

# IT'S A WONDERFUL KINGDOM

## REGOLAMENTO

45min

1-2

14+

1

### OBIETTIVO

In **It's a Wonderful Kingdom** sei in lizza per il trono del regno, con l'obiettivo di rimettere il legittimo erede (tu, ovviamente) sul trono. Dovrai fare le scelte migliori per far crescere il tuo feudo più velocemente e meglio rispetto a quello del tuo avversario. Il gioco dura **4 round**. A ogni round dovrai **offrire e selezionare** delle carte (vedi pagina 3), che userai per produrre risorse e sviluppare il tuo feudo. Dopo aver **scelto** tutte le tue carte, puoi decidere se **riciclarne** alcune per acquisire **risorse** immediatamente oppure destinarle alla **costruzione**, che ti permetterà di produrre risorse ogni round e/o guadagnare Punti Vittoria. Alla fine del 4° round, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince la partita.

2

### CONTENUTO

- 1 tabellone di produzione
- 2 carte Feudo a due facce (A/B)
- 4 segnalini Trappola
- 85 carte (67 carte Sviluppo, 10 carte Tesoro, 8 carte Calamità)
- 90 cubi Risorsa (20 materiali , 20 popolazione , 20 oro , 20 esplorazione )
- 10 Krystallium 
- 30 segnalini Soldato
- 1 segnalino Round
- 1 blocco segnapunti
- 3 moduli indipendenti (vedi pagina 9)
- 26 carte Minaccia
- 4 segnalini Furto

#### ANATOMIA DI UNA CARTA FEUDO



#### ANATOMIA DI UNA CARTA SVILUPPO



#### CARTA TESORO

#### CARTA CALAMITÀ

#### TIPI DI CARTA SVILUPPO



Struttura



Specialista



Monumento



Scoperta

## PREPARAZIONE



## 3 MODALITÀ DI GIOCO

Le seguenti regole ti insegnano le basi di come giocare. Tuttavia, non giocherai mai così. Ogni volta che giochi, devi scegliere uno dei moduli e aggiungerlo alla partita. Ogni modulo apporta modifiche o aggiunte alle regole. Le regole del modulo prevalgono sempre sulle regole del gioco di base. Le regole di tutti i moduli inclusi sono spiegate in fondo al regolamento (vedi pagina 9).

Alla fine del regolamento troverai anche le regole specifiche per il gioco in solitaria (vedi pagina 7).

## 4 PREPARAZIONE

1. **Posiziona il tabellone** al centro del tavolo e **posiziona il segnalino Round** su **round 1**. Lascia un po' di spazio a destra e a sinistra del tabellone per le due aree di offerta.
2. **Mischia insieme le carte Sviluppo e le carte Tesoro** per formare il mazzo Sviluppo e posizionalo a faccia in giù sul tavolo.
3. Prendi le **8 carte Calamità** e posizionale a faccia in su, impilandole accanto al mazzo Sviluppo.
4. **Posiziona i cubi Risorsa e i segnalini Soldato** negli spazi dedicati.
5. **Ogni giocatore prende il feudo di partenza** che corrisponde alla propria area (dovete giocare entrambi usando lo stesso lato: A o B. Sugeriamo di iniziare con il lato A e di passare al lato B solo dopo aver preso dimestichezza con il gioco).
6. Ogni giocatore prende i **2 segnalini Trappola** corrispondenti al proprio feudo.

7. Ogni giocatore deve sistemare le proprie carte come segue per organizzare la propria area di gioco (vedi qui sotto): **Lascia abbastanza spazio sopra alla tua carta Feudo** per aggiungere le carte Sviluppo costruite. Devi anche lasciare spazio per un'area di selezione per il round in corso e un'area di costruzione (puoi lasciarlo a destra o a sinistra del feudo in base a come ti trovi meglio). Infine, scegli un modulo da aggiungere e applica le regole di preparazione relative (vedi pagina 9).

### AREA DI GIOCO PERSONALE



Il gioco dura 4 round. Ogni round si compone di 3 fasi:

- A. Fase di scelta - A turni
- B. Fase di progettazione - Simultanea
- C. Fase di produzione - Simultanea

Alla fine del 4° round, entrambi i giocatori contano i propri Punti Vittoria.

## A. FASE DI SCELTA

La fase di scelta si sviluppa per 16 turni, alternando turni di offerta e turni di selezione. Il 1° giocatore di ogni round è determinato in automatico dal round in corso. Una freccia sul tabellone (1) indica il giocatore. In questo round, il 1° giocatore sarà la prima persona a offrire le carte, ma l'ultima a selezionarle.

- **Distribuisi 7 carte Sviluppo a faccia in giù** dal mazzo a ciascun giocatore. Ogni giocatore **aggiungerà anche 1 carta Calamità** alla propria mano, arrivando così a un totale di 8 carte. Puoi guardare le tue carte, senza però mostrarle all'avversario. Mischia le carte così che l'avversario non possa riconoscere la carta Calamità.
- **Posiziona 1 carta scoperta** dal mazzo Sviluppo **su ognuna delle 2 aree di offerta**.
- Il **1° giocatore** inizia con un'**offerta**. Guarda le carte che hai in mano e **scegline 2** da posizionare scoperte sull'area o sulle aree di offerta che preferisci. Puoi posizionarle entrambe sulla stessa area oppure in due diverse.
- Il **2° giocatore** prosegue con una **selezione**. Scegli una delle aree di offerta, **raccolgi tutte le carte** che ci sono e aggiungile alla tua area di selezione.
- Il 2° giocatore offre quindi 2 carte dalla propria mano e le distribuisce come vuole in una o in entrambe le aree di offerta (non scartate le carte che rimangono dai turni precedenti, perché le carte non selezionate si accumulano).
- Il 1° giocatore seleziona un'area di offerta e raccoglie tutte le carte da lì, poi fa una nuova offerta.
- Continuate così finché entrambi i giocatori non hanno più alcuna carta in mano. Il **1° giocatore termina la fase** con la sua 4ª selezione. Scartate tutte le carte rimanenti nell'area di offerta e passate alla fase di progettazione.

**Attenzione:** alla fine di questa fase, potreste non avere lo stesso numero di carte nelle rispettive aree di selezione. È normale.

**Ricorda:** anche se probabilmente non lo vorrai fare, ti è comunque permesso aggiungere tutte le tue carte di offerta all'area che ha già delle carte, così che l'altra rimanga vuota. Allo stesso modo, l'avversario può selezionare l'area di offerta vuota per evitare di prendere carte che non vuole. Non c'è limite per le carte che si possono trovare in un'area di offerta.

**Utilizzare i segnalini Trappola:** Entrambi i giocatori hanno 2 segnalini Trappola disponibili per ogni round. Usate questi segnalini per posizionare carte a faccia in giù nelle aree di offerta. Quando aggiungi delle carte nelle aree di offerta, puoi utilizzare 1 segnalino Trappola per posizionarne 1 a faccia in giù, oppure usarli entrambi per posizionare entrambe le carte a faccia in giù. Non è permesso guardare le carte a faccia in giù nelle aree di offerta, a prescindere da chi le ha posizionate! Se selezioni un'area di offerta che contiene carte a faccia in giù, le devi mettere nella tua area di selezione sempre coperte, senza guardarle (le potrai scoprire durante la fase di progettazione). All'inizio di ogni round, raccogli i segnalini Trappola che hai utilizzato così da iniziare il nuovo round avendone 2. Dato che inizierai sempre ogni round con 2 segnalini Trappola, farai meglio a usarli!

## GIOCARE UN ROUND

A. FASE DI SCELTA

B. FASE DI PROGETTAZIONE

B. FASE DI PRODUZIONE

DISTRIBUISCI 7 CARTE SVILUPPO  
+ 1 CARTA CALAMITÀ A CIASCUN GIOCATORE



POSIZIONA 1 CARTA SVILUPPO SCOPERTA PRESA DAL MAZZO  
SU OGNUNA DELLE AREE DI OFFERTA

GIOCATORE 1: SCEGLI 2 CARTE DALLA TUA MANO  
E POSIZIONALE SU UNA O ENTRAMBE LE AREE DI OFFERTA



GIOCATORE 2: RACCOLGI TUTTE LE CARTE DA UN'AREA DI OFFERTA  
E POSIZIONALE NELLA TUA AREA DI SELEZIONE (NON SCOPRIRLE!)



GIOCATORE 2: SCEGLI 2 CARTE DALLA TUA MANO  
E POSIZIONALE SU UNA O ENTRAMBE LE AREE DI OFFERTA

GIOCATORE 1: RACCOLGI TUTTE LE CARTE DA UN'AREA DI OFFERTA  
E POSIZIONALE NELLA TUA AREA DI SELEZIONE (NON SCOPRIRLE!)

RIPETETE FINCHÉ NON AVRETE PIÙ CARTE IN MANO (CIOÈ 4 VOLTE)

## B. FASE DI PROGETTAZIONE

Scoprire tutte le carte a faccia in giù presenti nella vostra area di selezione. Ora dovrete fare una scelta per ognuna delle carte presenti nell'**area di selezione**. Per ogni carta avete due opzioni:

- **destinarla alla costruzione.** Sposta la carta nella tua area di costruzione (la carta sarà così considerata "in costruzione").
- **riciclarla.** Scarta la carta e ottieni il suo **bonus Riciclo**. Raccogli le risorse indicate dal tabellone e posiziona ciascuna di esse sopra una carta in costruzione (vedi "completare una carta in costruzione") oppure nell'area di alchimia della tua carta Feudo.

**Attenzione:** Se riciclare una carta ti permette di posizionare la risorsa di costruzione finale su un'altra carta, la sua costruzione si completa immediatamente (vedi C. Fase di produzione, 3. Costruzione). Posizionala direttamente sul tuo feudo, lasciando che sia visibile la sua produzione. Potrà produrre risorse durante questo round.

Questa fase termina quando entrambi i giocatori hanno rimosso tutte le carte dalla propria area di selezione, riciclandole o destinandole alla costruzione.



Le carte Tesoro sono carte speciali. Devi riciclarle durante la fase di progettazione (non possono essere destinate alla costruzione), ma valgono 2 risorse quando le si ricicla.



Le carte Calamità sono carte speciali. Non possono essere riciclate, ma vanno aggiunte immediatamente al feudo. Valgono -4 PV alla fine della partita.

## B. FASE DI PRODUZIONE

Questa fase è formata da 4 stadi progressivi di produzione, uno per ogni tipo di risorsa.

Durante ogni stadio, produrrete simultaneamente il tipo di risorsa corrispondente. Effettuate la produzione nell'ordine indicato sul tabellone:



Materiali ► Popolazione ► Oro ► Esplorazione

### Completare uno stadio di produzione

**1. Produzione:** conta il numero di icone che produci corrispondenti all'attuale stadio di produzione. Conta soltanto le icone sulla tua carta **Feudo** e sulle carte Sviluppo che hai costruito. Ignora le carte in costruzione.

**Esempio:** Siamo allo stadio di produzione di materiali , quindi ogni giocatore conta le rispettive icone nel proprio feudo. In questo esempio, Marco produce 5 materiali .



FATE UNA SCELTA PER OGNUNA DELLE CARTE PRESENTI NELL'AREA DI SELEZIONE

DESTINARLA ALLA COSTRUZIONE

o

RICICLARLA

DESTINARLA ALLA COSTRUZIONE...



...O RICICLARLA



Mazzo Sviluppo



Area di scarto

Raccogli i bonus Riciclo...



...e posiziona la risorsa nell'area di alchimia della tua carta Feudo o su una carta nella tua area di costruzione.



Ricorda: alcune carte hanno un'icona di produzione che rappresenta il tipo di carta

(, , , ). Questa icona vale 1 per ogni carta di quel tipo che hai nel tuo feudo. Se non hai carte di questo tipo, questa carta non produce nulla.



**Esempio:**

la carta **Corpo di spedizione** produce  × . Questo vuol dire che produce 1  per ogni carta  nel tuo feudo (La Carta del corpo di spedizione si attiva da sola).

**2. Bonus Supremazia:** annuncia il totale della tua produzione per questo stadio all'altro giocatore. Se hai prodotto più risorse di questo tipo rispetto all'altro giocatore, guadagni il bonus Supremazia e:



Se hai segnalini Soldato nella tua area di addestramento, prendine immediatamente 1 da lì.

o

Se non hai segnalini Soldato nella tua area di addestramento, posizionane immediatamente 1 lì.



Mantieni i segnalini Soldato finché non li usi (vedi "Moduli", pagina 9).

**3. Costruzione:** prendi il numero di cubi Risorsa che hai contato per questo stadio di produzione dalla riserva corrispondente. **Distribuiscili subito tra le tue carte in costruzione e/o nell'area di alchimia della tua carta Feudo.**

- **Non puoi spostare i cubi Risorsa** che hai già posizionato su altre carte.
- **Non puoi tenere da parte i cubi Risorsa** (tranne i Krystallium ) per un altro stadio o round. I cubi nella tua area di alchimia non sono più considerati risorse. Rimangono sulla tua carta Feudo anche nei round seguenti fino a che non vengono trasformati in Krystallium (vedi "Trasformare i cubi in Krystallium").

**Ricorda:** i cubi Risorsa possono essere posizionati soltanto su carte in costruzione o nell'area di alchimia della tua carta Feudo.

**Attenzione:** Le risorse non sono limitate ai componenti inclusi. Se rimani senza cubi, puoi rimpiazzare i cubi nella tua area di alchimia con un altro colore, aspettare che l'altro giocatore completi una carta in costruzione, oppure rimpiazzare i cubi sulle carte in costruzione con i Krystallium.

Quando tutti gli spazi di una carta in costruzione sono pieni, la sua costruzione è completa.

- **Riponi tutti i cubi/soldati** su di essa nelle riserve corrispondenti.
- **Raccogli il suo bonus Costruzione**, se presente.
- **Aggiungi la carta al tuo feudo**, sovrapponendola alle carte precedenti in modo che le icone di produzione di tutte le carte rimangano visibili (vedi l'immagine seguente).

**Attenzione:** non ci sono restrizioni sulla costruzione, puoi costruire più copie della stessa carta.

**Esempio:** Marianna produce 3 , che piazza sulla Caserma, completandone la costruzione. Aggiunge la carta al proprio feudo e durante lo stadio di produzione successivo (popolazione), produrrà 1 .



**Bonus Costruzione:** certe carte ti danno un bonus Costruzione, che ti permette di ottenere segnalini Soldato o cubi di Krystallium. Prendi subito questi segnalini Soldato e/o cubi di Krystallium e posizionali sulla tua carta Feudo (puoi ottenere il bonus una sola volta quando la costruzione è completata). Per quanto riguarda i segnalini Soldato, prendili direttamente dalla riserva generale senza modificare la tua area di addestramento.



## Trasformare i cubi in Krystallium



Ogni volta che hai 5 cubi Risorsa nell'area di alchimia della tua carta Feudo (a prescindere dal tipo), scartali immediatamente per ottenere 1 cubo di Krystallium, che puoi tenere sulla tua carta Feudo. Puoi tenere da parte i cubi di Krystallium quanto vuoi e, **in qualsiasi momento**, puoi usare un cubo di Krystallium come un cubo Risorsa qualsiasi oppure usarlo per riempire uno spazio che richiede un Krystallium. I Krystallium non possono sostituire i segnalini Soldato.



**Ricorda:** i cubi Risorsa sulla tua carta Feudo possono essere utilizzati soltanto per produrre Krystallium. Non puoi recuperarli per posizionarli su carte in costruzione.

## Alcuni spazi richiedono un cubo di Krystallium o un segnalino Soldato.

Puoi riempire questi spazi in ogni momento con l'elemento corrispondente, se è in tuo possesso. A differenza dei cubi Risorsa, puoi aspettare a posizionarli.



**Ricorda:** puoi usare un cubo di Krystallium come un cubo Risorsa qualsiasi, ma non puoi usarlo come segnalino Soldato.

## Scartare una carta in costruzione:

puoi scartare una delle tue carte in costruzione in qualsiasi momento. Se lo fai, ottieni il suo bonus Riciclo mettendo un cubo Risorsa nell'area di alchimia della tua carta Feudo. Perdi tutti i cubi Risorsa e i segnalini Soldato che erano sulla carta scartata, che ritornano alle riserve corrispondenti. Attenzione: Questa azione non è particolarmente vantaggiosa, perché puoi sfruttare il bonus Riciclo così ottenuto solo nella tua area di alchimia per generare cubi di Krystallium. **Se vuoi mettere i bonus Riciclo sulle carte in costruzione, puoi farlo solo se provengono da carte dell'area di selezione ottenute nella fase di progettazione, mai dell'area di costruzione.** Tuttavia, se ti accorgi che non puoi completare la costruzione di una carta, puoi almeno utilizzarne gli scarti per produrre Krystallium.

**Ricorda:** le carte in costruzione e tutti i cubi Risorsa e segnalini Soldato su di esse si mantengono da un round all'altro.

Quando avete posizionato le vostre risorse, passate allo stadio di produzione successivo. Se si tratta dello stadio di produzione finale (esplorazione ) , il round è completo. Sposta il segnalino Round sul round successivo. L'ordine del turno sarà invertito.



La partita termina alla fine del 4° round. Ogni giocatore somma i Punti Vittoria del proprio feudo. Utilizza il blocco segnapunti per facilitare il conteggio.

-  **Somma i Punti Vittoria "generici":** i Punti Vittoria sulle carte nel tuo feudo che non dipendono dal tipo di carta.
-  **Somma i Punti Vittoria "combo":** i Punti Vittoria che dipendono dal numero di carte di un determinato tipo che possiedi.
-  **Sottrai i Punti Vittoria negativi delle Calamità.**

**Attenzione:** I Krystallium e i Soldati sono inutili alla fine della partita.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita e viene proclamato legittimo sovrano del regno. In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di carte nel proprio feudo. Se si è ancora in parità, vince il giocatore con il maggior numero di segnalini Soldato. Altrimenti, la vittoria è condivisa.

Esempio di fine partita per Marianna

1 Punti Vittoria "generici"

Marianna ha 3 carte con Punti Vittoria diretti (PV):  $2+6+3 = 11$  PV

2 Punti Vittoria "combo"

Possiede inoltre 2 carte con Punti Vittoria combo + il suo feudo, che moltiplicano i monumenti rispettivamente di 3, 4 e 2:  $[3+4+2] \times 4 = 36$  PV

3 Punti Vittoria negativi

Possiede anche 2 carte Calamità:  $2 \times (-4) = -8$  PV

4 Krystallium e Soldati non danno Punti Vittoria

5 Le carte in costruzione non danno Punti Vittoria

Totale = 39 PV

4



1

1

3

2

3

1

2

2

4

2

5



## 7 MODALITÀ SOLITARIO

Come in una partita da 2 giocatori, anche per la modalità solitario dovrai includere un modulo. La preparazione e tutte le fasi di gioco cambiano (vedi l'elenco dei cambiamenti qui sotto).

### Preparazione

- Mischia il mazzo Sviluppo (carte Sviluppo + Tesoro) e pesca poi 8 carte senza guardarle.
- Aggiungi alle 8 carte altre 4 carte Calamità, poi mischia il mazzo e posizionalo a faccia in giù sul tavolo. Questo sarà il **mazzo Pericolo**.
- Mischia da capo il mazzo sviluppo per formare il **mazzo Sviluppo** finale e posizionalo **a faccia in su** in modo che la prima carta risulti visibile.

Il gioco dura comunque 4 round. Solo la fase di scelta è diversa. Le fasi di progettazione e produzione restano uguali.

**Attenzione:** In questa modalità, i segnalini Trappola si utilizzano diversamente. Puoi prendere 1 solo segnalino Trappola per tutta la partita. Puoi usarlo una volta per round.

**Fase di scelta:** preparati a questa fase posizionando 2 carte a faccia in su dal mazzo Sviluppo in ciascuna delle aree di offerta.

- **Seleziona una delle due aree di offerta** e aggiungi tutte le carte dell'area alla tua area di selezione.
- **Aggiungi 1 carta dal mazzo Pericolo** all'area di offerta che non hai selezionato, senza scoprirla.
- **Aggiungi 2 carte dal mazzo Sviluppo** all'area di offerta rimasta vuota. Ripeti questi 3 procedimenti per 4 volte, poi passa alla fase di progettazione.

**Utilizzare il segnalino Trappola:** una volta per round, puoi utilizzare il tuo segnalino Trappola per scoprire una carta coperta.

- **Ricerca:** dopo aver selezionato l'area di offerta, puoi scartare 2 carte Sviluppo scoperte (non Calamità) da quell'area per vedere le prime 3 carte del mazzo Sviluppo e sceglierne una da posizionare nell'area di offerta prima di prendere le carte da lì. Se hai scoperto una carta a faccia in giù con il segnalino Trappola, puoi ripetere questa operazione una volta.

**Attenzione:** Se hai raccolto carte a faccia in giù, non puoi scoprirle fino alla fase di progettazione.

Alla fine della fase di scelta, scarta eventuali carte rimanenti nell'area di offerta.

**Fase di progettazione:** gioca questa fase normalmente, poi passa alla produzione.

**Fase di produzione:** dato che stai giocando in solitaria, la regola della supremazia varia. Puoi ottenere il bonus Supremazia per una risorsa solo se hai prodotto almeno 5 risorse di quel tipo in questo round. Raccogli il segnalino Soldato dalla tua area di addestramento o, se non è presente, aggiungi un segnalino Soldato all'area di addestramento.

**Fine della partita:** confronta il tuo punteggio con la tabella dei punteggi del modulo scelto.

## MODULI (OBBLIGATORI)

Ora conosci le "regole generali" di It's a Wonderful Kingdom. Ogni volta che giochi, però, dovrai aggiungere uno di questi moduli alle regole di base. Le regole dei moduli hanno sempre la priorità rispetto alle regole di base del gioco. Spesso anche la preparazione potrebbe essere diversa.

**Attenzione:** le regole del modulo spiegano soltanto i cambiamenti da applicare alle regole di base. Tutte le altre regole restano invariate.

# 1 MODULO MINACCIA

**Interazione:** 4/5  
**Difficoltà:** 3/5

Il modulo Minaccia permette a ogni giocatore di incarnare una minaccia che grava sul regno. Le condizioni di vittoria restano le stesse, ma dovrai fare attenzione alle minacce.

Puoi riconoscere le carte del modulo Minaccia grazie all'icona  accanto al nome.

Il modulo Minaccia aggiunge una fase alla fine di ogni round (dopo la produzione): la fase di combattimento.



## PREPARAZIONE

- Togli le 8 carte Calamità dal gioco e rimettile nella scatola.
- Ogni giocatore sceglie uno dei mazzi Minaccia disponibili e se lo mette vicino.

**Ricorda:** ogni partita mette 2 minacce una contro l'altra, mai di più.

- Ogni mazzo Minaccia funziona diversamente, come spiegato di seguito. Se è la prima volta che giochi in questa modalità, ti suggeriamo di mettere i Giganti di ghiaccio contro i Ratti giganti.

## A. FASE DI SCELTA

Invece di pescare una carta Calamità, pescate entrambi una carta Minaccia dal mazzo Minaccia, arrivando così ad avere 8 carte in mano.

Il resto della fase si svolge normalmente.

## B. FASE DI PROGETTAZIONE

Le minacce non possono essere né riciclate né costruite. Alla fine di questa fase si spostano automaticamente nell'area di costruzione.

Le minacce colpiscono il giocatore che le ha pescate.

Se hai pescato delle minacce (tue o del giocatore avversario), devi applicarne gli effetti nel modo più completo possibile.

Se hai dubbi sull'ordine in cui gli effetti si dovrebbero applicare, applica sempre per primo quello peggiore.

Tutti gli effetti delle minacce (fatta eccezione per le regole di un mazzo in particolare) si applicano durante la fase di progettazione.

## B. FASE DI PRODUZIONE

Non c'è niente di diverso, a parte le conseguenze degli effetti delle minacce.

## D. FASE DI COMBATTIMENTO

Dopo la fase di produzione, puoi combattere le minacce che si trovano nella tua area di costruzione.

Per sgominare una minaccia, devi utilizzare tutti i segnalini Soldato indicati sulla carta Minaccia in questione. Rimetti la minaccia sgominata nella scatola (tranne se le regole del mazzo indicano diversamente). I suoi effetti svaniscono.

**Ricorda:** ogni minaccia che non riesci a sgominare durante la fase di combattimento continuerà a produrre i suoi effetti fino alla fase di combattimento successiva. Non puoi sgominarla durante le altre fasi.

## FINE DELLA PARTITA

Ogni minaccia presente nella tua area di costruzione che non hai sgominato ti farà perdere dei punti alla fine della partita.

## I DIVERSI MAZZI MINACCIA RATTI GIGANTI



- **Elementi:** 4 Ratti giganti, 10 Infestanti
- **Difficoltà di utilizzo:** 3/5
- **Preparazione:** oltre a posizionare i Ratti giganti accanto a te, posiziona le carte Infestanti in una pila a faccia in su al centro del tavolo.
- **Effetto sulla fase di progettazione:** se hai un Ratto gigante nella tua area di selezione, spostalo alla tua area di costruzione e aggiungi 1 carta Infestanti all'area di costruzione per ogni carta Ratto gigante presente (inclusa quella appena spostata).



*Esempio:* Livia pesca 1 Ratto gigante. Ha già 1 Ratto gigante e 1 Infestanti nella sua area di costruzione. Aggiunge il Ratto gigante alla sua area di costruzione + 2 Infestanti (1 per ogni Ratto gigante).

## GIGANTI DI GHIACCIO



**Elementi:** 4 Giganti di ghiaccio

**Difficoltà di utilizzo:** 2/5

**Effetto sulla fase di progettazione:** se hai un Gigante di ghiaccio nella tua area di selezione, lo devi posizionare al di sotto di una carta in costruzione (disponi le carte in modo che il costo di combattimento del Gigante di ghiaccio in termini di Soldati sia visibile).

Puoi posizionarlo sotto una carta che era già in costruzione da un round precedente oppure sotto una carta che hai appena messo in costruzione.



- Ogni Gigante di ghiaccio deve essere posizionato sotto una carta.
- Non puoi avere 2 Giganti di ghiaccio sotto alla stessa carta.
- Se non hai abbastanza carte in costruzione per rispettare questa regola, devi destinare alla costruzione una delle carte nella tua area di selezione, in modo da posizionare il Gigante di ghiaccio al di sotto di essa.

Ogni Gigante di ghiaccio congela la carta sopra di sé. La costruzione di quella carta non può essere completata finché il Gigante di ghiaccio non viene sconfitto. Puoi comunque continuare ad aggiungere alla carta le risorse necessarie, ma non la potrai spostare sulla tua carta Feudo finché non avrai inviato il numero di Soldati necessari a sconfiggere il Gigante di ghiaccio.

- Una carta congelata non può essere riciclata.
- Per sconfiggere un Gigante di ghiaccio, devi utilizzare i Soldati necessari E completare la costruzione della carta congelata.
- Se hai abbastanza Soldati ma non completi la costruzione della carta, il Gigante di ghiaccio resta in gioco e la carta rimane congelata.

## OMBRE



**Elementi:** 4 Ombre

**Difficoltà di utilizzo:** 3/5

**Effetto sulla fase di progettazione:** Se hai delle Ombre nella tua area di selezione e/o area di costruzione, dovrai scartare 1 carta dalla tua area di selezione (a tua scelta) per ognuna di queste Ombre che non hai sconfitto, senza ricevere il bonus Riciclo corrispondente. Il giocatore avversario, al contrario, aggiunge una risorsa alla propria area di alchimia per ognuna delle carte che le Ombre ti fanno scartare.

Se devi scartare una carta Tesoro, il giocatore avversario aggiunge alla propria area di alchimia 2 risorse invece che 1 soltanto.

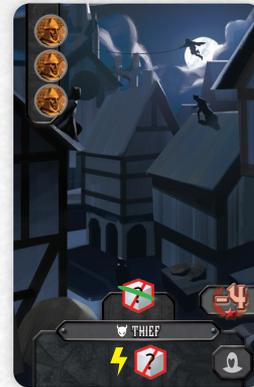


Sposta poi tutte le Ombre dall'area di selezione a quella di costruzione.

Se devi scartare una carta Tesoro, il giocatore avversario aggiunge alla propria area di alchimia 2 risorse invece che 1 soltanto.

**Attenzione:** Le risorse che il giocatore avversario ottiene in questo modo possono essere utilizzate soltanto per ottenere Krystallium. Non si possono utilizzare come risorse di costruzione. Non è quindi importante il tipo di cubo utilizzato dal giocatore avversario.

## LADRI



**Elementi:** 4 Ladri, 4 segnalini Furto



**Difficoltà di utilizzo:** 3/5

**Effetto sulla fase di progettazione:** Se ci sono dei Ladri nella tua area di selezione, per ognuno di essi devi prendere un segnalino Furto e coprire una delle icone risorsa che

altrimenti il tuo feudo produrrebbe normalmente. Questo cubo Risorsa non sarà prodotto nella fase di produzione e quindi non contribuirà ai bonus Supremazia.

Sposta poi i Ladri all'area di costruzione.

Quando sconfiggi un Ladro, rimuovi un segnalino Furto a tua scelta dal tuo feudo. La capacità del tuo feudo di produrre quella risorsa è ripristinata.

## MODALITÀ SOLITARIO

Segui le regole della modalità solitario descritte a pagina 7. Sostituisci le carte Calamità con il mazzo Minaccia che hai scelto. Alla fine della partita, a seconda del mazzo Minaccia che hai scelto, confronta il tuo punteggio finale con i requisiti seguenti:

### RATTI GIGANTI

**Medaglia di bronzo:** 70 PV+

**Medaglia d'argento:** 95 PV+

**Medaglia d'oro:** 115 PV+

### GIGANTI DI GHIACCIO

**Medaglia di bronzo:** 70 PV+

**Medaglia d'argento:** 95 PV+

**Medaglia d'oro:** 115 PV+

### OMBRE

**Effetto sulla fase di progettazione:** Se hai delle Ombre nella tua area di selezione e/o area di costruzione, dovrai scartare 1 carta dalla tua area di selezione (a tua scelta) per ognuna di queste Ombre che non hai sconfitto, senza ricevere il bonus Riciclo corrispondente.

**Medaglia di bronzo:** 70 PV+

**Medaglia d'argento:** 95 PV+

**Medaglia d'oro:** 115 PV+

### LADRI

**Medaglia di bronzo:** 70 PV+

**Medaglia d'argento:** 95 PV+

**Medaglia d'oro:** 115 PV+

**Interazione:** 2/5

**Difficoltà:** 2/5

Il modulo Consiglieri permette a entrambi i giocatori di avere un consigliere. Le condizioni di vittoria restano le stesse, ma potrai sfruttare le abilità uniche dei consiglieri.

**Contenuto:** 14 Consiglieri



Il modulo consiglieri aggiunge un'area per ogni giocatore: l'**area consiglieri**. Qui è dove posizionerai i tuoi consiglieri.

Ogni consigliere ha un'abilità che puoi attivare utilizzando un determinato numero di segnalini Soldato. Puoi attivare l'abilità di ogni consigliere più volte in una stessa partita, pagandola ogni volta. Su ogni carta è specificato in quale fase puoi attivarla.

**Attenzione:** puoi attivare un'abilità una sola volta in un round.

## PREPARAZIONE

- Mischia le carte Consigliere e posiziona il mazzo a faccia in giù.
- Entrambi i giocatori pescano 2 carte Consigliere, ne scelgono una e la posizionano nella propria area consiglieri, mentre rimettono l'altra a faccia in giù nella scatola.
- Rimuovi le 10 carte Tesoro dal mazzo Sviluppo e aggiungi le 10 carte Consigliere rimaste. Mischia il mazzo Sviluppo.
- Entrambi i giocatori iniziano la partita con 2 segnalini Soldato.

## A. FASE DI SCELTA

Potresti ritrovarti con dei consiglieri già nella prima mano. Puoi offrire i consiglieri come una carta qualsiasi.

Quando selezioni un'area di offerta, posiziona tutti i consiglieri lì presenti nella tua area consiglieri.

**Bonus Selezione:** per ogni consigliere che entra nella tua area consiglieri, guadagni 1 segnalino Soldato.



Le abilità dei consiglieri si attivano non appena li posizioni nella tua area consiglieri.

Puoi attivare i consiglieri con le abilità corrispondenti a questa fase.

## B. FASE DI PROGETTAZIONE

- Se durante la fase di progettazione scopri un consigliere che era a faccia in giù, spostalo immediatamente alla tua area consiglieri e prendi il segnalino Soldato previsto.
- I consiglieri non possono essere né riciclati né costruiti.

Puoi attivare i consiglieri con le abilità corrispondenti a questa fase.

## B. FASE DI PRODUZIONE

Puoi attivare i consiglieri con le abilità corrispondenti a questa fase.

## FINE DELLA PARTITA

Puoi attivare i consiglieri con le abilità corrispondenti alla fine della partita.

- I consiglieri non danno Punti Vittoria alla fine della partita.

## MODALITÀ SOLITARIO

Segui le regole della modalità solitario descritte a pagina 7. Non puoi usare le carte Consigliere che presentano il logo per 2 giocatori. Rimetti queste carte nella scatola. Pesca 2 carte Consigliere, scegline una e posizionala nella tua area consiglieri. Rimischia l'altra insieme alle altre carte Consigliere. Sostituisci le 10 carte Tesoro con 10 carte Consigliere. Alla fine della partita, confronta il tuo punteggio finale con i requisiti seguenti:

**Medaglia di bronzo:** 70 PV+

**Medaglia d'argento:** 95 PV+

**Medaglia d'oro:** 115 PV+

## AREA DI GIOCO PERSONALE



**Interazione: 1/5**

**Difficoltà: 1/5**

Il modulo Missione offre a ogni giocatore l'opportunità di svolgere vari passaggi di una missione. Solo il passaggio finale è però obbligatorio. Tutti i passaggi precedenti sono facoltativi.



**Contenuto:** 2 carte Missione, 8 segnalini Passaggio completato

Il modulo Missione aggiunge una carta Missione a ogni partita.

- Puoi svolgere i passaggi di una missione in qualsiasi ordine (anche il passaggio finale). Ogni passaggio prevede un costo e un vantaggio. Puoi pagarne il costo e beneficiare del vantaggio corrispondente in qualsiasi momento.

**Importante:** per i passaggi che prevedono l'utilizzo di risorse, puoi usare i cubi della tua area di alchimia. Questo utilizzo specifico scavalca le normali limitazioni.

- Devi pagare il costo di un passaggio tutto in una volta.

Quando hai completato un passaggio, posiziona un segnalino Passaggio completato del tuo colore sul passaggio in questione per segnalare che l'hai concluso. Non puoi completare due volte lo stesso passaggio. Ogni passaggio può però essere completato da ciascun giocatore.

## PREPARAZIONE

Posiziona una delle carte Missione (dal lato per due giocatori) in un punto raggiungibile da entrambi i giocatori (alcune missioni sono per la modalità solitario).

Entrambi i giocatori prendono 4 segnalini Passaggio completato del proprio colore. Tutte le fasi si svolgono normalmente, tranne per il fatto che è possibile completare i passaggi della missione.

## FINE DELLA PARTITA

Si può vincere solo se è stato completato il passaggio finale della missione (ricorda, gli altri passaggi sono facoltativi). Se nessun giocatore può vincere, perdono entrambi.

## MODALITÀ SOLITARIO

- Utilizza una carta Missione (dal lato per la modalità solitario) a tua scelta.
- Prendi 4 segnalini Passaggio completato del tuo colore.
- Alla fine della partita, confronta il tuo punteggio con i requisiti seguenti.
- 

## MISSIONE 01

**Medaglia di bronzo: 70 PV+**

**Medaglia d'argento: 95 PV+**

**Medaglia d'oro: 115 PV+**

## MISSIONE 02

**Medaglia di bronzo: 70 PV+**

**Medaglia d'argento: 95 PV+**

**Medaglia d'oro: 115 PV+**

## CREDITI

**Game design:** Frédéric Guérard

**Sviluppo:** Benoit Bannier

**Illustrazioni:** Anthony Wolff

**Responsabili di progetto:** Benoit Bannier e Guillaume Gille-Naves

**Direzione artistica:** Igor Polouchine

**Playtester:** Simon, Benji, Benco, Fred, Elliot, Igor, Greg, Florian, Julien, Damien, Marine, Joachim, Hervé, Johann, Quentin, Karim, Romain, Simon, Vincent e Yodasensei.

**Ringraziamenti speciali del designer** a Jo e Matthieu  
It's a Wonderful Kingdom è un gioco di La Boite de Jeu e Origames

©2021 La Boite de Jeu & Origames

**La Boite de jeu**

8, Grande Rue

21310 Belleneuve

[www.laboitedejeu.com](http://www.laboitedejeu.com)

**Origames**

52 avenue Pierre Sépard

94200 Ivry sur Seine France

[www.origames.fr](http://www.origames.fr)

Ogni effetto si può attivare una sola volta per round.

## FASE DI SCELTA

**Spia clandestina:** Paga 2👁️. Recupera 1 dei tuoi segnalini Trappola utilizzati.

**Mastro cartografo:** Paga 3👁️. Pesca la prossima carta dal mazzo e aggiungila all'area di offerta con meno carte (se sono uguali, scegli tu).

**Potere dietro al trono:** Paga 3👁️. Scopri 1 carta coperta. Può essere una carta nell'area di offerta o nell'area di selezione.

**Capo mercenario:** Paga 4👁️. Prima di selezionare un'offerta, scarta 1 carta da un'area di offerta.

**Strambo scommettitore:** Paga 5👁️. Prima di selezionare un'offerta, sposta 1 carta da un'area di offerta all'altra. Può essere a faccia in giù o scoperta.

## FASE DI PRODUZIONE

**Capomastro dispotico:** Paga 3👁️. Alla fine della fase di produzione, aggiungi 1 risorsa base (👁️, 🟪, 🟩 o 🟦) a tua scelta a ognuna delle tue carte in costruzione.

**Capoclan della foresta:** Paga 3👁️. Durante la produzione, produce 4 🟩 extra (non contribuisce ad aumentare la supremazia).

**Madre amorevole:** Paga 3👁️. Durante la produzione, produce 4 🟪 extra (non contribuisce ad aumentare la supremazia).

**Negoziatore del lago:** Paga 4👁️. Durante la produzione, produce 4 🟩 extra (non contribuisce ad aumentare la supremazia).

**Pirata dei cinque mari:** Paga 4👁️. Durante la produzione, produce 4 🟦 extra (non contribuisce ad aumentare la supremazia).

## FINE DELLA PARTITA

Le abilità seguenti possono essere attivate una sola volta in una partita, dopo il 4° round.

**Alchimista veggente:** Paga 7👁️. Raddoppia i PV ne-

gativi di tutte le carte Calamità (al massimo 1 volta per partita).

## IN QUALSIASI MOMENTO

**Profeta illuminato:** Paga 5👁️. Scarta una delle tue calamità.

**Grande argentiere:** Paga 5👁️. Ottieni 3 🟥.

**Mastro artigiano:** Paga 8👁️. Costruisci 1 carta senza pagarne i costi di costruzione. Puoi usare questa abilità anche su carte già parzialmente completate.