

# IT'S A WONDERFUL WORLD

45 MIN  
1-5 GIOCATORI  
ETA': 14 +

## RULES OF THE GAME

### I. OBIETTIVO E IDEAZIONE

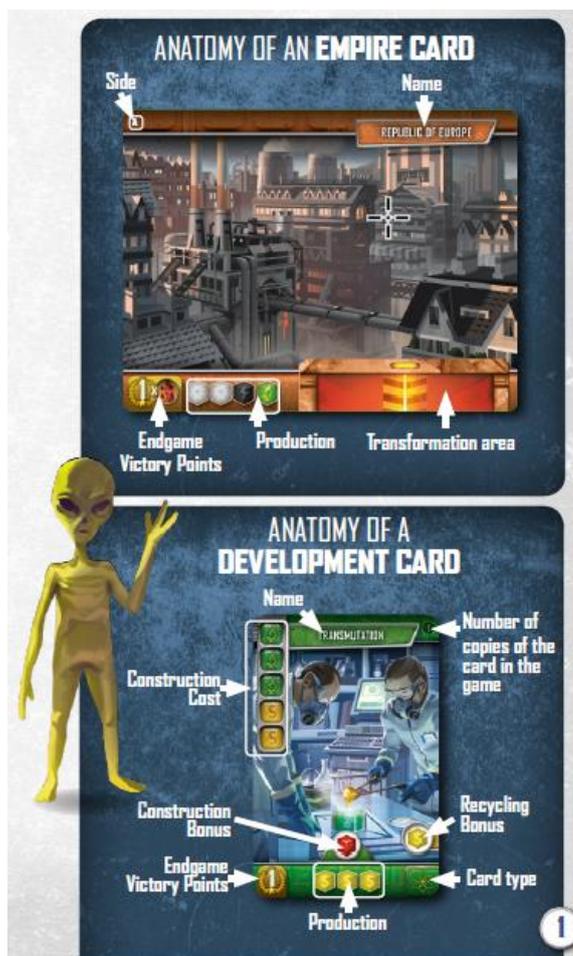
In **It's a Wonderful World**, interpreti un **Impero** in espansione che deve scegliere il corso del proprio futuro e deve svilupparsi più velocemente e meglio dei propri avversari.

La partita dura **4 Round**. Ad ogni turno, sceglierai (vedi pagina 3) carte che userai per produrre Risorse e sviluppare il tuo Impero.

Dopo aver scelto la tua **mano di carte**, puoi **riciclarne** alcune di esse per guadagnare Risorse immediatamente, oppure aggiungerle alla **costruzione** per produrre **Risorse** ad ogni round e/o per guadagnare punti vittoria. Alla fine del 4° Round, il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita.

### II. CONTENUTO

- 1 tabellone in 5 parti da assemblare (fronte: 2-5 giocatori; retro: modalità solitario)
- 5 plance Impero doppia faccia (lato A / lato B)
- 150 carte Sviluppo
- 190 cubi Risorse (35 Materiali , 35 Energia , 35 Scienza , 35 Oro, , 35 Esplorazione , 15 Krystallium )
- 60 segnalini Personaggio (30 generali e 30 finanziari)





### III MODALITÀ DI GIOCO

Le seguenti regole ti insegnano come giocare una normale partita con 3-5 giocatori. Alla fine del regolamento, troverai regole specifiche per le seguenti modalità:

- Modalità Solitario (1 giocatore)
- Modalità a 2 giocatori

### IV PREPARAZIONE

1. **Assembla il tabellone** e posiziona 1 Krystallium cubo sullo spazio per il **Round 1**.
2. Mescola le carte Sviluppo per **formare un mazzo**, quindi posizionalo nel suo alloggiamento lungo il tabellone.
3. **Posiziona i cubi Risorsa e i Personaggi** sui loro rispettivi spazi Riserva sul tabellone.
4. **Scegli se giocare con il lato A o B della plancia Impero** (per le tue prime partite, usa il lato A). Distribuisci una plancia Impero per ogni giocatore. Tutti devono posizionala dallo stesso lato.
5. Devi disporre le tue carte nel modo seguente per organizzare la tua area di gioco (vedi sotto): lascia uno spazio sufficiente sotto la tua plancia Impero per posizionare le tue carte di sviluppo costruite. Hai anche bisogno di un'area di pesca per il corrente round, e un'area di costruzione (sentiti libero di usare una disposizione speculare, a seconda che tu sia destrorso o mancino).



**N.B. non puoi giocare con entrambi i lati A e B della plancia Impero nello stesso momento. Per la prima partita raccomandiamo fortemente di utilizzare il lato A.**

## V SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita dura 4 round. Ogni round comprende le seguenti 3 fasi:

- A. Fase di Scelta (Draft)
- B. Fase di Pianificazione
- C. Fase di Produzione

Alla fine del quarto round conta i tuoi punti vittoria

**Suggerimento:** in ogni fase tutti giocano simultaneamente, Non devi attendere il tuo turno; ognuno esegue le proprie azioni nello stesso momento.



### 1) FASE DI SCELTA (DRAFT)

**Il Drafting:** è un meccanismo di gioco che ti consente di formare una mano di carte limitando l'influenza della fortuna nella pescata. Ogni giocatore riceve lo stesso numero di carte, le guarda, ne sceglie una e la tiene, quindi passa le restanti al giocatore alla sua sinistra (o destra a seconda della direzione del draft). I giocatori ripetono questa operazione con le carte appena ricevute e così via finché non saranno state scelte tutte le carte. Il drafting ti permette di focalizzare la tua mano su una particolare strategia e/o di togliere le carte che potrebbero aiutare i tuoi avversari.

- a) **distribuisce 7 carte Sviluppo a faccia coperta** dal mazzo ad ogni giocatore
- b) ogni giocatore guarda le proprie carte, **ne sceglie una** che pone a faccia coperta di fronte a se, quindi passa le rimanenti al giocatore alla sua...
  - sinistra (nei Round 1 e 3).
  - destra (nei round 2 e 4).
- c) **ognuno simultaneamente rivela la carta scelta** e la dispone a faccia scoperta nell'area di Draft prima di prendere le carte passate dal vicino.

Continua così, scegliendo 1 carta alla volta, **finché tutti i giocatori non avranno 7 carte nella propria area di Draft.**

**Suggerimento:** fai attenzione alle carte che passi al tuo vicino: mentre potrebbero sembrare inutili per te, queste potrebbero essere molto potenti per altre strategie e puoi sempre scegliere carte per il loro Bonus Riciclo (vedi pagina successiva).

Quando tutti hanno scelto 7 carte, si passa alla **Fase di Pianificazione.**



## 2) FASE DI PIANIFICAZIONE

Devi prender una decisione per ogni carta presente nell'area di Draft. Per ogni carta hai 2 opzioni:

- Aggiungila per la costruzione:** sposta la carta nella tua area Costruzione (la carta è considerata "in costruzione")
- Riciccala:** scarta la carta e accumula Il **Bonus Riciclo**. Prendi la Risorsa dalla plancia centrale e mettila direttamente sulla carta in costruzione (vedi "Completare una carta in costruzione") o nell'area Trasformazione della tua plancia Impero.

**NOTA:** Se riciclare una carta ti permette di piazzare la Risorsa finale per la costruzione su un'altra carta, questo completa immediatamente la sua costruzione (vedi al punto C della Fase di Produzione, paragrafo 3. Costruzione). Posizionala direttamente sotto il tuo impero, con la sua Produzione visibile. Sarà in grado di produrre risorse già in questo round.

Questa fase termina una volta che tutti hanno spostato tutte le loro carte dalla propria Area Draft, o riciclandole o aggiungendole per la costruzione.

## 3) FASE DI PRODUZIONE

Questa fase comprende 5 avanzamenti di Produzione sequenziali, uno per ogni tipo di Risorsa.

Durante ogni avanzamento, tutti producono simultaneamente il corrispondente tipo di Risorsa. La produzione si risolve nell'ordine indicato nel tabellone:



ESEGUIRE UN AVANZAMENTO DI PRODUZIONE:

**1 Produzione:** Conta il numero di icone che produci corrispondenti all'avanzamento di produzione in corso. Conta soltanto le icone nel tuo impero (la plancia Impero e le carte Sviluppo che hai costruito); ignora le carte in costruzione.



Nota: alcune carte hanno un'icona di Produzione che raffigura un tipo di carta (  ). Questa icona conta una volta per ogni carta di quel tipo che hai sulla tua plancia Impero. Se non hai carte di questo tipo, la carta non produce nulla.



**Nota:** Le risorse non sono limitate ai componenti inclusi. Se finisci i cubi, puoi sostituire i cubi nell'area di Trasformazione con qualsiasi altro cubo o aspetta che qualcun altro finisca un progetto di costruzione, o addirittura sostituisci i cubi già posizionati con cubi Krystallium.

**2 Bonus Supremazia:** Comunica la tua Produzione totale agli altri giocatori. Se hai prodotto la maggioranza di questa Risorsa, guadagni il Bonus Supremazia e immediatamente acquisisci il Personaggio corrispondente, che piacerai nella tua plancia Impero.



**Nota:** Il bonus di Supremazia Scienza ti consente di scegliere un Generale o un Finanziere.



**3 Costruzione** Prendi il numero di cubi Risorse che hai contato per la Produzione dalla rispettiva riserva. **Distribiscili immediatamente tra le tue carte in costruzione e/o nella tua Area Trasformazione.**

**Non puoi spostare cubi** che hai già piazzato su altre carte

**Non puoi accantonare cubi Risorsa** (eccetto i Krystallium) per una fase o un round successivi.

**Ricorda:** I cubi Risorsa possono soltanto essere piazzati sulle carte in costruzione o nella tua Area Trasformazione.

Non appena tutti gli spazi di una carta in costruzione sono riempiti, la sua costruzione è completa:

- Rimetti tutti i cubi / Personaggi su di essa nelle rispettive riserve.
- Guadagna il suo Bonus Costruzione, se ne ha uno.
- Aggiungi la carta al tuo impero piazzandola sopra la precedente in modo che la sua Produzione sia visibile (vedi figura).

**Esempio:** Simon produce 2 Energy cubes che piazza nella sua Turbina Eolica, completando la sua costruzione



**Bonus Costruzione:** alcune carte ti danno un Bonus Costruzione e generano Personaggi o Cubi Krystallium. Prendi immediatamente questi personaggi o cubi Krystallium e piazzali sulla tua plancia Impero (Prendi il bonus una sola volta quando la costruzione è completata).





**Generare cubi Krystallium:** Ogni volta che hai 5 cubi Risorse nella tua Area

Trasformazione (indipendentemente da quali siano queste risorse), scartali immediatamente per ottenere 1 cubo Krystallium, che puoi tenere sulla tua plancia Impero. Puoi tenere i cubi di Krystallium indefinitamente, e in qualsiasi momento, puoi usare un cubo Krystallium per sostituire qualsiasi Risorsa, o per riempire uno spazio che richiede Krystallium.

### TRANSFORMING CUBES INTO KRYSTALLIUM



**Nota:** i cubi Risorsa nella tua Area Trasformazione possono essere usati soltanto per produrre Krystallium. Non puoi recuperarli per piazzarli in una carta in costruzione.

**Alcuni spazi richiedono un cubo Krystallium o un Personaggio.** Puoi riempire questi spazi in ogni momento piazzando l'elemento corrispondente su di essi se lo possiedi. Differentemente dai cubi Risorsa, puoi aspettare e piazzarli in un secondo momento.



**Ricorda:** Puoi usare un Krystallium per rimpiazzare qualsiasi Risorsa, ma non puoi usarlo per sostituire un Personaggio.

**Scartare una carta Costruzione:** in qualunque momento, puoi scartare una delle tue carte in costruzione. Se lo fai, prendi il suo Bonus Riciclo, piazzando la Risorsa nella tua Area Trasformazione. Perdi qualsiasi cubo e Personaggio che erano sulla carta scartata; essi ritornano nelle rispettive riserve.

**Attenzione:** questa azione non è particolarmente redditizia; è più conveniente riciclare carte durante la fase di Pianificazione, perché puoi piazzare il Bonus Riciclo sulle tue carte in costruzione. Questa azione è utile soltanto per far funzionare la generazione di cubi di Krystallium attraverso l'area Trasformazione, usando le carte che sai di non poter più costruire. Non appena tutti hanno piazzato le proprie Risorse, passa allo successivo avanzamento di Produzione.

**Nota:** Conservi le tue carte in costruzione e le Risorse su di esse da un round all'altro.

Se questo è l'avanzamento di Produzione finale (Esplorazione), il round è completo.

## VI FINE DELLA PARTITA

La partita finisce alla fine del quarto Round. Ogni giocatore somma i punti vittoria del proprio Impero. Usa il blocchetto segnapunti per facilitare il conteggio:

**Aggiungi i tuoi punti vittoria "complessivi":** i tuoi punti vittoria sulle carte nel tuo impero che non dipendono né da Personaggi né da tipi di carte.



**Aggiungi i tuoi punti vittoria "combo":** i tuoi punti vittoria che dipendono dal numero di carte di un certo tipo che possiedi.



**Aggiungi i punti vittoria dei tuoi Generali:** solitamente 1 generale = 1 punto vittoria, a cui aggiungi i punti vittoria concessi da alcune carte.



**Aggiungi i punti vittoria dei tuoi Finanziari:** solitamente, 1 finanziere = 1 punto vittoria, a cui aggiungi i punti vittoria concessi con certe carte



**Nota:** i Krystallium non hanno valore a fine partita.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore con il **maggior numero di carte** nel proprio impero vince. Se permane la situazione di pareggio vince il giocatore con la **maggioranza di Personaggi**. Se persiste la condizione di parità allora la vittoria è condivisa.



**Endgame example for Simon:**

(1) **"Gross" victory points:**  
Simon has 2 cards with direct VP:  $10+2 = 12$  VP

(2) **"Combo" victory points:**  
He has 3 cards with combo VP that multiply his Project cards by 1, 2, and 3, respectively:  $[1+2+3] * 5 = 30$  VP

(3) **Victory points for Generals:**  
He has 2 Generals:  $1 * 2 = 2$  VP

(4) **Victory points for Financiers:**  
He has 6 Financiers and 2 cards that increase each of his Financiers' VP by 1:  $[1(\text{base})+1+1] * 6 = 18$  VP

(5) **No Victory point for Krystallium**

**Total = 62 VP**

## MODALITÀ 2 GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, la fase Draft è leggermente modificata.

Invece di distribuire 7 carte Sviluppo a ciascun giocatore, **distribuisce 10**.

Il draft procede nello stesso solito modo, ma quando ognuno di voi ha 3 carte in mano, scartate queste carte (non ottieni il Bonus Riciclaggio) prima di proseguire nella fase di costruzione. Quindi, proprio come in un normale gioco, ognuno di voi finisce la fase di draft con 7 carte nella propria area Draft.

**Non sono state modificate altre regole.**

## MODALITÀ SOLITARIO

In modalità solitario (gioco a 1 giocatore), la preparazione e tutte le fasi sono modificate (vedi l'elenco delle modifiche di seguito).

**Preparazione:** mescola le carte Sviluppo e forma 8 mini-mazzi a faccia in giù di 5 carte ciascuno. Questi sono i pool di sviluppo. Forma un mazzo dal resto delle carte.



**Fase Draft:** poiché sei l'unico giocatore, salta questa fase, e passa alla fase di Pianificazione.

**Fase di Pianificazione:** si giocano 2 sequenze consecutive per ogni fase di pianificazione (8 sequenze totali durante la partita).

Per ogni sequenza **prendi casualmente un mazzo di 5 carte Sviluppo nella tua mano** e guarda le carte. Tu puoi:

- **Scartare** 2 carte qualsiasi dalla tua mano per pescare 5 carte Sviluppo dal mazzo, tenerne 1 e scartare le altre 4. Puoi ripetere questa operazione quante volte vuoi anche scartando una carta che già possiedi. Questo ti permette di vedere più carte, rendendo più facile le carte che meglio si adattano alla tua strategia.
- **Piazza** alcune o tutte le carte nella tua Area Costruzione.
- **Ricicla** alcune o tutte le carte per guadagnare I bonus Riciclo.

Una volta che hai piazzato o riciclato tutte le carte del tuo primo mazzo, comincia la seconda sequenza, prendendo un secondo mazzo.

**Fase Produzione:** poiché sei l'unico giocatore, la regola di Supremazia è stata modificata. Puoi acquisire il Bonus di Supremazia di una Risorsa solamente se produci almeno 5 di tale risorsa in questo round.

**Non sono state modificate altre regole.**

IN MAY, WELCOME TO  
A WONDERFUL **WORLD...**

**KICK  
STARTER  
COMING  
SOON!**



### CREDITS

Designer: Frédéric Guérard  
Artist: Anthony Wolff  
Project Lead: Benoit Bannier & Rodolphe Gilbert  
Artistic Director: Igor Polouchine  
Translation: Nathan Morse

Playtesters: Jean-Maxence, Jérôme, Jonathan, Matthieu, Michèle, Mathieu, Maxime, Simon, Benji, Benco, Fred, Guillaume, Théodore, Elliot, Igor, Greg.

It's a Wonderful world is a game published by La Boite de Jeu & Origames ©2019 La Boite de Jeu & Origames.

La Boite de jeu  
8 Grande Rue, 21310 Beillevue  
[www.labottededejeu.com](http://www.labottededejeu.com)

Origames  
52 avenue pierre Sémard  
94200 Ivry sur Seine France  
[www.origames.fr](http://www.origames.fr)