

## Regole in Italiano

### INTRODUZIONE

Il Vulcano Erusu ha eruttato, il Grande Labirinto è stato distrutto, e l'antica isola di Cresos è in preda alle devastazioni! Sotto il regno dei Signori del Minotauro più saggi, Cresos ha per lungo tempo costituito il centro di un vasto e pacifico impero mercantile. Ora, tuttavia, essa è sull'orlo del caos, e i Signori del Minotauro lottano fra loro per controllare il regno.

In *Minotaur Lords* (I Signori del Minotauro), 2 giocatori assumono il ruolo di nobili casate che cercano di controllare il regno. Il giocatore che ottiene il controllo di due regioni di Cresos è il vincitore!

#### Obiettivo del Gioco

Per controllare Cresos è necessario ottenere la supremazia nei poteri militare, economico e religioso. Cresos è divisa in due regioni (Cresos alta e bassa), e ciascuna regione è divisa in tre aree di conflitto chiamate colonne (militare, religiosa ed economica). Per vincere la partita, devi ottenere la **supremazia** in due delle tre colonne di entrambe le regioni. Puoi vincere la partita anche nel caso in cui il tuo avversario esaurisca le carte del suo mazzo.

#### Contenuti

- **Tabellone:** È piazzato tra i due giocatori. Il tabellone è suddiviso in due regioni (Cresos alta e bassa), ciascuna delle quali è suddivisa in tre colonne (militare, economica e religiosa).
- **Segnalini Supremazia:** Questi 6 segnalini in plastica servono per indicare quale giocatore abbia la supremazia in ciascuna colonna.
- **Segnalini Maledizione:** Questi sono piazzati sulle carte quando sono maledette, e rimossi dalle carte quando vengono curate. Una carta maledetta ha una forza pari a 0 e nessuna abilità speciale.
- **Carte:** Ci sono 84 carte, divise in due mazzi da gioco composti da 30 carte ciascuno (mazzo rosso e blu) e un mazzo bonus di 24 carte (bianco). Quest'ultimo viene utilizzato solo nel gioco avanzato.

**Nota:** Il tabellone, le carte e le icone utilizzate sono spiegate nella pagina seguente.

#### PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Piazza il tabellone nel mezzo dell'area di gioco, tra i due giocatori, come indicato nella figura. Piazza i sei segnalini supremazia a una delle estremità del tabellone e i segnalini maledizione all'estremità opposta. Infine, dividi le carte in tre mazzi, secondo la striscia colorata che si trova sul lato sinistro di ogni carta.
2. Scegli a caso il giocatore che prenderà il mazzo della Casata di Miron (rosso). L'altro giocatore utilizzerà il mazzo della Casata di Vess (blu). Le rimanenti 24 carte sono piazzate a lato. (Queste carte sono utilizzate nelle regole avanzate, che sono spiegate alla fine di questo regolamento.)
3. Entrambi i giocatori mescolano i loro mazzi, li piazzano a faccia in giù nella loro area di gioco, e pescano 6 carte ciascuno come mano d'apertura.

#### DIAGRAMMA DI GIOCO



## NOZIONI DI BASE

#### Scartare le Carte

Alcuni effetti possono obbligarti a scartare delle carte dalla tua mano o dal gioco. Quando, per un qualunque motivo, devi scartare una carta, piazzala a faccia in giù nella tua pila degli scarti.

#### Maledire e Curare

Durante il gioco, le carte possono diventare maledette. Un segnalino maledizione è piazzato sopra quella carta per indicare che è stata maledetta. Una carta maledetta si considera avere un valore di forza pari a 0 e nessun testo. In altre parole diventa una carta vuota. Puoi maledire una carta che sia già stata maledetta, aggiungendoci un ulteriore segnalino maledizione, ma questo non provoca alcun ulteriore effetto.



Le carte maledette possono anche essere curate. Quando curi una carta, rimuovi un segnalino maledizione dalla carta. Se sulla carta rimangono altri segnalini maledizione, tuttavia, la carta rimane maledetta e continua a non avere un valore di forza né un testo.

#### COME SI GIOCA

Decidete a caso chi effettua il primo turno. Ogni giocatore deve completare il proprio turno prima di poter passare la mano all'avversario. I turni si susseguono in questo modo, finché uno dei due giocatori non avrà vinto.

#### Sequenza del Turno

Nel tuo turno, verifica innanzitutto se hai vinto la partita (vedi "Conclusione del Gioco", più avanti nel regolamento). Se non è così, procedi come segue:

Puoi o effettuare le quattro fasi seguenti nel loro ordine:

- Fase 0:** Puoi intraprendere un qualunque numero di azioni "fase 0".
- Fase 1:** Puoi intraprendere una sola azione "fase 1".
- Fase 2:** Puoi intraprendere una sola azione "fase 2".
- Supremazia:** Verifica la tua supremazia, e poi utilizzala.

Se non riesci a ottenere la supremazia economica, quando hai poche carte puoi cambiare la mano...



**OPPURE** puoi invece:

**Cambiare la Mano:** Scarta quante carte desideri dalla tua mano, e poi pesca fino ad averne nuovamente sei.

**Importante:** Nel tuo turno, devi sempre giocare o scartare almeno una carta dalla tua mano.

#### Regola del Primo Giocatore

Nel primo turno, se sei il primo giocatore, puoi effettuare solamente 2 delle 4 fasi, anche se puoi scegliere quali 2. Se invece scegli di cambiare la tua mano, procedi normalmente.

#### Fasi Azione (Fasi 0-2)

Le fasi 0, 1 e 2 sono dette anche "Fasi Azione". Nella fase 0, puoi effettuare un qualunque numero di azioni, mentre nelle fasi 1 e 2 puoi effettuare una sola azione in ciascuna fase.

Al costo di una azione, durante il tuo turno, puoi fare una delle seguenti tre cose:

- Giocare una carta
- Attivare una carta
- Curare una carta

Alternativamente, puoi scegliere di passare durante una o più fasi azione e non fare nulla, finché ti ricordi che devi sempre giocare o scartare almeno una carta dalla tua mano durante il tuo turno.

#### Azione: Giocare una Carta

Puoi utilizzare un'azione per mettere in gioco, dalla tua parte del tabellone, una carta tra quelle che hai in mano. Puoi giocare una carta solo durante la fase di quella carta. Per esempio, puoi giocare una carta fase 2 solo durante la fase 2 del tuo turno.

Inoltre, la maggior parte dei tipi di carte hanno delle altre restrizioni su dove e come vanno giocate, come è spiegato nella pagina con lo schema del tabellone e delle carte.



Leggi con cura lo schema del tabellone e delle carte, in quella pagina è spiegato tutto ciò che devi sapere riguardo i cinque diversi tipi di carte del gioco, compresi dove e quando le si possono giocare.

## SPIEGAZIONE DELLE CARTE E DEL TABELLONE

### IL TABELLONE

Il tabellone rappresenta la terra di Cresos, divisa in due regioni (Cresos alta e bassa). Ogni regione è a sua volta divisa in tre colonne (militare, economica e religiosa) che rappresentano le tre aree di conflitto. Ci sono sei colonne sul tabellone: tre nell'alta Cresos, e tre nella bassa Cresos.



### LE CARTE

Le 30 carte rosse appartengono al mazzo della Casata di Miron. Le 30 carte blu appartengono al mazzo della Casata di Vess. Le 24 carte bianche appartengono al mazzo bonus neutrale. Prima di cominciare la partita, sistema le carte nei rispettivi tre mazzi.

### ANALISI DI UNA CARTA

- Titolo:** Il nome della carta
- Forza:** Il valore in forza della carta, che indica quanto contribuisce al tuo tentativo di ottenere la supremazia nella colonna dove è stata giocata.
- Fase:** Indica in quale fase (0, 1 o 2) questa carta possa essere giocata o attivata.
- Icone:** Indicano in quale colonna/e - militare, religiosa, o economica - questa carta possa essere giocata.



- Tipo di Carta:** Indica se la carta sia servitore, edificio, comandante, divinità, o fato.
- Testo della Carta:** Descrive le abilità o le regole speciali della carta. Le scritte in corsivo non hanno effetti sul gioco, ma descrivono il mondo di *Minotaur Lords*.



### TIPI DI CARTE

Le carte sono suddivise in cinque tipi: servitori, edifici, comandanti, divinità e fato.



#### Carte Servitore

Queste carte rappresentano le persone e le creature che aiutano la tua casata nella competizione per la supremazia. Ogni carta servitore viene giocata in una delle sei colonne e ha un suo valore di *forza*. Se alla fine del tuo turno possiedi il maggiore valore di forza in una colonna, ottieni la supremazia in quella colonna. (Forza e Supremazia vengono spiegate più avanti.) Una volta giocate, le carte servitore rimangono in gioco finché non sono rimosse.

#### Restrizioni

I servitori possono essere giocati solamente nelle colonne che corrispondono a una delle loro icone. Per esempio, un servitore con le icone economica e religiosa può essere giocato solamente in una colonna religiosa o economica.



#### Carte Edificio

Le carte edificio rappresentano i luoghi del potere di Cresos. Le carte edificio sono giocate nelle colonne e hanno un loro valore di forza, esattamente come i servitori, ma di solito il loro valore è maggiore ed entrano in gioco con un segnalino maledizione sopra di esse. (I segnalini maledizione sono spiegati più avanti.) Una volta giocate, le carte edificio rimangono in gioco finché non sono rimosse.

#### Restrizioni

Gli edifici possono essere giocati solamente nelle colonne che corrispondono a una delle loro icone.



#### Carte Comandante

Le carte comandante rappresentano gli eroi, i nobili, e i maghi che servono la causa della tua Casata. Le carte comandante vengono giocate nelle colonne e hanno un loro valore di forza esattamente come le carte servitore ed edificio, ma **puoi avere una sola carta comandante per ogni colonna**. Una volta giocate, le carte comandante rimangono in gioco finché non sono rimosse.

#### Restrizioni

I comandanti possono essere giocati solamente nelle colonne che corrispondono a una delle loro icone. Inoltre, puoi avere un solo comandante in ciascuna colonna. Se hai già un comandante in una colonna, non puoi giocarne un altro in quella stessa colonna finché non scarti il comandante che vi si trova.



#### Carte Divinità

Queste carte rappresentano il favore degli dèi di Cresos e sono giocate al centro del tabellone invece che nelle colonne. Una volta giocate, le carte divinità vengono **immediatamente attivate** (vedi Azione: Attivare una carta) e rimangono in gioco finché non sono rimosse.

#### Restrizioni

Non puoi avere *più di tre carte divinità in gioco*. Se giochi una quarta carta divinità, devi scartare una delle tue tre carte divinità già in gioco. **Solo un giocatore può avere carte divinità in gioco**. Se giochi una carta divinità, il tuo avversario deve scartare dal gioco tutte le sue carte divinità.



#### Carte Fato

Le carte fato rappresentano il volere degli dèi. Quando giochi una carta fato dalla mano, i suoi effetti hanno luogo immediatamente e la carta viene scartata.

#### Restrizioni

Nessuna, a parte la fase in cui giocare.

### Azione: Attivare una Carta

Molte carte hanno delle abilità speciali indicate nel loro testo di gioco. Il testo di alcune carte è **passivo** mentre quello di altre carte è **attivo**. Il testo che inizia con "Azione:" è testo attivo; in tutti gli altri casi è passivo.

Il testo passivo ha effetto *non appena* la carta è giocata e dura fin quando la carta rimane in gioco (e senza segnalini maledizione).

Anche il testo attivo ha effetto *immediatamente* quando la sua carta è giocata, ma può aver effetto anche quando spendi un'azione per attivarlo. Puoi usare un'azione per attivare l'effetto di una carta, ma solo durante la fase di quella carta.

Per esempio, John ha una carta divinità "Jalal" in gioco. Jalal ha il seguente testo, "Azione: Azione: Scarta un servitore dal gioco." Durante la fase 2 del suo turno, John attiva Jalal e sceglie uno dei servitori del suo avversario da scartare. La fase 2 di John è ora completa.

Ricordati che le carte Divinità con testo attivo vengono immediatamente attivate non appena giocate, come tutte le carte.



### Azione: Curare una Carta

Puoi utilizzare un'azione per rimuovere un segnalino maledizione da una carta. Se ci sono più segnalini maledizione su quella carta, puoi rimuoverne sempre uno solo per azione. Puoi curare una carta solo durante la fase di quella carta. Per esempio, puoi curare una carta della fase 2 solo nella fase 2 del tuo turno.

### Fase di Supremazia

In questa fase, tu **devi**:

- **Verificare la Supremazia:** Verifica la supremazia in ciascuna colonna del tabellone, e sistema i segnalini supremazia di conseguenza.

Dopo di ciò, tu **puoi**:

- **Esercitare la Supremazia:** Esercita la supremazia in una o più tra le colonne che controlli, una alla volta, in modo da utilizzarne i poteri.

### Verificare la Supremazia

All'inizio della fase di supremazia, devi controllare quale giocatore abbia la *supremazia* in ciascuna delle sei colonne.

Per verificare la supremazia in una colonna, somma la forza totale (ottenuta con servitori, edifici, e comandanti) sui lati della colonna di entrambi i giocatori (Nota: Ricordati che le carte maledette **non** hanno forza). Il giocatore con la maggiore somma di forza in una colonna rivendica la supremazia in quella colonna. Per indicare questa rivendicazione, utilizza un segnalino supremazia e piazzalo sul lato della colonna di quel giocatore.

Se i due giocatori hanno totalizzato un valore di forza pari, *nessun* giocatore ottiene la supremazia in quella colonna. Nessun segnalino supremazia va piazzato su quella colonna. Se sulla colonna si trovava già un segnalino supremazia, viene rimosso.

Per esempio, John ha un servitore di forza 2 e un comandante di forza 3 in una colonna, mentre il suo avversario ha soltanto un edificio di forza 4 in quella colonna. Dato che la forza totale di John pari a 5 è più alta della forza totale del suo avversario pari a 4, John ottiene la supremazia in quella colonna, e piazza un segnalino supremazia sul suo lato del tabellone su quella colonna per mostrarlo.

### Esercitare la Supremazia

Dopo che hai verificato la supremazia per tutte e sei le colonne, puoi *esercitare la supremazia* per ciascuna delle colonne in cui hai ottenuto la supremazia (ovvero, ciascuna colonna in cui hai un segnalino supremazia dalla tua parte del tabellone). L'esercizio della supremazia ha un effetto diverso per ciascuno dei tre tipi di colonna (militare, religiosa ed economica), come descritto qui di seguito. Puoi anche decidere di non esercitare la tua supremazia in una colonna.

**Importante:** Durante la tua fase di supremazia, solo tu eserciti la supremazia. Il tuo avversario non la esercita!

Nota che, poiché esistono due colonne di ciascun tipo (una nella regione bassa e una nella regione alta), è possibile esercitare lo stesso tipo di supremazia *due volte*, se hai la supremazia in entrambe le colonne.

### Supremazia Militare

Quando eserciti la supremazia militare in una colonna, il tuo avversario deve scartare la prima carta del suo mazzo.

### Supremazia Religiosa

Quando eserciti la supremazia religiosa in una colonna, puoi *maledire* un servitore, edificio o comandante del tuo avversario, ma solo *nella stessa regione* (Cresos alta o bassa) di quella colonna. Piazza un segnalino maledizione sulla carta prescelta per indicare che è stata maledetta. Puoi maledire anche una carta su cui si trovano già uno o più segnalini maledizione.

Ricordati che le carte maledette non hanno un valore di forza, e il loro testo di gioco non ha effetto.

### Supremazia Economica

Quando eserciti la supremazia economica in una colonna, pesca una carta dal tuo mazzo.

## CONCLUSIONE DEL GIOCO

All'inizio del tuo turno, sei il vincitore se:

Hai la supremazia in *due colonne su tre* in *entrambe* le regioni (alta e bassa) del tabellone

### OPPURE

Il tuo avversario non ha più carte nel proprio mazzo.

## REGOLE AVANZATE

Le regole avanzate sono identiche a quelle base, tranne per il fatto che i giocatori devono riuscire a vincere due partite su tre, e possono modificare i loro mazzi dopo ogni partita.

Dopo la prima partita e dopo la seconda partita, entrambi i giocatori rimuovono in contemporanea fino a cinque carte del loro mazzo e le piazzano nel mazzo bonus.

Quindi, colui che ha perso la partita precedente, rimpiazza ognuna delle carte scartate con un pari numero di carte, a sua scelta, prese dal mazzo bonus. (Nota che le nuove carte possono includere carte scartate da uno dei due giocatori.)

Successivamente, colui che ha vinto la partita precedente rimpiazza ognuna delle carte scartate con un pari numero di carte a sua scelta prese dal mazzo bonus.

Dopo che entrambi i giocatori hanno personalizzato il proprio mazzo, può cominciare la partita successiva. Chi ha perso la partita precedente è il primo giocatore in quella successiva.

## COMBINARE MINOTAUR LORDS E SCARAB LORDS

È possibile combinare *Minotaur Lords* e *Scarab Lords* per utilizzare i diversi mazzi l'uno contro l'altro. Facendo ciò, tieni a mente quanto segue:

- I segnalini scarabeo (che si trovano in *Scarab Lords*) sono un tipo di segnalino maledizione. In effetti, i due tipi sono assolutamente identici. Quando una carta si riferisce a uno di essi, si riferisce anche all'altro, e quando si combinano i giochi, i due termini possono essere utilizzati alternativamente.
- Giocando con le regole avanzate, puoi accedere solamente alle carte che hanno il dorso uguale a quello del tuo mazzo. Per esempio, se stai utilizzando il mazzo della Casata di Vess di *Minotaur Lords*, non puoi accedere al mazzo bonus bianco di *Scarab Lords*, e puoi scegliere solamente le carte bianche appartenenti al mazzo bonus bianco di *Minotaur Lords*. (Se preferisci puoi ignorare questa regola, nel qual caso ti raccomandiamo di inserire le carte in bustine dal dorso opaco in modo da poterle mescolare liberamente).

## CREDITS

**Ideazione:** Reiner Knizia

**Sviluppo:** Kevin Wilson

**Sviluppo Aggiuntivo, Progettazione Carte e Playtesting:** David Farquhar

**Editing:** Greg Benage, Darrell Hardy, e Christian T. Petersen

**Progetto Grafico:** Brian Schomburg

**Illustrazione Copertina:** Thomas Denmark

**Illustrazioni Carte:** Roberto Marchesi, John Goodenough, John Moriarty, e Jon Schmidt

**Editore:** Christian T. Petersen

**Traduzione Italiana:** Alessandro Bordin e Marco Ferrandi

**Revisione:** Fabrizio Rolla

*Minotaur Lords* è un marchio registrato di Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright © 2004 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza lo specifico permesso dell'editore. Visitate il nostro sito [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com).

Edizione Italiana a cura di Nexus Editrice Srl, via Calagrande 9, Capizzano Pianore (LU) - 55040