


# MINUTE REALMS

*Il gioco di costruzione città più compatto che c'è.*

*In una manciata di turni dovrai fondare il tuo reame e farlo crescere spendendo le tue ricchezze.*

*Donerai splendore alle tue terre con raffinati edifici, o le difenderai con imponenti bastioni per respingere l'imminente calata degli invasori? Non è certo facile la vita di un re: ogni decisione è cruciale per le sorti del reame, e ogni singola mossa fa la differenza tra la vittoria e la sconfitta!*

## Contenuto

- > Un mazzo di 56 carte edificio
- > 30 Monete 
- > Il percorso degli invasori
- > 12 segnalini invasione (5 × valore 0, 5 × valore 1, 2 × valore 2)
- > 1 segnalino primo giocatore (da assemblare)
- > queste regole



Il giocatore che più di recente ha visitato un castello riceve il segnalino primo giocatore (nel dubbio, tirate a sorte). Ogni giocatore riceve delle **monete** iniziali a seconda della propria posizione:

Giocatore	1	2	3	4	5
Monete iniziali	3	3	4	4	5

Tieni le altre monete in una "riserva" comune, cioè un mucchietto accessibile a tutti. (Nell'improbabile caso che le monete finiscano durante il gioco, usa dei sostituti.)

Posiziona il **percorso degli invasori** sul tavolo.

A seconda del numero dei giocatori, rimuovi dal gioco i seguenti **segnalini invasione**:

2 o 3 giocatori	1 segnalino <b>viola</b> e 2 <b>arancioni</b> (3×"0")
4 giocatori	1 segnalino <b>viola</b> (1×"0")
5 giocatori	nessuno

## Preparazione

A seconda del numero dei giocatori, rimuovi dal gioco **le carte** con stampato un numero superiore a quello dei giocatori: quindi toglie le carte con 3, 4, 5 se giocate in 2, quelle con 4 e 5 se giocate in 3, quelle con 5 se giocate in 4. In 5 si usano tutte le carte. Mischia le carte e ponile coperte come mazzo di pesca sul tavolo.

## Le carte

Costo di costruzione

Rimuovere con 2/3/4 giocatori

Simboli e punteggio



Azioni di scambio

Illustrazione

Nome

Categoria di appartenenza

Mischia i segnalini che restano e impilali a faccia in giù sul numero 1 del percorso degli invasori.



## Il gioco

Una partita a **Minute Realms** dura **8 round**. In ogni round, il giocatore iniziale distribuisce dal mazzo una carta, scoperta, davanti a ciascun giocatore, incluso sé stesso, più due carte che pone, anch'esse scoperte, accanto al mazzo. (Nel corso del gioco accumulerai carte davanti a te, nel tuo "reame": stai attento a tenere ben distinti il reame e la carta che ti viene data ogni round!)



Cominciando dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, ogni giocatore al proprio turno:

- 1) sceglie una delle carte disponibili, e
- 2) decide come costruirla nel proprio reame.

### 1. SCEGLIERE UNA CARTA


Quando tocca a te, scegli una delle carte ancora disponibili di questo round (una che non sia già stata scelta). Puoi scegliere la carta che sta davanti a te, la carta che sta davanti a un altro giocatore, o una delle due carte al centro. Attenzione: le carte nei reami dei giocatori non sono disponibili!


- › Se scegli la **carta davanti a te**, prendila e **passa alla fase di costruzione** (vedi 2. *Costruire*)
- › Se scegli la **carta davanti a un altro giocatore**, sostituiscila con quella davanti a te (la carta che passi resta a faccia in su davanti a quel giocatore). In questo caso, prima della fase di costruzione, **devi eseguire tutte le azioni di scambio** indicate in alto a destra sulla carta che hai scelto (se ce ne sono).
- › Se scegli **una delle due carte al centro**, sostituiscila con la carta che sta davanti a te. Anche in questo caso **devi eseguire tutte le azioni di scambio**.


*In altre parole:* se scambi la tua carta per un'altra, devi eseguire le azioni di scambio indicate sulla carta che prendi; se tieni la tua carta invece no. Eventuali azioni di scambio indicate sulla carta che passi vanno sempre ignorate.

### LE AZIONI DI SCAMBIO

Esegui le azioni indicate dai simboli, una alla volta, **in ordine da sinistra a destra**.

 : prendi una moneta dalla riserva.

 : paga una moneta al giocatore a cui prendi la carta. Se prendi la carta dal centro, paga alla riserva invece. Se non puoi pagare, non puoi prendere la carta!

 : prendi il segnalino invasione in cima alla pila e mettilo, sempre coperto e senza guardarlo, nello spazio tratteggiato in corrispondenza del numero del round corrente.

**Importante:** in ogni round può essere messo sullo spazio tratteggiato **un solo segnalino**. Se in questo round è stato già messo un segnalino nello spazio tratteggiato corrispondente, allora ignora questo simbolo.



### 2. COSTRUIRE

Scegli come costruire la carta che hai preso. Hai due opzioni:


**a) Costruire un edificio.** Paga alla riserva le monete indicate sulla carta, poi metti la carta **scoperta** davanti a te, nel tuo reame.


Alcune carte sono gratis. Se non puoi pagare per costruire la carta, non puoi eseguire questa azione e devi scegliere l'opzione b).



Es. Costo: 2 monete.

b) **Erigere un bastione di difesa.** Metti la carta coperta davanti a te, nel tuo reame. Poi **prendi dalla riserva 2 monete.**

Le carte con il simbolo  non possono essere usate in questo modo e vanno costruite con l'opzione a).

Ogni bastione ti fornisce 2 .



## FINE DEL ROUND


Quando tutti hanno scelto e costruito una carta, il round termina. Scarta le due carte che restano al centro del tavolo in una pila degli scarti (*ti suggeriamo di tenere gli scarti su un lato del tavolo e non al centro, perché non si confondano con le due carte che ci vengono messe ogni round*). Il segnalino primo giocatore passa al prossimo giocatore in senso orario. La pila di segnalini invasione avanza di un passo lungo il percorso a coprire il numero del round in corso e, a meno che non si ci sia un'invasione, inizia un nuovo round.






## L'invasione

Al termine del 4° e dell'8° round, gli invasori attaccano i reami!

Terminato il 4° round, eventuali segnalini invasione presenti sugli spazi tratteggiati in corrispondenza dei turni 1, 2, 3 e 4 vengono girati a faccia in su. Somma i numeri sui segnalini: il totale è la forza **d'attacco** dell'invasione.


Ciascun giocatore si difende dall'invasione indipendentemente dagli altri. Il tuo valore di difesa è pari al numero di  nel tuo reame.

- › Se il tuo **valore di difesa è pari o superiore** alla forza d'attacco **non ti succede niente.**

- › Se il tuo **valore di difesa è inferiore** alla forza d'attacco, allora **perdi un edificio** (uno solo, non importa la differenza). Scegli un edificio del tuo reame e giralo a faccia in giù. Non puoi scegliere un bastione di difesa. Non puoi scegliere un edificio con il simbolo . Se hai solo edifici con  non perdi niente. L'edificio che giri a faccia in giù diventa un bastione di difesa e contribuisce con 2  al tuo valore di difesa in futuro (ma in questo caso non ottieni le due monete, come per l'opzione b).

La partita poi prosegue con il 5° round. I segnalini invasione rivelati restano a faccia in su.

*Esempio. Al termine del 4° round ci sono tre segnalini invasione sul percorso. Si girano a faccia in su: il loro valore totale è  $1 + 1 + 0 = 2$  (questa è la forza d'attacco).*

*Chi ha meno di 2  nel proprio reame deve girare un edificio sul lato bastione di difesa. Nota: è anche possibile che non ci sia alcun segnalino invasione, nel qual caso gli invasori "attaccano" a forza 0.*

Al termine dell'8° round, gira a faccia in su eventuali segnalini invasione presenti sugli spazi tratteggiati in corrispondenza dei turni 5, 6, 7 e 8. Rimuovi dal gioco eventuali segnalini invasione avanzati nella pila. Somma i numeri **su tutti i segnalini** (round 1 – 8) e risolvi l'attacco come visto sopra. L'unica differenza è che in questo caso chi si è **difeso con successo fa tanti punti vittoria quanti la forza d'attacco** dell'invasione.

## Fine della partita

La partita finisce dopo l'invasione dell'8° round (il mazzo si esaurisce). Ciascuno calcola il punteggio del proprio reame. Chi si è difeso dalla seconda invasione aggiunge punti pari alla forza d'attacco (non della difesa!). Chi ha più punti vince!

Se più giocatori sono in parità, vince tra loro chi ha più monete. Se la parità permane, vince tra loro chi ha più edifici (a faccia in su!). In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

## I simboli sulle carte

Ogni edificio appartiene a una categoria, identificata da un simbolo in basso a destra. Ci sono 6 categorie in tutto:

-  edifici produttivi
-  edifici residenziali
-  edifici commerciali
-  edifici militari
-  edifici nobiliari
-  edifici clericali.



Non può essere eretto come bastione di difesa, né girato a faccia in giù se subisci l'attacco degli invasori.



5 Punti Vittoria.



3 Punti Vittoria per ogni edificio nel tuo reame della categoria indicata.



2 Punti Vittoria per ogni edificio nel tuo reame di una categoria a tua scelta.



1 Punto Vittoria per ogni moneta che hai alla fine della partita.



6 Punti Vittoria se hai almeno una coppia di edifici di queste categorie (avere più coppie non dà più punti).



Punti Vittoria a seconda del numero di edifici di categorie diverse nel tuo reame.



9 Punti Vittoria meno il numero di monete che hai. Non puoi fare meno di 0.



+1 difesa contro l'invasione e 3 Punti Vittoria.

*Esempio di punteggio. Alla fine della partita il tuo reame è composto così:*



2 PV

			
	5 PV	9 - 1 moneta avanzata = 8 PV	6 PV
			
0 PV	1 PV	2 PV × 3 = 6 PV	4 categorie = 4 PV

**TOTALE = 32 PV**

*Hai 1 moneta avanzata, e gli invasori attaccano a forza 2. Poiché il tuo valore di difesa è pari a 3, non perdi alcun edificio; visto che è l'8° e ultimo turno, guadagni punti vittoria pari al valore d'attacco degli invasori (2). Pertanto il tuo punteggio finale è 32 Punti Vittoria.*

**MINUTE REALMS** - Ideazione: Stefano Castelli Sviluppo: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini Artwork: Paweł Hordyniak



Copyright © MMXVII - daVinci Editrice S.r.l.  
Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG)  
Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto. Per domande, commenti o suggerimenti: [info@dvgiochi.com](mailto:info@dvgiochi.com) [www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com)



Servizio clienti  
**+39.075.6211323**  
Tariffa ordinaria