

Regole del Gioco

Un misterioso messaggio in bottiglia e un fantastico mostro marino hanno condotto voi, intrepidi Avventurieri, fino a un nuovo mondo: Luma. Dopo avere setacciato la tana del Nukha e avere incontrato i Nomadi (vedi Oh Capitano!, il primo gioco di Legends of Luma), avete esplorato la città di Kokota. I pochi indizi che avete scoperto vi conducono verso Sud. Ora saranno i Nomadi a guidarvi in questo viaggio.





All'imbrunire, i Nomadi preparano l'accampamento e si riuniscono attorno a un falò per raccontare storie. Il grande Sciamano vi ha invitato ad assaggiare una strana pozione che vi dà la sensazione di essere in due luoghi diversi allo stesso tempo. Improvvisamente, le storie raccontate attorno al falò, sembrano sconclusionate e prive di logica.



Obiettivo del Gioco

Raccogliendo i frammenti di una storia, cercherete di ricomporre le leggende dei Nomadi. Alla fine della partita, l'Avventuriero con le leggende più complete sarà il vincitore. Ma attenzione: i frammenti di storia isolati non valgono nulla. Essi infatti, possono perfino generare confusione e farvi perdere punti.

Contenuto

- 1 Tabellone di Gioco con il Falò (4 parti da montare per il Tabellone di Gioco e 3 parti per il Falò in 3D) 
- 28 Carte Leggenda (4 versioni per ogni leggenda) 
- 4 Carte Canzone 
- 12 Tessere Luna di Opale 
- 98 Tessere Storia (14 x 7 leggende), i frammenti delle sette grandi leggende 
- 2 Tessere Jolly 
- 19 Gettoni di Legno:
 - 8 Gettoni Azzurri, i Nomadi 
 - 2 Gettoni Colorati per ogni giocatore (3 gettoni verdi per Nostromo e la sua rana) il vostro Avventuriero e il suo doppione 

Prima di iniziare la vostra prima partita, assicuratevi di collocare un adesivo su ogni gettone corrispondente al colore dell'Avventuriero. I gettoni azzurri (i Nomadi) non hanno nessun adesivo.

- 5 Carte Avventuriero (Lato Sveglia: giocato, Lato Addormentato: non giocato) 
- 1 Segnalino Lys 
Poiché Lys ha rifiutato di bere la pozione, non resta coinvolta nelle vicende degli altri Avventurieri

Preparazione

- Montate le 4 parti del tabellone e collocatele al centro del tavolo.

Montate le 3 parti del falò in 3D e collocatelo sul fuoco al centro del tabellone.



- Mescolate le 98 tessere Storia assieme alle 12 tessere Luna di Opale e alle 2 tessere Jolly (per un totale di 112 tessere), poi formate **8 pile composte da 14 tessere casuali**. Collocate ogni pila su una delle 8 caselle quadrate attorno al falò. *Le tessere rappresentano le storie che sentite mentre camminate attorno al falò e sono tutte mescolate.*



Per preparare il gioco più velocemente, gli 8 scomparti all'interno della scatola sono stati concepiti per contenere esattamente 14 tessere ciascuno. Se non volete contare il numero di tessere di ogni pila, potete semplicemente comporre 8 pile che abbiano più o meno la stessa altezza.

- Suddividete le carte Leggenda in serie da 4 carte dello stesso colore. Collocatele accanto al tabellone in modo che ogni giocatore possa vedere il loro valore.



- Collocate le 4 carte Canzone accanto al tabellone in modo che ogni giocatore possa vedere il loro valore.

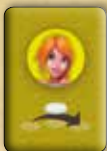


- Collocate un Nomade (gettone azzurro) su ognuna delle 8 caselle circolari attorno al falò.



• Ogni giocatore sceglie un Avventuriero, prende la carta corrispondente e la colloca davanti a sé a faccia in su (Sveglio). La carta indica quale Avventuriero quel giocatore interpreta e la sua capacità speciale (vedi pagina 8).

Ogni giocatore prende anche i 2 gettoni corrispondenti all'Avventuriero che ha scelto.



• Il primo giocatore è l'ultimo giocatore ad avere raccontato una storia (o un giocatore scelto a caso).

• Le carte Avventuriero non giocate vengono collocate accanto al tabellone di gioco a faccia in giù (Addormentate).



In partite con meno di 5 giocatori, il giocatore a destra del primo giocatore prende **i 2 gettoni colorati di ogni Avventuriero non giocato** e li colloca, come desidera, attorno al falò.

• Poi, il primo giocatore colloca uno dei suoi gettoni su una casella attorno al falò (anche sopra ai gettoni che sono già stati collocati).

Il giocatore alla sua sinistra fa la stessa cosa e così via, in senso orario, finché tutti i giocatori non hanno collocato i loro 2 gettoni sul tabellone.

Durante la preparazione, potete collocare i vostri gettoni sul gettone di un Avventuriero (anche il vostro) o sul gettone di un Nomade, ma **nessuna casella deve contenere più di 4 gettoni alla fine della preparazione**.

Questa restrizione si applica soltanto durante la preparazione. Nel corso della partita, il numero di gettoni su ogni casella è illimitato.



• Infine, l'ultimo giocatore (quello seduto a destra del primo giocatore) colloca il segnalino Lys sul tabellone, orientato verso una pila di tessere a sua scelta.

Ora siete pronti a giocare.

Svolgimento del Gioco

Procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge il suo turno fino alla fine della partita.

Nel proprio turno, un giocatore deve scegliere **soltanto una** tra queste due opzioni:

A - Muoversi e Ascoltare le Storie
oppure

B - Scrivere una Canzone o una Leggenda

A - Muoversi e Ascoltare le Storie

Muoversi

Scegliete una casella **dove sia presente un vostro gettone**.

Prendete quell'intera pila di gettoni **senza cambiarne l'ordine** e scegliete una direzione (destra o sinistra).

A partire dalla casella successiva, depositate i gettoni uno dopo l'altro nella direzione scelta. Questo significa che depositerete il gettone in fondo alla pila che avete preso sulla casella che segue e ripeterete questo processo depositando il gettone seguente sulla casella successiva, e così via, finché non vi rimarrà nessun gettone da depositare. *Le menti degli Avventurieri vagano attorno al falò, spostandosi da un gruppo all'altro.*

In questo esempio è il turno di Ulrich (nero):



Se il segnalino Lys punta verso la pila corrispondente alla casella in cui avete depositato il vostro ultimo gettone (di qualunque colore sia quel gettone), spostate immediatamente Lys su una qualsiasi altra pila e prendete la tessera in cima a quella pila. Se non volete prendere una tessera Storia, potete muovere Lys fino a una pila vuota o a una pila su cui sia presente una tessera Luna di Opale in cima.



Ascoltare le Storie

Tutti gli Avventurieri partecipano a questa fase.

A partire dal giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni giocatore **deve** prendere la tessera in cima a ogni pila in cui il gettone più in alto sia un gettone corrispondente al suo colore.

- Se il giocatore prende una tessera Storia o Jolly, la colloca davanti a sé.



- Se il giocatore prende una tessera Luna di Opale, la colloca sulla tabella della Luna.



- Se la pila di tessere è vuota, il giocatore non prende nulla.

Un giocatore senza gettoni in cima a una pila non prende nessuna tessera.



Se il gettone in cima alla pila appartiene a uno degli Avventurieri non giocanti, il giocatore che agisce per primo deve scartare la prima tessera della pila. Se si tratta di una tessera Storia o Jolly, la rimette nella scatola del gioco. Se si tratta di una tessera Luna di Opale, la colloca sulla tabella della Luna.



Se il gettone in cima alla pila è azzurro, nessuno prende la tessera di quella casella. Questa rimarrà lì fino al turno successivo. I Nomadi conoscono già tutte le leggende a memoria.



Soltanto gli Avventurieri i cui gettoni colorati si trovano in cima alle pile prendono le tessere. Ulrich (nero) e Siana (giallo) prendono le tessere Storia dalle pile corrispondenti ai loro rispettivi gettoni. Red (il rosso) prende la tessera Luna di Opale davanti al suo gettone e la colloca sulla tabella della Luna. Moon (un Avventuriero non giocante) prende una tessera, che viene immediatamente rimossa dal gioco. Nostromo non ha alcun gettone in cima a nessuna pila, quindi non prende nessuna tessera.

B - Scrivere una Canzone o una Leggenda

Scartando le tessere Storia che avete raccolto, potete:

1. Prendere **una delle carte Canzone disponibili** scartando tessere diverse.

oppure

2. Prendere **una delle carte Leggenda disponibili** scartando tessere identiche.

Potete prendere soltanto una carta in un singolo turno. Le canzoni e le leggende valgono punti durante le fasi di punteggio intermedie e finali.

1. Canzoni

Per scrivere una canzone e prendere la carta corrispondente, scartate il numero di tessere Storia **diverse** indicato sulla carta. Prendete la carta Canzone e collocatela davanti a voi.



Attenzione! Non avete diritto ad avere più di una canzone. Riflettete attentamente prima di prenderne una, perché in seguito non potrete cambiarla per prenderne una migliore (come invece potete fare con le leggende). *Lo sanno tutti, è difficile togliersi dalla testa un motivetto martellante...*

2. Leggende

Per scrivere una leggenda e prendere la carta corrispondente, scartate un numero di tessere Storia del tipo indicato pari al valore della carta.



Potete avere **soltanto una carta di ogni leggenda**. Tuttavia, potete migliorare una carta Leggenda che già possedete in una carta della stessa leggenda dal valore più alto. Per farlo, scartate un numero di tessere pari alla differenza tra il valore delle due carte. Prendete la nuova carta Leggenda e rimettete la carta Leggenda dal valore inferiore accanto al tabellone. Questa tornerà a essere disponibile per gli altri giocatori.



Il valore di ogni carta rappresenta il numero di punti che essa vale alla fine della partita.

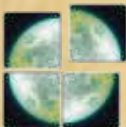


Nota: Le tessere Jolly possono sostituire qualsiasi tessera Storia.

Punteggi Intermedi

Due o tre volte nel corso della partita, i giocatori avranno l'opportunità di ottenere punti aggiuntivi (tramite le tessere Luna di Opale).

Ogni volta che **4 tessere Luna di Opale** si trovano sulla tabella della Luna alla fine di un turno, si verifica una fase di punteggio intermedio.



Se sulla tabella della Luna ci sono 5 o più tessere Luna di Opale, mettete da parte le tessere in eccesso e rimettetetele sulla tabella della Luna alla fine di questa fase.

Poi, determinate il vostro punteggio nel modo seguente:

- Sommate i punti delle vostre carte Canzone e delle carte Leggenda.
- Sottraete un punto per ogni **tessera Storia o Jolly** che possedete.

Nota: È possibile che un punteggio sia negativo. Questo accade spesso alla fine della prima o della seconda fase di punteggio.

Il giocatore con il punteggio più alto prende 3 delle 4 tessere Luna di Opale. Il secondo giocatore con il punteggio più alto prende la tessera Luna di Opale rimanente.

I giocatori mettono da parte le loro tessere Luna di Opale. Non saranno considerate nelle future fasi di punteggio intermedio. Esse saranno, invece, usate alla fine della partita durante la fase di punteggio finale.

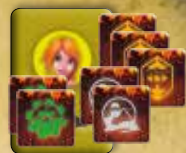
In caso di parità, le tessere Luna di Opale vanno spartite equamente tra i giocatori in parità. Rimettete nella scatola del gioco le eventuali tessere Luna di Opale che non possono essere spartite.



Ulrich ha
3 + 4 - 2 = 5 Punti



Red ha
4 - 2 = 2 Punti



Siana ha
-7 Punti

Quindi, Ulrich prende 3 tessere Luna di Opale e Red ne prende 1.

Fine della Partita

All'inizio del turno di un giocatore, se attorno al falò rimangono zero, una o due pile di gettoni, la partita termina.

In ordine di turno, a partire dal giocatore attivo, ogni giocatore può scrivere un'ultima canzone o leggenda scartando le tessere che ha accumulato.

Punteggio Finale

Quando la partita termina, ogni Avventuriero calcola i suoi punti nel modo seguente:

- Sommate tutti i punti delle carte Canzone e Leggenda che possedete.
- Guadagnate un punto per ogni tessera Luna di Opale che avete accumulato nelle fasi di punteggio intermedio.
- Sottraete un punto per ogni tessera Storia o Jolly che ancora possedete.

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore con più carte Leggenda tra quelli in parità.

Capacità Speciali

Ogni Avventuriero possiede una capacità speciale:

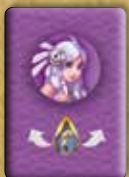
Ulrich



Una volta per turno, quando ti muovi, puoi depositare due gettoni (invece di uno) sulla stessa casella.

Circolare! Qui non c'è nulla da vedere!

Moon



All'inizio del tuo turno puoi muovere il segnalino Lys di una casella in qualsiasi direzione.

Lys farebbe qualsiasi cosa pur di aiutare la sua figlia adottiva.

Red



Una volta per turno, dopo esserti mosso, puoi spostare uno dei tuoi gettoni in cima alla pila (qualunque sia la sua posizione all'interno della pila).

Red trova sempre un modo per farsi strada fino alla cima.

Siana



Una volta per turno, quando ti muovi, puoi saltare una singola casella (vale a dire che non depositerai un gettone su quella casella come dovresti fare normalmente).

Siana è leggera e veloce come il vento...

Nostromo



Giochi con 3 gettoni invece di 2. La Rana è uno dei tuoi gettoni. Durante la preparazione, **prima di collocare i Nomadi**, colloca la Rana su una casella a tua scelta attorno al falò.

Nessuno sa dire dove si nasconda questa rana, ma essa resta una parte integrante di questo buffo personaggio.

LUMARATONA - Se avete appena concluso una partita di Oh Capitano!, il primo gioco di Legends of Luma: l'ultimo Capitano diventa il primo giocatore, il vincitore prende una moneta da Oh Capitano! che funge da tessera Jolly e il giocatore che ha concluso la partita all'ultimo posto ha il controllo degli Avventurieri non giocanti. Potete trovare le regole di gioco complete per questa variante sul sito web:

www.LegendsOfLuma.com

Legends of
LUMA

Designer del Gioco
Gary Kim

Artisti
Andrey Tatarchenko
Clément Masson
Swann Tolazzi
Radja S.
Patrick Biesse
Ian Parovel
Cédric Lefebvre

Prodotto in
origine da
Ludonaute