



CHIAMATA ALLE ARMI

Minatori valorosi ed orgogliosi costruttori, sfruttate la montagna senza paura o debolezza!

Speriamo che l'accordo reciproco tra le comunità che vivono ai piedi della montagna Ilirya sia foriero di grandi successi e di rifornimenti sufficienti per i nostri maghi da battaglia!

Druidi del Cuore della Foresta, tribù del Sole Fiammeggiante, artigiani della Roccia Nera ed anche paladini del Krak, Voi siete il nostro orgoglio!

*Madre Mélusine
Guardiana dei cieli dell'Ordine Celeste*

Primo rapporto degli esploratori

La nostra missione di ricognizione nelle gallerie sotto la montagna ha rivelato numerosi tunnel che si dirigono verso i territori nemici.

Purtroppo, al nostro ritorno, siamo incappati in un'imboscata di orchi e goblin!

Questo rapporto è stato inviato a tutte le Città: convocate urgentemente i vostri costruttori, bisogna proteggere le strade verso le miniere e chiamare le guardie sui bastioni!

Solo le Città che resisteranno a queste invasioni potranno rispondere alla chiamata del nostro Guardiano!

*Bohemond il Silenzioso
Maestro esploratore*



COMPONENTI



1 Plancia Evento



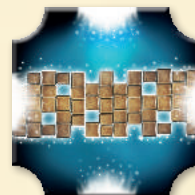
14 Carte Evento



1 Plancia primo giocatore
ed 1 Segnalino Fase



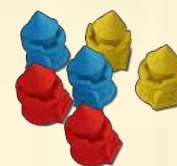
12 Trofei



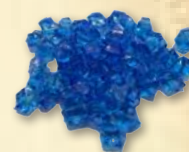
4 Tessere Espansione



57 Carte Ricerca



30 Torri con le rispettive
Migliorie cioè i tetti
(10 per colore)



60 Cristalli

I MOSTRI



16 Goblin su sfondo rosso
(4 per giocatore)

12 Orchi su sfondo blu
(3 per giocatore)



12 Ragni su sfondo giallo
(3 per giocatore)

IL BOSS



1 Plancia del Boss



4 Pedine Boss
(1 per giocatore)

MODALITA' SOLITARIO



9 Carte Magie Demoniache

1 Pedina Mostro del Demone



1 Plancia Magie Demoniache

COMPONENTI DEL GIOCATORE



4 Plance Città (1 per giocatore)



12 Indicatori Azione Grandi (3 per giocatore)

12 Indicatori Boss Piccoli (3 per giocatore)

4 Cubi Guardie (1 per giocatore)



4 Carte Riassuntive
(1 per giocatore)



4 Tessere Città
(1 per giocatore)



36 Tessere Percorso
(9 per giocatore)



4 Plance Entrata della Miniera
(1 per giocatore)

AREA DEL GIOCATTORE

Ogni giocatore sceglie una Città e prende:

- 2 indicatori Azione Grandi, 1 indicatore Boss Piccolo ed il cubo guardia, tutti del proprio colore (bandiera della Città),
- 9 percorsi legati alla sua Città (3 rettilinei, 3 curve, 2 strade a «T», un incrocio),
- l'entrata della Miniera relativa alla sua Città,
- 1 Tessera Città relativa alla sua Città,
- i suoi mostri: 4 goblin, 3 orchi, 3 ragni,
- 1 pedina del boss,
- 6 cristalli.

Quindi, ogni giocatore:

- prende una carta riassuntiva,
- mischia i suoi 9 percorsi e forma una pila a faccia in giù vicino alla sua Città,
- pone la Tessera Città al termine del percorso della sua plancia Entrata della Miniera. Poi vi piazza vicino la sua plancia Città.
- mette il suo cubo Guardie nello spazio «15» della propria plancia Città e piazza vicino i 2 Grandi Indicatori Azione.
- mischia i suoi mostri e, pescandoli a caso, crea una prima pila di 2 mostri che pone sull'Entrata della propria Miniera, come nell'esempio. Dopo aver messo il proprio boss su questa pila, piazza anche gli ultimi 8 mostri. Fate in modo che i segnalini della pila abbiano tutti la faccia Indenne verso l'alto, vedete l'esempio a lato.



Ferito



Indenne



8 MOSTRI A CASO

LA PEDINA BOSS

2 MOSTRI A CASO



AREA CENTRALE

Piazzate la Plancia Evento, la Plancia del Boss e la Plancia Primo Giocatore, con il suo segnalino, al centro del tavolo.

Mescolate le Carte Ricerca a faccia in giù e fatene una pila nell'area centrale del tavolo, quindi pescate le prime 3 e mettetele a faccia in su visibili vicino alla pila, queste costituiscono il Mercato.

Mescolate e collocate a faccia in giù in una pila le 4 Tessere Espansione vicino alle Carte Ricerca.

Selezionate 10 carte Evento a caso in base alla difficoltà scelta (vedi a lato), mescolatele e piazzatele a faccia in giù sullo spazio più a sinistra della Plancia Evento.

- Facile : 5 carte «Niente» e 5 altre carte pescate a caso;
- Media : 4 carte «Niente» e 6 altre carte pescate a caso;
- Difficile : 3 carte «Niente» e 7 altre carte pescate a caso;
- Estremamente difficile : nessuna carta «Niente» e 10 altre carte pescate a caso. (Espansione «Alla Riscossa» necessaria.)

Ogni giocatore mette il suo indicatore boss piccolo vicino alla casella «1» della Plancia del Boss.

Posizionare le Torri (5 per ciascuno dei 3 colori con 2 giocatori, 7 con 3 giocatori e 10 con 4 giocatori), le loro Migliorie (i tetti) ed i Cristalli alla portata di tutti i giocatori.

Pescate 4 Trofei a caso e rivelateli. Posizionateli accanto alla Plancia del Boss.

Ogni giocatore prende ora una Carta Ricerca che aggiunge alla sua mano e che può leggere.



LESSICO

Creature : mostri ED il boss.

Strutture : le torri, le torri migliorate o tutte le altre costruzioni che appariranno nelle future espansioni del gioco.

Il boss non è un mostro!

PRIMO GIOCATORE

Determinate chi riceverà la Tessera Primo Giocatore seguendo le seguenti priorità :

- Il giocatore che possiede una torre di famiglia, anche in rovina.
- Il giocatore che ha in tasca una chiave di volta.
- Il giocatore più alto.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in una serie di ruond, ognuno dei quali composto da 4 fasi:



IL CREPUSCOLO

La carta Evento rivelata nel round precedente viene attivata. Quindi rivelate la prossima carta, essa avrà effetto nel round successivo.



LA NOTTE

Il pericolo si cela col favore della notte!

Le creature sul tuo percorso si sposteranno verso la tua Città con l'intenzione di invaderla! E non è finita, perché altri due mostri, o forse il Boss, usciranno dalla tua Miniera!



L'ALBA

Il sole sorge sul vostro percorso ! Armate le Torri !

Aprirete il fuoco con le vostre torri sulla minaccia incombente!



IL GIORNO

Ora è giunto il momento di preparare le difese e mostrare alle altre Città chi è il vero capo!

Allora si potranno svolgere 2 azioni tra le seguenti :

- costruire una torre e giocare una Carta Ricerca dalla propria mano;
- allungare il percorso e giocare una Carta Ricerca dalla propria mano;
- andare al Mercato (giocando una carta scoperta al Mercato) e giocare una Carta Ricerca dalla propria mano;
- andare alla Ricerca (pescando 2 Carte Ricerca).

Dopo aver svolto queste due azioni, il giocatore con la Tessera del primo giocatore la consegna al suo vicino di sinistra ed una nuova giornata può iniziare!

Il gioco termina quando almeno un giocatore è stato eliminato (ha perso cioè l'ultima guardia 🦴) o quando almeno un giocatore ha catturato il suo Boss (cioè facendo abbastanza 🦴 danni al Boss).

Il vincitore sarà colui che avrà il punteggio più alto, aggiungendo i punti di vittoria delle guardie sopravvissute, i danni causati al Boss ed i Trofei guadagnati.

IL CREPUSCOLO

Il primo giocatore piazza il segnalino fase sulla casella Crepuscolo della Plancia del primo giocatore.

Durante il primo turno, i giocatori svolgeranno solo il punto 2.

1. Risoluzione dell'evento rivelato

La carta evento rivelata sulla casella sinistra della plancia eventi viene spostata nella casella a destra ed il suo effetto viene immediatamente risolto da tutti i giocatori, a partire dal primo giocatore, e quindi poi seguendo l'ordine del turno di gioco.

2. Rivelazione del prossimo evento

Rivelate la prima carta evento della pila. Il suo effetto si applicherà all'inizio del round successivo.



Riepilogo dei poteri delle miglorie della torre :

Aura di Protezione (p.13) : La torre migliorata si protegge e protegge le 4 torri adiacenti ortogonalmente. Invece che una di queste torri venga distrutta, la torre blu perde il suo miglioramento.

LA NOTTE

Il primo giocatore mette il segnalino fase sulla casella Notte della plancia del primo giocatore. Questa fase può essere eseguita contemporaneamente da tutti i giocatori.

Regola generale : Le creature si muovono sul percorso di un numero di caselle pari al loro livello (i poteri possono cambiare questo valore), sempre seguendo il percorso più breve verso la Tessera della Città. Più creature possono stare nella stessa casella.



Livello

Potere

Durante il primo turno, i giocatori svolgeranno solo il punto 2.

1. Spostamento delle creature lungo il percorso

Partendo dalle creature più vicine alla propria Tessera della Città (seguendo il percorso), ogni giocatore sposta ogni creatura occupando una casella del proprio percorso. Se più creature occupano la stessa casella, il giocatore sceglie quale debba spostarsi per prima.

Se una creatura esce dal percorso e raggiunge la Tessera della Città, quella Città viene invasa e quel giocatore perde immediatamente un certo numero di guardie pari al livello della creatura: il giocatore avanza il proprio cubo Guardie della propria plancia della Città per quel numero di spazi.

Se la creatura è un mostro, rimane sulla Tessera della Città invasa. Tuttavia, se la creatura è un Boss, viene riportata indietro nella casella del percorso situato immediatamente prima della Tessera della Città invasa.

2. Aggiungere altre creature

Adesso, le creature usciranno dalla Miniera. Ogni giocatore prende i primi due mostri dalla propria pila di creature - o solo un mostro se il secondo segnalino è il boss - e li sposta immediatamente uno alla volta.

Se il boss è in cima alla pila delle creature, il boss è l'unica creatura che esce dalla Miniera.

Le creature usciranno dalla Miniera con la faccia Indenne visibile (vedere illustrazione a lato).



Indenne



Ferito



Condizione di FINE PARTITA

Se un cubo delle guardie di un giocatore raggiunge la casella del teschio sulla plancia della propria Città, il gioco termina alla fine della fase della notte. Più giocatori potrebbero perdere la loro ultima guardia durante la stessa fase.

Riassunto dei poteri delle creature e delle miglione della torre:

Orda (p.13) : le creature con questo potere si muovono di tante caselle quanti erano i mostri con lo stesso potere lungo tutto il percorso all'inizio della fase della Notte.

Trappola per mostri (p.13) : La torre gialla migliorata può fermare un mostro che entra in uno dei suoi quattro spazi adiacenti lungo il percorso. Questo potere non si applica al boss.





ESEMPIO DI FASE DELLA NOTTE

Inizio della fase Notte : Illustrazione 1
 Step 1: Carlo muove prima il suo ragno (mostro giallo) ed il suo boss (segnalino nero) nell'ordine a sua scelta perché sono le creature più vicine alla sua Città. Inizia con il ragno e lo sposta di 3 caselle poiché è di livello 3. Il ragno, con questo movimento, riesce ad entrare nella Città ed elimina un numero di guardie pari al suo livello, ossia 3. Il cubo Guardie sulla plancia della Città viene, quindi, spostato di 3 caselle (illustrazione 2).

Ora il giocatore sposta di 2 caselle il boss poiché ha la faccia Indenne visibile e quindi è di livello 2. Anche il boss riesce ad entrare nella Città ed elimina 2 guardie. Per contro, viene messo nell'ultima casella prima della Città perché è un boss. Durante la notte successiva, se Carlo non avrà allungato il suo percorso, il boss entrerà nuovamente in Città. (illustrazione 3).

Carlo sposta ora il suo mostro blu di 2 caselle seguendo il percorso poiché è un mostro di livello 2 (illustrazione 4).

Step 2: Ora che Carlo ha spostato tutti i mostri sul suo percorso, deve far uscire due nuovi mostri fuori dalla Miniera con la faccia Indenne visibile. Il goblin (mostro rosso) è il primo della pila, ed è di livello 1, per cui avanza di 1 casella (illustrazione 5).

Poi fa uscire il mostro successivo, un orco (mostro blu) che è di livello 2 e lo sposta in avanti di 2 caselle (illustrazione 6).



L'ALBA

Durante il primo turno, la fase dell'Alba non si svolgerà perché i giocatori non avranno ancora delle torri.

Il primo giocatore mette il segnalino fase sulla casella dell'Alba sulla plancia del primo giocatore. Nell'ordine del turno di gioco, i giocatori fanno sparare le loro torri, migliorate o meno, in un ordine a loro scelta.

Ogni torre sul vostro percorso, migliorata o meno, sparerà una sola volta (a meno che un potere oppure un effetto non sia in contrasto con questa regola) ed infliggerà 1 danno.

Una torre, migliorata o meno, sparerà solo su una creatura di colore nero o dello stesso colore della torre stessa e la creatura dovrà trovarsi in una delle 4 caselle del percorso adiacenti alla torre attivata (Le creature grigie, come il demone della modalità solitario, non possono essere prese di mira dalle torri). Se hanno bersagli disponibili, le torri sono obbligate a sparare e sarà il giocatore a indirizzare l'attacco della torre. Non può sparare ad una casella vuota. Nel caso in cui non vi sia alcun bersaglio, la torre non spara.

Precisazione: Non esiste una torre nera, tutte le torri possono sparare su di una creatura nera.

Quando un mostro subisce un danno per la prima volta, la sua pedina viene girata sulla sua faccia ferita (a meno che un effetto od un potere non sia in contrasto con questa regola) e quindi il suo potere sulla faccia danneggiata viene attivato se necessario (vedere a pag. 13).

Un mostro Ferito viene catturato se viene nuovamente danneggiato. Il giocatore poi lo mette sulla sua Città e guadagna 2 cristalli.

Quando un mostro sulla sua faccia Indenne subisce danni sufficienti da parte di un'unica torre, migliorata o meno, per essere catturato immediatamente, l'eventuale potere presente sulla sua faccia ferita non si attiva.

Quando un boss soffre uno o più danni, il giocatore avanza il suo indicatore di altrettante caselle sul percorso della plancia del boss.



Condizione di FINE PARTITA

Se l'indicatore del boss di un giocatore raggiunge la fine del percorso, il boss di questo giocatore viene catturato e la partita termina alla fine di questa fase Alba. Più giocatori potrebbero catturare il loro Boss allo stesso tempo.

Sintesi dei poteri delle creature e dei miglioramenti della torre :

Distruttore (p.13): Quando diventa ferita, la creatura con quel potere distrugge la struttura che lo ferisce.

Doppio Cannone (p. 13) : La torre migliorata infligge 2 danni ad una creatura oppure 1 danno a 2 creature.

Aura di Protezione (p.13) : La torre migliorata si protegge e protegge le 4 torri adiacenti ortogonalmente. Invece che una di queste torri venga distrutta, la torre blu perde il suo miglioramento.





ESEMPIO DI FASE DELL'ALBA

Torre rossa: può sparare ad una creatura rossa o nera ed infliggere 1 danno.
 Carlo può scegliere la casella 1 e sparare ad 1 dei 2 goblin (mostro rosso):
 - goblin Indenne: il goblin viene girato sulla sua faccia ferita;
 - goblin Ferito: il goblin viene catturato, la sua pedina viene messa sulla plancia della Città di Carlo, che guadagna 2 cristalli.

Può anche scegliere la casella 2 e sparare sul goblin Indenne. Tuttavia, non può sparare all'orco (mostro blu, casella 3) perché non è dello stesso colore della torre e non è nero.

Infine, può scegliere la casella 4 e sparare al boss, perché è nero. In questo caso, il boss subirebbe un danno e l'indicatore di Carlo sulla plancia del boss verrebbe fatto avanzare di 1 casella verso la fine.

Torre blu: Può sparare ad 1 creatura blu o nera e causare 1 danno.
 Carlo può scegliere solo la casella 4 perché è l'unica con un bersaglio valido, essendo il boss di colore nero. La torre blu gli infligge 1 danno e l'indicatore di Carlo sulla plancia del boss avanza di un secondo spazio durante quest'alba.



IL GIORNO

Il primo giocatore piazza l'indicatore fase sulla casella giorno della plancia del primo giocatore.

A partire dal primo giocatore e girando in senso orario, ogni giocatore fa una prima azione tra le quattro presenti sulla sua plancia Città. Lo fa mettendo uno dei suoi indicatori azione inutilizzati sull'azione corrispondente sulla sua plancia Città.

Poi ogni giocatore fa una seconda azione. Questa seconda azione può essere identica alla prima.

Si può fare un'Azione (Costruire una Torre, Allungare il Percorso, Andare al Mercato) senza completarla, ma si può comunque giocare una carta Ricerca dalla propria mano.



COSTRUIRE UNA TORRE

Spendete 2 cristalli e costruite una torre.

Dopo, e solo dopo, potete giocare una carta Ricerca dalla vostra mano.

Prendete una torre di un colore a vostra scelta e mettetela in uno degli slot circolari liberi sul vostro percorso. Potete posizionarla anche su uno slot incompleto, basta che non sia già occupato da un'altra torre.



La torre è una struttura. Altre strutture saranno presenti nelle espansioni.

Ci sono 3 tipi di Torri: rosse, blu e gialle. Tutte fanno 1 danno alle creature di colore nero o dello stesso colore della torre che spara.



ALLUNGARE IL PROPRIO PERCORSO

Spendete 2 cristalli e piazzate 3 Tessere Percorso.

Dopo, e solo dopo, potete giocare una carta Ricerca dalla vostra mano.

Mettete momentaneamente da parte la Tessera della Città che si trova alla fine del percorso. Poi prendete la Tessera in cima alla vostra pila delle Tessere percorso e piazzatela alla fine del vostro percorso dopo aver scelto con attenzione l'orientamento.

Una volta posizionata, non è possibile modificare l'orientamento della Tessera. Prima di procedere, dovrete decidere quale sarà la parte del percorso a cui la prossima Tessera andrà collegata.

Ripetete questa azione ancora due volte, allungando così il percorso per un totale di tre Tessere. Infine, riposizionate la Tessera della Città alla fine del percorso.

Scorciatoie

Se una Tessera percorso è stata piazzata in maniera da ridurre la lunghezza del percorso fino all'uscita, si crea una scorciatoia (casi particolari, n°1, p.11).

Le creature faranno sempre il percorso più breve verso la vostra Città, quindi fate molta attenzione!

VICOLI CIECHI (casi particolari 2 e 4, p.11)

Se posizionando una Tessera percorso non riuscireste più a piazzare la vostra Tessera Città (vicolo cieco, percorso in loop), allora mettetela da parte questa Tessera e pescatene un'altra, una alla volta, finché riuscirete a piazzare una Tessera percorso che non va a creare un vicolo cieco oppure un loop.

Poi mescolate nuovamente nella vostra pila le Tessere percorso rivelate ed inutilizzate.

Se tuttavia nessuna delle Tessere percorso pescate consente dopo di riposizionare correttamente la Tessera Città, riposizionatela immediatamente e questa azione sarà proibita finché non verrà piazzata in un altro modo una nuova Tessera percorso che sbloccherà lo stallo.



ALLUNGARE IL PROPRIO PERCORSO: ESEMPIO

PUNTO 1

Carlo rimuove la sua Tessera Città.



PUNTO 2

Carlo pesca una prima Tessera percorso, un incrocio, e la posiziona seguendo il suo percorso (posizione 1). Sceglie poi di posizionare la successiva Tessera percorso pescata nella posizione numero 2.



PUNTO 3

Pesca la Tessera percorso successiva e la mette alla fine del suo percorso.



PUNTO 4

Ripete questa operazione ancora una volta e piazza la terza Tessera alla fine del proprio percorso, infine sceglie dove piazzare la propria Tessera Città.



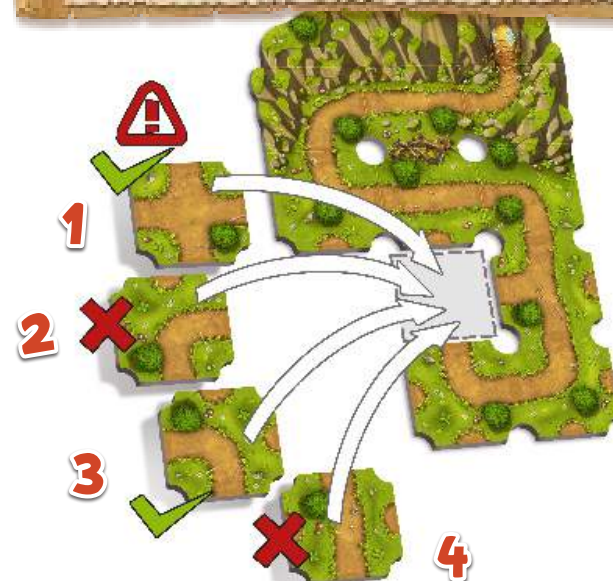
PUNTO 5

Infine Carlo riposiziona quindi la sua Tessera Città accanto ad una delle possibili uscite dell'ultima Tessera percorso piazzata.



CASI PARTICOLARI

- 1) Attenzione! Scorciatoia del percorso.
- 2) VIETATO! Percorso senza uscita (percorso bloccato)
- 3) Consentito, percorso con uscita.
- 4) VIETATO! Percorso senza uscita (stallo).



IL GIORNO



ANDARE AL MERCATO

Scegliete una carta Ricerca dalle 3 carte del Mercato (le 3 carte Ricerca rivelate durante la preparazione del gioco) e, dopo aver pagato l'eventuale costo (vedere dettagli a pag.14), applicate l'effetto della carta, scartatela e sostituitemela con la prima carta Ricerca della pila delle carte Ricerca. Se necessario, mescolate le carte Ricerca scartate per ricostruire il mazzo di carte Ricerca. Se nel Mercato sono presenti due carte identiche, scartate tutte le carte Ricerca nel Mercato e sostituitele.

Dopo, e solo dopo, potete giocare una **carta Ricerca** dalla vostra mano.



Esempio: Carlo sceglie di utilizzare la carta Ricerca del Mercato « El Dorado». Carlo prende 3 cristalli e scarta la carta Ricerca (carta 1) e la Rimpiazza (carta 2). Infine, sceglie di giocare una carta Ricerca dalla sua mano.



ANDARE ALLA RICERCA

Pescate le prime due carte Ricerca dalla pila delle carte Ricerca ed aggiungetele alla vostra mano.

Dopo questa azione, NON SI POSSONO giocare carte Ricerca dalla propria mano.

FINE DEL GIORNO

Dopo che tutti i giocatori hanno fatto le due azioni, colui che avrà la Tessera del primo giocatore la cede al suo vicino di sinistra insieme al Segnalino Fase ed allora un nuovo round potrà incominciare!

FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine di una fase durante la quale:

- almeno un giocatore ha catturato il proprio boss, dal momento che il suo indicatore ha raggiunto l'ultima casella sulla plancia del boss.
- almeno un giocatore ha perso l'ultima delle sue guardie, dal momento che il proprio cubo ha raggiunto l'ultima casella sul segnapunti delle guardie sulla plancia della propria Città.

I giocatori sommano i seguenti punti vittoria e colui che ne avrà di più vincerà la partita:

- il valore indicato dal cubo sul segnapunti delle guardie,
- il valore segnato dall'indicatore sulla plancia del boss,
- I Punti Vittoria dei Trofei (vedere p.14).

In caso di parità, il giocatore con più cristalli vince.

In caso nuovamente di parità, la vittoria viene condivisa.

ESEMPIO DI FINE PARTITA

Carlo guadagna i punti seguenti:

- 9 punti per le guardie rimanenti (1),
- 15 punti perché ha catturato il proprio boss (2),
- 3 punti con i Trofei: 2 punti per il trofeo ottenuto nel corso della partita ed 1 punto per ogni paio di cristalli che gli restano (3).

Il suo punteggio finale sarà dunque di 27 punti vittoria.



CREATURE

Ogni creatura ha un livello ed alcune di loro hanno un potere. Il livello della creatura indica il numero di caselle di movimento (i poteri potrebbero modificare quel valore) ed il numero di guardie che eliminerà quando entrerà nella Città di un giocatore.

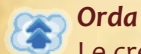
Livello



Potere

I POTERI DELLE CREATURE

Il potere di una creatura non si potrà considerare attivo se il rispettivo simbolo non è visibile sulla pedina della creatura stessa.



Orda

Le creature con questo potere non usano il loro livello per muoversi. Il numero di caselle di spostamento è uguale al numero di creature con questo stesso potere presente sul percorso all'inizio della Notte. Questo numero non varia se le creature entrano in Città o escono dalla Miniera.

Esempio: 2 goblin sono sul vostro percorso all'inizio della notte. Tutti i goblin si sposteranno di 2 caselle. Dopo aver spostato i mostri sul percorso, due nuovi goblin escono dalla Miniera. Si sposteranno di 2 caselle, anche se adesso ci sono 4 goblin sul percorso. All'inizio della Notte successiva, se ci saranno sempre 4 Goblin sul percorso, si muoveranno tutti di 4 caselle.

Distruttore



Quando una creatura con questo potere si gira sulla sua faccia ferita, allora distrugge la struttura responsabile di quel danno.

IL BOSS

Una volta ricevuti un certo numero di danni (3 in questo caso), alcuni boss diventano feriti e la loro pedina viene girata. Questo livello di danni viene indicato sulla plancia del boss.



Quando vengono girati, potrebbero apparire nuovi poteri (nelle future espansioni) ed il loro livello potrebbe cambiare.

MIGLIORIE

Solo alcune carte Ricerca consentono di migliorare le vostre torri.

Migliorate gratuitamente una delle vostre torri.

Quando una torre deve essere distrutta, viene distrutta anche la sua miglora, salvo regole con indicazioni differenti. Una torre e la sua miglora sono sempre dello stesso colore.



TORRE



MIGLIORIA



TORRE MIGLIORATA

LE MIGLIORIE

Una torre migliorata mantiene la sua capacità di infliggere 1 punto danno e guadagna un potere extra.



TRAPPOLA PER MOSTRI

Questa torre migliorata può ora fermare il movimento di un mostro di qualsiasi colore (ma non il boss) che è appena entrato in una delle 4 caselle di percorso che la circondano.

Non può impedire ad un mostro all'inizio del suo movimento di lasciare la casella in cui era presente.

DOPPIO CANNONE



Questa torre migliorata ora infligge 2 danni ad una creatura valida oppure 1 danno a 2 creature valide.



AURA DI PROTEZIONE

Questa torre migliorata si protegge e protegge le altre strutture ortogonali adiacenti ad essa.

Può perdere la sua miglora per impedire che essa stessa oppure una delle sue strutture protette venga distrutta.



TROFEI

Esistono due tipologie di Trofei : il primo giocatore a... e alla fine della partita.



IL PRIMO A...



Il primo giocatore a soddisfare le condizioni di questi Trofei (costruire 3 torri del colore indicato, migliorare 3 torri, catturare 4 mostri, avere la maggioranza dei segnalini distruzione) prende immediatamente la Tessera ed applica il suo effetto.



Potete spostare una torre del vostro percorso in un altro slot libero.



Potete inviare uno dei vostri mostri sul vostro percorso verso il percorso di un avversario (vedere le precisazioni in questa pagina).



Potete migliorare una torre a vostra scelta.



Prendete un segnalino distruzione quando distruggete una struttura. Quando anche l'ultimo segnalino sarà stato preso, chi avrà la maggioranza vincerà il trofeo.

Alla fine della partita ogni giocatore guadagnerà punti vittoria dai Trofei raggiunti.



FINE DELLA PARTITA

Alla fine della partita, i giocatori guadagnano 1 punto vittoria per ogni coppia di 2 cristalli o per ogni mostro catturato in loro possesso.



MAGGIORANZA



Il giocatore che ha la maggioranza della condizione annunciata (numero di torri di un determinato colore o numero di torri migliorate) si vede attribuire alla fine del gioco i punti vittoria della Tessera del trofeo. In caso di parità, nessuno vince i punti di vittoria.

PRECISAZIONI

LIMITE DEI COMPONENTI DI GIOCO

C'è un numero limitato di torri di ogni colore disponibile in base al numero di giocatori. Se una torre di un certo colore esaurisce, non puoi costruire quella torre.

INVIARE UN MOSTRO

Quando una carta vi richiede di inviare un mostro in un percorso (avversario oppure anche no), si deve prendere un mostro dal proprio percorso e posizionarlo su una casella del percorso già occupata da un'altra creatura senza cambiarne il lato.

LIBERARE UN MOSTRO

Liberare un mostro consiste nel prendere un mostro catturato da una Città avversaria e posizionarlo su qualsiasi casella del percorso di quella Città già occupata da un'altra creatura. Viene posizionato con la faccia Indenne visibile.

DISTRUZIONE DI UNA STRUTTURA

Quando un giocatore subisce la distruzione di una delle sue strutture, deve pescare una carta Ricerca che aggiunge alla sua mano.

CARTA RICERCA EROE IN AFFITTO

Quando un giocatore gioca la carta «Eroe in affitto», deve pagare 1 cristallo al giocatore che controlla la Città dell'eroe corrispondente raffigurato su quella carta. Se è lui stesso, non deve pagare nulla.

Se la Città in questione non è in gioco, paga il cristallo alla riserva.

CARTE RICERCA

È possibile giocare la maggior parte delle carte Ricerca per ottenere i cristalli invece di utilizzare il loro effetto. Il numero di cristalli guadagnati è indicato nella parte inferiore della carta (vedere esempio).



Alcune carte Ricerca possono infliggere danni ai mostri o catturarli. Se non è specificato un percorso in particolare, è possibile infliggere questo danno o acquisire qualsiasi mostro da qualsiasi percorso. Mettete i mostri catturati in questo modo sulla vostra Città e guadagnate i 2 cristalli.

CONSIGLI DI GIOCO

Age of Towers è un gioco che richiede un po' di pratica prima che i giocatori riescano ad anticipare i diversi effetti in gioco. Quindi, vi consigliamo vivamente di fare diverse partite introduttive (vedete le regole sotto) prima di aumentare la difficoltà.

È fondamentale difendere bene la propria Città. Il modo migliore è costruire le torri e migliorarle per rendere quest'ultime più efficaci. Assicuratevi di anticipare i movimenti dei vostri mostri prima di piazzare le vostre torri.

Ricordate che una torre può prendere di mira solo gli spazi adiacenti del percorso. Quindi, può potenzialmente bersagliare fino a 4 caselle del percorso dei mostri.

Le carte Ricerca possono offrire maggiore efficacia alle vostre torri. In generale, vi permettono di risparmiare cristalli, velocizzare le azioni, o semplicemente possono fornirvi forti benefici. Avere carte in mano vi conferisce più opzioni dato che giocare una carta non conta come un'azione. Tuttavia, ricordate che potete giocare carte solamente in seguito a determinate azioni, oppure quando eseguite un'azione Andare al Mercato.

Age of Towers non è un gioco aggressivo, ma a volte è necessario essere offensivi in un'azione per sbilanciare un avversario: fate il minimo sforzo per destabilizzarlo il più possibile!

Ultimo consiglio per affrontare i giocatori offensivi: non dimenticate il potere protettivo delle torri blu migliorate per proteggere le altre torri del vostro percorso.

LA PRIMA PARTITA INTRODUTTIVA

Con questa variante semplificata i giocatori possono imparare a difendere la propria Città nel modo migliore possibile.

Non usate i Trofei e rimetteteli nella scatola durante il setup.

Durante il gioco, i giocatori non possono distruggere le torri degli avversari.

Alla fine del gioco, il giocatore con più Guardie e creature catturate vince. In caso di pareggio, chi ha più cristalli vince.



CREDITI

Age of Towers è un gioco ideato da **Guillaume Mazoyer**.

Direttore Artistico: Devil Pig Games

Illustrazioni: Gä, Olivier Derouetteau

Grafica: Olivier Derouetteau, Yann, Nicolas Marcadier

Colorazione: Olivier Derouetteau, Nicolas Marcadier

Redazione delle Regole: Clem, Axel

Impaginazione delle Regole: Axel, Maxime Brancourt, Olivier Derouetteau

Traduzione in Italiano: Simone Fantini

Revisione Testo: Matteo Mariella (www.geek.pizza)

Revisione Grafica: Luca Malinverni

Ringraziamenti dell'autore: un ringraziamento speciale alla mia musa e meravigliosa (e paziente) moglie Sandie, che mi ha aiutato e sostenuto fin dall'inizio. Al mio blogger preferito, mister Tapimoket, che ha scoperto e fatto scoprire il gioco parlandone a tutti ma proprio tutti (grazie Philippe). Alla mia fan :-) Audrey LAGORS. Grazie anche a tutti quelli che hanno fatto in modo che il gioco fosse sempre migliore: Pierre Peclet, Renaud Boudoir, Gregory Oliver, Johan Benvenuto, Frédéric Vuagnat, Laurent et David Mazoyer, Gaetan Gerome, Aurélien Perish, Gä, Olivier Derouetteau, Sandy Luceau, Axel Koszo, Brice Knittel. Grazie a tutti i backers ed ovviamente a Yann e Clem, di aver creduto in questo progetto.

Ringraziamenti dell'editore: Julien Borne, Sébastien Jacquet (VortexZone Studio) per i video, ébastien Delobel, Luc Rascalou, Guillaume Duprez, Bruno Dufour de Fabrik d'Id per la versione gigante, Dominique «ZeBlate» Breton per la stampa 3D, Franz la madre di JC, Louise De Ville e Rosabelle Selaby per averci fatto compagnia in un video mitico.

Ed ovviamente tutti i backers della campagna Kickstarter senza la quale Age of Towers non sarebbe che in uno stato embrionale!

Community Manager : Axel Koszo

axel@devil-pig-games.com

www.devil-pig-games.com

MODALITA' IN SOLITARIO

L'obiettivo è quello di sopravvivere e di catturare il boss come nel gioco a più giocatori. Cercate di giocare al meglio, migliorando ogni volta il vostro punteggio.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Preparate il gioco come in una partita a più giocatori, ad eccezione di questi punti:

- I Trofei vengono rimessi nella scatola;
- La plancia delle magie demoniache viene messa nell'area centrale;
- Il segnalino fase viene piazzato sulla casella di partenza della plancia delle magie demoniache;
- Le 9 carte delle magie demoniache vanno divise per colore in tre pile (rosse, blu e verdi). Pescate una carta da ciascuna pila, non guardatele, e mescolatele prima di metterle a faccia in giù nei tre slot della plancia delle magie demoniache.
- Le carte evento «Sabotaggio» e «Tornado» non sono previste e vengono rimesse nella scatola.
- La pedina del mostro Demone viene messa accanto alla plancia delle magie demoniache.

CREPUSCOLO : NUOVA REGOLA

Durante la fase del Crepuscolo, prima di risolvere la carta Evento, procedete come segue:

- Avanzate il segnalino fase sulla plancia delle magie demoniache (se ha già raggiunto la fine del tracciato, saltate questo passaggio);
- Quindi, se il segnalino ha raggiunto la casella di magia demoniaca (casella rossa), rivelate la carta ed applicarne gli effetti;
- Infine, applicate gli effetti degli incantesimi demoniaci, ossia quelli in cui è presente una clessidra, permanenti rivelati durante le fasi precedenti del Crepuscolo.
- Le creature grigie, come il Demone della modalità solitario, non possono essere prese di mira dalle torri.

