

REGOLE AGGIUNTIVE

1 AGGIUNTE E DELUXE

ELEMENTI

- 1 tabellone gigante
- 30 segnalini Soldato di legno stampati
- 4 segnalini Trappola di metallo
- 2 segnalini Spia di metallo
- 1 carta Granducato (lati A e B)
- 3 carte Granducato (lati C e D)
- 5 carte Sviluppo
- 6 scatole per i contenitori di risorse
- 6 contenitori di risorse

UTILIZZO

Mischia le carte Sviluppo con quelle del gioco base. Tieni presente che le nuove carte hanno il simbolo di una **L** vicino al titolo, nel caso tu voglia rimuoverle in un secondo momento.



I lati C delle carte Granducato ti permettono di iniziare la partita con 5 **🔴** che puoi usare quando vuoi; tuttavia, questi granducati non producono risorse durante la fase di produzione.

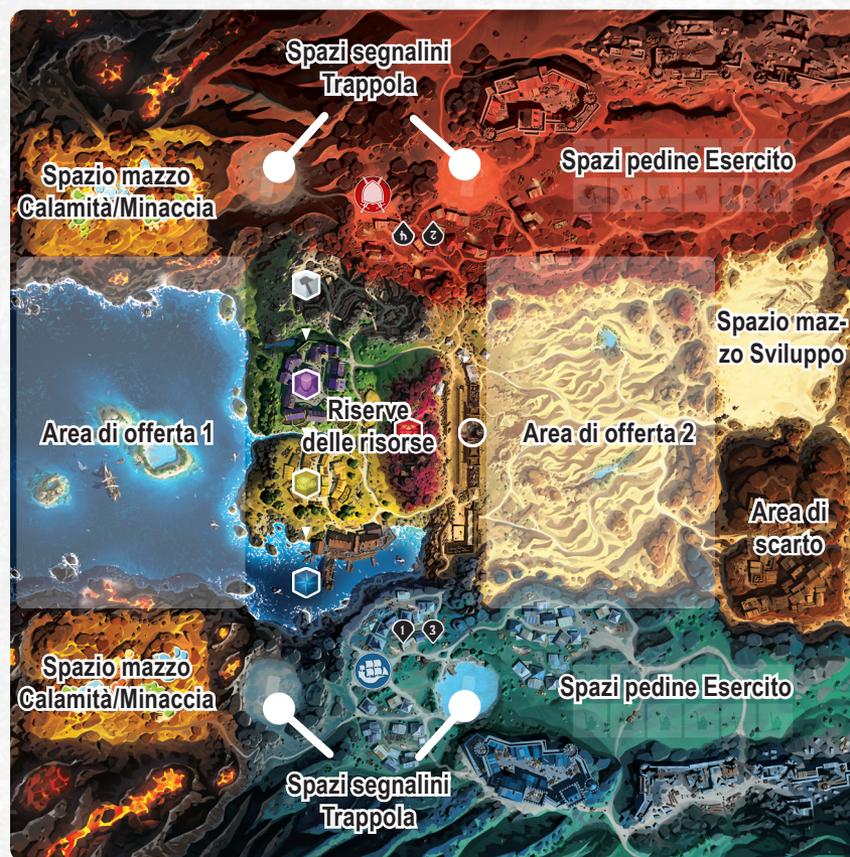


I lati D delle carte Granducato ti forniscono un inizio asimmetrico che è più difficile rispetto a quello dei lati A.



La versione Leggende del gioco comprende segnalini Trappola e Spia di metallo e segnalini Soldato di legno. Ogni volta che vengono menzionati gli equivalenti in cartone della versione di base, usa questi al loro posto.

Il tabellone gigante include spazi dedicati a diversi elementi:



2 MODULO MISSIONE

ELEMENTI

- 2 tabelloni Missione



UTILIZZO

Usa questi tabelloni nello stesso modo in cui usi quelli del gioco base. Tieni presente che i nuovi tabelloni hanno il simbolo di una  vicino al titolo, nel caso tu voglia rimuoverli in un secondo momento.



3 MODULO CONSIGLIERE

ELEMENTI

- 4 carte Consigliere



UTILIZZO

Mischia queste carte Consigliere con quelle del gioco base. Tieni presente che le nuove carte hanno il simbolo di una  vicino al titolo, nel caso tu voglia rimuoverle in un secondo momento. Durante la preparazione, sostituisci le 10 carte Tesoro con sole 10 carte Consigliere; rimetti le carte Consigliere restanti nella scatola (versione per 2 giocatori: 4 carte; versione per 1 giocatore: 3 carte).

4 MODULO MINACCIA

Sorelle del tormento



Elementi: 4 carte Sorella del tormento (Tempesta, Siccità, Malattia e Notte).

Difficoltà di utilizzo: 4/5

Effetto sulla fase di progettazione

Rimuovi un cubo Risorsa da una delle tue carte in costruzione per ogni Sorella del tormento nella tua area di selezione e area di costruzione alla fine della tua fase di progettazione.

Le Sorelle del tormento hanno diversi costi di combattimento e diversi Punti Penalità se non vengono sconfitte entro la fine del gioco.

Tuttavia, se hai sconfitto (e non solo recuperato) con le tue sole forze tutte e 4 le Sorelle del tormento, ottieni 20 punti bonus alla fine della partita.

DOMANDE FREQUENTI

Se completare una carta nella fase di progettazione ti eviterebbe di dover “pagare” per l’effetto di una o più Sorelle del tormento (per esempio rimuovere un cubo Risorsa da una carta in costruzione), non devi pagare per quell’effetto. Non devi tenere da parte il pagamento per le Sorelle: se non hai nessuna carta in costruzione alla fine della fase di progettazione, semplicemente le “freggi”.

Le Sorelle del tormento non rimuovono mai o segnalini Soldato dalle carte: esse rimuovono solo risorse di base.

Le Sorelle del tormento non rimuovono mai cubi dall’area di alchimia.

Modalità solitario

Confronta il tuo punteggio finale con la seguente classifica:

Medaglia di bronzo: 70 PV+
Medaglia d’argento: 95 PV+
Medaglia d’oro: 115 PV+

Inghiottitore



Elementi: 4 carte Inghiottitore

Difficoltà di utilizzo: 4/5

Effetto sulla fase di produzione

Gli Inghiottitori applicano il loro effetto durante la fase di produzione invece che durante la fase di progettazione. Finché possiedi un Inghiottitore nella tua area di costruzione, esso produrrà una risorsa del proprio tipo (vedi carta) per il tuo avversario. Non appena sconfiggi l’Inghiottitore, aggiungilo al tuo Granducato, dove comincerà a produrre risorse per te.

Alla fine della partita, ogni Inghiottitore non sconfitto nella tua area di costruzione ti farà perdere 4 punti.

DOMANDE FREQUENTI

Le risorse che gli Inghiottitori producono per te contribuiscono ad aumentare la supremazia.

Gli Inghiottitori, come tutte le Minacce, possono essere sconfitti solo nella fase di combattimento alla fine del round.

Modalità solitario

Quando un Inghiottitore produrrebbe normalmente una risorsa per il tuo avversario, metti da parte la risorsa. Ogni volta che hai messo da parte 4 risorse in questo modo, scartale e aggiungi una carta Calamità al tuo Granducato.

Confronta il tuo punteggio finale con la seguente classifica:

Medaglia di bronzo: 70 PV+
Medaglia d’argento: 95 PV+
Medaglia d’oro: 115 PV+



Draghi neri



Elementi: 1 carta Drago matriarca nero, 1 carta Drago patriarca nero e 2 carte Uovo di drago nero.

Difficoltà di utilizzo: 5/5

Effetto sulla fase di produzione

Il set Draghi neri contiene 2 tipi di carte: minacce aggressive e molto potenti (2 Draghi neri) e reliquie prestigiose (2 Uova). Devi cercare di raccogliere le Uova evitando i Draghi.

I 2 Draghi neri (maschio e femmina) sono la minaccia più potente di tutte. Sconfiggerli è molto costoso. Fintantoché hai un Drago nero (maschio o femmina) nella tua area di selezione o di costruzione, devi scartare 1 segnalino Soldato per ogni Drago nero che si trova lì (durante la fase di progettazione). Se hai esaurito i segnalini Soldato, devi scartarli

da quelli che hai già posizionato sulle carte (nota: i segnalini Soldato scartati in questo modo non contribuiscono alla sconfitta del drago, in quanto il drago ha mangiato il soldato).

Una volta sconfitto un Drago nero, ottieni 2 Krystallium da lui o lei.

Le Uova non hanno effetti negativi. Se riesci a impossessarti di un Uovo spendendo 2 segnalini Soldato (per sorvegliare l'Uovo), otterrai punti alla fine della partita (3 PV se hai recuperato 1 solo Uovo, 10 PV se ne hai recuperati 2).

DOMANDE FREQUENTI

Un Uovo non recuperato non ti fa perdere punti alla fine della partita.

Modalità solitario

Il set Draghi neri non è compatibile con la Modalità solitario.

Illusionisti



Elementi: 4 carte Illusionista, 3 segnalini Illusionista (davanti blu, dietro rossi)

Difficoltà di utilizzo: 4/5

Effetto durante la preparazione

Se hai scelto il set Illusionista, comincia la partita con 1 segnalino Illusionista (girato dal lato del tuo colore).

Effetto sulla fase di produzione

Il tuo avversario raccoglie tanti segnalini Illusionista (girati dal lato del suo colore) quante carte Illusionista possiedi nella tua area di selezione o di costruzione. Se tutti e 3 i segnalini sono già in gioco, il tuo avversario non ottiene nient'altro.

Effetto sulla fase di scelta

Mentre stai facendo un'offerta, puoi posizionare uno dei tuoi segnalini Illusionista su una carta qualsiasi in un'area di offerta (non deve essere una di quelle alle quali hai appena aggiunto carte).

Mentre stai facendo una selezione, puoi scambiare una carta dalla tua area di selezione con una carta che ha un segnalino Illusionista del tuo colore, poi scarta il segnalino. Se selezioni una carta che possiede un segnalino Illusionista secondo la modalità normale, scarta il suo segnalino.

Modalità solitario

Il set Illusionista non è compatibile con la Modalità solitario.

5 MODULO CONQUISTA

ELEMENTI

- 2 carte Granducato speciale (lato E)
- 24 pedine Esercito
- 3 tabelloni Conquista (fronte e retro)
- 2 segnalini Trappola aggiuntivi
- 2 segnalini Spia

ANATOMIA DEL TABELLONE CONQUISTA

I tabelloni Conquista hanno lati diversi per una maggiore rigiocabilità; scegli il lato su cui giocare prima dell'inizio della partita (per la versione con 2 giocatori, A1, A2, B1, o B2; per la versione con 1 giocatore, C1 o C2). Ogni lato del tabellone Conquista è diviso in territori. I territori sono delimitati da corsi d'acqua. I mari funzionano proprio come i territori della terraferma e le loro spiagge ne rappresentano i confini con i territori della terraferma. All'interno di ciascun territorio, troverai uno o più luoghi bonus... eccetto nei castelli, che non ne includono nessuno.



Puoi spostare i tuoi eserciti da territorio a territorio, per ottenerne il controllo. Ogni territorio può essere controllato da un solo giocatore alla volta. Hai sempre il controllo del tuo castello (anche se non contiene più alcuna pedina Esercito). Non puoi ottenere il controllo del castello del tuo avversario.

Quando possiedi eserciti in un territorio, puoi suddividerli tra i luoghi bonus del territorio per trarre vantaggio dai relativi bonus (vedi l'elenco Effetti bonus). Non c'è limite al numero di pedine Esercito che puoi avere in un singolo territorio; tuttavia, ogni luogo bonus può ospitare una sola pedina Esercito.

PREPARAZIONE

Distribuisce le carte Granducato speciale invece delle carte Granducato normale. Queste carte Granducato speciale non producono alcuna risorsa, poiché puoi produrre risorse aggiuntive sul tabellone Conquista. Non prendere automaticamente segnalini Trappola (li puoi avere solo se controlli i luoghi bonus appropriati).



Posiziona il tabellone Conquista al centro del tavolo, orientato in modo che ogni giocatore abbia di fronte a sé il proprio castello (cioè quello del rispettivo colore).

Prendi 12 pedine Esercito del tuo colore e posizionale 4 sui luoghi bonus che presentano un'icona Esercito del tuo colore. In questo esempio, controlli 2 luoghi bonus che forniscono segnalini Trappola, perciò prendi anche 2 segnalini Trappola. Il tuo castello e i luoghi che controlli ti consentono anche di produrre e . Posiziona i cubi corrispondenti sulla

tua carta Granducato come promemoria. Posiziona il resto delle pedine Esercito accanto al tabellone per formare la tua riserva.

MODIFICHE ALLE FASI DEL GIOCO

Durante la fase di produzione, non contare solo le icone sulle carte costruite nel tuo Granducato, ma conta anche quelle dei luoghi bonus che controlli, così come quelle nel territorio del tuo castello. Per facilitare il conteggio, posiziona i cubi che corrispondono alle risorse dei luoghi controllati sulla tua carta Granducato.

Alla fine del round c'è una nuova fase: la fase di conquista.



FASE DI CONQUISTA

Durante questa fase, tu e il tuo avversario compirete azioni a turno sul tabellone Conquista, finché non passerete entrambi uno di seguito all'altro. Comincia il giocatore con il maggior numero di segnalini Soldato. In caso di pareggio, comincia il primo giocatore del round.

Quando è il tuo turno, puoi:

- Reclutare gli eserciti
- Spostare gli eserciti
- Passare

Tu compi un'azione, poi la compie il tuo avversario, poi di nuovo tu, poi di nuovo il tuo avversario, e così via... Continuate così finché sia tu che il tuo avversario non avrete passato **uno di seguito all'altro**.

Reclutare gli eserciti

Spendi 1 segnalino Soldato per l'esercito che vuoi reclutare, poi prendi quel numero di pedine Esercito dalla tua riserva e posizionale nel territorio del tuo castello. Non puoi reclutare se tutti i tuoi eserciti si trovano già sul tabellone.

Spostare gli eserciti

Scegli un territorio di destinazione e un numero qualsiasi dei tuoi territori adiacenti al territorio di destinazione. Spendi 1 segnalino Soldato per l'esercito che vuoi spostare dai tuoi territori di partenza, poi sposta questi eserciti sul territorio di destinazione.

Puoi spostarli nel territorio solo se il numero degli eserciti che sposti al suo interno è maggiore del numero degli eserciti nemici già al suo interno. Tutti gli eserciti nemici nel territorio di destinazione ritornano al loro castello, e tu fai ritornare lo stesso numero di eserciti da questo territorio al tuo castello (in altre parole, entrambe le parti "perdono" la stessa quantità di elementi).

Ricorda: non puoi spostare le tue pedine Esercito nel castello del tuo avversario.

Se rimuovi un esercito da un luogo bonus, oppure questo esercito viene fatto tornare al tuo castello, perdi immediatamente l'effetto bonus associato a quel luogo. Se si trattava di un segnalino Trappola o Spia, devi scartare il segnalino corrispondente.

Passare

Quando passi, salti il tuo turno. Se passa anche il tuo avversario, questa fase è terminata; tuttavia, se il tuo avversario recluta o sposta eserciti, tu puoi reclutare, spostare o passare, come di consueto.

Ricorda: se il tuo avversario passa subito dopo (o prima) di te, la fase di conquista termina.

Esempio: È il turno del rosso. Il rosso compie l'azione "Spostare gli eserciti", e sceglie di invadere il territorio centrale da 2 territori adiacenti a sud di esso. Il rosso spende 4 segnalini Soldato per spostare 4 pedine Esercito, che sono di più rispetto ai 3 eserciti del nemico nel territorio di destinazione. I 3 eserciti blu e 3 degli eserciti rossi tornano nei rispettivi castelli. Dopo questa mossa, il rosso ha perso il controllo di 2 luoghi bonus, perciò scarta il segnalino Trappola fornito da uno di essi, e produrrà 1 in meno nella fase di produzione successiva per aver perso l'altro. Tuttavia, il rosso ha ottenuto un nuovo effetto bonus (distruzione carta) preso al blu in questa azione.



EFFETTI BONUS



Segnalino Trappola aggiuntivo: hai un segnalino Trappola aggiuntivo da usare.



Segnalino Spia: hai un segnalino Spia. Durante la fase di scelta, puoi usare questo segnalino per dare un'occhiata a una carta a faccia in giù. Se lo fai, volta questo segnalino sul lato usato: diventerà nuovamente disponibile al round successivo.



Distruzione carta: all'inizio della fase di progettazione, dopo aver rivelato le carte a faccia in giù, puoi scartare una delle carte dell'area di selezione del tuo avversario.



Spostamento doppio: Durante un'azione di "Spostare gli eserciti", dopo aver scelto il territorio di destinazione, puoi scegliere i tuoi territori di partenza non solo tra quelli adiacenti ad esso, ma anche tra i tuoi territori adiacenti a quelli adiacenti al territorio di destinazione. Perciò le tue pedine Esercito possono spostarsi di 2 territori alla volta, fintantoché non attraversano nessun territorio nemico così facendo. Gli eserciti che provengono da 2 territori di distanza spendono solo 1 segnalino Soldato per arrivare a destinazione, invece di 2.



Produzione di Krystallium: durante la fase di produzione, dopo lo stadio , produci 1  (puoi tenere questo  per usarlo in un secondo momento).



La prigione: la prigione è un posto molto particolare. Se ne assumi il controllo, alla fine di ogni fase di conquista puoi "imprigionare" uno degli eserciti del tuo avversario. Per farlo, prendi un esercito nemico da dove preferisci e posizionalo sulla prigione. Questo esercito vi resterà rinchiuso finché il suo proprietario non assumerà il controllo della prigione. Quando assumi il controllo della prigione mentre il tuo avversario vi aveva rinchiuso un tuo esercito, puoi liberarlo e posizionalo sul tuo castello.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine della partita, i territori che controlli ti fanno ottenere ulteriori Punti Vittoria.

In ogni territorio, il numero nel tuo colore indica il numero di Punti Vittoria generici che ti fa ottenere se lo controlli.

MODALITÀ SOLITARIO

Preparazione

Per giocare il modulo Conquista in Modalità solitario, devi usare il tabellone Conquista dal lato C1 o C2.

Non prendere segnalini Spia.

Giochi sempre nei panni del rosso. Dopo aver scelto il tuo Granducato (Téressie o Senada), posiziona 4 dei tuoi eserciti sui territori predisposti per loro sul tabellone che hai scelto. Poi, posiziona 2 eserciti nemici sul castello del nemico e posiziona 1 esercito nemico su ogni territorio vuoto.

Regole speciali

Le regole di Conquista si applicano come di consueto, con le seguenti eccezioni:

- Il tuo avversario non compie azioni e non ottiene bonus dai territori che controlla (eccetto la prigione).
- Alla fine della fase di conquista di ogni round, se un territorio non ha eserciti su di sé (né tuoi, né del nemico), posizionaci sopra un esercito del nemico. Questa regola non si applica al tuo castello, ovviamente, il quale resta "inespugnabile" come di consueto.
- Puoi assumere il controllo del castello del blu.
- Gli eserciti nemici che sconfiggi non tornano al loro castello; al contrario, posizionali accanto al tabellone.

Alla fine della partita, aggiungi i territori che controlli al tuo punteggio, poi sottrai i punti per i territori controllati dal nemico.

Prigione in Modalità solitario

Quando il tuo avversario controlla la prigione, alla fine di ogni fase di conquista devi rimuovere un tuo esercito qualsiasi da un territorio, e posizionalo sulla prigione. Se assumi il controllo della prigione, riotti tutti i tuoi eserciti da essa, come di consueto.

La prigione non ha effetto sul tuo avversario fintantoché la controlli.

Fine della partita

Confronta il tuo punteggio finale con i requisiti seguenti:

Medaglia di bronzo: 60 PV+

Medaglia d'argento: 80 PV+

Medaglia d'oro: 100 PV+

