

CARDIA

GUARDIANI DELLA NATURA

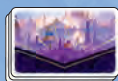
V1



COMPONENTI



12 Guardiani
(3 per fazione)



5 Luoghi



1 Carta Riassuntiva

PREPARAZIONE

- 1 Preparate Cardia come al solito (consultate il regolamento del gioco base, pp. 2-3).
- 2 Posizionate la carta riassuntiva di questa espansione in modo che sia visibile a tutti.
- 3 Mescolate tutti i 12 Guardiani, indipendentemente dai diversi dorsi.

Distribuitene **6 a faccia in giù** in fila, allineati con la pila dei luoghi. Lasciate lo spazio di una carta accanto alla pila dei luoghi e tra un Guardiano e l'altro. In questo modo, verrà posizionato un Guardiano **ogni due** spazi incontro.

Ora rivelate il **primo Guardiano** (quello più vicino alla pila dei luoghi).



- 4 Riponete i restanti Guardiani nella scatola.
- 5 Facoltativo: Se state giocando con un luogo, sceglierne uno e posizionatelo a faccia in su sulla pila dei luoghi come al solito (maggiori informazioni a p. 4).

VARIANTE STRATEGICA

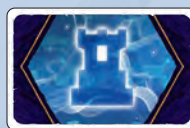
Avete già giocato qualche partita con i Guardiani e volete pianificare in anticipo? Allora posizionate **tutti** i 6 Guardiani **a faccia in su** durante la preparazione.

I GUARDIANI

Solo un **incontro su due** ha un Guardiano.

Negli incontri senza Guardiani, lo svolgimento del gioco non cambia.

Ogni Guardiano appartiene a **una fazione**    . Potete identificarli dal simbolo della fazione sul fronte e sul dorso delle carte. Inoltre, ogni Guardiano ha un'abilità.



L'Unicorno appartiene alla fazione **Dinastia** .

1. GIOCARE LE CARTE

Giocate una carta come fareste nel gioco base. Non ha importanza se nell'incontro sia presente o meno un Guardiano.

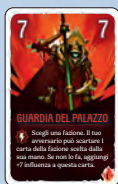
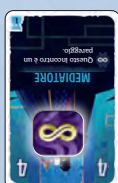
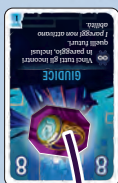
2. ATTIVARE L'ABILITÀ

Attivate le abilità dei personaggi e risolvetele come di consueto con tutte le relative conseguenze. **Successivamente**, attivate l'abilità del Guardiano.

Attivate l'abilità del Guardiano **solo** se avete giocato **una carta della sua fazione in questo incontro**.

Dovete risolvere l'abilità del Guardiano nella misura massima possibile.

Se **entrambi** avete giocato una carta della fazione del Guardiano, **ognuno** di voi attiva l'abilità. L'ordine non ha importanza.



Hai giocato la **GUARDIA DEL PALAZZO**, che è una carta della Gilda .

Poiché anche l'**ELEFANTE** appartiene alla Gilda , ne attivi l'abilità: **Aggiungi +5 influenza alla tua carta nell'incontro precedente**.

Posiziona  sul tuo **SABOTATORE (5)** e ora vinci quell'incontro.

Il tuo avversario non ha giocato una carta della Gilda  e quindi non attiva l'abilità dell'**ELEFANTE**.

Eccezione: Ogni fazione ha un Guardiano la cui abilità viene attivata solo se **soltanto uno di voi** ha giocato una carta corrispondente. Se **entrambi** avete giocato una carta di quella fazione, non succede **nulla**.



Hai giocato il **GIUDICE**, che è l'unica carta della Dinastia  in questo incontro, e quindi attivi l'abilità del **GATTO**: *Se la tua carta è l'unica carta della Dinastia  in questo incontro: gira tutti i modificatori  posti su una qualsiasi carta sull'altro lato.*

Giri il  sulla **CARTOMANTE** (6) del tuo avversario e lo trasformi in . Ora la tua **GUARDIA DEL PALAZZO** (7) ha più influenza e vinci l'incontro.

Se entrambi aveste giocato una carta della **Dinastia** , nessuno di voi avrebbe attivato l'abilità del **GATTO**.

3. FINE DEL ROUND

Rivelate il **prossimo Guardiano** seguendo la direzione di gioco. Poi procedete con la fase 3 del gioco base come di consueto.

Se avete già rivelato tutti i Guardiani, continuerete a giocare tutti i restanti incontri senza Guardiani.

CASI SPECIALI

- Se l'incontro attuale viene scartato nella fase 2 (ad es. con la **SPADA MERCENARIA** (1)), il Guardiano **non** viene attivato in questo round. Invece, giocherete il prossimo incontro nella **stessa posizione**, come di consueto. Potrete quindi provare ad attivare nuovamente il Guardiano.
- Se un incontro precedente viene scartato (ad es. con il **GUARDIANO DELLA PALUDE** (13)), spostate tutti gli incontri di una posizione per colmare il vuoto (consultate il regolamento del gioco base, p. 17). Ciò significa che il Guardiano potrebbe tornare "libero" per l'incontro attuale e potrete attivarlo di nuovo. Non cambia nulla per gli incontri passati (con o senza Guardiani).
- Una carta pescata tramite la **BURATTINAIA** (10) è considerata a tutti gli effetti giocata e attiva un Guardiano della fazione corrispondente.

SPIEGAZIONI DELLE CARTE



UNICORNO: Posiziona un sigillo aggiuntivo **sulla tua carta dell'incontro successivo** se questa vince l'incontro. Se la carta con il sigillo aggiuntivo viene scartata, l'effetto non è più attivo. Se il tuo avversario vince quell'incontro più avanti nel corso della partita, riponi il sigillo aggiuntivo nella riserva.



PAPPAGALLO: Attiva l'abilità della carta che hai usato per attivare il PAPPAGALLO. Non ha importanza se l'abilità è già stata attivata in precedenza.



FENICE: Puoi posizionare un gettone Persistente su carte dotate di un'abilità istantanea (consulta le FAQ, p. 2). Se giochi una carta con un'abilità persistente e la attivi nella fase 2, ci saranno 2 gettoni Persistente su quella carta.



SCORPIONE: Posiziona la carta che hai pescato in cima alla pila degli scarti del tuo avversario.



BASILISCO: Se il tuo avversario non ha più carte nel proprio mazzo, non può giocare e perde immediatamente.



ROSP0: Puoi scambiare solo **2 delle tue carte in incontri consecutivi**. Tutti i gettoni Persistente e i modificatori presenti sulle carte rimangono su di esse e vengono spostati insieme a loro.

LUOGHI

Potete aggiungere i luoghi dell'espansione al gioco base. Potete utilizzarli anche senza Guardiani.



SENATO: Posizionate il modificatore sulla carta immediatamente dopo averla rivelata (nella fase 1).



COVO DELLA VEGGENTE: Non ha importanza se vincete l'incontro attuale o uno precedente.

ILLUSTRAZIONI

Jonas Schmutzler: Dorsi delle carte, UNICORNO, PROCIONE, FENICE, ROSPO.

Ingram Schell: GATTO, PAPPAGALLO, SCORPIONE, BASILISCO.

Qistina Khalidah: PAVONE, ELEFANTE, VOLPE, PIPISTRELLO.

Florian Herold: SENATO, ROVINE DIMENTICATE, COVO DELLA VEGGENTE, ARMERIA, SANTUARIO DELLA RINASCITA.

Design: Mathieu Rivero & Faouzi Boughida

Grafica: Franz-Georg Stämmele & Alena Rolinski

Illustrazioni: Jonas Schmutzler, Ingram Schell, Qistina Khalidah, Florian Herold

Traduzione italiana: Michele Lo Mundo

Adattamento Grafico: Delia Arnone

Editing e supervisione: Federico Burchianti



© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15, 80809 Munich
Germany
Contact us: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de/en



© 2026 Giochi Uniti per la versione italiana
Via Bellini 53, 80135, Napoli
info@giochiuniti.it
www.giochiuniti.it