

Regolamento



0. Panoramica

- 4 giocatori
- Durata partita: 30 min
- Età 10+

Nell'**Antica Cina** le **quattro regioni** impiegavano tutte le proprie forze per sopravvivere, fino a che i benevoli **draghi** scesero sulla terra per aiutare i comuni mortali contro le **angherie dell'imperatore** e, in segno di ringraziamento, i popoli delle diverse regioni hanno deciso di **costruire i più magnificenti templi** mai visti.

Erigi il tuo tempio più velocemente di tutti, evita l'ira dell'imperatore ed esplora le terre dell'Antica Cina!



龙王

Lóng Wáng

Un po' di mitologia

Nella mitologia cinese, i quattro **Lóng Wáng** (in italiano "Re Dragoni") governano i quattro mari, ognuno dei quali corrisponde a una direzione della bussola. Possono anche cambiare forma e apparire come uomini, manipolando il tempo.

1. In cosa consiste

"**Lóngwáng - Il regno dei draghi**" è un gioco competitivo, per 4 giocatori, della durata media di 30 minuti.

Ad ogni giocatore **a inizio partita viene assegnata:**



una **regione** con una **maggiore presenza di una risorsa** fra le quattro disponibili nel gioco;



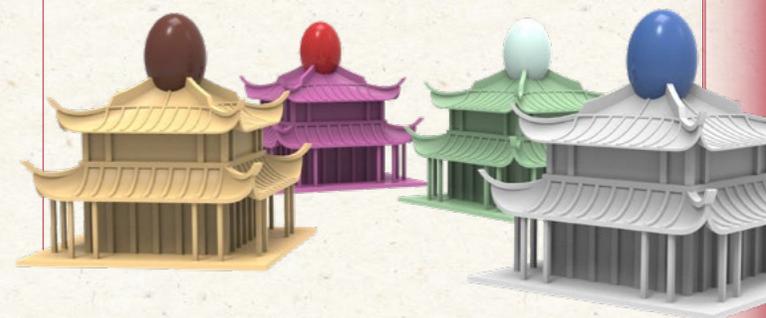
una **carta obiettivo** casuale su cui sono **descritti gli obiettivi di raccolta** da completare per vincere la partita.

Nel gioco i **Draghi influenzano la regione** su cui sostano durante il giro, ma il loro comportamento è imprevedibile e non è controllabile da noi comuni mortali!
I giocatori hanno inoltre a disposizione **punti azione** che possono sfruttare **per avanzare e occupare nuove caselle**, garantendosi il favore degli dei o raccogliere risorse.

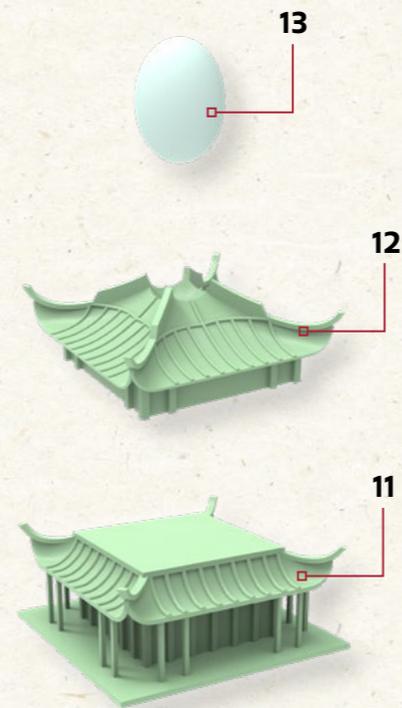
Obiettivo

Innalzare per primi il proprio tempio, utilizzando astutamente i propri punti azione e gestendo al meglio i bonus offerti dai Draghi.

Bisognerà al tempo stesso danneggiare gli avversari più vicini alla vittoria e guadagnare le risorse desiderate.



2. Preparazione

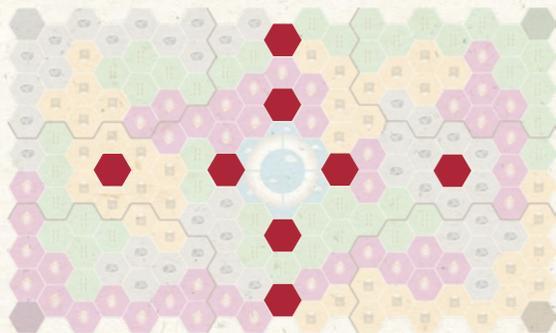


Materiali

1	Tabellone di gioco	1 pezzo
2	Tessere Giada	8 pezzi
3	Pedine Drago	4 pezzi
4	Sacchetti di Esploratori	4 pezzi
5	Sacchetti di Gettoni Risorse	4 pezzi
6	Dado dei Draghi	1 pezzo
7	Dado della Ruota	1 pezzo
8	Mazzo di Carte Obiettivo	1 pezzo
9	Mazzo di Carte Azione	1 pezzo
10	Plancetta	4 pezzi
11	Base del Tempio	4 pezzi
12	Tetto del Tempio	4 pezzi
13	Giada Ornamentale	4 pezzi

2.1 Disposizione dei materiali

1 – Posizionare il **Tabellone** di gioco e disporre nelle caselle indicate in figura le **8 Tessere Giada** in maniera casuale.



2 – Posizionare i **4 Draghi** in maniera casuale sulla **Ruota dei Draghi** al centro del Tabellone.

3 – Ogni giocatore sceglie la propria regione e il proprio colore.

N.B. in caso di diatribe: i contendenti si sfideranno a morra cinese al meglio di 1 partita e il vincitore avrà priorità nella scelta.

4 – Ogni giocatore prende:

- **1 Sacchetto di Esploratori** del colore prescelto, da cui potrà prelevare gli Esploratori da collocare sul tabellone,
- **1 Plancetta** su cui tenere le risorse raccolte.

5 – Ogni giocatore pesca **1 Carta Obiettivo** dal rispettivo mazzo, a partire dal giocatore nella regione influenzata dal Drago dell'Aria in senso orario.

6 – Infine ciascuno dei giocatori, mantenendo sempre lo stesso ordine:

- colloca **2 Esploratori** sul **Tabellone** seguendo le regole di piazzamento (approfondimento in 4.4 Esploratori).
- pesca **1 Carta Azione** dal rispettivo mazzo di Carte Azione.
- prende **3 Gettoni Risorse** della tipologia di risorsa dominante della sua regione.

3. Struttura dei turni



Chi inizia il turno?

Inizia il turno il giocatore la cui regione è influenzata dal **Drago dell'Aria**.

Gli altri giocatori si susseguono in **senso orario**.

Il giocatore di turno, in qualsiasi momento, nell'ordine e nella maniera che preferisce, può:

- **spendere** la sua riserva di **Punti Azione (PA)** (approfondimento nella sezione 4.4 Punti Azione) per:
 - espandersi;
 - raccogliere una risorsa;
 - pescare una carta.
- **utilizzare il potere del Drago** che influenza la sua Regione.
- **giocare una carta o una combinazione** di carte dalla sua mano.
- **spendere le risorse accumulate** per soddisfare le richieste riportate sulla **Carta Obiettivo** pescata ad inizio partita e costruire una o più parti del proprio tempio.

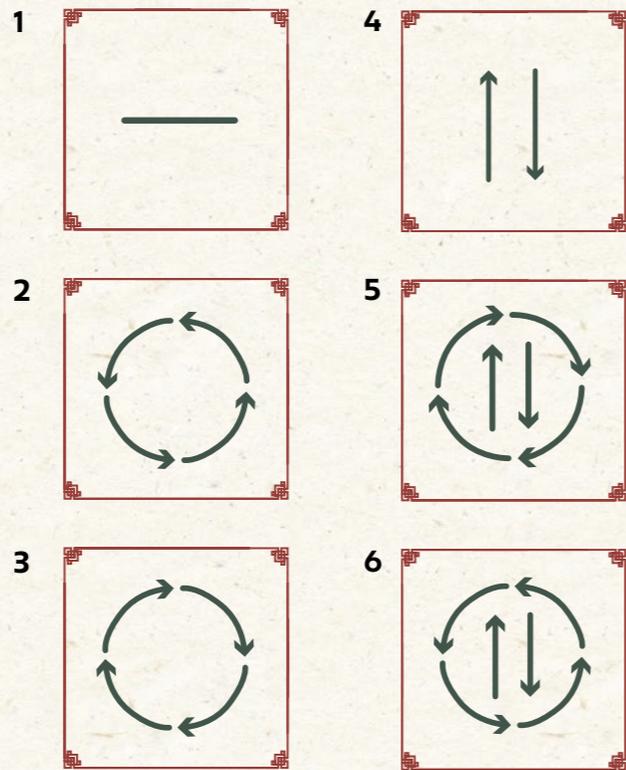
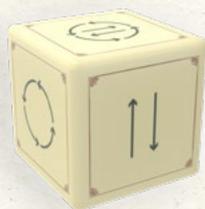
Terminato il turno si passa al giocatore successivo fino a quando tutti e 4 i giocatori hanno concluso i rispettivi turni di gioco (termine del giro).

Ala fine dell'ultimo turno del giro, **l'ultimo giocatore** che ha giocato **tira il Dado della Ruota per determinare lo stato della Ruota nel giro successivo.**

3.1 Dado della ruota

Il **Dado** ha 6 facce:

- 1 – **non muovere**
- 2 – **uno scatto in senso antiorario**
- 3 – **uno scatto in senso orario**
- 4 – **scambio** (inverte il Drago davanti all'ultimo giocatore di turno con quello all'angolo opposto)
- 5 – **uno scatto in senso orario e scambio** (inverte il Drago davanti all'ultimo giocatore di turno con quello all'angolo opposto)
- 6 – **uno scatto in senso antiorario e scambio** (inverte il Drago davanti all'ultimo giocatore di turno con quello all'angolo opposto)



4. Elementi di gioco e Azioni

4.1 Tabellone

Il **Tabellone** di gioco è diviso in **4 regioni da 24 caselle l'una** delimitate da un confine nero più spesso.

Ogni regione è caratterizzata da:

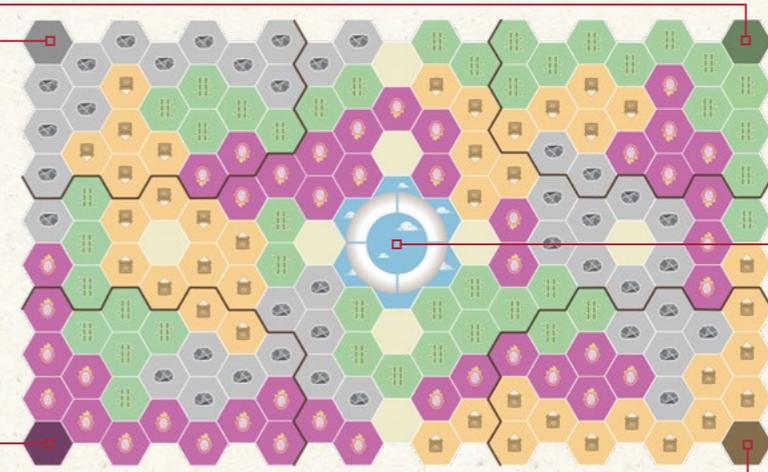
- **1 risorsa predominante** presente su 11 caselle,
- **2 risorse** meno abbondanti in 5 caselle,
- **1 risorsa scarsa** presente solo in 2 caselle.

Sui confini delle regioni (evidenziati da bordi neri e spessi) sono presenti delle **regioni neutrali** in cui i giocatori possono espandersi e ottenere risorse.

Sono presenti **8 tessere coperte** (ovvero girata dal lato tale per cui non si possa vedere quale giada è presente sulla tessera) nelle regioni neutrali in cui si trovano le giade.



Agli angoli sono presenti **4 caselle neutre** da cui il giocatore inizia piazzare le proprie pedine.



Al centro del Tabellone è presente la **Ruota dei Draghi**.

A lato, fuori dal Tabellone è presente il **Palazzo dell'Imperatore**.

4.2 Carte Obiettivo

A **guidare i giocatori negli obiettivi** da raggiungere durante la partita sono le **Carte Obiettivo**, di cui a ogni giocatore ne viene distribuita 1 a inizio partita.

Su ogni Carta Obiettivo sono definiti **3 obiettivi** che corrispondono alle **3 fasi di avanzamento della costruzione del tempio**.

L'obiettivo di ciascun giocatore è costruire, attraverso queste 3 fasi sequenziali, un tempio grazie alla raccolta di cinque tipologie di risorse: bambù, roccia, riso, frutto del drago e giada. Le quantità di risorse variano da carta a carta.

Una volta che il giocatore possiede la quantità di risorse indicata nella Carta Obiettivo egli può decidere se:

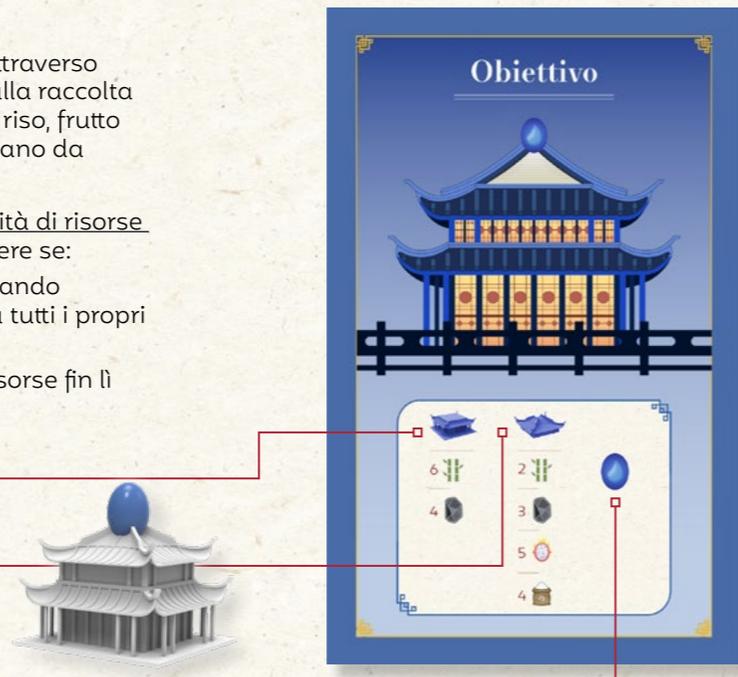
- **costruire una parte del tempio**, consumando le risorse accumulate, mostrando però a tutti i propri progressi verso la vittoria;
- **non costruire**, rischiando di perdere le risorse fin lì accumulate.

Fase 1
risorse necessarie per costruire **la base**
(in questo esempio 6 bambù e 4 roccia).

Fase 2
risorse necessarie per costruire **il tetto**
(in questo esempio 2 bambù, 3 roccia,
5 frutto del drago e 4 riso).

Fase 3
Giada necessaria (in questo esempio giada d'acqua).

Completata la Fase 1 e Fase 2 il giocatore può **guardare** quale giada è presente su una delle **Tessere Giada sul terreno a sua scelta**. Il bonus si annulla se non sono più presenti Tessere Giada sul terreno.



4.3 Risorse

Sono presenti:

- **4 tipi di risorse comuni** a cui corrispondono gettoni che si possono trovare e raccogliere **nelle regioni dei giocatori**.
- **1 tipo di risorse rare** che possono essere trovate solo **nelle zone neutrali** sotto le tessere coperte.

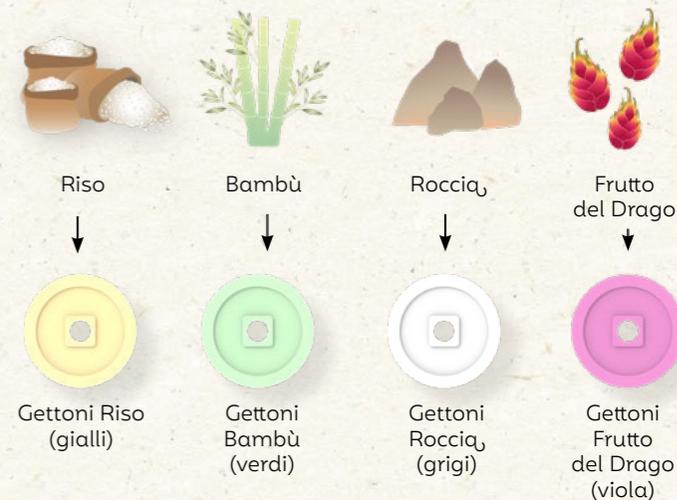
Per raccogliere le risorse comuni bisogna effettuare **l'azione di raccolta**. L'azione di raccolta ha effetto su tutte le caselle che producono la risorsa dichiarata dal giocatore e sono occupate da un Esploratore del giocatore stesso.

Per ogni casella che rispetta le condizioni sopracitate il giocatore guadagna 1 Gettone Risorsa del tipo della risorsa scelta (ad esempio Gettone Riso se raccoglie riso).

Le **risorse rare** sono le **Giade** ed esistono in 4 tipologie. **L'unico modo per ottenerle è esplorare la zona neutrale** fino a posizionare una propria pedina Esploratore sulle caselle delle giade e scoprire le Tessere Giada presenti **o rubarle ai propri avversari**.

Per evitare di rivelare agli avversari il colore della giada riportata sulla Tessera Giada ottenuta, **il giocatore che la ottiene prenderà la tessera tenendola coperta in mano o a terra**.

Le risorse comuni



Le risorse rare



4.4 Esploratori

Gli **Esploratori** sono le pedine personali per ogni giocatore che servono per occupare i territori (caselle).

Si può **collocare un Esploratore unicamente:**

- **in una casella libera adiacente** a una su cui è già posizionato un Esploratore di proprietà dello stesso giocatore.
- **vicino alla casella d'angolo** della propria regione di partenza.

Nella regione neutrale e unicamente qui il giocatore potrà piazzare una propria pedina anche se sul territorio sono presenti pedine appartenenti ad altri giocatori.

Tuttavia, continuano a valere le altre regole di piazzamento precedentemente descritte.

Nel caso in cui gli Esploratori vengano piazzati su un territorio su cui era posizionata una Tessera Giada, solo il primo giocatore a occupare il territorio otterrà la Tessera Giada.

N.B. Queste eccezioni servono per impedire situazioni limite in cui il giocatore veniva bloccato dal poter raggiungere alcune Tessere Giada più lontane.

Analizziamo ora nel dettaglio le azioni che il giocatore può compiere all'interno di una partita. Possiamo **dividere le azioni** che ogni giocatore può eseguire nel proprio turno **in 3 gruppi:**

- azioni che riguardano i **Punti Azione (PA)**;
- azioni che riguardano i **poteri dei draghi**;
- azioni che riguardano l'**utilizzo di carte**.

4.5 Punti Azione (PA)



Ogni giocatore ha a disposizione **5 PA per turno, non cumulabili** spendibili solo durante il proprio turno.

Possono essere utilizzati per:

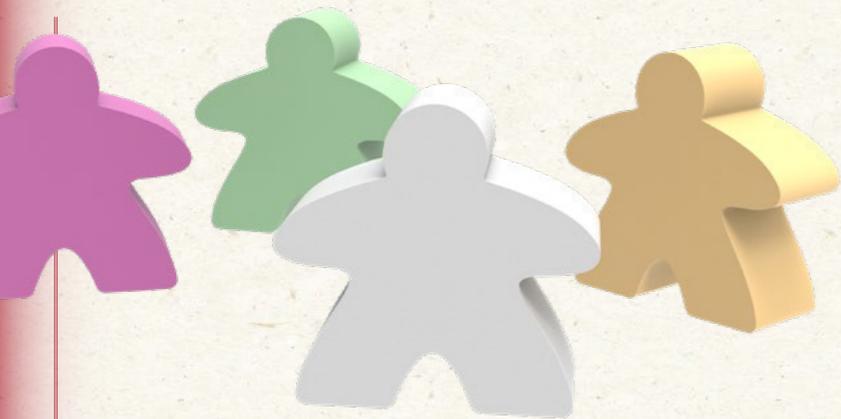
- **collocare una pedina Esploratore** in una casella adiacente ad una occupata da una sua pedina o alla casella corrispondente all'angolo del tabellone della propria regione al costo di **2 PA**;
- **raccogliere X unità di Gettoni Risorsa** corrispondenti alla risorsa scelta, dove X è pari al numero di caselle di quella risorsa occupate dalle proprie pedine al costo di **1 PA**;
- **pescare una Carta Azione** (max 2 volte per turno) al costo di **1 PA**.

4.6 Draghi

All'interno del proprio turno, in qualunque momento, il giocatore può usufruire del potere del drago che influenza la sua regione per quel giro.

Il giocatore lancia il **Dado dei Draghi**, per determinare la potenza del potere del drago, ottenendo X come risultato:

- **Drago della Terra** permette di espandersi su X caselle in più senza spendere PA.
- **Drago del Fuoco** il giocatore può rimuovere X pedine Esploratore di un altro giocatore dal Tabellone.
- **Drago dell'Aria** il giocatore può prendere X Gettoni Risorsa comuni di un avversario o scambiare una propria giada con quella di un avversario.
- **Drago dell'Acqua** il giocatore può raccogliere X Risorse gratuitamente.



4.7 Carte Azione

In qualsiasi momento del proprio turno il giocatore può **giocare una carta singola (Carta Aiuto) o una combinazione di carte (Carte Combinazione)** dalla propria mano, max 2 volte per turno.

Le azioni concesse per turno sono quindi:

- **1 Carta Aiuto + 1 combinazione di Carte Combinazione.**
- **2 Carte Aiuto.**
- **2 combinazioni di Carte Combinazione.**

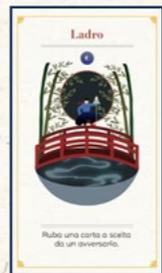
Carte Aiuto



Carta Punto Azione
fornisce 1 PA aggiuntivi per turno corrente



Carta Doppio Punto Azione
fornisce 2 PA aggiuntivo per turno corrente



Carta Ladro
permette di rubare una Carta Azione scelta al buio ad un avversario



Carta Riso
fornisce 3 unità di Gettoni Riso



Carta Frutto del Drago
fornisce 3 unità di Gettoni Frutto del Drago



Carta Bambù
fornisce 3 unità di Gettoni Bambù



Carta Roccia
fornisce 3 unità di Gettoni Roccia

Carte Combinazione



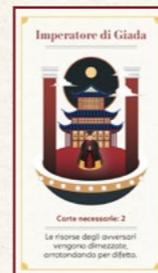
Dio dei Monti

- **imprigiona** un Drago a scelta annullandone l'effetto fino alla fine del turno.
- Richiede 2 Carte Dio dei Monti.
- Può essere utilizzata anche nel turno degli avversari.



Dea dei Mari

- **causa una mareggiata** che ruba una Tessera Giada scelta al buio tra quelle possedute dal giocatore bersaglio o scegliendola da una di quelle coperte sul terreno senza poterle scoprire prima.
- Richiede 2 Carte Dea dei Mari.



Imperatore di Giada

- **causa una calamità naturale** che dimezza la quantità di Gettoni Risorsa posseduti da tutti gli altri giocatori (arrotondando per eccesso).
- Richiede 2 Carte Imperatore di Giada.

5. Fine partita

La partita termina quando un **giocatore completa per primo tutte le fasi** previste nella sua **Carta Obiettivo**, ovvero quando finisce la costruzione delle due parti del tempio e piazza la giada del colore corrispondente sul tetto. Il giocatore che dichiara **vittoria** deve **girare la sua Carta Obiettivo** per permettere di controllarne la correttezza. In caso di errori il giocatore viene squalificato e la partita continua.

