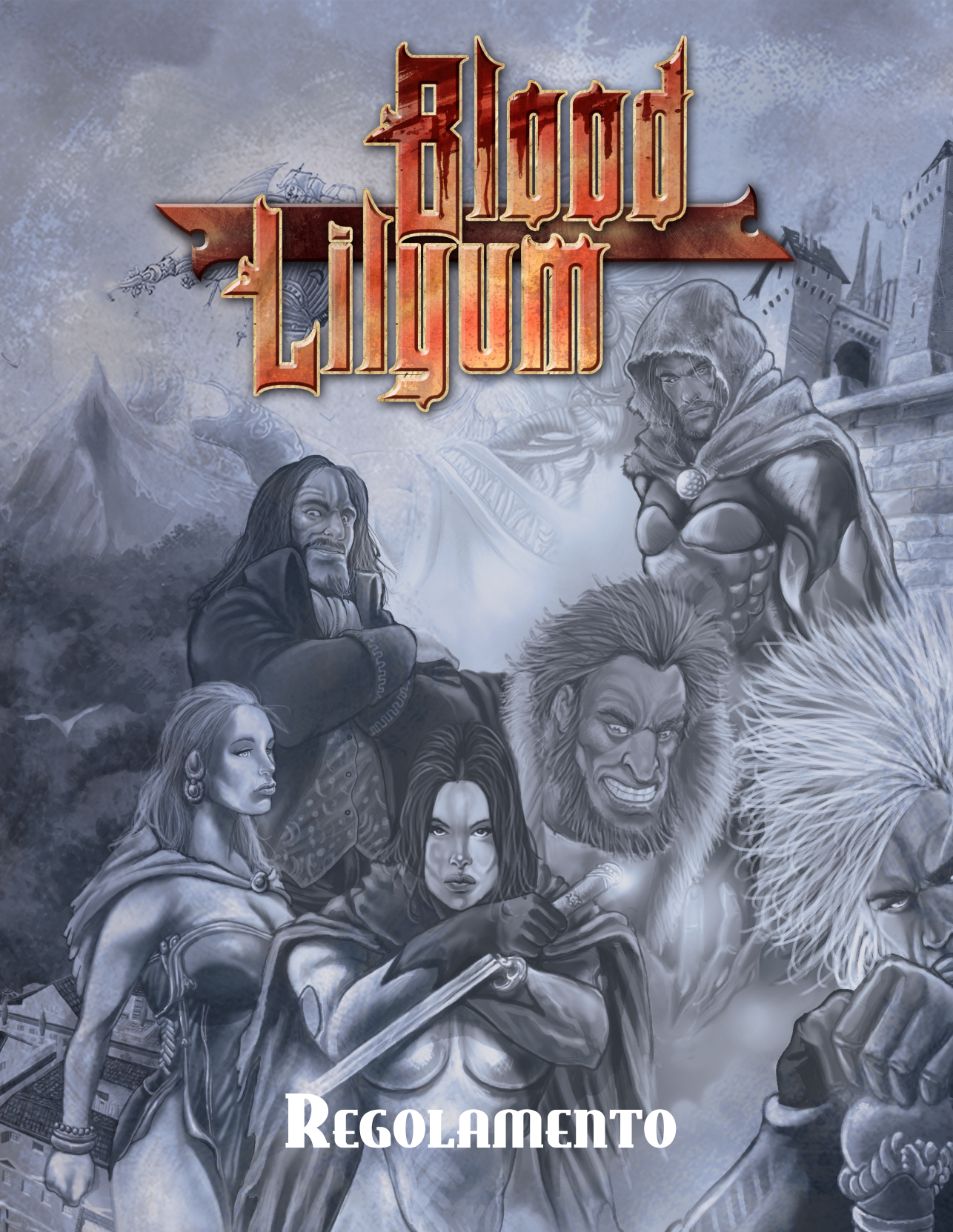


Blood Lilyum



REGOLAMENTO

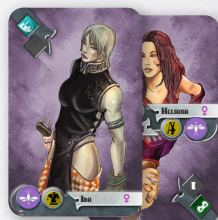
BACKGROUND

All'indomani dello scontro finale tra i regni di lalya e i loro invasori, il continente vede, ancora una volta, cambiare il proprio assetto geopolitico... Proprio come accaduto molti anni prima ai tempi delle grandi manovre di Lusyan.

In *Blood Lilyum* i giocatori impersonano i quattro regnanti delle quattro casate più influenti della nazione di lalya (Madusyan, Misaryan, Glesya e Margrande). A seguito di una guerra per il domi-

nio della nazione durante la quale alleanze e tradimenti si sono susseguiti a ritmo vertiginoso, nella nazione di lalya non ci sono più certezze riguardo alle appartenenze dei vari potenti locali. Alleanze e maggioranze appaiono più fluide che mai e persino i sudditi passano da un regno all'altro in poco tempo. Pertanto, spetta a ognuno dei 4 sovrani sopravvissuti al conflitto generalizzato rimettere insieme i pezzi per garantirsi il sostegno del regno più potente.

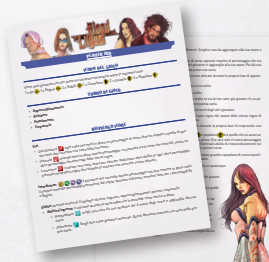
COMPONENTI



92 carte Regno, divise in 4 mazzi da 23 (Margrande), 23 (Madusyan), 24 (Misaryan) e 22 (Glesya)



1 plancia dei Reami



2 schede riepilogative abilità



24 segnalini Grado



Questo regolamento

SCOPO DEL GIOCO:

Il vincitore della partita è quel giocatore che in un qualunque momento ha in gioco di fronte a sé le seguenti carte:

1 x Re 

1 x Regina 

2 x Nobile 

1 x Castellano 

2 x Guardia 

3 x Popolano 

Attenzione: non è possibile avere in gioco di fronte a sé più carte per tipo di quelle necessarie a vincere. Per esempio, non si possono mai avere in gioco contemporaneamente 3 carte Guardia o 2 carte Re.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prendere la plancia dei Reami e disporla al centro del tavolo da gioco. Prendere le carte Regno e dividerle in 4 mazzi in base al colore dei retri. Disporre i 4 mazzi così composti sulle rispettive aree della plancia dei Reami. Poiché in una partita di *Blood Lilyum* ci sono 4 mazzi regno, nel corso della partita sarà opportuno formare 4 pile degli scarti. Ogni volta che nel corso della partita una carta sarà scartata, verrà riposta nella pila degli scarti collegata al proprio mazzo regno. Qualora un mazzo regno dovesse esaurirsi, rimescolare gli scarti a formare un nuovo mazzo regno.

MADUSYAN

Dopo aver conquistato il trono, Lusyan, erede di Berenixya, si trovò di fronte ad un'ultima grande prova; doveva ora essere il re di tutti senza fare distinzioni fra alleati e sconfitti. La sua casata di provenienza era ormai parte di un passato lontano. Così, in onore e memoria

della grande nave con cui era riuscito a vincere la propria guerra, fondò una nuova casata. In essa sarebbero stati uniti come pari i fieri popoli dell'isola libera di Parghide, le tribù degli Spettri dei Sospiri, i clan dei Rettari e tutte le altre Casate che gli avevano giurato fedeltà. Da questa volontà nacque la Casata di Madusyan. I suoi membri, pur avendo le provenienze più disparate, sono tutti vincolati ad un codice di correttezza, rispetto ed onore, che travalica ogni differenza e li proietta verso un futuro realmente unitario, com'è desiderio del loro re Lusyan.

MISARYAN

Dall'altro lato del mare, in un impero fatto di isole sconosciute, Misarys, con l'aiuto dell'esule Letyr, cominciò a preparare la propria vendetta, per riconquistare il trono che sentiva suo di diritto. Misarys sapeva bene che un semplice esercito non gli sarebbe bastato per riconquistare la terra degli spettri. Infatti, sarebbe stato necessario avere dei guerrieri capaci di respirare quell'aria, disposti a muoversi in quella terra e desiderosi di prendersi quella gloria. Così, sotto l'emblema del Giglio Nero, scelse cento mogli tra le donne più ostinate, forti e caparbie che riuscì a farsi donare dall'imperatore. Con esse generò molti figli che costituirono il suo esercito e la sua casata. A costoro fu assegnato non un nome ma una sigla che ne identificasse la madre ed il numero natale per la linea di successione. Quella fu la nascita di un casato fatto dai figli miserabili di un padre assetato di vendetta. La casa dei Misaryan.

GLESYA

Oltre i cancelli degli spettri, ormai spalancati dopo la grande pacificazione, vivono le tribù dei Sospiri. Queste sono in realtà co-

stituite da nobili famiglie antiche e potenti, unificate anch'esse, dopo la guerra dei quattro vessilli, sotto la direzione di un unico sovrano: la Regina, Lilya moglie di Lusyan. In generale, i popoli dei Sospiri sono dotati di corpi tonici e slanciati, lineamenti affilati e un carattere apparentemente distaccato. Quando invece sono fuori dai propri confini e respirano l'aria continentale priva delle esalazioni vulcaniche, tendono ad essere più flemmatici e scostanti.

MARGRANDE

All'estrema punta della federazione, immersa nel grande mare, c'è la Casata dei Margrande. Sotto questo vessillo si radunano tutte le casate intenzionate ad approfittare del momento di stabilità per restaurare il vecchio regime. In altre parole, si tratta di un affresco di nobiltà anacronistica. Ormai sotto la guida di un Lertyr stanco della sorella e dell'ex alleato prevaricatore, Misarys, l'erede dei Margrande da fondo a tutta la propria ricchezza segreta e tutte le proprie conoscenze militari per preparare la propria antica casata al momento in cui, piazzati tutti gli scacchi nella giusta posizione, i popoli del continente dovranno imbracciare nuovamente le armi.

Determinare il primo giocatore seguendo questa procedura: tutti i giocatori pescano una carta da uno dei 4 mazzi regno disponibili. Il primo giocatore è quello che pesca la carta dal grado più elevato in accordo alla seguente gerarchia:



In caso di pareggio tra due o più giocatori, i giocatori in pareggio pescano una nuova carta.

Dopo aver stabilito il primo giocatore, riporre nei rispettivi mazzi le carte pescate e rimescolare.

A questo punto, ciascun giocatore, partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, pe-

sca 2 carte regno da uno dei 4 mazzi e 1 carta regno dagli altri 3 mazzi per un totale di 5 carte regno. Prendere i 24 segnalini grado e piazzarli a lato dei 4 mazzi regno, alla portata di tutti i giocatori.

TURNO DI GIOCO

Una partita di Blood Lilyum si articola in round di gioco. Ogni round è composto da tanti turni quanti sono i giocatori. Durante il proprio turno, ogni giocatore svolge tutte le fasi seguenti. Dopodiché il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Approvvigionamento: all'inizio di questa fase il giocatore di turno attiva le eventuali abilità di approvvigionamento presenti sulle carte in gioco dinanzi a sé. Dopodiché il giocatore di turno ha diritto a pescare 1 carta regno da uno dei 4 mazzi sulla plancia dei reami.

Richiamo: durante questa fase il giocatore di turno può tentare un'azione di richiamo. Per farlo deve chiamare un qualunque grado inferiore rispetto a uno di quelli dei personaggi che ha già messo in gioco davanti a sé, secondo la scala gerarchica (👤 → 🏰 → 🏰 → 🏰 → 🏰 → 🏰 → 🏰).

Dopodiché, gli altri giocatori, se ne sono in possesso, possono rivelare dalla propria mano una o più carte che hanno lo stesso grado chiamato dal giocatore di turno. Se lo fanno, allora il richiamo ha avuto successo e il giocatore di turno può decidere se aggiungere alla propria mano o scartare una delle carte rivelate tra quelle di tutti i giocatori.

Invece, se nessun avversario rivela carte dalla propria mano, il giocatore di turno può tentare di scoprire eventuali bluff. Egli può rivelare una carta a caso dalla mano di uno degli altri giocatori. A questo punto ci sono tre possibilità:

- Se viene rivelata una carta personaggio con il grado richiamato dal giocatore di turno, quest'ultimo può prendere due carte a scelta dalla mano del giocatore che aveva bluffato e decidere se scartarle o aggiungerle alla propria mano.

- Se viene rivelata una carta personaggio con un grado diverso rispetto a quello richiamato, non accade nulla.
- Se viene rivelata una carta personaggio con il grado di re (👑), il giocatore di turno deve scartare la propria carta in gioco da cui ha fatto partire il richiamo.

Popolamento: durante questa fase i giocatori possono mettere in gioco fino a due carte regno dalla propria mano. Come detto, le carte messe in gioco che hanno più di un personaggio devono essere orientate in base a quale personaggio si vuole tenere attivo.

Si può giocare una carta joker (🃏) al posto di una qualunque altra carta eccezion fatta per il re (👑) e la regina (👑). Prendere uno dei segnalini grado dalla riserva e porlo sulla carta joker giocata per tenere traccia del grado ricoperto dal joker.

Attenzione: non dimenticate di attivare le eventuali abilità d'ingresso in questa fase:



Crepuscolo: in questa fase i giocatori possono attivare le abilità di crepuscolo delle carte che hanno già messo in gioco ed eventualmente girare una delle proprie carte doppie in gioco. Nello specifico, il giocatore di turno può, seguendo l'ordine gerarchico (👑 → 👑 → 🏰 → 🏰 → 🏰 → 🏰), attivare tutte le abilità di crepuscolo presenti sulle carte personaggio che ha in gioco sotto il proprio controllo. Ogni abilità può essere attivata una sola volta per turno.

Dopodiché, il giocatore di turno può ruotare tra quelle che ha in gioco una carta regno dotata di doppio personaggio. In questo caso non si applicano le eventuali abilità d'ingresso presenti su un personaggio entrato in gioco tramite questo meccanismo di rotazione.

Infine, il giocatore di turno, qualora abbia in mano più di 7 carte regno, scarta quelle in eccesso, e il turno passa al prossimo giocatore in senso orario.

CARTE REGNO

Le meccaniche di Blood Lilyum ruotano principalmente attorno alle carte Regno. Nel gioco esistono 4 mazzi regno diversi, come si evince dal retro delle carte.



VIKI, INTERDIZIONE, ABILITÀ



Le carte regno rappresentano i personaggi che popolano il mondo di Blood Lilyum. Alcune carte hanno un personaggio solo mentre altre ne hanno due. Quando i giocatori mettono in gioco una carta con due personaggi, devono dichiarare quale tra i due personaggi vogliono mantenere attivo e orientare la carta di conseguenza.

Grado: indica questo personaggio quale posizione occupa nella scala gerarchica. In Blood Lilyum esistono 7 gradi diversi: Re , Regina , Nobile , Castellano , Guardia , Popolano , Joker .

Genere: indica se il personaggio è maschio  o femmina .

Nome: è il nome del personaggio.

Regno: indica il regno di appartenenza tra i 4 presenti nel gioco Madusyan , Mysarian , Glesya , Margrande .

Attenzione: dato che la storia di Blood Lilyum è fatta di esili e migrazioni, all'interno di ognuno dei 4 mazzi ci sono solo personaggi provenienti dagli altri Regni, fatta eccezione per i joker. Ad esempio, all'interno del mazzo Madusyan  esistono solo carte degli altri regni , , .

Vizio: indica un effetto generalmente negativo che deriva dall'avere questo personaggio in gioco sotto il proprio controllo. Esistono vari tipi di vizi:

- **Don Giovanni** : ogni volta che metti in gioco un personaggio di sesso diverso rispetto a quello di questa carta, devi scartare una carta dalla tua mano.
- **Iracondo** : quando entra in gioco questo personaggio, se presente tra le carte che controlli, scarta un altro personaggio che provenga dallo stesso regno.
- **Lussurioso** : scartare una carta extra per attivare qualunque altra abilità di ogni altro personaggio presente nel proprio regno che richiede di scartare una carta per essere attivata.

Interdizione: , , ,  il giocatore che controlla questo personaggio non può mettere in gioco sotto il proprio controllo personaggi provenienti dal regno riportato sull'icona, eccezion fatta per i personaggi Re o Regina.

Abilità: quando presenti, rappresentano una o più capacità speciali del personaggio. Queste possono essere di 4 tipologie diverse: abilità d'ingresso, abilità di approvvigionamento, abilità perenni, abilità di crepuscolo.

Di seguito lista dettagliata:

Abilità d'ingresso: queste abilità possono essere attivate dal giocatore di turno non appena la carta regno che le possiede viene messa in gioco.

- **Attendente** : scegli fino a due giocatori avversari. Questi dovranno passarti una carta dalla propria mano.
- **Intrigante** : scegli una Guardia o un Popo-

lano di sesso opposto rispetto al personaggio che sta entrando in gioco tra le carte già giocate dagli altri giocatori e aggiungilo alla tua mano. Poi dà una carta dalla tua mano al giocatore da cui hai appena preso una carta.

- **Manipolatore** : scegli una carta da uno qualsiasi dei 4 mazzi degli scarti e aggiungila alla tua mano
- **Prospero** : pesca una carta da due mazzi differenti. Sceglينه una da aggiungere alla tua mano e scarta la rimanente.

Abilità di approvvigionamento: queste abilità, se presente su carte regno già in gioco, possono essere attivate dal giocatore che le controlla durante la propria fase di approvvigionamento, una volta per turno.



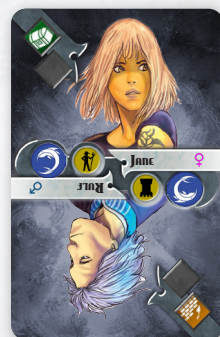
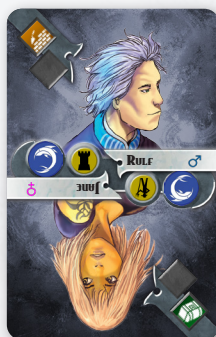
- **Costruttore** : pesca una carta da un mazzo a tua scelta se tra le tue carte già giocate c'è un popolano che proviene dallo stesso regno da cui proviene questa carta.
- **Lavoratore** : pesca una carta da un mazzo a tua scelta
- **Spia** : guarda la mano di un giocatore avversario a tua scelta

Abilità perenni: queste abilità sono sempre attive, anche nei turni degli altri giocatori

Tesoriere : quando un altro giocatore pesca una carta regno dal mazzo dello stesso regno di provenienza di questa carta, anche tu peschi una carta.

Abilità di crepuscolo: queste abilità, se presente su carte regno già in gioco, possono essere attivate dal giocatore che le controlla durante la propria fase di crepuscolo, una volta per turno.

- **Agitatore** : gira una carta castellano , guarda  o popolano  tra quelle che un avversario ha già messo in gioco, cambiando così il personaggio attivo. Ora sarà solo il nuovo personaggio a contare come carta in gioco ai fini di qualunque regola. Eventuali abilità di crepuscolo presenti sul personaggio appena girato non possono essere attivate in questo turno.



- **Assassino** : scarta una carta Nobile, guardia o popolano tra quelle giocate da un qualunque altro giocatore.
- **Bellicoso** : scarta una carta castellano o guardia tra quelle giocate da un qualunque altro giocatore.
- **Ladro** : pesca dalla mano di un altro giocatore una carta che provenga dallo stesso mazzo del regno di provenienza di questo personaggio.
- **Mercante** : pesca una carta dal mazzo dello stesso regno da cui proviene questo personaggio.
- **Rissoso** : scarta una carta popolano tra quelle giocate da un qualunque altro giocatore.
- **Rivoluzionario** : scarta due carte popolano tra quelle che hai già messo in gioco per scartare una carta Re, Regina o Nobile tra quelle giocate da un qualunque altro giocatore.
- **Seduttrice** : scambia questa carta regno con una carta regno guardia o popolano di sesso maschile presente tra quelle giocate da un qualunque altro giocatore.

Attenzione: in alcuni casi occorre scartare carte regno dalla propria mano per attivare le abilità dei personaggi. Quando accanto all'icona abilità è presente un numero, significa che per attivare tale abilità occorre scartare quel numero di carte regno dalla propria mano.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina immediatamente non appena un giocatore è riuscito a schierare contemporaneamente le seguenti carte:

1 x Re 1 x Regina 2 x Nobile 1 x Castellano 2 x Guardia 3 x Popolano

Giochi Uniti

© 2020 Giochi Uniti srl.

Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Blood Lilyum è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl, pubblicato e distribuito in Italia da

Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi 36 -- 80134 Napoli. Tel. 081 19323392 Tutti i diritti riservati.

Per qualsiasi informazione su questo prodotto, scrivete a: info@giochiuniti.it

Enzo Troiano ai disegni

Sergio Roncucci alle meccaniche

Raffaele Simonelli per l'ambientazione

Mario Barbatì alla grafica

Produzione: Federico Burchianti, Stefano de Carolis



