IT



CONTENUTO

- 1 tabellone
- 4 meeple in 4 colori
- 4 corone in 4 colori
- 4 tessere iniziali (retro scuro)
- 56 tessere paesaggio (retro chiaro)
- 32 tessere tesoro, 8 per ciascuno dei 4 colori
- 32 segnalini tesoro
- 38 segnalini stemma
- 1 carta tesoro e 1 carta stemma
- 12 carte obiettivo
- 1 scheda riassuntiva
- 1 metro

PREPARAZIONE

Qui troverete tutte le informazioni relative al **gioco base**. Se avete già giocato qualche partita, provate la versione per esperti a pagina 29.
Le regole per il gioco in solitario sono riportate alle pagine 29 e 30. Il tutorial in solitario è utile per imparare bene le regole.

1 Posizionate il **tabellone** al centro.
Mescolate le **56 tessere paesaggio** (retro chiaro) a faccia in giù. Posizionatene **16 a caso** a faccia in su, negli spazi vuoti del tabellone.

Nota: *Posizionate le tessere sul tabellone con un orientamento casuale. Il paesaggio raffigurato su di esse non deve quindi combaciare con quello stampato sul labirinto.*

2 Prendete 10 tessere per persona dalle restanti tessere paesaggio **(retro chiaro)** (vedi tabella). Impilatele a faccia in giù come riserva generale accanto al tabellone. Questo è la **pila comune**.
Rimettete nella scatola, senza guardarle, tutte le tessere paesaggio avanzate.

Persone	Tessere
1	10
2	20
3	30
4	40

3 Scegliete un **colore** ciascuno e posizionate il **meeple** corrispondente sulla tessera drago al **centro** del tabellone.

Ognuno esegue ora **tutti** i seguenti passaggi:

4 Mescola le **8 tessere tesoro del tuo colore** e mettile davanti a te in una pila coperta. Questa è la tua **pila di tessere tesoro**.

5 Metti la **corona** del tuo colore lì accanto. È il tuo portatessere. Pesca la tessera tesoro in cima alla tua pila. Mettila sulla tua corona in modo che **solo tu** possa vedere il tesoro che cerchi.

6 Prendi una **tessera iniziale** (retro scuro) e mettila davanti a te a faccia in su. Essa costituisce l'inizio del tuo paesaggio personale.

Qui troverete:
- Il **video tutorial**
- Le regole per una mini-espansione di **Carcassonne** che usa le tessere di questo gioco

7 Posizionate la **carta stemma** accanto al tabellone e tutti i **segnalini stemma** su di essa. Posizionate lì accanto la **carta tesoro** con sopra tutti i **segnalini tesoro**. Queste costituiscono le rispettive **riserve**.

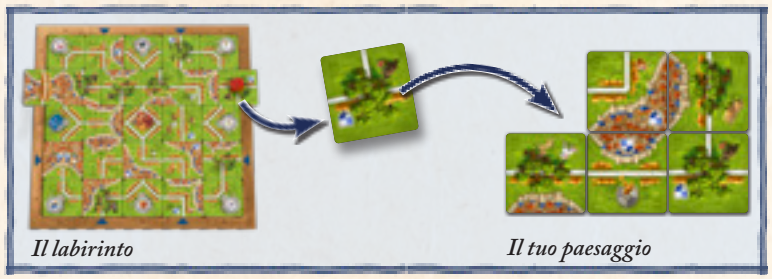
8 Prendete tra le **carte obiettivo** l'obiettivo della corona *"Maggior numero di stemmi" (1A).* Posizionatela con la faccia per 2-4 rivolta verso l'alto accanto alle altre carte. Infine, tenete a portata di mano la **scheda riassuntiva.**



Preparazione per 3 giocatori

SCOPO DEL GIOCO

Inserendo abilmente le tessere, muovi il tuo meeple attraverso il labirinto per raggiungere i preziosi tesori. Allo stesso tempo, costruisci il tuo paesaggio: con le tessere rimosse dal labirinto e ogni tesoro raggiunto, costruisci città e strade. Una volta completate, riceverai preziosi stemmi. Il giocatore che alla fine della partita costruisce la torre più alta con le proprie tessere, tesori e stemmi vince!



Il labirinto *Il tuo paesaggio*

SVOLGIMENTO DEL GIOCO 2-4

Chi si è perso per ultimo inizia. Dopodiché si gioca a turno in senso orario.



Quando è il tuo turno, guarda innanzitutto quale tesoro è raffigurato sulla tessera tesoro sulla tua corona. Quello è il **tesoro che stai cercando**.

Quindi esegui le seguenti 4 azioni in questo ordine:

1. Inserire una tessera paesaggio (obbligatorio)
2. Muoversi e trovare il tesoro (facoltativo)
3. Ampliare il paesaggio (obbligatorio)
4. Chiudere città e strade (opzionale)

Dopodiché, tocca alla persona successiva.

1. Inserire una tessera paesaggio

Spostando le tessere nel labirinto, devi cercare di creare un percorso per il tuo meeple affinché raggiunga il tesoro che stai cercando.

Per farlo, **devi** prendere la tessera in cima alla pila comune e inserirla in un **punto qualsiasi** del labirinto.

Puoi ruotare la tessera come preferisci prima di inserirla. Le frecce ti indicano dove inserirla sul bordo del tabellone. Spingi la tessera fino a quando, sul lato opposto, non viene **spinta fuori** dal labirinto esattamente 1 altra tessera paesaggio.



Peschi una tessera dalla pila comune e la inserisci in questa fila.

Se spingi fuori dal labirinto il **tuo meeple o quello di un altro giocatore**, devi immediatamente posizionarlo sul lato opposto, sulla **strada** della nuova tessera paesaggio appena inserita. ***Nota:*** *questo spostamento non conta come movimento (vedi azione 2).*



Spingi un meeple fuori dal labirinto e lo riposizioni sul lato opposto.

Importante: nel tuo turno devi sempre inserire una tessera paesaggio. Questo persino se potresti raggiungere il tuo tesoro senza modificare il labirinto.



Nota per gli esperti di Labyrinth: Puoi inserire la tessera paesaggio anche nel punto in cui, nella mossa precedente, era uscita la tessera.

2. Muovere e trovare il tesoro

Dopo aver modificato il labirinto, **puoi** muovere il tuo meeple lungo le strade del labirinto. Puoi muoverti su qualsiasi tessera raggiungibile tramite **strade collegate**. Puoi attraversare anche **i boschi** (ad esempio agli incroci). Tuttavia, **non** puoi muoverti attraverso le città e i prati.



Strada con bosco

Puoi muoverti quanto vuoi e superare anche altri meeples. Puoi fermarti su una tessera a tua scelta. Non importa se lì c'è già un meeple. Puoi anche decidere di non muovere il tuo meeple.

Importante: una volta che ti sei fermato, **non** puoi più muoverti per questo turno.

Trovare un tesoro

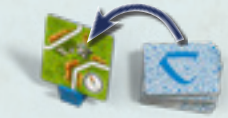
Dopo averlo mosso, il tuo meeple si trova sulla tessera in cui è raffigurato **il tesoro che stavi cercando**? Fantastico, l'hai "trovato"!

Importante: trovi il tesoro solo se ti fermi sulla tessera.

Come ricompensa, puoi aggiungere questa tessera tesoro al tuo paesaggio (maggiori informazioni nella sezione "*Ampliare il paesaggio*"). Prendila dalla tua corona e posizionala scoperta davanti a te.



Successivamente, metti la **prima tessera tesoro** della tua pila di tessere tesoro sulla tua corona. Essa indica il tuo prossimo tesoro da cercare.





Puoi muoverti solo lungo le strade.



Stai cercando la chiave. Dopo aver spostato abilmente le tessere, puoi muovere il tuo meeple fino a lì.

3. Ampliare il paesaggio

Ora **devi** aggiungere al **tuo paesaggio** la tessera che hai appena **spinto fuori** dal labirinto.

Se hai ottenuto anche una **tessera tesoro**, posiziona anche quella. Puoi scegliere liberamente l'ordine in cui posizionare le tessere.

Importante: Durante il posizionamento, devi rispettare le seguenti **regole** :

- Puoi ruotare la tessera come preferisci.
- Devi posizionarla **in modo che si connetta** ad almeno **1 tessera già posizionata** nel tuo paesaggio.
- „Connettere“ significa che su tutti i **lati adiacenti** della tessera, una strada è prolungata da un'altra strada, un prato da un altro prato o una città da un'altra città.



Posizioni la tessera che hai estratto in modo che si connetta al tuo paesaggio. Poiché in questo turno hai trovato un tesoro, aggiungi anche la tessera tesoro che hai ottenuto.

Caso speciale: *Se non riesci a posizionare la tua tessera in nessun punto del tuo paesaggio, devi rimetterla nella scatola. Non riceverai alcuna tessera in sostituzione.*

Nota per gli esperti di Carcassonne: Quasi tutte le tessere contengono una strada. Tenetelo presente quando pianificate i vostri paesaggi!

4. Chiudere città e strade

Posizionando le tessere puoi chiudere città e strade nel tuo paesaggio.

Una **città** è chiusa quando è **completamente circondata da mura** e non presenta alcun "buco" al suo interno.

Una **strada** è chiusa quando conduce a una **città** o a una **foresta**, in **entrambe** le estremità. È chiusa anche quando forma un percorso circolare chiuso in sé stesso.



Questa città e questa strada sono chiuse.

Segnalini stemma e tesoro

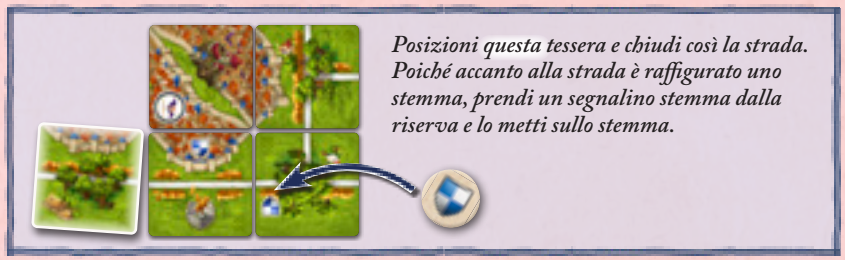


Una volta **che hai chiuso** una città o una strada, controlla se contiene **tesori e/o stemmi**.

Se è così, metti su **ogni stemma** che si trova nella città o accanto alla strada **1 segnalino stemma** dalla riserva. Su **ogni tesoro** metti il **segnalino tesoro** corrispondente.

Puoi chiudere più città o strade nello stesso turno.

Nota: *su ogni stemma o tesoro raffigurato può essere posizionato solo 1 segnalino dello stesso tipo.*



Posizioni questa tessera e chiudi così la strada. Poiché accanto alla strada è raffigurato uno stemma, prendi un segnalino stemma dalla riserva e lo metti sullo stemma.

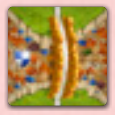


In un turno successivo, aggiungi questa tessera e chiudi così 2 città.

In una città è raffigurato un tesoro. Prendi il segnalino del tesoro corrispondente e metticelo sopra. Inoltre, metti un segnalino stemma sullo stemma raffigurato.



La tessera contiene 2 parti di città separate.



La strada non chiude la città. Lo stemma appartiene alla città.



Lo stemma si riferisce solo al tratto di strada sulla destra.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo il turno in cui la **pila comune si è svuotata**. A quel punto avrete tutti giocato esattamente 10 turni.

Ora dovete vedere chi ha vinto. Per farlo, procedete come segue:

1 Obiettivo della corona

Per prima cosa, contate chi di voi ha raccolto il maggior numero di **segnalini stemma** nel proprio territorio. Per questo c'è una ricompensa. Vedi punto 3.



Hai 4 segnalini stemma.

2 Creare la torre

Ora impilate **tutte le tessere e i segnalini** del vostro paesaggio, formando una torre. Iniziate con le tessere iniziali, le tessere paesaggio e le tessere tesoro, e impilateci sopra i segnalini stemma e tesoro che avete raccolto.

Le tessere tesoro non utilizzate nelle pile delle tessere tesoro personali e sulla corona vanno messe da parte.

3 Aggiungere il meeple o la corona

Infine, posizionate il vostro meeple **in cima alla torre**.

Chi ha raccolto il maggior numero di segnalini stemma (1) e ha quindi completato l'**obiettivo della corona**, posiziona **la corona** sulla propria torre, al posto del meeple. In caso di parità, lo fanno tutte le persone coinvolte.

Ora confrontate l'**altezza di tutte le torri,** compresi i meeple o la corona. **Chi ha la pila più alta vince la partita!** In caso di pareggio, tutte le persone coinvolte vincono insieme.



Confrontate le vostre torri. Il blu ha la torre più alta e vince!

Hai letto le regole e vuoi provare il gioco da solo? Allora gioca alla versione base in solitario come tutorial.

TUTORIAL SOLITARIO 1

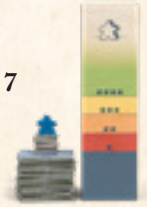
Valgono le regole del gioco base, con le seguenti modifiche:

Modifiche nella preparazione del gioco

Al punto 8 della preparazione del gioco, metti l'**obiettivo della corona** *Maggior numero di stemmi (1B)* con il lato **1** rivolto verso l'alto accanto alle altre carte.

Modifiche alla fine del gioco

Puoi mettere la tua corona sulla tua torre se hai raccolto **almeno 7 segnalini stemma** nel tuo paesaggio.



Dopo aver creato la torre, appoggia il **metro** con il simbolo accanto alla tua torre. Ti mostra, su una scala, quanto sei andato bene!

GIOCO PER ESPERTI 2-4

Le regole del gioco base (2-4) rimangono invariate, con le seguenti modifiche:

Modifiche nella preparazione del gioco

Nel gioco per esperti sono disponibili diversi obiettivi e obiettivi della corona. Scegliete uno scenario dalla tabella e poi continuate:

Scenario	Obiettivo della corona	Obiettivi
1. Città e strade	1A: Maggior numero di stemmi	4A + 5B
2. Centro potente	2A: Maggior numero di città	4B + 6A + 7A
3. Lunghe distanze	3A: Maggior numero di strade	7B + 8A + 9A
4. Cerchi quadrati	1A: Maggior numero di stemmi	6B + 9B + 10A

Nota: *le descrizioni dettagliate di ciascuna carta obiettivo sono riportate a pagina 30.*

8 Tenete l'**obiettivo della corona** dello scenario che avete scelto con il lato 2-4 accanto alle altre carte.

9 A seconda dello scenario, mettete ora **2-3 carte obiettivo** accanto alle altre carte.

Scenario libero

Provate anche gli altri obiettivi e combinateli come preferite!

Per farlo, prendete **1 obiettivo della corona** e **3 obiettivi a vostra scelta**, oppure pescateli a caso.



10 Ora posizionate i segnalini stemma dalla riserva sulle caselle di ogni obiettivo. Prestate attenzione al numero di segnalini stemma indicato per ciascuna casella.





Modifiche allo svolgimento del gioco

Oltre alle 4 azioni, nel gioco per esperti è prevista un'ulteriore azione:

5. Completare gli obiettivi (facoltativo)

5. Completare gli obiettivi

Controlla se nel tuo turno hai completato uno o più obiettivi. Se è così, prendi **tutti i segnalini stemma** da **una casella** della carta obiettivo completata.

Se sulle caselle della carta obiettivo sono presenti un numero diverso di segnalini stemma, prendili da quella con il **maggior numero**. Poi posizionali nel tuo paesaggio nello **spazio sotto la statua** raffigurata sulla tua **tessera iniziale**.



Spazio per i segnalini stemma

Importante: se su una carta obiettivo non ci sono più segnalini stemma, **non riceverai** segnalini stemma per aver completato quell'obiettivo.



Posizioni queste due tessere. In questo modo chiudi una città da 4 tessere e una strada da 4 tessere.

Così facendo, completi gli obiettivi Città da 4 (4B) e Strada da 4 (5B). Prendi tutti i segnalini stemma da una casella di ciascun obiettivo e li metti sulla tua tessera iniziale.

Puoi anche completare **più volte** gli obiettivi. Per farlo, però, devi soddisfare nuovamente tutti i requisiti. **Non** puoi utilizzare più volte la stessa strada o città per lo stesso obiettivo.

Nota: *se, ad esempio, un obiettivo richiede 5 strade chiuse, devi chiudere un totale di 10 strade per portare a termine questo obiettivo due volte.*

Per completare nuovamente le missioni 9A, 9B e 10B (vedi pag. 30) non puoi quindi utilizzare due volte la stessa tessera.

Nel gioco per esperti può capitare che la riserva di stemmi si esaurisca. Se in quel momento chiudi una città o una strada con uno stemma, puoi invece prendere il segnalino stemma da una casella qualsiasi di una carta obiettivo a tua scelta.

Nota: *in questo caso speciale non prendi l'intero mucchio di segnalini, ma solo il numero esatto di cui hai bisogno per completare l'obiettivo.*

Modifiche alla fine del gioco

Se giocate con l'obiettivo della corona *Maggior numero di città (2A)* o *Maggior numero di strade (2B)*, la corona viene assegnata a una **maggioranza diversa** da quella dei segnalini stemma. **Prima di impilare la torre** a fine partita, verificate chi ha vinto questo obiettivo. In caso di parità, tutte le persone coinvolte possono comunque posizionare la propria corona.

GIOCO PER ESPERTI IN SOLITARIO 1

Le regole del gioco per esperti si applicano con le seguenti modifiche:

Modifiche nella preparazione del gioco

Posiziona al punto 8 della preparazione l'**obiettivo della corona** con il lato per 1 a faccia in su, accanto alle altre carte.

Modifiche allo svolgimento del gioco

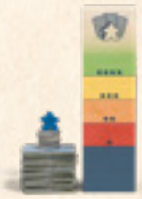


5. Completare gli obiettivi (facoltativo)

Hai completato una o più **carte obiettivo** durante il tuo turno? Allora prendi dalla carta obiettivo completata tutti i **segnalini stemma** dalla casella con il **minor** numero di segnalini stemma. Devi scegliere prima di tutto questa casella. Se completi nuovamente l'obiettivo, prendi gli stemmi dalla casella su cui ora ce ne sono meno. ***Nota: devi*** *quindi completare nuovamente l'obiettivo per ottenerese lo vuoi più segnalini stemma.*

Modifiche alla fine del gioco

Per la maggioranza degli stemmi (1B) vale il valore 12+. Dopo aver impilato la torre, appoggia il **metro** con il lato accanto alla torre. Ti mostra quanto sei andato bene!



CARTE OBIETTIVO

Obiettivi della corona

Tutti gli obiettivi della Corona riguardano oggetti **presenti nel tuo paesaggio**. Se si tratta di città o strade, queste devono essere sempre **chiuse**.

max.

Maggior numero di stemmi (1A)
Hai il maggior numero di segnalini stemma.

7+/12+

Solitario: 7+ / 12+ stemmi (1B)
Hai **almeno 7 / 12** segnalini stemma.

max.

Maggior numero di città (2A)
Hai il maggior numero di città.

5+

Solitario: 5+ città (2B)
Hai **almeno 5** città.

max.

Maggior numero di strade (3A)
Hai il maggior numero di strade.

5+

Solitario: 5+ strade (3B)
Hai **almeno 5** strade.

Obiettivi

3

Città da 3 (4A)
Chiudi una città composta da esattamente 3 tessere.

4

Città da 4 (4B)
Chiudi una città composta da esattamente 4 tessere.

3

Strada da 3 (5A)
Chiudi una strada composta da esattamente 3 tessere.

4

Strada da 4 (5B)
Chiudi una strada composta da esattamente 4 tessere.

Circonda la tessera iniziale (6A)
Occupa tutti gli 8 spazi intorno alla tua tessera iniziale con delle tessere.

4x4

Griglia 4x4 (6B)
Crea una griglia composta da 4 tessere verticali e 4 tessere orizzontali nel tuo paesaggio. Non devi lasciare spazi vuoti.

Raggiungi il drago (7A) Muovi il tuo meeple nel labirinto da un'altra tessera a quella con il drago al **centro** del labirinto. Termina lì il tuo turno.

Spingi fuori il tuo meeple (7B) Spingi il tuo meeple fuori dal labirinto. (vedi pag. 27).

5+

Città senza tesori da 5+ (8A) Chiudi una città composta da almeno 5 tessere. Nella città non ci deve essere alcun tesoro.

5+

Strada senza tesori da 5+ (8B) Chiudi una strada composta da almeno 5 tessere. Sulla strada non ci deve essere alcun tesoro.

4 / 4

4 tessere con stemmi in fila (9A) Posiziona 4 tessere con **stemmi** in **fila** nel tuo paesaggio. Può essere verticale o orizzontale. Non importa se sopra ci sono o meno segnalini stemma.

4 tessere con stemmi in un quadrato (9B) Posiziona 4 tessere con stemmi disposte in un quadrato nel tuo paesaggio. Non importa se sopra ci sono o meno segnalini stemma.

Circuito (10A) Costruisci un circuito chiuso con le strade. Può essere interrotto da foreste e composto da un numero qualsiasi di tessere.

6 / 6

6 tessere in fila (10B) Costruisci una fila di 6 tessere. Può essere verticale o orizzontale.

5

5 città (11A) Chiudi 5 città nel tuo paesaggio.

3

3 città senza tesori (11B) Chiudi 3 città nel tuo paesaggio. In queste città non ci devono essere tesori.

5

5 strade (12A) Chiudi 5 strade nel tuo paesaggio.

3

3 strade senza tesori (12B) Chiudi 3 strade nel tuo paesaggio. Su queste strade non ci devono essere tesori.

© 2026 Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Autori: Max J. Kobbert e Klaus-Jürgen Wrede
Illustrazioni: Marcel Gröber
Direzione artistica e grafica: Alena Rolinski e Sophie Wegwart
Redazione: Lena Burkhardt, Willi Fabienke, Valentin Köberlein, Alena Rolinski, Elmar Quiring
Un ringraziamento speciale a: tutti coloro che hanno testato il gioco e i team di Hans im Glück e Ravensburger

Ravensburger