

# ETEREA



In origine era il Tempo, un tumulto di energie incontrollabili, poi lo Spazio, un tessuto infinito in cerca di un appiglio, poi giunse la Materia come un parassita pronto ad infestare le regole del Gioco. Infine venne lei, sbocciata da una lacrima di luce, che diede origine a tutti gli esseri viventi, ora lei è stata imprigionata dai suoi figli bramosi di potere e tu dovrai liberarla.

La principessa ETEREA è stata incatenata nel cuore del primo mondo, i suoi figli, custodi delle sei dimensioni, hanno rovesciato il trono decisi ad impadronirsi dei principi fondamentali per poter regnare sull'intero universo.

Ciò che un tempo era un pianeta fiorente è ormai un lontano ricordo, quel luogo dove nasce la vita si è spento, le Essenze Vitali, ormai perdute, non generano più esseri e il filo che lega tutte le galassie è corroso e prossimo a scindersi.

L'ultima speranza è un manipolo di Architetti, fedeli araldi della principessa, progettisti di tutte le dimensioni percettibili e impalpabili. Solamente loro avranno l'ardore di intraprendere una missione al limite dell'impossibile per tentare di soggiogare i sei tiranni, prendere loro le chiavi e liberare ETEREA da un destino inaccettabile; se dovessero fallire ogni cosa sarà perduta, l'universo, così come lo conosciamo, cesserà di esistere lasciando il posto alla disperazione, al caos, alla rovina.

## INTRODUZIONE

In ETEREA voi siete uno degli Architetti che tenteranno l'impresa di recuperare le chiavi, custodite dai sei Boss che governano le sei dimensioni: Acqua, Fuoco, Vento, Terra, Cosmo e Oblio, per liberare la principessa e salvare l'intero universo.

ETEREA è un gioco diviso in due parti: nella prima dovrete vagare per le sei dimensioni tentando di ricostruire i Requisiti, ormai spazzati via dai tiranni, per ripopolare le stesse; fare ciò vi permetterà di acquisire le carte Requisito e gli Artefatti, indispensabili per riuscire nella missione; per creare i Requisiti avrete bisogno di un'attenta pianificazione nel lancio di dadi e un accurato uso di determinate abilità o Vocazioni.

Nella seconda parte dovrete affrontare i Boss e recuperare le chiavi, nel farlo dovrete costruire il vostro set di dadi, grazie a quanto appreso nella prima parte, e lanciarvi nel disperato tentativo di sconfiggerli in un duello impari, ma grazie ad un'attenta strategia, nulla sarà impossibile.

C'è dell'altro, tenete sempre d'occhio il tempo che scorre, avrete solamente diciotto ore, un solo giorno su ETEREA, poi tutto sarà perduto.

Soltanto un Architetto potrà riuscire nell'azione eroica, tutti però potranno perire in battaglia conducendo ogni cosa conosciuta alla rovina.

Buona fortuna, che il bagliore di ETEREA vi accompagni.





**CONTENUTO**



40 gemme  
Essenza Vitale



4 pedine  
Architetto



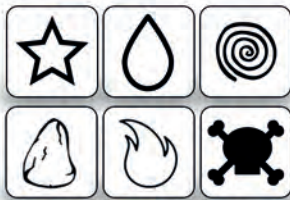
1 cilindro  
Segnatempo



24 segnalini Artefatto



144 segnalini Requisito



6 dadi bianchi Elementali



6 dadi rossi Costruttore



24 segnalini Chiave



4 dadi neri  
Dimensionali



18 carte Risoluzione



48 carte Requisito



6 carte Architetto



6 carte  
Dimensione Chiusa



18 carte Vocazione



Plancia di gioco



## PREPARAZIONE

- Ogni giocatore sceglie una pedina Architetto e prende i 36 segnalini Requisito del relativo colore. Ogni giocatore avrà a disposizione 3 segnalini per ogni tipo di requisito, non potrà crearne più di tale numero per tipo. **Se avete già creato 3 requisiti di un qualsiasi tipo (ad esempio Vulcano), ed avete bisogno di crearne un altro, non potrete farlo, potrete però spostare i vostri segnalini fra le varie dimensioni, secondo le vostre esigenze, utilizzando il set di dadi neri Dimensionali.**



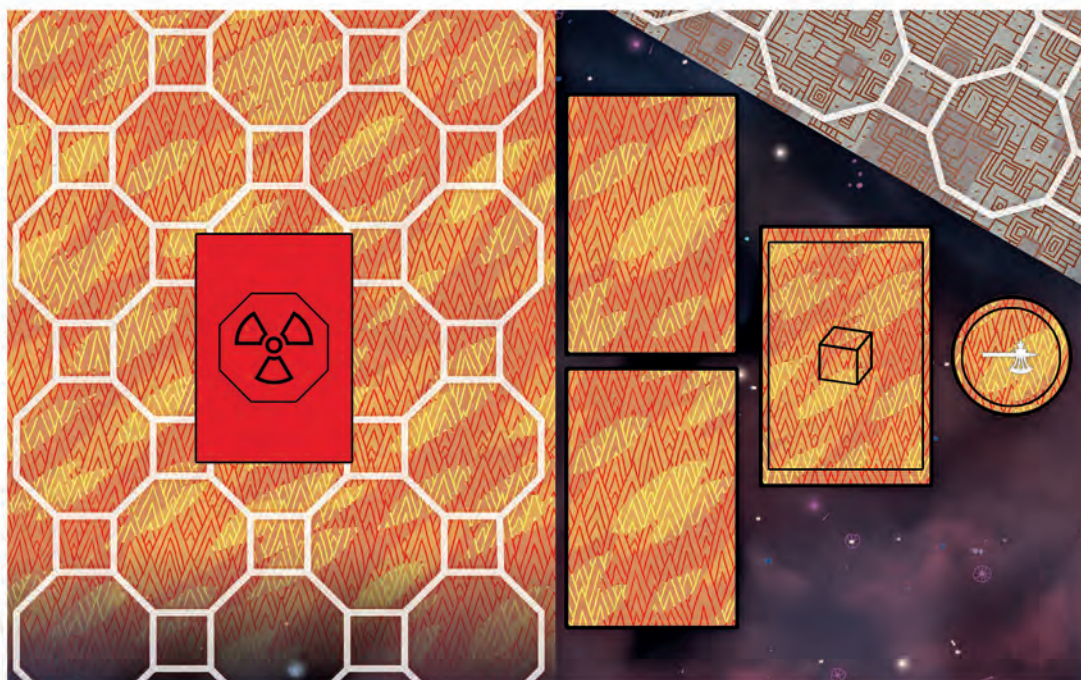
- Distribuite 4 gemme Essenza Vitale ad ogni giocatore, posizionate le restanti al lato del tabellone a formare la riserva. Durante il gioco avrete vari modi per accumularne altre, queste saranno indispensabili quando affronterete i Boss, più ne recuperate più possibilità avrete di riuscire nell'impresa. **Il limite massimo di gemme che potete possedere è 10, superare questo limite non è possibile in nessun caso. Rimanere senza le gemme Essenza Vitale equivale alla sconfitta e sarete fuori dal gioco.**

- Prendete le 48 carte Requisito, separatele per dimensione, mischiate i singoli gruppi e posizionatele coperti nell'apposito spazio alla destra della relativa dimensione.

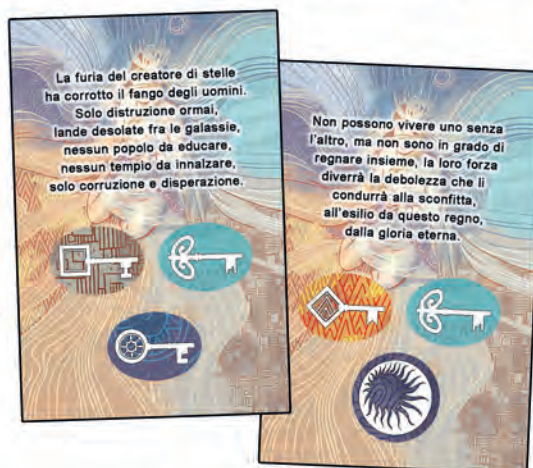
- Prendete i segnalini Artefatto, uno per tipo per giocatore, e posizionatele, formando una pila, nell'apposito spazio alla destra della relativa dimensione. Gli artefatti saranno indispensabili per poter sconfiggere i Boss, **per recuperarli dovrete prendere 2 carte Requisito della relativa dimensione.**



- Posizionate le carte Dimensione Chiusa, una su ogni dimensione.



- Prendete le carte Risoluzione e, di comune accordo sceglietene una in base al grado di difficoltà della sfida che volete affrontare. In alternativa si possono mischiare le carte e far decidere al fato pescandone una. Sulle carte Risoluzione è specificato quali Chiavi e Artefatti dovrete recuperare per salvare la principessa ETEREA. **Per recuperare un Artefatto dovrete prendere 2 carte Requisito della relativa dimensione, per recuperare una Chiave dovrete sconfiggere il Boss della relativa dimensione.** Quando un giocatore avrà recuperato tutto ciò che è richiesto sulla carta, avrà salvato la principessa e sarà decretato immediatamente vincitore. Nella parte alta della carta troverete il messaggio che la principessa ha dedicato agli Architetti che tenteranno l'impresa.





- Prendete le carte Architetto e distribuitene una ad ogni giocatore casualmente, posizionatela di fronte a voi scoperta, questa deciderà che tipo di Architetto siete e quali sono le vostre abilità di base. Ogni Architetto sarà associato ad una dimensione, quando questo opererà sulla relativa dimensione avrà dei vantaggi in termini di creazione dei Requisiti e guadagno di Essenze Vitali, in contrapposizione con la dimensione rivale nella quale avrete degli svantaggi. Avrete anche dei guadagni di Essenze Vitali in una dimensione amica e, soprattutto, avrete dei vantaggi e degli svantaggi quando incontrerete determinati Boss, questi vi porteranno a poter aggiungere o a dover togliere dei dadi dal set che avete costruito quando li affronterete.



- Prendete le carte Vocazione, mischiatele e distribuitene 3 coperte ad ogni giocatore. **Ognuno guarderà le proprie carte e sceglierà l'unica carta che vorrà tenere, questa sarà la sua abilità Vocazione per tutta la partita.** Mettete le carte scartate nella scatola, queste non vi serviranno più. Ogni carta Vocazione è diversa dall'altra, queste vi daranno un'abilità che potrete sfruttare solamente voi durante il gioco. Scegliete bene la vostra Vocazione anche in base alla carta Risoluzione che è stata scelta, potreste avere un vantaggio importante. Nella parte alta della carta è specificato dove questa ha effetto: quando siete nelle Dimensioni, contro i Boss o in entrambi i casi, non può avere effetto in una diversa situazione. Viene poi descritto l'effetto della Vocazione.



- Prendete il cilindro in legno e posizionatelo al numero 1 del segnatempo a segnare la prima ora. Il segnatempo vi indicherà quante ore avete a disposizione per completare la vostra missione, **se questo dovesse superare la diciottesima ora il vostro compito sarà fallito e sarete tutti fuori dal gioco.** Alla fine di ogni turno di gioco il cilindro andrà spostato avanti di un'ora. Ogni volta che passerete dalla quinta alla sesta ora e dall'ottava alla nona, una delle dimensioni di ETerea si chiuderà: il primo giocatore lancerà un dado bianco Elementale ed in base all'elemento che uscirà dovrà essere chiusa quella dimensione, ponendo su di essa la carta Dimensione Chiusa, se dovesse uscire l'elemento di una dimensione già chiusa non succederà nulla. **Se dovesse esserci solamente una dimensione aperta questa non può essere chiusa.**



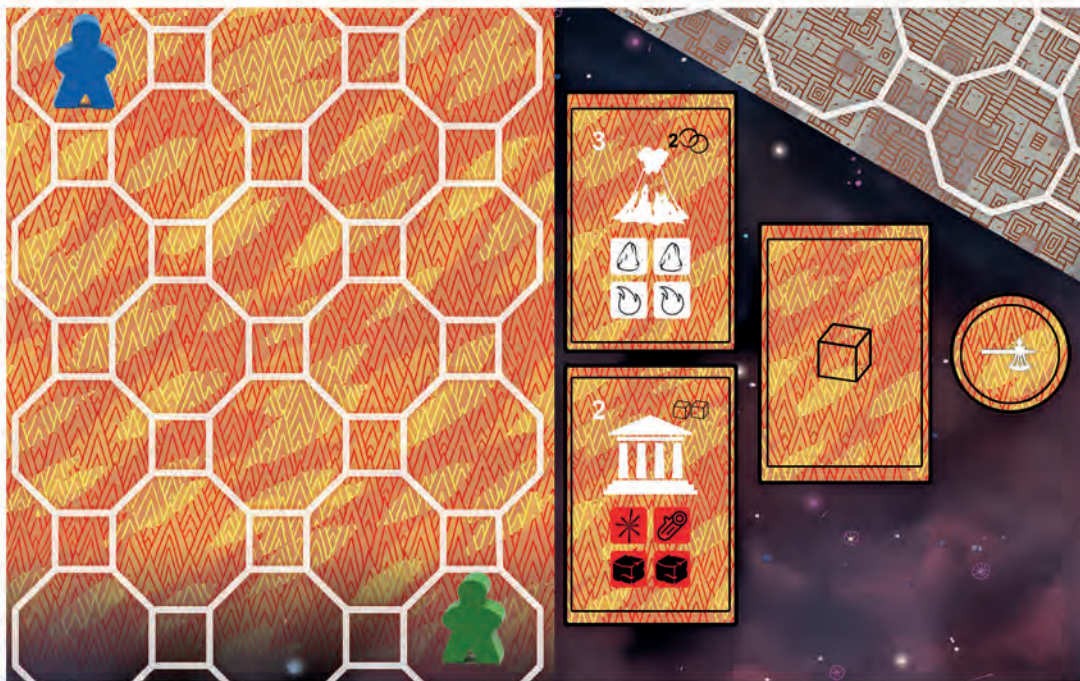
**(leggere CHIUDERE UNA DIMENSIONE)**

Ad ogni passaggio tra la dodicesima e la tredicesima ora tutti i giocatori potranno riattivare il bonus di una carta Requisito già utilizzata, da usare durante una propria Fase di Gioco. All'unico passaggio tra la quattordicesima e la quindicesima ora tutti i giocatori ricevono una gemma Essenza Vitale. **Durante la vostra Fase di Gioco potrete far tornare indietro o portare avanti il tempo grazie ai dadi neri Dimensionali ad eccezion fatta nelle prime quattro e nelle ultime quattro ore, quelle contrassegnate in rosso, qui non potrà mai tornare indietro o andare avanti in nessun caso.**

- Decretate chi sarà il primo giocatore ad iniziare la partita ed ogni turno di gioco, il primo giocatore sarà anche colui che, quando sarà richiesto, dovrà lanciare il dado bianco Elementale per decidere quale dimensione dovrà essere chiusa.



- A partire dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore lancia un dado bianco Elementale, il risultato di questo determinerà la dimensione di inizio partita di ogni singolo giocatore che posizionerà la propria pedina Architetto in uno dei quattro ottagoni agli angoli della dimensione uscita togliendo da essa la carta Dimensione Chiusa. **Più Architetti possono iniziare il gioco sulla stessa dimensione o tutti su dimensioni diverse, sarà il fato a decidere.**



- Per ogni dimensione aperta girate le prime due carte Requisito e posizionatele a faccia in sù negli appositi spazi alla destra della relativa dimensione. Su ogni carta sarà descritto quale Requisito dovrete creare, quale combinazione di dadi occorre e quanti crearne per poterla prendere. Una volta ritirata la carta, prendetene una nuova dal mazzo coperto e posizionate la nello spazio lasciato libero.

**Ricordate sempre che non si possono prendere più di 2 carte per dimensione, quindi scegliete con cura quali prendere anche in base al loro bonus. (leggere CARTE REQUISITO)**

- A questo punto siete pronti ad iniziare questa avventura e tentare di salvare la principessa ETEREA. Buona fortuna.

## TURNO E FASI DI GIOCO

**Si intende completato un Turno quando tutti i giocatori hanno terminato le loro Fasi di Gioco.** Alla fine di ogni Turno il tempo verrà sempre spostato in avanti di un'ora. Il primo giocatore inizia e termina le proprie Fasi di Gioco e si prosegue al prossimo giocatore in senso orario, **quando tutti avranno terminato si sposta il segnalino del tempo e la missione continua dal primo giocatore.**

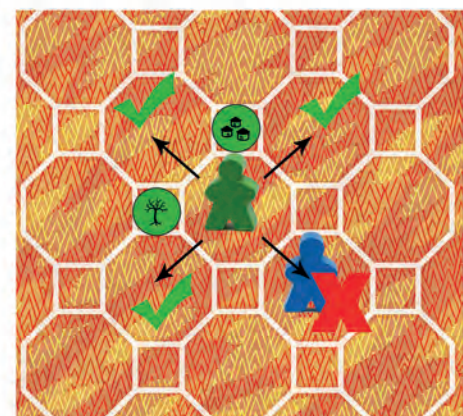
Le Fasi di Gioco sono diverse se ci si trova nelle dimensioni o se si devono affrontare i Boss.

### FASI DI GIOCO ALL'INTERNO DELLE DIMENSIONI

- 1 Spostarsi (obbligatorio)
- 2 Giocare un set di dadi (obbligatorio)
- 3 Giocare i Bonus di una o più carte Requisito (facoltativo)
- 4 Giocare un secondo set di dadi differente dal primo (facoltativo)
- 5 Giocare i Bonus di una o più carte Requisito (facoltativo)

#### 1 SPOSTARSI (OBBLIGATORIO)

E' obbligatorio spostarsi di un solo ottagono adiacente libero, non è possibile spostarsi su un ottagono occupato da un altro Architetto in nessun caso. **Se non ci sono ottagoni liberi adiacenti perchè già occupati da altre pedine, solo in questo caso dovete rimanere fermi.** E' molto importante pianificare il movimento appropriato per il posizionamento della pedina, cercate di muovervi su ottagoni che hanno i quadrati adiacenti liberi, su di essi infatti andranno posizionati i segnalini Requisito, un posizionamento strategico potrebbe anche bloccare il gioco degli altri Architetti favorendovi. **I segnalini Requisito possono essere creati solo su quadrati adiacenti alla vostra posizione.**





## 2 GIOCARE UN SET DI DADI (OBBLIGATORIO)

Giocare i set di dadi è indispensabile per poter creare Requisiti e prendere le relative carte, ma non solo, questi vi consentiranno anche di evocare abilità speciali, aprire wormhole e, soprattutto, modificare Spazio, Tempo e Infinito.

Esistono 3 diversi tipi di set: bianco Elementale, rosso Costruttore e nero Dimensionale.

### DADI ELEMENTALI (6 DADI)

I dadi Elementali occorrono per creare alcuni Requisiti, decidere quali dimensioni aprire e chiudere, aprire wormhole ed evocare altre abilità speciali.



Con questo set potete creare i seguenti Requisiti: Virus, Albero, Vita, Vulcano, Uragano ed Energia. Potete inoltre creare **WORMHOLE**: questi vi serviranno per poter aprire una dimensione chiusa, passare fra due dimensioni già aperte ed entrare nella zona dei Boss. **Quando aprirete una nuova dimensione vi posizionerete sopra immediatamente la vostra pedina su un ottagono libero a vostra scelta.** Se sulla dimensione che avete appena aperto non sono state ancora scoperte le relative carte Requisito, fatelo in questo momento. Anche quando passate su una dimensione già aperta, potete posizionare la vostra pedina su un qualsiasi ottagono libero.

Per creare un wormhole avrete bisogno di 3 Teschi e 1 Stella



Con questo set potete anche evocare le seguenti abilità: Estirpazione ed Essenza Vitale

### ESTIRPAZIONE

Permette di togliere tutti i segnalini Requisito, **compresi i vostri**, intorno alla vostra pedina restituendoli ai legittimi proprietari, mossa indispensabile quando avrete bisogno di spazio per creare Requisiti su una dimensione senza quadrati liberi o per disturbare il lavoro degli avversari.

Per evocare Estirpazione avrete bisogno di 4 Teschi



### ESSENZA VITALE

Evocarla vi permette di guadagnare una gemma Essenza Vitale.

Per evocare Essenza Vitale avrete bisogno di 5 Stelle



### DADI COSTRUTTORE (6 DADI)

I dadi Costruttore occorrono per creare alcuni Requisiti ed evocare altre abilità speciali.



Con questo set potete creare i seguenti Requisiti: Tempio, Villaggio, Monolite, Scudo Energetico, Campo Magnetico e Stazione Spaziale.

Con questo set potete anche evocare le seguenti abilità: Reazione Nucleare e Creazione.



## REAZIONE NUCLEARE

Permette di chiudere immediatamente una qualsiasi dimensione a scelta, anche quella dove si trova la pedina di chi la evoca. **Se ci fosse una sola dimensione aperta, questa non può essere chiusa.**

**(leggere CHIUDERE UNA DIMENSIONE)**

Per innescare una Reazione Nucleare avrete bisogno di 5 Radiazioni



## CREAZIONE

Permette di creare un qualsiasi Requisito a scelta, in una qualsiasi dimensione aperta, su un qualsiasi quadrato libero. **Solo in questo caso non dovete obbligatoriamente essere presenti sulla dimensione che scegliete, ne tantomeno avere un quadrato libero nella posizione adiacente alla vostra pedina.**

Potete creare qualsiasi Requisito sia esso forgiato con i dadi Elementali, sia con i dadi Costruttore.

Per evocare Creazione avrete bisogno di 5 Scintille



**ATTENZIONE: trovate la lista completa delle combinazioni possibili con i dadi Elementali e Costruttore direttamente sulla plancia di gioco.**

## DADI DIMENSIONALI (4 DADI)

I dadi Dimensionali saranno indispensabili per portare a termine la vostra missione, con essi potrete modificare Tempo, Spazio e Infinito.



TEMPO



SPAZIO



INFINITO

### MODIFICARE TEMPO

Durante la vostra Fase di Gioco potrete far tornare indietro o portare avanti il tempo grazie ai dadi neri Dimensionali ad eccezione fatta nelle prime quattro e nelle ultime quattro ore, quelle contrassegnate in rosso, qui non potrà mai tornare indietro o andare avanti in nessun caso. **Far tornare indietro il tempo è indispensabile, se questo infatti dovesse superare la diciottesima ora il vostro compito sarà fallito e sarete tutti fuori dal gioco.**

Con 3 simboli Tempo spostate l'orologio indietro o avanti di 3 ore

Con 4 simboli Tempo spostate l'orologio indietro o avanti di 4 ore

### MODIFICARE SPAZIO

Modificare lo Spazio serve per poter muoversi liberamente, su uno spazio non occupato, su una qualsiasi dimensione aperta, **non è possibile entrare in una dimensione chiusa.** Serve anche per entrare nella zona dei Boss e per muoversi da un Boss ad un altro non adiacente.

Per poter effettuare queste azioni occorrono 3 simboli Spazio

### MODIFICARE INFINITO

Vi permette di spostare i vostri segnalini Requisito, **che avete precedentemente piazzato**, su un qualsiasi quadrato libero su una qualsiasi dimensione aperta, anche se non fosse la dimensione sulla quale si trova la vostra pedina. Non è indispensabile avere quadrati liberi intorno la vostra pedina per poter spostare i Requisiti.

**ATTENZIONE: se spostando i Requisiti, essi vi permettessero di poter prendere una carta Requisito, NON potrete ritirarla fino a quando la vostra pedina non si trovi sulla relativa dimensione della carta da prendere.**

Con 3 simboli Infinito potrete spostare 1 segnalino Requisito

Con 4 simboli Infinito potrete spostare 2 segnalini Requisito



## REGOLE PER IL LANCIO DEI DADI

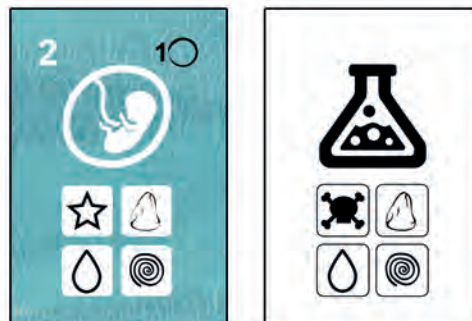
Scegliete il set di dadi e lanciateli, potete scegliere e mettere da parte uno o più dadi, è **obbligatorio mettere sempre da parte almeno 1 dado**, anche se questo non è utile al vostro scopo.

Dopo aver effettuato la scelta di quali mettere da parte, lanciate i dadi rimasti e seguite quanto descritto prima: mettete da parte almeno un dado. Procedete in questo modo fino a quando non avrete messo da parte tutti i dadi, dopodiché procedete a costruire il Requisito che avete creato o a compiere l'abilità che avete evocato. Le medesime regole per il lancio saranno utilizzate anche quando dovrete affrontare i Boss.

Per esempio: il vostro intento era quello di creare una Vita nella dimensione dell'acqua, ma siete riusciti a mettere da parte questi dadi:



In questo caso non siete riusciti a creare Vita, avete però la possibilità di creare Virus, potete piazzare un segnalino Virus, anche se non vi è stato richiesto, questo potrebbe esservi utile in seguito.





## 3 GIOCARE I BONUS DI UNA O PIU' CARTE REQUISITO (FACOLTATIVO)


In questa fase potete giocare i bonus delle carte Requisito che avete preso, questi sono sempre segnati nella parte in alto a destra della stessa. **Tutti i bonus che si riferiscono ad un rilancio di dadi, si riferiscono sempre al set di dadi che avete appena lanciato.** Non c'è limite al numero di carte che potete giocare, **queste però possono essere utilizzate una sola volta**, dopo aver giocato il bonus di una carta, questa va girata a faccia in giù e messa da parte, durante la partita ci sarà la possibilità di riattivare il bonus di una carta già utilizzata, oltre a costituire il conteggio dei dadi che potrete utilizzare quando affronterete i Boss.

Avrete anche la possibilità di giocare 3 carte Requisito contemporaneamente, **senza attivare il loro bonus**, per guadagnare 1 Essenza Vitale. Esistono 8 diversi tipi di bonus, ogni gruppo di carte Requisito ne contiene uno per tipo per dimensione. Di seguito la lista completa e il loro potere.


 **WORMHOLE:** aprite immediatamente un wormhole (vale solo nelle dimensioni)


 **SCUDO:** riducete di 1 il danno inflitto da un Boss (vale solo nei Boss)


 **RILANCIO SET:** potete rilanciare l'intero set annullando l'effetto del precedente lancio (vale ovunque)

 **FASI AGGIUNTIVE:** giocate nuovamente tutte le fasi di gioco, non annulla le precedenti (vale ovunque)

 **RILANCIO 4 DADI:** rilanciate 4 dadi, un solo rilancio per dado (vale ovunque)

 **1 REQUISITO:** piazzate un nuovo segnalino Requisito a vostra scelta su uno spazio libero (vale solo nelle dimensioni)

 **SCEGLI 2 FACCE:** cambiate la faccia di 2 dadi a vostra scelta (vale ovunque)

 **2 REQUISITI:** piazzate 2 nuovi segnalini Requisito a vostra scelta su 2 spazi liberi (vale solo nelle dimensioni)

## 4 GIOCARE UN SECONDO SET DI DADI (FACOLTATIVO)

Potete giocare un secondo set di dadi, **questo però deve essere diverso da quello precedentemente giocato nella fase 2.** Questa fase è facoltativa, se non avete necessità potete non tirare un secondo set. Per esempio: se nella fase 2 avete lanciato il set di dadi bianchi Elementali, in questa fase non potrete rilanciarlo, potrete invece lanciare il set rosso Costruttore o il nero Dimensionale.

## 5 GIOCARE I BONUS DI UNA O PIU' CARTE REQUISITO (FACOLTATIVO)

Giocate i bonus delle carte Requisito come descritto nella fase 3, **questa volta i bonus con rilancio dei dadi si riferiscono al set appena lanciato nella fase 4.**

A questo punto avete completato le vostre fasi e la partita prosegue con il prossimo giocatore. Quando tutti i giocatori avranno finito le loro fasi, il turno finisce, il tempo si porta avanti di un'ora e il gioco prosegue dal primo giocatore.



## CARTE REQUISITO

Le carte Requisito costituiscono una parte fondamentale del gioco, infatti, grazie ad esse si possono prendere gli Artefatti, indispensabili per poter sconfiggere i Boss, ed in base a quante ne avete, vi diranno di quanti dadi sarà costituito il set che costruirete per sconfiggere i Boss stessi.

Ogni mazzetto di carte Requisito ne avrà otto divise per dimensione, è importante ricordare che non si possono prendere più di 2 carte per dimensione per giocatore in nessun caso. **Quando prenderete le 2 carte della stessa dimensione, dovrete ritirare immediatamente l'artefatto della relativa dimensione e metterlo da parte.** Quando prendete una carta Requisito dalla plancia, rimpiazzatela immediatamente girandone una coperta sullo spazio lasciato libero.

**Per ogni carta Requisito che possedete, sia che di essa sia stato giocato il bonus o no, avrete un dado da aggiungere al set che costruirete per affrontare i Boss.** Per esempio: se avete preso e messo da parte 9 carte Requisito, il vostro set di dadi per affrontare i Boss sarà costituito da 9 dadi.

Per poter prendere una carta Requisito dovrete piazzare, sulla relativa dimensione, il numero di segnalini Requisito richiesti nell'angolo in alto a sinistra della carta.

Per esempio: per prendere la carta Requisito Tempio della dimensione Acqua, dovrete piazzare sulla relativa dimensione 2 segnalini Tempio. I segnalini vanno piazzati sui quadrati adiacenti agli ottagoni, ogni spazio può ospitare un solo segnalino.



## CHIUDERE UNA DIMENSIONE

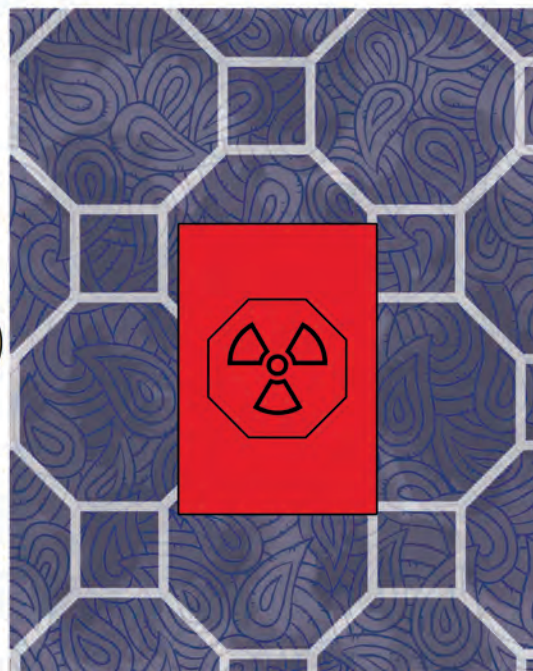
Quando una dimensione viene chiusa, sia a causa del segnatempo sia per l'intervento di un giocatore, **tutti i segnalini Requisito posti su di essa andranno rimossi e riconsegnati ai legittimi proprietari.**

Le pedine Architetto andranno immediatamente spostate, a discrezione dei proprietari, su un'altra dimensione aperta su di un qualsiasi ottagono libero e sulla dimensione appena chiusa andrà posta la carta Dimensione Chiusa.

Nel caso foste voi a decidere, non con il lancio casuale del dado, **potete chiudere anche la dimensione dove si trova la vostra pedina**, questo, se usato in maniera strategica, vi permetterà di spostarvi su di un'altra dimensione aperta senza dover utilizzare ulteriori Fasi di Gioco.

**Non è possibile chiudere una dimensione se questa è l'unica ad essere aperta**, in nessun caso.

Ovviamente, qualunque dimensione sia stata chiusa, è possibile riapirla creando un wormhole.





## ENTRARE NELLA ZONA DEI BOSS

Potete entrare nella zona dei Boss creando un wormhole o utilizzando i dadi Dimensionali modificando lo Spazio. **Per entrare in questa zona dovrete aver messo da parte almeno 8 carte Requisito**, altresì l'ingresso vi sarà negato.

**ATTENZIONE:** una volta entrati nella zona dei Boss, **non sarà più possibile uscirne, quindi fate massima attenzione a non dimenticare di avere gli Artefatti necessari per sconfiggere i Boss** che vi forniranno le Chiavi per riuscire nell'impresa. Per esempio: la carta Risoluzione chiede di recuperare la Chiave di Fuoco, per sconfiggere il Boss del Fuoco che la custodisce, avrete bisogno dell'Artefatto dell'acqua, se siete entrati senza questo Artefatto, non potrete batterlo e avrete automaticamente fallito l'impresa.

## FASI DI GIOCO NELLA ZONA DEI BOSS

- 1 Spostarsi (facoltativo)
- 2 Giocare il set di dadi neri Dimensionali (facoltativo)
- 3 Costruire e giocare il vostro set di dadi (obbligatorio)
- 4 Giocare i bonus di una o più carte Requisito (facoltativo)

### 1 SPOSTARSI (FACOLTATIVO)

Per spostarvi da una casella Boss all'altra è necessario aver prima sconfitto il Boss della casella di partenza. In questa fase potete spostarvi verso un Boss adiacente, se questo è utile per la vostra Risoluzione, se dovete invece spostarvi verso un Boss non adiacente passate alla Fase 2.

Se volete potete comunque spostarvi nella casella di un Boss adiacente anche se non vi occorre recuperare la sua Chiave per completare la missione, **ma in questo caso dovrete comunque affrontarlo.**

### 2 GIOCARE IL SET DI DADI NERI DIMENSIONALI (FACOLTATIVO)

Potete lanciare il set di dadi neri Dimensionali per spostarvi verso una casella Boss non adiacente.

Per poter effettuare questa azione occorrono 3 simboli Spazio

Potete lanciare il set di dadi neri Dimensionali anche per mandare indietro o avanti il tempo.

Con 3 simboli Tempo spostate l'orologio indietro o avanti di 3 ore

Con 4 simboli Tempo spostate l'orologio indietro o avanti di 4 ore

### 3 COSTRUIRE E GIOCARE IL VOSTRO SET DI DADI (OBBLIGATORIO)

In questa fase dovete costruire il vostro set di dadi per affrontare il Boss. **Per ogni carta Requisito in vostro possesso, sia che di essa sia stato giocato il bonus o no, avrete un dado da aggiungere al set che costruirete.** Nel farlo dovrete prendere almeno 3 dadi bianchi Elementali, 3 dadi rossi Costruttore e 1 nero Dimensionale, i restanti dadi che costituiranno il set saranno una vostra scelta.

A questo punto siete pronti per affrontare un Boss. Nella parte bassa di ogni Boss è specificata la combinazione di dadi e l'artefatto che vi occorrono per sconfiggerlo e recuperare la relativa Chiave.

Per esempio: per sconfiggere il Boss del Fuoco avrete bisogno dell'Artefatto dell'Acqua, di 3 simboli Acqua, 3 simboli Ferro e 1 simbolo Spazio.

**ATTENZIONE:** come scritto in precedenza, se non avete l'Artefatto richiesto non potrete affrontare il Boss

**ATTENZIONE:** non dovete affrontare nuovamente un Boss se già ne possedete la chiave, solo in questo caso sarete esonerati dal combattimento.





## REGOLE PER IL COMBATTIMENTO

Lanciate il set di dadi che avete costruito seguendo le normali regole per il lancio di dadi, mettete da parte 1 o più dadi, **è obbligatorio mettere sempre da parte almeno 1 dado**.

Dopo aver effettuato la scelta di quali mettere da parte, lanciate i dadi rimasti e seguite quanto descritto prima: mettete da parte almeno 1 dado.

Per ogni dado messo da parte che non sia utile alla combinazione per sconfiggere il Boss, sarà un danno subito, **sia che abbiate sconfitto o meno il Boss. Per ogni danno subito perderete 1 gemma Essenza Vitale alla fine del combattimento. Restare senza Essenze Vitali equivale alla vostra sconfitta**, gli altri giocatori continueranno normalmente la partita. Nel caso in cui sconfiggendo l'ultimo Boss, siete rimasti senza gemme Essenza Vitale, sarete sconfitti anche se avete recuperato tutte le Chiavi.

**ATTENZIONE:** se avete completato la combinazione di uno dei 3 colori e avete ancora in mano dadi di quello stesso colore, **non dovrete continuare a lanciarli, ma dovrete toglierli dalla vostra mano**, questi non varranno come danno subito. Varranno però come danno subito i dadi messi da parte in precedenza.

Per esempio: dovete sconfiggere il Boss del Fuoco, avete 9 carte Requisito, quindi costruite il vostro set con 9 dadi: 4 rossi, 4 bianchi e 1 nero.

Li lanciate tutti contemporaneamente, escono 1 Acqua e 1 Ferro, sono utili e li mettete da parte, rilanciate i dadi rimasti ed escono 2 Acqua e le mettete da parte, a questo punto la combinazione dei dadi bianchi è completa, in mano avete però ancora un dado bianco, questo non andrà rilanciato ma tolto dalla vostra mano (non varrà come danno subito). Lanciate ora i dadi che avete ancora in mano (rossi e neri), non esce nulla di utile ma dovete comunque metterne uno da parte, questo varrà come colpo subito. Continuate lanciando i dadi rimasti, seguendo le regole del lancio, fino a quando non li avrete messi tutti da parte.



  
Dado lanciato  
non utile  
Danno subito



  
Dado Bianco  
tolto dalla mano  
Danno non  
subito



## 4 GIOCARE I BONUS DI UNA O PIU' CARTE REQUISITO (FACOLTATIVO)

In questa fase potete giocare i bonus delle carte Requisito che avete preso seguendo le regole descritte nella fase di gioco 3 all'interno delle dimensioni.

**ATTENZIONE:** avete la possibilità di giocare 3 carte Requisito contemporaneamente, **senza attivare il loro bonus**, per guadagnare una gemma Essenza Vitale.



**KUKULKAN:** padre dell'alba, trasportatore di vita e morte, plasmatore della materia, contrappositore di Phanes, fautore della conoscenza e tiranno dei cieli.



**PHANES:** divinità primigenia emersa agli albori dell'universo, sommo esponente della panspermia di tutti i mondi conosciuti, conquistatore delle terre emerse.



**LEVIATHAN:** figlio deforme della principessa, ultimo dei fratelli, esiliato alla nascita a vagare nelle profondità delle galassie nutrendosi delle anime dei corrotti.



**AGNI:** indiscusso padrone del fuoco e della luce perpetua, invincibile guerriero e collerico guardiano delle porte degli abissi celesti, despota amato e uccisore di demoni.



**NEBULOSA TESTA DI CAVALLO:** gemello di Sagittarius A, creatore di galassie, sicario delle stelle esauste, dominatore dell'infinito, figlio prediletto della principessa.



**SAGITTARIUS A:** primogenito di ETEREA, fratello gemello di Nebulosa, divoratore di galassie e fautore dell'universo specchio di tutti gli esseri dannati, manipolatore del tempo e dello spazio.

## SALVARE LA PRINCIPESSA ETEREA E VINCERE LA PARTITA

Il primo Architetto che riesce a recuperare tutte le Chiavi e gli Artefatti richiesti dalla carta Risoluzione avrà liberato la principessa ETEREA, salvando l'intero Universo e sarà decretato immediatamente vincitore. Se tutti gli Architetti dovessero fallire la missione, ETEREA sarà perduta per sempre.



## LEGENDA DEI SIMBOLI DI ETEREA

	URAGANO		WORMHOLE		STELLA / COSMO
	VIRUS		SCUDO		ACQUA
	VITA		RILANCIO SET		VENTO
	ENERGIA		FASE AGGIUNTIVA		TERRA
	ALBERO		RILANCIO DADO		FUOCO
	VULCANO		FACCIA DADO		TESCHIO / OBLIO
	CAMPO MAGNETICO		REQUISITO		SCINTILLA
	MONOLITE		DUE REQUISITI		RADIAZIONE
	TEMPIO		CINQUE REQUISITI		PIETRA
	VILLAGGIO		GEMMA ESSENZA VITALE	<b>Mc</b>	MOSCOVIO ELEMENTO 115
	SCUDO ENERGETICO		CHIAVE		LEGNO
	STAZIONE SPAZIALE		RIATTIVA CARTA		FERRO
	ANFORA DELL'INFINITO		DANNO INFLITTO		INFINITO
	SCURE PRIMIGENIA		DANNO SUBITO		SPAZIO
	AULOS DEI VENTI		CARTE		TEMPO
	SFERA DEL TEMPO		ARTEFATTO		
	SCETTRO ALATO		DIMENSIONE CHIUSA		
	MARTELLO DI LUCE				

### UN GIOCO LITTLE ROCKET GAMES ILLUSTRAZIONI DI MARCO SALOGNI

Little Rocket Games è un marchio registrato di proprietà di Centro Hi-Fi SRL  
Prodotto e Distribuito da Centro Hi-Fi SRL Via A. Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM)



ATTENZIONE! Non adatto per bambini sotto 3 anni di età poiché sono presenti pezzi piccoli che potrebbero essere ingeriti.  
Conservare queste informazioni ad uso futuro.

[www.littlerocketgames.com](http://www.littlerocketgames.com)

[info@littlerocketgames.com](mailto:info@littlerocketgames.com)

[facebook.com/LittleRocketGames/](https://www.facebook.com/LittleRocketGames/)

[instagram.com/littlerocketgames/](https://www.instagram.com/littlerocketgames/)

LITTLE  
ROCKET  
GAMES