

~ Regality vs. Religion : Revolution ~



Game design: Seiji Kanai e Hayato Kisaragi  
 Illustrazioni: Noboru Sugiura  
 Impaginazione e Grafica: Game Studio



### Storia

In tutte le epoche, il potere corrompe.

In questa terra dove la pace ha regnato per lungo tempo, un uccellino ha sussurrato sia al Re che al Papa: "Solo una persona potrà governare queste terre, e tu sei il prescelto!"

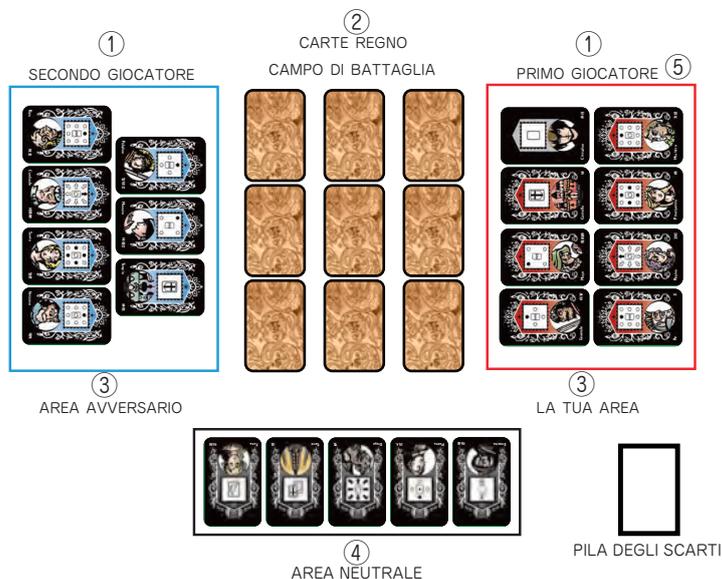
Entrambi hanno così iniziato una battaglia silenziosa per il dominio del regno.

Nessuno può prevedere il risultato finale.

### Preparazione

Per la prima partita, vi suggeriamo di usare la regola opzionale **OLD STYLE**.

- ① I Giocatori si siedono l'uno di fronte all'altro.
- ② Piazzate le 9 carte Regno, 3 per riga e 3 per colonna in modo casuale, a formare il Campo di Battaglia, dal lato senza numero.
- ③ Un Giocatore prende le 7 carte rosse Regalità, l'altro giocatore prende le 7 carte blu Religione. Le 7 carte per ciascuna fazione hanno gli stessi poteri.  
I giocatori allineano le proprie carte a faccia in su davanti a loro, data la natura del gioco a informazione completa. Questa zona occupata dalle proprie carte è chiamata Area.
- ④ Tirate via la carta Cittadino dalle carte Neutrali, mischiate le 21 carte restanti e piazzatene 5 a faccia in su accanto alle carte Regno. Le altre carte Personaggio non vengono usate durante questa partita e possono essere messe da parte.
- ⑤ Decidete quale Giocatore è il primo a giocare.  
Il Primo Giocatore prende la carta Cittadino e la aggiunge alla sua area. Nel primo turno deve giocare SOLO questa carta e nessun'altra.



### Come si gioca

Innanzitutto il Primo Giocatore piazza la carta Cittadino su una carta Regno a sua scelta.

*Bisogna giocare la carta piazzandola sul campo in modo che sia rivolta a te. Una carta rivolta a te significa che è un tuo ALLEATO. Se è sottosopra, allora, è un NEMICO.*



**ALLEATO**  
la freccia punta verso l'altro giocatore



**NEMICO**  
la freccia punta verso sé

Successivamente, è il turno dell'altro giocatore.

Sceglie una delle carte dalla propria Area o dall'Area Neutrale e la piazza su uno spazio non occupato tra le 9 carte Regno.

La carta appena piazzata può avere un effetto immediato o permanente, (vedi la Lista Carte per la spiegazione degli effetti).

Quando l'effetto è stato risolto, il turno passa al Primo Giocatore: questi sceglierà una carta dalla propria area o dall'area neutrale, e così via fino a fine partita, ovvero a riempimento delle 9 carte Regno.

## Fine Partita

La partita finisce quando le 9 carte regno sono state occupate dalle carte dei giocatori e queste carte hanno risolto tutti i loro effetti. Il giocatore con più alleati è il vincitore.

Si consiglia di giocare alla meglio delle 3 partite.

In modalità avanzata, il totale dei punti, alla fine delle 3 partite, decreta il vincitore.

Dopo aver finito una partita liberate le carte Regno occupate e ridistribuite le carte di partenza ai proprietari.

Le Carte Neutrali vengono rimosse e ne 5 nuove dal mazzo che avete messo da parte.

La carta Cittadino rimane al giocatore che inizia la nuova manche. Il giocatore che ha perso decide se iniziare per primo o giocare per secondo.

### Importante

Se piazzate una carta completando così il Campo di Battaglia, qualsiasi effetto **DISTRUZIONE** non si compie.

### Importante

Se non ci sono carte né nella tua area né nell'area neutrale, quando devi giocare una Carta, hai perso la partita.



Questo è un esempio di vittoria.

## Regole Opzionali

Se esaurite le carte Neutrali, mischiate tutte le carte non in gioco per riformare una nuova pila di pesca neutrale.

### • Condizioni di Vittoria Opzionali •

Usate le carte Regno dal lato coi numeri invece di quello senza.

A fine partita, ogni Alleato fornisce punti pari al numero sulla carta Regno dove è posizionato.

Castello e Tempio possono andare solo sulle carte di valore 5 o inferiore.

Vince la partita il giocatore che ha ottenuto più punti, non quello con più Alleati.

### • Sistemi di Gioco Opzionali •

#### OLD STYLE

Rimuovete tutte le carte Neutrali, escluso il Cittadino, e giocate esclusivamente con le carte Regalità e Religione.

#### CASUALE

Giocate senza l'area Neutrale.

Invece, ogni giocatore pesca due carte Neutrali casualmente all'inizio della partita.

#### DRAFT

Prima dell'inizio della partita, pescate casualmente 5 Carte Neutrali a faccia in sù come al solito. Quindi il Primo Giocatore ne sceglie una, il Secondo Giocatore ne pescherà una, il Primo Giocatore ne sceglie una seconda e il secondo Giocatore pescherà entrambe le carte rimaste. Le carte sono rivelate a faccia in sù *come al solito*.

#### CASUALE SEGRETO

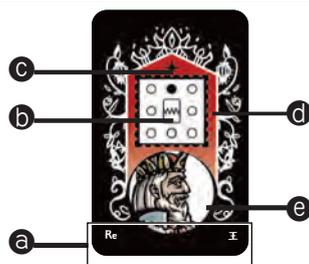
Come per il Sistema Casuale, ma le carte Neutrali pescate casualmente sono nascoste all'avversario.

#### DRAFT SEGRETO

Prima di intavolare il gioco, il Primo Giocatore pesca segretamente 4 carte Neutrali, ne sceglie una da tenere e passa le altre 3 al suo avversario. Il Secondo Giocatore ne sceglie una e scarta le altre 2.

Quindi il Secondo Giocatore pesca segretamente 4 carte Neutrali, ne sceglie una da tenere e passe le restanti 3 al Primo Giocatore che ne sceglie una e scarta le ultime 2.

## Anatomia della carta



- a Nome della carta.
- b Icona del potere: l'effetto della carta. Riferimenti alla Lista Carte per i dettagli.
- c Icona del tipo del potere: "attivo" o "passivo". Riferimenti alla Lista effetti e icone per i dettagli.
- d Allineamento iniziale delle carte:  
Rosso è la Regalità.  
Blu è la Religione.  
Grigio è Neutrale.
- e Immagine del personaggio.

## Effetti, Carte e Icone

\*Tutti gli effetti sono attivi quando la carta è in gioco. Nessuna carta mantiene l'effetto se scartata o rimossa dal gioco.



### ATTIVO

Si risolve appena la carta viene giocata. I giocatori possono decidere di non attivare l'effetto; ma se viene attivato, l'effetto non può essere parziale, va risolto tutto e in tutte le direzioni.



### PASSIVO

È permanente dal momento in cui la carta viene giocata. I giocatori sono obbligati ad attivare l'effetto.

#### • ICONE DEL TIPO DI POTERE •

#### • ICONE DEGLI EFFETTI •



### DISTRUZIONE

Una carta distrutta viene messa a faccia in giù, mantenendo la direzione. Quando tocca nuovamente al giocatore che l'ha distrutta, la carta viene rimossa e lo spazio è considerato libero. Puoi distruggere sia carte Alleato che carte Nemico.

\*Una carta coperta non può mai essere oggetto di altri effetti: rimane al suo posto e non le si può giocare sopra un'altra carta.

\*Quando un giocatore piazza l'ultima carta per occupare le 9 carte Regno, l'effetto Distruzione non può avere effetto.



### CONVERSIONE

Una carta convertita va girata di 180° in modo da cambiare fazione. Puoi cambiare una carta Nemico in un Alleato e un Alleato in Nemico. Se l'effetto può essere applicato a diverse carte, dovrai applicarlo a tutte le carte, tranne quelle immuni agli effetti. Non puoi applicare l'effetto parzialmente.



### BANDIRE

Bandire una carta significa rimuoverla dal Campo di Battaglia immediatamente. Puoi bandire sia una carta tua sia una carta del tuo avversario.



### SCUDO

Una carta con lo Scudo non può essere oggetto di alcun effetto, a meno che un altro effetto non si sovrapponga esplicitamente (come l'effetto distruttivo del Pirata).



### ALLEATO

Un Alleato è una carta sul Campo rivolta a te. I tuoi Nemici diventano Alleati se Convertiti e i tuoi Alleati possono diventare Nemici allo stesso modo.

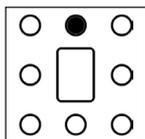


### AREA DI GIOCO

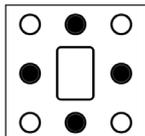
Se il simbolo in alto a sinistra dell'icona è bianco allora vuol dire "la tua Area".

Se è nero allora l'icona significa "Area dell'avversario".

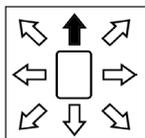
#### • BERSAGLI DEGLI EFFETTI •



Il giocatore sceglie uno dei punti attorno a sé e l'effetto si applica alla carta adiacente relativa. Per comodità viene indicato con un pallino nero e 7 pallini bianchi.



Se ci sono diversi punti con lo stesso colore allora si applica a tutte le carte in quelle direzioni. Per esempio, in questo caso, l'effetto si applica a tutte le carte ortogonalmente adiacenti o diagonalmente adiacenti alla carta.



Se ci sono le frecce, l'effetto si applica a tutta la riga, a tutta la colonna o a tutta la diagonale nella direzione indicata dalla freccia.

CARTE RELIGIONE/REGALITA'

**RE/PAPA**

Distruggi una delle 8 carte adiacenti.

**REGINA/CARDINALE**

Converti tutte le carte in una delle 8 direzioni.

**PRINCIPESSA/SANTO**

Converti tutte le carte ortogonalmente o diagonalmente adiacenti.

**MINISTRO/VESCOVO**

Converti una delle 8 carte adiacenti.

**GENERALE/PALADINO**

Distruggi una delle 4 carte ortogonalmente adiacenti.

**MAGO/MONACO**

Distruggi una delle 4 carte diagonalmente adiacenti.

**CASTELLO/TEMPIO**

Questa carta è immune da tutti gli effetti.

Ha uno Scudo.

**CITTADINO**

Nessun effetto.

CARTE NEUTRALI

**SAMURAI**

Bandisci 2 carte in direzioni ortogonalmente opposte a questa.

**NINJA**

Bandisci 2 carte in direzioni diagonalmente opposte a questa.

**POETA**

Copia l'effetto Attivo di una delle 4 carte ortogonalmente adiacenti.

**ARTISTA**

Copia l'effetto Attivo di una delle 4 carte diagonalmente adiacenti.

**SCIAMANO**

Nega l'effetto Attivo per ciascuna delle 4 carte giocate ortogonalmente adiacenti.

**INCANTATRICE**

Nega l'effetto Attivo per ciascuna delle 4 carte giocate diagonalmente adiacenti.

**SAGGIO**

Protegge le due carte piazzate sui suoi Lati (guadagnano 1 Scudo).

**EREMITA**

Protegge le due carte davanti e dietro di sé (guadagnano 1 Scudo).

**STREGA**

Riporta una carta Alleato dal Campo di Battaglia alla tua Area.

**CHIROMANTE**

Converti le tre carte di fronte a sé.

**STORICO**

Converti le tre carte dietro di sé.

**FATA**

Trasporta una qualsiasi Carta sul Campo di Battaglia su una qualsiasi Carta Regno non occupata.

**ASSASSINO**

Bandisci una carta nell'Area del tuo Avversario.

**NECROMANTE**

Riporta una carta dalla Pila degli Scarti alla tua Area.

**PIRATA**

Distruggi una delle 8 carte adiacenti che abbia uno Scudo.

**DRAGO**

Converte tutte le carte in tutte e 8 le direzioni.

**RIVOLUZIONARIO**

Converte tutte le carte adiacenti.

**TORRE**

Copre uno dei tuoi Alleati sul Campo di Battaglia (piazza la Torre su quella carta).

L'Alleato coperto perde il suo effetto.

La carta diventa immune da tutti gli effetti.

Ha uno Scudo.

**MORTE**

A fine partita, il giocatore che ha questa carta come Alleato ha perso.

**AVVENTURIERO**

Prendi e porta una carta dall'Area dell'Avversario alla tua Area.

**MERCANTE**

Pesca una nuova carta dalle carte neutrali non usate e mettila nella tua Area.