scegliere tra 1 qualsiasi gemma della sacca dalla borsa (ma non una gemma viola), 1 moneta d'oro e 1 spada. Nota: il retro del segnalino variante di gioco elenca tutte le cose che possono essere scelte.

Il giocatore iniziale non prende nessun bonus, ma inizia.

IL GIOCO

ORAFO



Gemme dalle miniere di Touria - tutto bene e bello, ma ogni bambino sa che vinci il cuore reale solo con gioielli incastonati di brillanti. E quando gli eroi corteggiatori mi visitano, vengono nel posto giusto: nessuno può resistere ai miei diademi, collane e anelli. Ma in un baleno, vorrai anche comprare l'una o l'altra piccola gemma.

FINNIA, LA FATA DELLA FONTANA



Le miniere di Touria sono famose per le loro risorse, ma non tutte le gemme ti rendono felice. E come sai, è vietato portare gemme maledette nel castello reale. Quindi, faresti meglio a venire da me e lanciare le gemme nere nella fontana, da dove la magia malvagia non può sfuggire.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è chiedere la mano della principessa o del principe. Ma per poter sfilare lungo la navata, devi soddisfare le seguenti condizioni:



Devi avere almeno **7 cuori** (come segno del tuo amore per la principessa o il principe).



Devi avere almeno **7 monete d'oro** (per il re).



Non devi avere **nessuna gemma nera** (le gemme maledette non possono essere introdotte nel castello!).

Se soddisfi tutte queste condizioni, puoi tornare al castello. Ma tutto questo non ti garantisce ancora la vittoria. Per questo, devi anche trovare l'oggetto del tuo desiderio. Il fratello e la sorella reali sono nascosti dietro una delle 9 porte del castello (vedi "Fine del gioco").

Nota: per familiarizzare con i meccanismi del gioco, consigliamo di giocare un primo gioco abbreviato. In questo gioco, sarà sufficiente tornare al castello con 5 (anziché 7) cuori e 5 (anziché 7) monete d'oro. Le altre regole rimangono invariate. Come promemoria, puoi mettere il relativo segnalino variante di gioco sul castello.



Dopo aver giocato 1 o 2 partite in questo modo, dovresti essere in grado di giocare a Touria con le normali condizioni di vincita entro il tempo suggerito di circa 1 ora.

LADRO

Grrr, non è facile essere un ladro in gamba. Solo perché sappiamo come ottenere gemme gratis, ciò non significa che un qualsivoglia aspirante eroe sia autorizzato a spillarci cose. Dannazione! Credono davvero che non ne siamo consapevoli solo perché non agguantano subito tutti i tesori? Perdiamo un terzo di gemma per questi furfanti. Non siamo un negozio self service, dopo tutto! Se continua così, la nostra tana dei ladri non sarà più solo una copertura, ma dovrà sostenere l'intera banda.

TURNO DI GIOCO

Tutti i giocatori, a turno, muovono la stessa figura, ovvero il gruppo di eroi. Eseguono i loro turni **in senso orario**. Il giocatore iniziale inizia.

Nel tuo turno, esegui esattamente **1 Azione Torre**. Le azioni Torre sono raffigurate ai lati delle torri e mostrano quali azioni puoi eseguire nello spazio azione corrispondente. Hai sempre esattamente 1 azione a tua disposizione per ognuna delle 4 torri, vale a dire 1 azione fra quelle che ti stanno di fronte.



Quindi normalmente hai la scelta **tra 4 Azioni** (1 per torre) e devi sceglierne **1**. Ci sono in totale 8 diverse azioni, distribuite tra i 16 lati della torre. Ogni azione appare una volta su 2 torri. Questo significa che a volte puoi scegliere solo tra 3 diverse azioni (ma sempre almeno 2 diverse), se 2 torri con la stessa azione puntano nella tua direzione.

L'azione Torre determina automaticamente la posizione sul tabellone in cui devi spostare il gruppo di eroi. C'è esattamente 1 destinazione per ogni Azione Torre (eccezione: l'osservatorio del mago).

Per prima cosa, annuncia quale azione scegli tra quelle a te visibili. Ad esempio: "Vado dal commerciante".

FERNIA, LA FATA DELLA FORESTA



Ciao, eccoli di nuovo, gli eroi! Certo, è molto più sicuro navigare nel porto del matrimonio con l'aiuto della magia. Cosa vorresti questa volta? Stivali a sette leghe? Un magico pennello? O forse una magica bus-sola? Scegli un oggetto magico. E' gratis!

Dopo di che, devi ruotare la rispettiva Torre **in senso orario di 90 gradi**. Così facendo, cambi automaticamente le Azioni Torre per questa Torre, cioè le azioni che gli altri giocatori vedono e che sono attualmente disponibili per loro su questa Torre.

Dopo aver ruotato la Torre, segue il tuo turno di gioco. Ora devi spostare il gruppo di eroi nello spazio azione associato all'azione Torre.

Si applicano le seguenti **regole di movimento**:

- Sposta il gruppo di eroi lungo le strade da un luogo all'altro.
- Puoi spostare il gruppo di eroi **da 0 a 3 passi** gratuitamente. Ogni passo aggiuntivo costa **1 moneta d'oro** per passo, da mettere nella riserva.

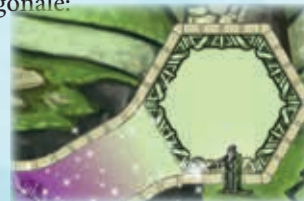


- Il castello conta come luogo con spazio normale e può essere attraversato durante il gioco (vedi esempio sopra). Qualsiasi gemma nera che hai dietro lo schermo non ti impedisce di attraversare il cortile del castello, ma non puoi portarne nessuna nel castello al termine del gioco.

- **Devi** raggiungere lo spazio di destinazione che hai determinato scegliendo una data Azione Torre. Non puoi terminare il tuo turno altrove; ciò significa che **non** puoi mai fermarti su uno spazio strada esagonale:



miniera di gemme



spazio ponte verso il campo del torneo magico



cortile del castello

- Quali strade usare è una tua scelta. Non devi scegliere il percorso più breve.
- Ogni strada può essere utilizzata una sola volta per turno di gioco. Quindi non puoi muoverti avanti e indietro tra 2 spazi.



- Puoi decidere di non muoverti se una delle torri mostra la posizione in cui il gruppo di eroi è già presente. In questo caso, ruota la torre un'altra volta ed esegui l'azione nello spazio azione senza muoverti. (Tuttavia, ti è anche permesso prendere un percorso circolare per raccogliere gemme lungo il percorso, ma non unicamente per andare e tornare da una miniera sullo stesso percorso.)

MAGo

Posso aiutare gli eroi in viaggio - per un piccolo contributo, ovviamente. Se ti fermi dal mio osservatorio nella torre, posso condurti in qualsiasi luogo a Touria in pochissimo tempo - anche nei campi del torneo magico, di cui io sono la guardia. Lo troverai solo se ti affiderai al mio supporto. Equipaggiati con le armi del maestro della spada. Sii vittorioso nei campi del torneo magico e catturerai qualsiasi cuore reale nel paese.

MAESTRO DELLA SPADA

Le mie spade sono le migliori in tutta Touria. Va da sé che sono perfettamente adatte per combattere - puoi metterle alla prova ai campi del torneo magico. E, in più, hanno abilità molto speciali. Provale quando arrivi alle torri - le mie spade le fanno danzare. E ho sentito che anche al drago nelle Montagne più a nord piacciono le mie lame - si dice ne abbia un'intera collezione.

Al tuo arrivo alla tua destinazione, puoi eseguire la rispettiva azione di quello spazio azione **una sola volta**. Questa azione è facoltativa: puoi portarla a termine, ma non è necessario.
Se attraversi una **miniera di gemme** sulla strada per la tua destinazione, **devi** raccogliere le gemme persenti.
Possono verificarsi 2 diversi casi:

1. Ci sono 1 gemma nera e 1 gemma di un altro colore nella miniera.

Devi prendere **entrambe** le gemme e metterle dietro il tuo schermo.

2. Ci sono 1 o 2 gemme colorate, nessuna nera, nella miniera.

Prendi 1 gemma dalla miniera e mettila dietro il tuo schermo.
Se ci sono 2 gemme nella miniera, puoi scegliere quale delle 2 prendere.

Importante: prendi le gemme durante il passaggio. Se questo implica che una miniera si svuoti, pesca altre 2 gemme dalla sacca appena lasci la miniera, e mettile nella miniera. Anche qui, si applica la regola per cui **non** ci possono essere **2 gemme nere** in una miniera: se necessario, devi pescarne di nuove.

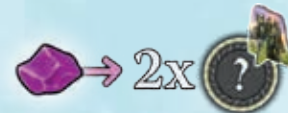


Le **Azioni Torre** sono spiegate sul foglio aggiuntivo allegato, che può essere usato come aiuto giocatore durante i primi turni del gioco.



REGOLE AGGIUNTIVE

Le gemme viola



Le **gemme viola** hanno un'abilità speciale. Sono molto rare, infatti. Se rinunci a una gemma viola rimettendola nella sacca, puoi usare l'azione nello spazio azione che hai scelto per **2 volte** (anzichè solo 1). Se fai visita al maestro della spada, ad esempio, otterresti 4 spade; la fata della fontana ti darebbe il permesso di "smaltire" 2 gemme nere; la fata della foresta ti permetterebbe di prendere 2 oggetti magici, ecc.

Gli elisir

All'inizio del gioco, ogni giocatore ha 1 elisir. Può usarlo per partecipare all'azione di un altro giocatore.



Non appena il giocatore attivo ha effettuato la sua azione nella sua destinazione, tutti gli altri giocatori, **a turno**, hanno l'opportunità di dare 1 elisir al giocatore attivo. In cambio, possono eseguire l'azione del luogo una volta anche loro (ad esempio, lanciare anche loro il dado dal Drago e guadagnare 1 cuore per una gemma). In questo modo, gli elisir possono cambiare mano più volte durante il gioco.

Nota: gli elisir ti consentono di copiare le azioni di **un altro giocatore**, mentre le gemme viola ti consentono di raddoppiare la **tua azione**. Un'azione che è stata copiata usando un elisir **non** può essere raddoppiata con una gemma viola.

Le spade



Ci sono più modi di usare le spade:



- Rinunciando a 1 spada, puoi ripetere il tiro dal **drago**.

DRAGO



*Continuo a chiedermi chi ha diffuso questa stupida voce che per dimostrare il tuo eroismo devi combattere i draghi. Senza senso! E un disturbo della pace!
Ma - a differenza di questi "eroi" impazziti dall'amore - noi draghi non siamo pazzi.*

HAI BISOGNO DI DAR PROVA DEL TUO CORAGGIO? ECCO, DAMMI SOLO UNA GEMMA PER QUESTO!



PRENDI UNA BILANCIA!



HAHAHA! Devo comunque perdere la mia pelle. Quindi è carino se qualcuno mette a posto e paga anche per quello. Quello che mi piace di più, di certo, sono gli sciocchi che lasciano da me anche la loro spada, solo perché sembra che non mi piaccia il colore della gemma che mi offrono. Difficile credere che cadano per quel po' di magia del fuoco ancora e ancora...



- Se il mago ti aiuta ad arrivare ai **campi del torneo magico**, là, puoi scambiare **1 spada** per **1 cuore** o per **3 monete d'oro**.



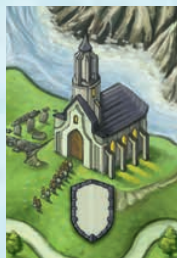
- Rinunciando a 1 spada, puoi anche ruotare qualsiasi torre di 90 gradi in senso antiorario all'inizio del tuo turno. Questo è un elemento tattico significativo, dal momento che non hai tempo da perdere. I tetti delle torri mostrano sempre quale azione è disponibile dopo.

Pertanto, potrebbe essere un investimento premiante, di volta in volta, spendere 1 spada per portare la torre nella giusta posizione e poi essere in grado di eseguire l'azione che volevi.



FINE DEL GIOCO

Non appena hai raccolto 7 cuori e 7 monete d'oro e non hai gemme nere dietro il tuo schermo, fai ritorno al castello al tuo prossimo turno. Per questo, non devi più usare un'azione Torre e non dovrai più muovere il gruppo di eroi. Invece, devi posizionare il tuo **stemma nella cappella**, ad indicare che hai lasciato il gruppo per finalmente sposarti. A riprova del fatto che hai almeno 7 cuori e 7 monete d'oro, ma non hai gemme nere, togli il tuo schermo. Immediatamente **dai indietro** i 7 cuori e le 7 monete d'oro.



STIVALI MAGICI



A volte vale anche la pena prendere una deviazione attraverso le miniere di Touria. Puoi facilmente recuperarne i costi, cedendo alcune interessanti gemme al commerciante, per esempio, o combattendo per soldi al torneo magico.

UCCELLO MAGICO



Fallo doppio! Con il mio aiuto o quello di una gemma viola, puoi fare 1 delle tue azioni 2 volte!

RANA MAGICA



Non aver paura delle gemme maledette! Il beneficio delle gemme buone prevale di gran lunga quando le porti dal commerciante o dall'orafa. E il drago a volte prende anche le gemme nere. Altrimenti, sono ancora qui per te - e, soprattutto, lo stesso fa la nostra buona fata della fontana.



Dopo puoi aprire **1 porta** a tua scelta. Se trovi i figli del re, vinci. Se apri una porta **sbagliata**, devi rinunciare a determinati oggetti, a seconda dell'abitante del castello che hai rivelato. Se sei in grado di farlo, puoi aprire immediatamente **un'altra** porta. Se non è possibile, il tuo turno di gioco termina e puoi aprire un'altra porta solo al tuo prossimo turno.

Le porte aperte rimangono aperte; in questo modo, dovrebbe rendere più facile cercare la porta giusta per gli eroi che in seguito arrivano al castello.

I singoli abitanti del castello richiedono i seguenti **doni**:

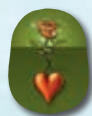
1 elisir (erborista)	1 gemma gialla (cameriera)
1 spada (maresciallo di corte)	1 gemma verde (vinaio)
1 oggetto magico (giullare di corte)	1 gemma rossa (bardo)
1 moneta d'oro (econo)	1 gemma blu (guardia)

FINE ALTERNATIVA: MATRIMONIO IMPROVVISO

Se un gruppo di giocatori pensa che l'elemento fortuna relativo all'apertura delle porte sia troppo alto e si allontani dai risultati ottenuti durante il gioco, può terminare il gioco prima, non appena un giocatore soddisfa i requisiti per entrare nel castello. In questo caso, queste sono le sole condizioni vincenti. Se hai raccolto 7 cuori e 7 monete d'oro e non hai più gemme nere, vai direttamente all'altare e vinci il gioco. Naturalmente, il gioco introduttivo, in cui giochi solo per 5 cuori e 5 monete d'oro, può anche terminare immediatamente non appena il primo giocatore soddisfa le condizioni.

i 16 OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici che ricevi in regalo dalla **fata della foresta** devono essere tenuti dietro lo schermo e utilizzati al momento opportuno. Dopo averli usati una volta, metti gli oggetti magici su una pila degli scarti a faccia in su accanto al tabellone.



La rosa magica: vale come 1 cuore. La tieni fino a quando fai ritorno al castello.



Il pennello magico: puoi usarlo per cambiare il colore di qualsiasi gemma, esclusa la gemma nera, e non in una viola! Ad esempio, puoi dare al commerciante una gemma verde come fosse una gemma blu ecc.



La bussola magica: il giocatore attivo può usarla una volta nel suo turno per saltare da una miniera a un'altra. Ciò costa solo 1 passo.



La bilancia magica: se la cedi al commerciante, ottieni subito 3 monete d'oro dalla riserva. Non devi necessariamente completare 1 ordine presso il commerciante per poter convertire la bilancia in denaro.



La magia sfera di cristallo: puoi usarla per guardare segretamente dietro 2 porte del castello.



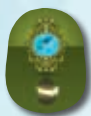
L'elmetto magico: puoi usarlo nei campi di torneo magico per scambiare 2 spade.



La rana magica: puoi usarla per rimuovere dal gioco 1 gemma nera in tuo possesso senza doverti recare alla fontana fatata per questo.



Il forziere magico: puoi metterlo sulla pila degli scarti in qualsiasi momento durante il tuo turno per prendere 1 dei 2 oggetti magici che sono attualmente in mostra dalla fata della foresta.



Lo specchio magico: puoi usarlo durante il tuo turno per copiare l'oggetto magico in cima alla pila degli scarti; ciò significa che puoi usare un'altra volta l'abilità dell'ultimo oggetto magico usato. Dopodiché, lo specchio viene messo nella pila degli scarti.



La clessidra magica: se la cedi al termine del tuo turno, puoi eseguire un altro turno completo; ciò significa che fai 2 turni di fila.



Lo zaino magico: puoi usarlo per prendere tutte le gemme da qualsiasi singola miniera. Non devi passare attraverso di essa per fare ciò. Subito dopo, la miniera va riempita immediatamente.



Il flacone magico: puoi usarlo come un elisir per svolgere l'azione dello spazio azione del giocatore attivo. Dopodiché, mettilo nella pila degli scarti.



Gli stivali magici: puoi usarli per compiere fino a 3 passi aggiuntivi senza dover pagare monete d'oro.



La scopa magica: invece di dover eseguire un'azione Torre, puoi usare la scopa per volare in qualsiasi luogo. A differenza del volo con il mago, questo non costa 1 moneta d'oro. Con la scopa puoi anche raggiungere i campi del torneo magico. Se usi la scopa magica, non ruoterai una torre in questo round.



La lanterna magica: il giocatore attivo può usarla nel suo turno per muoversi attraverso le miniere senza dover prendere gemme nere. Quest'ultime, invece, vengono gettate nella sacca e la miniera viene riempita.



L'uccello magico: puoi usarlo come 1 gemma viola.

CREDITI

R&R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

r&r
R&R GAMES
INCORPORATED

THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!

16



Authors: Inka and Markus Brand,
Michael Rieneck
Illustration: Klemens Franz
3D: Andreas Resch
Design: HUCH! & friends
Editor: Britta Stöckmann
Translation: Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



& friends
HUCH!

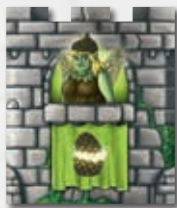
Azioni Torri:



Maestro della spada: se sposti il gruppo di eroi dal maestro della spada, ottieni immediatamente **2 spade** dalla riserva.

Commerciante: se sposti il gruppo di eroi dal commerciante, puoi soddisfare 1 dei 3 **ordini** commerciali disponibili.

A tal fine, metti le gemme indicate sulla tessera nella riserva (la sacca) e prendi il corrispettivo numero di monete d'oro. Metti l'ordine completato sotto la rispettiva pila. Dopo di che, rivela il prossimo ordine.



Fata della foresta: se sposti il gruppo di eroi dalla fata della foresta, puoi prendere 1 dei 2 **oggetti magici** disponibili e metterlo di fronte a te. Dopo di che, rivela un nuovo oggetto magico dalla pila in modo che anche il giocatore successivo possa scegliere tra 2 oggetti. Le abilità magiche dei diversi oggetti che la fata della foresta può offrire ai suoi ospiti sono spiegate alla fine del regolamento.

Se la pila è esaurita, gli oggetti magici usati (raccolti in una pila degli scarti) vengono rimescolati e messi a formare una nuova pila di pesca.



Fata della fontana: se sposti il gruppo di eroi dalla fata della foresta, puoi lanciare nella fontana **1 gemma nera** indesiderata in tuo possesso. Così facendo, la gemma è **fuori** dal gioco - **non** viene reinserita nella sacca ma viene rimessa nella scatola.

Ladro: se sposti il gruppo di eroi nella tana dei ladri, puoi pescare casualmente 3 gemme dalla sacca. Puoi sceglierne 1 e metterla dietro il tuo schermo. Metti le altre 2 gemme nella sacca. Se ti capita di pescare 3 gemme nere, continua a pescare gemme dalla sacca fino a quando non ne ottieni 1 colorata; metti questa gemma dietro il tuo schermo e rimetti le gemme nere nella sacca.



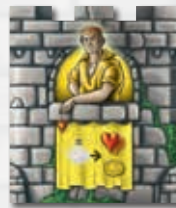
Drago: se sposti il gruppo di eroi dal drago, puoi provare a sconfiggerlo. A tal fine, tira il **dado colorato** accanto all'orafa. Se riesci a cedere (vale a dire, rimettere nella sacca) una gemma del colore del dado che hai tirato, ricevi 1 cuore per il tuo coraggio; se non hai nessuna gemma adatta, non succede nulla. Tuttavia, puoi **dare indietro** 1 spada per ripetere il tiro di dado.

Puoi fare più tentativi, finché sei in grado di usare spade.

Ma, una volta che hai ottenuto 1 cuore, la tua azione termina.

Importante: se sei fortunato con il tuo tiro (i) di dado, il drago potrebbe persino dover prendere una delle indesiderate gemme nere.

Dopo l'azione del Drago, devi restituire il dado all'orafa, con la faccia colorata dell'**ultimo lancio di dado**, rivolta verso l'alto.



Orafo: se sposti il gruppo di eroi dall'orafa, puoi scegliere di:

- scambiare **1 qualsiasi gemma** per **1 moneta d'oro**, o
- dar via **2 gemme dello stesso colore** per ricevere **1 cuore**, o
- dar via **3 gemme dello stesso colore** per ricevere **2 cuori**.

Rimetti la gemma (e) nella sacca e il cuore (i) o la moneta dietro il tuo schermo.

Nota: se le 3 gemme date indietro sono del colore della faccia del **dado** accanto all'orafa, ottieni anche **1 cuore in più**, vale a dire 3 cuori. Ma, in questo caso, il colore del dado migliora il risultato solo se hai rinunciato a 3 gemme. Se dai indietro 1 o 2 gemme, il dado non ha effetto.

Attenzione: certo, non è possibile avere un regalo per la principessa o il principe usando **gemme nere**. E non è nemmeno possibile scambiare con l'orafa una gemma nera per una moneta d'oro. Se il dado accanto all'orafa mostra la faccia del colore nero rivolta verso l'alto, non avrai alcuna possibilità in questo momento di guadagnare 1 cuore aggiuntivo in cambio di 3 gemme.



L'osservatorio del mago: il mago ha una funzione speciale e, a differenza delle altre 7 azioni, non puoi usarlo gratuitamente. Se lo scegli come azione Torre, devi immediatamente pagare **1 moneta d'oro** alla riserva. In cambio, il mago **farà apparire**, come per incanto, te e il gruppo degli eroi in un **qualsiasi** luogo, dove eseguirai l'azione associata.

- **Essere evocati in un luogo** significa che il gruppo degli eroi si sposta direttamente in questo luogo **senza** utilizzare le strade o passando attraverso le miniere di gemme.
- **Solo** con l'aiuto del mago puoi raggiungere i **campi del torneo magico**; Questa posizione è connessa ugualmente alla rete stradale sul tabellone, ma è invisibile al normale viaggiatore passeggero. Solo se usi il mago per farti apparire nei campi del torneo magico puoi prendere parte al torneo e rinunciare lì a **1 spada** (cioè, metterla nella riserva) per ricevere **1 cuore**.
In alternativa, puoi anche prendere **3 monete d'oro** (invece del cuore) per la spada.

- Lo spazio di ponte esagonale verso i campi del torneo conta come un normale spazio nella rete stradale. Tuttavia, non puoi mai terminare il tuo turno lì.
Se hai scelto l'azione del mago, che ti porta ai campi del torneo, metti il gruppo di eroi direttamente sullo spazio tondo del cavaliere. Quando lasci i campi del torneo magico, **non** includere il ponte nel conteggio.

