

Battlemist: Regole di Gioco

1.0 Introduzione

Benvenuti alle terre di Mannarra, dove conflitto, avventura e conquiste gloriose vi attendono. In BATTLEMIST ogni giocatore controllerà una di sei classiche razze fantasy: Umani, Elfi, Nani, Barbari, Orchi prescelti dello Scuro Signore. Per vincere il gioco, i giocatori devono imbrigliare il potere magico delle leggendarie Stelle di Timorran. Per raggiungere questo scopo, i giocatori devono usare una combinazione di gestione delle risorse, diplomazia e strategia militare.

1.1 Obiettivo del Gioco

Per vincere BATTLEMIST, un giocatore deve possedere cinque Stelle di Timorran all'inizio della Fase del Consiglio dei Maghi nella sequenza di gioco. Quel giocatore ha accumulato abbastanza potere magico per confiscare il potere di tutte le altre stelle e tenerne prigionieri i loro padroni.

Le Stelle di Timorran (conosciute semplicemente come le "Stelle") possono essere acquisite in tre maniere:

1. Localizzarle con gli Eroi durante ogni Segmento Impresa del giocatore
2. Invadere il Reame di Casa di un altro giocatore e confiscare le sue stelle, e
3. Acquistare le stelle dalla misteriosa Corporazione Grigia. (Un giocatore deve controllare vaste Risorse per permettersi di acquistare le Stelle dalla Corporazione Grigia.)

1.2 Contenuto del Gioco:

In questa scatola troverete il seguente materiale:

- 39 Pezzi Esagonali della Mappa
- 81 Carte Azione (Action Cards)
- 48 Carte Impresa (Quest Cards)
- 33 Carte Reame (Realm Cards)
- 6 Carte Razza (Race Cards)
- 2 Fogli di segnalini cartonati
- 25 Segnalini "Stella" Blu
- 1 Opuscolo delle regole
- 2 Dadi a dieci facce (il risultato "0" indica un "10")

Sul dorso di quest'opuscolo, troverai la scheda del Giocatore. Raccomandiamo di fotocopiare questa pagina in modo che ogni giocatore abbia la sua copia prima che il gioco inizi. La Scheda del Giocatore contiene le informazioni di riferimento utili, come pure il Libro degli Incantesimi.

1.3 Reami e Unità

1.3.1 I Reami

Ci sono 39 pezzi di mappa esagonali in questo gioco, questi sono chiamati i Reami. Sei di questi pezzi sono marcati da un bordo interno rosso. Questi sono i **Reami di Casa**, il regno centrale ed esagono di partenza per ogni razza all'inizio del gioco. Gli altri 33 pezzi di mappa sono dei **Reami** neutrali; non appartengono a nessun giocatore all'inizio del gioco.

Ci sono quattro tipi diversi di Reami neutrali : Pianure (Plains), Montagne (Mountains), Foreste (Woods), e Deserti (Deserts).

Tutti i Reami, eccetto i Deserti, hanno un **Valore di Risorsa** stampato in un angolo. Questo valore indica il tipo e la quantità di **Risorsa** derivata dal controllo di quel Reame. Ci sono tre tipi diversi di Risorse: il **Grano (Grain)**, la **Legna (Wood)** ed il **Ferro (Iron)**.

1.3.2 Segnalini

Ci sono diversi segnalini nel gioco: I **Segnalini Esercito** (la Fanteria (Footmen), gli Arcieri (Archers) e la Cavalleria (Cavalry)), I **Segnalini Eroe** (Hero), I **Segnalini Risorsa** (il Grano, la Legna ed il Ferro), i **Segnalini Villaggio/Città (Town/Cities)** i **Segnalini Mostro** (Draghi, Firegaunts e Giganti) ed i segnalini **di plastica blu** che rappresentano le Stelle magiche che i giocatori devono accumulare per vincere il gioco.

1.3.2.1 I Segnalini Esercito

I Segnalini Esercito di ogni razza sono differenziati dai loro colori interni:

I Nani di Dunwarr: Rosso

Gli Elfi di Lotharia: Giallo

I Cavalieri di Daqan: Blu

Gli Orchi di Zul: Verde

I Barbari di Loth K'har: Arancione

Lo Scuro: Grigio

Ci sono tre tipi di Segnalini Esercito. I tipi di Esercito specifici sono indicati dal colore del loro bordo esterno:

La Fanteria: Blu

Gli arcieri: Verde

La cavalleria: Grigio

Fanteria

Il colore del bordo indica il tipo di unità.

Il colore interno indica il tipo di razza.

Mostrato: *Un fante Barbaro*

Arciere

Un numero indica che il particolare segnalino rappresenta più di un'unità (es. un "2" significherebbe che un segnalino rappresenta 2 unità di Esercito di quel tipo in quel Reame).

Mostrato: *Due Arcieri Elfici*

Cavalleria

Mostrato: *Un Cavaliere di Cavalleria*

- **Fanteria:** la fanteria è il centro di qualunque Esercito, è usata per tenere ed espandere territori e combattere.
- **Arcieri:** Gli Arcieri forniscono agli eserciti un efficace "primo colpo".
- **Cavalleria:** la Cavalleria muove rapidamente e attacca poderosamente. La cavalleria è costosa, comunque, e richiede che una fonte significativa di Ferro per essere rifornita.

Nota: Il numero di segnalini fornito in BATTLEMIST non limita il numero reale di unità che un giocatore può controllare. Se un giocatore rimane senza segnalini Esercito, raccomandiamo che egli utilizzi segnalini da una razza inutilizzata, o trovi un altro articolo (monetine, sassolini, ecc.) per rappresentare unità Esercito ulteriori. Il mix di segnalini fornito in BATTLEMIST rappresenta il mix più EFFICIENTE ottimizzato per le forze specifiche e le debolezze di ogni razza. (Ciò è perché i Nani di Dunwarr hanno più unità di fanteria, i Cavalieri di Daqan hanno più Cavalleria, ecc..)

1.3.2.2 I Segnalini Risorsa

Questi segnalini rappresentano le riserve delle tre Risorse preziose: il Grano, la Legna ed il Ferro. I giocatori avranno bisogno delle Risorse per mantenere i loro Reami e rifornire i loro eserciti.

Nota: Durante una partita a 6 giocatori, o durante partite molto lunghe, BATTLEMIST potrebbe non contenere sufficienti Segnalini Risorsa. Se questo è un problema, suggeriamo che i giocatori tengano nota delle loro Risorse correnti su un foglio di carta invece di utilizzare i Segnalini Risorsa forniti.

1.3.2.3 I Segnalini Villaggio/Città

La costruzione di un **Villaggio** in un Reame permette al giocatore di raddoppiare il numero di Risorse ricevute da quel Reame. Inoltre, un villaggio dà a quel Reame una migliore difesa contro forze di invasione. Migliorare un villaggio a **Città** fornisce al Reame migliore difesa, più potere al Concilio dei Maghi e possibilmente migliori possibilità di commercio.

1.3.2.4 Le Stelle Di Timorran

I segnalini di plastica blu inclusi nella scatola rappresentano le **Stelle magiche di Timorran** che i giocatori necessitano per vincere il gioco. Tutti i giocatori iniziano il gioco con una Stella e devono guadagnarne altre quattro per vincere il gioco.

1.4 Carte

Ci sono tre tipi diversi di carte nel gioco di BATTLEMIST: le Carte **Azione**, le Carte **Impresa** e **Carte Reame**. Prima del gioco, dovrebbero essere separate e collocate in mazzi separati.

1.4.1 Carte Azione

Queste carte rappresentano le varie azioni speciali, scoperte e manovre che un giocatore può usare per proseguire nel gioco. Mescolate con le Azioni vi sono carte etichettate "EVENTO" che rappresentano improvvise variazioni che riguardano l'intero gioco e tutti i giocatori. Le carte EVENTO e come trattarle saranno dibattute e votate dai giocatori durante il Consiglio di Maghi.

1.4.2 Carte Impresa

Queste carte sono usate per simulare le Imprese eroiche attraverso i Reami. Gli eroi di ogni razza tenteranno di localizzare le Stelle magiche che porteranno la vittoria al giocatore che ne raccoglie per primo cinque. Ci sono due tipi di Carte Impresa.

- Le Carte Avventura
- Le Carte Artefatto

Quando un Eroe comincia un'impresa nuova, deve pescare una nuova carta Impresa. Quell'eroe deve pescare una carta Avventura; se viene estratta una carta Artefatto, deve continuare a pescare carte Impresa finché trova una carta Avventura -poi rimescola gli Artefatti nel mazzo delle carte Impresa. Dopo, quando un Eroe avrà soddisfatto i requisiti della sua carta Avventura, un'altra carta Impresa verrà estratta. La carta potrà essere sia Avventura che Artefatto.

Carte Avventura: Queste "Avventure" indicano al giocatore di muovere il suo Eroe verso un Reame specifico. Il Reame di destinazione è sempre sottolineato nel testo della carta. Alcune Carte Avventura prevedono un INCONTRO. Se questo è il caso, l'Eroe deve lottare contro il mostro elencato quando arriva al suo reame di destinazione.

Carte Artefatto: Se un giocatore pesca una carta Artefatto, egli ha trovato un artefatto prezioso o una Stella di Timorran. Dopo che tale artefatto è stato trovato, gli eroi devono viaggiare di nuovo al loro Reame di Casa per cominciare una nuova Impresa.

La sezione 3.3.1 contiene più informazioni dettagliate su Eroi e Imprese.

1.4.3 Carte Reame

Nel gioco base di BATTLEMIST ci sono 39 Carte Reame. 33 rappresentano i Reami neutrali nel gioco, e sei rappresentano i Reami di Casa delle sei razze. Queste sei Carte Reame di Casa sono denominate Carte delle Razze.

All'inizio di ogni gioco, le Carte Reame neutrali dovrebbero essere collocate in una pila centrale sulla tavola. Appena i giocatori iniziano a allargare i loro imperi, prendono le Carte Reame neutrali da questa pila.

Le Carte reame sono usate per indicare il controllo di un Reame, e possono essere utilizzate per tenersi al corrente delle Risorse fornite. Quando un giocatore stabilisce il controllo sopra un Reame, questi prende la Carta Reame corrispondente e la colloca davanti a lui. Le Risorse base di quel Reame sono stampate nell'angolo superiore destro della Carta Reame. Predisporre i Reami per Risorse permette ai giocatori di determinare facilmente il livello di Grano, Legna e Ferro ricavato dalle proprie Risorse.

Se un giocatore costruisce un Villaggio su un Reame, ruota la Carta Reame corrispondente di 180 gradi, ed il nuovo (raddoppiato) valore di Risorsa viene mostrato nell'angolo superiore destro.

Quando un giocatore conquista un Reame da un altro giocatore, il giocatore che perde il Reame deve consegnarne la carta corrispondente al nuovo proprietario. Se un Reame è abbandonato (cioè, nessun giocatore lo controlla), la Carta Reame viene riposta sulla pila di Carte Reame.

1.4.4 Carte di Razza

Ci sono sei Carte delle Razze che rappresentano le sei razze nel gioco. Queste carte forniscono il livello iniziale di Risorse, unità di Esercito, e abilità speciali di ogni razza.

Ogni razza è unica, e possiede abilità e valori diversi dalle altre. Prima che inizi il gioco, i giocatori dovrebbero leggere le abilità delle loro razze ad alta voce, in modo che tutti i giocatori conoscano le forze e le debolezze dei loro avversari.

Diagramma 1.0

CARTA REAME

Il nome del reame (es. "The Marshwoods")

Il ricavato dalla Risorsa Base del Reame (es. 3 Legna)

La descrizione fittizia del Reame (del testo colorito)

Il ricavato dalla Risorsa del Reame se contiene un Villaggio/Città (es. 6 Legna)

CARTA DELLA RAZZA

Il ricavato dalle risorse dal Reame di Casa (es. 3 Grano, 3 Legno, 3 Ferro)

Le Risorse iniziali per questa razza (es. Grano 30, Legna 15, Ferro 25)

L'allineamento (es. Buono)

Le Abilità speciali uniche di questa razza (es. riceve un grano extra durante il consiglio dei Maghi per ogni Pianura)

Le caratteristiche delle Unità dell'esercito di questa razza (I Valori di Movimento (Movement), Ritirata (Rout), Uccisione (Kill))

Il nome della razza.

2.0 Cominciare il Gioco

Prima che il gioco inizi, i giocatori devono decidere quale razza desiderano giocare. Ci sono sei razze diverse, ciascuna con le proprie abilità e risorse/riserve iniziali: I **Loth K'har** (Barbari), il Ducato **di Lairian - Lairian Duchy-** (Esseri Umani), il **Clan di Dunwarr - Clan of Dunwarr -** (Nani), le **Tribù di Khamul - Khamul Tribes -** (Orchi), **Waiqar il Negromante** (Lo Scuro -The Dark One-) e lo **Zircar Lotharia** (Elfi). In base al numero di giocatori, dovrebbero essere giocate le seguenti razze:

- **2 Giocatori:** Ogni giocatore gioca una delle razze seguenti.

Giocatore Uno : Lo Scuro o Gli Orchi di Zul

Giocatore Due : Gli Elfi di Lotharia o I Cavalieri di Daqan

- **3 Giocatori:**

Ogni giocatore gioca una delle razze seguenti.

Giocatore Uno : Lo Scuro o Gli Orchi di Zul

Giocatore Due : Gli Elfi di Lotharia o I Cavalieri di Daqan

Giocatore Tre : I Nani di Dunwarr o I Barbari di Loth K'har

- **4 Giocatori:** Ogni giocatore gioca una delle razze seguenti.

Giocatore Uno : Lo Scuro o Gli Orchi di Zul

Giocatore Due : Gli Elfi di Lotharia o I Cavalieri di Daqan

Giocatore Tre : I Nani di Dunwarr

Giocatore Quattro : I Barbari di Loth K'har

- **5 Giocatori:** Ogni giocatore gioca una delle razze seguenti.

Giocatore Uno : Lo Scuro

Giocatore Due : Gli Elfi di Lotharia

Giocatore Tre : I Cavalieri di Daqan

Giocatore Quattro : Gli Orchi di Zul

Giocatore Cinque : I Nani di Dunwarr o I Barbari di Loth K'har

- **6 Giocatori:** Ogni giocatore sceglie una delle sei razze disponibili.

2.1 Scegliere una Razza

L'assegnazione delle razze fra i giocatori può essere determinata in due maniere: 1) mettendosi reciprocamente d'accordo su chi utilizza una certa razza, o 2) pescando a caso una delle Carte delle Razze disponibili.

2.2 Disporre il Gioco

Dopo che le razze sono state collocate, dovrebbero essere eseguite le seguenti attività:

1. Rimuovere gli esagoni dei Reami di Casa delle razze non utilizzate nel gioco.
2. Separare e mescolare le carte Impresa ed Azione e collocarle in due mazzi separati. Fornire ad ogni giocatore una carta Impresa (questa è la loro 'Impresa' iniziale).
3. Riunire tutti i Segnalini blu plastificati delle Stelle di Timorran. Poi dare ad ogni giocatore *un segnalino Stella*. (Le razze iniziano sempre il gioco con una Stella.)
4. Dare ad ogni giocatore l'esagono del Reame di Casa che corrisponde alla razza posseduta. (Ogni giocatore dovrebbe già avere già la propria Carta della Razza.)
5. Separare i segnalini Grano, Legna e Acciaio in tre pile. Farete riferimento a queste Risorse come la **Riserva Centrale**.
6. Tutti i giocatori prendono le Risorse iniziali (come indicato sulla loro Carta della Razza) dalla Riserva Centrale, creando le loro **Riserve Individuali** che rappresentano le loro "riserve" di Risorse. Quando un giocatore compra delle unità nuove, o mantiene le Armate, i Villaggi e le Città, le Risorse vengono trasferite dalle Riserve individuali alla Riserva Centrale. Durante la fase Economica di ogni turno, i giocatori ricevono le risorse dai Reami che controllano. Queste risorse sono aggiunte alle Riserve individuali dalla Riserva Centrale.

È consigliato tenere le Riserve Individuali divise tra le tre Risorse diverse (il Grano, la Legna e il Ferro).

2.3 Creare la Mappa

Creare Mannarra, il mondo di BATTLEMIST, è un processo divertente ed unico. La mappa è creata dai giocatori, e richiede strategia e pianificazione. Il formato HEXPLAY assicura che nessuna partita sia simile.

Seguire questo processo per creare la mappa.

1) Mescolare i 33 pezzi di mappa Reame neutrali. Da questi, estraete tre pezzi a caso e collocateli nel mezzo della tavola come mostrato nel diagramma 2.0. Ignorate il codice cromatico su questi pezzi, allineateli semplicemente vicino l'un l'altro nell'ordine di estrazione. Adesso dividete i pezzi di mappa rimanenti (a caso, la faccia giù) tra i giocatori.

2) I giocatori tirano un dado. Il giocatore con il risultato più alto inizia a creare la mappa collocando un suo pezzo di mappa vicino ai tre iniziali. Dopo che il primo Reame è stato collocato, i giocatori in senso orario piazzano gli esagoni Reame finché tutti i Reami sono stati collocati. Il mondo di Mannarra è stato creato.

Linee guida per collocare Reami:

I sei lati di ogni pezzo di mappa hanno un puntino di codice cromatico. I giocatori devono far combaciare i puntini dello stesso colore per collocare un Reame.

1) Quando collocate un Reame, il suo codice cromatico deve combaciare con quello adiacente, precedentemente collocato nella mappa.

2) Un giocatore non può collocare un esagono adiacente ad un esagono che tocca il resto della mappa soltanto con **un lato**, a meno che il Reame appena piazzato tocchi anche un terzo pezzo di mappa. I giocatori quindi non possono creare "penisole" più lunghe di un solo esagono della mappa. (Vedere il diagramma 2.0)

Diagramma 2.0

Nota: Presumete che gli esagoni della mappa siano collocati nell'ordine alfabetico in cui sono presentati.

A) I primi tre esagoni della mappa sono estratti a caso e collocati vicino l'un l'altro nel mezzo della tavola. (Ignora i loro codici cromatici).

B) Questo è un esagono correttamente collocato che eguaglia il colore dei lati tra 'The Deadlands' e 'The Godstone Mts'.

C) Questo esagono non è esattamente collocato perché i suoi lati non uguagliano i codici cromatici dei preesistenti esagoni adiacenti!

D) Questo pezzo è correttamente collocato, uguagliando in un lato il codice cromatico delle pianure di 'Abou Xar'.

E) Invece di collocare un Reame neutrale, questo giocatore decide correttamente di collocare il suo Reame di Casa (I Nani di Dunwarr).

F) Questo pezzo è correttamente collocato, uguagliando il colore dei lati di 'Timaara Lethuin' ed il Reame di Casa dei Nani di Dunwarr. (Trattate il lato dei Reami di Casa come se contenesse tutti i quattro codici cromatici!)

G) Questo Reame di Casa non è esattamente collocato perché è soltanto DUE pezzi di mappa lontano da un altro Reame di Casa posseduto da una razza con lo stesso allineamento (I 'Loth K'Har' ed I Nani di Dunwarr sono entrambi 'neutrali').

H) Questo esagono è correttamente collocato, unendo 'Timaara Lethuin' con un lato dal colore corretto.

I) Questo esagono non è esattamente collocato, perché viene attaccato a 'The Fallow Range' che tocca il resto della mappa soltanto con un lato. (Le 'penisole' di due o più esagoni di mappa sono illegali!) Se un esagono con il corretto codice cromatico avesse occupato il luogo segnato dalla 'X', questo collocamento sarebbe stato legale. (Perché l'esagono appena collocato ne avrebbe toccato un secondo preesistente!)

NOTA: Questo diagramma illustra i corretti e gli inesatti piazzamenti degli esagoni nella mappa del gioco. La creazione della mappa non è finita finché tutti i Reami neutrali e tutti i Reami di Casa dei giocatori non sono stati correttamente collocati.

Collocare i Reami di Casa:

Un giocatore può scegliere, durante la creazione della mappa, di collocare il suo Reame di Casa piuttosto che un Reame neutrale. Tutti i giocatori devono collocare i loro Reami di Casa prima che il processo della creazione della mappa sia finito. Ogni singolo giocatore sceglie, comunque, se vuole collocarlo come primo Reame, come ultimo Reame, o durante la collocazione dei Reami neutrali.

Esempio : *Il giocatore che controlla gli Orchi di Zul ha collocato già tre Reami neutrali, e adesso è il suo turno di collocarne un altro. Decide che è il tempo di collocare il suo Reame di Casa. Gli Orchi di Zul collocano il loro Reame di Casa, ed il giocatore alla sua sinistra prosegue il turno collocando un pezzo di mappa.*

Le restrizioni seguenti applicano al piazzamento dei Reami di Casa:

- 1) Un Reame di Casa deve essere almeno collocato *due* Reami lontano da qualunque altro Reame di Casa collocato precedentemente.
- 2) Un Reame di Casa deve essere almeno collocato *quattro* Reami lontano da qualunque altro Reame di Casa collocato precedentemente la cui razza è dello stesso allineamento. (Guarda ogni Carta di Razza per determinare l'allineamento.)

Vedere il diagramma 2.0 per esempio dei cui sopra.

Esempio : *Poiché gli Orchi di Zul e Lo Scuro sono entrambe razze malvagie, non possono collocare i loro Reami di Casa meno di 4 esagoni l'uno dall'altro.*

Nota: Quando si contano i "reami" per determinare il collocamento corretto del Reame di Casa, contate soltanto i Reami che sono stato collocati. Non contate le aree "vuote" dove altri Reami potrebbero essere teoricamente collocati più tardi durante il processo di creazione della mappa.

Altre Considerazioni:

- Se, durante la creazione, la mappa si avvicina al margine della tavola, spostatela attentamente nel mezzo della tavola in modo che i Reami nuovi possano essere collocati agevolmente lungo i lati.
- Se un giocatore è impossibilitato a trovare *qualunque* area possibile per collocare il prossimo Reame, quel giocatore deve rivelare i propri esagoni della mappa agli altri giocatori che devono aiutare poi quel giocatore a trovare le possibilità di collocamento. Se, dopo anche tale ricerca il giocatore *non può* collocare un Reame, il suo turno è saltato.

Nota: Un giocatore deve, se possibile, collocare un Reame durante il suo turno.

2.4 Dopo che la Mappa è completata

Dopo che tutti i Reami sono stato collocati, i giocatori collocano gratis due unità di Fanteria ed il loro primo Eroe sul loro Reame di Casa.

3.0 Sequenza di Gioco

La mappa è stata creata ed il gioco è pronto ad iniziare. BATTLEMIST è giocato in una serie di fasi. Con l'eccezione della 'Fase dei Turni Individuali', i giocatori dovrebbero giocare ogni fase simultaneamente per accelerare il ritmo di gioco.

La Sequenza di Gioco

1. La Fase del Consiglio dei Maghi

- a Ripristinare il Potere delle Stelle
- b Pescare le Carte di Azione
- c Il Consiglio

2. La Fase Economica

- a Segmento del Raccolto
- b Segmento del Reclutamento
- c Segmento della Corporazione Grigia

3. La Fase dei Turni Individuali:

Il Segmento dell'Impresa
Il Segmento del Movimento
Il Segmento del Combattimento

4. La Fase di mantenimento

Dopo che i giocatori hanno finito le loro Fasi di Mantenimento, ricominciano la sequenza di gioco dall'inizio ancora una volta.

3.1 Fase del Consiglio dei Maghi

Ogni turno inizia con la Fase del Consiglio dei Maghi.

3.1.1 Ripristinare il Potere delle Stelle (Starpower)

Tutti i giocatori ripristinano qualunque Potere delle Stelle che potrebbero avere "usato" nell'ultimo turno per lanciare incantesimi. I giocatori dovrebbero collocare tutte le Stelle sui loro Reami di Casa per indicare quanto potere hanno disponibile per lanciare incantesimi. (Vede la sezione 5.0 per una spiegazione più dettagliata del Potere delle Stelle e Incantesimi).

3.1.2 Pescare le Carte di Azione

Ogni giocatore estrae in questo momento una Carta Azione dal mazzo delle Carte Azione.

Carte Azione: Le Carte Azione rappresentano delle azioni utili, gli incontri e le tattiche che assisteranno dei giocatori per la vittoria nel gioco. I giocatori dovrebbero tenere segrete le loro Carte Azione e non mostrarle agli altri giocatori. Ogni Carta Azione contiene una descrizione dettagliata di come quella particolare carta funzioni. Se il testo su una Carta azione sembra essere in conflitto con le regole del gioco, la Carta azione ha sempre la precedenza.

- Le Carte Azione possono essere giocate soltanto nel momento indicato sulla carta (dopo la parola "**play:**").
- le Carte Azione sono scartate dopo l'uso. Se il mazzo di Carte Azione rimane senza carte, rimescola le Carte Azione scartate in un mazzo di Carte azione nuovo.
- Se un giocatore pesca una Carta azione con la parola "EVENTO" ("EVENT") stampata in grigio su essa, *deve dichiarare immediatamente che ha estratto un EVENTO*. Quel giocatore colloca poi la carta EVENTO a parte e pesca una Carta azione nuova. È possibile che vengano pescate parecchie carte EVENTO in un turno. Semplicemente continuate a pescare finché una Carta azione "normale" viene estratta. Gli EVENTI indicano cambiamenti drammatici che riguardano il gioco intero, e soltanto il Consiglio dei Maghi può agire su di essi.
- Un giocatore non può mai avere più di sette Carte Azione in mano in qualsiasi momento. Se un giocatore ha sette Carte Azione in mano, non può pescare una Carta azione nuova.
- Un giocatore può sempre scartare le Carte Azione senza averle usate (in qualsiasi momento!)

LA TIPICA CARTA AZIONE:

Grande Bisogno (Great Need)

Giocare questa carta per muovere il tuo Eroe un esagono extra questo turno. (Play this card to have your Hero move an extra hex this round.)

Momento di gioco: Immediatamente prima della tua Fase Impresa. (Play: Immediately before your Quest Phase)

La carta suddetta deve essere giocata prima che un giocatore inizi la sua Fase Impresa (durante la Fase dei Turni Individuali). Giocare questa carta permette ad uno degli Eroi del giocatore di muovere un Reame extra.

3.1.3 Il Consiglio

Durante ogni luna piena, i potenti maghi di Mannarra si incontrano in una torre segreta nascosta nell'estensione oscura dei Marshwoods. Sono venuti qui a discutere e proteggere il velo invisibile della magia. I maghi possono servire differenti signori e vestire diversi colori, ma l'influenza della magia è più grande del vincolo di qualunque signore.

Durante il Consiglio, i maghi devono votare su tutte le Carte Azione EVENTO che sono state estratte durante il turno.

I giocatori esaminano un EVENTO alla volta. Ogni giocatore deve decidere se desidera dedicare o meno un voto alla risoluzione dell'EVENTO. Ogni giocatore ha un voto quando cominciare il gioco. **I giocatori ricevono un voto extra per ogni Città che controllano sulla mappa.**

Esempio : *Waiqar ha due villaggi e due città; egli riceve due voti per le sue due città più il suo voto di base. Così Waiqar, lo Scuro, ha tre voti per ogni carta EVENTO durante la Fase del Consiglio dei Maghi.*

CARTA EVENTO TIPICA:

Tremori cataclismici (Cataclysmic Tremors)

IL VOTO (VOTE)

5 + : Tutte le Città sono ridotte a Villaggi (5+: All Cities are reduced to Towns.)

4-: Tira un dado per tutte le Città e per i Villaggi, su un tiro di 7 o più quella Città/Villaggio è distrutta.(4-: Roll a die for all Cities and Towns, on a roll of 7 or higher that City/Town is destroyed)

*I maghi sanno che un terremoto straordinario sta per scuotere le radici di Mannarra. Devono decidere se il Consiglio dovrebbe interferire con quest'evento. Se il consiglio può dedicare **cinque o più voti** : tutte le città saranno ridotte a villaggi (un brutto affare, ma se il Consiglio non riesce a dedicare almeno cinque voti: c'è una possibilità che tutte le Città e tutti i Villaggi vengano distrutti , una possibilità ancora peggiore!)*

3.1.4 Il Voto

Un giocatore dovrebbe leggere attentamente la carta EVENTO corrente ad alta voce in modo che tutti capiscano cosa l'EVENTO specifico comporti.

I giocatori dovrebbero sentirsi libero di dibattere il voto, e tenteranno di convincere gli altri giocatori a votare alla loro maniera.

Quando tutti i giocatori sono pronti, il giocatore col minor numero di Città deve decidere se vuole dedicare il suo voto verso quell'EVENTO o meno. Dopo che quel giocatore ha deciso, il giocatore con il minor numero di Città di seguenti deve decidere, ecc. Questo continua finché tutti i giocatori hanno deciso di dedicare i loro voti o meno. (Un giocatore che si 'astiene' NON dedica il voto). Se due o più giocatori hanno un uguale numero di Città, tirate un dado per determinare il loro ordine di votazione.

Dopo che tutti i giocatori hanno votato, applicate gli effetti dell'EVENTO. Poi togliere la carta dal gioco. (Non scartate la carta EVENTO insieme alle altre Carte Azione.)

Esempio : La carta evento "Tremori Cataclismici" deve essere votata. I giocatori hanno il numero seguente di voti: I Nani di Dunwarr (1), gli Orchi di Zul (1), gli Elfi di Lotharia (1), i Loth K'har(1), i Cavalieri di Daqan (2) e Lo Scuro (2). I giocatori tirano il dado per determinare l'ordine di voto (i Cavalieri e Lo Scuro voteranno per ultimi, ma devono tirare il dado per vedere chi di questi sarà primo). Il voto inizia: Il giocatore dei Nani di Dunwarr decide di NON dedicare il suo voto, il giocatore degli Orchi di Zul dedica il suo voto, il giocatore degli Elfi di Lotharia dedica il suo voto, i Loth K' har decidono di NON dedicare il suo voto, il giocatore dei Cavalieri di Daqan decide NON dedicare il suo voto ed il giocatore dello Scuro dedica il suo voto. Il risultato di questa votazione è **4 voti a favore dell'evento** -non abbastanza per portare il Consiglio in un unitaria azione magico. Così i giocatori devono tirare un dado per ogni Villaggio e Città per vedere se viene distrutta.

Se più di una carta evento è stata pescata questo turno, determinate a caso quale carta evento andrà nel consiglio per prima. Poi, dopo che il primo EVENTO avrà avuto effetto, continuate con le carte EVENTO rimanenti. I giocatori hanno la loro piena capacità di voto su tutte le carte EVENTO.

MOLTO IMPORTANTE: Il numero di voti indicati sulle carte EVENTO sono considerati per una partita a sei giocatori. Se una partita viene giocata con meno di sei giocatori, sottraete 1 dal valore dei voti necessari per ogni giocatore inferiore ai sei. Per esempio: In una partita di quattro giocatori, la carta evento "Tremori Cataclismici" avrebbe un 3+ invece del 5+ stampato sulla carta.

Si raccomanda che le carte EVENTO non siano usate in una partita con due giocatori.

3.2 Fase Economica

La fase Economia consiste in tre segmenti: **il Raccolto** , **il Reclutamento e la Corporazione Grigia** . I giocatori possono giocare questi segmenti simultaneamente per accelerare la partita.

3.2.1 Segmento del Raccolto

Durante il Segmento del Raccolto i giocatori sommano le Risorse totali dai Reami che controllano. Poi prendono il ricavato dalla Riserva Centrale e lo aggiungono alle loro Riserve individuali.

Determinare il Controllo: Tu controlli un Reame quando hai *almeno un'unità* di Esercito (un Fante, un Arciere o un Cavaliere) in quel Reame. Se un giocatore abbandona un Reame (movendo l'ultima unità di Esercito da quel Reame) scioglie il controllo su quel Reame, non ricavandone più risorse, e deve collocare la sua Carta Reame nella pila centrale di Reami neutrali non controllati. Un giocatore non ha bisogno di tenere un'Unità di Esercito sul proprio Reame di Casa per indicarne il controllo.

Determinare il Ricavato: Stampato su ogni esagono di Reame c'è la quantità ed il tipo di risorsa che quel Reame specifico produce ogni turno. Quello stesso numero è indicato sulla carta reame corrispondente. Predisporre le Carte Reame in gruppi, ognuno a rappresentare una Risorsa diversa, permetterà ai giocatori di determinare velocemente il ricavato dalle Risorse (vedere il diagramma X.X). Se un giocatore ha costruito (o conquistato) un Villaggio o una Città in un Reame, la produzione di quel Reame è raddoppiata. Girate la carta reame di 180 gradi per indicare il nuovo ricavato da quel Reame.

3.2.2 Segmento del Reclutamento

Dopo che i giocatori hanno raccolto le loro risorse, possono reclutare nuove unità e costruire Villaggi e Città.

Reclutare Unità di Esercito: i Giocatori possono reclutare unità di Fanteria, Arcieri e Cavalleria pagandone il costo appropriato trasferendo le Risorse dalle Riserve Individuali alla Riserva Centrale. Il costo di base delle unità militari è il seguente:

Fante: 1 Legno e 1 Ferro (1W/1I)
Arciere: 2 Legni e 1 Ferro (2W/1I)
Cavalleria: 1 Legno e 2 Ferri (1W/2I)

Esempio : Il giocatore Umano desidera comprare due Fanti, un Arciere ed un'unità di Cavalleria in questo turno. Il giocatore Umano prende cinque Legni e cinque Ferri dalla sua Riserva Individuale e li colloca nella Riserva Centrale.

Collocare le Unità di Esercito: le nuove Reclute possono immediatamente essere collocate sia sul proprio Reame di Casa che su di un Reame che contiene un Villaggio o una Città. Puoi collocare soltanto il numero seguente di nuove reclute su questi Reami per turno:

Reame di Casa: 3 Nuove Reclute
Reame con Città: 3 Nuove Reclute
Reame con Villaggio: 1 Nuova Recluta

Non puoi collocare una nuova recluta su un Reame che non contiene un Villaggio o una Città e che non è il tuo Reame di Casa. Questa restrizione pone un limite al numero di nuove reclute che puoi creare ogni turno.

Esempio : Gli Orchi di Zul hanno un Villaggio, una Città ed il loro Reame di Casa. Così gli Orchi possono reclutare un massimo di 7 unità nuove per turno (3 per il Reame di Casa, 3 per la Città e 1 per il Villaggio). Il giocatore Orchesco, comunque, sceglie di reclutare cinque unità (3 unità della fanteria, un'unità Arciere ed un'unità di Cavalleria). Il giocatore muove 6 Legno e 6 Ferri dalla sua Riserva Individuale alla Riserva Centrale per pagare quelle unità. Poi colloca le unità, come segue: un Fante sul suo Reame di Casa (il giocatore Orchesco avrebbe potuto collocare altre due unità in più se avesse voluto), un Fante sul suo Villaggio (i giocatori possono collocare soltanto una nuova unità in un Villaggio) e le rimanenti tre unità sulla Città (i giocatori possono collocare fino a tre nuove reclute su una Città).

Reclutare un Nuovo Eroe: Un Nuovo Eroe costa 5 Legni e 5 Ferri (5W/5I) ed è sempre collocato sul Reame di Casa. Un giocatore può comprare soltanto un Nuovo Eroe ogni turno, e non può mai possedere più di tre Eroi. Un Nuovo Eroe non incide sul limite collocamento di nuove unità dell'Esercito sopra descritto.

Costruzione di Villaggi: Puoi costruire un Villaggio in qualunque Reame che controlli per 5W/5I. Nessun Reame può avere più di un Villaggio.

I benefici dopo la costruzione di un Villaggio:

- La produzione di Risorsa di quel Reame è raddoppiata.
- E' possibile il collocamento di una recluta (iniziando dal prossimo turno).
- Il Villaggio contribuisce ad una difesa migliore del Reame (vede la sezione 3.3.3.1).

Costruzione di Città: Una Città è un "miglioramento" di un Villaggio. Puoi costruire soltanto una Città in un Reame che aveva già contenuto un Villaggio all'inizio del turno. Il segnalino Città semplicemente sostituisce il segnalino Villaggio. Anche un Reame con una Città raddoppia la produzione di risorse.

I benefici dopo la costruzione di una Città:

- Guadagni un voto ulteriore nel Consiglio dei Maghi.
- E' possibile il collocamento di tre reclute (iniziando dal prossimo turno).
- Una Città ha le difese migliorate.
- I termini di Commercio con i Commercianti Liberi possono migliorare (vedere la sezione 4.0).

Nota: I Giocatori non possono mai costruire Villaggi o Città su un Reame di Casa.

Distruzione di Villaggi/Città

Un Villaggio o una Città possono essere distrutti in tre maniere:

1. Se un Reame contenente un Villaggio o una Città diventa neutrale, tutti i Villaggi e le Città su di esso sono distrutte. Dopo che tutti i giocatori hanno finito la loro Fase dei Turni Individuali, tali Villaggi e Città abbandonati sono tolti dalla mappa.
2. Se, dopo un combattimento, il giocatore vittorioso che ha invaso sceglie di **Razziare** un Villaggio o una Città, questa è immediatamente distrutta. (Vedere la pagina 18 per i dettagli sul Bottino.)
3. Un giocatore può essere forzato a distruggere un Villaggio o una Città durante la Fase di Mantenimento se non può pagare i costi necessari a mantenerlo. (Vedere la sezione 3.5 per avere più informazioni sul Mantenimento.)

3.2.3 Segmento della Corporazione Grigia

Misterioso e distante come la luna, la segreta Corporazione Grigia possiede tremenda ricchezza e potere. Ha dei membri nascosti e gli agenti si infiltrano profondamente nei tribunali e nei regni di Mannarra. È comunemente risaputo che la Corporazione Grigia possiede un gran numero di Stelle di Timorran! Perché non hanno usato i loro vasti poteri rimane un mistero. Alcuni speculano che la corporazione è consapevole dell'esistenza di un potere ancora più grande, e quando finalmente avranno controllato quel potere, emergeranno per governare il mondo per tutta l'eternità.

Come ultima parte della Fase Economica, ogni giocatore può comprare una Stella dall'enigmatico e misteriosa Corporazione Grigia. Il costo di tale Stella dipende da quante Stelle il giocatore possiede già. La tabella seguente descrive il costo di acquisto di una Stella dalla Corporazione Grigia:

Stelle che si possiedono attualmente Prezzo praticato dalla Corporazione Grigia

1	10 di Ogni Risorsa
2	15 di Ogni Risorsa
3	20 di Ogni Risorsa
4	25 di Ogni Risorsa

Esempio : Il giocatore orchesco già possiede due Stelle e desidera comprarne una terza dalla Corporazione Grigia . Il giocatore di Orchesco dovrebbe pagare 15 di ogni Risorsa (15G/15W/15I) per comprare questa Stella.

- Un giocatore non può mai comprare più di una Stella per turno dalla Corporazione Grigia.
- Una stella che è stata appena comprata dalla Corporazione Grigia è sempre considerata "usata" durante il turno in cui è stata comprata.

3.3 Fase dei Turni Individuali

Durante la 'Fase dei Turni Individuale' ogni giocatore, in sequenza, gioca attraverso tutti i tre segmenti di questa fase (Imprese, Movimento e Combattimento). Quando un giocatore ha finito tutti i tre segmenti, il giocatore seguente comincia il suo turno individuale, ecc. Questo continua finché tutti i giocatori hanno completato il loro Turno Individuale.

Iniziativa: prima che la Fase dei Turni Individuali inizi, i giocatori devono decidere l'ordine in cui eseguiranno i loro Turni Individuali.

Ogni giocatore tira un dado. Il giocatore con il risultato più alto comincia il suo Turno Individuale per primo, seguito dal giocatore col prossimo risultato ecc. L'iniziativa continua nell'ordine decrescente finché tutti i giocatori hanno completato i loro Turni Individuali.

Un giocatore che possiede delle Città può scegliere di aggiungere o il sottrarre dal tiro del dado un valore uguale al numero di Città che controlla.

Esempio : Lo Scuro controlla due Città. Lo Scuro può aggiungere o sottrarre quindi due dal suo tiro di iniziativa.

3.3.1 Segmento Impresa

Durante questo segmento, i giocatori inviano i loro Eroi all'Avventura per cercare le preziose Stelle di Timorran. Per iniziare una NUOVA Impresa, un giocatore non deve avere Imprese in corso, ed un segnalino Eroe deve essere sul proprio Reame di Casa all'inizio del Segmento Impresa della Fase dei Turni Individuali.

Nel mazzo delle carte Impresa ci sono due tipi di carte:

- 1) Le Carte Avventura
- 2) Gli Artefatti

(Vedere il Diagramma 3.0 per un esempio di come le Imprese vengono portate a termine.)

Quando inizia una nuova Impresa (come all'inizio del gioco) il giocatore attivo deve pescare una Carta Avventura dal mazzo delle carte Avventura. Se un giocatore pesca una **Carta Artefatto** continuerà ad estrarre fino ad ottenere una **Carta Avventura**, rimescolando poi le carte Artefatto nel mazzo delle carte Impresa.

Carte Avventura: Su tutte le Carte Avventura vi è stampata una piccola storia che spinge il vostro Eroe a viaggiare verso un Reame specifico. Questo è la vostra 'Impresa'. Il nome del Reame di destinazione è sempre sottolineato nel testo.

Completare le Imprese: Durante la Fase delle Imprese, un Eroe può muovere fino a tre Reami. (Gli eroi *non sono obbligati* a fermarsi quando entrano in un Reame di montagna o foresta.)

Alla fine del proprio Segmento Impresa, se uno degli Eroi del giocatore ha raggiunto il Reame di destinazione previsto dalla Carta Avventura attuale, quel giocatore annuncia di **avere completato un'Impresa** rivelando la propria Carta Avventura. Prima che la propria fase Impresa finisca, il giocatore può pescare una nuova Carta Impresa. (Gli Eroi devono muovere all'inizio di una fase Impresa, e non possono muovere dopo che una Carta Impresa nuova sia stata estratta).

Ora, se il giocatore pesca un'altra **Carta Avventura**, la sua Impresa *continua*, e i suoi eroi devono viaggiare verso un nuovo Reame di destinazione (*come* indicato sulla nuova Carta Avventura). Se un giocatore estrae una Carta Artefatto, comunque, l'Impresa è finita.

Artefatti: Ci sono numerosi Artefatti diversi, quelli più significativi sono le *Stelle di Timorran*. Se peschi una Carta Artefatto Stella di Timorran prendi una Stella e collocala sul tuo Reame di Casa (*una Stella trovata tramite un'Impresa è considerata "inutilizzata," e può essere usata per lanciare incantesimi. Per informazioni più dettagliate sul Potere delle Stelle ed Incantesimi vedere la sezione 5.0*). Ci sono di anche altri Artefatti che si possono trovare che danno delle ricompense o poteri specifici ai giocatori.

Cominciare una nuova Impresa: Se un giocatore ha completato un'Impresa trovando un Artefatto, l'Impresa si considera conclusa. Per pescare una nuova Carta Impresa, un Eroe del giocatore deve essere nel proprio Reame di Casa all'inizio di Segmento Impresa nella Fase dei Turni Individuali.

Nota: gli Eroi possono comunque muoversi per tre Reami durante il Segmento Impresa, anche se non hanno Imprese in corso.

Eroi Multipli: Un giocatore può avere più di un Eroe, ma soltanto un Impresa alla volta. Se **un** eroe viene ucciso, l'attuale carta Impresa viene scartata -e gli eroi sopravvissuti devono tornare di nuovo al loro Reame di Casa per pescare una nuova Carta Impresa. Gli eroi multipli sono utili per a) uccidere eroi nemici, o a stare in giro attraverso i reami per raggiungere più velocemente la destinazione di una Carta Avventura!

Incontri: Molte Carte Impresa prevedono Incontri: Mostri ed altri ostacoli che un Eroe deve fronteggiare prima di pescare una nuova Carta Impresa. Un Incontro viene risolto quando un Eroe raggiunge il Reame di destinazione di un'Avventura. Il giocatore annuncia che ha completato un'Avventura -ma deve affrontare un INCONTRO. L'Eroe deve quindi fronteggiare con successo l'Incontro prima che il giocatore possa pescare una nuova Carta Impresa. (Se un giocatore ha più di un Eroe nel Reame di destinazione, notate che **non è possibile** combattere gli Incontri con più di un Eroe).

Risolvere gli Incontri: Tutti gli Eroi e gli Incontri hanno certe caratteristiche che li descrivono. Queste caratteristiche sono le seguenti:

Vita -Life- (L) : Questo numero indica quanti "colpi" un Eroe o il Mostro possono ricevere prima di essere uccisi. Tutti gli Eroi hanno inizialmente 5 vite.

Attacchi -Attack- (A) : Questo numero indica quanti attacchi un Eroe o il mostro possono eseguire ogni turno di combattimento. Tutti gli Eroi hanno un attacco per turno. (Molti Mostri pericolosi, comunque, avranno due o più attacchi per turno!)

Tiro per Colpire -Hit- (H) : Questo valore indica il numero minimo che un Eroe o il mostro devono tirare con il dado, durante un attacco, per infliggere un "colpo". Tutti gli Eroi hanno un valore di Tiro per colpire di "5".

Danno -Damage- (D) : Questo valore indica quanto danno l'Eroe o il Mostro infliggono nel caso di un successo nel tiro per colpire. Gli eroi infliggono "1" danno quando colpiscono; alcuni Mostri pericolosi possono infliggere "2" o più danni per colpo.

Queste caratteristiche sono sempre descritte nella maniera seguente:

EROE
5L 1A 5H 1D

Questo significa: *L'Eroe ha cinque vite (muore se riceve 5 ferite); può attaccare una volta per turno; deve tirare con il dado un 5 o più per colpire; e quando colpisce, infligge 1 danno.*

Un combattimento tra un Eroe ed uno o più Mostri viene svolto nella maniera seguente:

1. Il/I mostro/i attaccano tirando un dado per ogni valore di attacco ("A"). Se un "colpo" viene inflitto, l'Eroe deve sottrarre un numero di vite uguale al valore di Danno del Mostro. (Un Mostro colpisce quando il suo tiro del dado per colpire è uguale o superiore al suo valore del tiro per colpire ("H").
2. Se il numero delle vite di un Eroe ha raggiunto lo zero, questi è morto, l'Impresa è fallita e la Carta Impresa viene scartata.
3. L'Eroe tira per il suo attacco tentando di danneggiare il/i Mostro/i. Se l'Eroe tira un "5" o più, infligge "1" danno.
4. Se la Vita del Mostro ha raggiunto lo zero, quel Mostro è morto. Se non ci sono più Mostri, l'Incontro è stato vinto ed il giocatore può pescare una nuova Carta Impresa.
5. Se uno o più Mostri sono ancora vivi, il combattimento continua. Ritornate al punto 1.

Nota: un altro giocatore dovrebbe tirare i dadi per il Mostro.

Esempio : (*Incontro con un Mostro*).

*L'Eroe Elfico ha raggiunto il suo Reame di destinazione come indicato sulla carta Avventura attuale. L'Avventura contiene un Incontro, comunque, quindi il giocatore elfico dichiara che ha finito un'Avventura, ma deve lottare in un Incontro. Quest'Incontro specifico è contro un **Orso** con le caratteristiche seguenti:*

Un Orso

2L 1A 5H 2D.

L'Incontro inizia: L'orso tira un Attacco (soltanto uno, poiché il suo "A" ha valore "1"). Il risultato è un "6" : un COLPITO. L'Eroe riceve due danni (perché il valore "D" dell'Orso è "2"). L'Eroe adesso ha 3 vite. Ora l'Eroe tira per il suo Attacco, e ottiene un "7" : un COLPO. L'Orso segna un danno, ed ha adesso una sola vita. L'orso è tuttavia vivo, dunque un altro turno di combattimento inizia. L'Orso assale ancora, e tira un "3" : MANCATO. L'Eroe non riceve nessun danno. L'Eroe attacca adesso e tira ancora un "5" : un COLPITO. L'Orso riceve un'altro danno, e ha adesso sono rimaste zero vite. L'Orso è morto, e l'Incontro è finito. Il giocatore Elfico può pescare adesso una nuova Carta Impresa.

Esempio : (Incontro con **due** Mostri).

L'Eroe Nanico ha raggiunto il suo Reame di destinazione, ma deve affrontare un'Incontro. Quest'Incontro in particolare è contro due fuorilegge con le seguenti Caratteristiche:

2 Fuorilegge

(Ciascuno)

1L 1A 5H 1D

I Fuorilegge attaccano: tirano i dadi e segnano un "3" ed un "9": un MANCATO ed un COLPITO. L'Eroe riceve un danno, ed è adesso a quattro vite. L'Eroe risponde e tira un "7": COLPITO. Uno dei due Fuorilegge riceve un danno che basta ad ucciderlo. Adesso è rimasto soltanto un Fuorilegge. Il Fuorilegge rimanente attacca e ottiene un "5": COLPITO. L'Eroe riceve un danno, ed adesso ha tre vite. L'Eroe attacca ancora e tira un "0" (un "10") : COLPITO. Il Fuorilegge rimanente riceve un danno che lo uccide. Entrambi i fuorilegge sono morti e l'Incontro è concluso. Il giocatore Nanico pesca una nuova Carta Impresa

La Morte di un Eroe: Se un Eroe muore, la Carta Impresa attuale del giocatore viene scartata, ed il giocatore non può pescare una nuova Impresa finché non ci sia altro Eroe nel suo Reame di Casa all'inizio del proprio Segmento dell'Impresa.

Combattimenti tra Eroi: gli Eroi possono assalire l'un l'altro! Alla fine del proprio Segmento Impresa, se uno degli Eroi del giocatore attivo è nello stesso Reame dell'Eroe di un'altra Razza, questi può dichiarare che intende assalire l'Eroe dell'avversario. Tale combattimento è condotto esattamente come un Incontro, e non finisce finché uno degli Eroi è morto.

Guarire un Eroe: Un Eroe che è localizzato sul suo Reame di Casa all'inizio del Segmento Impresa del giocatore può guarire una vita, comunque fino ad un totale di cinque. I giocatori possono tenersi al corrente delle vite dei loro Eroi tramite la Scheda del Giocatore sul dorso di questo opuscolo di regole.

Diagramma 3.0 Esempio di un'Impresa

Carta avventura:

... Non trovi niente. Presto una potente bufera di neve ti prende alla sprovvista e sventa la tua ricerca. Ti rifugi in un piccolo bosco dove ti siedi quasi su un piccolo Fauno che si stà congelando. Il Fauno in principio è molto arrabbiato, ma dopo che accendi un fuoco e gli dai un po' del tuo cibo, si placa considerevolmente. Dopo ti dice che uno dei suoi amici Gnomo nelle 'The Wastes' ha una meravigliosa collezione di gemme; una delle quali è una pietra magica molto potente. Poiché i Fauni non possono mentire, decidi di visitare lo gnomo, e...

1) all'inizio del gioco, l'Eroe degli Orchi di Zul comincia sul suo Reame di Casa. All'inizio del gioco, il giocatore degli Orchi ha pescato una Carta Impresa per l'Eroe. L'Avventura indica all'Eroe di viaggiare fino al Reame chiamato 'The Wastes'. Il giocatore localizza il Reame sulla mappa e inizia muovendo il suo Eroe. Dopo due interi turni, l'eroe finisce il suo movimento su quel Reame. Il giocatore degli Orchi dichiara che ha portato a termine un'Impresa e pesca quindi un'altra Carta Impresa...

Carta Avventura:

...la tua ricerca qui si dimostra infruttuosa. Più tardi sei coinvolto in una disputa locale, che finisci soccorrendo la figlia del Sindaco importunata da alcuni fuorilegge puzzolenti. Il padre grato ti dice che Timorran, in passato, ha mantenuto una piccola proprietà segreta nelle 'Plains of Loth'. Egli suggerisce che potrebbero essere lì collocati degli oggetti di valore da cercare. Seguendo le sue parole ti incammini alla proprietà, soltanto per scoprire che adesso è la casa di un burbero Gigante...

INCONTRO:

1 Gigante Burbero –Grumpy Giant-

3L 1A 8H 2D

SPECIALE: (Nessuno)

2) ...e pesca un'altra Avventura. Questa carta dirige l'eroe alle **'Plains of Loth'**. Il prossimo turno l'Eroe arriva a quel reame e deve lottare contro un INCONTRO. L'Eroe riceve due danni, ma riesce ad uccidere il Gigante. Il giocatore degli Orchi pesca adesso un'altra Carta Impresa, e...

Carta Avventura:

...la tua ricerca è infruttuosa!

*Più tardi, Mentre passeggi, senti una storia da un mendicante; ti racconta del Barone Malvagio Lias Ryees di Abou Xar. Il mendicante ti racconta della potente magia utilizzata dal Barone malvagio e le sue coorti. Un potere così forte potrebbe provenire soltanto da una Stella di Timorran.
Curioso, decidi di che Abou Xar valga una visita. Travestito come un nobiluomo che ti infiltri nel castello del Barone, e. ...*

3) ...peschi un'altra Carta Avventura (sigh... l'avventura continua!) Questa carta dirige l'Eroe verso il reame di **Abou Xar**. Dopo aver mosso per due giri, l'Eroe finisce il suo movimento in quel Reame. Il giocatore dichiara che ha completato con successo un'altra Impresa, e...

Carta Artefatto:

...trovi una STELLA DI TIMORRAN

La tua avventura è finita. Prendi un nuovo segnalino Stella e colloca lo sul tuo Reame di Casa. Per iniziare una nuova Impresa devi avere un Eroe sul tuo Reame di Casa all'inizio del tuo Segmento Impresa.

4) ...peschi una 'Stella di Timorran'. L'Impresa è terminata con successo! L'eroe ha localizzato una delle preziose Stelle. (Urrà!)

Il giocatore prende un segnalino Stella e lo colloca sul suo Reame di Casa. L'eroe deve ora tornare al Reame di Casa degli Orchi per cominciare una nuova Impresa. Una nuova Impresa può essere iniziata soltanto se il segnalino di un Eroe INIZIA il Segmento Impresa sul Reame di Casa.

3.3.2 Segmento di Movimento

Dopo il Segmento Impresa, il giocatore individuale comincia il suo 'Segmento di Movimento'. Durante questo segmento, il giocatore può muovere le sue unità di Esercito/Mostri. (Gli Eroi muovono durante il 'Segmento Impresa'.) I valori di movimento delle unità sono stampati su ogni Carta della Razza del giocatore.

Il movimento è limitato dalle regole seguenti:

- non appena un'unità entra un Reame *Foresta* o di *Montagna*, l'unità deve fermare il suo movimento.
- non appena un'unità entra un Reame occupato da *una o più* unità possedute da un'altra razza, deve fermare il movimento immediatamente. *Seguirà un combattimento nel Segmento di Combattimento del giocatore che ha mosso durante il Turno Individuale.* (Le unità dell'esercito di due razze diverse non possono mai coesistere in un Reame!)

Vedere il diagramma 4.0 per un esempio di movimento.

Limitazioni all'affollamento: Un Reame non può mai contenere più di 10 unità di Esercito di qualunque razza alla fine del Segmento di Movimento. Le unità in eccesso oltre le 10 sono immediatamente tolte dal gioco ('uccise').

Diagramma 4.0 Esempio di Movimento

È il Segmento di Movimento del giocatore che controlla i "cavalieri di Daqan".

1. Due unità di Fanteria si muovono nell'adiacente Reame Pianura e si devono fermare perché entrano in un Reame che contiene un nemico (Seguirà un combattimento!)
2. Un'unità di Cavalleria si muove due Reami e deve fermarsi perché entra un Reame di Montagna.
3. Un'unità di Cavalleria esegue il suo movimento massimo di tre Reami e finisce in un Reame Foresta.
4. Un'unità di Fanteria entra nel Reame Pianura adiacente e si ferma. (Quest'unità avrebbe potuto muovere un Reame in più, se desiderava!)
5. Un'unità di Cavalleria si muove su un Reame, ma deve fermare il viaggio perché entra in un Reame Foresta.

3.3.2 Segmento di Combattimento

Se una qualunque delle unità di Esercito del giocatore attivo finisce il movimento in un Reame contenente unità di Esercito possedute da un'altra razza, inizia un combattimento. (Ai giocatori non è permesso "condividere" il controllo di un Reame.) Il Segmento di Combattimento continua finché tutti i combattimenti sono finiti e nessun Reame contiene le unità di Esercito di due razze diverse.

Il Combattimento: I combattimenti in BATTLEMIST sono organizzati per simulare il combattimento medievale in modo semplice. Un combattimento avviene quando le unità di Esercito di due razze diverse occupano lo stesso Reame dopo un segmento di Movimento del giocatore durante la sua Fase dei Turni Individuali.

Quando inizia un combattimento, prendi tutte le unità di Esercito nel Reame disputato, dividile per razza, e collocale tra i giocatori.

Valori di Combattimento delle unità: Ad ogni unità capace di partecipare ad un combattimento sono assegnati due valori numerici divisi da una barra. Questi valori variano tra le razze, come elencato sulle Carte di Razza individuali. Il primo numero indica il minimo risultato di dado necessario per infliggere una **Ritirata** al tuo nemico. Il secondo numero indica il minimo risultato di dado necessario per infliggere un'**Uccisione** al tuo nemico.

(Valore Ritirata/Valore Uccisione)

Esempio : Durante il Combattimento degli Arcieri i Barbari di Loth K'har tirano con due Arcieri. Il giocatore tira due dadi e ottiene un "7" ed un "10" (indicato da uno "0" sui dadi a dieci facce). Il risultato è quindi una Ritirata (il "7") ed un Uccisione (il "10"). In altre parole, un Arciere base farà ritirare un nemico con un "6" o "7", ed Ucciderà un nemico con un "8", "9" o "10".

Risultati della Ritirata: Un'unità nemica che si sta Ritirando viene messa da parte separatamente insieme alle altre unità in ritirata. Queste unità non possono partecipare ulteriormente al combattimento (finché non sono recuperate; durante il Recupero delle Ritirate!)

Risultati delle Uccisioni: Un'unità che è stata Uccisa viene tolta dal gioco e rimessa tra i segnalini di Esercito inutilizzati del Giocatore.

3.3.3.1 Ordine di Combattimento

I combattimenti sono eseguiti nell'ordine seguente:

- 1) Recupero delle Ritirate
- 2) Controllo delle Disfatte
- 3) Combattimento degli Arciere
- 4) Combattimento della Cavalleria
- 5) Combattimento della Fanteria e dei Mostri

1) Recupero delle Ritirate

Durante questo segmento del combattimento, i giocatori tentano di recuperare con successo qualunque loro unità in Ritirata. Entrambi i giocatori tirano simultaneamente un dado e fanno riferimento alla tabella del Recupero delle Unità in Ritirata. (Questa tabella si trova sulla Scheda del Giocatore localizzata sul dorso di questo opuscolo).

Tabella per il Recupero delle Unità in Ritirata

Risultato	Il numero di Unità Recuperate
1-4	0
5-6	1
7-8	2
9-0	3

Unità Recuperate: Se sono state recuperate delle unità in ritirata, il giocatore può riportare quelle unità in combattimento. (Ogni giocatore può scegliere quale specifica Unità in ritirata desidera recuperare!)

Nota: Durante il primo turno di combattimento, nessuna delle parti avrà Unità in Ritirata, quindi questo segmento sarà saltato.

2) Controllo delle Disfatte

Durante questo segmento del combattimento, i giocatori devono controllare se le loro forze hanno subito una **Disfatta**. La regola della Disfatta simula il collasso dell'organizzazione in un Esercito; lasciando il campo libero al nemico che velocemente cancella il suo confuso e disorganizzato avversario.

Un Esercito subisce una Disfatta nei seguenti casi:

- Un giocatore ha avuto due o più Unità Uccise (non Ritirate) durante l'ultimo turno di combattimento, e
- Quel giocatore non ha più unità di fanteria non in ritirata rimaste in combattimento.

Un giocatore che ha subito una Disfatta ha immediatamente perso il combattimento, e tutte le sue unità attive ed in ritirata vengono immediatamente Uccise.

Esempio : Gli orchi di Zul hanno due unità di Cavalleria ed un Arciere rimasti in combattimento. Hanno anche tre Fanti in Ritirata. Durante l'ultimo turno, tre unità Orchesche sono state Uccise. Durante la fase del Recupero delle Ritirate l'Orco tira un "2" e non recupera quindi nessuna unità in ritirata. Durante il Controllo delle Disfatte gli Orchi non hanno Fanti in combattimento attivo, e hanno avuto più di due unità Uccise durante l'ultimo turno. L'Esercito Orchesco subisce una Disfatta, tutte le unità Orchesche (sia le attive che quelle in ritirata) vengono immediatamente Uccise.

Disfatta Contemporanea: nella rara circostanza dove entrambi i giocatori in combattimento subiscono una Disfatta durante lo stesso turno, le Disfatte si "annullano" l'un l'altra. Nessun Giocatore subisce una Disfatta.

Suggerimento strategico: Nonostante la fanteria sia tra le unità più deboli delle dell'Esercito, costituisce il cuore di un Esercito bilanciato. È sempre saggio portare la fanteria nei grandi combattimenti, e fai attenzione a non sacrificare troppi Fanti come perdite durante i primi turni della battaglia.

Nota: Durante il primo turno di combattimento, il Recupero delle Ritirate ed il Controllo delle Disfatte vengono saltati. Un Esercito non può subire una disfatta durante il primo turno, poiché non vi è stato un turno precedente in cui ha subito perdite.

3) Fuoco degli Arcieri

Il combattimento è pronto ad iniziare sul serio. Il primo tipo di unità che entra in combattimento sono gli **Arcieri**.

Nonostante i giocatori possano avere qualunque numero di Arcieri in combattimento, un massimo di due Arcieri per giocatore possono tirare ogni turno. Entrambi i giocatori tirano i dadi simultaneamente e registrano le Ritirate e le Uccisioni inflitte al loro avversario.

Dopo aver determinato *quante* Ritirate ed Uccisioni sono state inflitte all'avversario, ogni giocatore sceglie *quali* unità si ritirano o vengono uccise. Queste unità sono le perdite del giocatore.

Quando si rimuovono le perdite per il Fuoco degli Arcieri, i giocatori non possono scegliere unità Arciere se qualunque altra unità è disponibile come perdita.

***Esempio** : Gli Orchi combattono i Nani per il Reame dei Tre Principi. Gli Orchi hanno due unità Arciere ed i Nani hanno un'unità Arciere. Gli Orchi tirano ed ottengono un "3" ed un "9" (un Mancato ed un Uccisione). Il Nano tira ed ottiene un "6" (una Ritirata). Il giocatore Orchesco toglie una Fanteria e lo sistema a parte. Il giocatore Nanico sceglie un'unità di Cavalleria e la rimuove dal gioco.*

Dopo che entrambi i giocatori hanno tirato con i loro Arcieri e hanno risolto tutte le Ritirate e le Uccisioni, passano al Segmento di Combattimento della Cavalleria.

3) Combattimento della Cavalleria

Il secondo tipo di unità che entra in campo in combattimento è l'Unità della Cavalleria.

Nonostante i giocatori possano avere qualunque numero di unità della Cavalleria in combattimento, un massimo di due Unità della Cavalleria per giocatore possono attaccare ogni turno. Entrambi i giocatori tirano i dadi simultaneamente e registrano le Ritirate e le Uccisioni che infliggono al loro avversario.

Dopo aver determinato *quante* Ritirate ed Uccisioni sono state inflitte all'avversario, ogni giocatore sceglie *quali* unità si ritirano o vengono uccise. Queste unità sono le perdite del giocatore.

Quando si rimuovono le perdite per il Combattimento della Cavalleria, i giocatori devono prima scegliere unità della Cavalleria come perdite (se ce ne sono disponibili).

***Esempio** : I Barbari combattono contro i Cavalieri di Daqan. Durante il Combattimento della Cavalleria, il giocatore Barbaro può assalire con due Cavallerie, ed i Cavalieri di Daqan con una Cavalleria.*

I Barbari tirano un "5" (una Ritirata) ed un "7" (un Uccisione). I Cavalieri di Daqa tirano un "8" (un Uccisione).

Il giocatore dei Cavalieri di Daqan sposta la sua Cavalleria come Ritirata e rimuove un'unità di Fanteria per l'Uccisione. Il giocatore Barbaro deve rimuovere una delle sue Cavallerie come perdita per l'Uccisione.

5) Combattimento di Prima Linea

Nonostante i giocatori possano avere qualunque numero di unità di Fanteria o Mostri in combattimento, un massimo di tre Fanti/Mostri per giocatore possono attaccare. Entrambi i giocatori tirano i dadi simultaneamente e registrano le Ritirate e le Uccisioni che infliggono al loro avversario.

Dopo aver determinato *quante* Ritirate ed Uccisioni sono state inflitte all'avversario, ogni giocatore sceglie *quali* unità si ritirano o vengono uccise. Queste unità sono le perdite del giocatore.

Le perdite inflitte nel Combattimento di Prima Linea possono essere rappresentate da qualunque tipo di unità (Arciere, Cavalleria, Fanteria o Mostri).

***Esempio** : Gli Elfi e Lo Scuro stanno combattendo. Durante il Combattimento di Prima Linea, entrambi i giocatori tirano simultaneamente per tre Fanti (nessun giocatore possiede Mostri). Gli Elfi tirano un "3" (mancato), un "6" (mancato), ed un "9" (un uccisione). Lo Scuro tira un "5" (mancato), un "7" (una Ritirata) ed un "9" (una Ritirata).*

Il giocatore Elfico decide di Ritirare due unità Arciere, mentre Lo Scuro sceglie di Uccidere uno delle sue fanterie.

Combattimento di Assedio: il Combattimento di Assedio può capitare se il difensore è in un Reame di Casa o un Reame contiene un Villaggio o una Città.

- Se il difensore è in un Reame contenente un Villaggio, questi riceve un + 1 su tutti i tiri di combattimento.
- Se il difensore è in un Reame contenente una Città, questi riceve un +2 su tutti i tiri di combattimento.
- Se il difensore è nel proprio Reame di Casa, questi riceve un +2 su tutti i tiri di combattimento.

Uccidere Unità in Ritirata: Se tutte le unità nemiche **Sono state Uccise o si sono Ritirate** prima che tutti i segmenti di combattimento siano finiti (Arcieri, Cavalleria, Prima Linea) ulteriori risultati di **Uccisioni e Ritirate, Uccideranno le Unità in Ritirata** del nemico. Quando tutte le unità del nemico sono state Uccise, il combattimento è terminato.

Esempio : I Nani assalgono gli Orchi. Gli Orchi hanno due Fanterie, i nani hanno tre Arcieri, una Cavalleria e quattro Fanterie. Durante il Fuoco di Arcieri, il giocatore Nanico tira due risultati di Ritirata. Entrambe le fanteria Orchesche sono in Ritirata. Durante il Combattimento della Cavalleria, la Cavalleria Nanica tira un risultato di Ritirata, quindi un unità di Fanteria in Ritirata viene Uccisa e tolta dal gioco. Durante il Combattimento di Prima Linea, il giocatore Nanico tira due risultati mancati ed uno di uccisione. L'ultima unità Orchesca in Ritirata viene Uccisa. Gli Orchi non hanno nessun tiro di combattimento offensivo perché tutta la fanteria ha subito la ritirata prima del Combattimento di Prima Linea.

Vedere il Diagramma 5.0 come esempio di un combattimento completo.

Fine del Turno di Combattimento: Quando un turno di combattimento è finito, i giocatori iniziano immediatamente un altro turno di combattimento. Questo continua finché un giocatore non ha perso la battaglia (cioè, tutte le sue unità sono state Uccise o il suo esercito ha subito una Disfatta).

Dopo che il combattimento è terminato, il giocatore attivo dovrebbe continuare con il prossimo combattimento. Se non ci sono più combattimenti, il suo Segmento di Combattimento della Fase dei Turni Individuali è finito.

Razziare

Dopo un combattimento, se l'aggressore ha vinto ed il Reame conquistato contiene un Villaggio o una Città, questi ha due opzioni: 1) di tenere il Villaggio o la Città per i propri scopi. Semplicemente deve tenere il Villaggio o la Città sulla mappa e trattarlo come uno dei propri, incluso il pagamento del risorse durante la Fase di Mantenimento. 2) di Razziarlo!

Un giocatore che sceglie di **Razziare** distruggerà il Villaggio o la Città e ne mieterà le Risorse. Razziare deve essere dichiarato immediatamente dopo un combattimento vinto.

- Se sta raziando un *Villaggio*, il giocatore tira un dado e divide il risultato per due (arrotondando per difetto), poi prende quel numero di Risorse a sua scelta dalla Riserva Centrale. Il Villaggio viene distrutto.

Esempio : Il giocatore Barbaro ha appena vinto un combattimento e sceglie di raziare il Villaggio nel Reame conquistato. Il Barbaro tira un dado, ottenendo un "5". Il giocatore Barbaro può prendere due Risorse dalla Riserva Centrale e collocarle nella sua Riserva Individuale. Sceglie una Risorsa Legno ed una Risorsa Ferro. Poi toglie il Villaggio dal gioco.

- Se sta raziando una *Città*, il giocatore tira un dado e divide il risultato per due (arrotondando per eccesso), aggiunge due, e prende quel numero di Risorse a scelta dalla Riserva Centrale. La Città viene distrutta.

Esempio : Il giocatore Elfico ha appena vinto un combattimento e sceglie di raziare la Città nel Reame conquistato. Tira un "6". Il giocatore Elfico può prendere cinque Risorse dalla Riserva Centrale e collocarle nella sua Riserva Individuale. Sceglie cinque Risorse Ferro. Poi rimuove la Città dal gioco.

Diagramma 5.0 Esempio di Combattimento

1) Fuoco degli Arcieri

I Cavalieri di Daqan (DK) ed i Nani di Dunwarr (DD) si affrontano l'un l'altro in un grande combattimento.

Il primo segmento è il 'Fuoco degli Arcieri'. DK non ha Arcieri, DD ne ha tre, ma soltanto due unità possono tirare durante il segmento. Il giocatore dei DD tira un '6' e un '7': due 'Ritirate'. Il giocatore dei DK sceglie di ritirare una Cavalleria ed una Fanteria.

2) Combattimento di Cavalleria

I giocatori tirano per i loro attacchi di Cavalleria. DD ha due unità di Cavalleria. DK ha tre unità di Cavalleria non in ritirata ma soltanto due unità di Cavalleria possono attaccare durante il segmento del 'Combattimento della Cavalleria'.

DK tira un '5' ed uno '0' (dieci): Una 'Ritirata' ed un 'Uccisione'. DD tira un '4' ed un '3': Una 'Ritirata' ed un mancato. I giocatori devono dichiarare per prime le unità della Cavalleria come perdite.

3) Combattimento di Prima Linea

I giocatori tirano per il Combattimento di Prima Linea. Fino a tre unità di Fanteria/Mostri possono combattere. Nessuna delle parti ha mostri, ed entrambi hanno esattamente tre Fanti.

DK tira un '4', un '7', ed un '9': un mancato, una ritirata ed un Uccisione. DD tira un '2', un '4', ed un '7': Due mancati ed una Ritirata. Il giocatore dei DD sceglie di ritirare un Fante ed uccidere un Arciere. DK sceglie di ritirare un Fante.

4) Recupero delle Ritirate e Controllo delle Disfatte

La sequenza di combattimento ricomincia adesso dall'inizio:

I giocatori tirano per il recupero delle ritirate... DK ottiene un '7' e recupera una Cavalleria ed un Fante. DD tira un '3' e non recupera nessuna delle sue truppe.

Nessun esercito dei giocatori è Disfatto poiché ad entrambi rimangono unità di fanteria non in ritirata.

5) Fuoco degli Arcieri

DK non ha unità Arciere, DD ha due unità Arciere che tirano.

DD attacca e tira un '3' ed un '8': un mancato ed una 'Uccisione'.

DK decide di uccidere una delle sue unità della Cavalleria.

6) Combattimento della Cavalleria

Tutta la cavalleria dei DD è stata uccisa o è in ritirata, dunque soltanto DK ha Cavalleria disponibile da utilizzare in questo segmento.

DK tira un '6' ed un '8': Due 'uccisioni'.

DD decide di uccidere entrambe le sue unità Arciere rimanenti.

7) Combattimento di Prima Linea

Il Combattimento di Prima Linea riprende. DD ha soltanto due unità della fanteria disponibile, mentre DK ha tre unità della fanteria pronte a lottare.

DD tira un '5' ed un '9': Un mancare ed una 'Uccisione'. DK tira un '2', un '7' ed uno '0' (Dieci): Un mancato, una 'Ritirata' ed una 'Uccisione'.

DD deve applicare la Ritirata e l'uccisione alle sue unità rimanenti, DK decide di uccidere un Fante.

8) Recupero delle Ritirate e Controllo delle Disfatte

DK tira il suo Recupero delle Ritirate: ottiene un '6' e recupera un'unità di Fanteria. DD tira un '4' e non recupera nessuna truppe. L'esercito dei DK non è Disfatto perché ha ancora unità della fanteria non in ritirata. DD non ha Fanti attivi ed ha avuto tre unità uccise durante l'ultimo turno! L'esercito dei DD è Disfatto! Tutte le unità rimanenti dei DD vengono uccise ed il combattimento è terminato. I DK vittoriosi riposizionano tutte le unità sopravvissute (quelle in ritirata e non) sulla mappa di gioco.

3.4 Fine della Fase dei Turni Individuali

La Fase dei Turni Individuali è terminata quando *tutti* i giocatori hanno portato a termine il loro Turno Individuale.

3.5 Fase di Mantenimento

Durante questa fase, i giocatori devono pagare le risorse necessarie al mantenimento delle loro Città, Villaggi ed Unità di Esercito.

I costi di Mantenimento sono i seguenti:

Ogni Unità di Esercito: Un Grano (1G)

Ogni Unità della Cavalleria: Un Ferro (Oltre al costo di un Grano) (1G/1I)

Ogni Villaggio/Città: Un Ferro ed Un Legno (1I/1W)

Per pagare il Mantenimento, i giocatori portano semplicemente le Risorse richieste dalle loro Riserve alla Riserva Centrale.

***Esempio** : Il giocatore Nanico ha un totale di 5 Fanti, 2 Arcieri, 2 Cavalieri e 2 Villaggi. Durante la Fase di Mantenimento questi toglie 9 Grano, 2 Legno e 4 Ferro dalla sua Riserva Individuale collocandoli nella Riserva Centrale.*

Mantenimenti mancati: Se un giocatore non può pagare le Risorse necessarie a mantenere le sue Armate, Villaggi e Città, il giocatore deve rimuovere Armate, Villaggi e Città dalla mappa finché *può* pagare i costi di Mantenimento di tutte le unità rimanenti.

***Esempio** : Il giocatore umano ha 6 Unità di Esercito: 4 Fanti e 2 Cavallerie. Possiede anche tre Villaggi. La sua Riserva Individuale contiene 4 Grano, 3 Legno e 5 Ferro. Le Risorse necessarie per mantenere il suo reame sono 6 Grano (uno per ogni Unità di Esercito), 3 Legno (uno per ogni suo Villaggio) e 5 Ferro (tre per i suoi Villaggi e due per la sua Cavalleria).*

Questo lascia il giocatore Umano con un dilemma. Deve pagare 6 Grano, ma ha soltanto 4 Grano nella sua Riserva. Non ha abbastanza Risorse in surplus per commerciare con i Commercianti Liberi (vedere la sezione 4.0). Il giocatore Umano è quindi forzato a rimuovere alcune delle sue unità! Il giocatore sceglie di rimuovere un Fante ed un'unità della Cavalleria, e paga adesso 4 Grano, 3 Legno e 4 Ferro alla Riserva Centrale.

Nota: i Mostri e gli Eroi non richiedono il Mantenimento.

3.6 Fine della Sequenza di Gioco

Dopo che tutti i giocatori hanno pagato il Mantenimento per le loro unità, i giocatori ricominciano con la Sequenza di Gioco (iniziando con la 'Fase del Consiglio dei Maghi'). La Sequenza di Gioco viene ripetuta finché un giocatore ha vinto il gioco.

4.0 Commercio

Giocando a BATTLEMIST, si prospettano ai giocatori opportunità di commerciare le Risorse l'un l'altro o con i **Commercianti Liberi**.

I Commercianti Liberi: i Commercianti viaggiano liberamente nei reami di Mannarra facendo i venditori ambulanti. I giocatori possono, *in qualsiasi momento*, dichiarare che stanno commerciando con i Commercianti Liberi e scambiando qualunque Risorsa per un'altra Risorsa con un rapporto di 3 a 1. Semplicemente, pagando 3 Risorse alla Riserva Centrale se ne riceve 1 a scelta dalla Riserva Centrale.

Se un giocatore controlla almeno due Città può commerciare con i Commercianti Liberi ad un rapporto di 2 a 1. (Paghi soltanto 2 di qualunque Risorsa per prendere 1 di un'altra Risorsa).

***Esempio** : Il giocatore Orchesco ha grande necessità di Grano, ma ha abbondanza di Ferro. Immediatamente prima della Fase di Mantenimento, il giocatore degli Orchi dichiara di commerciare con i Commercianti Liberi. Colloca 12 Risorse di Ferro nella riserva Centrale, e prende 4 Risorse di Grano. (Il giocatore commercia con un rapporto di 3 ad 1 perché non ha due Città.)*

Commercio Con gli Altri Giocatori : i Giocatori possono commerciare l'uno con l'altro soltanto se un giocatore gioca una carta 'Carovana' (Caravan) durante la Fase del Consiglio dei Maghi e designa l'altro giocatore con cui commercerà. Quei due giocatori possono commerciare qualunque numero di Risorse tra loro in qualunque momento durante il turno di gioco.

Nota: La carta 'Carovana' ha effetto soltanto per un turno di gioco.

5.0 Incantesimi

Le Stelle di Timorran danno grandi poteri ai loro padroni. I Leaders delle sei razze ed i loro Maghi non sono disponibili a lasciare questo potere inutilizzato durante la grande lotta.

Sulla Scheda del Giocatore troverete gli Incantesimi che i giocatori sono in grado di lanciare. Lanciare Incantesimi aiuta i giocatori a vincere il gioco ed a condurre strategie e tattiche interessanti. Più Stelle un giocatore possiede, più sarà forte la capacità di lanciare Incantesimi.

Per lanciare Incantesimi, i giocatori "usano" il potere fornito loro dalle Stelle. Quel potere ritorna ai giocatori durante la Fase del Consiglio di Maghi, quando le Stelle "usate" vengono "riciclate".

I giocatori indicano le Stelle "inutilizzate" collocandole sui loro Reami di Casa. Quando il potere viene "usato" per lanciare un Incantesimo, le Stelle sono tolte dal Reame di Casa e collocate davanti al giocatore. Durante la Fase del Consiglio dei Maghi, tutte le Stelle "usate" vengono ricollocate nei Reami di Casa, ad indicare che il loro potere è disponibile per lanciare ancora una volta Incantesimi.

Capire gli Incantesimi: Ci sono 14 Incantesimi, ognuno dei quali crea un effetto speciale, come indicato sulla Scheda del Giocatore. Quando un Incantesimo viene lanciato, ha un "Costo di Lancio" che è rappresentato dal numero di cerchi dopo il nome dell'Incantesimo. Questi cerchi indicano quanto Potere delle Stelle è richiesto per lanciare ciascun Incantesimo.

Gli Incantesimi possono essere lanciati soltanto in certi momenti, che variano da Incantesimo ad Incantesimo. Ciascun Incantesimo indica quando è permesso lanciarlo. (Per esempio, puoi lanciare "La Canzone Della Terra" -The Song Of The Earth- soltanto durante la Fase del Consiglio dei Maghi).

Un giocatore può lanciare tutti gli Incantesimi che desidera, anche più volte lo stesso Incantesimo, finché il giocatore abbia abbastanza Potere delle Stelle da "usare".

Nota: Il Potere delle Stelle disponibile c'entra con le condizioni di vittoria del gioco. Un giocatore vince il gioco se possiede cinque Stelle -usate o meno- durante la fase di Consiglio di Maghi. NOTA: Ricorda che il potere di una stella extra de Lo Scuro non conta per vincere il gioco, viene utilizzato soltanto per lanciare Incantesimi.

Incantesimo esempio:

La Canzone della Terra (The Song of the Earth)- COSTO: *

Aggiungere 2 Grano alla tua Riserva.

Lancio: Durante il Consiglio dei Maghi

L'Incantesimo sopra indicato può essere lanciato soltanto durante la fase del Consiglio dei Maghi. Il giocatore che lancia questo Incantesimo prende una Stella dal suo Reame di Casa e la colloca davanti a lui, indicando che la Stella "è stata usata". Poi il giocatore prende due Risorse di Grano dalla Riserva Centrale e le colloca nella sua Riserva Individuale. (Se il giocatore ha ancora Stelle sul suo Reame di Casa, può lanciare questo Incantesimo ancora ed ottenere altro Grano).

Incantesimo esempio:

Parola Del Cuore Impetuoso (Word of the Fiery Heart)- COSTO: **

Fornisce +1 a tutte le unità amiche durante un turno di combattimento.

Lancio: Immediatamente prima di qualunque turno di combattimento

L'Incantesimo può essere lanciato poco prima l'inizio di qualsiasi nuovo combattimento. Questo Incantesimo permette al giocatore di aggiungere +1 a tutti i suoi tiri (incluso il Recupero delle Ritirate) durante un intero turno di combattimento. Il giocatore che lo ha lanciato prende due Stelle dal suo Reame di Casa e le colloca davanti a sé, indicando così che "sono state usate". Se il giocatore ha due stelle ulteriori sul suo Reame di Casa, potrebbe lanciare questo Incantesimo ancora, dando così +2 alle unità durante il turno di combattimento (+ 1 per il primo Incantesimo, ed un ulteriore + 1 per il secondo Incantesimo).

6.0 Mostri

È possibile, attraverso le Carte di Azione e gli Incantesimi, reclutare Mostri per unirli al tuo Esercito. Nel gioco base di BATTLEMIST ci sono tre tipi di Mostri: il Drago, il Firegaunt ed il Gigante. Le loro statistiche individuali sono le seguenti:

Mostro Movimento Ritirata Uccisione

Drago	3	5	8
Firegaunt	2	3	7
Gigante	2	4	6

Draghi: Quando i draghi combattono, tirano *due* dadi invece di uno. Ancora, i Draghi non devono fermare il loro movimento quando entrano in Reami Foresta o Reami di Montagna.

Firegaunts: Se uno o più Firegaunts non in ritirata partecipano ad un combattimento, l'avversario riceve un -3 su tutti i suoi tiri per il Recupero delle Ritirate.

Giganti : Se uno o più Giganti non in ritirata partecipano ad un combattimento, il proprietario riceve un +3 sui suoi tiri per il Recupero delle Ritirate.

- i Mostri non richiedono nessun Mantenimento.
- i Mostri non "controllano" mai un Reame. Se un giocatore occupa un Reame soltanto con un Mostro, *non può* aggiungere la carta reame alla sua razza. Ugualmente, I Villaggi e le Città sono distrutte se sono in un Reame abitato soltanto da un Mostro.

7.0 Perdere Il Reame di Casa

Se un giocatore perde il suo Reame di Casa, ha perso il gioco. Togliere tutti i segnalini dell'Esercito, degli Eroi, dei Villaggi, delle Città e dei Mostro posseduto da quella razza. Il giocatore che invade con successo un Reame di Casa avversario prende la carta Reame di Casa, proprio come una qualunque altra Carta Reame, ed aggiunge le risorse fornite al proprio reddito da risorse. In più, il giocatore prende la *metà* (arrotondata per eccesso) delle Stelle del giocatore sconfitto. Le Stelle rimanenti sono perse. Le stelle che conquistate in questo modo sono sempre considerate "usate," e non possono essere utilizzate per lanciare Incantesimi prima della prossima Fase del Consiglio dei Maghi.

Promemoria: i Giocatori non possono costruire Villaggi/Città su un Reame di Casa.

8.0 Vincere Il Gioco

Un giocatore vince il gioco se è il solo giocatore che comincia la 'Fase del Consiglio dei Maghi' con CINQUE stelle. Un giocatore vince il gioco anche se è l'ultimo giocatore che rimane sulla mappa di gioco. Questo accade quando tutti gli altri giocatori hanno perso i loro Reami di Casa e le loro razze sono considerate "morte".

