







The
Shadow Theater
La Leggenda del Re Scimmia

Regolamento





*Benvenuti nel mondo del Re Scimmia!
Collocate le vostre scimmie, raccogliete
le pesche dell'immortalità, accumulate
le pietre di giada e create la vostra leggenda.
Utilizzate le armi del drago per cogliere di sorpresa
i vostri avversari e usate tattiche, scomodi
compromessi e astuzia per vincere la partita.*

Contenuto

- Scatola / Area di Gioco
- 1 Plancia
- Il Re Scimmia 
- 10 tessere Pergamena
- 3 segnalini Lanterna
- 2 carte riassuntive
- 4 Tipi di risorse:
 - 25 Scimmie 
 - 9 Pietre di Giada 
 - 9 Pesche 
 - 17 carte Arma del Drago

Preparazione

Preparate la partita come segue:

- 1 Collocate la plancia al centro del tavolo.
- 2 Mescolate le carte Arma del Drago, poi pescatene 9 e formate un mazzo a faccia in giù nell'area designata della Riserva. Le carte rimanenti vengono messe da parte.
- 3 Collocate le Scimmie  nella casella designata della Riserva.
- 4 Collocate le Pietre di Giada  nella casella designata della Riserva.
- 5 Collocate le Pesche  nella casella designata della Riserva.
- 6 Aprite i lati della scatola e fateli scorrere negli slot della plancia per creare l'area di gioco.
- 7 Collocate il Re Scimmia  su una casella qualsiasi del **Giardino Celestiale**.
- 8 Mescolate le 10 tessere Pergamena formando una pila a faccia in giù e collocatele accanto alla plancia, insieme ai 3 segnalini Lanterna.

- 9 Ogni giocatore pesca 2 tessere Pergamena e ne sceglie 1 da tenere a faccia in su scartando l'altra. Per la vostra prima partita, saltate questo passo.
- 10 Scegliete in modo casuale il primo giocatore, il quale prende 3 Scimmie dalla Riserva.
- 11 L'altro giocatore prende 4 Scimmie dalla Riserva.



The background features a traditional Chinese ink wash style illustration. On the left, a large, dark silhouette of a tree with red fruit stands prominently. In the center, a large, faint silhouette of a pagoda is visible against a light, misty sky. On the right, a monkey silhouette is shown in a dynamic, jumping pose, holding a long staff. The overall scene is framed by a dark, decorative border at the top.

Panoramica del Gioco

I giocatori effettuano le loro azioni a turno, collocando 1 Scimmia in 1 luogo della plancia OPPURE raccogliendo tutte le Scimmie da 1 luogo. In determinate condizioni, le Scimmie e le Pietre di Giada vi consentono di guadagnare punti. Potete anche giocare le carte Arma del Drago, che coglieranno di sorpresa il vostro avversario. Un round termina quando almeno 1 tipo di risorsa (carte Arma del Drago, Scimmie, Pietre di Giada o Pesche) è esaurita nella Riserva. La partita è vinta dal primo giocatore che vince 2 round.

Svolgimento del Gioco

All'inizio del vostro turno, potete effettuare l'azione facoltativa riportata di seguito. Poi, **dovete** effettuare 1 azione obbligatoria.

Azione Facoltativa: Giocate 1 o più carte Arma del Drago

Colore e silhouette identificativi del luogo



Effetto della carta

Scegliete 1 carta Arma del Drago dalla vostra mano il cui colore e silhouette corrispondano al luogo in cui è collocato il Re Scimmia. Applicate immediatamente l'effetto mostrato su quella carta, poi scartatela a faccia in su accanto alla Riserva.

Potete ripetere questo processo tutte le volte che desiderate, finché avete carte corrispondenti da giocare.

Giocare una carta che fa muovere il Re Scimmia

può consentirvi di giocare carte corrispondenti a un luogo diverso ed evitare di giocare carte corrispondenti al luogo precedente. Quando giocate una carta, questa deve sempre corrispondere al luogo attuale del Re Scimmia.

Non siete mai obbligati a giocare una carta dalla vostra mano.

Alcune carte non hanno colore e silhouette identificativi. Esse non vengono giocate, ma conservate fino alla fine del round.

Esempio:

Il Re Scimmia si trova nel Palazzo dell'Imperatore.

All'inizio del suo turno, Serena gioca una carta per prendere 1 Pietra di Giada e 1 Scimmia dalla Riserva.



Azione Obbligatoria

A ogni turno, dovete effettuare 1 delle 2 azioni seguenti:

Collocare 1 Scimmia
in un luogo

OPPURE

Raccogliere tutte
le scimmie da un luogo

Collocate 1 delle vostre Scimmie su una casella vuota in un luogo a vostra scelta e risolvete il vantaggio corrispondente:

- La **Tana del Drago**: Prendete 1 carta Arma del Drago dalla Riserva e aggiungetela alla vostra mano.
- Il **Palazzo dell'Imperatore**: Prendete 1 Pietra di Giada e 2 Scimmie dalla Riserva.
- Il **Giardino Celestiale**: Prendete 1 Pesca dalla Riserva e muovete il Re Scimmia su una casella in un luogo diverso. Non risolvete il vantaggio corrispondente al luogo in cui è stato spostato il Re Scimmia. Se tutte le caselle negli altri luoghi sono già occupate, il Re Scimmia non viene mosso. Altrimenti, il Re Scimmia deve essere mosso.

Raccogliete tutte le Scimmie da 1 qualsiasi dei 3 luoghi sulla plancia. Potete effettuare questa azione solo se nel luogo scelto c'è almeno 1 Scimmia. Il Re Scimmia non viene raccolto, ma rimane nella sua casella.

Caso particolare: Se non avete più Scimmie e non ce ne sono sulla plancia, prendetene 1 dalla Riserva. Questa azione vale come vostra azione obbligatoria per questo turno.

Una volta che avete terminato di risolvere la vostra azione obbligatoria, è il turno del vostro avversario.

*Collocare 1 Scimmia in un luogo - Esempio: È il turno di Andrea, che colloca 1 delle sue Scimmie su una casella vuota nel **Palazzo dell'Imperatore**.*



Andrea risolve immediatamente il vantaggio del Palazzo: prende 1 Pietra di Giada e 2 Scimmie dalla Riserva.

*Raccogliere tutte le Scimmie da un luogo - Esempio: Durante il suo turno, Serena raccoglie 3 Scimmie dalla **Tana del Drago**.*



Fine del Round

Se nella Riserva una qualsiasi delle risorse (carte Arma del Drago, Scimmie, Pietre di Giada o Pesche) è esaurita, concludete il vostro turno normalmente. Poi, il round termina.

Caso particolare: Se non potete portare a termine un'azione perché non ci sono risorse sufficienti nella Riserva, eseguite l'azione per quanto possibile.

Per esempio, se è rimasta solo 1 Scimmia nella Riserva, potete collocare 1 Scimmia su una casella nel Palazzo dell'Imperatore e risolvere il suo vantaggio per quanto possibile: prendete 1 Pietra di Giada e l'ultima Scimmia rimasta dalla Riserva, dopodiché il round termina.

Calcolate il vostro punteggio del round come segue:

- Le Pesche valgono 0 punti. Invece, ogni Pesca nutre 3 Scimmie; (1 🐟 nutre 3 🐒)
- Ogni Scimmia nutrita vale 1 punto. Le Scimmie senza cibo valgono 0 punti ciascuna; (1 🐒 nutrita = 1 punto)

- Rivelate tutte le carte Arma del Drago nella vostra mano. Ogni carta vale 1 punto, a meno che sulla carta non sia specificato diversamente; (ogni 🗉 in mano = 1 punto e ogni 🗉 in mano = 2 punti)
- Ogni set di 3 Pietre di Giada vale 2 punti. I set incompleti valgono 0 punti; (🔱 = 2 punti)
- Il giocatore con il maggior numero di Pietre di Giada ottiene 2 punti aggiuntivi. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Pietre di Giada, nessun giocatore ottiene questi punti. (🔱 = 2 punti)

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vince il round e ottiene 1 segnalino Lanterna.

In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di Scimmie vince il round. Se la parità persiste, la vittoria va al giocatore con il maggior numero complessivo di carte Arma del Drago, Pietre di Giada e Pesche. Se vi è ancora parità, il round si conclude in pareggio (nessun giocatore ottiene il segnalino Lanterna) e viene giocato di nuovo. Un round che termina in pareggio non viene conteggiato ai fini del numero di round giocati (vale anche per le partite che utilizzano le varianti).

Serena

Esempio:

Alla fine del round, Serena ha 3 Scimmie e 2 Pesche.

Visto che tutte le sue Scimmie sono nutrite, ottiene

3 punti. La Pesca extra non le fa guadagnare alcun punto.

Inoltre, ha 2 carte che non ha giocato: la prima vale 1 punto, ma la seconda vale 2 punti, come specificato nel testo. Poi, ottiene 2 punti per il set di 3 Pietre di Giada che ha raccolto. Serena termina il round con un totale di 8 punti (3 per le Scimmie nutrite + 3 per le carte + 2 per le Pietre di Giada).



Andrea



Andrea ha 2 Pesche e 7 Scimmie. Dato che solo 6 delle sue Scimmie sono nutrite, Andrea ottiene 6 punti.

Ha inoltre 4 Pietre di Giada, che gli fanno guadagnare 2 punti (per un set completo di 3). Ottiene anche 2 punti extra perché ha più Pietre di Giada di Serena. Dato che non ha carte, totalizza 10 punti (6 per le Scimmie + 2 per le Pietre di Giada + 2 per il maggior numero di Pietre di Giada). Andrea vince questo round e prende 1 segnalino Lanterna.

Nuovo Round

Per iniziare il prossimo round, effettuate i passi seguenti:

1. Entrambi i giocatori scartano le loro tessere Pergamena e rimettono tutte le risorse nella Riserva. Le carte Arma del Drago messe da parte durante il round precedente vengono rimesse nel mazzo.
2. Mescolate tutte le carte Arma del Drago e formate un nuovo mazzo di 9 carte, mettendo le rimanenti da parte.
3. Ogni giocatore pesca 2 tessere Pergamena, le guarda e ne sceglie 1 da tenere a faccia in su davanti a sé, scartando l'altra.
4. **Il giocatore che ha perso il round precedente diventa il primo giocatore** e prende 3 Scimmie, mentre il suo avversario ne prende 4.

Tessere Pergamena

Dopo aver giocato la prima partita, è consigliabile che ogni giocatore inizi il primo round di ogni partita futura con 1 tessera Pergamena, come descritto sopra nel passo 3.

La maggior parte delle tessere Pergamena ha effetti che possono essere utilizzati in combinazione con un'azione effettuata. Utilizzare gli effetti di una tessera Pergamena è del tutto facoltativo; siete liberi di usarne i vantaggi quando applicabili, anche più volte durante il round, se lo desiderate.

Questi effetti vanno ad aggiungersi al normale vantaggio dato dal luogo.

Altre tessere Pergamena hanno effetti che si applicano solo alla fine del round.

Le tessere Pergamena si scartano alla fine di ogni round.

Se sono rimaste meno di 4 tessere Pergamena all'inizio di un round, mescolate tutte le tessere Pergamena a faccia in giù per creare una nuova pila di pesca.

Esempio: Come azione, Serena sceglie di raccogliere le Scimmie dalla **Tana del Drago**. Dato che l'effetto della sua tessera Pergamena è applicabile, Serena sceglie di scambiare 1 delle sue 2 Pietre di Giada per 1 Pesca prendendola dalla Riserva.



Fine della Partita

Quando uno dei due giocatori ha vinto 2 round (e ha rivendicato 2 segnalini Lanterna), la partita termina e quel giocatore ne reclama la vittoria.



Regole delle Varianti

Dopo alcune partite, potete provare le varianti di gioco del Re Scimmia!



Modalità Spirito Scimmia: Iniziate la partita con 1 tessera Pergamena come di norma, ma non scartate la vostra tessera fra i round.

All'inizio del secondo round, ogni giocatore pesca una seconda tessera Pergamena come da regole standard. Gli effetti di entrambe le tessere sono attivi e possono essere utilizzati in qualsiasi ordine. Non pescate una tessera Pergamena se ne avete già 2. Alla fine di ogni round, annotate il vostro punteggio per quel round. In questa modalità non è necessario raccogliere segnalini Lanterna, ma annotate i vincitori di ogni round per ottenere i bonus. La partita termina dopo il 3° round. A quel punto, sommate i punteggi di tutti e 3 i round e aggiudicate i seguenti bonus: il vincitore del 1° round ottiene 1 punto, il vincitore del 2° round ottiene 2 punti e il vincitore del 3° round ottiene

3 punti. Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore che ha vinto più round è il vincitore.



Modalità Scimmia di Metallo:

Anche questa modalità si svolge in 3 round. All'inizio della partita, ogni giocatore pesca 5 tessere Pergamena, scegliendone 3 da tenere e rimettendo le altre nella scatola. Collocate le tessere che avete tenuto a faccia in giù davanti a voi, nell'ordine che preferite. All'inizio del 1° round, rivelate la prima tessera. All'inizio del 2° round, rivelate la seconda tessera. All'inizio del 3° round, scartate la prima tessera e rivelate la terza. Il calcolo del punteggio viene eseguito nello stesso modo descritto nella modalità Spirito Scimmia.

Glossario

Solo: Il Re Scimmia è solo se non ci sono altre Scimmie nel luogo del Re Scimmia.

Raccogliere: Raccogliere tutte le Scimmie da un luogo qualsiasi; il Re Scimmia non viene raccolto e rimane nella sua casella.

Muovere: Muovere il Re Scimmia su una casella vuota in un luogo diverso.

Collocare: Collocare 1 delle vostre Scimmie su una casella vuota in un luogo.

Rimettere: Rimettere la risorsa indicata nella Riserva.

Rubare: Rubare la risorsa indicata al vostro avversario (se il vostro avversario non la possiede, non potete giocare la carta).

Prendere: Prendere le risorse indicate dalla Riserva.



Biografie



Cédric Lefebvre e Florian Siriex: Florian aveva inizialmente pensato al soggetto del Re Scimmia per il suo gioco *After Us*. Alla fine, sono apparse scimmie più moderne.

Ma Cédric, al quale è piaciuta la leggenda durante il test del prototipo, ha suggerito a Florian di fare un nuovo gioco su *Sun Wukong*. Così è iniziata l'avventura... Sta a voi portarla avanti! Vogliamo cogliere l'opportunità per ringraziare Akira Toriyama, senza il quale questo gioco probabilmente non esisterebbe.



Julien Rico: Sin dall'infanzia, Julien Rico è appassionato di cultura pop e cinema. Gli piace dare ai suoi progetti un aspetto illustrativo, grafico e concettuale. "Less is more" è il suo motto, dato che la parte narrativa nelle sue opere è importante quanto la forma.

SPACE Cowboys / Asmodee Group, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, France ©2025 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Ulteriori informazioni su SPACE Cowboys su www.spacecowboys.fr
f SpaceCowboysFR / t SpaceCowboys1 / i space_cowboys_officiel.