



Benvenuto a Crystalvale!

Molti anni fa una strana cometa cadde su queste terre, portando con sé i **Cristalli**, formazioni arcane che si diffusero ovunque e che cambiarono per sempre il destino di questo mondo.

Ogni Cristallo emanava un'energia unica, vibrando a un ritmo preciso che fra i locali divenne noto come **Eco**. Chiunque o qualunque cosa fosse entrato a contatto con i Cristalli iniziò a mutare, diventando tutt'uno con essi e assumendo forme nuove e inaspettate.

Solo col tempo si comprese la verità: i Cristalli rispondono all'anima, e solo quando le creature sono in perfetta sintonia e i loro Echi in equilibrio può esserci **Armonia**.

Oggi, in un mondo segnato dal caos, una nuova Era ha inizio: soltanto i leader più saggi, coloro che sapranno comprendere che la vera forza non si cela nel dominio ma nell'equilibrio, potranno guidare il cambiamento.

Ora tocca a te!



Guida le creature di Crystalvale. Fonda nuove floride Comunità, crea sintonia tra le creature, fai risuonare i loro Echi in Armonia... e riporta la pace a Crystalvale.



INTRODUZIONE

Crystal Echoes è un gioco di carte competitivo per **2-10 giocatori** in cui darai vita a **due Comunità** di creature, una condivisa con il giocatore alla propria sinistra e l'altra con quello alla propria destra.

Il tuo compito sarà riportare l'armonia a Crystalvale e per farlo collaborerai con i tuoi vicini posizionando le creature per creare sinergie uniche e ottenere più punti Armonia possibili.

ATTENZIONE: in *Crystal Echoes* non serve dominare!



Al termine della partita, infatti, sarà la Comunità meno armoniosa di ciascun giocatore a fornirgli punti. Solo chi troverà il giusto **equilibrio** tra le proprie Comunità sarà dichiarato vincitore!



COMPONENTI

- ☒ 1 mazzo base da 100 carte
- ☒ 5 mazzi per 6°, 7°, 8°, 9°, 10° giocatore da 20 carte ciascuno
- ☒ 1 regolamento



CONCETTI BASE

ANATOMIA CARTA

In Crystal Echoes ogni carta rappresenta una creatura di Crystalvale.

- 1 Nome
- 2 Famiglia
- 3 Echo
- 4 Abilità
- 5 Numero di giocatori
- 6 Punti massimi



Alcune carte non riportano il numero di giocatori: queste formano il **mazzo base**. Le altre, invece, costituiscono i mazzi per più giocatori: quelle con **6** formeranno il mazzo per il 6° giocatore, quelle con **7** formeranno il mazzo per il 7° e così via.

Alcune carte hanno anche una  accanto al nome. Queste sono dette carte **speciali** e corrispondono a creature molto più potenti delle altre.

Non è possibile avere più di una carta speciale con lo stesso nome in una Comunità.

FAMIGLIA

La **famiglia** indica il gruppo di appartenenza delle creature. In *Crystal Echoes* ci sono quattro famiglie diverse, ognuna con il suo simbolo e colore di riferimento:



Esistono, inoltre, carte che appartengono a più famiglie, dette **multifamiglia**. Queste carte contano come due o più famiglie diverse per il conteggio di alcune abilità.

ECHO

L'Echo rappresenta la risonanza dei cristalli di una creatura. Il simbolo  corrisponde al valore numerico all'interno del cristallo sulla carta e serve per attivare le abilità di alcune creature e determinare parte del punteggio finale.

PUNTI ARMONIA

I punti Armonia  rappresentano la capacità delle creature di entrare in sintonia tra loro. Si ottengono soddisfacendo le condizioni nelle abilità delle carte e determinano parte del punteggio finale.

ABILITÀ

L'abilità è il modo in cui le creature entrano in sintonia tra di loro, facendoti ottenere punti Armonia.

Qualsiasi abilità di una carta che entra in conflitto con una regola, ha la precedenza rispetto al regolamento.

Le abilità delle carte si riferiscono sempre e solo alla Comunità in cui si trovano.

ESEMPIO: *Le carte Rubisciamo a cui fa riferimento l'effetto di Rubelia sono quelle presenti nella sua stessa Comunità.*



Alcune abilità richiedono ai giocatori di effettuare una scelta. Questa scelta va presa alla fine della partita e i giocatori devono sempre scegliere l'opzione che fornisce più punti Armonia. Altre abilità, invece, si attivano quando determinate carte sono adiacenti ad altre. Esistono tre diversi tipi di **adiacenza**, definiti come in figura:



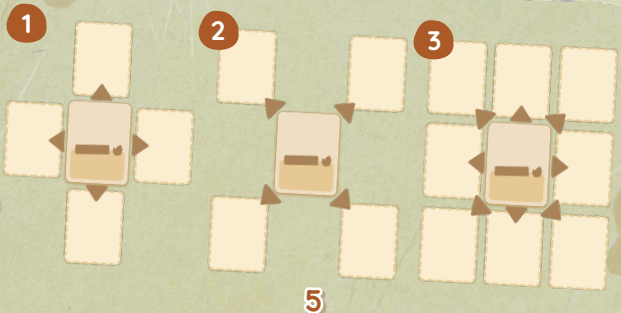
Adiacenza ortogonale 1



Adiacenza diagonale 2



Adiacenza ortogonale e diagonale 3



COMUNITÀ

La Comunità è il luogo in cui i giocatori posizionano le carte creatura e **consiste in una griglia 4x4**.

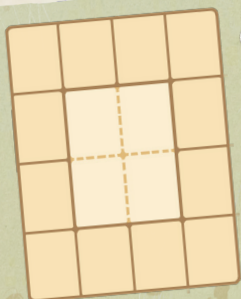
Ogni giocatore possiede due Comunità, una condivisa con il giocatore alla propria sinistra e l'altra con il giocatore alla propria destra.

Consigliamo di posizionare ogni Comunità tra i due giocatori che la condividono, in modo che sia facilmente accessibile a entrambi.

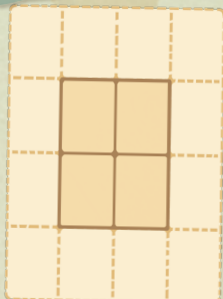
ZONE NELLA COMUNITÀ

Esistono tre diverse zone in una Comunità:

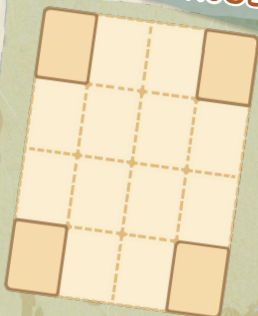
LATO



CENTRO



ANGOLI



PREPARAZIONE

Per partite da 2 a 5 giocatori, prendi e mischia il mazzo base. Ti basterà questo mazzo per giocare.

Per partite da 6 giocatori in su, aggiungi e mischia il mazzo base con le relative carte dei mazzi per più giocatori.

ESEMPIO: per una partita con 8 giocatori, mischia il mazzo base con il mazzo per il 6°, per il 7° e per l'8° giocatore.

NOTA BENE: Le carte del mazzo base non presentano alcun simbolo  nell'angolo in basso a sinistra, mentre quelle dei mazzi per più giocatori riportano il numero del giocatore associato.



Ora è tutto pronto per iniziare!



TURNO DI GIOCO

Una partita a *Crystal Echoes* si svolge in tre Round, chiamati **Ere**, durante le quali i giocatori collaborano con i vicini per posizionare creature nelle Comunità e generare più punti Armonia possibili.

Di seguito sono riportate le regole per partite da 5 giocatori o più.

All'inizio di ogni Era i giocatori pescano carte in base all'Era in corso:

- All'inizio dell'**Era I** pescano **7 carte**
- All'inizio dell'**Era II** pescano **7 carte**
- All'inizio dell'**Era III** pescano **6 carte**



In ogni Era, i giocatori svolgono il proprio Turno contemporaneamente.

Ogni Turno è suddiviso in tre Fasi:

Fase di Scelta **1**

Fase di Pianificazione **2**

Fase di Scambio **3**



Quando tutti i giocatori hanno svolto una Fase si passa a quella successiva.

In *Crystal Echoes* si può sempre parlare liberamente con gli altri giocatori ma non si può **mai** mostrare la propria mano di carte.

1 FASE DI SCELTA

Nella Fase di Scelta i giocatori scelgono due carte nella loro mano, una da giocare nella Comunità alla propria sinistra e l'altra da giocare nella Comunità alla propria destra. Una volta scelte, le posizionano **coperte** vicino alle rispettive Comunità.



RICORDA: Ci può essere solo una carta speciale con lo stesso nome in una Comunità. Se un giocatore sceglie una carta speciale deve avvertire il vicino e, nel caso entrambi abbiano scelto la stessa carta, uno dei due deve sceglierne un'altra.

2 FASE DI PIANIFICAZIONE

Durante la Fase di Pianificazione si girano tutte le carte coperte e i giocatori decidono dove posizionarle, parlando liberamente tra loro.

Per gestire le indecisioni, chi ha scelto la carta ha l'ultima parola su dove metterla.

Alla fine della partita le carte devono essere disposte in una griglia 4x4.

All'inizio della partita non esiste una griglia definita: sarai tu a costruirla man mano che posizioni le carte.



NOTA BENE: non puoi costruire righe o colonne di 5 o più carte!

Le carte una volta posizionate non potranno più essere spostate.

Quando posizioni una carta non deve essere necessariamente adiacente ad una già presente. In ogni momento, però, deve essere chiaro a tutti i giocatori quanti spazi vuoti ci sono tra due carte posizionate nella Comunità.

Ecco alcuni esempi di come puoi o non puoi posizionare le carte in una Comunità:



Nel primo e nel secondo esempio Morph è posizionato correttamente: in entrambi i casi tutte le carte sono disposte in una griglia 4x4!

Nel terzo esempio, invece, Morph sarebbe la quinta carta della colonna. Dato che si troverebbe all'esterno della griglia 4x4, questa posizione non è valida!

3 FASE DI SCAMBIO

Nella Fase di Scambio i giocatori passano le carte che hanno in mano al giocatore che si trova a **due posti** di distanza, saltando il proprio vicino.

Nell'Era I e III si passano le carte in senso orario, mentre nell'Era II in senso antiorario.



A questo punto si controlla se l'Era è conclusa (vedi sotto). In caso contrario i giocatori giocano un nuovo Turno svolgendo la Fase di Scelta.

FINE DELL'ERA

Le prime due Ere si concludono quando i giocatori rimangono con una sola carta in mano, mentre l'ultima quando i giocatori rimangono con 2 carte.

Quando ciò avviene, ogni giocatore scarta le carte rimanenti e inizia l'Era successiva ripescando una nuova mano di carte come descritto a pagina 8.

Al termine dell'Era III, il gioco si conclude e si **calcolano i punti**.



CALCOLO DEI PUNTI

Per calcolare i punti forniti da ogni Comunità bisogna sommare il **valore Echo** di ogni creatura con i **punti Armonia** ottenuti dalle loro abilità.

Il punteggio finale di ogni giocatore è dato solo dalla Comunità che gli fornisce **meno** punti. Il giocatore con il punteggio finale maggiore è dichiarato vincitore!

In caso di **pareggio** si considerano anche le Comunità che danno più punti: chi tra i giocatori in pareggio ha la Comunità che fornisce più punti è dichiarato vincitore!

In caso di ulteriore pareggio, vince chi ha la Comunità che fornisce meno punti con meno carte speciali al suo interno.

Se pure in questo caso c'è un pareggio, tutti i giocatori coinvolti nello spareggio sono dichiarati vincitori!

ESEMPIO: Antonio ha una Comunità da 300 punti e una da 200, Bianca ha una Comunità da 250 e una da 200 e Carlo ha una Comunità da 500 e una da 100. Antonio e Bianca sono in pareggio dato che la loro Comunità che fornisce meno punti ne dà 200, mentre quella di Carlo ne fornisce solo 100. Per lo spareggio si considerano le Comunità di Antonio e di Bianca che danno più punti: Antonio vince la partita perché la sua seconda Comunità fornisce 300 punti, mentre quella di Bianca solo 250.

NOTA BENE: Per facilitare il calcolo, ricordate che ogni carta presenta in basso a destra i punti massimi che può fornire.



Per un calcolo dei punti ancora più veloce ti consigliamo di usare l'app "**Crystal Echoes**" scaricabile dal Play Store o di visitare il sito raggiungibile tramite QRCode.



MODALITÀ PER 3-4 GIOCATORI

Per una partita da 3 o 4 giocatori le regole sono molto simili a quelle per 5 o più giocatori.

Le uniche variazioni sono:

- La partita si svolge in **4** Ere
- A inizio di ogni Era ogni giocatore pesca **6** carte
- Ogni Era termina quando si rimane con **2** carte in mano
- Nella Fase di Scambio ogni giocatore deve passare le proprie carte **al vicino**, senza saltare un giocatore
- Nell'Era I e III lo scambio avviene in senso orario, mentre nell'Era II e IV avviene in senso antiorario



MODALITÀ PER DUE GIOCATORI

In questa modalità ogni giocatore darà vita a una **sola Comunità**. Vincerà chi riuscirà a creare la Comunità più in armonia, ostacolando l'avversario con visitatori indesiderati.

Le variazioni alle regole sono:

- La partita si svolge in **4** Ere
- A inizio di ogni Era ogni giocatore pesca **6** carte
- Ogni Era termina quando si rimane con **2** carte in mano
- Nella Fase di Scelta i giocatori selezionano una carta dalla propria mano e la posizionano coperta nella **Comunità avversaria**. I giocatori svolgono poi la Fase di Pianificazione, posizionando la carta scelta dall'avversario nella propria Comunità. Successivamente, ogni giocatore effettua una nuova Fase di Scelta e Pianificazione, scegliendo e posizionando una carta dalla propria mano direttamente nella propria Comunità. In seguito, i giocatori svolgono la Fase di Scambio passando le carte all'avversario
- Il punteggio di ciascun giocatore si calcola sommando i punti Armonia e l'Echo forniti dalle carte nella propria Comunità. Chi avrà ottenuto più punti sarà dichiarato vincitore! In caso di pareggio entrambi i giocatori saranno dichiarati vincitori!



ABILITÀ NEL DETTAGLIO



BYTE

La prima e l'ultima riga corrispondono alle zone evidenziate:



FINFER

A fine partita puoi decidere un 🍄 compreso tra 4 e 16: tutti i Finfer in una Comunità sono considerati dalle altre carte come se avessero quel 🍄. Sfrutta questa abilità per massimizzare i punti Armonia di carte come Geko e Krass & Buzz!

Durante il calcolo dei punti, il valore Echo di Finfer che contribuisce al totale è 4.





LEON

12

Per ogni famiglia $\times$ diversa +3

24

LEON

Leon fornisce 3 per ogni famiglia adiacente diagonalmente.

Se posizioni un Glisper adiacente diagonalmente a Leon otterrai il massimo punteggio con una sola carta!



MAXWELL

6

Per ogni carta non speciale ottieni 10
meno il di quella carta
(carte con 10 o più forniscono 0)

30

MAXWELL

Per creature con maggiore di 10 adiacenti ortogonalmente, Maxwell fornisce 0.



ESEMPIO: Consideriamo che Maxwell sia adiacente ortogonalmente a tre carte da 4 e una carta da 12. In questo caso Maxwell fornisce 6 per ogni carta da 4 e 0 per quella da 12. in totale fornisce 18.





STECCO

Per facilitare il calcolo del punteggio, si può considerare ogni carta multifamiglia nella riga o colonna di Stecco come se appartenesse a una sola famiglia.

ESEMPIO: Supponiamo che in una riga siano presenti Kalsifer (carta verde e rossa), S-NA1L (carta gialla e rossa), Rubelia (carta rossa) e Stecco (carta rossa). In questo caso l'abilità di Stecco si attiva, infatti Kalsifer può essere vista come una carta verde, S-NA1L come una carta gialla e Rubelia come una carta rossa.

A fine partita puoi spostare Stecco all'esterno della griglia 4x4. Qualsiasi abilità che considera una riga, una colonna o una diagonale, può considerare Stecco come quinta carta.





S-NA1L

Per ottenere punti con S-NA1L bisogna formare una regione continua di carte adiacenti ortogonalmente della stessa famiglia.



In questo caso S-NA1L fornisce 7 , dato che la regione continua più grande è quella formata dalle carte Rubisciamo a sinistra.



PAROLE CHIAVE E SIMBOLI

COMUNITÀ: griglia 4x4 in cui si posizionano le carte creatura



: Valore Echo



: Punti Armonia



: Carta speciale



: Adiacente ortogonalmente



: Adiacente ortogonalmente e diagonalmente



: Adiacente diagonalmente



FAMIGLIE:

- Ferrambrati
- Ombrosquame
- Rubisciamè
- Verdischeggia

MULTIFAMIGLIA:

contano come due o più famiglie diverse.

Non è possibile avere più di una carta speciale con lo stesso nome in una Comunità.

Le abilità delle carte si riferiscono sempre e solo alla Comunità in cui si trovano.



CREDITI

Autori: Angelo Tappa, Leonardo Comini

Sviluppo: Angelo Tappa, Leonardo Comini

Illustrazioni: Francesco Musiani

Progetto grafico: Lara Ongis

Direzione artistica: Angelo Tappa, Leonardo Comini

Sviluppo app: Leonardo Comini

Supporto tecnico app: Mattia Gallerati

Grafica app:

3D Art: Simone Sartini

Revisione regolamento: Bianca Falferi, Pasquale Tappa

Responsabile Editoriale: Gianluca Horton

Casa editrice: Knights Creations

Traduzione:

Betatesters: Lisa Amato, Federico Arrighi, Lorenzo Casadei, Gianluca Castellaro, Daniele Codovilli, Lorenzo Codovilli, Giovanni Comini, Simone Crisci, Asia El Khalifa, Myriam Fiore, Davide Fontemagi, Francesco Foradori, Mattia Giacomantonio, Brunella Giardino, Martina Horton, Caterina Iacono, Francesca Iacono, Letizia Mancini, Simone Marisa, Anna Masotano, Remo Masotano, Elia Mauro, Federica Mauro, Alessandro Migliaccio, Barbara Piro, Lorenzo Antonio Pozzani, Lydia Sirabella.

Sostenitori Premium:



Scarica l'app "**Crystal Echoes**" su Play Store,
o calcola il punteggio qui:

©2025 Knights Creations

Via Fornace 121, 47832 San Clemente

Made in China by  WHAATZ

20

