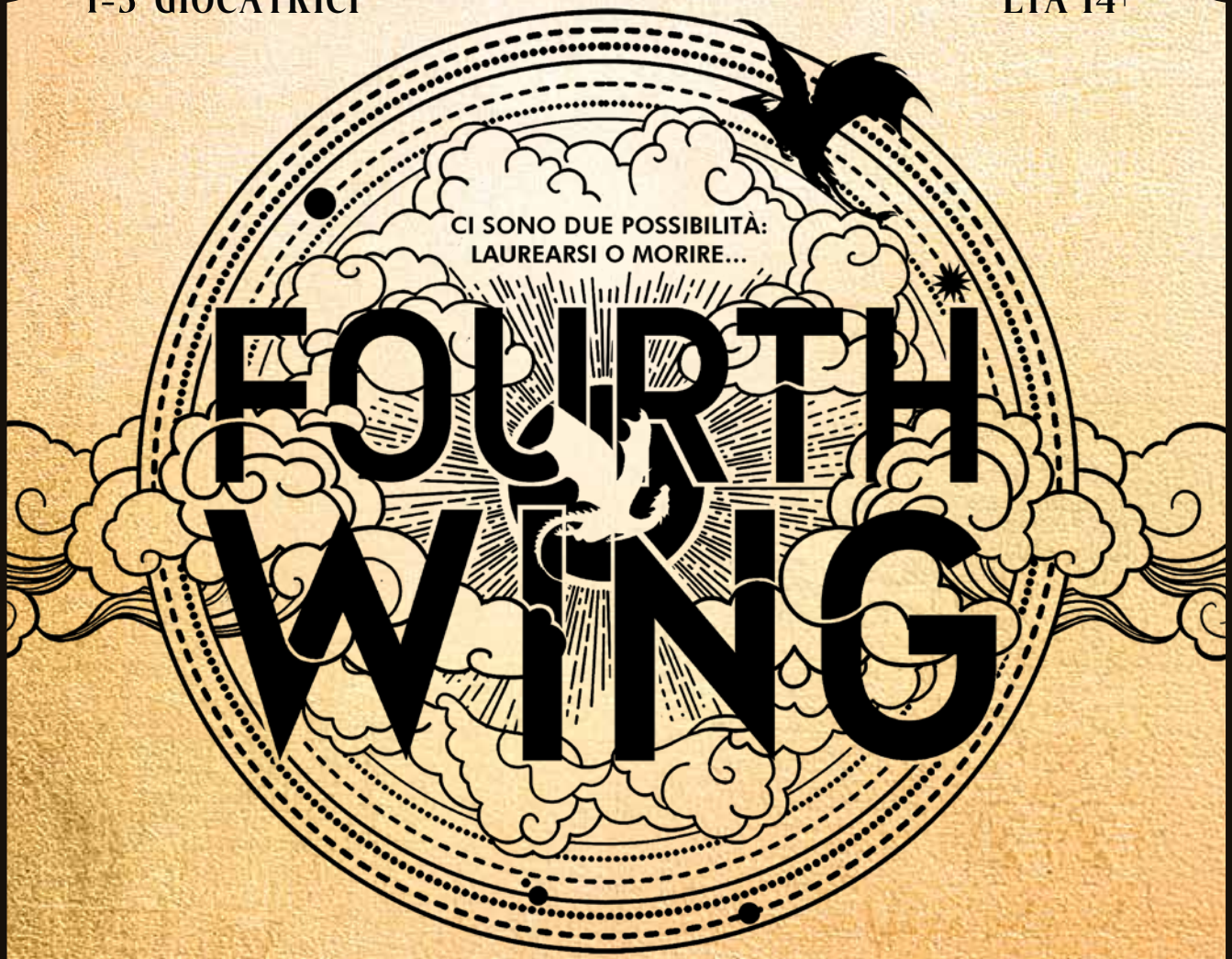
1-5 GIOCATRICI

ETÀ 14+



L'ASCESA DEL CAPO D'ALA

UN GIOCO DI SFIDE E RICOMPENSE

REGOLAMENTO

COMPONENTI

- **5 DRAGHI SEGNAPUNTI**
- **1 TABELLONE DI GIOCO**
- **4 SEGNALINI RICOMPENSA**
- **24 CARTE EVENTO**
- **50 CARTE ALLEATO**
- **12 CARTE SIGILLO**
- **12 CARTE SIGILLO SOLO**
- **9 SEGNALINI FERITA**
- **1 SEGNALIBRO PRIMA GIOCATRICE**



PREPARAZIONE

Siete state tutte assegnate alla Quarta Ala del Quadrante dei Cavalieri, dove apprenderete l'arte della guerra e forgerete un legame con un potente drago... se sarete in grado di sopravvivere. Al termine dell'anno, alla migliore di voi verrà assegnato il ruolo di Capo d'Ala, mentre le altre sopravvissute diventeranno le sue subordinate. Dovrete sfruttare ogni vantaggio a vostra disposizione per rivendicare la Gloria necessaria e vincere la partita!

1. Disponi la plancia al centro del tavolo e posiziona i 4 segnalini Ricompensa a faccia in su negli spazi corrispondenti.
2. Mescola le carte Evento circolari e impilale a faccia in giù al centro del tabellone.
3. Ogni giocatrice sceglie un Drago Segnapunti e lo posiziona nello spazio iniziale del tracciato Gloria.
4. Mescola le carte Alleato formando un mazzo Alleati, poi posizionalo a faccia in giù vicino al tabellone.
5. Ogni giocatrice pesca cinque carte Alleato dal mazzo Alleati: questa sarà la sua mano di partenza. Puoi sempre guardare la tua mano, ma non condividere i tuoi segreti con le altre giocatrici!
6. Mescola le carte Sigillo e distribuiscine una a ogni giocatrice. **Per ora non guardatela!** Rimetti il resto delle carte Sigillo nella scatola: non verranno usate in questa partita.
7. Posiziona i segnalini Ferita a lato del tabellone.
8. La giocatrice che più di recente ha finito di leggere un libro prende il Segnalibro, che indica chi gioca per prima.

Nota: rimetti le 12 carte Sigillo Solo nella scatola a meno che tu non stia giocando da sola. Vedi pag. 10 per le regole del gioco in solitaria.



1 **SEGNALINI RICOMPENSA**

Corrispondenti ai simboli sui quadranti del tabellone



2 **CARTE EVENTO**



3 **DRAGHI SEGNAPUNTI**

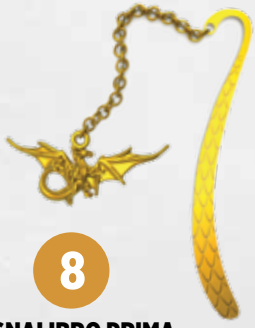




4 **CARTE ALLEATO**



SPAZIO INIZIALE



8 **SEGNALIBRO PRIMA GIOCATRICE**

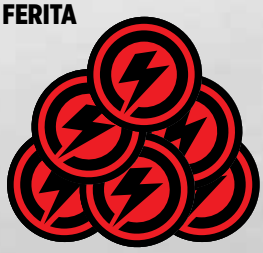


5 **5 CARTE ALLEATO CIASCUNA**



6 **UNA CARTA SIGILLO A FACCIA IN GIÙ CIASCUNA**

7 **SEGNALINI FERITA**



SCOPO DEL GIOCO

Sopravvivi all'anno scolastico e diventa Capo d'Ala ottenendo più Gloria delle altre giocatrici! Tieni traccia della tua Gloria muovendo il Drago Segnapunti in senso orario sul tracciato Gloria del tabellone (gli spazi sul bordo esterno). Quando un Drago Segnapunti completa il giro, concludete il round, poi la partita termina.



OTTIENI RICOMPENSE, GUADAGNA GLORIA!

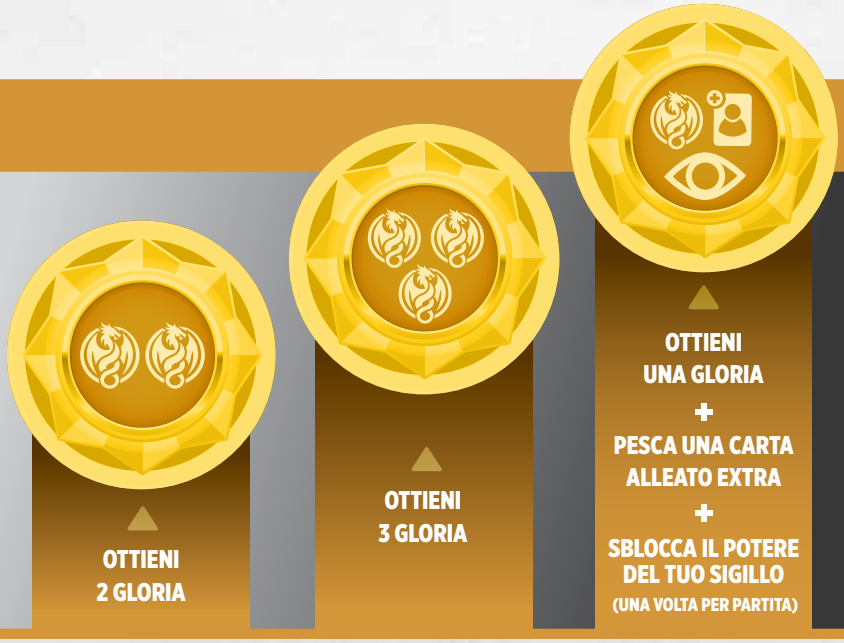
Sul tabellone ci sono 4 segnalini Ricompensa. Ogni round, un dato segnalino può essere Rivendicato da una sola giocatrice, che ne ottiene le ricompense. Quando ottieni Gloria, muovi in senso orario il tuo Drago Segnapunti sul tracciato Gloria del numero di spazi corrispondente. Ignora gli spazi in cui si trovano i Draghi Segnapunti avversari.



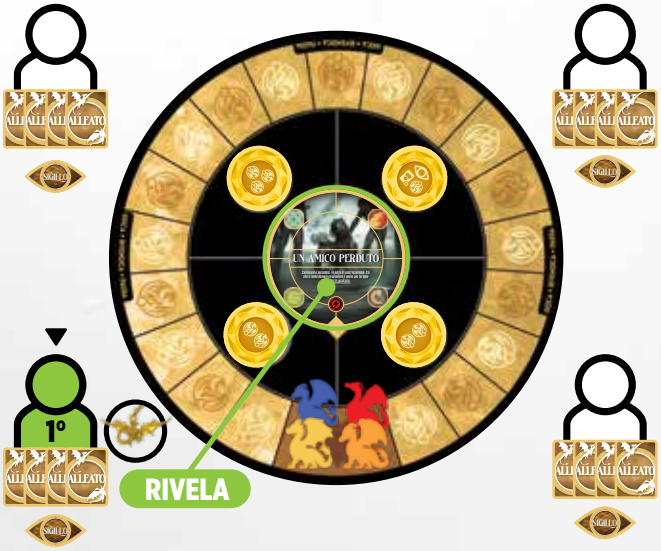
ESEMPIO:  *Il Drago Segnapunti Rosso ottiene* **2 Gloria.** ▶

RICOMPENSE:

Scegliere quali segnalini Ricompensa Rivendicare prima può essere difficile, ma ricorda che maggiore è la ricompensa, maggiori sono i rischi!



INIZIARE UN ROUND



Il round inizia passando il Segnalibro in senso orario (nel primo round, è la giocatrice che ha letto un libro più di recente a ricevere il Segnalibro e agire per prima). La prima giocatrice rivela un nuovo Evento girando la carta Evento in cima alla pila al centro del tabellone e posizionandola in modo che la tacca triangolare guardi verso lo spazio Iniziale del tracciato Gloria.

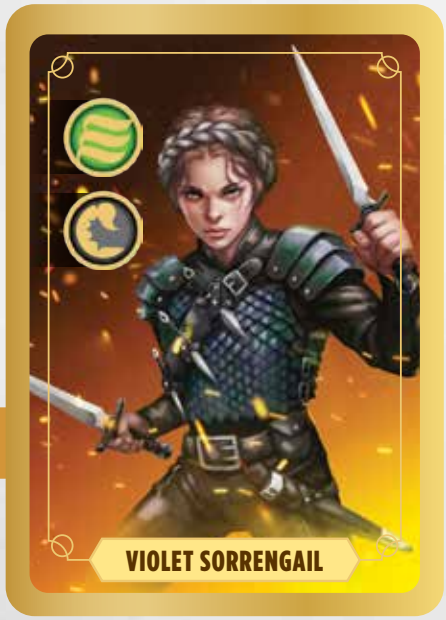
Dal secondo round in poi, tutte le giocatrici pescano due nuove carte Alleato dal mazzo Alleati, poi posizionate nuovamente i segnalini Ricompensa negli spazi corrispondenti del tabellone.

COSA SONO I "BLASONI"?

Le tue carte Alleato mostrano dei Blasoni — tratti che devi possedere per spiccare sulle tue rivali in Fourth Wing:



POTERE **AGILITÀ** **ASTUZIA** **CONTATTI**



Violet è Agile e Astuta.



Le Carte Evento abbinano un Blasone a ogni segnalino Ricompensa. Per ottenere i Blasoni, dovrai Giocare carte Alleato.

Le carte Alleato sono la tua arma. Gira pagina per scoprire come Giocarle!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Iniziando dalla prima giocatrice, a turno svolgete le seguenti azioni:
GIOCARE CARTE o **RIVENDICARE** o **PASSARE**.

Una volta che hai Rivendicato o Passato, salti il turno per il resto del round. **Il round termina quando tutte le giocatrici hanno Rivendicato o Passato.** Quando rimane solo una giocatrice, può continuare a svolgere turni fino a quando non Rivendica o Passa. Quando il round termina (tutte le giocatrici hanno Rivendicato o Passato), iniziate un nuovo round seguendo le indicazioni a pag. 5.

GIOCARE CARTE

Gioca una delle tue carte Alleato nella tua mano posizionandola a faccia in su di fronte a te nella tua area di gioco, poi il turno passa alla giocatrice successiva in senso orario. Se giochi una carta con due Blasoni, puoi Giocare una seconda carta con 2 Blasoni, **(massimo 4 Blasoni per turno).**



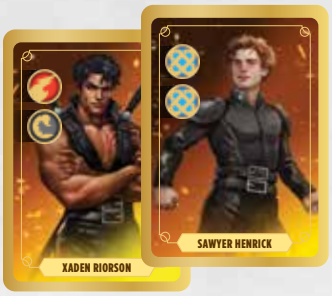
NOTA: *giocare una carta Alleato rappresenta un'alleanza temporanea con quel personaggio. Se giochi due carte uguali, significa che quel personaggio è veramente dalla tua parte! E sì, più di una giocatrice può avere lo stesso Alleato in gioco.*

RIVENDICARE

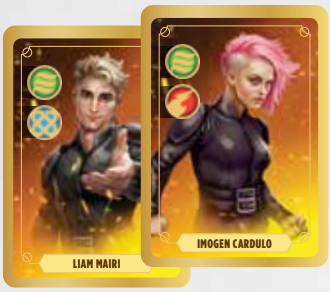
Rivendica uno o più segnalini Ricompensa dal tabellone. Puoi Rivendicare un segnalino solo se hai in gioco più Blasoni corrispondenti rispetto a qualsiasi altra giocatrice! Le carte Evento indicano il Blasone corrispondente a ogni segnalino Ricompensa.

- Non puoi Rivendicare un segnalino Ricompensa se il numero di Blasoni corrispondenti in tuo possesso è pari a quelli di un'altra giocatrice. Devi essere la migliore!
- Puoi Rivendicare più di un segnalino Ricompensa per turno. Infatti, *devi* Rivendicare tutti i segnalini per i quali hai più Blasoni.
- Ricevi immediatamente le Ricompense del segnalino (vedi pag. 4).

Dopo aver Rivendicato, scarta *tutte* le tue carte in gioco e mettile da parte.
Una volta che hai Rivendicato, non puoi più svolgere turni.



TU



ENRICO



NOEMI

ESEMPIO: *tu, Enrico e Noemi avete svolto un turno in cui avete* **Giocato** *carte. Ora è di nuovo il tuo turno. Se Rivendicassi ora, prenderesti il segnalino* **Ricompensa** *abbinato a* ● *perché hai il maggior numero di* ●*. Poi assegneresti le Ricompense e scarteresti le due carte che hai giocato. Quindi, non svolgeresti più turni per il resto del round. Devi decidere se un segnalino è abbastanza o se ne vuoi di più, Giocando altre carte...*

PASSARE

Passa se non puoi Rivendicare oppure non vuoi (o non puoi) Giocare carte. Quando Passi, riprendi in mano le carte Alleato che hai Giocato in questo round, poi fatti da parte. **Una volta che hai Passato, non puoi più svolgere turni per il resto del round.**

Se l'Evento attuale mostra questo simbolo mortale, Passare ha gravi conseguenze: devi prendere un segnalino Ferita dalla riserva!

SEGNALINI FERITA E MORTE



Quando Passi durante un round mortale, indicato sulla carta Evento dall'icona Ferita, non ne esci illesa. Devi prendere un segnalino Ferita dalla riserva e posizionarlo nella tua area di gioco a brutale monito del tuo fallimento. Se dovessi mai prendere un terzo segnalino Ferita, **moriresti e saresti fuori dalla partita!** Il tuo Drago Segnapunti rimane sul tabellone, disperato, senza più il suo cavaliere. Appoggia il drago sul fianco — le altre giocatrici, quando muovono, ignoreranno questo spazio per il resto della partita.

POTERI DEI SIGILLI

Se vivi abbastanza a lungo da diventare il cavaliere di un drago, svilupperai un legame con il tuo drago e sbloccherai il tuo potenziale nascosto sotto forma di un potere unico legato al tuo Sigillo! Quando sblocchi il potere del tuo Sigillo, gira la carta Sigillo a faccia in su e leggi l'effetto del tuo potere al resto del tavolo. Rimarrà a faccia in su per il resto della partita.

Ogni potere del Sigillo è unico e spiega quando può essere usato. Dovrai capire come usare il tuo per avere un vantaggio sulle altre giocatrici.

Una volta che hai preso una carta Sigillo, **non puoi pescarne altre per il resto della partita.**



VINCERE LA PARTITA

Quando una giocatrice muove il proprio Drago Segnapunti sopra o oltre lo spazio iniziale, continuate il round in corso fino a quando tutte le giocatrici hanno Rivendicato o Passato. Una volta che la polvere si è posata, la giocatrice con più Gloria vince la partita e viene dichiarata **Capo d'Ala!**



FAQ

- Se sei in parità per la maggioranza di un Blasone e la giocatrice con cui sei in parità Passa o Rivendica, non siete più in parità, perché le sue carte non sono più in gioco!
- Puoi scegliere di Passare anche prima di Giocare carte.

POTERI DEI SIGILLI

Chi agisce prima? In caso di dubbio su quale azione o scelta viene prima, seguite l'ordine di turno.

Prevedere le Battaglie: è possibile, con questo potere, ferire te stessa, quindi fai attenzione! Se vinci e muori nell'ultimo round, vinci comunque.

Dominio del Ghiaccio: usa questo potere dicendo: "Stop!" subito dopo che qualcuno ha deciso di Rivendicare. Puoi usare questo Sigillo anche se hai già Rivendicato o Passato.

Illusionismo: puoi ruotare la carta Evento come preferisci purché i Blasoni corrispondano ai segnalini Ricompensa. Puoi usare questo Sigillo anche se hai già Rivendicato o Passato, ma non puoi interrompere la Rivendicazione di un'altra giocatrice — devi usarla prima che Rivendichi.

Risanamento: puoi usare questo Sigillo anche se hai già Rivendicato o Passato, e puoi usarlo anche su te stessa!

Cancella Memorie: se sei troppo lontana dalle carte dell'altra giocatrice, puoi dirle di chiudere gli occhi. Puoi usare questo Sigillo anche se hai già Rivendicato o Passato.

Precognizione: puoi anche predire te stessa! Ottieni la Gloria dopo che la giocatrice su cui hai fatto la predizione ha finito la sua Rivendicazione.

Dominio delle Ombre: pesca una carta Alleato aggiuntiva a faccia in giù ogni volta che Giochi carte. Se Rivendichi, rivela queste "carte ombra" e controlla se puoi Rivendicare segnalini Ricompensa extra. Puoi decidere di Rivendicare anche se non hai la maggioranza di Blasoni con le carte presenti nella tua area di gioco: se non vinci, devi comunque scartare le carte che hai in gioco.

Assorbimento: questo Sigillo ti permette di usare il Sigillo di un'altra giocatrice come se fosse in tuo possesso. Dopo aver usato il potere di un'altra giocatrice, non puoi usare Assorbimento fino al prossimo round. L'altra giocatrice può ancora usare il suo potere.

Vedere Debolezze: questo Sigillo può essere usato in qualsiasi momento, anche se hai già Rivendicato o Passato.



Nota: quando giochi in solitaria, devi girare a faccia in giù alcuni dei poteri dei Sigilli Solo. Per poterli usare ancora, devono prima essere sbloccati nuovamente.

GIOCO IN SOLITARIA

Le regole presenti in queste pagine permettono di giocare il gioco in solitaria. Proprio come Violet con Jack, a Basgiath affronterai un tuo acerrimo rivale il cui unico obiettivo è quello di impedirti di diventare un cavaliere. Buona fortuna!

PREPARAZIONE



Prepara il gioco come di consueto, ma sostituisci le normali carte Sigillo con le carte Sigillo Solo. Pesca una carta Sigillo Solo e mettila nella tua area di gioco a faccia in giù, poi posiziona il mazzo con il resto delle carte a portata di mano.

Scegli un Drago Segnapunti per rappresentare il tuo rivale, e posizionalo nello spazio iniziale accanto al tuo Drago. Prendi un altro Drago Segnapunti e posizionalo, appoggiato sul fianco, nello spazio opposto allo spazio iniziale, come mostrato in figura. ▶

GIOCARE CONTRO IL TUO "RIVALE"

Come nel gioco base, tu e il tuo Rivale otterrete Gloria e muoverete il vostro Drago Segnapunti sul tracciato Gloria. Quando uno dei due raggiunge o supera lo spazio iniziale, termina il round, poi chi ha più Gloria vince!

All'inizio di ogni round, dopo aver rivelato la carta Evento e pescato due carte Alleato, dai una carta Alleato a faccia in su al tuo Rivale. Svolgi i turni fino a quando Rivendichi o Passi.
La presenza del tuo Rivale cambia il modo in cui si svolgono le tre azioni:

GIOCARE CARTE

Gioca una o due carte come descritto a pag. 6. Poi pesca una carta Alleato dal mazzo Alleati e aggiungila, a faccia in su, all'area di gioco del tuo Rivale.

Il tuo Rivale è imprevedibile e risponde a ogni tua mossa!



RIVENDICARE

Quando decidi di Rivendicare, segui questi passaggi:

1. Per ogni Blasone in cui il tuo Rivale ha la maggioranza, prende il corrispondente segnalino Ricompensa e il suo Drago Segnapunti avanza del numero corrispondente di caselle.
2. Se il tuo Rivale ha Rivendicato il segnalino con l'icona del Sigillo, pesca la carta Sigillo Solo in cima al mazzo, segui le istruzioni presenti nella sezione "Rivale", poi scartala.
3. Per ogni Blasone in cui hai la maggioranza, Rivendica il segnalino Ricompensa corrispondente (vedi pag. 4).
4. Nel caso di un evento mortale, quando Rivendichi solo uno o nessun segnalino Ricompensa, prendi un segnalino Ferita. Lo stesso vale per il tuo Rivale.

Poi scarta tutte le carte Alleato in gioco e inizia un nuovo round. Come di consueto, in caso di parità nei Blasoni, nessuno Rivendica i segnalini.

PASSARE

Quando Passi, il tuo Rivale ottiene 5 Gloria. Tu riprendi in mano tutte le carte Alleato che hai giocato nel round. Scarta qualsiasi carte il Rivale abbia in gioco, poi inizia un nuovo round.

Nel caso di un evento mortale, prendi un segnalino Ferita.

AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ

Quando uno dei Draghi Segnapunti oltrepassa il Drago appoggiato sul fianco lungo il tracciato Gloria, posizionalo nell'area di gioco del tuo Rivale: d'ora in poi, il tuo Rivale inizia ogni round con due carte Alleato invece di una.

VINCERE IN SOLITARIA

Quando tu o il tuo Rivale raggiungete o superate lo spazio iniziale, completa il round: a quel punto chi ha più Gloria vince! Se il tuo Rivale ha raccolto tre segnalini Ferita, vinci tu, viceversa perdi.



Edizione Italiana a cura di
MS Edizioni / Magic Store srl
viale Gramsci, 57 - 47122 Forlì
www.msedizioni.it
FB - IG - TikTok: @MSEdizioni

Responsabile Editoriale:
Enrico Emiliani

Traduzione:
Giacomo Gentile

Revisione:
Enrico Emiliani e Giacomo Gentile

Grafica e Layout:
Eleonora Abate

© 2026 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.
Pressman Toy Corp, 710 Presidential Drive, Richardson TX 75081, U.S.A.
Crown & Andrews Pty Ltd, Unit 4, 1 Basalt Road, Pemulwuy, NSW 2145, Australia.

Made in China. **www.goliathgames.com**

© 2025. Made under license from Entangled Publishing, LLC.
© Yarros Ink, Inc.

933865.0-10-V22-2511