



# FARAWAY

JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT • MAXIME MORIN

## REGOLAMENTO



*Oltre il Mare delle Nebbie sorge Alula, un misterioso continente. Un placido paradiso dove la natura regna armoniosa, e l'equilibrio plasma i paesaggi in perenne evoluzione dell'isola. La terra si muove in continuazione, si distorce e si riforma, rendendo inutile qualsiasi tentativo di disegnare una mappa. L'unico modo di scoprire Alula è di esplorarla, ancora e ancora, per creare il proprio atlante personale. Viaggiate per questo mondo in continua trasformazione e scoprite le sue meraviglie. Incontrate i suoi abitanti, svelate i suoi segreti e ottenete più punti Fama dei vostri avversari.*

GOO  
GATEONGAMES

CATCH UP  
GAMES

Vuoi rimanere  
aggiornato  
sul regolamento?



# NOTE SU ALULA

## Il Continente

*Alula è un continente dove l'equilibrio regna supremo: la fauna, la flora e persino le rocce vivono in armonia. In queste strane terre, sono emerse tre forme di vita peculiari e preziose; tutte e tre rendono rigogliosa la natura attorno a esse. Sono gli Okiko, gli Uddu e i Goldlog. Capita invece di rado che le persone si stabiliscano nel cuore di queste terre selvagge.*



## I Cittadini di Alula



*Gli abitanti del continente provengono da diversi ambienti. Alcuni sono nati qui, mentre altri sono ex viaggiatori che si sono stabiliti sulle ricche coste dopo averle scoperte. Questo gruppo variopinto rispetta il territorio amministrandone con saggezza le risorse e garantendone la longevità.*

*Per mantenere intatto l'equilibrio dell'isola, questi cittadini sono rimasti sedentari, ognuno incaricato di sorvegliare un preciso pezzo di terra. Accolgono caldamente gli esploratori, visto che è un buon modo di tenersi in contatto con il resto del mondo, e amano discutere delle ultime scoperte sugli Okiko, Goldlug e Uddu.*

## Stagioni e biomi

*Ognuno dei quattro biomi che possono essere trovati su Alula ha un diverso ritmo stagionale. Intere regioni si trasformano per un capriccio del vento o sotto l'impulso di una frana. All'inizio del ciclo stagionale, fiumi senza fine irrigano le terre, facendo schiudere boccioli di fiori in abbondanza; le primavere rigogliose non sono rare ad Alula. Le città nelle caverne proteggono gli abitanti dalle estati calde, mentre le foreste di funghi, con la loro aria muschiata, emergono in autunno, quando la terra sente il bisogno di riposare per un po'. Infine, l'inverno dei deserti rocciosi conclude il ciclo.*





## Uddu

**La Pietra di Auspicus: regno minerale**

Gli Uddu sono i più comuni delle tre peculiari forme di vita di Alula. Questi guardiani silenziosi fluttuano a mezz'aria, immuni alla gravità e alla pressione dell'aria, e si possono trovare in varie forme. Robusti e immutabili, appaiono da qualche parte per capriccio, rimangono sul posto per un po', e poi si spostano in un altro punto dell'isola. Dal buco presente in ognuna di queste incredibili rocce si propaga un caldo bagliore: avvicinarsi a esse dovrebbe proteggere dal malocchio e portare fortuna.

## Okiko

**La Maestosa Chimera: regno animale**

Bestia sublime e provvidenziale, questa creatura celestiale è un esemplare unico, ma possiede il dono sovrano dell'ubiquità. Può trovarsi contemporaneamente in diversi luoghi selvaggi di Alula, benedecendo tutte le forme di vita a cui si avvicina. L'Okiko predilige materializzarsi in foreste e fiumi. Gli abitanti dicono che il suo respiro sia benedetto: credono che l'aria da lei espirata rilasci particelle capaci di far prosperare la flora.



## Goldlog

**Il Cardo Rassicurante: regno vegetale**

Questo cardo dorato è una specie fragile e delicata, originaria del continente.

Tra le tre forme di vita più peculiari di Alula, il Goldlog è la più rara di tutte ed è possibile scorgere nelle foreste di funghi. La sua particolare corolla raccoglie la rugiada e la imbeve di qualità rigeneratrici. L'acqua sacra può agire come un filtro curativo, e coloro che la bevono o massaggiano con essa le proprie ferite, allontanano la malattia o addirittura la morte.

# COMPONENTI

68 carte  
Regione



45 carte  
Santuario



1 foglio di Riepilogo

1 blocchetto  
segnapunti



Questo regolamento

## PANORAMICA E OBIETTIVO DEL GIOCO

Nel corso di una partita a Faraway, **giocherete 8 carte Regione di fronte a voi, da Sinistra verso Destra**. Esse rappresentano il modo in cui esplorerete il continente. In ogni carta Regione scoprirete le meraviglie che l'isola di Alula può offrirvi, e incontrerete i suoi cittadini. Essi vi chiederanno di esplorare l'isola per conto loro per recuperare specifiche risorse.

Ogni Regione ha bisogno di una certa quantità di tempo per essere esplorata. Impiegare poco tempo nell'esplorazione di una Regione vi garantirà più scelta per la vostra prossima meta. Tuttavia, impiegare più tempo vi permetterà di trovare i Santuari (rifugi che vi forniscono punti Fama e altri bonus per aiutarvi nelle vostre future esplorazioni).

Alla fine della partita, viaggerete a ritroso, **e ogni cittadino di cui avrete risolto la missione vi fornirà punti Fama. Questo calcolo avviene da Destra verso Sinistra, il contrario rispetto a come avete piazzato le carte.**

Il giocatore che al termine della partita avrà il maggior numero di punti Fama sarà il vincitore.



# PREPARAZIONE



- 1** Mescolate assieme tutte le carte Regione.
- 2** Pescate **3 carte Regione** a testa per formare la vostra mano iniziale.
- 3** Rivelate un numero di carte dal mazzo Regione pari **al numero di giocatori +1**, e ponetele a faccia in su al centro del tavolo.  
*(Se ad esempio giocate in cinque giocatori, rivelate 6 carte).*
- 4** Mescolate assieme tutte le carte Santuario e piazzatele accanto al mazzo Regione.

## MODALITÀ AVANZATA

Pescate **5 carte Regione** (invece delle solite 3). Selezionate 3 di queste carte per formare la vostra mano iniziale e scartate le 2 avanzate senza mostrarle agli altri giocatori. Mescolate le carte scartate nel mazzo Regione, poi rivelate un **numero di carte pari al numero di giocatori +1**, come di consueto. È consigliabile che abbiate giocato almeno una partita di Faraway prima di utilizzare questa modalità.

# CARTE REGIONE

Ogni carta Regione rappresenta un **Bioma**, identificato da 1 colore e da 1 specifica fascia decorativa.

A ogni turno, giocherete 1 di queste carte Regione dalla vostra mano.



La **Durata di Esplorazione** indica quante ore sono necessarie per esplorare questa carta Regione. Ogni carta possiede un numero unico, **da 1 a 68**.

L'Esplorazione può avere luogo durante il **giorno** ☀️ o la **notte** 🌙.

Questa differenza può essere rilevante per la risoluzione di alcune missioni.



Alcune carte possono fornirvi degli **Indizi**, permettendovi l'accesso a carte Santuario migliori.



Ogni cittadino presente su una carta Regione vi dà 1 missione che può farvi ottenere punti Fama alla fine della partita.



Le Regioni possono contenere delle meravigliose risorse del regno minerale (*pietre Uddu*), del regno animale (*chimere Okiko*) o del regno vegetale (*cardo Goldlog*). Queste risorse sono utili per risolvere le missioni, e sono una meravigliosa scoperta per gli esploratori. Una risorsa può venire usata per soddisfare più richieste e requisiti. Le pietre *Uddu* sono più comuni delle chimere *Okiko*, le quali sono a loro volta più comuni dei cardo *Goldlog*.



Alcune missioni possono avere un **requisito** da soddisfare per poter ottenere i suoi punti Fama. Il controllo del possesso dei requisiti viene fatto alla fine della partita, durante il calcolo del punteggio (vedi "Fine della Partita" a pagina 12). Dovrete avere le risorse richieste tra le carte Regione scoperte e/o sulle carte Santuario in vostro possesso.

Questa missione si trova sempre nella parte inferiore della carta Regione. I diversi tipi di missione sono elencati sul foglio di Riepilogo.

# SANTUARI

Le carte Santuario possono essere trovate durante la partita.  
Ogni volta che ne trovate una, aggiungetela alla vostra area di gioco.

La parte superiore della carta Santuario mostra dei bonus che possono avere un impatto **nel corso della partita** (*Indizi*), oppure **alla fine della partita** (*Risorse, Esplorazioni di Notte*).



La parte inferiore della carta Santuario potrebbe mostrare in alcuni casi delle missioni secondarie che forniscono punti Fama extra.



Alcune carte Santuario sono collegate a uno specifico tipo di Regione e al suo colore, mentre altre, identificate dal colore grigio, non sono collegate ad alcun tipo di Regione.

Durante il conteggio dei punti, ogni carta Santuario collegata a uno specifico tipo di Regione conta come 1 Regione di quel tipo per la risoluzione delle missioni.

# SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ogni partita è composta da esattamente 8 round.

Ogni round è diviso nelle seguenti fasi, da svolgere in ordine:

1



**ESPLORARE  
UNA REGIONE**

2



**TROVARE  
I SANTUARI**

3



**FINE DELLA  
ESPLORAZIONE**

La partita termina alla fine dell'8° round. A quel punto, si procederà al calcolo del punteggio, e il giocatore con il maggior numero di punti Fama sarà il vincitore (vedi "Fine della Partita" a pagina 12).

1



**ESPLORARE UNA REGIONE**

Scegliete contemporaneamente 1 carta Regione dalla vostra mano e piazzatela **a faccia in giù** davanti a voi.

Quando tutti i giocatori sono pronti, rivelate la carta giocata girandola a faccia in su e aggiungetela alla vostra area di gioco, **affiancandola a destra della carta che avete giocato in precedenza**. *(Se questa è la vostra 1° carta Regione che giocate nella partita, tenetela possibilmente sul lato sinistro della vostra area di gioco, per poter conservare sufficiente spazio per le successive 7 carte Regione che andranno via via ad affiancarsi).*



## NOTA

Vi consigliamo di giocare tutte le carte Regione in un'unica linea retta, ma potete decidere un'altra composizione in base alla dimensione della vostra area di gioco. L'idea è di riuscire a distinguere facilmente in quale ordine avete giocato le vostre carte Regione nel corso degli 8 round di gioco.

## 2 TROVARE I SANTUARI

Tutti i giocatori che hanno giocato una carta Regione con una Durata di Esplorazione **più alta** rispetto a quella della carta Regione giocata in precedenza, trovano 1 Santuario.



Ogni giocatore che ha trovato 1 Santuario pesca 1 carta Santuario più 1 ulteriore carta Santuario per ogni **Indizio**  che possiede tra le sue carte Regione e/o Santuario giocate, e le pone davanti a sé a faccia in giù nella sua area di gioco. Può guardarle in qualsiasi momento.



*Benjamin ha appena giocato la carta 49. Visto che la sua Durata di Esplorazione è più alta di quella della carta Regione che ha giocato nel turno precedente (15), trova 1 Santuario. Pesca quindi 4 carte Santuario, perché possiede 3 Indizi tra tutte le sue carte (Regione + Santuario).*

### ATTENZIONE

Nel 1° round di gioco, nessuno può pescare carte Santuario, perché non vi sono ancora carte Regione nell'area di gioco.

### NOTA

Tra tutte le carte Santuario pescate da un giocatore in un round, il giocatore ne dovrà scegliere solo 1 da aggiungere alla sua area di gioco nella prossima fase di gioco (vedi "Fine dell'Esplorazione" nella pagina seguente).

### 3 FINE DELL'ESPLORAZIONE

Durante questa fase, agite a turno uno dopo l'altro, partendo dal giocatore che **durante la fase 1 di questo round** ha giocato la carta Regione con la **Durata di Esplorazione minore** (il valore più basso), e procedendo in ordine crescente fino alla Durata di Esplorazione maggiore (il valore più alto).

Durante il vostro turno, **scegliete innanzitutto 1 carta Regione tra quelle disponibili al centro del tavolo. Aggiungetela alla vostra mano per tornare ad avere 3 carte.**



#### ATTENZIONE

Le carte Regione prese in questa fase non vengono sostituite con nuove carte fino al termine del round; i giocatori che giocano per ultimi vedranno la loro gamma di scelta significativamente ridotta.

**Se avete pescato 1 o più carte Santuario** nella fase precedente, **sceglietene 1**. Aggiungete la carta Santuario scelta alla vostra area di gioco a faccia in su, vicino alle vostre carte Regione. Da questo momento potete beneficiare dei suoi bonus.

Poi, rimettete tutte le eventuali carte Santuario avanzate sotto al mazzo Santuario a faccia in giù, in ordine casuale. Se non è l'8° round della partita, iniziate un nuovo round. Altrimenti, procedete con il calcolo del punteggio di fine partita. Una volta che tutti hanno giocato il proprio turno, **la carta Regione rimanente al centro del tavolo viene rimossa dalla partita.**

**Nell'8° (e ultimo) round della partita**, non prendete 1 nuova carta dal centro del tavolo; non avrete più la possibilità di giocare altre carte Regione per questa partita.

Potete, tuttavia, giocare 1 carta Santuario come di consueto se avete ottenuto 1 o più carte Santuario nella fase precedente del round.

# FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine dell'8° round di gioco, quando tutti i giocatori hanno 8 carte Regione davanti a sé. Ora, non vi resta che contare i punti Fama ottenuti da ogni giocatore.

*Per rendere il calcolo del punteggio più facile, come prima cosa girate a faccia in giù tutte le vostre carte Regione. Lasciate le carte Santuario a faccia in su.*

Girate a faccia in su le vostre carte Regione **una per una, a partire dall'ultima carta che avete giocato**, all'estrema destra della vostra area di gioco. Procedete, carta dopo carta, verso la carta Regione all'estrema sinistra della vostra area di gioco (la prima che avete piazzato nella partita).

Sommate i punti Fama ottenuti da ogni giocatore. Il giocatore con il maggior numero di punti Fama vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore che possiede la carta Regione con la **Durata di Esplorazione minore** tra le sue 8 carte Regione giocate nel corso della partita.

*Un esempio di calcolo del punteggio è disponibile sul foglio di Riepilogo.*

Per ogni singola carta Regione girata a faccia in su, **calcolate i punti Fama che vi dà quella carta, considerando, per la risoluzione delle eventuali missioni, tutte le carte Regione attualmente a faccia in su (compresa la carta Regione appena girata), e tutte le carte Santuario**. Annotate sul blocchetto segnapunti i punti Fama ottenuti.



## Punti Fama dei Santuari

Quando tutte le carte Regione sono state calcolate, **contate i punti Fama forniti dalle vostre carte Santuario**. Annotate sul blocchetto segnapunti i punti Fama ottenuti con le vostre carte Santuario.



## RICONOSCIMENTI

Autori: **JOHANNES GOUPY** e **CORENTIN LEBRAT**

Illustrazioni: **MAXIME MORIN**

Direzione artistica: **BENJAMIN TREILHOU**

Responsabile del progetto: **CLÉMENT MILKER**

Direttore di produzione: **BENOÎT STELLA**

(**SYNERGY GAMES**)

Traduzione: **MATHIEU RIVERO**

Pubblicato da: **CATCHUP GAMES**

Distribuzione: **BLACKROCK GAMES**



Edizione italiana a cura di GateOnGames

[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) - [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

Impaginazione: **MARGHERITA CAGNOLA, MARTINA MARZULLI**

Traduzione: **DENISE VENANZETTI**

Revisione: **MANUELE GIULIANO**

Supervisione: **MARIO CORTESE**

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

GateOnGames e Dungeondice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

