

# THE VALE OF ETERNITY





Entrate in un mondo fantastico di mostri, spiriti e divinità!  
Nei panni di un domatore, andrete a caccia di creature da domare, con l'obiettivo finale di catturare i potenti e nobili draghi. Con 70 creature provenienti dai miti di tutto il mondo, ogni partita è unica e imprevedibile. In ogni round, i giocatori otterranno nuove carte, effettueranno azioni e useranno gli effetti dei loro servitori evocati. Il giocatore che riuscirà a domare le creature più straordinarie sarà il vincitore.

## Componenti

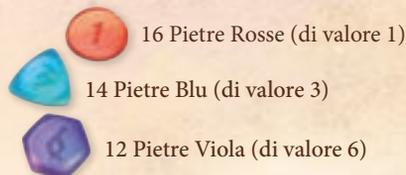
1 Tabellone e  
1 Sagoma Eternità



1 Segnapunti



42 Pietre Magiche



1 Segnalino  
Primo Giocatore



1 Indicatore del Round



8 Indicatori Giocatore



4 Indicatori  
Punteggio



70 Carte



Retro



Fronte

4 Tessere Giocatore

Fronte



Retro



# Preparazione

- 1 Ogni giocatore sceglie 1 colore e prende 2 indicatori giocatore e 1 tessera giocatore di quel colore.
- 2 Il giocatore che ha visto un rettile più di recente diventa il primo giocatore e riceve il segnalino primo giocatore.
- 3 Collocare il tabellone e il segnapunti al centro del tavolo.
- 4 Mescolare tutte le carte per formare un mazzo di pesca.  
Lasciare uno spazio libero accanto al mazzo di pesca per la pila degli scarti.
- 5 Mettere l'indicatore del round sulla prima casella del tracciato dei round.
- 6 A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore riceve un ammontare di punti pari alla sua posizione nell'ordine di turno. Mettere l'indicatore punteggio di ogni giocatore sul tracciato dei punti per tenere traccia del punteggio di ogni giocatore.
- 7 Mettere le pietre magiche accanto al segnapunti in modo da formare una riserva.

Potete usare liberamente la sagoma Eternità. Collocandola al centro del tabellone aggiungerà un tocco di classe alle vostre foto.



# Anatomia delle Carte



Ogni carta rappresenta una creatura.

- 1 Nome della carta.
- 2 Costo di evocazione.
- 3 Famiglia della carta.  
Esistono 5 famiglie:
- 4 Effetto della carta.



- Sono presenti vari effetti che fanno ottenere benefici ai giocatori.
- 5 Tipo di effetto.  
Esistono 3 tipi di effetti:



**Istantaneo:**  
Si innesca solo quando la carta è evocata.



**Permanente:**  
È sempre attivo dopo che la carta è stata evocata.



**Attivazione:**  
Si attiva 1 volta per round durante la Fase di Risoluzione.

## Glossario

### Mano

La mano è l'insieme di carte che un giocatore riceve (solitamente domandole) durante la partita.

- Non è possibile mostrare la mano agli avversari.
- Non c'è limite al numero di carte in mano.

### Pietre Magiche

I giocatori di solito ottengono le pietre magiche vendendo le carte che hanno cacciato. Possono utilizzarle per evocare una carta dalla propria mano.

Ci sono 3 tipi di pietre magiche.



Pietra Rossa  
di valore 1



Pietra Blu  
di valore 3



Pietra Viola  
di valore 6

- **IMPORTANTE:** Un giocatore non può avere più di 4 pietre magiche, a prescindere dal tipo.
- Se un giocatore supera tale limite, deve tenere 4 pietre magiche e scartare il resto. Questa decisione deve essere presa prima di effettuare altre azioni.
- I giocatori non possono scambiare le proprie pietre magiche con quelle nella riserva a meno che non lo consenta l'effetto di una carta.
- I giocatori non ricevono resto quando pagano in eccesso rispetto al costo richiesto.
- Le pietre magiche di ogni giocatore sono un'informazione pubblica.
- La quantità di pietre magiche non è limitata. Se si esauriscono, sostituirle con qualsiasi altro oggetto.

## Area

- L'area è la zona che il giocatore usa per disporre le carte che ha evocato.
- Nella sua area, un giocatore possiede un ammontare di slot pari al numero del round attuale.

*Esempio: Nel 5° round, l'area di un giocatore ha 5 slot.*

- **IMPORTANTE:** Un giocatore non può avere più carte evocate del numero di slot posseduti. Una volta evocate tante carte quanti sono gli slot, l'area di quel giocatore è considerata piena.



*Esempio: Se nel 5° round ci sono 5 carte nella tua area, in questo round non puoi evocare ulteriori carte finché non liberi uno slot scartando una carta dalla tua area.*



## Punti

I giocatori ricevono punti in vari modi innescando gli effetti delle carte.

Quando i giocatori ricevono punti, avanzano il loro indicatore punteggio di tante caselle quanti sono i punti che hanno ottenuto. Se un qualsiasi giocatore ha un punteggio di 60 o più punti alla fine del round, la partita termina.

**NOTA:** Il punteggio di un giocatore può essere ridotto dagli effetti delle carte. Tuttavia, non può scendere al di sotto dello zero.

# Svolgimento

La partita si gioca in diversi round (di solito tra gli 8 e i 10). Ogni round è diviso in 3 fasi.

Caccia → Azione → Risoluzione

Nella Fase di Caccia, i giocatori selezionano due carte ciascuno.

Nella Fase di Azione, i giocatori effettuano varie azioni, tra cui evocare carte.

Nella Fase di Risoluzione, i giocatori usano gli effetti Attivazione delle carte nella propria area.

I giocatori svolgono diversi round finché non viene innescata la condizione di fine gioco.

## 1. Fase di Caccia

1. Rivelare dal mazzo di pesca un numero di carte pari al doppio del numero di giocatori. dividerle in base alla famiglia e collocarle nell'area corrispondente attorno al tabellone.

**NOTA:** Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescolare le carte scartate per creare un nuovo mazzo di pesca.

2. A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie 1 carta e vi colloca sopra il suo indicatore giocatore. I giocatori non possono scegliere una carta con un indicatore giocatore già su di essa.



3. Infine, a partire dall'ultimo giocatore e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie 1 seconda carta e vi colloca sopra l'altro indicatore giocatore. In altre parole, l'ultimo giocatore sceglie 2 carte consecutivamente. Dopo che il primo giocatore ha collocato il suo indicatore giocatore sull'ultima carta, la Fase di Caccia termina.

## 2. Fase di Azione

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori effettuano i loro turni. Un giocatore può effettuare quante azioni desidera durante il suo turno. Le azioni che i giocatori possono effettuare sono di 4 tipi (vedi a destra).

- I giocatori possono effettuare la stessa azione più volte.
- I giocatori possono effettuare le azioni nell'ordine che preferiscono.

*Esempio: Un giocatore può di nuovo evocare 1 carta dopo che ha evocato 1 carta e poi venduto 1 carta.*

Se un giocatore non ha più azioni da fare o non vuole farne altre, termina il suo turno. Il giocatore successivo (in senso orario) ora gioca il suo turno. Una volta che tutti i giocatori hanno terminato i rispettivi turni, la Fase di Azione termina.

**NOTA:** Un giocatore non può terminare il proprio turno mentre un suo indicatore si trova su una carta: deve recuperarlo vendendo o domando quella carta.

### Vendere 1 Carta



### Domare 1 Carta



### Evocare 1 Carta



### Rimuovere 1 Carta



### Vendere 1 Carta

- Per vendere una carta, recuperare 1 proprio indicatore giocatore collocato durante la Fase di Caccia. Poi scartare la carta corrispondente e ricevere pietre magiche in base alla **famiglia** della carta (a prescindere dal costo della carta).
- Il tabellone indica le pietre magiche che i giocatori possono ricevere quando vendono una carta di una determinata famiglia.



- **PROMEMORIA:** Non è possibile avere più di 4 pietre magiche, a prescindere dal tipo.



Ettore recupera il suo indicatore giocatore da Troll. Poi scarta Troll e riceve  dal momento che la famiglia di Troll è Terra.

## Domare 1 Carta

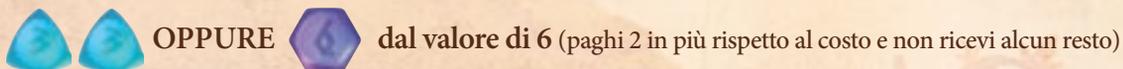
- Per domare una carta, recuperare 1 proprio indicatore giocatore collocato durante la Fase di Caccia.  
Poi aggiungere la carta corrispondente alla propria mano.
- **PROMEMORIA:** Non c'è limite al numero di carte in mano.



## Evocare 1 Carta

- Prima di tutto, controllare se la propria area è piena o meno.
- Se la propria area è piena (cioè sono state evocate tante carte quanti sono gli slot posseduti), non è possibile evocare una carta.
- **IMPORTANTE:** L'ammontare di slot posseduti è pari al numero del round attuale.
- Pagare in pietre magiche il costo della carta e collocare la carta a faccia in su davanti a sé.  
Anche se si paga in eccesso rispetto al costo, non si ottiene alcun resto.
- **NOTA:** Il costo della carta può essere ridotto dagli effetti delle carte e tali effetti possono sommarsi tra loro.  
Tuttavia, il costo non può essere ridotto al di sotto dello zero.
- Risolvere l'eventuale effetto Istantaneo della carta evocata.

*Esempio: Per evocare una carta di costo pari a 4, puoi pagare in pietre magiche come segue:*



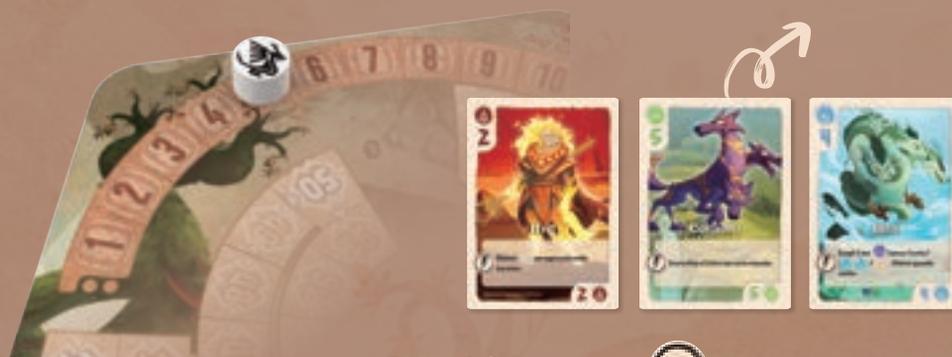


Ettore sta provando a evocare Idra.

- 1 È il 5° round, che significa 5 slot a disposizione, ovvero che può avere fino a 5 carte evocate davanti a sé. Al momento ha solo 2 carte evocate, pertanto può evocare Idra.
- 2 Paga  per il costo di Idra (4).
- 3 Colloca a faccia in su davanti a sé Idra: ha un effetto Istantaneo e lo innesca. Sceglie  e , poi le ottiene.

## Rimuovere 1 Carta

- Scartare carte evocate dalla propria area è definito “RIMUOVERE”.
- Il costo richiesto per rimuovere una carta è pari al numero del round attuale.
- **IMPORTANTE:** I giocatori possono rimuovere solo le proprie carte evocate.



Nel 5° round, il costo di rimozione di una carta è pari a 5.

Ettore paga  per rimuovere una carta. Ha pagato 1 in più del costo ma non riceve alcun resto.

### 3. Fase di Risoluzione

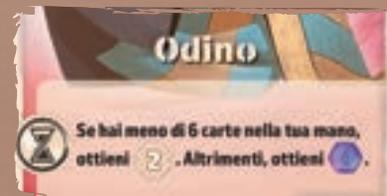
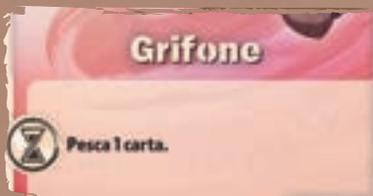


A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori effettuano i loro turni. Nel proprio turno, un giocatore usa 1 volta ogni effetto Attivazione disponibile sulle carte nella sua area. Se ci sono più effetti Attivazione, può usare gli effetti nell'ordine che preferisce. Se un giocatore non ha alcun effetto Attivazione rimanente oppure se ha già attivato 1 volta ogni effetto Attivazione disponibile, termina il suo turno. Quando tutti i giocatori hanno terminato i rispettivi turni, la Fase di Risoluzione termina.



Ettore ha 5 carte nella sua mano.

Ci sono 2 carte con effetti Attivazione nella sua area.



In base a quale effetto Attivazione Ettore attiva per primo, possono verificarsi diverse risoluzioni.

Può usare l'effetto Attivazione di Odino per primo per ottenere **2** dato che ha 5 carte in mano, per poi usare l'effetto del Grifone per pescare 1 carta.



OPPURE

Può scegliere di usare l'effetto Attivazione del Grifone per primo per pescare 1 carta,



per poi usare l'effetto di Odino per ottenere **1** dato che ha 6 carte in mano.

### Fine del Round

Dopo la Fase di Risoluzione, il round termina.

I giocatori controllano la condizione di fine gioco. Se non è stata raggiunta, i giocatori iniziano il round successivo e spostano l'indicatore del round sulla casella successiva del tracciato dei round.

Il giocatore a sinistra del primo giocatore diventa il nuovo primo giocatore e riceve il segnalino primo giocatore.



# Fine Gioco e Vittoria

Se la condizione di fine gioco è stata raggiunta alla fine del round, la partita termina.

La condizione di fine gioco è di 2 tipi:

- Un qualsiasi giocatore ha un punteggio di 60 o più punti alla fine del round.
- Oppure siamo alla fine del 10° round.



Se il tuo indicatore punteggio supera i 60 punti, gira la tua tessera giocatore per indicarlo.

Il giocatore con più punti vince la partita.

In caso di pareggio, vince il giocatore tra quelli in parità con il maggior numero di carte evocate.

Se la parità persiste, i giocatori coinvolti condividono la vittoria.

## Riconoscimenti

**Design del Gioco:** Eric Hong

**Illustrazione di Copertina:** Stefano Martinuz

**Illustrazioni:** Erica Tormen, Gautier Maïa, Jiahui Gao, Stefano Martinuz

**Produzione:** Marco Jung

**Revisione:** Tylor Kim

**Progetto Grafico:** Chong

**Revisione e Correzione Bozze aggiuntive:** Antoine Prono (Transludis)

## Asmodee Italia

**Traduzione:** Fabio Severino

**Revisione:** Lorenzo Fanelli e Fabio Severino

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini



©2023. Mandoo Games Co.,Ltd. Tutti i diritti riservati.

Pubblicato da Mandoo Games.

[www.mandoo games.com](http://www.mandoo games.com)

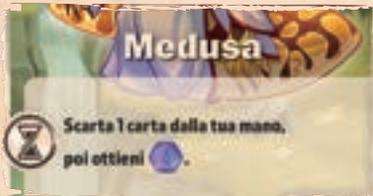


Ringraziamenti a tutto lo staff di Mandoo Games che ha lavorato duramente per la pubblicazione di questo gioco. Sono inoltre grato a ogni playtester delle varie versioni del gioco, in particolar modo a 이승찬, 김정엽, 박주영 e 조원우, che hanno riconosciuto il potenziale del gioco anche nelle fasi embrionali e hanno fornito consigli e incoraggiamenti a profusione.

**Da Eric Hong**

# Effetti delle Carte

Se l'effetto di una carta è in contrasto con le regole del gioco, l'effetto della carta ha la precedenza.



**È necessario usare ogni effetto.**

*Esempio: A meno che la tua mano non sia vuota, devi attivare l'effetto di Medusa nella Fase di Risoluzione, che ti obbliga a scartare 1 carta dalla mano.*

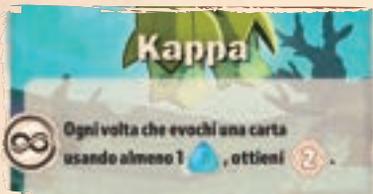
**Se l'effetto innescante non si risolve, l'effetto innescato non si attiva.**

*Esempio: Se non puoi scartare 1 carta, non puoi ricevere 1.*



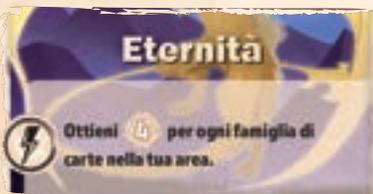
**La carta non può essere evocata se una qualsiasi parte dell'effetto Istantaneo non può essere risolta.**

*Esempio: Devi selezionare un giocatore (incluso te stesso) che abbia almeno 1 carta Acqua evocata. Il giocatore da te scelto decide quale carta scartare. Se non ci sono giocatori con carte Acqua evocate da scartare, non puoi evocare Brace.*



**Quando si evoca una carta con un effetto Permanente che influenza le evocazioni, la carta stessa con l'effetto non è influenzata dall'effetto Permanente.**

*Esempio: Non puoi ricevere 1 anche se evochi Kappa pagando 1 Acqua.*



**Quando si risolve un effetto Istantaneo, si considera che la carta stessa con l'effetto si trovi già nell'area del giocatore e non in mano.**

*Esempio: Puoi ricevere 1 per la famiglia Drago quando risolvi l'effetto Istantaneo di Eternità, dato che si considera che Eternità si trovi già nella tua area.*



**Recupera è una parola chiave che rimette nella mano del suo proprietario una carta evocata. Se non è indicato un bersaglio specifico, la carta recupera sé stessa.**

*Esempio: Se Imp è evocato, lo recuperi nella tua mano nella Fase di Risoluzione.*