

REGOLAMENTO v2.0



Traduzione di
Francesco Barretta



DEEJAWA

FRAGMENTS OF MEMORY

Un gioco di Terry Cheung



45-90 min



2-4



10+



X

PROLOGO

Quando la Ragazza-senza-nome riprese conoscenza, si ritrovò sdraiata in una navicella spaziale ovoidale con in mano un vaso di luminosi fiori azzurri.

“Dove...chi sono io?” – non ricordava nulla.

Guardando attraverso un oblò nella fusoliera, vide una stella cadente dardeggiare in un soleggiato cielo verde. Improvvisamente una forte sensazione di Dejà Vu colpì la sua mente - qualcosa di importante doveva esserle accaduto lì in passato.

Nel computer della navicella spaziale c'era una scatola nera con la registrazione di tutti i pianeti che aveva visitato. Sconcertata ma risoluta, la Ragazza si preparò a riprendere il suo viaggio ma in senso inverso questa volta, nella speranza di recuperare i suoi ricordi perduti.

Nel gioco di Dejà Vu: Frammenti di Memoria, i giocatori devono aiutare la Ragazza-senza-nome a raccogliere i suoi ricordi sparsi per tutto l'universo – siano essi il colore di un tramonto, la curva di una luna crescente, il luccichio di stelle lontane, il suono di un tuono, il tocco leggero delle gocce di pioggia, o la più piccola scheggia di ricordo – per riunirli in un quadro coerente nella sua mente.

Qui ha inizio l'Odissea Interstellare della Ragazza-senza-nome.

COMPONENTS

4 Tessere Ragazza-senza-nome



1 Pedina della Ragazza-senza-nome



1 Griglia della Memoria



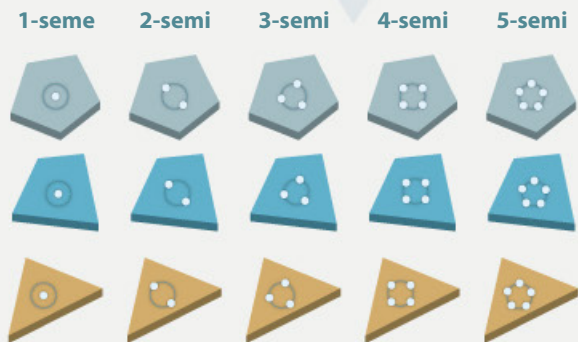
20 Gettoni Fiori Cosmici



40 Gettoni PV



15 Frammenti di Memoria



60 Schegge di Ricordi



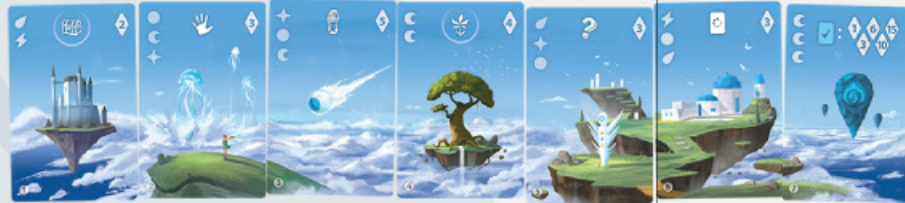
84 Carte Ricordo

(60 with blue card back, 12 with golden card back and 12 with silver card back)

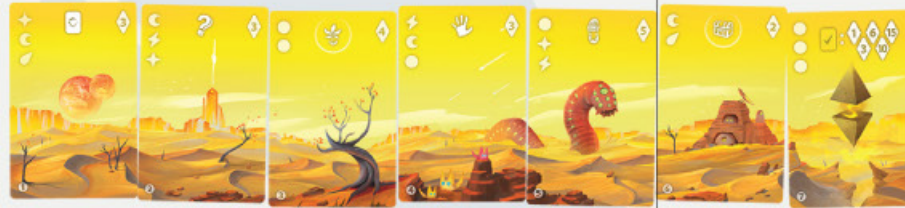
Valle del Drago



Palazzo del Cielo



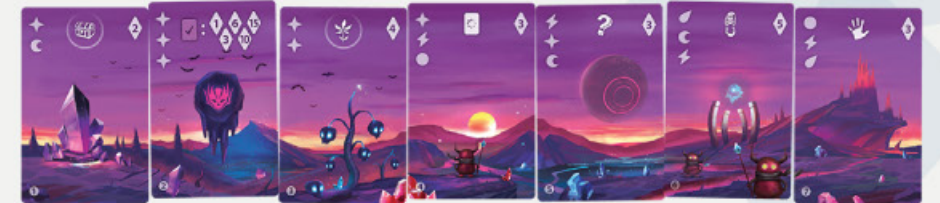
Deserto Sacro



Paradiso della Lava



Regno Incantato

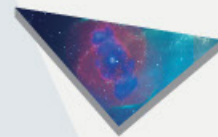


Altopiano Sempreverde



15 Tessere Nebulosa

Nebulosa dell'Occhio di Gatto



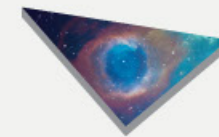
Nebulosa Boomerang



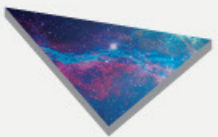
Nebulosa Fiamma



Nebulosa Spirale



Nebulosa del Velo



Nebulosa dell'Aquila



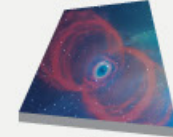
Nebulosa Carina



Nebulosa Testa di Cavallo



Nebulosa a Clessidra



Nebulosa della Laguna



Nebulosa del Granchio



Nebulosa Rosetta



Nebulosa della Farfalla



Nebulosa di Orione



Nebulosa della Pelliccia di Volpe



PREPARAZIONE

Scegliere casualmente il giocatore iniziale.

1 Costruzione della Mappa Cosmica

Tutti i giocatori partecipano al collegamento delle 15 Tessere Nebulosa per formare una singola Mappa Cosmica, seguendo le due seguenti regole:

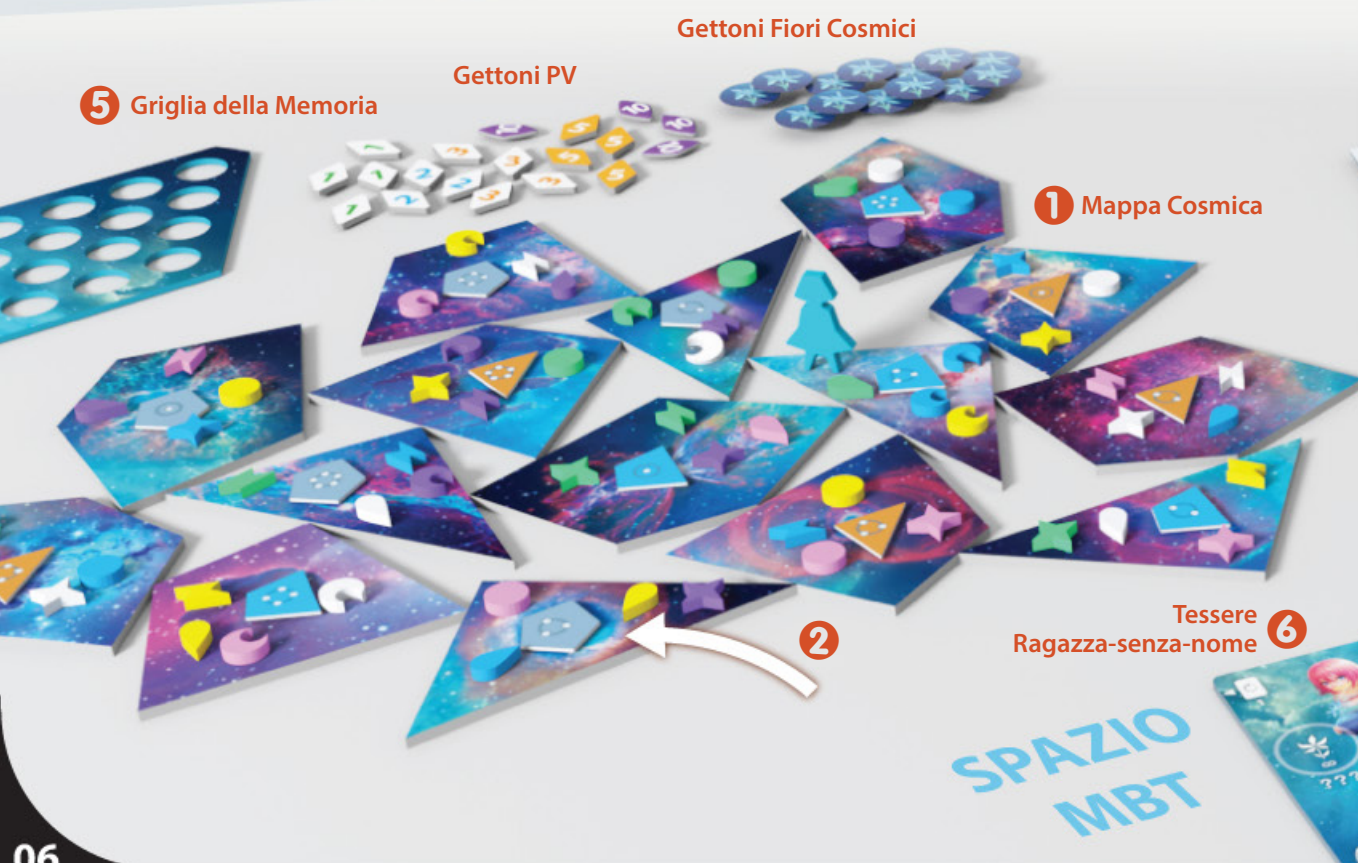
- A** una connessione tra due Tessere Nebulosa è valida se gli angoli di ogni Tessera toccano il bordo delle Tessere ad essa collegate;
- B** ogni Tessera della Mappa deve essere collegata ad almeno altre 2 Tessere.

Mescolare le 15 Tessere Nebulosa. Metterne una casualmente sul tavolo. Mettere la Ragazza-senza-nome su di essa.

Poi, a cominciare dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ogni giocatore prende casualmente 2 Tessere Nebulosa e le collega a quelle già presenti sul tavolo, finché tutte le 15 Tessere Nebulosa diventano una sola, grande Mappa Cosmica.

* La forma delle Tessere Nebulosa è funzionale solo alla costruzione della Mappa, non influenza il gioco.

2 Posizionare in modo casuale 4 Schegge di Ricordi e un Frammento di Memoria su ogni Tessera.



3 Posizionare le Carte Ricordo Pubbliche scoperte accanto alla Mappa. For 2 player games, use the ones with golden card back only; for 3-4 player games, use both the ones with golden and silver card back.

4 Mescolare le Carte Ricordo Individuali (colore del retro della carta: azzurro) e metterle coperte accanto alla Mappa a formare il Mazzo dei Ricordi.

5 Posizionare la Griglia della Memoria, i gettoni Fiori Cosmici e i gettoni Punti Vittoria (PV) accanto alla Mappa. Questa sarà la riserva pubblica.

6 Tutti i giocatori prendono una Tessere Ragazza-senza-nome e la posano sul tavolo davanti a loro, lasciando libero dello spazio alla sua sinistra e alla sua destra. Questi diventeranno gli Spazi delle Memorie a Breve e a Lungo Termine (abbreviati in seguito come Spazio MBT e Spazio MLT, rispettivamente).

Questo spazio (e gli immediati dintorni) sono l'Area di Gioco di ogni giocatore.

7 Ogni giocatore pesca 5 Carte Ricordo dal Mazzo dei Ricordi, ne sceglie 3 come mano iniziale (tenendole segrete) e scarta le due rimanenti scoperte formando così la Pila degli scarti.

* Se ci si trova con 2 copie identiche della stessa Carta in mano, scartarne una e pescarne una nuova.

Il gioco può ora iniziare. I giocatori eseguono i loro turni in senso orario fino a quando non viene attivata la Condizione di Fine Gioco (vedi la sezione Risveglio).



3-4 Player Speed Game Option

Players may have different level of analysis paralysis tendency, especially over some tactical puzzles where you cannot plan beforehand. In case you feel the need to speed up a 3-4 player game, here is a simple twist in setup to help, effectively by **letting each player start the game with two “initial” Impression Cards in their Long-term Memory** (without altering the 10+ cards end game condition).

The twist is simple - replace step 7 in the original setup with the following steps:

Each player...

- A** Draws 7 Impression Cards from the Impression Deck (If there are 2 identical copies of the same card in your hand, discard one of them and draw a new one).
- B** Choose 2 and put them face up in your Long-term Memory (If it is a card with flower symbol, take a Flower Token from the general supply and place it over the symbol). Their powers will be effective right from the start of the game.
- C** Choose 3 as your starting hand (keep secret) and discard the other 2 in a face up pile beside the Impression Deck.
- D** Inspect the 2 Impression Cards in your Long-term Memory, sum up the numbers on their top-right corner (which represent the VPs you will gain from them at the end of the game), and let that number be **X**. Then **take VP tokens from the general supply with a total value equal to “10 - X”** (the purpose of this step is to prevent any players from obtaining more VPs than others by their initial card selection).

The game now begins. Players perform their turns in clockwise order, following rules like they do in the ordinary game, until the end of game condition is triggered (see Awakening).

As the “10 or more cards” end game condition remains the same, the gaming time can be shortened by approximate 2 rounds.

OVERVIEW

In DeJa Vu, players take their turns in clockwise order. Each turn consists of 4 phases:

Phase 1 : Planting Flower

You move the Nameless Girl Meeple around the Cosmic Map. If you have a Flower Token, you may also place it on the last tile she stands, in exchange for a Memory Fragment on it. **This phase is optional, and it can take place before phase 2 or after phase 3.**

Phase 2 : Recollection

You collect the wooden “Impression Bits” on the Cosmic Map by a “sowing” method. The collected bits are usable in phase 3.

Phase 3 : DeJa Vu

This phase offers 3 available actions:

A. Construct Impression Cards

Match the shape of your Impression Bits with the “slots” printed on the Impression Cards (from your hand or on the table), and place the cards in your tableau, which grant you powers and victory points.

Construction Type 1 : Instant Construction

Fill up the cards’ slots all at once.

Construction Type 2 : Progressive Construction

Fill up the cards’ slots over several turns.

B. Grow Cosmic Flower

Spend any 3 Impression Bits to gain a Flower Token (for use in Phase 1).

C. Save up Impression Bits

Save unused Impression Bits over Treasure Chest icons in your Tableau, or they will be discarded at the end of the turn.

Phase 4 Meditation

This is the upkeep phase, you discard spent or unsaved Impression Bits and refill them back to the Cosmic Map if necessary. Finally you draw new Impression cards.

Then players take their turns in succession until...

Awakening

End Game Trigger

When any player has 10 or more cards in his Long-term Memory, Every opponent takes one final turn, and then...

Totaling Victory Points

Players sum up and compare their VPs; the one(s) with the most VPs wins.

AZIONI IN UN TURNO

Ogni turno è composto da 4 fasi:

1 Fioritura, 2 Reminiscenza, 3 Dejà Vu e 4 Meditazione.

Fase 1 : Fioritura

Questa fase è OPZIONALE e può avvenire **prima della fase Reminiscenza** o **dopo la fase Dejà Vu**.

Spostare la Ragazza-senza-nome attraverso Tessere tra loro collegate (è vietato tornare indietro) per un numero di passi massimo pari al numero di icone Impronta sulla Tessere Ragazza-senza-nome sommate a quelle nello Spazio MLT (all'inizio della partita, sulla Tessere Ragazza-senza-nome è presente un'icona Impronta, in modo che la Ragazza-senza-nome possa sempre muoversi di almeno una Tessera).

A questo punto è POSSIBILE spostare un gettone Fiore dalla propria Area di Gioco (dalla Tessere Ragazza-senza-nome o dallo Spazio MLT) alla Tessera su cui è posizionata la Ragazza-senza-nome, prendere il Frammento di Memoria da quella Tessera e porlo nella propria Area di Gioco. Questo Frammento rimarrà al giocatore che lo raccoglie fino alla fine della partita.

Si può muovere senza eseguire l'azione Fioritura o eseguire l'azione Fioritura senza muoversi. Ma una volta che si mette un gettone Fiore su una Tessera, non è più possibile muovere la Ragazza-senza-nome.

Importante: è possibile eseguire l'azione Fioritura una sola volta in ogni turno.

Esempio:

Il giocatore attivo ha 3 icone Impronta nella propria Area di Gioco e può quindi spostare la Ragazza-senza-nome fino ad un massimo di 3 passi. La muove di 2 passi ed esegue l'azione Fioritura, mettendo un gettone Fiore dalla propria Area di Gioco alla Tessera e prendendo il Frammento di Memoria da quella.

A questo punto non può spostare ulteriormente la Ragazza-senza-nome anche se avrebbe a disposizione ancora un passo. Non può neanche eseguire nuovamente l'azione Fioritura, anche se dispone di un altro gettone Fiore.



Fase 2 : Reminiscenza

(La posizione sulla Mappa della Ragazza-senza-nome è irrilevante per questa fase)

In questa fase vengono raccolte le Schegge di Ricordi dalla Mappa Cosmica.

Selezionare una Tessera (che sarà chiamata **Tessera Iniziale**). Prendere tutte le Schegge di Ricordi da quella Tessera e spostarle su Tessere ad essa collegate (ovvero, ogni Tessera deve toccare fisicamente la precedente nel percorso attraverso il quale le Schegge di Ricordi vengono posizionate), lasciando una Scheggia su ogni Tessera dalla quale si passa, fino ad esaurimento.

Non è possibile tornare indietro sulla Tessera Iniziale o su qualsiasi Tessera già attraversata.

Una volta che si sono esaurite le Schegge di Ricordi, prendere l'ultima posizionata (su quella che sarà chiamata **Tessera Finale**) insieme a TUTTE le altre Schegge di Ricordi dello **STESSO COLORE** (ignorando la forma) che erano già su quella Tessera. Procedere quindi alla fase Dejà Vu.

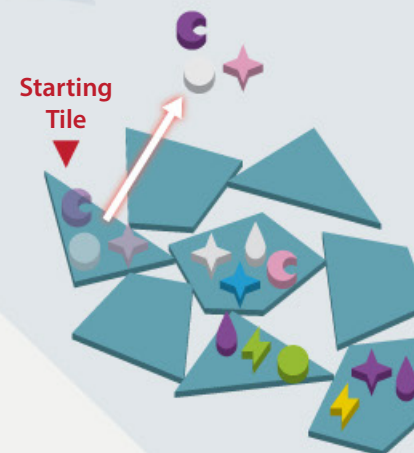
Importante:

Le Schegge di Ricordi bianche sono "jolly" e seguono regole leggermente diverse. Vengono raccolte come le altre dalla Tessera Iniziale e sono lasciate lungo la strada normalmente. Tuttavia, la Scheggia che viene lasciata sulla **Tessera Finale** non può **mai** essere una di quelle bianche.

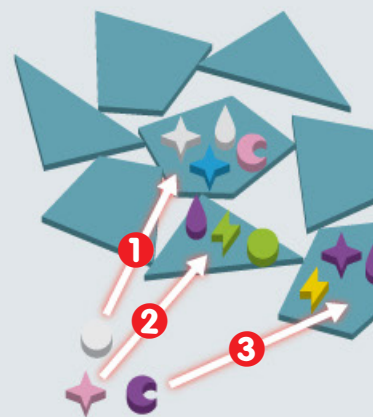
Normalmente non è possibile raccogliere Schegge di Ricordi bianche in questa fase ma alcune Carte Ricordo possono darti il potere di farlo (vedi la sezione "Poteri delle Carte Ricordo").

1

Il giocatore attivo sceglie qualsiasi Tessera come Tessera Iniziale e prende tutte le Schegge di Ricordi lì presenti.



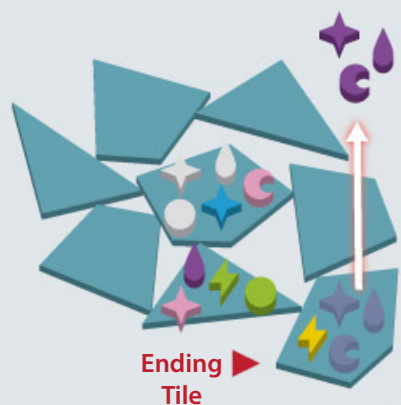
2



Distribuisce quindi queste Schegge di Ricordi una per ogni Tessera collegata lungo un percorso che deve partire da una Tessera collegata a quella Iniziale.

3

Quando pone l'ultima Scheggia - in questo caso la luna viola - prende immediatamente tutte le Schegge viola da quella Tessera.



Fase ③ : Dejà Vu

È ora possibile utilizzare le Schegge di Ricordi acquisite nella fase di Reminescenza **A. ricomporre Carte Ricordo**, **B. far crescere Fiori Cosmici**, and/or **C. metterle da parte nelle Casse del Tesoro**.

Fase ③ A. Ricomporre Carte Ricordo

Una delle azioni principali del gioco consiste nel riuscire a portare Carte Ricordo dalla propria mano o dall'area pubblica nella propria Area di Gioco. Chiamiamo questo processo "Ricomposizione delle Carte Ricordo".

Esiste una matrice verticale di "Spazi Ricordo" stampata nell'angolo in alto a sinistra di ogni Carta Ricordo. Ricomporre un Ricordo significa coprire questi Spazi con Schegge di Ricordi, seguendo le due seguenti regole:

- 1) gli Spazi Ricordo sulla stessa Carta devono essere coperti dall'alto verso il basso, uno dopo l'altro;
- 2) la forma di una Scheggia di Ricordo deve corrispondere alla forma dello Spazio Ricordo che copre (**il colore non conta**).



La forma delle Schegge di Ricordo e degli Spazi Ricordo deve corrispondere. Il colore non conta.

Si devono coprire gli Spazi Ricordo dall'alto verso il basso, non possono essere saltati.

Non si sono saltati Spazi Ricordo e la forma corrisponde, corretto!

Non si sono saltati Spazi Ricordo e la forma corrisponde, corretto!

*** Non è possibile ricomporre una certa Carta Ricordo se un'altra copia della stessa è già nella propria Area di Gioco (Spazi MBT e MLT).**

There are 2 types of construction:

- ① Instant Construction and
- ② Progressive Construction.

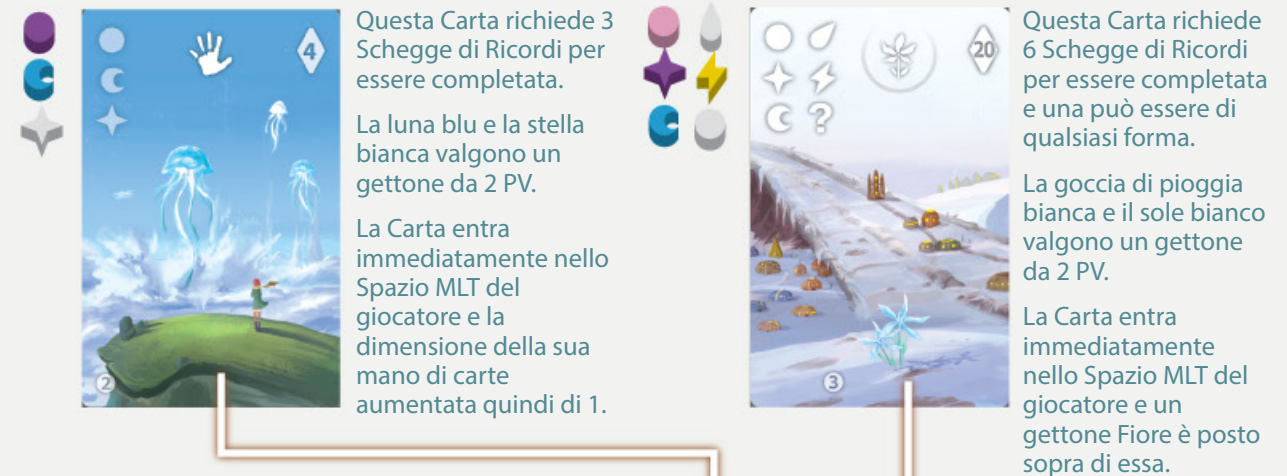
Construction Type ① : Ricomposizione istantanea

Importante: La Ricomposizione graduale è applicabile **sia** alle **Carte Ricordo Individuali** che alle **Carte Ricordo Pubbliche**.

Se si è in grado di coprire tutti gli Spazi Ricordo di una Carta Ricordo in una sola volta, la ricomposizione di questa Carta è immediatamente completata. Passare direttamente al seguente processo definito "**Alla Ricomposizione**":

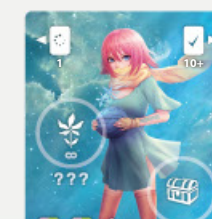
- 1) guardare il colore di ogni Scheggia di Ricordo sulla Carta. Per ogni Scheggia dello stesso colore della Carta si guadagnerà un PV (le Schegge bianche sono "jolly" e valgono sempre un PV in questo processo). Prendere i relativi gettoni PV dalla riserva pubblica e porli sulla carta.
*** Nel caso delle Carta Ricordo bianche, solo le Schegge di Ricordo bianche valgono PV.**
- 2) Mettere la Carta Ricordo nello Spazio MLT. Il potere di questa Carta diventa attivo **immediatamente**.
- 3) Mettete da parte le Schegge utilizzate. Saranno riprese e trattate alla fine del turno, nella fase Meditazione.

Finché si hanno sufficienti Schegge di Ricordi, è possibile completare un numero qualsiasi di Carte Ricordo in un singolo turno.



Tessere Ragazza-senza-nome

Spazio MBT



Spazio MLT



Spazio MLT

Construction Type ② : Ricomposizione graduale

Importante: è possibile ricomporre gradualmente **SOLO Carte Ricordo Individuali**, NON quelle **Pubbliche**.

Se non è possibile coprire tutti gli Spazi Ricordo presenti su una carta in una volta sola, è possibile utilizzare lo Spazio MBT nella propria Area di Gioco. Questo può ospitare Carte Ricordo Individuali solo parzialmente completate e permette di ricomporle in più turni.

All'inizio del gioco, lo Spazio MBT di ogni giocatore può ospitare una sola carta (come indicato nell'angolo in alto a sinistra della Tessere Ragazza-senza-nome). Questa capacità può essere aumentata nel corso del gioco.

È possibile posizionare una carta dalla propria mano (**NON dall'area pubblica**) nello Spazio MBT se:

- 1) **almeno** il primo Spazio Ricordo in alto è coperto
- 2) l'**ultimo** Spazio Ricordo in basso è **scoperto**.

Una volta che una carta viene posizionata nello Spazio MBT, vi rimarrà fino al suo completamento (ovvero fino a quando tutti gli Spazi Ricordo saranno coperti).

Una volta che una Scheggia di Ricordo copre uno Spazio Ricordo su una carta posizionata nello Spazio MBT, vi dovrà rimanere fino al completamento della carta stessa (non può essere rimosso per nessuna ragione).

Importante: le Carte Ricordo NON forniscono nessun potere mentre sono nello Spazio MBT.

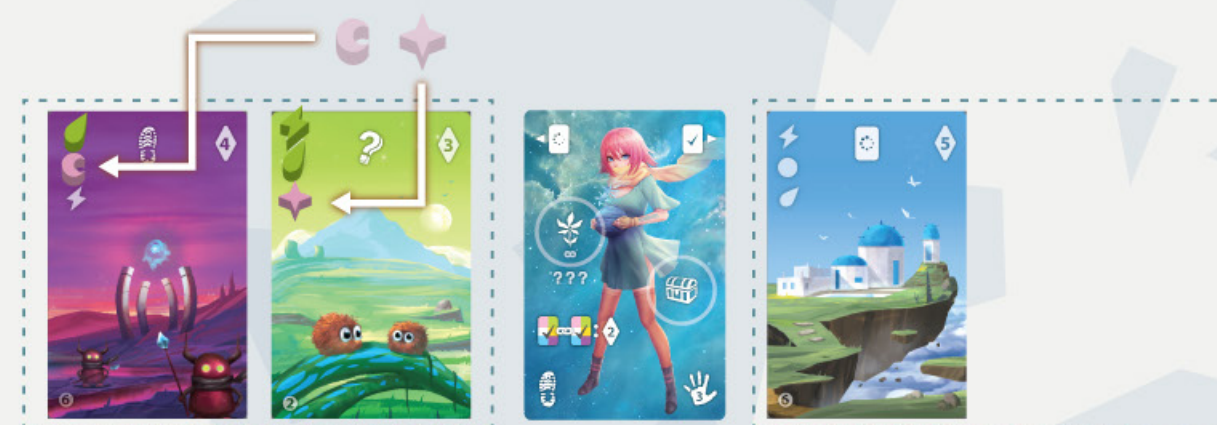
In questo esempio, il giocatore ha un sulla sua Tessere Ragazza-senza-nome e un altro su una carta blu nel suo Spazio MLT, quindi può mettere fino a 2 carte nel suo Spazio MBT.

Decide di ricomporre parzialmente entrambe le carte verde e viola che ha in mano, mettendole nel suo Spazio MBT con le Schegge di Ricordi a coprire i loro Spazi Ricordo iniziali.

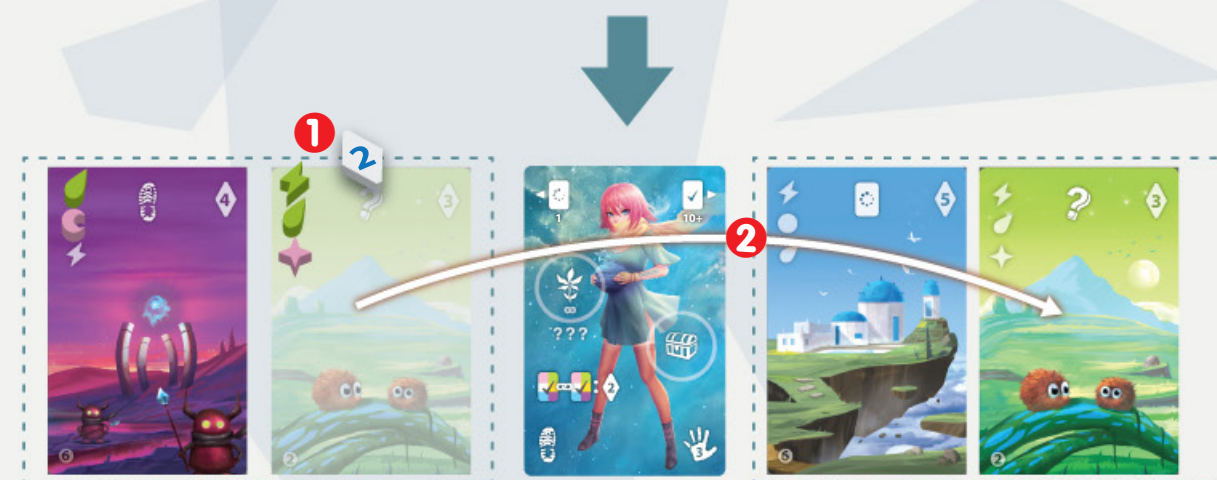
Si potranno aggiungere le Schegge di Ricordi mancanti su queste carte nei turni seguenti (seguendo le regole "coprire dall'alto in basso" e "rispetto della forma").

Al completamento (ovvero quando tutti gli Spazi Ricordo saranno coperti), una carta nello Spazio MBT deve essere immediatamente trasferita nello Spazio MLT. Seguire quindi il processo "Alla Ricomposizione" (passi 1-3) descritto nella sezione **Ricomposizione istantanea**.

Il posto nello Spazio MBT precedentemente occupato da questa carta è ora libero e nuovamente disponibile.



A questo turno, il giocatore raccoglie 2 Schegge di Ricordi della stessa forma degli Spazi Ricordo sulle carte verde e viola. L'ultimo Spazio sulla carta verde viene coperto, è ricomposta ora.



Il processo "Alla Ricomposizione" viene quindi eseguito:

- 1) le 2 Schegge di Ricordi verdi valgono un gettone da 2 PV al giocatore;
- 2) la carte verde viene trasferita allo Spazio MLT. Il suo potere è ora disponibile;
- 3) le Schegge di Ricordi sono rimosse dalla carta verde e messe da parte per riprenderle e trattarle nella fase Meditazione.

Fase ③ B. Crescita dei Fiori Cosmici

C'è uno spazio circolare con l'icona di un Fiore sulla Tessere Ragazza-senza-nome. In questo spazio è possibile far avvenire la crescita dei Fiori Cosmici.

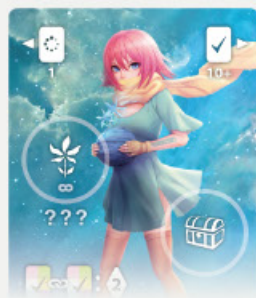
Spendendo 3 Schegge di Ricordi (di qualsiasi forma e colore), è possibile prendere un gettone Fiore Cosmico dalla riserva pubblica e porlo in quello spazio. Questo gettone Fiore è ora utilizzabile e rimarrà lì fino al suo utilizzo.

Una volta che questo gettone Fiore verrà usato, lo spazio circolare sarà liberato e tornerà disponibile per far crescere un altro Fiore.

Tenere da parte le Schegge di Ricordi appena spese, saranno riprese e trattate alla fine del turno nella fase Meditazione.

Importante: la Tessere Ragazza-senza-nome è il solo luogo dove si possono far ricrescere i Fiori Cosmici. Le Carte Ricordo (sia Individuali che Pubbliche) danno diritto ad un solo Fiore Cosmico gratuito al momento della loro ricomposizione.

Prima della crescita



Dopo la crescita



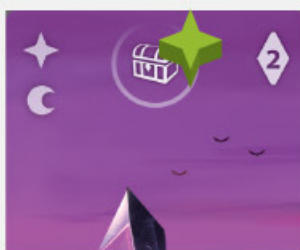
Non è possibile spostare un gettone Fiore su altre carte. Il gettone Fiore può essere rimosso solo quando viene utilizzato (ovvero posto su una Tessere Cosmica).

Fase ③ C. Conservare Schegge di Ricordi

C'è uno spazio circolare con un'icona Cassa del Tesoro sulla Tessere Ragazza-senza-nome e su alcune Carte Ricordo. È possibile mettere in questi spazi le Schegge di Ricordi per usarle successivamente.

Ogni icona Cassa del Tesoro può contenere una Scheggia di Ricordo (di qualsiasi forma e colore). Una volta posta in una Cassa del Tesoro, una Scheggia di Ricordo rimarrà lì fino al suo utilizzo. In ogni turno, durante la fase Dejà Vu, è possibile rimuovere, aggiungere o ridistribuire le Schegge di Ricordi nelle Casse dei Tesori.

Importante: le Schegge di Ricordi non utilizzate e non conservate in una Cassa del Tesoro, a fine turno devono essere scartate, insieme a quelle spese, nella fase Meditazione.

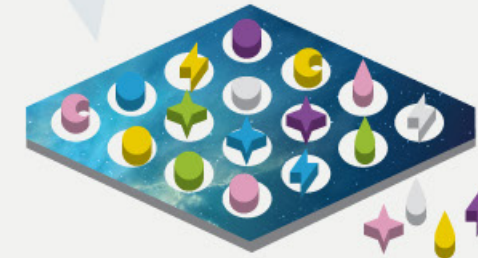


Fase ④ Meditazione

Questa è la fase di mantenimento.

① Griglia della Memoria

Prendere tutte le Schegge di Ricordi **spese o non conservate** e disporle nella Griglia della Memoria, mettendone una in ognuno dei pozzetti presenti.



② Rifornimento

Quando l'ultimo pozzetto nella Griglia della Memoria viene occupato, si attiva la fase di Rifornimento. Il giocatore attivo prende tutte le Schegge di Ricordi scartate (sia quelle nella Griglia che quelle che non avessero trovato posto al suo interno) e le rimette casualmente sulla Mappa Cosmica, una alla volta. Prima devono essere rifornite le Tessere senza Schegge, poi quelle con una, poi quelle con 2 e così via, fino a quando tutte le Schegge di Ricordi sono tornate sulla Mappa.

* Nel caso in cui le Schegge di Ricordi rimaste non siano sufficienti a rifornire completamente tutte le Tessere aventi lo stesso numero di Schegge, il giocatore attivo sceglie quali Tessere rifornire.

③ Pescare nuove Carte Ricordo

Ora il giocatore attivo può scartare un qualsiasi numero di Carte Ricordo dalla propria mano mettendole scoperte sulla pila degli scarti e pescarne di nuove fino al raggiungimento della dimensione massima della sua mano di carte.

La dimensione massima della mano di carte di un giocatore è definita dal numero di icone Mano sulla sua Tessere Ragazza-senza-nome e sulle carte nel suo Spazio MLT. All'inizio del gioco, ogni giocatore ha una dimensione della mano di 3 carte (come indicato dall'icona nell'angolo in basso a destra della Tessere Ragazza-senza-nome).

Se si pesca una carta uguale ad una già presente nella propria Area di Gioco (Spazi MBT e MLT), questa va scartata e ne va pescata un'altra.

Se ci si trova con 2 copie identiche della stessa Carta in mano, scartarne una e pescarne una nuova.

Se viene esaurito il Mazza dei Ricordi, rimescolare le carte nella Pila degli scarti per formarne uno nuovo.

Fatto questo, il turno passa al giocatore successivo.

END OF THE GAME



Risveglio

With the help of cosmic spirits, the nameless girl finally recovered most of her memories, and found out her true identity to be the Star Princess, with a lifelong dedication in planting hope and faith across the universe.

In the process of lost and found, she realized that every memory is an invaluable gift in our life. Whether it's happiness or sadness, memories are the proof of our existence. As long as we remember what we love, they will live forever in an intangible yet indestructible form.

Condizione di Fine Gioco

Quando sono presenti **10 o più** Carte Ricordo nello **Spazio MLT** di un giocatore alla fine del suo turno, ogni avversario esegue ancora **un ultimo turno** (sempre in senso orario) dopodiché il gioco ha termine. I PV sono calcolati come segue:

Calcolo dei PV

Ogni giocatore calcola i suoi PV esclusivamente su quanto presente nella sua Area di Gioco, escluso lo Spazio MBT:

A Gettoni PV sulle carte

Spazio MLT:

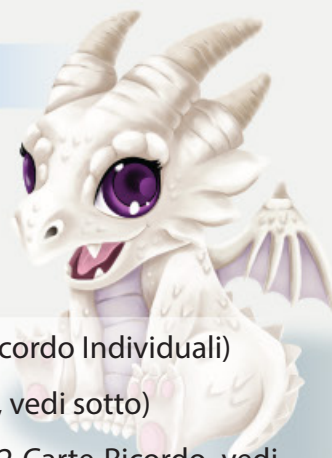
B PV costanti (stampati nell'angolo in alto a destra dalle Carte Ricordo Individuali)

C PV variabili (dipendono dalle singole Carte Ricordo Pubbliche, vedi sotto)

D La Tessere Ragazza-senza-nome (2 PV per ogni collegamento tra 2 Carte Ricordo, vedi sotto)

* Le Carte e le Schegge di Ricordi nello Spazio MBT non danno diritto a PV.

Il giocatore con più PV vince. In caso di parità tra 2 o più i giocatori, questi condividono la vittoria.



Esempio di calcolo dei PV:



A Gettoni PV sulle carte: $1+2+2+1+3+3 = 12$

Spazio MLT:

B PV costanti: $3+5+4+2+4+4 = 22$

C PV variabili: $\checkmark : \begin{matrix} 1 & 6 & 15 \\ 3 & 10 \end{matrix} = 6$ $\infty : 5 = 15$ $\nabla / \triangle / \square : 2 = 4$ $\begin{matrix} \infty & \triangle & \square \\ \infty & \infty & 18 \end{matrix} = 0$

D La Tessere Ragazza-senza-nome: $\checkmark \checkmark : 2 = 8$

Punteggio totale: $12+22+6+15+4+0+8 = 67$

POTERI DELLE CARTE RICORDO

Carte Ricordo Individuali




Quando questa carta entra nel tuo Spazio MLT, copri questa icona con un gettone Fiore preso dalla riserva pubblica. Puoi usare questo gettone Fiore in qualsiasi fase Crescita dei Fiori Cosmici (anche nello stesso turno).




Puoi conservare una Scheggia di Ricordo (di qualsiasi forma e colore) su ognuna di queste icone nella tua Area di Gioco.




Ogni  nella tua Area di Gioco aumenta la tua capacità di muovere la Ragazza-senza-nome nella fase Crescita dei Fiori Cosmici di una Tessera.




Ogni  nella tua Area di Gioco ti permette di raccogliere una Scheggia di Ricordo bianca dalla Tessera Finale dalla quale raccogli le Schegge di Ricordi nella fase Reminescenza.



Ogni  nella tua Area di Gioco aumenta la dimensione del tuo Spazio MBT di 1.



Ogni  nella tua Area di Gioco aumenta la dimensione della tua mano di carte di 1.

*** In questa sezione, con la dicitura "Area di Gioco" si intende solo lo Spazio MLT e la Tessera Ragazza-senza-nome. È invece escluso lo Spazio MBT.**

Tessere Ragazza-senza-nome– Calcolo dei PV a fine partita



2 PV per ogni collegamento tra 2 Carte Ricordo nel tuo Spazio MLT. Due carte sono considerate "collegate" se sono dello stesso colore e i numeri nei loro angoli in basso a sinistra sono consecutivi (si noti anche che le immagini delle due carte possono essere collegate a formare un panorama continuo). Le carte con il numero 7 e il numero 1 sono considerate collegate.

Carte Ricordo Pubbliche – Calcolo dei PV a fine partita



5 PV per ogni Frammento di Memoria posseduto di uno stesso colore e con un numero di Semi progressivo (ovvero i numeri dei Semi devono essere consecutivi). Un singolo Frammento è considerato una sequenza. Frammenti con 5 Semi ed un Seme sono considerati consecutivi.

*** È possibile considerare una sola sequenza per ogni carta quindi scegliere la più lunga.**



18 PV per ogni serie di 3 Frammenti di Memoria con lo stesso numero di Semi ma di colori differenti.



2 PV per ogni Frammento di Memoria di qualsiasi colore e con qualsiasi numero di Semi.

*** Ogni Frammento di Memoria può essere usato una volta sola nella fase di calcolo dei PV.**

*** Colore e forma dei Frammenti di Memoria sono sempre abbinati.**



3/6/10/15/21 PV per 1/2/3/4/5+ Carte Ricordo bianche (compresa questa) nel tuo Spazio MLT.



1/3/6/10/15 PV per 1/2/3/4/5+ Carte Ricordo di uno stesso colore (compresa questa) nel tuo Spazio MLT.

*** The color of the Nameless Girl Tile is NOT relevant in the scoring above.**

CREDITS AND THANKS



Deja Vu: Fragments of Memory

© 2018 Cheung Ngok Nin. Tutti i diritti riservati.

Game Design, Creative & Art Direction

Terry Cheung

Rules Translation

Emeline Balmer (French)

Karsten Schulmann (German)

Francesco Barretta (Italian)

Cathy Calcan (Japanese)

Juan Carlos Coca (Spanish)

Illustration

The Nameless Girl - Miura Naoko

Card Landscapes - Dendy Dhamier

Cosmic Companions - Alisa Ryshchuk

Digitization

David Noall

*(Digital version of the game is available
on Tabletopia and Tabletop Simulator)*

Game Fiction

Original Chinese Version - Terry Cheung

English Literary & Creative Editor - Lane Watson

Chinese Version



English Version



Presented By

ASTERIA
BOARD GAME CREATION



Playtested By

The Fallen Angels Testing Group



asteriagameshk@gmail.com

