

WOLFYRION

MANUALE



14+



15-30



1-2



INTRODUZIONE

La tacita rivalità tra la Casata Volarees e la Casata Rorius degenerò in una guerra quando entrambe intuirono che esisteva la possibilità di controllare Volfyirion, il terribile drago arroccato tra le rovine della città di Kyradar. Il desiderio di ottenere il completo dominio sulla titanica bestia alata portò ad un conflitto tra le due forze, entrambe pronte ad impiegare qualsiasi mezzo necessario per fermare l'altra dal raggiungere il medesimo scopo. Rapidamente il conflitto divenne guerra ed ora le loro città sono quasi completamente sotto assedio mentre le battaglie continuano ad imperversare. Chiunque è coinvolto in questo sanguinoso conflitto: le truppe sono asserragliate sulle alte mura delle città, gli esploratori si avventurano nelle rovine di Kyradar, le popolazioni ricostruiscono ciò che è stato distrutto e gli studiosi cercano pericolose nozioni in volumi proibiti. Tuttavia, la fine della guerra è ancora lontana perché fino a che una singola città nemica rimarrà in piedi, nessuna delle due Casate si arrenderà.

INDICE

<u>PANORAMICA DEL GIOCO</u>	5
<u>PREPARAZIONE DEL GIOCO</u>	6
<u>CARTE</u>	10
• PUNTI COMANDO, BATTAGLIA E CONOSCENZA	10
• CARTE COMANDO, EDIFICIO E TRUPPA	11
• CARTE MERAVIGLIA	13
• CARTE CITTÀ	14
• CARTE IN-GIOCO	15
<u>FASI DEL GIOCO</u>	16
• FASE DI PESCA	16
• FASE PRINCIPALE	17
• AZIONI	18
• FASE FINE DI UN TURNO	30
<u>CARTE EXTRA</u>	31
• VARIANTI DEL GIOCO	31
<u>REGOLE EXTRA</u>	35

COMPONENTI



**1 SEGNALENO
VOLFYIRION**



**1 CARTA ANTRO
VOLFYIRION'S LAIR**



**6 CARTE
CITTÀ**



**12 CARTE
EDIFICIO**



**15 CARTE
TRUPPA**



**26 CARTE
MERAVIGLIA**



20 CARTE INIZIALI:
16 PROSPECTOR,
2 CAPTAIN, 2 DIVINER



**36 CARTE
COMANDO**

CARTE EXTRA



**4 CARTE TRUPPA
MERCENARIA**



**2 CARTE COMANDO
SABOTEUR**



**2 CARTE MERAVIGLIA
ASCENSION PATH**



**4 CARTE
SPECIALIZZAZIONE**



**6 CARTE
ESPEDIENTE**



**2 CARTE
CONTINUUM**

PANORAMICA DEL GIOCO

In Volfyirion i giocatori assumono il controllo di due casate di Mysthea. L'obiettivo è **sconfiggere l'altro giocatore distruggendo tutte le sue Città**. Giocando carte dal proprio mazzo si ottengono punti che possono essere spesi sia per schierare strategicamente le proprie forze, sia per attaccare, che per controllare il terribile Volfyirion. I giocatori ottengono risorse ed effettuano azioni giocando le carte dai propri mazzi personali, i quali evolvono attraverso l'aggiunta di ulteriori carte durante il corso della partita.

COME VINCERE

Un giocatore vince immediatamente dopo aver distrutto tutte le Città nemiche.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

I giocatori si posizionano l'uno davanti all'altro.

Il mazzo di un giocatore è chiamato **Mazzo Casata**. All'inizio del gioco è composto da dieci Carte Comando: otto carte *Prospector*, una carta *Captain* e una carta *Diviner*.



Entrambi i giocatori mischiano il loro Mazzo Casata e lo posizionano di fronte a loro.

Mischia tutte le Carte Truppa (👤), Edificio (🏠) e le restanti Carte Comando (👑) per formare il Mazzo Strategie.

Mischia tutte le Carte Meraviglia (🔮) per formare il Mazzo Meraviglie. Il Mazzo Meraviglie e il Mazzo Strategie sono in comune tra i due giocatori.

Posiziona il Mazzo Strategie a faccia in giù nella parte dell'area di gioco. La prima carta del Mazzo Strategie deve essere sempre girata a faccia in su.

NOTA: Per aggiungere un po' più di imprevedibilità al gioco, tieni la carta in cima al Mazzo Strategie a faccia in giù durante la partita.

Pesca le prime cinque carte dal Mazzo Strategie e posizionale in fila a faccia in su per formare il **"Centro Strategico"**.

Posiziona la **Carta Antro** (*Volfyirion's Lair*) a faccia in su alla fine del Centro Strategico. Posiziona il Segnalino Volfyirion sulla Carta Antro.

Posiziona il Mazzo Meraviglie a faccia in giù accanto alla Carta Antro. Pesca carte dal mazzo finché non ne compaiono due che non costino più di tre Punti Battaglia ciascuna, poi posizionale sugli spazi della Carta Antro a faccia in su. Rimetti in fondo al Mazzo Meraviglie eventuali altre carte rivelate.

Ogni giocatore ha tre Carte Città che rappresentano punti strategici vitali per la difesa. Le città hanno un Valore di Difesa di 8, 9 e 10. I giocatori sistemano le loro tre Città in fila di fronte a loro, le quali costituiranno l'**"Area Città"**.

Entrambi i giocatori hanno un **"Area di Scarto"** e un **"Area di Gioco"**. Le carte scartate vengono accumulate in una Pila nella rispettiva **Area Di Scarto**.

NOTA: In Volfyirion, **"Scartare"** e **"Rimuovere"** sono due operazioni diverse. Le carte rimosse (e i segnalini) vengono rimessi dentro alla scatola e non vengono più utilizzati nel gioco.

**AREA CITTÀ
GIOCATORE 1**



**MAZZO CASATA
GIOCATORE 1**



**MAZZO
MERAVIGLIE**

CARTA ANTRO



**CARTA
MERAVIGLIA** **CARTA
MERAVIGLIA**

**AREA DI
GIOCO
GIOCATORE 1**

**AREA DI
SCARTO
GIOCATORE 1**



**MAZZO
STRATEGIE**



CENTRO STRATEGICO

**AREA DI
GIOCO
GIOCATORE 2**

**AREA DI
SCARTO
GIOCATORE 2**

**AREA CITTÀ
GIOCATORE 2**



**MAZZO CASATA
GIOCATORE 2**

CARTE

PUNTI COMANDO, BATTAGLIA E CONOSCENZA

Le carte nel gioco forniscono tre risorse che possono essere utilizzate in diversi modi.



I **Punti Comando** vengono utilizzati dai giocatori per:

- **Acquisire** carte dal Centro Strategico
- **Rischierare** Truppe tra le Città

I giocatori **Otengono** i Punti Comando **Giocando** le Carte Comando o attraverso le carte In-Gioco come le Carte Edificio e le Carte Meraviglia.



I **Punti Battaglia** vengono utilizzati dai giocatori per:

- **Acquisire** Carte Meraviglia dalla Carta Antro
- **Attaccare** una Città

I giocatori **Otengono** i Punti Battaglia **Giocando** Carte Comando o attraverso le carte In-Gioco come le Carte Edificio, le Carte Truppa e le Carte Meraviglia.



I **Punti Conoscenza** vengono utilizzati dai giocatori per:

- **Bloccare/Sbloccare** le Carte Meraviglia in entrambe le Aree di Gioco
- **Rimpiazzare** una carta nel Centro Strategico con un'altra
- **Spostare** il Segnalino Volfyirion dalla Carta Antro verso una Città Nemica o da una Città occupata verso una Carta Antro

I giocatori **Otengono** i Punti Conoscenza **Giocando** le Carte Comando o attraverso le carte In-Gioco come le Carte Edificio, le Carte Truppa e le Carte Meraviglia.

CARTE COMANDO, EDIFICIO E TRUPPA

NOME DELLA CARTA

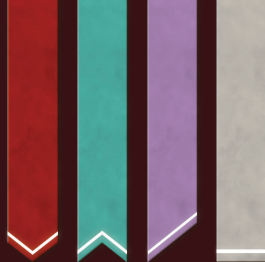
TIPO DI
CARTA
COLORE
DELLA CASATA
MINORE

ABILITÀ
PRINCIPALE
ABILITÀ
SECONDARIA

COSTO IN
PUNTI
COMANDO



ABILITÀ
PRINCIPALE
ABILITÀ
SECONDARIA



Il vessillo nell'angolo in alto a sinistra rappresenta il **colore di una Casata Minore**.

Il vessillo **grigio** rappresenta le carte che vengono considerate **neutrali**.

Le **Carte Comando** ed **Edificio** ti offrono dei Punti con la loro **Abilità Principale**.

La maggior parte delle carte ha anche un'**Abilità Secondaria** (vedi la spiegazione a pag. 27).

Ogni volta che Giochi una **Carta Edificio**, devi scegliere il relativo spazio su una Città (vedi le Carte Città a pag. 14) per posizionare la carta. Se c'è già un'altra Carta Edificio sullo spazio degli Edifici, la Carta Edificio precedentemente posizionata viene rimossa dal gioco e rimpiazzata dalla nuova.

Ogni volta che Giochi una **Carta Truppa**, devi scegliere il relativo spazio su una Città per posizionare la carta. Se c'è già un'altra Carta Truppa sullo spazio delle Truppe, la Carta Truppa precedentemente posizionata viene rimossa dal gioco e rimpiazzata dalla nuova.

Una Carta Truppa aggiunge la sua Difesa al **Valore di Difesa** della Città dov'è posizionata.

CARTE MERAVIGLIA

COSTO IN PUNTI BATTAGLIA

TIPO
DI CARTA
NOME
DELLA CARTA

ABILITÀ
PRINCIPALE
ABILITÀ
SECONDARIA



Le Carte Meraviglia non hanno i colori delle Casate.

Ogni volta che Acquisisci una Carta Meraviglia puoi rimuovere immediatamente un'altra carta dalla tua Pila degli Scarti, dalla tua mano (non otterrai nessun punto dalla carta così scartata) o dalla tua Area di Gioco (dopo aver ottenuto i Punti della carta).

Questo è indicato dall'icona .

CARTE CITTÀ



SPAZIO TRUPPA

SPAZIO EDIFICIO

Il Valore di Difesa delle Carte Città viene raffigurato nell'angolo in alto a destra.

Lo spazio per le Carte Truppa è in basso a sinistra, lo spazio per le Carte Edificio è in basso a destra.

CARTE IN-GIOCO

Normalmente la maggior parte delle carte che giochi vengono scartate nella Pila degli Scarti entro la Fine di un Turno. Tuttavia, alcune carte non vengono scartate: le **Carte Edificio**, **Truppa** e **Meraviglia** rimangono In-Gioco e continuano a fornirti i punti della loro **Abilità Principale durante ciascuna Fase Principale dei tuoi turni**, a patto che non vengano distrutte o bloccate.

Anche le **Abilità Secondarie** beneficiano di questa regola e, se si presentano le giuste condizioni, possono essere innescate in ogni turno.

FASI DEL GIOCO

Il giocatore che più di recente ha visto un drago, reale o immaginario, gioca per primo. Il turno di ogni giocatore ha 3 Fasi. Quando queste 3 Fasi vengono completate, il turno dell'altro giocatore può iniziare. Le 3 Fasi sono:

1 - Fase di pesca

2 - Fase Principale

3 - Fine di un turno

FASE DI PESCA

Pesca cinque carte dal tuo Mazzo Casata.

NOTA: Solo durante il suo primo turno un giocatore può decidere di rimischiare la sua mano iniziale all'interno del Mazzo Casata e successivamente Pescare cinque nuove carte.

Durante una partita, spesso non rimarranno carte da Pescare dal Mazzo Casata, sia nella Fase di Pesca che nella Fase Principale. Quando questo accade, rimischia la tua Pila degli Scarti per comporre un nuovo Mazzo Casata, poi Pesca le carte di cui hai bisogno.

Durante la Fase Principale di un turno, se hai giocato tutte le tue carte e non rimangono carte né nel Mazzo Casata né nella Pila degli Scarti, dovrai continuare il tuo turno solo con le carte che attualmente si trovano nell'Area di Gioco e nell'Area Città.

NOTA: Le carte acquisite sono messe sempre nella Pila degli Scarti. Quando vengono rimischiate, migliorano il tuo Mazzo Casata.

FASE PRINCIPALE

Durante la Fase Principale puoi effettuare qualsiasi delle seguenti azioni, in qualsiasi ordine, tutte le volte che preferisci:

- Giocare una carta dalla tua mano
- Ottenere Punti da una carta
- Utilizzare Punti Comando per Acquisire una Carta Strategia*
- Utilizzare Punti Comando per Rischierare una Truppa
- Utilizzare Punti Battaglia per Attaccare una Città
- Utilizzare Punti Battaglia per Acquisire una Carta Meraviglia*
- Utilizzare Punti Conoscenza per Bloccare/Sbloccare una Carta Meraviglia
- Utilizzare Punti Conoscenza per Rimpiazzare una carta nel Centro Strategico
- Utilizzare Punti Conoscenza per Spostare Volfyirion
- Attivare l'Abilità Secondaria di una carta

***Le carte acquisite sono messe sempre in cima alla tua Pila degli Scarti.**

Come azione speciale, una volta per partita, uno dei giocatori è in grado di:

- Utilizzare Punti Battaglia per Sconfiggere Volfyirion

GIOCARE UNA CARTA DALLA TUA MANO

Giocare una carta significa calarla dalla tua mano nell'Area di Gioco. Questa è la meccanica principale del gioco e non ha costo. Le carte che non sono state giocate rimangono in mano e verranno scartate nella Pila degli Scarti durante la Fase Fine di un Turno.

Quando viene effettuata questa azione, le Carte Edificio e Truppa devono essere assegnate a uno spazio disponibile sulle tue Città.

OTTENERE PUNTI DA UNA CARTA

Otteni tanti Punti Comando, Punti Battaglia e Punti Conoscenza quanti vengono raffigurati dall'Abilità Principale di una carta. Puoi Ottenere Punti solo da carte che si trovano nella tua Area di Gioco o nella tua Area Città.

Puoi Ottenere Punti da ogni carta In-Gioco dai turni precedenti sia nell'Area di Gioco che in quella Città, come le Carte Meraviglia ed Edificio.

Puoi anche Ottenere Punti da carte che stanno per lasciare l'Area di Gioco o l'Area Città, indipendentemente dal fatto che esse stiano per essere scartate o rimosse dal gioco.

Puoi Ottenere Punti dall'abilità di una carta solo una volta per turno.

NOTA: Puoi Giocare le carte una alla volta per innescare effetti specifici in un ordine preciso. Ad esempio, potresti:

1. Giocare una carta che inneschi l'Abilità Secondaria di un Edificio.
2. Ottenere tutti i Punti e bonus (da entrambe le carte).
3. Mettere In-Gioco un nuovo Edificio (rimuovendo al contempo il precedente dal gioco).
4. Ottenere tutti i bonus dal nuovo Edificio.



Il Giocatore 1 ha giocato cinque carte e ottiene i seguenti Punti dalle Abilità Principali:

- **5 Punti Comando** - 1 da Prospector, 1 da Diviner, 1 da Apothecary, 2 da Flawless Deploy.
 - **3 Punti Battaglia** - 3 da Flawless Deploy.
 - **6 Punti Conoscenza** - 3 da Diviner, 1 da Apothecary, 2 da Flawless Deploy.
- Nessuna Sinergia a Cascata per le Abilità Secondarie viene innescata.*

ACQUISIRE UNA CARTA STRATEGIA

Per Acquisire una Carta Strategia dal Centro Strategico devi pagare il numero di Punti Comando raffigurati sull'icona del Costo della carta. La nuova carta acquisita viene spostata immediatamente sulla Pila degli Scarti. Lo spazio vuoto nel Centro Strategico non viene riempito da una nuova carta fino alla Fase Fine di un Turno.

NOTA: Solo durante il suo primo turno e prima di acquisire qualsiasi carta:

- Il giocatore che gioca per primo può scartare liberamente una sola carta del Centro Strategico per metterla sul fondo del Mazzo Strategie. Successivamente può riempire il Centro Strategico con la carta in cima al Mazzo.
- Il giocatore che gioca per secondo può scartare liberamente tutte le carte nel Centro Strategico e metterle in fondo al Mazzo Risorsa. Successivamente può riempire il Centro Strategico con altre cinque carte dalla cima del Mazzo.

RISCHIERARE UNA CARTA TRUPPA

Puoi pagare il costo di una Carta Truppa In-Gioco per riassegnarla a una delle tue altre Città.

ATTACCARE UNA CITTÀ

Attaccare una Città senza una Carta Truppa: devi spendere Punti Battaglia pari al Valore di Difesa della Città. Risultato: **la Città viene distrutta**. Poi, se è presente una Carta Edificio, rimuovila dal gioco. Infine, gira la Carta Città dall'altro lato per far vedere che è stata distrutta.

Attaccare una Città sorvegliata da una Carta Truppa: devi spendere Punti Battaglia pari al Valore di Difesa della Città più il Valore di Difesa della Truppa stanziata. Risultato: la Carta Truppa viene **rimossa** dal gioco, ma **la Città è salva**.

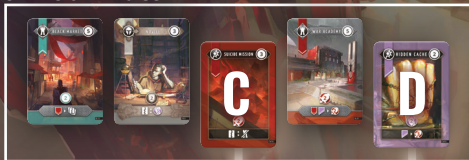
NOTA: Se hai abbastanza Punti Battaglia, puoi Attaccare una Città sorvegliata da una Truppa due volte di fila. La prima per distruggere la Carta Truppa e la seconda per distruggere la Città stessa mentre non è sorvegliata.

ACQUISIRE UNA CARTA MERAVIGLIA

Per acquisire una Carta Meraviglia dalla Carta Antro devi pagare il numero di Punti Battaglia raffigurati sull'icona del Costo della carta.

La nuova carta acquisita viene spostata immediatamente sulla tua Pila degli Scarti. Lo spazio vuoto sulla Carta Antro non viene riempito fino alla Fase Fine di un Turno.

CENTRO STRATEGICO



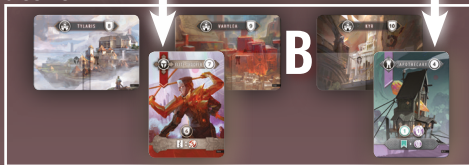
CARTA ANTRO



AREA DI GIOCO GIOCATORE 1



AREA CITTÀ GIOCATORE 1



F AREA DI SCARTO GIOCATORE 1

Seguendo l'esempio a pag. 19, il **Giocatore 1** posiziona la **Carta Elite Trooper** e la **Carta Apothecary [A]** su due delle sue città [B]. Poi decide di **Acquisire** delle carte spendendo i **Punti** che ha appena ottenuto.

Con 5 Punti Comando, **Acquisisce** **Suicide Mission** per **3PC [C]** e **Hidden Cache** per **2PC [D]**.

Per 2 Punti Battaglia, **Acquisisce** **Sharp Qoam [E]**.

Queste nuove carte vengono messe direttamente nella **Pila degli Scarti [F]**.

Il giocatore rimane con **1 Punto Battaglia** e **6 Punti Conoscenza** da spendere per altre azioni.

SCONFIGGERE VOLFYRION

Puoi spendere 16 Punti Battaglia per Sconfiggere Volfyirion.

Se riesci a compiere questa straordinaria prodezza, rimuovi immediatamente il Segnalino Volfyirion dal gioco, poi ottieni le Meraviglie sulla sua Carta Antro, se ce ne sono. Dopodiché, rivendica la Carta Antro come nuova Città: prendila e posizionala nella tua Area Città. Possedere la Carta Antro ti garantisce 4 Punti Battaglia durante ciascuna Fase Principale.

Quando l'Antro è rivendicato non è più possibile Acquisire Meraviglie, né Spostare Volfyirion, fino alla fine del gioco.

BLOCCARE/SBLOCCARE UNA CARTA MERAVIGLIA

Puoi Bloccare o Sbloccare una Carta Meraviglia in entrambe le Aree di Gioco spendendo l'equivalente del Costo della Carta in Punti Conoscenza, come suggerito dall'icona  su ciascuna Carta Meraviglia.

Quando Blocchi una carta, ruotala in posizione orizzontale. Quando una Meraviglia è bloccata, nessuna delle sue Abilità può essere utilizzata finché non viene sbloccata.

Puoi Sbloccare solo carte che sono state precedentemente bloccate. Ruotala nuovamente in posizione verticale per rappresentare questa azione.

Tutte le Meraviglie entrano In-Gioco "Sbloccate".



Meraviglia Bloccata (sinistra), Meraviglia Sbloccata (destra).

RIMPIAZZARE UNA CARTA NEL CENTRO STRATEGICO

Puoi spendere 2 Punti Conoscenza per Rimpiazzare una carta del Centro Strategico con la carta in cima al Mazzo Strategie. La carta scartata finisce sul fondo del Mazzo Strategie. La nuova carta è immediatamente disponibile per essere acquisita. Non puoi riempire uno spazio vuoto del Centro Strategico. Consiglio: dovresti rimpiazzare le carte prima di Acquisire dal Centro Strategico.

SPOSTARE VOLFYIRION

Puoi spendere **8 Punti Conoscenza** per **Spostare il Segnalino Volfyirion**. Il drago può solo eseguire due tipi di movimenti:

- Dalla Carta Antro per arrivare sopra a una Città nemica.
- Da una delle tue Città per tornare sulla Carta Antro.

Se hai abbastanza punti, puoi eseguire entrambi i movimenti nello stesso turno.

Durante la successiva fase Fine di un Turno del tuo avversario, se Volfyirion non viene respinto o sconfitto, distruggerà la Città nemica sulla quale l'hai spostato e tutto ciò che si trova sopra di essa.

Per maggiori dettagli vedi il paragrafo "Fine di un Turno".



ATTIVARE L'ABILITÀ SECONDARIA DI UNA CARTA

L'Abilità Secondaria di una carta ti garantisce bonus supplementari. Può essere attivata in ogni momento durante le tue Fasi Principali, se si presentano le giuste condizioni. Durante ogni turno, l'Abilità Secondaria di una carta può essere innescata solo una volta.

1. Abilità: Sinergia a Cascata

Alcune carte presentano una serie di icone chiamata Sinergia a Cascata. Per innescare una Sinergia a Cascata devi controllare se ci sono **altre carte** che corrispondono ai requisiti di colore, sia nella tua Area di Gioco (Carte Comando) che nella tua Area Città (Edifici e Truppe). Se si presentano i giusti requisiti, Ottieni tutti i bonus raffigurati.

NOTA: Il colore di una carta non conta per la sua stessa Sinergia a Cascata.



La Sinergia a Cascata viene innescata quando è presente almeno una carta turchese nell'Area di Gioco o nell'Area Città. Il giocatore ottiene 2 Punti Conoscenza.



La Sinergia a Cascata viene innescata quando sono presenti almeno una carta turchese **E** una carta rossa nella tua Area di Gioco o nella tua Area Città. Il giocatore ottiene 2 Punti Battaglia e 2 Punti Conoscenza.

2. Abilità: Rimozione

Alcune carte, come le Meraviglie e le Truppe, permettono di attivare un'abilità di Rimozione. Durante la Fase Principale, puoi decidere di Rimuovere queste carte dal gioco per ottenere i bonus raffigurati. Prima che la carta venga rimossa dal gioco, puoi comunque Ottenere i Punti dell'Abilità Principale. Puoi anche decidere di Rimuovere una carta dal gioco solo per alleggerire il tuo Mazzo Casata.



Il Giocatore può decidere di utilizzare l'abilità di Rimozione di questa carta, ottenendo 3 Punti Conoscenza per quel turno, ma rimuovendo in maniera permanente la carta dal gioco.

EFFETTI DELLE ABILITÀ SECONDARIE:

NOTA: Puoi sempre decidere di beneficiare solo parzialmente, od ignorare completamente, dei bonus offerti da una carta.

Pescare una Carta



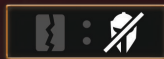
Pesca immediatamente una carta dal tuo Mazzo Casata. Puoi Giocarla in questo turno.

Rimuovere una Carta



Scegli una qualsiasi carta dalla tua Area di Gioco, dalla Pila degli Scarti o dalla tua mano. La carta scelta viene immediatamente rimossa dal gioco.

Rimuovere una Truppa



Scegli una Truppa stanziata in una Città nemica: quella Truppa viene immediatamente distrutta e la sua carta viene rimossa dal gioco.

Rimuovere un Edificio



Scegli un Edificio in una Città nemica: quell'Edificio viene immediatamente distrutto e la sua carta viene rimossa dal gioco.

Spostare Volfyirion



Puoi eseguire immediatamente un'azione Spostare Volfyirion.

FASE FINE DI UN TURNO

Quando hai finito di effettuare le azioni, inizia la Fase Fine di un Turno. Segui le fasi sottostanti in ordine.

- Ogni carta nell'Area di Gioco viene scartata nella Pila degli Scarti, tranne le Meraviglie.

NOTA: Gli Edifici e le Truppe sono nell'Area Città.

- Scarta dalla tua mano tutte le carte che non hai giocato.
- Tutti i Punti non spesi vengono persi.
- Se il Segnalino Volfyirion è su una delle Città del tuo avversario, lascialo lì.
- Se il Segnalino Volfyirion è su una delle tue Città, quella città viene distrutta dalla furia della creatura! Gira quella Carta Città a faccia in giù, dal lato distrutto. Qualsiasi Carta Edificio o Carta Truppa sopra quella Carta Città viene rimossa dal gioco. Poi riposiziona il Segnalino Volfyirion sulla sua Carta Antro.
- Riempi tutti gli spazi vuoti nel Centro Strategico e sulla Carta Antro con nuove carte pescate dai relativi mazzi.

Infine, concludi il tuo turno.

CARTE EXTRA

VARIANTI DEL GIOCO

Ecco una lista di carte aggiuntive per stimolare ulteriormente i giocatori. **Si consiglia di aggiungere queste varianti solo una volta che sarete diventati esperti del gioco classico.**

Ogni set di carte ha regole proprie ed è indipendente dagli altri. Sentiti libero di combinare insieme più di un set per espandere la tua esperienza di gioco.

CARTE TRUPPA MERCENARIA (x4)

Durante la preparazione del gioco, mischiaie all'interno del Mazzo Strategie. Proprio come una Truppa standard, una Carta Mercenaria aggiunge il suo Valore di Difesa a quello della Città che sta sorvegliando. Se l'azione Attaccare una Città viene legittimamente effettuata contro una Città sorvegliata da una Truppa Mercenaria, prima rimischia la Carta Truppa nel Mazzo Strategie, poi distruggi la Città.

CARTE MERAVIGLIA ASCENSION PATH (x2)

Durante la preparazione del gioco, mischiaie all'interno del Mazzo Meraviglie. Le carte *Ascension Path* non possono essere bloccate in nessun modo. Puoi spendere  per spostare la Carta dall'Area di Gioco del tuo avversario alla tua, ottenendone il controllo.

CARTE COMANDO *SABOTEUR* (x2)

Durante la preparazione del gioco, mischia le carte all'interno del Mazza Strategie. Quando acquisisci una Carta *Saboteur* dal Centro Strategico, posizionala sulla Pila degli Scarti dell'avversario. Le Carte *Saboteur* non possono essere rimosse attraverso gli effetti delle altre carte (ad esempio le Meraviglie).

CARTE SPECIALIZZAZIONE (x4)

Le Carte Specializzazione hanno lo scopo di offrire un'esperienza asimmetrica.

Durante la preparazione del gioco, mischia e danna una a caso a ciascun giocatore. Entrambe le carte vengono scoperte immediatamente e posizionate a lato delle rispettive Aree di Gioco. L'effetto delle Carte Specializzazione è attivo per l'intera durata della partita e non possono essere rimosse in nessun modo.

QOAM ARMORY

Puoi effettuare l'azione **Sconfiggere Volfyirion** spendendo solo 14 Punti Battaglia.

ANOMALY COLLIDER

Una volta per turno puoi Bloccare una delle tue Carte Meraviglia per Ottenere immediatamente Punti Conoscenza pari al costo della Carta Meraviglia.

QOAM ORACLE

Puoi Acquisire la carta in cima al Mazza Strategie come se fosse parte del Centro Strategico.

HEROES PARTY

Puoi spendere 4 Punti Battaglia per Acquisire la carta in cima al Mazza Meraviglie senza pagarne il costo.

CARTE ESPEDIENTE (x6)

Le Carte Espediente hanno lo scopo di offrire un'esperienza asimmetrica.

Durante la preparazione del gioco, mischia e danna una a caso a ciascun giocatore. Tieni la tua carta segreta fino alla sua attivazione.

Una Carta Espediente viene innescata immediatamente quando si presenta la giusta condizione, persino durante il turno del tuo avversario.

Non appena si soddisfa il requisito, scopri la carta e risolvi i suoi effetti. Dopodiché, rimuovi dal gioco la Carta Espediente innescata.

MIRAGE CITY

Requisito: L'avversario Sposta Volfyirion su una delle tue Città.

Effetto: Rimetti Volfyirion sulla Carta Antro.

DOUBLE SHIFT

Requisito: L'avversario effettua la sua prima azione di Attaccare una delle tue Città.

Effetto: Per questo turno, aumenta la Difesa della tua Città di 2 Punti Difesa. I Punti Battaglia spesi dal tuo avversario vengono persi.

QOAM INSTABILITY

Requisito: Ci sono due Carte Edificio In-Gioco tra le due Aree Città.

Effetto: Distruggi immediatamente entrambi gli Edifici attualmente In-Gioco.

AFTERTHOUGHT

Requisito: Ci sono due Carte Truppa In-Gioco tra le due Aree Città.

Effetto: Distruggi immediatamente entrambe le Truppe attualmente In-Gioco.

CRYSTALLIZATION

Requisito: Ci sono tre Carte Meraviglia In-Gioco tra le due Aree di Gioco.

Effetto: Distruggi immediatamente le tre Carte Meraviglia attualmente In-Gioco.

SECOND CHANCE

Requisito: Il tuo avversario utilizza l'Abilità di Rimozione di una Carta Truppa per Attaccare una delle tue Città.

Effetto: Puoi recuperare immediatamente quella Carta Truppa e posizionarla sopra una delle tue Città.

REGOLE EXTRA

MODALITÀ ESTESA DEL GIOCO - RICOSTRUIRE CITTÀ

Per ricostruire una Città, spendi il numero di Punti raffigurato sul suo lato distrutto, poi gira la Carta Città sul suo lato intatto. Se quella Città viene distrutta una seconda volta, rimuovi quella Carta Città dal gioco.

VOLFYIRION'S LAIR - RETRO

Utilizza il retro della Carta Antro quando giochi nella modalità 2 contro 2. Tieni in considerazione che questa modalità richiede due copie del gioco.

Se vuoi espandere la tua esperienza di gioco, prova una delle **regole speciali** disponibili sul nostro sito web!

Affronta Volfyirion da solo nella modalità **Solo Play**, chiedi a un amico di aiutarti nella modalità **2 contro 2**, unisci le forze nella modalità **Co-op**, o sperimenta tutte le altre **regole extra** disponibili!

Puoi trovare tutte le regole aggiuntive di Volfyirion visitando questo link:
<https://tabula.games/extrarules/volfyirion>

CREDITS

Game Design

Federico Tini — Game Designer
Alessandro Veracchi — Game Designer & Founder

Art

Travis Anderson — Illustrator & Lead Artist
Valentina Biagiotti — Graphic Designer
Alessandro Depaoli — 3D Sculpting
Federico Frenguelli — 3D Rendering
Valerio Palmerini — Videomaker
Eleonora Teloni — Graphic Designer

Translation

Claudio Coppini — Japanese
Kwstas Fanakis — Greek
Danail Gechev — Bulgarian
Martin Hellwich and Carsten
Pettan — German
Tomáš Hubka — Czech
Alie Koffeman — Dutch
Jakub Křižan — Slovak
Yegor Minin — Ukranian
Roy Shaul — Hebrew
Tim Squarta — Norwegian
Dusanka Stanoeva — Swedish
Paweł Stróżyk — Polish
Tomori Tamas — Hungarian
Filipa Tato — Portuguese
Sergio Tirado Alba — Spanish

Marketing & Production

Andrea Bellezza — Project Manager
Leonardo Bertinelli — Product Manager
Jasmin Movahedian — Copy Editor
Andrea Veracchi — Founder

Playtesting

Giacomo Agostinelli
Christian Alunni
Girolamo Amico
Elisa Cecchini
Michele Cristofani
Valerio Frittella
Alessandra Giugliarelli
Valentina Maggi
Luca Toccaceli

Special Thanks

Federico Alunno
Silvano Cerza
Alessandro De Angelis
Federico Dolce
Laurent Gaubert
Francesco Mariucci
Metadna
Hydra Games Perugia
Björn Kruse
Alessio Rapini
Tipografia Rossi
Brad Valentine
Paolo Varotto