



HERMETICA

LIBRO DELLE
REGOLE

COME FUNZIONA

I pezzi sono suddivisi in set di Sole e Luna e ci si riferisce ai giocatori rispettivamente come "Sole" e "Luna".

INIZIO

Il giocatore Sole ha sempre la prima disposizione e il primo turno.

AZIONI

Il turno di un giocatore consiste di tre azioni che possono essere usate o per muovere Unità esistenti o per generare una nuova Unità.

Ogni Unità può essere usata solo **UNA VOLTA PER TURNO**.

Muovere un'Unità usa **UNA DELLE TRE AZIONI**.

Generare un'Unità usa **DUE DELLE TRE AZIONI**.

CONDIZIONE DI VITTORIA

Un giocatore vince quando il suo Adepto entra nell'Orizzonte dell'avversario.

CONTENUTI

BARRIERA

12 MURI

2 SCUDI

UNITÀ

2 ADEPTI

18 ELEMENTI

PEZZI SOLE



PEZZI LUNA



Ogni giocatore inizia con un Adepto (1) e nove Elementi (9):

(3) FUOCO

(3) TERRA

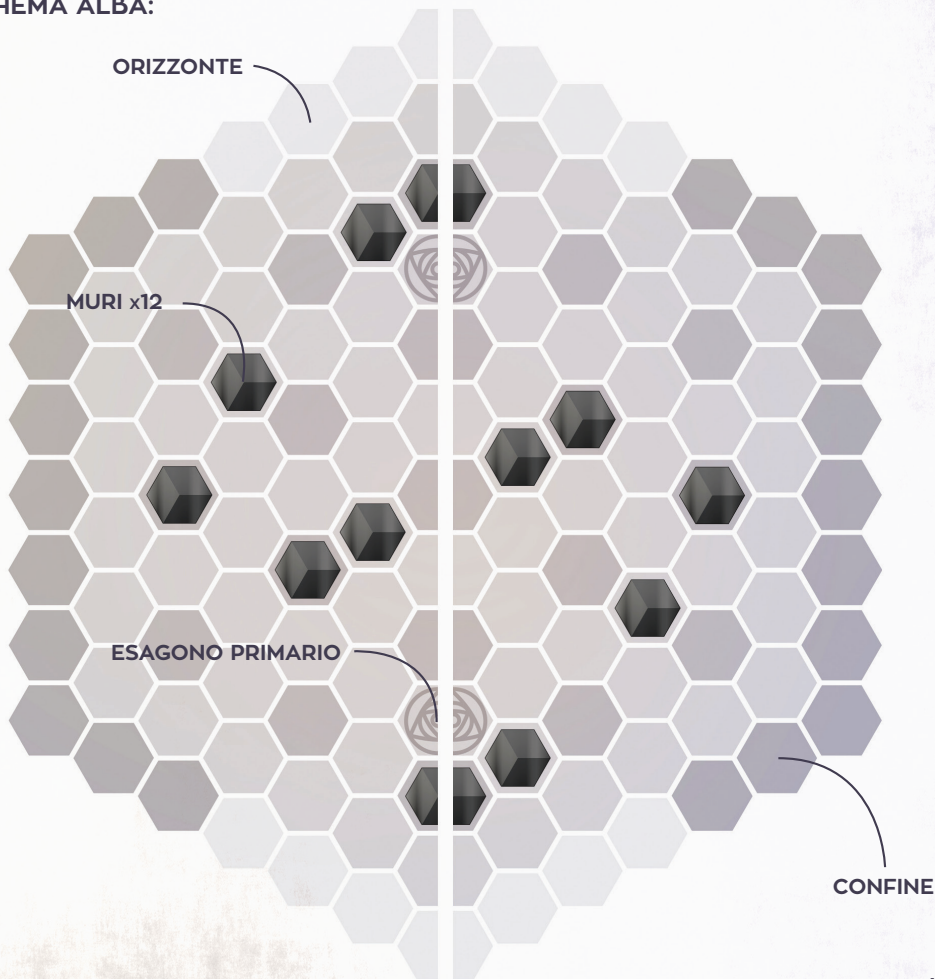
(3) ACQUA

Ogni giocatore ha anche uno SCUDO alleato che può essere SCHIERATO dal suo Adepto.

PREPARAZIONE

Se questa è la tua prima partita, prepara il tabellone secondo lo **SCHEMA ALBA** con tutti i dodici **MURI** nelle posizioni preimpostate e l'Adepto di ogni giocatore su un **ESAGONO PRIMARIO**.

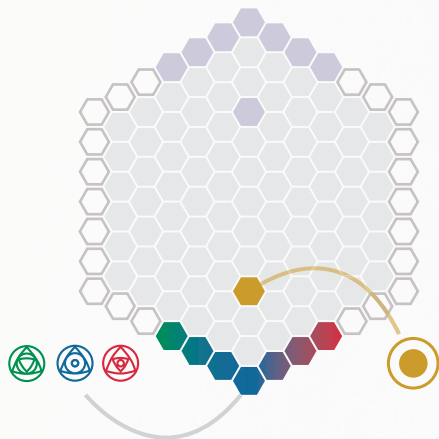
SCHEMA ALBA:



Dopo che tutti i **MURI** e gli Adepti sono stati piazzati, i giocatori a turno piazzano un Elemento alla volta sul proprio **ORIZZONTE**, iniziando da Sole. Questo si ripete finché ogni giocatore ha piazzato tre Elementi sul tabellone. Dopodichè, inizia il primo turno di Sole.

REGOLE DI GIOCO

GENERAZIONE



Si possono usare due azioni per generare (piazzare) un pezzo Elemento nell'Orizzonte contrassegnato dai sette esagoni bianchi in fondo.

Un Adepto **catturato** può essere generato per due azioni nell'Orizzonte o nell'Esagono Primario, situato tre esagoni più avanti rispetto all'esagono più in fondo.

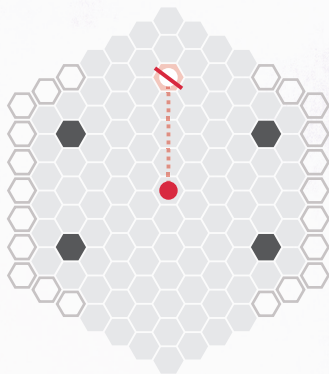
Un'Unità non può muovere nello stesso turno in cui è stata generata.

Ognuno dei nove pezzi Elemento può essere generato una sola volta per partita.

Un Adepto può essere generato un infinito numero di volte per partita.

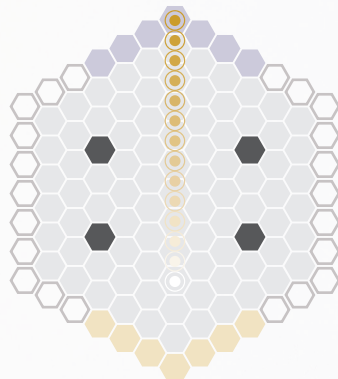
Ogni giocatore non può avere più di cinque Elementi sul tabellone nello stesso momento.

CATTURA



Ogniqualvolta un Elemento è **catturato**, viene rimosso dal gioco e non può essere rigenerato. Se un Adepto è **catturato**, deve essere rigenerato all'inizio del prossimo turno usando due azioni.

FINE DEL GIOCO



Un giocatore vince quando il suo Adepto muove su un esagono nell'Orizzonte avversario.



PEZZO ADEPTO

L'Adepto può muovere fino a due volte in qualsiasi direzione purché gli esagoni siano vuoti.

La mossa speciale dell'Adepto consente di SCHIERARE il suo Scudo su qualsiasi esagono adiacente dove non ci sia una Barriera o un Adepto.

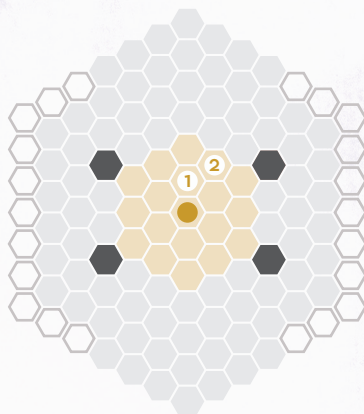
Una volta per turno, lo Scudo può essere SCHIERATO prima, durante o dopo il movimento dell'Adepto.

Ogniqualevolta uno Scudo è piazzato sullo stesso esagono di un Elemento, l'Elemento viene catturato.

Ogniqualevolta uno Scudo è schierato, viene spostato nella sua nuova posizione dalla sua vecchia posizione.

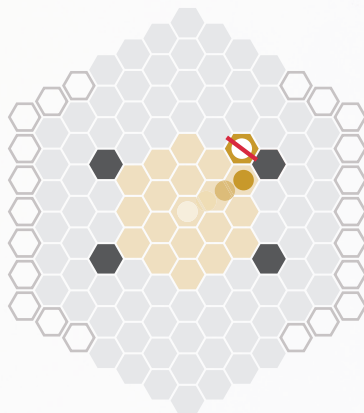
L'ADEPTO NON PUÒ
CATTURARE L'ALTRO ADEPTO.

L'ADEPTO PUÒ:



MUOVERE FINO A 2 VOLTE IN QUALSIASI DIREZIONE

NOTA: L' ADEPTO PUÒ MUOVERE
SOLO SU ESAGONI VUOTI



E SCHIERA UNO SCUDO (🛡️) SU UN ESAGONO ADIACENTE PRIMA, DURANTE O DOPO IL SUO MOVIMENTO

OTA: L'ADEPTO PUÒ SCHIERARE LO SCUDO SU
UN ESAGONO VUOTO O SU UN ELEMENTO
PER **CATTURARLO**.



PEZZO FUOCO

Il Fuoco può muovere fino a quattro volte in qualsiasi direzione purché non ci siano Unità lungo il percorso.

Il Fuoco è il solo pezzo che può muovere sopra le Barriere. Se una Barriera è mossa con un Fuoco sopra, il Fuoco viene **catturato**.

Invece di muovere, il Fuoco può **SPARARE** e **catturare** un'Unità fino a quattro esagoni di distanza in linea retta se non ci sono altri pezzi in mezzo.

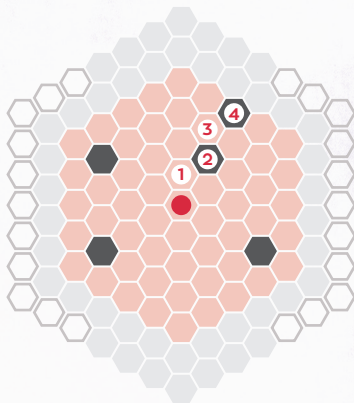
Lo **SPARO** del Fuoco può **catturare** un altro Fuoco sopra una Barriera.



La mossa speciale del Fuoco consente di muovere sopra il suo Scudo alleato.

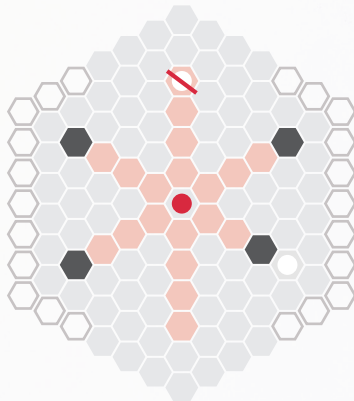
Se il Fuoco è sopra il suo Scudo alleato, qualsiasi movimento rimanente può essere usato per muovere con o senza lo Scudo.

IL FUOCO PUÒ:



MUOVERE FINO A 4 VOLTE IN QUALSIASI DIREZIONE

NOTA: IL FUOCO PUÒ MUOVERE SOPRA
LE BARRIERE



O SPARARE

FINO A 4 ESAGONI DI DISTANZA
E **CATTURA** LA PRIMA UNITÀ IN
LINEA RETTA

NOTA: IL FUOCO PUÒ SPARARE SU UNA
BARRIERA MA NON ATTRAVERSO UNA
BARRIERA



PEZZO TERRA

La Terra può muovere fino a tre volte in qualsiasi direzione a meno che ci sia:

- un Muro
- lo Scudo avversario
- il Confine

Quando la Terra collide con un'Unità, il pezzo viene **SPINTO** nella direzione in cui la Terra si stava muovendo.

Un'Unità viene catturata quando è **SPINTA** su un esagono che è:

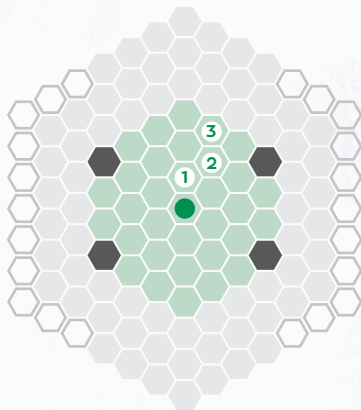
- una Barriera
- il Confine
- fuori dal tabellone (attraverso l'Orizzonte)

La Terra non può **SPINGERE** un'Unità o il suo Scudo alleato su un esagono occupato da un'altra Unità. La Terra non può muovere su un esagono che causerebbe la **SPINTA** di più pezzi.



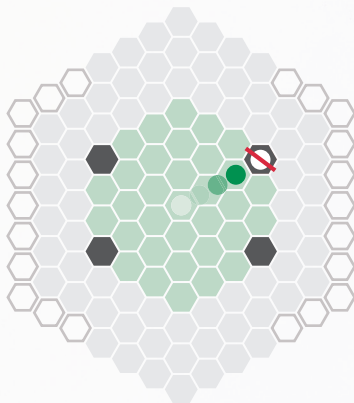
La mossa speciale della Terra consente di **SPINGERE** il suo Scudo alleato come se fosse un'Unità.

LA TERRA PUÒ:



MUOVERE FINO A 3 VOLTE IN QUALSIASI DIREZIONE

NOTA: LA TERRA NON PUÒ SPINGERE I MURI



E SPINGERE PER **CATTURARE** UN'UNITÀ IN COLLISIONE CON UNA BARRIERA O UN CONFINE

NOTA: LA TERRA PUÒ SPINGERE SOLO 1
UNITÀ ALLA VOLTA



PEZZO ACQUA

L'Acqua può muovere in linea retta in qualsiasi direzione, ma deve continuare a muovere finché **COLLIDE** con:

- un altro pezzo
- il Confine
- il bordo dell'Orizzonte

Dopo la **COLLISIONE** con qualsiasi Unità, l'Unità può essere piazzata su qualsiasi esagono vuoto adiacente all'Acqua.

Dopo la **COLLISIONE** con qualsiasi Barriera, la Barriera può essere piazzata su qualsiasi esagono non Barriera adiacente all'Acqua.

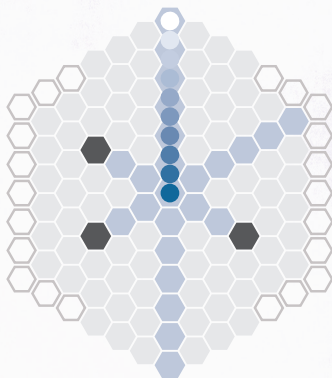
Se la Barriera è piazzata su un'Unità, l'Unità viene **catturata**.



La mossa speciale dell'Acqua consente di spostarsi intorno al suo Scudo alleato.

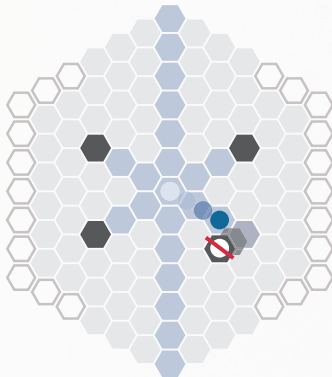
Dopo la collisione con il suo Scudo alleato, l'Acqua può essere piazzata su qualsiasi esagono vuoto adiacente allo Scudo.

L' ACQUA PUÒ:



MUOVERE FINCHÈ COLLIDE IN QUALSIASI DIREZIONE

NOTA: L'ACQUA PUÒ RIPOSIZIONARE UN PEZZO DIRETTAMENTE ADIACENTE A SÉ



E RIPOSIZIONARE PIAZZANDO IL PEZZO COLLISO SU UN ESAGONO ADIACENTE

- UNA BARRIERA PUÒ ESSERE RIPOSIZIONATA PER CATTURARE UN'UNITÀ O OCCUPARE UN ESAGONO VUOTO
- LE UNITÀ POSSONO ESSERE RIPOSIZIONATE SOLO SU UN ESAGONO VUOTO



PEZZO SCUDO

Lo Scudo è un pezzo speciale creato dall'Adepto.

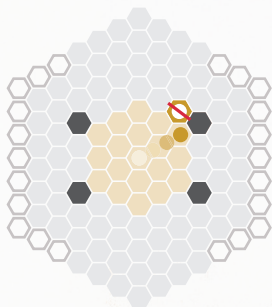
Anche se lo Scudo non può muovere da solo, ogni Unità può interagire con lo Scudo in un modo speciale.

Il tuo Scudo (**alleato**) è un prezioso strumento per le tue Unità.

Il tuo Scudo è una Barriera (**Muro**) per le Unità avversarie.

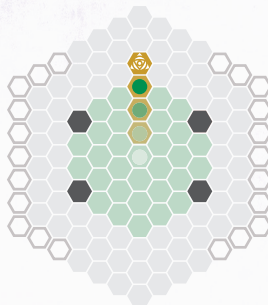
GLI SCUDI NON POSSONO ESSERE **CATTURATI**.

SCUDO E ADEPTO



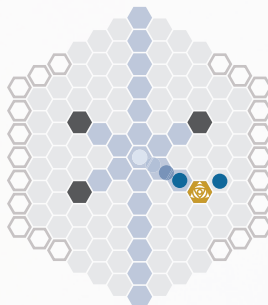
L'ADEPTO PUÒ SCHIERARE LO SCUDO SU UN ELEMENTO PER CATTURARLO.

SCUDO E TERRA



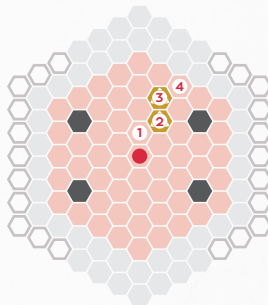
LA TERRA PUÒ SPINGERE LO SCUDO ALLEATO COME SE FOSSE UN'UNITÀ.

SCUDO E ACQUA



L'ACQUA PUÒ RIPOSIZIONARSI INTORNO ALLO SCUDO ALLEATO, IN UN ESAGONO VUOTO.

SCUDO E FUOCO



IL FUOCO PUÒ MUOVERE CON O SENZA LO SCUDO ALLEATO.



MURO

I Muri agiscono come ostacoli per le Unità.

I Muri possono essere mossi solo dall'Acqua.

Il Fuoco è il solo pezzo che può muovere sopra un Muro.

Se un Muro è su un esagono Orizzonte o su un Esagono Primario, allora non si può generare un'Unità su quell'esagono finché non viene mosso.



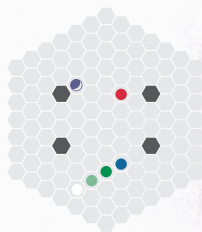
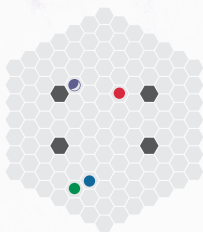
CONFINE



Il Confine è una **Barriera** immobile.

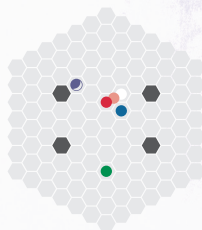
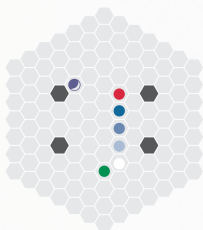
- La Terra può **catturare** le Unità che sono **SPINTE** sul Confine.
- Il Fuoco non può muovere sopra il Confine.
- L'Acqua non può **RIPOSIZIONARE** il Confine.
- L'Adepto non può **SCHIERARE** uno Scudo sul Confine.

ESEMPIO DI TURNO



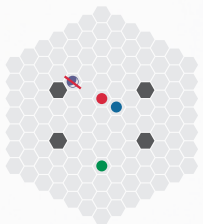
1. AZIONE

La Terra fa tre mosse nella direzione dell'Acqua, **SPINGENDO** l'Acqua con sé.



2. AZIONE

L'Acqua muove e **COLLIDE** con il Fuoco, poi **RIPOSIZIONA** il Fuoco in modo che sia in linea con l'Adepto.

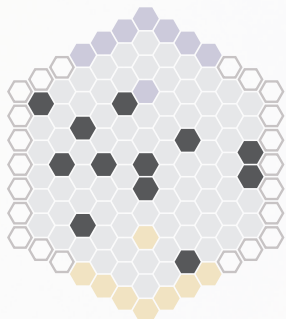


3. AZIONE

Il Fuoco **SPARA** e cattura l'Adepto invece di muovere.

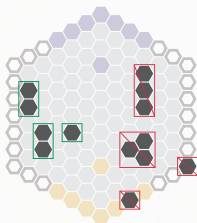
DISPOSIZIONE DEI MURI

SCHEMA DI DISPOSIZIONE



Per una strategia e un gioco più avanzati, i muri possono essere disposti per definire un'area di gioco personalizzata.

Entrambi i giocatori piazzano il loro Adepto su un Esagono Primario, poi iniziando da Sole, i giocatori a turno piazzano un Muro alla volta finché tutti i dodici Muri sono stati piazzati.

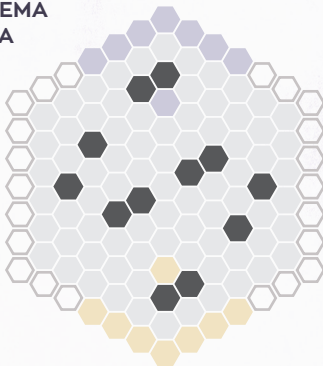


Durante la disposizione, i Muri non possono essere piazzati su:

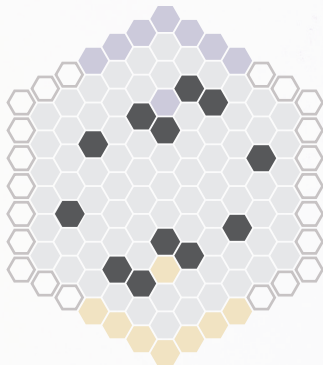
- il Confine o l'Orizzonte
- un esagono che connetterebbe tre Muri contigui

SCHEMI AGGIUNTIVI

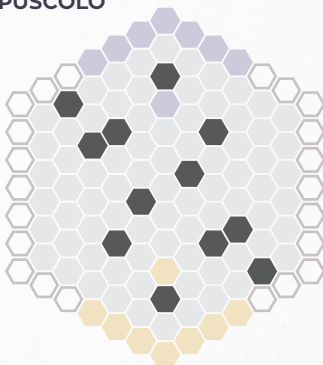
SCHEMA ALBA



SCHEMA MEZZOGIORNO



SCHEMA CREPUSCOLO



DOMANDE FREQUENTI



GENERALI

D: Cosa sono le Barriere e le Unità?

R: I Muri e gli Scudi sono Barriere. Gli Elementi e gli Adepti sono Unità.

D: Posso usare un'Unità più volte in un turno?

R: No. Ogni Unità può essere usata una sola volta per turno.

D: Posso usare un'Unità nello stesso turno in cui è stata generata?

R: No. Le Unità generate non possono muovere fino al prossimo turno.

D: Posso catturare le mie stesse Unità?

R: Sì.

D: Come si muovono i Muri?

R: Solo l'Acqua può RIPOSIZIONARE I Muri (tuttavia tutte le Unità hanno un modo di manovrare uno Scudo alleato).

D: Devo usare tutte le mie azioni?

R: No. Allo stesso modo, un'Unità non deve necessariamente muoversi del massimo numero di spazi possibile.



ADEPTO

D: L'Adepto può **catturare l'altro Adepto?**

R: No.

D: Il mio Scudo intralcia il mio Adepto. Posso passare attraverso quell'esagono?

R: L'azione SCHIERARE dell'abilità dell'Adepto è un passo distinto (cioè muovere, SCHIERARE, muovere). Per poter muovere sull'esagono con lo Scudo, l'Adepto dovrebbe prima SCHIERARE lo scudo altrove, e quindi non potrebbe SCHIERARLO di nuovo una volta superato quell'esagono.

D: Cosa succederebbe se catturassi il mio stesso Adepto con la mia prima azione? Sono obbligato a usare le rimanenti due per rigenerare l'Adepto?

R: No, nella prima azione del turno seguente.

D: Dove genero il mio Adepto se il suo Esagono Primario è occupato?

R: L'Adepto può in alternativa essere rigenerato su qualsiasi esagono vuoto del tuo Orizzonte.



FUOCO

D: Il Fuoco può SPARARE e muovere nello stesso turno?

R: No.

D: Il Fuoco può catturare un'Unità mentre è sopra una Barriera (Muro o Scudo)?

R: Sì.

D: Il Fuoco può catturare un'Unità quando muove con lo Scudo?

R: No, il Fuoco può solo muovere con lo Scudo su un esagono vuoto.



D: Come può il Fuoco essere **catturato mentre è sopra una Barriera?**

R: Un altro Fuoco può SPARARGLI (se non ci sono esagoni occupati in mezzo). In alternativa, se il Muro viene spostato per qualsiasi motivo (Acqua / interazione con lo Scudo alleato / RIPOSIZIONAMENTO dell'Adepto), il Fuoco sarà **catturato**.



D: Se la Terra SPINGE, dove muovo l'Unità coinvolta?

R: Nel prossimo esagono sulla linea / stessa direzione della Terra.

D: La Terra può SPINGERE i Muri?

R: No, tuttavia può SPINGERE uno Scudo alleato come se fosse un'Unità (non catturabile).

D: Se SPINGO una mia stessa Unità di Fuoco con la Terra, posso muovere quel Fuoco sopra un Muro?

R: No. Invece sarebbe **catturato**.

D: Cosa succederebbe se la Terra SPINGESSE due Unità alla volta?

R: La Terra può solo SPINGERE un'Unità alla volta. Muovere su un esagono che causerebbe SPINTE a cascata non è permesso.



D: L'Acqua può muovere nell'esagono del pezzo occupato quando COLLIDE?

R: No. L'Acqua si ferma all'esagono prima del pezzo COLLISO.

D: L'Acqua può RIPOSIZIONARE un pezzo direttamente adiacente a sé senza muovere?

R: Sì.

D: L'Acqua può decidere di non RIPOSIZIONARE un pezzo con cui collide?

R: Sì.

D: L'Acqua può RIPOSIZIONARE una Barriera (Muro o Scudo) sopra a un'altra Barriera?

R: No.

D: L'Acqua può RIPOSIZIONARE lo Scudo avversario?

R: Sì, lo Scudo avversario agisce allo stesso modo di un qualsiasi altro Muro per te.



D: Lo Scudo può essere piazzato su un Muro o sull'altro Scudo?

R: No.

D: Lo Scudo può essere catturato?

R: No.

D: Come tolgo di mezzo lo Scudo?

R: Una volta SCHIERATO, lo Scudo sarà sempre in gioco su un qualche esagono. Non può essere catturato, DE-SCHIERATO o rimosso dal tabellone per nessun motivo eccetto che per essere RI-SCHIERATO su un altro esagono. Ricorda, l'Acqua può RIPOSIZIONARLO come se fosse un Muro.

D: Il mio Scudo dà benefici al mio avversario con le sue particolari interazioni con gli Elementi?

R: No.

CONTENUTO DEL GIOCO

- 18 Elementi
 - 9 Sole (x3 Fuoco, Terra, Acqua)
 - 9 Luna (x3 Fuoco, Terra, Acqua)
- 12 Muri
- 2 Scudi (1 Sole, 1 Luna)
- 2 Adepti (1 Sole, 1 Luna)
- 5 Schede di riferimento
- 1 Tappetino
- 1 Borsa del contenitore del gioco

RIFERIMENTO

- **AZIONE:** pagina 1
- **ADEPTI:** pagina 7
- **BARRIERA:** pagina 4 e 17
- **CATTURARE:** pagina 6
- **DISPOSIZIONE:** pagina 19
- **TERRA:** pagina 11
- **FUOCO:** pagina 9
- **ORIZZONTE:** pagina 3 e 5
- **ESAGONO PRIMARIO:** pagina 3 e 5
- **SCHEMI:** pagina 20
- **SCUDI:** pagina 15
- **GENERAZIONE:** pagina 5
- **MURI:** pagina 3 e 17
- **ACQUA:** pagina 13
- **VITTORIA:** pagina 6

CREDITI E GRAZIE

Hermetica è stato creato da Chris Modica, Charlie Grummon, e Lucas Alvarez.

Grazie ai nostri primi playtesters: Andrew, Pat, Kyle, Ryan, Davis, Matt, Hannah, Amber, Jose, Mark, Mom, e tutti gli altri che ci hanno aiutato a perfezionare le prime versioni del gioco.

Vorremmo anche ringraziare sinceramente Valerio e Isabella Zini per il tempo dedicato a tradurre le regole in italiano.

Soprattutto, grazie ai nostri Sostenitori di Kickstarter che ci hanno aiutato a rendere questo gioco una realtà.



PANORAMICA

Ogni giocatore inizia con un Adepto e tre Unità Elementali a sua scelta. Il turno di un giocatore consiste di tre azioni che possono essere utilizzate per muovere unità esistenti o generarne di nuove.

L'obiettivo è di guidare l'Adepto all'Orizzonte dell'altro giocatore. Il primo giocatore a fare questo con successo è il vincitore.

VIDEO DIDATTICO:

hermeticatthegame.com/rules

RISORSE ADDIZIONALI:

hermeticatthegame.com/more

HERMETICATHEGAME.COM

COPYRIGHT IFF STUDIOS 2017