

STEFANO CASTELLI

Rimuovere filigrana ora

Gnomelana

pdfelement

REGOLAMENTO

Componenti



**1 tabellone
di gioco**



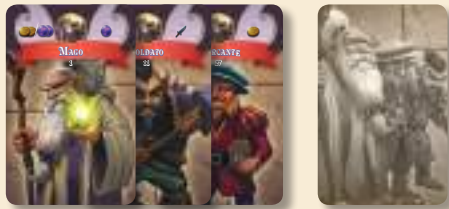
**4 plance Villaggio
1 per ogni giocatore**



**20 carte Edificio normale
5 per ogni giocatore**



**20 carte Edificio speciale
5 per ogni giocatore**



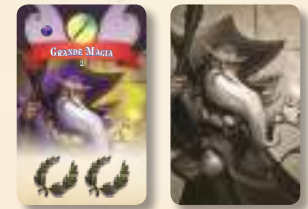
27 carte Mercenario  **divise
in: 9 Mercanti, 9 Soldati, 9 Maghi**



**10 carte
Missione**



**10 carte
Azione**



**9 carte
Incantesimo**

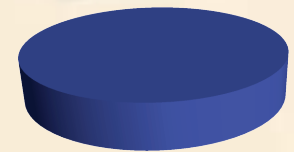


**12 dadi colorati
3 per ogni giocatore**



**4 dadi
neutri**

24 pedine Gnomo  **, 6 per
giocatore, di cui una utilizzata
come Segnapunti**



**4 segnalini Magia
1 per ogni giocatore**



1 segnalino Primo Giocatore



**40 segnalini Risorse divisi in:
16 cubetti gialli per il Denaro**  **,
12 cubetti azzurri per il Mana**  **,
12 cubetti rossi per le Armi** 



Questo regolamento

Ambientazione

Nel paese di Gnomeland, diversi clan di gnomi si sfidano per accumulare ricchezze e gloria. Tuttavia gli gnomi sono creature confusionarie e imprevedibili; oggi vogliono essere mercanti, domani maghi, dopodomani nessuno può dirlo. Un buon capo-clan

dovrà saper gestire i propri gnomi e far crescere il proprio villaggio, così da prevalere sugli altri e diventare il capo di Gnomeland!

Scopo del Gioco

Ottenere il maggior numero di punti vittoria al termine dei cinque round di gioco, costruendo edifici e completando missioni.

Setup

Piazzare il tabellone di gioco al centro del tavolo.

Mescolare il mazzo delle carte Missione e porlo di lato al tabellone con la faccia Base  delle carte rivolta verso l'alto, di fianco all'area Missioni presente sul tabellone di gioco. Prelevare le prime

due carte e sistemarle con la faccia Base rivolta verso l'alto, sui due spazi marcati con l'icona  del tabellone di gioco.

Mescolare il mazzo delle carte Azione e metterlo a faccia in giù di fianco all'area corrispondente sul tabellone di gioco (la Taverna), quindi pescare due carte e sistemarle a faccia in su negli spazi corrispondenti.



Mescolare il mazzo delle carte Incantesimo, metterlo a faccia in giù di fianco all'area corrispondente sul tabellone di gioco (la Torre del Mago), pescare una carta Incantesimo e metterla a faccia in su nello spazio corrispondente.

Formate i tre mazzetti di carte Mercenario , che devono essere composti ognuno con 5 carte in una partita a due giocatori, 7 carte in una partita a tre giocatori e tutte e 9 le carte in una partita a quattro giocatori. Posizionare i tre mazzetti così creati vicino al tabellone di gioco, a faccia in su. Le carte Mercenario non utilizzate vanno riposte nella scatola.

Ogni giocatore sceglie un colore, prende la relativa plancia Villaggio e la pone di fronte a sé. Quindi prende i 3 dadi del proprio colore e li tiene vicino alla propria plancia Villaggio. Dopodiché prende il segnalino Magia del proprio colore e lo pone di fianco alla propria plancia Villaggio. Infine prende 5 delle 6 pedine Gnomo  del proprio colore e le posiziona sull'edificio Casa degli Gnomo della propria plancia Villaggio, in modo che siano ben visibili da tutti.

Ogni giocatore prende la pedina Gnomo  rimanente del proprio colore e la piazza sulla casella 0 (zero) del percorso Segnapunti presente sul tabellone di gioco.

Piazzare infine i segnalini Risorse sul tavolo, accanto al tabellone di gioco, in modo che siano raggiungibili da tutti.

Tutti i giocatori lanciano i propri 3 dadi iniziali: chi ottiene il punteggio più alto è il Primo Giocatore (rilanciare eventuali pareggi) e prende il segnalino Primo Giocatore, da porre di fronte a sé. I turni di gioco proseguiranno poi in senso orario.

Regola Importante: in *Gnomeland* i dadi sono considerati "circolari": un effetto che ne farebbe aumentare il valore oltre il 6 trasformerebbe il valore del dado in 1 e vice-versa.

Svolgimento del Gioco

Una partita di *Gnomeland* è strutturata in 5 round. Durante ciascun round i giocatori lanciano i propri dadi per ottenere risorse da impiegare per assoldare mercenari, costruire edifici, potenziare quelli già in proprio possesso e svolgere missioni. In aggiunta, durante ciascun turno un giocatore può inviare uno (e uno solo) dei propri gnomo a svolgere una delle due azioni speciali presenti sul

tabellone di gioco. Inoltre, durante il turno di un giocatore, gli altri possono decidere di impiegare uno dei propri Gnomo per copiare un'azione e ottenere risorse aggiuntive.

La Plancia Villaggio

Ogni giocatore ha di fronte a sé la plancia Villaggio, che è formata da 6 spazi, di cui 3 (nella parte inferiore) dedicati agli Edifici normali  e 3 (quelli superiori) dedicati agli Edifici speciali .



I 3 edifici normali  corrispondono ognuno a una coppia di risultati di dado (1-2, 3-4 e 5-6, riportati sotto l'edificio).

La plancia Villaggio riporta 3 edifici normali predefiniti (due Chioschi, che forniscono 1 risorsa Denaro  quando attivati e 1 Guardiola, che fornisce 1 risorsa Armi  quando attivata). Nel corso della partita questi edifici potranno essere sostituiti dalle carte Edificio normale  del mazzo personale di ciascun giocatore.

Analogamente, nella parte superiore della plancia Villaggio c'è spazio per 3 Edifici speciali : questi edifici non sono correlati ai risultati del dado. Infatti risultano sempre attivi, ma i loro effetti speciali possono essere attivati solo una volta per turno. La partita inizia con due Magazzini (che permettono di conservare ciascuno 1 Risorsa al termine del proprio turno) e una Casa degli Gnomo (che ospita le pedine Gnomo). Come gli Edifici normali, anche gli Edifici speciali durante la partita potranno essere sostituiti da altri

Edifici speciali  provenienti dal mazzo del giocatore. Le abilità di ciascuna carta Edificio speciale possono essere attivate una sola volta per turno.

N.B. Quando una carta viene piazzata sulla plancia Villaggio questa sostituisce l'edificio già presente: gli edifici così sostituiti perdono i loro poteri e non sono più disponibili. Inoltre, qualsiasi segnalino (risorsa o gnomo) posto su di essi è immediatamente scartato.

Il Round

Tutti i giocatori lanciano contemporaneamente i dadi del proprio colore e li lasciano visibili di fronte a sé, vicino alla propria plancia Villaggio.

Quindi, a partire da chi possiede il segnalino Primo Giocatore, procedendo in senso orario, ognuno svolge il proprio turno.

Quando tutti hanno svolto il proprio turno il round ha termine.

Il Turno

Durante il proprio turno un giocatore deve spendere i propri dadi abbinandoli alle carte Edificio normale  sulla propria plancia Villaggio. Ad esempio, un dado con valore 2 servirà ad attivare la carta Edificio normale presente nella posizione 1-2 della propria plancia Villaggio.

In aggiunta, in qualsiasi momento durante il proprio turno, un giocatore può posizionare una e una soltanto delle proprie pedine Gnomo  su una delle due carte Azione disponibili nel round sulla Taverna e ottenerne immediatamente i benefici. Le pedine Gnomo così giocate vengono rimosse dalla partita alla fine del round.

Quando un giocatore ha completato le proprie azioni e speso tutti i propri dadi, il suo turno termina. Le risorse rimaste inutilizzate dovranno essere scartate, a meno che non si abbia la possibilità di conservarle, utilizzando uno dei due Magazzini presenti inizialmente su ciascuna plancia Villaggio. Ogni Magazzino può conservare una sola risorsa. Dopodiché, il turno passa dunque al giocatore successivo in senso orario.

N.B. Non è necessario spendere tutti i dadi contemporaneamente. Ad esempio, è possibile spenderne 1 per ottenere le risorse necessarie ad acquistare una nuova carta Edificio normale e subito dopo spendere un altro dado per attivare proprio la nuova carta appena costruita.

Le Azioni

Durante il proprio turno un giocatore può effettuare quante delle seguenti azioni vuole:

- **Assoldare Mercenari:** è possibile ottenere le carte Mercenario  pagandone il costo in risorse indicato in alto sulla carta stessa. Le carte Mercenario così comprate vanno piazzate di fianco alla propria plancia Villaggio e possono venire scartate in qualsiasi momento per ottenere subito la risorsa corrispondente, indicata sulla carta stessa. Le carte Mercenario spese tornano nel rispettivo mazzo. Se in dato momento non ci dovessero essere carte Mercenario disponibili della tipologia desiderata, non sarà possibile comprarne, finché qualcuna non verrà utilizzata, tornando così nel mazzetto al lato del tabellone di gioco.

N.B. Oltre ad essere spese per ottenere risorse, le carte Mercenario  possono talvolta venire utilizzate per completare alcune carte Missione, che lo richiedono espressamente.

- **Costruire Edifici normali** : Pagando la quantità di risorse indicata in alto a sinistra sulla faccia Base di una carta Edificio normale  è possibile costruirlo e piazzarlo in uno dei tre spazi presenti nella parte inferiore della propria plancia Villaggio. Eventuali Edifici normali già presenti sulla plancia saranno coperti dai nuovi e non saranno più utilizzabili.
- **Potenziare Edifici normali** : Le carte Edificio vengono sempre costruite con il lato Base rivolto verso l'alto . Durante il proprio turno un giocatore può pagare il costo indicato in alto a destra sulle carte Edificio normale Base per potenziare l'edificio stesso. In questo caso la carta viene



ribaltata sul lato Avanzato  e nuove caratteristiche diventano immediatamente disponibili. La carta Edificio normale Avanzato  resta nella stessa posizione sulla plancia Villaggio.

N.B. Si ricorda che un giocatore può anche spendere dadi su un Edificio normale Base, usare le risorse per potenziarlo e spendere eventuali altri dadi sull'Edificio Base Avanzato, il tutto nello stesso turno.



Esempio: il giocatore paga le 5 risorse Denaro indicate in alto a destra sulla carta Bottega e la ribalta trasformandola in Banca, mantenendone però la stessa posizione sulla plancia.

N.B. Come descritto sulla plancia Villaggio di ciascun giocatore, gli Edifici normali Avanzati  alla fine della partita valgono anche 1 punto vittoria  ciascuno.

- **Costruire Edifici speciali** : pagando la quantità di risorse indicata in alto a sinistra sulla faccia Base di una carta Edificio speciale  è possibile costruirla e piazzarla in uno dei tre spazi presenti sul lato superiore della propria plancia Villaggio. Eventuali Edifici speciali già presenti sulla plancia saranno coperti dai nuovi Edifici e non saranno più utilizzabili. Notare che, a differenza degli Edifici normali, gli Edifici speciali non risentono della posizione sulla plancia in quanto i loro effetti sono continui e non vengono azionati dal lancio dei dadi.



N.B. Come descritto sulla plancia Villaggio, gli Edifici speciali Base  alla fine della partita valgono anche 1 punto vittoria  ciascuno.

- **Potenziare Edifici speciali** : le carte Edificio speciale vengono sempre costruite con il lato Base rivolto verso l'alto. Durante il proprio turno un giocatore può pagare il costo indicato in alto a destra sulle carte Edificio speciale Base per potenziarle. Quando viene potenziata la carta Edificio speciale viene ribaltata sul lato Avanzato  e le nuove caratteristiche diventano immediatamente disponibili. La carta Edificio speciale potenziata resta nella stessa posizione sulla plancia Villaggio.

N.B. Come descritto sulla plancia Villaggio di ciascun giocatore, gli Edifici speciali Avanzati  alla fine della partita valgono anche 2 punti vittoria  ciascuno.



- **Completare Missioni:** pagando la quantità di risorse e/o mercenari indicata sulle carte Missioni presenti sul tabellone di gioco è possibile ottenere immediatamente le relative ricompense. Ciascuna carta Missione fornisce una certa quantità di punti vittoria  da indicare sul percorso Segnapunti avanzando il proprio segnalino, ed eventualmente bonus come risorse, dadi extra e/o mercenari. Ciascuna carta Missione può essere completata una sola volta da ogni giocatore nel proprio turno.



Esempio: per completare la Missione Ambasciata (sinistra) bisogna pagare 1 Denaro e 1 Mercenario (qualsiasi) per ottenere 1 punto vittoria mentre per il Covo dei Draghi (destra) bisogna pagare 2 Armi e 2 Mana per ottenere 3 punti vittoria e 1 risorsa Mana (quest'ultima immediatamente disponibile).

- **Attivare una carta Azione:** il giocatore prende una pedina Gnomo  dalla sua plancia Villaggio e la posiziona su una delle due carte Azione presenti nella Taverna, ossia l'area corrispondente sul tabellone di gioco. Quindi ottiene il bonus descritto sulla carta scelta. Ciascun giocatore può spendere soltanto uno pedina Gnomo per turno in questo modo. Al termine del round le pedine Gnomo spese sulle carte Azione vengono rimosse dal gioco.



Esempio: in questo caso il giocatore ottiene immediatamente due risorse Denaro.

- **Lanciare un Incantesimo:** per lanciare l'incantesimo disponibile nel turno corrente, il giocatore posiziona il suo segnalino Magia sulla carta Incantesimo presente sull'area Torre del Mago del tabellone di gioco, paga il costo indicato sulla carta, ossia 1 Mana  e ne attiva subito gli effetti. Al termine di un round di gioco i segnalini Magia tornano nelle mani dei giocatori. Questo significa che durante ogni round ogni giocatore può utilizzare l'incantesimo disponibile soltanto una volta.



Esempio: per lanciare l'incantesimo presente sulla Torre del Mago il giocatore vi piazza sopra il proprio segnalino Magia e paga il costo indicato (1 Mana ) , quindi ne attiva subito gli effetti (in questo caso lancia un dado aggiuntivo, usando uno tra quelli neutri)

La Fine del Turno

Quando il giocatore di turno non può più effettuare azioni o decide di non farlo, si dichiara concluso il suo turno e il gioco passa al giocatore successivo in senso orario.

Usare gli Gnomi al di fuori del proprio turno

Quando un giocatore spende un dado su una delle carte Edificio normale presenti sulla propria plancia Villaggio è possibile che la mossa sia copiata da altri giocatori. In senso orario ciascun giocatore può dichiarare di voler copiare l'azione, spendendo

1 pedina Gnomo , che va rimossa dal gioco, per ottenere esattamente la stessa quantità e tipologia di risorse ricevute dal giocatore di turno.

Il giocatore che spende la propria pedina Gnomo per copiare un'azione pone le risorse così ottenute vicino alla propria plancia Villaggio e le potrà utilizzare nel suo prossimo turno. In questo modo è possibile ottenere esclusivamente le risorse (Denaro ; Mana ; Armi ). Ne segue che non è possibile ottenere dadi extra, Mercenari o punti vittoria copiando le azioni altrui.

N.B. Solo ai fini di questa regola, non sono da considerarsi le regole relative alla conservazione delle risorse nei magazzini. Ne segue che è possibile conservare una o più risorse ottenute mediante questa regola fino al proprio prossimo turno di gioco, anche qualora si abbia già riempito tutto lo spazio disponibile nei propri magazzini.

Fine del Round

Quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno di gioco, il round ha termine e ne inizia un altro.

Le 2 carte Missione presenti sul tabellone di gioco con il lato Base  verso l'alto vengono ribaltate sul lato Avanzato  e posizionate al posto di quelle attualmente presenti (che, a loro volta, se presenti, vengono scartate). Quindi, 2 nuove missioni con lato Base  rivolto verso l'alto sono prelevate dal mazzo Missioni e posizionate nei due spazi liberi del tabellone.



Le pedine Gnomo  giocate sulla Taverna vengono rimosse dal gioco, le 2 carte Azione sono scartate e ne vengono pescate 2 nuove dal mazzo corrispondente, che sono posizionate sui due spazi della Taverna. Qualora il mazzo sia esaurito, mischiate le carte già usate per ripristinarlo.

La carta Incantesimo presente sulla Torre del Mago viene scartata e al suo posto ne viene pescata un'altra dal mazzo degli Incantesimi. Eventuali segnalini Magia giocati tornano ai rispettivi proprietari, salvo diversamente indicato da incantesimi specifici.

Il segnalino Primo Giocatore passa al giocatore che si trova più avanti sul percorso Segnapunti. In caso di parità il segnalino passa al giocatore che per primo ha raggiunto la casella sul percorso Segnapunti su cui si trova (impilate due o più segnalini sdraiati sulla stessa casella per tenere traccia di questo).

Un nuovo round ha inizio.

Fine della partita

Alla fine del quinto round la partita ha termine.

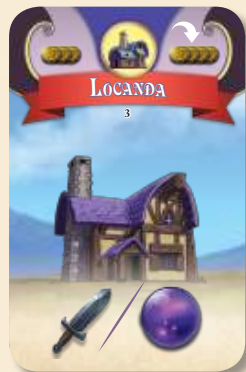
I giocatori sommano al punteggio indicato sul percorso Segnapunti il totale dei punti vittoria  che derivano dalle carte Edificio presenti sulla propria plancia Villaggio, ricordando che ogni carta Edificio normale Avanzato  vale 1 punto vittoria , ogni carta Edificio speciale Base  vale 1 punto vittoria  e ogni carta Edificio speciale Avanzato  vale 2 punti vittoria . Il giocatore col punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità vince chi, tra i giocatori in pareggio, ha più punti sulle carte Edificio della propria plancia Villaggio. In caso di ulteriore parità la vittoria è condivisa.

Le Carte

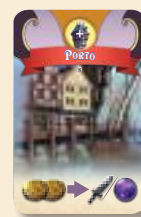
Di seguito la spiegazione dettagliata degli effetti di alcune carte presenti nel gioco. Aldilà di istruzioni particolari – descritte sulla carta stessa – quando una carta riporta l'icona di alcune risorse, vuol dire che questa carta permette di ottenerle quando viene attivata.

Importante: il simbolo “/” presente sulle carte significa “oppure”. Ad esempio, la carta Locanda qui riportata indica che, una volta attivata, è possibile ottenere 1 risorsa Armi oppure 1 risorsa Mana.

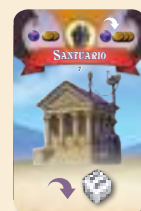
Analogamente il simbolo / può essere presente nel costo di una carta per indicare che è possibile pagarla con due diversi set di risorse, come nel caso delle carte Mercenario del tipo Soldato e Mago.



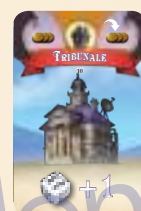
Palazzo: una volta per turno consente di pagare 1 per lanciare 1 dado aggiuntivo (usare un dado neutro).



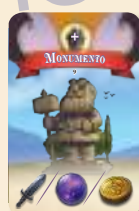
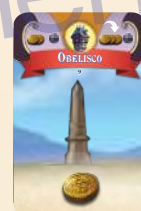
Porto: una volta per turno consente di spendere 2 per ottenere 1 o 1.



Santuario: una volta per turno consente di rilanciare 1 dado non ancora speso.

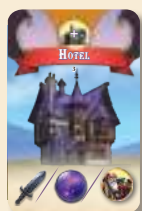


Tribunale: una volta per turno consente di aumentare di 1 il risultato di 1 dado non ancora speso.

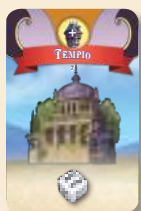
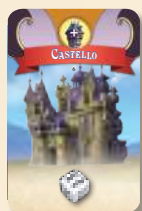


Obelisco e Monumento: una volta per turno consentono di ottenere immediatamente le risorse indicate, a prescindere dai lanci di dado.

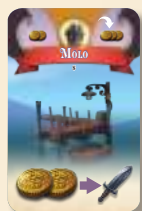
Le carte Edificio



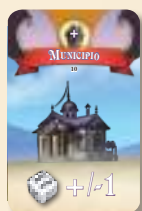
Hotel: quando viene attivata fornisce 1 oppure 1 oppure permette di prendere 1 carta Mercenario a scelta.



Castello e Tempio: il giocatore lancia 1 dado aggiuntivo durante il proprio turno (utilizzare i dadi neutri).

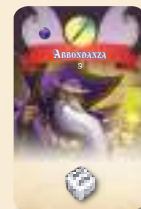


Molo: una volta per turno permette di ottenere 1 pagando 2.

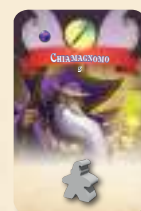


Municipio: una volta per turno consente di modificare il risultato di 1 dado non ancora speso aumentandone o diminuendone il valore di 1.

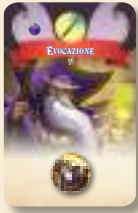
Le Carte Incantesimo



Abbondanza: permette di lanciare 1 dado aggiuntivo (usare un dado neutro).



Chiamagnommo: permette di recuperare 1 pedina Gnomo rimossa dal gioco in precedenza. Questo è l'unico modo possibile per recuperare le pedine Gnomo spese. Non può essere utilizzato se il giocatore è ancora in possesso di tutte le sue pedine Gnomo.



Evocazione: permette ottenere 1 carta Mercenario a scelta tra quelle disponibili.



Fattura: piazzate il segnalino Magia su una carta Missione presente sulla plancia anziché sulla carta Incantesimo. Quella carta missione fornisce 2 punti vittoria in meno (minimo 0) per tutta la durata rimanente del round. Il segnalino Magia torna al possessore al termine del round corrente.



Maledizione: permette di ottenere 1 OPPURE di rubare 1 o 1 dai magazzini di un altro giocatore.

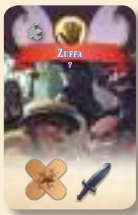
Le Carte Azione



Fortuna del piccolo popolo: permette di lanciare 1 dado aggiuntivo (usare 1 dado neutro).



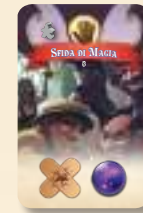
Favore degli dei: permette di lanciare nuovamente uno o più dadi non ancora spesi (compresi eventuali dadi neutri).



Zuffa: Se alla fine di un round ci sono una o più pedine Gnomo su questa carta avviene una Zuffa: tutti i giocatori, in senso orario a partire da chi possiede il segnalino Primo Giocatore (compresi quelli che non hanno posizionato una propria pedina sulla carta) lanciano i propri dadi cercando di ottenere quante più possibili. È possibile usare carte Edificio, aggiungere le risorse del proprio Magazzino e spendere Mercenari per ottenere ulteriori . Non è possibile giocare pedine Gnomo per copiare le azioni altrui durante una Zuffa. I giocatori che hanno piazzato 1 pedina Gnomo su questa carta aumentano di 1 il proprio totale di .

Una volta terminato il conteggio, in una partita a 2 giocatori, ciascun giocatore ottiene 3 per ogni altro giocatore con un totale di più basso del suo. In una partita a 3 giocatori, ciascun giocatore ottiene 2 per ogni altro giocatore con un totale di risorse più basso del suo. In una partita a 4 giocatori, ciascun giocatore ottiene 1 per ogni altro giocatore con un totale di più basso del suo.

Al termine del conteggio le impiegate per la Zuffa vengono scartate. Non è possibile conservare nei Magazzini risorse ottenute durante una Zuffa.



Sfida di Magia: Se alla fine di un round ci sono una o più pedine Gnomo su questa carta avviene una Sfida di Magia: tutti i giocatori, in senso orario a partire a chi possiede il segnalino Primo Giocatore (compresi quelli che non hanno posizionato una propria pedina sulla carta) lanciano i propri dadi cercando di ottenere quante più possibili. È possibile usare carte Edificio, aggiungere le risorse del proprio Magazzino e spendere Mercenari per ottenere ulteriori . Non è possibile giocare pedine Gnomo per copiare le azioni altrui durante una Sfida di Magia. I giocatori che hanno piazzato una pedina Gnomo su questa carta aumentano di 1 il proprio totale di .

In una partita a 2 giocatori, ciascun giocatore ottiene 3 per ogni altro giocatore con un totale di più basso del suo. In una partita a 3 giocatori, ciascun giocatore ottiene 2 per ogni altro giocatore con un totale di più basso del suo. In una partita a 4 giocatori, ciascun giocatore ottiene 1 per ogni altro giocatore con un totale di risorse più basso del suo.

Al termine del conteggio impiegate per la Sfida di Magia vengono scartate. Non è possibile conservare nei Magazzini risorse ottenute durante una Sfida di Magia.