



DANIEL PIECHNICK

RADLANDS



2

20-40

14+

LA NOSTRA TRIBÙ HA L'ACQUA

e STANNO VENENDO A PRENDERLA



MA NOI LI **COLPIREMO** PRIMA!



PENSAVAMO CHE COLPENDOLI, ABBASTANZA FORTE...

SAREBBERO TORNATI A CASA



MA NON C'È PIÙ
UNA CASA
DOVE TORNARE...

RICONOSCIMENTI

Game Design: Daniel Piechnick

Sviluppo: Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse

Illustrazioni: Manny Trembley, Damien Mammoliti, Mr. Cuddington

Progetto Grafico: Gavan Brown, Gui Landgraf

Regolamento: Adam Wyse, Gui Landgraf

Grafica della Scatola: Black Thumb Creations

Playtester: Tony Miller, Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse, Paul Saxberg, Carlyn McGeean, Kashton Brown, Malachi Brown, Zephon Brown, Paula Hakkola, Chelsea Birch-Wyse, Jonathan Rawlings, John Heidrich, Amy Hills, Bruno Steppuhn, Duncan Hecht, Gary Gin, Jasen Robillard, Jason D Kingsley, Jenny Wilson, Jenny Zhao, Joel Smart, Justin Bird, Ken Franklin, Kevin Gordon, Kori Joyce, Leanne Hine & Stuart Raven, Nick Angiers, Richard Bruce, Rick May, Rick Moffat, Scott Akkermans, Tyler Lipchen, Michael Cox, Morgan Cox, Glenda Cox e Zaak Robichaud

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Massimiliano Amato, Valeria Bottiglieri, Cristina Verratti

Grafica: Delia Arnone

Produzione: Giacomo Maltagliati

REGOLAMENTO VERSIONE 1.2



INTRODUZIONE

In Radlands, i giocatori ricevono un set di tre Accampamenti unici da proteggere. **Il vincitore è colui che distrugge tutti e tre gli Accampamenti avversari.**

La risorsa principale del gioco è l'Acqua. La spenderete per giocare Personaggi ed Eventi e per usare le capacità delle carte in gioco. I Personaggi proteggono i vostri Accampamenti e possiedono utili capacità, mentre gli Eventi sono effetti potenti che richiedono tempo per dare frutto.

Entrambi i giocatori pescano carte dallo stesso mazzo. Le carte in mano possono essere giocate sul tavolo o scartate per ottenere effetti rottamazione immediati. Per vincere dovrete gestire le vostre carte e l'Acqua con saggezza.

TURNI DI GIOCO

Il turno di ciascun giocatore è composto da tre fasi:

- 1. Eventi:** avanzate e risolvete i vostri Eventi.
- 2. Raccolta:** pescate una carta  e recuperate i vostri 3 gettoni Acqua  da usare in questo turno.
- 3. Azioni:** mettete in gioco carte, scartate carte dalla vostra mano per un effetto rottamazione immediato e/o usate le capacità sulle carte **"pronte"**. Dopo aver finito di effettuare le azioni, rimettete tutti i gettoni Acqua  e Acqua extra  nelle loro rispettive riserve.

COMPONENTI



Mazzo di pesca: contiene 46 carte Personaggio e 20 carte Evento



Mazzo accampamenti: contiene 34 carte Accampamento



2 carte *Silo d'Acqua*

Nota: tranne se specificato diversamente, quando il regolamento o le carte fanno riferimento a "carte", "mazzo" o "scartare", si riferiscono al tipo di carte nel mazzo di pesca.



2 carte *Razziatori*



2 carte Riferimento



6 gettoni Acqua (bianchi) con "non pronto" sul retro



6 gettoni Acqua extra (neri) con "non pronto" sul retro

PREPARAZIONE GENERALE

I giocatori si siedono ai lati opposti del tavolo, uno di fronte all'altro. **Al centro del tavolo, a portata di entrambi i giocatori:**

1. Mescolate e collocate il mazzo accampamenti **A**.
2. Collocate i gettoni Acqua extra (neri) **B**.
3. Mescolate e collocate il mazzo di pesca, lasciando spazio per una pila degli scarti accanto a esso **C**.

↑ **AREA DI GIOCO AVVERSARIA** ↑



PILA DEGLI SCARTI

↓ **AREA DI GIOCO PERSONALE** ↓

PREPARAZIONE AREA DI GIOCO

Preparate la vostra area di gioco svolgendo ciascuno i passi seguenti:

1. Pescate **6** carte dal mazzo accampamenti.

Per la prima partita vi consigliamo di saltare questo passo e dare invece a un giocatore Garage, Cannone a Rotaia e Deposito delle Scorte. L'altro giocatore prende invece Reattore, Cannone e Totem della Vittoria.

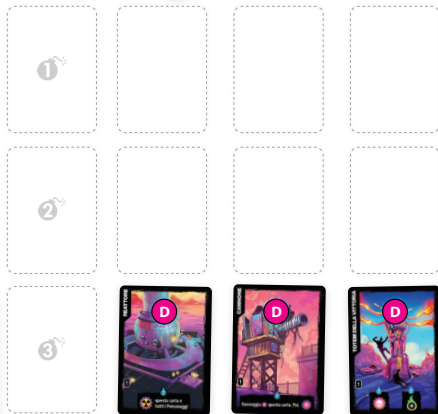
2. Collocate a faccia in giù nella vostra area di gioco **3** degli Accampamenti che avete pescato, formando una riga **D**. Lasciate spazio per **2** carte in colonna davanti a ogni Accampamento. Dopo che avete scelto entrambi, girate contemporaneamente gli Accampamenti a faccia in su. Rimettete nella scatola il mazzo accampamenti e gli Accampamenti non utilizzati: non li userete in questa partita.

3. Prendete una carta **Silo d'Acqua** e una carta **Razziatori**, e collocatele a faccia in su nella vostra area di gioco **E**.

4. Formate una riserva di **3** gettoni Acqua (bianchi) **F** nella vostra area di gioco.

5. Prendete una carta Riferimento **G**.

6. Pescate un numero di carte **H** pari alla somma dei valori presenti nei rettangoli neri in basso a sinistra sui vostri Accampamenti **I**.



TIPI DI CARTE

ACCAMPAMENTI

Le carte Accampamento hanno il bordo nero.

Ogni Accampamento ha un numero di carte da pescare all'inizio della partita **A** e può avere una o più capacità **B** e/o [tratti] **C**.



PERSONAGGI

Le carte Personaggio hanno il bordo bianco. Queste carte vengono giocate in colonna davanti alle vostre carte Accampamento.

Ogni Personaggio ha un costo in Acqua **D**, un effetto rottamazione **E** e può avere una o più capacità **F** e/o [tratti] **G**.



[TRATTI DELLE CARTE]

I tratti delle carte **H** compaiono su alcuni Accampamenti e Personaggi, all'interno di [parentesi verdi] su sfondo bianco.

Sono attivi su **tutti** i Personaggi attualmente non danneggiati. Sono **sempre** attivi sugli Accampamenti non ancora distrutti (anche se danneggiati).



PUNK

Un Punk è un Personaggio privo di capacità ed è rappresentato da una carta a faccia in giù pescata dalla cima del mazzo.

Se danneggiato, un Punk viene immediatamente distrutto e rimesso a faccia in giù in cima al mazzo di pesca (senza guardarlo).

Ricordate: i Punk sono Personaggi!



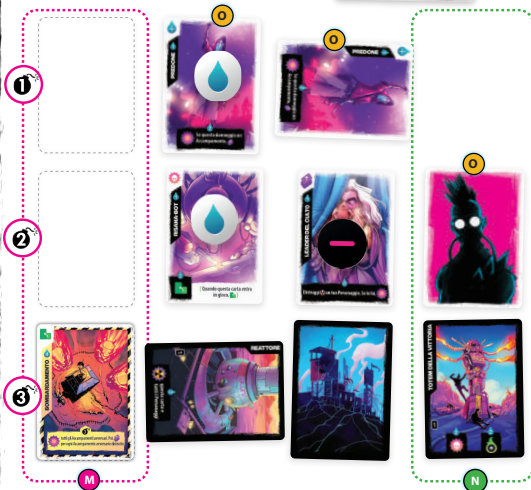
EVENTI

Le carte Evento hanno il bordo a strisce gialle e nere.

Ogni Evento ha un costo in Acqua **I**, un effetto rottamazione **J**, un effetto evento **K** e un'icona bomba **L** che determina dove collocarlo nella vostra coda Eventi **M** quando giocato.



AREA DI GIOCO



CODA EVENTI: ogni giocatore ha una coda Eventi **M** composta da 3 spazi. Lo spazio **3** è all'altezza della riga degli Accampamenti, e gli spazi **2** e **1** sono in sequenza davanti a esso. La coda Eventi è un conto alla rovescia in cui ogni spazio rappresenta quanti turni mancano alla risoluzione dell'Evento.

COLONNE: i Personaggi (inclusi i Punk **P**) vengono giocati davanti ai vostri Accampamenti. Un Accampamento e tutti i Personaggi davanti a esso sono considerati una "colonna" **N**. Una colonna può contenere al massimo 2 Personaggi.

NON PROTETTO: quando un Personaggio o un Accampamento non ha nessuna carta davanti a sé, è considerato non protetto **O**.

SCARTARE ACQUA: alcune azioni potrebbero richiedervi di spendere Acqua **I** senza collocarla su una carta. Per evitare fraintendimenti, accumulatala accanto al mazzo di pesca **P**. Fatelo anche quando scartate una carta su cui sia presente Acqua **I**.

EFFETTO ICONE

DISTRUGGERE

Distruggi una o più carte indicate.

- Un Personaggio distrutto viene scartato.
- Un Accampamento distrutto viene girato sul lato distrutto .
- Un Punk distrutto viene rimesso a faccia in giù in cima al mazzo di pesca (senza guardarlo).



DANNEGGIARE

Danneggia un Personaggio o un Accampamento.

- Una carta danneggiata viene ruotata in posizione orizzontale.
- Se danneggiata di nuovo, viene distrutta.
- Un Personaggio danneggiato è **non pronto**.
- Un Punk danneggiato viene distrutto.

Importante: tranne se specificato diversamente, è possibile danneggiare solo una carta non protetta in qualsiasi colonna avversaria.



FERIRE

Come danneggiare, ma si applica soltanto ai Personaggi.

RISANARE

Puoi ruotare una tua carta danneggiata in posizione verticale. Se si tratta di un Personaggio, contrassegnalo come **non pronto** con un gettone Acqua extra dal lato del trattino rosa . Una carta non può risanare sé stessa.



PESCARÉ

Pesca una carta dal mazzo di pesca.

OTTENERE PUNK

Puoi mettere in gioco la carta in cima al mazzo di pesca, collocandola a faccia in giù in una qualsiasi tua colonna. Questa carta è un Punk.

ACQUA EXTRA

Ottieni 1 gettone Acqua extra (nero) da spendere in questo turno. Alla fine del tuo turno, rimetti tutti i gettoni Acqua extra nella riserva al centro del tavolo.

I gettoni Acqua extra non sono limitati alla riserva (prendi in prestito i gettoni Acqua bianchi  avversari se necessario).



RAZZIARE

Gioca o avanza la tua carta Evento **Razziatori**.

- Se il tuo Evento **Razziatori** **non è** nella coda Eventi, collocalo sullo spazio ❷* (vedi "Giocare Carta (Evento)", pag. 10).
- Se il tuo Evento **Razziatori** **si trova** nella coda Eventi, avanzalo di 1 spazio. Se si trovava già sullo spazio ❶*, risolvilolo. L'Evento **Razziatori** non può essere avanzato con un'icona  se un altro Evento occupa lo spazio davanti a esso.

Quando risolvi l'Evento **Razziatori**, l'avversario sceglie e danneggia uno dei suoi Accampamenti, poi rimetti la tua carta **Razziatori** nella tua area di gioco.

Suggerimento: l'Evento **Razziatori** è uno dei metodi **principali** per danneggiare gli Accampamenti! Può danneggiare anche quelli protetti.



SEQUENZA DEL TURNO

Per determinare il primo giocatore, un giocatore lancia in aria un gettone Acqua. Se esce Acqua () sarà lui il primo giocatore. Altrimenti è l'avversario.

A partire dal primo giocatore, i due giocatori svolgono il proprio turno alternandosi, finché uno non distrugge tutti gli Accampamenti avversari. **Nel vostro turno, svolgete tutte le fasi seguenti nell'ordine indicato:**

1. EVENTI

Se possedete un Evento nello spazio ❶*, risolvetene l'effetto e scartatelo. Poi avanzate tutti gli Eventi nella vostra coda di 1 spazio (verso l'avversario).

2. RACCOLTA

Pescate una carta . Poi recuperate i vostri 3 gettoni Acqua  dalla vostra riserva per questo turno. L'Acqua avanzata non si conserva da un turno all'altro; inizierete ogni fase Azioni con 3 Acqua.

Eccezione: nel primo turno della partita, il primo giocatore recupera solo 1 Acqua  (invece di 3). Nel resto dei turni, incluso il primo del secondo giocatore, i giocatori recuperano 3 gettoni Acqua.

3. AZIONI

Effettuate le azioni seguenti, quante volte volete e in qualsiasi ordine:

- **Giocare carta**
- **Pescare carta**
- **Rottamare carta**
- **Prendere Silo d'Acqua**
- **Usare capacità**

Capacità e carte a costo zero: alcune carte o capacità hanno un costo in Acqua pari a 0. Quando usate una capacità o giocate una carta a costo 0, contrassegnatela come **non pronta** con un gettone Acqua extra dal lato del trattino rosa .

Ripristino delle azioni: quando avete finito di effettuare le azioni, rimettete tutti i gettoni Acqua e Acqua extra nelle loro rispettive riserve.

AZIONI

GIOCARE CARTA (PERSONAGGIO)

Giocate una carta Personaggio dalla vostra mano e collocatela in una colonna, davanti a uno dei vostri Accampamenti (anche se distrutto).

Quando giocate un Personaggio:

- Spendete sulla carta un ammontare di gettoni Acqua  **A** pari al costo indicato nell'angolo in alto a sinistra **B**.
- Nel turno in cui è giocato, il Personaggio è **non pronto**.
- Se nella colonna c'è già un Personaggio, potete collocare il nuovo Personaggio davanti **C** o dietro **D** di esso (avanzando quello presente). Quando un Personaggio dietro un altro viene distrutto, arretrate verso l'Accampamento il Personaggio rimasto.
- Ogni colonna può contenere un massimo di 2 Personaggi. Se non avete spazio in nessuna colonna, potete distruggere un vostro Personaggio in gioco per giocare un altro.

Suggerimento: collocate i vostri Personaggi più preziosi dietro ad altri, in modo che siano protetti.



Davanti



Dietro

GIOCARE CARTA (EVENTO)

Giocate una carta Evento dalla vostra mano e collocatela nella vostra coda Eventi.

Quando giocate un Evento:

- Collocate l'Evento nello spazio corrispondente all'icona bomba numerata (●) sopra al riquadro giallo dell'effetto.
- Spendete sulla carta un ammontare di gettoni Acqua  **E** pari al costo indicato nell'angolo in alto a sinistra **F**.
- L'effetto di un Evento **1** viene risolto senza collocarlo in coda. Poi scartate sia l'Evento che l'Acqua richiesta per giocare.
- Ogni spazio della coda Eventi può essere occupato da un solo Evento. Se dovreste collocare un nuovo Evento in uno spazio già occupato, collocatelo invece nel primo spazio disponibile dietro di esso **G** (fino allo spazio **3**). Se tutti questi spazi sono occupati, non potete giocare quell'Evento.



PESCARRE CARTA

Spendete 2 Acqua  per pescare una carta.

ROTTAMARE CARTA

Scartate una carta dalla vostra mano per ottenere l'effetto rottamazione indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta **H** (vedi "Effetti Icone", pag. 8).

Nota: quando rottamate *Silo d'Acqua*, rimettetelo nella vostra area di gioco, invece di scartarlo.



PRENDERE SILO D'ACQUA

Spendete **1 Acqua** per mettere il vostro **Silo d'Acqua** nella vostra mano. **Silo d'Acqua** può essere rottamato per ottenere un'Acqua extra .

- Quando rottamate **Silo d'Acqua**, rimettetelo nella vostra area di gioco, invece di scartarlo.
- Potete tenere **Silo d'Acqua** nella vostra mano per più turni.

Suggerimento: ogni Acqua non spesa a fine turno va persa.

Se vi resta **1 Acqua** e il vostro **Silo d'Acqua** è sul tavolo, potreste effettuare l'azione **Prendere Silo d'Acqua**.

Se ve ne restano **2**, potreste invece effettuare l'azione **Pescare Carta**.



USARE CAPACITÀ

Usate una capacità di uno dei vostri Accampamenti o Personaggi **pronti** in qualsiasi colonna.

Le capacità e il loro costo sono elencate nei riquadri neri  in fondo alla carta.

Quando usate una capacità:

1. Assicuratevi che la carta sia **pronta** (vedi la sezione "**pronto**" a destra).
 2. Spendete sulla carta un ammontare di gettoni Acqua   pari al costo della capacità usata.
 3. Risolvete l'effetto descritto da testo e icone nel riquadro della capacità.
- Dopo aver usato una capacità di una carta, quella carta diventa **non pronta**. Se il costo della capacità è 0, collocate un gettone **non pronto**   sulla carta.
 - La capacità di una carta può influenzare le carte in **qualsiasi colonna**, non solo nella propria.
 - Quando il testo di una capacità usa la parola "Nemico", si riferisce solo ai Personaggi avversari, **non agli Accampamenti**.



PRONTO

LA MIA CARTA È "PRONTA"?

Accampamenti: un Accampamento a faccia in su è sempre **pronto**, a meno che non ne abbiate usato una capacità in questo turno (un Accampamento danneggiato può essere **pronto**).

Personaggi: un Personaggio è **pronto** se non si verifica nessuna di queste condizioni:

- È stato giocato in **questo** turno.
- È stato risanato  in **questo** turno.
- È stata usata una sua capacità in **questo** turno.
- È danneggiato.

Nota: le carte con sopra gettoni Acqua sono **non pronte** a meno che una capacità, un effetto o un tratto non specifichino diversamente.

FINE PARTITA

Il giocatore che distrugge tutti gli Accampamenti avversari vince immediatamente.

Se il mazzo si esaurisce durante la partita, mescolate la pila degli scarti per formarne uno nuovo. Se il mazzo si esaurisce una seconda volta, la partita termina in pareggio.

FAQ ACCAMPAMENTI

Laboratorio di Adrenalina: potete scegliere un Personaggio danneggiato entrato in gioco in questo turno, come *Soldato Ferito*, o un Personaggio danneggiato che ha già usato la sua capacità. Dovete pagare il costo in Acqua della capacità del Personaggio. Se usate una capacità che specifica "danneggia questa carta", "questa" si riferisce al Personaggio su cui è presente la capacità.

Sala Giochi: i Punk sono Personaggi.

Banca del Sangue: dovete distruggere un vostro Personaggio per usare questa capacità.

Cannone: se  distrugge il vostro ultimo Accampamento, perdete la partita immediatamente, prima di completare la capacità di *Cannone*.

Catapulta: dovete distruggere un vostro Personaggio per usare questa capacità.

Postazione di Comando: questa capacità non può costare meno di .

Cantiere di Costruzione: l'Accampamento girato è non danneggiato e *pronto*.

Juggernaut: se *Juggernaut* è avanzato una volta, potete giocare un Personaggio davanti e/o dietro di esso. Un Personaggio dietro *Juggernaut* è protetto e non può essere colpito da  o , proprio come se fosse dietro un Personaggio. Un nuovo Personaggio giocato in questa colonna può far spostare un Personaggio già presente davanti o dietro a *Juggernaut*. Quando *Juggernaut* è distrutto, collocatelo a faccia in giù sulla riga dei vostri Accampamenti (avanzando gli eventuali Personaggi).

Campo di Lavoro: dovete distruggere un vostro Personaggio per usare questa capacità.

Campo di Mercenari: è l'avversario a scegliere. Non può scegliere di scartare 2 carte se non ha almeno 2 carte in mano (escluso *Silo d'Acqua*).

Trinciato: dovete distruggere un vostro Personaggio per usare questa capacità.

Nido di Spie: si intendono 2 Personaggi qualsiasi, inclusi i Punk.

Orologio di Sciagura: potete avanzare un Evento solo se c'è uno spazio vuoto davanti a quell'Evento nella coda Eventi. Potete avanzare un Evento avversario. Se un Evento avversario viene risolto grazie a *Orologio di Sciagura*, appartiene comunque all'avversario.

Pendio di Lancio: dovete pagare il costo in Acqua sia per giocare il Personaggio che per usarne la capacità.

Campo di Addestramento: il Personaggio girato entra in gioco esattamente nello stesso spazio. Le carte con un [tratto] "quando entra in gioco" (come *Avanguardia*, *Argo Yesky*, *Soldato Ferito*), risolvono quell'effetto immediatamente. Tuttavia, questo Personaggio non conta ai fini di *Nido di Spie* o *Laboratorio di Trapianti*.

Laboratorio di Trapianti: si intendono 2 Personaggi qualsiasi, inclusi i Punk.

Torre di Guardia: contano sia *Razziatori* che gli Eventi .

FAQ GENERALI

 /  /  : normalmente questi effetti possono colpire solo le carte non protette. Tuttavia, le carte che indicano **qualsiasi**, **tutti** o **uno** (o relative varianti) ignorano la protezione e seguono le loro regole specifiche.

Nemici: i Personaggi avversari, ma **non gli Accampamenti**.

Non si Fruga tra i Rifiuti: potete esaminare le carte scartate dall'avversario durante il suo turno, ma non potete guardare nella pila degli scarti per controllare le carte giocate nei turni precedenti.

Niente Fuoco Amico: non potete usare  /  /  o altri effetti/capacità negativi sulle vostre carte, a meno che non sia espressamente richiesto. Inoltre, non potete  le carte avversarie.

Nessun Limite di Mano: non c'è alcun limite alle carte in mano.

Vietato Sbirciare: i giocatori non possono guardare l'altro lato delle carte usate come Punk.

FAQ PERSONAGGI

Colonne Piene: se non avete spazio in nessuna colonna, potete giocare un Personaggio, ma prima dovete distruggerne uno dei vostri in gioco. Questa opzione è valida ogni volta che giocate un Personaggio, sia eseguendo l'azione *Giocare carta*, che risolvendo un Evento o un tratto/capacità di una carta.

Argo Yesky: se *Argo* viene danneggiato e poi risanato, il suo primo [tratto] torna attivo. Anche i Punk ottengono la capacità di *Argo*, dunque è necessario contrassegnarli come **non pronti** quando entrano in gioco.

Leader del Culto: *Leader del Culto* può distruggere sé stesso.

Portasventura: se non c'è spazio per arretrare un Evento, quell'Evento non si muove. Anche se non potete arretrare Eventi avversari, potete comunque giocare *Portasventura*.

Karli Blaze: il [tratto] di *Karli* è attivo quando entra in gioco o viene risanata. *Karli* è **pronta** quando viene giocata, ma non quando viene risanata. Grazie a *Karli*, i Personaggi girati con *Campo di Addestramento* sono **pronti** nel turno in cui vengono girati.

Mimic: dovete pagare il costo in Acqua della capacità usata. Se *Mimic* usa una capacità che specifica "danneggia questa carta", "questa" si riferisce a *Mimic*.

Molgur Stang: "qualsiasi" indica qualsiasi Accampamento avversario, anche se protetto.

Punk: se un effetto consente di riprendere un Punk da una delle vostre colonne nella vostra mano, esso diventa una normale carta della vostra mano.

Squadra di Soccorso: *Squadra di Soccorso* può essere usata per riprendere sé stessa. Le carte riprese in mano non "ricordano" la loro situazione precedente se vengono rimesse in gioco, dunque diventano normali carte della vostra mano.

Avanguardia: il danno che infligge l'avversario si applica immediatamente (durante il vostro turno) e segue le normali regole dell'effetto. Se il vostro danno distrugge l'ultimo Accampamento avversario, vincete la partita prima che l'avversario restituisca il danno.

Vera Vosh: se il [tratto] di *Vera* diventa attivo dopo che una capacità è già stata usata, non è possibile usare di nuovo quella capacità. Il [tratto] di *Vera* beneficia sé stessa, gli altri Personaggi e gli Accampamenti.

Zeto Khan: il [tratto] di Zeto non ha effetto sugli Eventi già presenti nella vostra coda. Può rendere  *Razziatori*.

FAQ EVENTI

Bombardamento: gli Accampamenti già danneggiati vengono distrutti.

Posizione Rialzata: potete lasciare i Personaggi nella stessa posizione.

Radiazioni: "tutti i Personaggi" si riferisce a tutti i Personaggi attualmente in gioco, vostri e dell'avversario.

Razziatori: potete risolvere l'icona  più di una volta per turno. L'Evento **Razziatori** avanza inoltre sulla coda Eventi ogni turno, come ogni altro Evento.

Tregua: le carte riprese in mano non "ricordano" la loro situazione precedente se vengono rimesse in gioco. Qualsiasi carta ripresa in mano (inclusi i Punk) diventa una normale carta della vostra mano.

Sollevazione: se questo vi porta ad avere più di 6 Personaggi in gioco, non ottenete i Punk in eccesso.

USARE IL PLAYMAT UFFICIALE

Quando usate il playmat, preparate e giocate la partita normalmente, con le seguenti eccezioni:

- Alla fine di ogni turno, collocate i vostri 3 gettoni Acqua nel canale d'acqua, per usarli nel turno successivo **A**.
- Quando effettuate l'azione Prendere **Silo d'Acqua**, collocate l'Acqua spesa nello spazio corrispondente **B**.

- Quando effettuate l'azione Pescare Carta, collocate l'Acqua spesa nello spazio corrispondente **C**.
- Collocate l'Acqua scartata per gli Eventi  o sopra le carte scartate nello spazio corrispondente **D**.
- Alla fine di ogni turno, collocate 3 gettoni Acqua extra nello spazio corrispondente **E**.





Quali sono le radici che s'afferrano, quali i rami che crescono
Da queste macerie di pietra? Figlio dell'uomo,
Tu non puoi dire, né immaginare, perché conosci soltanto
Un cumulo d'immagini infrante, dove batte il sole,
E l'albero morto non dà riparo, nessun conforto lo stridere del grillo,
L'arida pietra nessun suono d'acque.
C'è solo ombra sotto questa roccia rossa,
(Venite all'ombra di questa roccia rossa),
E io vi mostrerò qualcosa di diverso
Dall'ombra vostra che al mattino vi segue a lunghi passi, o dall'ombra
Vostra che a sera incontro a voi si leva;
In una manciata di polvere vi mostrerò la paura.

- da **La Terra Desolata**, di T.S. Eliot

ROXLEY

© 2021 Roxley. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.



© 2023 Lucky Duck Games