

Intrigue city di Giannakoulas e Zachariadis. La città di Aar è governata da 6 gilde: la Fratellanza dell'acciaio, i Cercatori Eterni, i signori Raven, i Sognatori, il Sangue del Drago e la Luna crescente,. Nella realtà il vero potere è in mano al consiglio segreto di Aar, la Tana del ragno.

Voi siete i membri del consiglio e cercherete di influenzare segretamente le gilde al fine di dominare la città. In ogni turno di gioco modificate l'influenza vostra o degli altri giocatori sulle varie gilde. I segnalini hanno valore di 1 bianco, 2 giallo, 3 rosso. Per avere un perfetto Equilibrio su di una gilda, il totale del valore dei segnalini presenti deve essere 6, vedi la tabella dei 7 equilibri sulla plancia giocatore.

Componenti: il tabellone, circondato dal tracciato Punti Intrigo (PI), determina l'ordine di turno, alla fine viene azzerato e si contano i PV. **Il tracciato turni**, 8. **Gli spazi azione**, che variano col N° di giocatori, ai lati degli spazi c'è il valore Intrigo (i ragni), in basso i **contatori potere** delle varie gilde che moltiplicano il valore delle carte Equilibrio. **Le plance giocatori** con le 6 gilde, a sx una pergamena che mostra dall'alto: i segnalini influenza iniziali, i 7 modi per raggiungere l'Equilibrio e il conteggio dei PV finali. **Le carte azione** mostrano l'esagono con le gilde bersaglio, se ci sono dei cubetti significano il valore di quelli che possono essere spostati. Il tipo di interazione (mettere, togliere, spostare). Le azioni avanzate hanno una stella in basso a dx. Le **carte Favore** gilda sono Minori o Maggiori se hanno il loro simbolo illuminato, più sotto un simbolo dice quando è possibile usare l'abilità. Poi come nelle carte azione il tipo di bersagli e i tipi di interazione. Le **carte Potere** gilda (12 per giocatore) riportano un valore potere, serviranno ad aumentare i contatori gilde sul tabellone. **Il gioco** dura 8 turni di 2 fasi: 1 fase azioni, 2 fine del turno. Dopo 2 turni c'è un cambiamento d'Era. **Fase 1 azioni**, i giocatori giocano 2 azioni, 1 difensiva (omino grigio) e 1 offensiva (omino nero) cercando di portare in Equilibrio (6) le proprie gilde e nello stesso tempo scompaginare quelle degli altri. Gioca sempre quello con meno PI fino a quando ha svolto entrambe le sue azioni. Il giocatore attivo sceglie un'azione del tabellone non occupata e la esegue o con l'azione offensiva, sulla plancia di un altro giocatore o con quella difensiva sulla propria plancia, in questo caso ottiene la carta Favore gilda di quel tipo. Avanza sul tracciato PI in base al N° di ragni dell'azione eseguita. Se più giocatori sono sulla stessa casella è ultimo quello che sta sotto. Quando tutti hanno fatto entrambe le azioni, la fase 1 finisce. Le carte Favore gilda si ottengono con l'azione difensiva, se l'azione ha portato un Equilibrio (6) la si ottiene dal lato Maggiore, max 1 per gilda. Possono essere usate in qualsiasi momento del proprio turno a parte le blu e le verdi che servono quando si è attaccati dagli altri. Una volta giocata, scartarla, non si può colpire la gilda uguale alla carta ne usarle in combo con altre. Importante: non si può mai rimuovere l'ultimo cubo di un tipo da una plancia. **Fase 2 fine del turno**, controllare la propria plancia, per ogni Equilibrio (6) si ottiene 1 carta Equilibrio di quel tipo, vanno tenute segrete e ricordate che nel corso del gioco il potere delle gilde cresce e di conseguenza cresce il valore delle carte Equilibrio.

Turno cambiamento d'Era, qui si cambiano gli equilibri di forza tra le gilde, ognuno pesca 3 carte dal proprio mazzo Potere gilde, ne rimuove dal gioco 2 e ne tiene 1. Nelle Ere 1 e 2 tutti rivelano la carta e avanzano sui contatori potere gilde sul tabellone, nelle Ere 3 e 4 le carte coperte si mettono assieme in un mazzetto che verrà rivelato a fine partita. Se è l'Era 4 il gioco finisce.

Conteggio finale, il giocatore con più PI prende la tessera ragno cospiratore che vale 3PV. Rimettere a zero tutti i segnalini sul tracciato intrigo che ora totalizza i PV. Rivelare il mazzetto di carte Potere gilda messe da parte nelle Ere 3 e 4 e aggiornare i contatori gilde che ora danno il valore finale di ogni carta Equilibrio posseduta dai giocatori. **PV**: 3 per segnalino ragno, 1 per ogni carta Favore Maggiore inutilizzata, 5PV a chi ha la varietà maggiore di carte Equilibrio diverse, se pari tutti 5 PV, contare il valore dei propri cubi influenza, se il totale è esattamente 36, 5PV, ogni carta Equilibrio dà PV in base al valore delle varie gilde. Chi ha più PV vince, se pari chi ha più carte Equilibrio, quindi chi ha una varietà maggiore di carte Equilibrio o si condivide la vittoria.

Condizione speciale di vittoria: se in un qualsiasi momento un giocatore raggiunge l'Equilibrio in tutte e 6 le

proprie gilde, vince istantaneamente la partita.

Per le regole opzionali ed avanzate, consultare il manuale. **Setup:** ogni giocatore prende il mazzo potere gilda del proprio colore e lo mischia, un omino nero (azione offensiva) e 1 grigio (azione difensiva), poi prende 3 gruppi di cubi influenza come da plancia e li piazza su 3 gilde diverse a scelta. Mischiare le 5 azioni base con quelle avanzate che bastino a riempire il tabellone in base al N° di giocatori. I segnalini potere gilda sul primo spazio di ognuna. Le carte Equilibrio vicino al tabellone, si ottengono quando si raggiunge l'equilibrio in una gilda e valgono come PV. Le carte Favore gilda posizionate sul lato minore, sono abilità extra che si ottengono per aver interagito con quella gilda. Simboli sulle carte Favore gilde: pugnale, usare la carta dopo la propria azione offensiva; scudo, dopo essere stati il bersaglio di un altro giocatore; omino, per riutilizzare la stessa azione 2 volte. Buon conteggio a tutti.