Non c'è memoria di un evento simile nei libri di storia...
Zefiria è stata colpita da un cataclisma senza precedenti!
Zefiria, la bellissima "Città dei Cieli", non è più la stessa e gli Spiriti del Vento, che da secoli la proteggono, si sono messi già al lavoro per riportare ogni cosa al proprio posto. Il loro compito, però, non è affatto semplice: dovranno affinare al meglio le loro abilità e riuscire a combinarle per raggiungere l'obiettivo!

1-4 giocatori | 30 minuti | 8 anni in su

Componenti

5 carte Spirito del Vento

5 pedine Spirito del Vento

25 carte Isola

4 carte Mappa di Zefiria

7 carte Tempesta

6 carte Griglia

13 Gemme di Zefiria
(6 rosse e 7 viola)

1 carta
Tracciato del Tempo
(fronte /retro)

Scopo del gioco

I giocatori impersoneranno Spiriti del Vento e collaboreranno per riportare l'ordine a Zefiria, cercando di posizionare, in ordine crescente da 1 a 25, le Isole che compongono questa Città, prima dello scadere del tempo.
Al termine della partita, i giocatori potranno valutare il risultato ottenuto con l'apposita tabella di Fine Partita.

Preparazione

- Mescolate le carte Isola e disponetele casualmente sul tavolo a faccia in su, tutte nello stesso verso, in modo da formare una griglia 5x5 ben visibile a tutti i giocatori. Questa griglia rappresenta la Città di Zefiria.

> ***Nota:*** *non è* ***MAI*** *possibile modificare la forma della griglia di Zefiria, che dovrà* ***SEMPRE*** *essere un quadrato 5x5.*

- Distribuite ad ogni giocatore, casualmente o scegliendola, una carta Spirito del Vento, la relativa pedina e una carta Mappa di Zefiria.

- Scegliete, in comune accordo, il Primo Giocatore.

- Partendo dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una delle quattro carte Isola agli angoli di Zefiria e vi posiziona sopra la propria pedina Spirito del Vento.

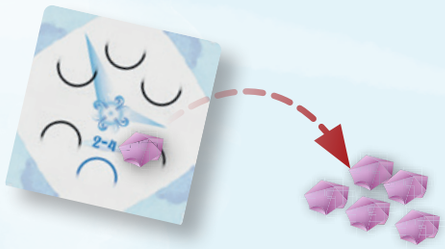
> ***Nota:*** *in una partita a 2 giocatori, gli Spiriti del Vento devono essere posizionati agli angoli opposti di Zefiria.*

Esempio di preparazione per una partita a 4 giocatori

- Il Primo Giocatore prende la carta Tracciato del Tempo e la mette con il lato 2-4 giocatori rivolto verso l'alto, poi vi posiziona sopra il numero di Gemme viola in base al numero di giocatori:

Gemme	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori
	6	5	4

Svolgimento del gioco



Le Gemme viola indicano i round di gioco a disposizione dei giocatori. **All'inizio di ogni round** (incluso il primo), il Primo Giocatore dovrà rimuovere una Gemma viola dalla carta Tracciato del Tempo e riporla nella scatola del gioco.

Partendo dal Primo Giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore effettua il proprio turno spendendo i Punti Azione a disposizione. Si potranno effettuare le azioni di ***Volo*** e ***Soffio*** del proprio Spirito del Vento in qualsiasi combinazione si desideri ed è possibile ripetere più volte la stessa azione. I Punti Azione a disposizione del giocatore variano in base al numero di partecipanti:

- 5 Punti Azione in una partita a 2 giocatori;
- 4 Punti Azione in una partita a 3 e 4 giocatori.

Volo

Gli Spiriti del Vento proteggono Zefiria volando leggiadri tra le sue Isole fluttuanti.

Con l'azione ***Volo*** gli Spiriti del Vento si muovono tra le Isole di Zefiria.
Non sarà **MAI** possibile attraversare o terminare l'azione di Volo sopra una carta Isola occupata da un altro Spirito del Vento.

Soffio

Con il proprio Soffio, dolce ma deciso, gli Spiriti del Vento muovono le Isole di Zefiria.

Con l'azione ***Soffio*** gli Spiriti del Vento possono spostare le Isole di Zefiria per poterle riordinare. Non sarà **MAI** possibile:

- spostare una carta Isola su cui è posizionata una pedina Spirito del Vento (fa eccezione il soffio di Skyron, descritto a pagina 6);
- sorvolare una carta Isola occupata da uno Spirito del Vento.

Gli Spiriti del Vento

Borea

Borea può Volare:
- su una carta Isola libera e ortogonalmente adiacente a quella in cui si trova, **al costo di 1 Punto Azione**.
- su una qualsiasi carta Isola libera dello stesso colore di quella su cui si trova, **al costo di 1 Punto Azione**.

Borea, considerando la carta Isola su cui si trova, può Volare sulle carte Isola di colore Rosa; decide di Volare dalla carta Isola 23 alla carta Isola 24, al costo di 1 Punto Azione.

Borea può scambiare una qualsiasi carta Isola libera che abbia lo stesso simbolo di quella su cui si trova, invertendola con una qualsiasi carta Isola libera. **Spende 1 Punto Azione per ogni carta sorvolata**, inclusa quella dello scambio.

Borea decide di scambiare le carte Isola 18 e 10, quest'ultima riporta il simbolo come la carta Isola 24 su cui Borea è posizionata. Questo le costa 2 Punti Azione.

Jugo

Jugo può Volare:
- su una carta Isola libera e adiacente ortogonalmente a quella in cui si trova, **al costo di 1 Punto Azione**.
- su una qualsiasi carta Isola libera con lo stesso simbolo di quella su cui si trova, **al costo di 1 Punto Azione**.

Jugo, considerando la carta Isola su cui si trova, può Volare sulle carte Isola con il simbolo , decide di Volare dalla carta Isola 11 alla carta Isola 25, al costodi 1 Punto Azione.

Jugo può scambiare una qualsiasi carta Isola libera che abbia lo stesso colore di quella su cui si trova, invertendola con una qualsiasi carta Isola libera. **Spende 1 Punto Azione per ogni carta sorvolata**, inclusa quella dello scambio.

Jugo decide di scambiare le carte Isola 14 e 23, quest'ultima di colore Rosa come la carta Isola 25 su cui Jugo è posizionato. Questo gli costa 2 Punti Azione.

Etesia

Etesia può Volare:

- su una carta Isola libera e adiacente ortogonalmente a quella in cui si trova, **al costo di 1 Punto Azione**.
- su qualsiasi carta Isola libera presente lungo le diagonali della carta Isola su cui si trova, **al costo di 1 Punto Azione**.
  Ogni cambio di direzione richiede l'uso di 1 ulteriore Punto Azione.

Etesia si trova sulla carta Isola 5 e, muovendosi in diagonale, può spostarsi sulle carte Isola evidenziate. Decide di Volare sulla carta Isola 6 al costo di 1 Punto Azione.

Etesia può scambiare una qualsiasi carta Isola libera ortogonalmente adiacente a quella su cui si trova, invertendola con una qualsiasi carta Isola libera. **Spende 1 Punto Azione** per ogni carta sorvolata, inclusa quella dello scambio.

Etesia scambia la carta Isola 16, con la carta Isola 12 (**1**), al costo di 2 Punti Azione. Successivamente, scambia anche la carta Isola 23 con la carta Isola 17 (**2**), al costo di 1 Punto Azione.

Skyron

Skyron può Volare:

- su una carta Isola libera e adiacente ortogonalmente a quella in cui si trova, al costo di 1 Punto Azione.
- sfruttando il suo Soffio.

Il Soffio di Skyron permette di scambiare di posto la carta Isola sulla quale si trova, invertendola con una qualsiasi carta Isola libera. Spende 1 Punto Azione per ogni carta sorvolata, inclusa quella dello scambio. Al termine di ogni suo Soffio, Skyron potrà decidere dove posizionarsi tra le carte Isola appena scambiate.

Skyron si trova sulla carta Isola 10 e, utilizzando il suo Soffio, la scambia con la carta Isola 3, al costo di 3 Punti Azione. Dovendo scegliere dove posizionarsi tra le 2 carte scambiate, decide di rimanere sulla carta Isola 10.

Austro

All'inizio del proprio turno Austro deve essere spostato fuori dalla griglia di Zefiria, posizionandosi sul lato esterno della carta Isola su cui si trovava.
Questo movimento non costa nessun Punto Azione.

Austro può Volare lungo tutto il perimetro esterno della griglia di Zefiria, posizionandosi a fianco di una carta Isola libera. Questo movimento lungo il perimetro esterno avrà un costo di 1 Punto Azione. Al termine del proprio turno, Austro dovrà rientrare nella griglia di Zefiria, posizionandosi sulla carta adiacente a dove si trova. Questo movimento non costa nessun Punto Azione.

All'inizio del proprio turno Austro si trova sulla carta Isola 11 e dovrà spostarsi sul lato esterno (1). Decide di raggiungere, al costo di 1 Punto Azione, il lato esterno della carta Isola 2 (2).

Austro, con il proprio Soffio, può scambiare di posto e sorvolare esclusivamente le carte Isola presenti sulla riga e/o sulla colonna che intersecano la carta Isola davanti alla quale si trova. **Spende 1 Punto Azione per ogni carta sorvolata**, inclusa quella dello scambio.

Austro è di fronte alla carta Isola 2. Per l'azione Soffio può scegliere tra le carte evidenziate dallo schema a lato. Decide di scambiare di posto la carta Isola 12, invertendola con la carta Isola 25 (**3**), al costo di 3 Punti Azione. Una volta finito il turno, Austro si posiziona sopra la carta Isola 2 (**4**).

Fine della Partita

Quando l'ultima Gemma viola verrà rimossa dalla carta Tracciato del Tempo avrà inizio l'ultimo round, al termine del quale si valuterà la disposizione delle carte Isola e verrà calcolato il punteggio di Fine Partita in questo modo:

- **Guadagnate 1 Punto** per ogni carta Isola nella posizione corretta.
- *Se avete giocato alla Modalità Tempesta*, **guadagnate 1 Punto** per ogni Gemma Magica rossa ancora in possesso degli Spiriti del Vento.
- **Perdete 1 Punto** per ogni carta Isola nella posizione sbagliata, ma sulla riga corretta.
- **Perdete 2 Punti** per ogni carta Isola sia nella posizione che nella riga sbagliata.

Dopo aver calcolato il vostro punteggio, confrontatelo con la tabella di Fine Partita sottostante per conoscere il risultato ottenuto.

10 Punti o meno	Coi vostri Soffi gonfiate a malapena un palloncino!
11 - 16 Punti	Più che Spiriti del Vento sembrate Spiriti della Brezza!
17 - 21 Punti	Buon risultato, ma potete fare ancora meglio!
22 - 24 Punti	Ottimo! Zefiria è in festa per il vostro lavoro!
25 Punti *o più per la Modalità Tempesta*	Nei Testi Antichi si narrava di Spiriti del Vento molto potenti. Ora c'è la prova della vostra esistenza. Leggendari!

Modalità Tempesta

Gli Spiriti del Vento più audaci affronteranno la terribile Tempesta che colpisce Zefiria!

Introducete queste modifiche alla normale Preparazione di una partita.

- Il Primo Giocatore prende la carta Tracciato del Tempo e la mette con il lato 2-4 giocatori rivolto verso l'alto, poi vi posiziona sopra il numero di Gemme viola in base al numero di giocatori::

	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori
Gemme	6	5	4

- Prendete le carte Tempesta, mescolatele tra loro per creare una pila coperta di fianco a Zefiria.
- Prendete le carte Griglia: ruotate casualmente le singole carte, poi mescolatele per creare una pila coperta, da posizionare di fianco alla pila delle carte Tempesta.
- All'inizio di ogni round, escluso il primo, rivelate una carta Tempesta e una carta Griglia.

La carta Tempesta
mostra il tipo di evento che accadrà.

La carta Griglia
indica quale carta Isola sarà colpita dalla Tempesta.

- Prendete le Gemme Magiche rosse e create una riserva generale vicino alla pila delle carte Tempesta.

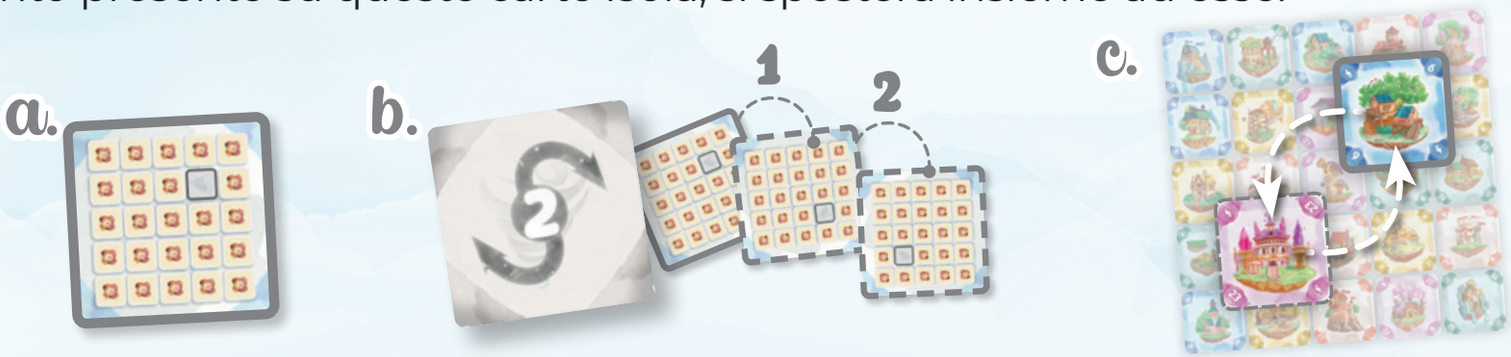
Tornado

Se la carta Tempesta è un Tornado:

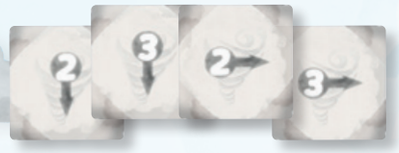
a. Rivelate la carta Griglia e individuate la carta Isola che sarà Bersaglio del Tornado.

b. Ruotate la carta Griglia, in senso orario, tante volte quanto indicato dalla carta Tempesta: in questo modo si identifica la seconda carta Isola soggetta al Tornado.

c. Scambiate la posizione delle 2 carte Isola identificate. Un eventuale Spirito del Vento presente su queste carte Isola, si sposterà insieme ad esse.



Bufera



Se la carta Tempesta è una Bufera:

a. Rivelate la carta Griglia e individuate la carta Isola che sarà Bersaglio della Bufera.

b. Partendo dalla carta Isola identificata come Bersaglio, individuate la seconda carta Isola tramite il numero e la direzione indicata dalla carta Tempesta.
Se questa indicazione dovesse portare al di fuori di Zefiria, continuate il conteggio dalla parte opposta della griglia, sulla stessa riga o colonna.

c. Scambiate la posizione delle 2 carte Isola identificate. Un eventuale Spirito del Vento presente su queste carte Isola, si sposterà insieme ad esse.

Le Gemme Magiche

Se la carta Isola Bersaglio della carta Griglia è già nella posizione corretta in Zefiria, questa carta Isola **DEVE essere Ancorata** e non subirà alcun effetto dalle carte Tempesta. Per segnalare una carta Ancorata: prendete dalla riserva una Gemma Magica e posizionatela su di essa.

Una carta Isola Ancorata non potrà **mai**:

- essere spostata da uno Spirito del Vento o dall'effetto di una carta Tempesta;
- essere sorvolata da uno Spirito del Vento o da un'altra carta Isola;
- far posizionare uno Spirito del Vento su di essa.

Una Gemma Magica può essere posizionata sopra una carta Isola già occupata da uno Spirito del Vento. Se nel turno di questo Spirito del Vento la Gemma Magica è ancora sulla sua stessa carta Isola, allora lo Spirito del Vento come prima azione dovrà obbligatoriamente spostarsi dalla carta Isola, spendendo i relativi Punti Azione.

Al costo di 1 Punto Azione, un giocatore può recuperare, nel proprio turno, una Gemma Magica da una qualsiasi carta Isola di Zefiria.
Un giocatore può rimuovere dal gioco, in qualsiasi momento, una propria Gemma Magica per **fornire 1 Punto Azione aggiuntivo** al giocatore attivo (incluso se stesso).

Ogni Gemma Magica ancora in possesso degli Spiriti del Vento a fine partita vale **1 Punto Vittoria aggiuntivo.**

Modalità Solitario

Preparazione

- Esegui la Preparazione di Zefiria come in una partita a più giocatori.
  Le regole per: il ***Volo***, il ***Soffio***, il punteggio e le eventuali carte Tempesta rimangono invariate.

- Se hai scelto di giocare in modalità Tempesta, prepara le relative carte e le carte Griglia come indicato a pagina 8.

- Prendi casualmente o scegli tre carte Spirito del Vento con cui giocare, insieme alle relative pedine. Posiziona ogni pedina sopra una carta Isola in un angolo diverso di Zefiria.

- Sorteggia uno dei tre Spiriti del Vento in gioco e gira la sua carta a faccia in giù. Durante il primo round questo Spirito del Vento sarà ***Dormiente***.

- Prendi la carta Tracciato del Tempo e posizionala vicino a Zefiria con il lato Solitario a faccia in su.

- Posiziona sulla carta Tracciato del Tempo il numero di Gemme viola in base al livello di difficoltà desiderato:

Gemme	Facile	Medio	Difficile
	7	6	5

Svolgimento del gioco

Ad ogni round utilizzerai i due Spiriti del Vento Attivi, scegliendo quale usare per primo.
In questa modalità hai a disposizione 5 Punti Azione per ogni Spirito del Vento, come in una partita a 2 giocatori.

Nota: *non è possibile utilizzare l'altro Spirito del Vento Attivo fino a quando non hai esaurito tutti i Punti Azione di quello attualmente in uso.*

Dopo aver utilizzato entrambi gli Spiriti del Vento attivi, il round è concluso. Prima di iniziare il round successivo:

- scegli quale dei 2 Spiriti del Vento attivi diventerà Dormiente e gira la relativa carta a faccia in giù;
- rendi attivo lo Spirito del Vento Dormiente del round precedente girando la relativa carta a faccia in su.

Nota: *la pedina dello Spirito del Vento Dormiente rimane sulla carta Isola in cui si trova e costituirà un ostacolo.*

Fine della Partita in modalità Solitario

Quando l'ultima Gemma viola verrà rimossa dalla carta Tracciato del Tempo, avrà inizio l'ultimo round, al termine del quale si valuterà la disposizione delle carte Isola e verrà calcolato il punteggio con la tabella di Fine Partita a pagina 7.

Autori: Simona Greco, Marco Rava
Illustrazioni: Elisa Di Virgilio
Sviluppo Grafico: Joci Game Studio
Regolamento: Luigi De Feo
Sviluppo del progetto: Giuseppe Alfano, Lorenzo Gheri, Giacomo Vaiani

Edizione: playagame EDIZIONI
Revisione: Giuseppe Alfano, Giusi Torino, Marco Marani, Samuele Casadio
Gli autori ringraziano: Andrea, Claudio, Dario, Erica, Franca, Rita, Roberto