

# Lineage II the boardgame

Traduzione in italiano by The Goblin  
La Tana dei Goblin <http://www.goblins.net>

## Nota del traduttore

---

Questa traduzione è un adattamento del regolamento originale del gioco che è in lingua coreana. Per tale ragione ho utilizzato come fonti due diverse traduzioni in inglese, allo scopo di ottenere un regolamento italiano il più possibile preciso, stante la mia impossibilità di lavorare direttamente sull'originale. Per rendere ancora più accurato il lavoro, nel presente regolamento sono anche state integrate ove necessario le FAQ ufficiali del gioco, pubblicate su BoardGameGeek sempre in lingua inglese.

Nonostante tali accortezze, non è affatto escluso che questa traduzione possa contenere errori, imprecisioni o interpretazioni errate del regolamento originale, che potrebbero derivare da analoghi problemi delle traduzioni inglesi utilizzate, non potendo effettuare verifiche sull'originale. In ogni caso, sarà mia cura aggiornare il regolamento in tutti i casi in cui dovesse rendersi necessari per simili motivi.

Infine, per quanto riguarda le convenzioni adottate in questo regolamento, si farà riferimento a quanto segue per individuare, ove necessario, il risultato dei Dadi Colorati: V = Verde, G = Giallo, R = Rosso, X = Nulla di fatto, ♀ = Jolly.

## La storia di Lineage II

*Il gioco da tavolo è ambientato in un periodo molto precedente alla normale storia di Lineage, risalendo a un'epoca molto antecedente alla vicenda dell'usurpazione e della vendetta fra l'erede di diritto Deforge e l'usurpatore Ken Rauhel. L'era dei mitici titani è finita. Gli umani sono ora la razza più prosperosa, i nobili elfi hanno assunto il ruolo di protettori della natura, i possenti orchi cercano di conquistare il potere, i malvagi elfi scuri inseguono i loro sogni di vendetta e i laboriosi nani sono divenuti eccellenti commercianti. Queste cinque razze competono per dominare il mondo e nel gioco tu rappresenterai una di esse.*

*Sebbene le cinque razze abbiano obiettivi differenti, la strada per raggiungerli è stata già tracciata dal fato, ed è una strada che richiede di diventare i più forti in questo mondo, passando per misteriose avventure, gloriose vittorie, giuramenti di sangue e torbidi tradimenti. Tutto questo è necessario per poter lasciare la propria impronta in quest'epoca di guerre e caos.*

## Scopo del gioco

Ciascuno dei giocatori rappresenta in Lineage II una delle cinque razze che si contendono il potere. Nel proprio turno, ogni giocatore usa un dado numerato per muovere il proprio segnalino e, a secondo della locazione in cui termina il movimento, potrà effettuare varie azioni o avventure. Ad esempio, sarà possibile ottenere utili oggetti o Adena (l'unità monetaria usata in questo gioco) combattendo contro i vari tipi di mostri, oppure sarà possibile guadagnare carte evento e assoldare mercenari nei villaggi. In aggiunta, chi per primo arriva in un castello ne diventerà proprietario, oppure potrà assediare un castello già posseduto da un avversario: in ogni caso la conquista dei castelli permette di ottenere preziosi Punti Vittoria.

## Condizioni di vittoria

---

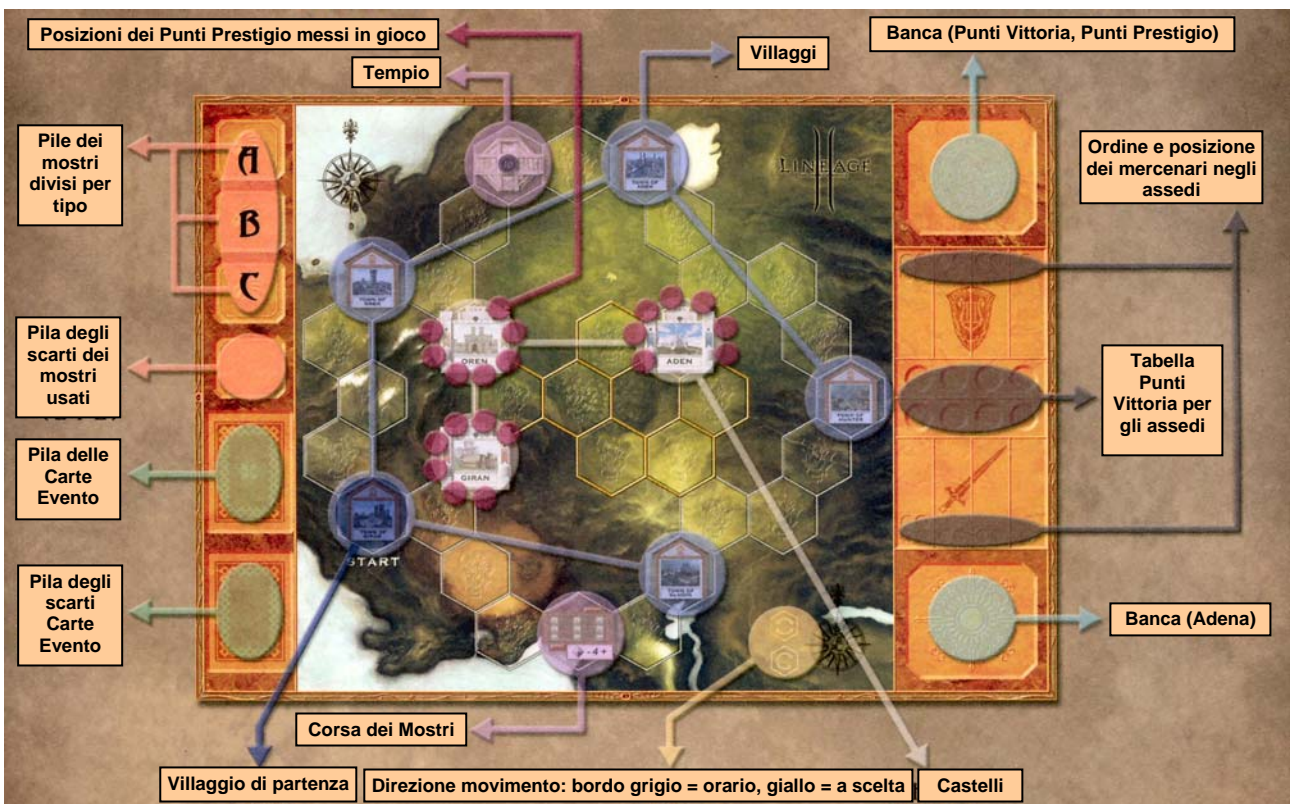
Obiettivo del gioco è accumulare 10 Punti Vittoria (PV) attraverso le avventure e gli assedi ai castelli, ma non sempre questo è possibile prima della fine del gioco. Si hanno quindi due possibili condizioni di vittoria:

1. essere il primo giocatore ad avere 10 Punti Vittoria, oppure
2. essere il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria quando termina il gioco.

## Componenti di gioco



## La mappa di gioco in dettaglio



## Preparazione del gioco

1. Posizionare la mappa di gioco al centro del tavolo, e disporre i vari componenti di gioco nelle apposite aree della mappa, come indicato nella figura precedente, e in particolare:
  - le Carte Evento devono essere mescolate prima di collocarle coperte nel relativo spazio;
  - i mostri devono essere separati per tipo (A, B e C), quindi ciascun gruppo va mescolato separatamente prima di disporlo negli spazi indicati, a faccia in su, in modo che il primo mostro di ogni pila sia visibile.
2. Tenere a portata di mano i 5 Dadi Colorati ed i 2 Dadi numerici.
3. Scegliere o determinare a caso una razza per ogni giocatore, e mettere i corrispondenti segnalini delle razze nel villaggio di partenza sulla mappa.
4. Distribuire a ciascun giocatore:
  - la scheda Inventario della sua razza,
  - 10 Adena (non ha importanza il taglio delle monete usate),
  - 5 Mercenari (cinque unità piccole di valore 1, oppure una media di valore 5),
  - 2 Carte Evento pescate dalla pila,
  - 1 Carta Assedio "Offense" ed 1 Carta Assedio "Defense",
  - 3 segnalini Punti Vittoria (blu).

## Sommario di gioco

Il giocatore più giovane inizia per primo, dopo di che si procede in senso orario attorno al tavolo. Al proprio turno, il giocatore lancia uno dei Dadi Numerici e muove il proprio segnalino esattamente del numero ottenuto. Le sue avventure nel turno corrente dipenderanno dal tipo di spazio in cui concluderà il suo movimento.

- Nei territori di caccia (esagoni senza simboli particolari), il giocatore dovrà affrontare un mostro e potrà decidere se combatterne uno di tipo A, B o C a sua scelta, lanciando i Dadi Colorati.
- Nell'esagono della Corsa dei Mostri, il giocatore deve lanciare un Dado Numerico e otterrà un guadagno o dovrà pagare Adena in base a quanto il risultato si discosta dal 4.
- Nel Tempio il giocatore riceve 10 Adena.
- Nei villaggi il giocatore pesca una Carta Evento dal mazzo, può arruolare Mercenari o vendere oggetti alla banca.
- Se il giocatore raggiunge un castello libero, ne prende immediatamente possesso, altrimenti inizia un assedio.

In qualsiasi momento durante il proprio turno, il giocatore può liberamente scambiare, vendere e acquistare oggetti con gli altri, anche se non si trova in un villaggio.

Non appena inizia un assedio, tutti i giocatori che posseggono Mercenari in quel momento sono obbligati a prendervi parte, schierandosi con l'attaccante o il difensore. La fazione vincente riceverà Punti Vittoria.

## Il turno di gioco

Un turno di gioco può essere un turno di "Avventura" o un turno di "Assedio". In ogni caso al termine del proprio turno il gioco passa al giocatore seguente in senso orario.

### Turno di Avventura

---

Un Turno di Avventura è un normale turno di gioco in cui vengono effettuate azioni diverse dall'assedio di un castello:

- se possiede un castello, aggiunge un Punto Prestigio in uno degli spazi adiacenti, quindi incassa dalla banca un valore in Adena pari al totale di Punti Prestigio attorno al castello, oppure, se il castello aveva già 7 Punti Prestigio, il giocatore li rimuove e prende 1 Punto Vittoria, senza guadagnare Adena;
- lancia un Dado Numerico per il movimento, muove e agisce a secondo del tipo di spazio in cui termina;
- se desidera, scambia, compra o vende oggetti con gli altri giocatori contrattando liberamente i prezzi;

### Turno di Assedio

---

Non appena un giocatore termina il movimento nello spazio contenente un castello controllato da un avversario, inizia immediatamente l'assedio. Per ogni giocatore si susseguono a questo punto una serie di Turni di Assedio per la sua risoluzione, utilizzando Mercenari e Carte Evento nel tentativo di guadagnare Punti Vittoria con la fazione vincente.



## Turno di Avventura: movimento e azioni

Il giocatore lancia un Dado Numerico e muove il suo segnalino esattamente del risultato ottenuto. Quando si muove negli esagoni di mappa con il bordo grigio, è obbligatorio seguire il senso orario, mentre negli esagoni dal bordo giallo è possibile prendere qualsiasi direzione a propria scelta.

Le azioni che il giocatore può o deve effettuare dipendono dallo spazio in cui termina il movimento.

### Territori di caccia



Il giocatore sceglie il mostro che desidera combattere fra i primi tre visibili nelle pile A, B e C e lancia i 5 Dadi Colorati per risolvere il combattimento, utilizzando eventuali oggetti che possono aiutarlo. I dettagli sulla risoluzione del combattimento sono illustrati più avanti.

Se il giocatore vince il combattimento, ottiene l'oggetto o l'ammontare di Adena riportati sul retro della tessera del mostro sconfitto.

### Corsa dei Mostri



Questa casella rappresenta una locazione particolare in cui i mostri combattono fra loro e le varie razze possono scommettere sull'esito degli scontri per cercare di guadagnare Adena.

Il giocatore deve lanciare un Dado Numerico e avrà una vincita con un risultato superiore a 4, una perdita in caso contrario. Con 4 non accade nulla.



L'ammontare della vincita o della perdita è pari al doppio della differenza fra il risultato ottenuto ed il numero 4, come nell'esempio riportato nell'immagine a lato.

### Tempio



Quando termina il proprio movimento al tempio, il giocatore guadagna immediatamente 10 Adena.

Non si svolgono altre azioni al tempio.

### Villaggi



Varie azioni possono essere effettuate in un villaggio, fra cui vendere oggetti o incontrare altre persone.

1. Pescare 1 Carta Evento dal mazzo coperto e aggiungerla alla propria mano se non se ne possiedono già cinque che è il numero massimo. Se il giocatore possiede già 5 Carte Evento, e desidera pescarne un'altra nel villaggio, deve prima scartarne una dalla mano.
2. Vendere gli oggetti che non si desiderano più, scartandoli dal proprio inventario, e ottenendo dalla Banca un ammontare di Adena pari al valore indicato sulle tessere (vedi figura a lato).
3. Arruolare Mercenari, al costo di 3 Adena per ciascuna unità.



### Le Carte Evento

Vi sono due tipi di carte, identificate dal colore, che può essere rosso o verde. Le prime sono riconoscibili oltre che dal colore anche per la scritta "Quest" in basso a destra. Le carte verdi sono divise in due tipi a secondo che riportino la scritta "Adventure" o "Castle Siege" in basso a destra.

E' possibile usare una sola Carta Evento per turno di Avventura o di Assedio, in ogni caso le Carte Evento usate devono essere scartate dal giocatore. Un giocatore non può avere più di 5 Carte Evento, pertanto se desidera pescarne una quando ne ha già il numero massimo, deve prima scartarne un'altra dalla propria mano.

- Carte "Adventure" possono essere utilizzate in qualsiasi momento durante l'avventura, tranne che durante un assedio, anche dopo aver lanciato il dado per il movimento o i dadi per il combattimento.
- Carte "Castle Siege" possono essere utilizzate solo in un Turno di Assedio, che inizia non appena un giocatore raggiunge un castello di un avversario, e sfruttate in qualsiasi momento nella risoluzione dell'assedio.
- Carte "Quest" possono essere usate solo quando il giocatore raggiunge le condizioni riportate, nel qual caso guadagna i Punti Vittoria indicati e scarta la carta corrispondente.

## Castelli

---

Se il movimento del giocatore termina in un castello non ancora controllato da qualcuno, esso diventa immediatamente di sua proprietà. In questo caso il giocatore prende un'unità di Mercenari piccola (valore 1) dalla banca (non dal suo inventario) e la mette sul castello a indicare che è sotto il suo controllo. Questo mercenario sarà usato in eventuali assedi successivi al castello che controlla.

Se il movimento del giocatore termina in un castello controllato da un avversario, si ha obbligatoriamente un assedio: non è possibile fermarsi in un castello avversario senza dichiarare un assedio (però vi si può passare attraverso durante il movimento). I dettagli su come condurre gli assedi e come si svolgono i Turni di Assedio sono riportati più avanti.

Il giocatore può liberamente terminare il movimento in un castello che lui stesso controlla, nel qual caso potrà qui reclutare nuovi Mercenari come in un Villaggio, al costo di 3 Adena per ciascuna unità.

### Benefici per il controllo dei castelli

Oltre ad avere una possibilità in più di reclutare Mercenari, controllare un castello permette ai giocatori di guadagnare Adena ogni turno, ed eventualmente di ottenere Punti Vittoria se riesce a mantenerne il controllo più a lungo.

All'inizio del proprio turno, il giocatore aggiunge un Punto Prestigio in uno degli spazi attorno ad ogni castello che controlla, quindi riceve dalla banca un numero di Adena pari al totale dei Punti Prestigio che ha attorno ai suoi castelli. Se ad esempio il giocatore controlla un castello con 2 Punti Prestigio, all'inizio del turno ne aggiunge un terzo e prende dalla banca 3 Adena. Questa azione viene effettuata a scelta del giocatore e solo all'inizio del proprio turno, pertanto non ha diritto a ricevere denaro successivamente se ha dimenticato di farlo all'inizio del turno, e non ne ottiene nel turno in cui ha assunto il controllo del castello.

Quando un castello ha 7 Punti Prestigio, invece di aggiungerne un ottavo il giocatore li rimuove tutti e prende 1 Punto Vittoria (in tal caso non guadagna denaro): nei turni successivi i Punti Prestigio torneranno ad essere accumulati normalmente come detto sopra.

Si ricordi che, quando un castello cambia proprietario a seguito di un assedio, esso mantiene i Punti Prestigio precedentemente accumulati. Di conseguenza, anche se nel turno in cui conquista un castello il giocatore non otterrà Adena per i Punti Prestigio presenti, il loro numero determinerà quanto più o meno rapidamente potrà ottenere un Punto Vittoria. Di conseguenza, tanto maggiore è il numero di Punti Prestigio di un castello, tanto più appetibile esso sarà per un assediante.

## Vendere oggetti ad altri giocatori

---

In qualsiasi momento durante il proprio turno, il giocatore può vendere tutti gli oggetti che desidera dal proprio inventario, contrattandone liberamente il prezzo con gli altri. E' quindi possibile basarsi sui prezzi standard riportati sulle tessere degli oggetti, o anche fare accordi diversi per stabilire altri prezzi.

## Turno di Avventura: combattimento, uso degli oggetti e inventario

Quando il giocatore di turno termina il movimento in un territorio di caccia, si ha obbligatoriamente un combattimento contro uno a scelta dei tre mostri in cima alle rispettive pile. Nella risoluzione del combattimento, eventuali oggetti precedentemente ottenuti per altri combattimenti potranno essere utilizzati per migliorare le proprie possibilità.

### Combattimento

---

Una volta che il giocatore ha scelto il mostro da combattere, ovvero il primo della pila del tipo A, B o C, per risolvere il combattimento lancia i cinque Dadi Colorati e vince se riesce ad ottenere i risultati indicati sulla tessera del mostro. I risultati dei Dadi Colorati possono essere un nulla di fatto (simbolo X), giallo (G, più probabile), verde (V, mediamente probabile), rosso (R poco probabile), o un jolly (♣) che può valere un qualsiasi colore a scelta.

Si consideri ad esempio un giocatore che combatte un mostro sulla cui tessera sono riportati i simboli V,V,V. Lanciando i cinque dadi ottiene V,V,G,R,♣ e vince il combattimento, poiché ha ottenuto almeno i tre risultati verdi richiesti (il jolly viene considerato come un verde dal giocatore). Se il risultato del lancio fosse stato invece V,V,G,R,X, il giocatore avrebbe perso il combattimento, poiché dei due risultati verdi richiesti ne avrebbe ottenuti solo due.

### Vincere il combattimento

Se il giocatore vince il combattimento, prende come trofeo la tessera del mostro sconfitto e avrà come ricompensa l'oggetto illustrato sul retro oppure il numero riportato di Adena che riceve dalla banca. Nel caso degli oggetti, questi vengono collocati sulle schede inventario nella locazione che il giocatore ritiene più utile (vedi paragrafo seguente). Nel caso del denaro, la tessera viene conservata come trofeo sulla scheda inventario del giocatore (non importa dove) dal lato del mostro, a indicare che la ricompensa è stata già pagata.

In ogni caso è importante conservare i mostri uccisi da cui si è già ottenuta ricompensa, poiché il loro numero totale può essere il requisito di alcune carte Evento di tipo "Quest" che il giocatore potrebbe avere o potrebbe pescare più avanti.

## Perdere il combattimento

Se il giocatore viene sconfitto, perde il numero di Adena riportato sulla tessera del mostro e si sposta nel villaggio più vicino da cui riparte al turno seguente. Il quantitativo di denaro che si perde in caso di sconfitta dipende dal tipo di mostro ed è tanto maggiore quanto più impegnativo è il combattimento (Tipo A: 1 Adena, Tipo B: 5 Adena, Tipo C: 10 Adena). Se il giocatore non possiede abbastanza Adena perde il denaro che ha, se invece non ne ha affatto, perde un oggetto e poi viene comunque spostato al villaggio più vicino. Il denaro o gli oggetti perduti in questo modo vengono lasciati nell'esagono in cui si è svolto il combattimento e potranno essere raccolti da chi terminerà qui il proprio movimento in seguito, prima di iniziare il proprio combattimento.

Il giocatore sconfitto in combattimento che debba perdere un oggetto non può scartare un oggetto già usato che gli abbia fruttato Adena dopo averlo venduto: in tal caso infatti la tessera si trova nel suo inventario dal lato del mostro e conta solo come un trofeo, non come oggetto. Il giocatore può comunque scartare un qualsiasi oggetto valido dal suo inventario, indipendentemente dal fatto che sia stato usato o meno nel combattimento (tranne le pozioni se usate, che vengono scartate, vedi sotto). Il giocatore non può comunque perdere Mercenari in combattimento.

Nel venire spostato al villaggio più vicino, il giocatore che ha perso il combattimento non può effettuare qui le normali azioni previste per queste locazioni. Dovrà invece attendere il turno seguente, nel quale potrà decidere di rinunciare al movimento e visitare normalmente il villaggio, oppure lanciare il dado per muoversi e riprendere le sue avventure.

## Oggetti e inventario

Vincendo i combattimenti contro alcuni mostri, i giocatori possono ottenere utili oggetti che rappresentano armi, protezioni, calzature e pozioni utili in attacco o per il movimento. Una volta raccolti, gli oggetti vengono tenuti sulla scheda inventario di ogni giocatore, dove possono essere collocati nei diversi spazi che essa prevede.



Nella parte destra, la scheda inventario dei giocatori mostra spazi appositi per collocare i Punti Vittoria (spazio "Victory Points"), il denaro (spazio "Adena"), i Mercenari arruolati (spazio "Soldiers") ed una borsa (spazio "Bag") di capienza illimitata per gli oggetti.

Nella parte sinistra, la scheda inventario contiene gli spazi che servono a collocare gli oggetti indossati, ed il numero di tali spazi indica quanti oggetti di uno stesso tipo possono essere utilizzati contemporaneamente. E' quindi possibile indossare un copricapo (spazio "Helm"), un'armatura (spazio "Armour"), una calzatura (spazio "Boots"), due armi ad una mano (spazi "1 Hand") o una singola arma a due mani (spazio "2 Hand" parzialmente sovrapposto ai precedenti per indicare che sostituisce entrambi).

Copricapi, armature, calzature ed armi possono essere utilizzati solo se indossati, ovvero se il giocatore ha disposto gli oggetti corrispondenti negli appositi spazi della parte sinistra della scheda. Se il giocatore possiede più oggetti di questo tipo, quelli collocati in questi spazi saranno utilizzati durante i combattimenti, mentre gli altri potranno essere collocati nella borsa, ma non sarà possibile utilizzarne le caratteristiche a meno che non vengano indossati al posto degli altri.

## Armi

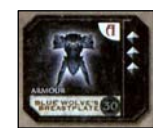
Le armi possono essere a una mano o a due mani, come indicato sulle tessere corrispondenti (rispettivamente "1 Hand" o "2 Hand") e questo determina se il giocatore può indossarne contemporaneamente due oppure una sola (vedi sopra). Se un giocatore desidera, può scambiare le armi indossate con quelle che ha nell'inventario, in modo da prepararsi adeguatamente allo scontro, purchè lo faccia prima di lanciare i dadi.

Tutte le armi riportano sul lato destro dei simboli che corrispondono a possibili risultati dei Dadi Colorati: durante un combattimento, questi si considerano in aggiunta ai risultati ottenuti con il lancio dei Dadi Colorati. Se ad esempio si possiede una spada che indica un giallo, il giocatore avrà un risultato giallo in più, anche se non ne ha ottenuto nessuno con i Dadi Colorati. Con le armi più potenti (ottenute con i mostri più impegnativi), sarà possibile ottenere anche più di un risultato aggiuntivo.



## Protezioni

Questi oggetti possono essere di tre tipi: armature, copricapi e calzature. Le protezioni indossate consentono al giocatore di lanciare uno o più dadi aggiuntivi durante il combattimento contro i mostri, oltre ai cinque normali Dadi Colorati. Le varie protezioni riportano uno o più simboli generici che rappresentano un dado, a indicare il numero di dadi aggiuntivi che forniscono quando sono indossate.



**Esempio.** Il giocatore indossa la spada e l'armatura riportate nelle figure di questa pagina e combatte un mostro che richiede 5 risultati Gialli. I 5 Dadi Colorati danno come risultato G,G,G,V,R: solo tre risultati gialli sui cinque necessari, che però diventano quattro grazie al risultato G aggiuntivo della spada. Poiché l'armatura permette di lanciare nuovamente 3 Dadi Colorati i cui risultati si aggiungono a quelli già ottenuti, al giocatore sarà sufficiente ottenere anche un solo risultato G per vincere il combattimento.

In base agli spazi disponibili sulla scheda di inventario, ogni giocatore può indossare più protezioni (fino a tre, una per tipo), i cui vantaggi sono cumulativi. Quindi, durante un combattimento, il giocatore avrà diritto a rilanciare un numero di Dadi Colorati pari alla somma di tutti quelli forniti da ciascuna protezione indossata.

## Pozioni

Le pozioni non devono essere indossate e possono essere utilizzate in qualsiasi momento durante l'avventura, pertanto i giocatori le terranno sulla scheda inventario nello spazio della borsa ("Bag"), assieme agli altri oggetti che non sono indossati. Tutte le pozioni possono essere utilizzate una sola volta e, dopo l'uso, devono essere scartate (il giocatore volta la tessera dal lato del mostro e la conserva comunque come trofeo per completare eventuali "Quest" future).

La Pozione di Attacco, di colore blu, riporta sulla tessera uno o più simboli corrispondenti ai risultati dei Dadi Colorati, come per le armi. Quando il giocatore decide di utilizzare queste pozioni, si comporta esattamente come se indossasse un'arma che abbia quelle caratteristiche, in aggiunta alle armi vere eventualmente indossate.



La Pozione di Movimento, di colore verde, permette al giocatore di aumentare il suo movimento dal minimo del numero ottenuto lanciando il dado, fino al doppio di tale risultato, senza vincoli sulla direzione. Se ad esempio si è ottenuto 4, sarà possibile muovere di un qualsiasi numero di esagoni compreso fra 4 e 8, in una direzione a scelta anche (negli esagoni a bordo grigio).



## Turno di Assedio

Gli assedi sono combattimenti fra i giocatori in cui si usano i mercenari a disposizione per contendersi il controllo di un castello e per guadagnare Punti Vittoria ottenuti sia dalla banca, sia da quelli messi in palio dai giocatori stessi.

### Sequenza di Assedio

#### 1. Inizio dell'assedio

Il Turno di Assedio ha inizio non appena un giocatore di turno che abbia almeno un mercenario termina il proprio movimento in un castello controllato da un altro giocatore. All'assedio partecipano obbligatoriamente tutti i giocatori che abbiano almeno un'unità di mercenari nella propria scheda di inventario.

In virtù del proprio prestigio, il giocatore che controlla il castello può immediatamente arruolare nuovi mercenari (al normale costo di 3 Adena per unità), prima della risoluzione dell'assedio, indipendentemente dalla posizione attuale del suo segnalino in mappa. Potrà quindi decidere di difendersi utilizzando tutti i mercenari che ha a disposizione o solo una parte (anche nessuno, nel qual caso si usa solo il mercenario posto sul castello a indicarne la proprietà), mentre tutti gli altri giocatori potranno usare solo i mercenari già arruolati e presenti sulle loro schede di inventario.

#### 2. Scelta delle fazioni e delle forze in campo

Tutti i giocatori devono scegliere segretamente una delle due Carte Assedio che possiedono, ponendola coperta davanti a sé. Il giocatore di turno che ha iniziato l'assedio deve scegliere obbligatoriamente la carta "Offense", mentre il giocatore che attualmente controlla il castello deve scegliere obbligatoriamente la carta "Defense".

Contemporaneamente, ogni giocatore sceglie quanti mercenari utilizzerà nell'assedio, prendendoli dal proprio inventario e tenendoli nascosti in una mano di fronte a sé. (Che abbia deciso di reclutare altri mercenari nel castello o meno, il giocatore assediato potrà utilizzare tutti, parte o anche nessuno dei propri mercenari (nel qual caso difenderà con il solo mercenario che si trova sul castello a indicarne la proprietà). I mercenari usati saranno comunque scartati da tutti i giocatori sia in caso di vittoria che di sconfitta: occorre quindi scegliere oculatamente le proprie forze.

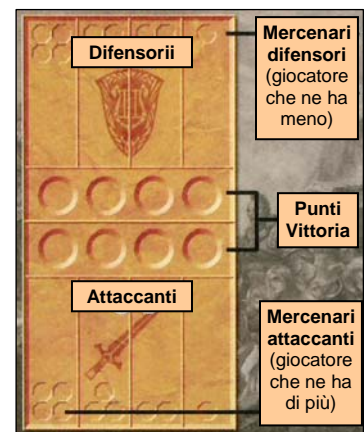
Sempre in questo momento, i giocatori che lo desiderano possono scegliere e mettere coperta davanti a sé una Carta Evento di tipo "Castle Siege" da usare nella risoluzione dello scontro. Dopo la risoluzione del combattimento, le carte così selezionate saranno scartate in ogni caso, anche se non utilizzate.

#### 3. Determinazione delle fazioni e disposizione dei mercenari

I giocatori rivelano contemporaneamente le Carte Assedio, i mercenari che hanno in mano, e le eventuali Carte Evento "Castle Siege" precedentemente scelti. I giocatori che hanno scelto la Carta Assedio "Offense" faranno parte della fazione assediante (attaccanti) e combatteranno a fianco del giocatore di turno, gli altri faranno parte della fazione assediata (difensori) e combatteranno con il proprietario del castello.

I giocatori dispongono i mercenari che hanno in mano sulla tabella di assedio che si trova sul lato destro della mappa di gioco, dove il lato degli attaccanti è indicato dal simbolo della spada, mentre quello dei difensori riporta uno scudo. Per ciascuna delle due fazioni, inizia a posizionare il giocatore che ha il maggior numero di mercenari, procedendo quindi in ordine decrescente, usando gli spazi con i simboli ottagonali (vedi figura a lato).

Infine, ciascun giocatore prende 1 Punto Vittoria dalla propria scheda di inventario e lo mette sulla tabella di assedio nello spazio apposito in corrispondenza di quello utilizzato per i propri mercenari, contribuendo così a costituire il "bottino di guerra".



#### 4. Risoluzione dell'assedio

Il combattimento si risolve in una serie di lanci dei Dadi Numerici. Ogni fazione lancia un Dado Numerico e quella che ottiene di più rimuove dal lato avversario un numero di mercenari pari alla differenza fra i due risultati. La fazione in attacco lancia sempre per prima il proprio dado. Si prosegue in questo modo finché una delle due fazioni rimane senza mercenari dal proprio lato e viene quindi sconfitta.

Durante la risoluzione dell'assedio, si risolvono gli effetti delle eventuali Carte Evento "Castle Siege" scelte dai giocatori, secondo quanto riportato nelle rispettive descrizioni. Un giocatore può decidere di non utilizzare gli effetti della carta che aveva precedentemente scelto, tuttavia essa sarà comunque scartata al termine dell'assedio.

Non c'è alcuna regola obbligatoria che stabilisca quale giocatore debba lanciare il dado per la propria fazione, i giocatori possono accordarsi liberamente purché ciascuna fazione lanci un solo Dado Numerico. Analogamente, poiché comunque tutti i mercenari usati nell'assedio saranno scartati da tutti i giocatori indipendentemente dall'esito, non c'è alcuna regola obbligatoria che stabilisca quali rimuovere per primi da ogni fazione.

#### 5. Divisione dei Punti Vittoria

Solo i giocatori che appartengono alla fazione che vince l'assedio ottengono Punti Vittoria al termine del combattimento. Oltre a riprendere quanto aveva messo in palio, ogni giocatore ha la possibilità di guadagnare più o meno Punti Vittoria, secondo quanto segue:

1. come prima cosa, ogni giocatore della fazione vincente riprende il Punto Vittoria che aveva messo sulla tabella di assedio come posta in palio;
2. successivamente, ogni giocatore della fazione vincente guadagna 1 Punto Vittoria dalla banca;
3. infine, iniziando dal giocatore della fazione vincente che ha contribuito con il maggior numero di mercenari e procedendo in ordine decrescente, ciascuno prende a turno 1 Punto Vittoria di quelli messi in palio dai giocatori della fazione sconfitta, finché questi non vengono esauriti.

Qualora, nella divisione dei Punti Vittoria della fazione sconfitta, si verificasse un pareggio sul numero di mercenari e restasse un solo Punto Vittoria da prendere, nessuno lo otterrà e questo sarà scartato (in pratica, i Punti Vittoria vengono approssimati per difetto).

Si noti inoltre che l'ordine dei giocatori in funzione del numero di mercenari scelti per l'assedio viene determinato nel momento in cui i segnalini corrispondenti vengono piazzati sulla tabella di assedio e comunque prima che si lancino i dadi. Eventuali cambiamenti dovuti all'effetto delle Carte Evento "Castle Siege" utilizzate non alterano quest'ordine.

#### 6. Conclusione dell'assedio

Tutti i mercenari usati nell'assedio e rimasti alla fazione vincente vengono scartati e tornano nelle riserve dei rispettivi giocatori (non sulle loro schede di inventario). Il giocatore che ha vinto l'assedio prende quindi un'unità di Mercenari dalla banca e la pone sul castello a indicare la sua proprietà.

Tutte le Carte Evento "Castle Siege" scelte dai giocatori durante l'assedio vengono scartate, anche se non utilizzate.

***Esempio.** I giocatori A, B, C, D ed E sono coinvolti in un assedio, dove A è l'attuale proprietario del castello, e D è il giocatore che ha terminato il suo movimento dando inizio al Turno di Assedio. Ognuno sceglie le proprie Carte Assedio, i mercenari e le eventuali Carte Evento, quindi si rivelano contemporaneamente le scelte e si determina che A e B sono i difensori, mentre C, D ed E sono gli attaccanti. Di conseguenza, vi saranno 2 Punti Vittoria in palio dal lato dei difensori (messi da A e B), e 3 Punti Vittoria dal lato attaccante.*

*A ha scelto di mettere sulla tabella tutti e 5 i suoi mercenari più quello che si trovava sul castello a indicarne la proprietà, mentre B contribuisce con 3 mercenari, dunque i difensori hanno in totale  $5+1+3 = 9$  mercenari. Per gli attaccanti, C ha scelto 3 mercenari, D ne ha scelti 4 ed E ne ha messi 7, per un totale di  $3+4+7 = 14$  mercenari.*

*Gli attaccanti lanciano per primi il loro Dado Numerico e scelgono il giocatore E che ottiene 5, mentre A per i difensori ottiene 3. Poiché gli attaccanti hanno il risultato più alto, i difensori devono rimuovere  $5-3 = 2$  mercenari dal loro schieramento, quindi si va avanti con ulteriori lanci di dadi finché una delle due fazioni resta senza mercenari. Qualora siano state scelte carte da giocare durante l'assedio, sarà in questi momenti che i giocatori ne faranno uso.*

*Supponendo che l'assedio si concluda con la vittoria degli attaccanti, E è quello con il maggior numero di mercenari, seguito nell'ordine da D e infine C. Ciascuno dei tre riprende il Punto Vittoria che aveva messo in palio e ne riceve uno dalla banca. Inoltre, poiché c'erano due soli difensori e quindi 2 Punti Vittoria in palio, andando in ordine ne prendono uno E ed uno D rispettivamente, mentre a C che è ultimo a scegliere non ne restano. In conclusione, dopo l'assedio, E e D avranno guadagnato 2 Punti Vittoria ciascuno e C ne avrà guadagnato solo 1 (escludendo i propri che hanno ripreso). A e B, sconfitti, hanno perso 1 Punto Vittoria ciascuno. A questo punto si scartano tutte le carte (usate o meno) e tutti i mercenari rimasti sulla tabella di assedio, quindi D che ha iniziato l'assedio ne prende uno dalla banca e lo colloca sul castello a indicare che è di sua proprietà. Il gioco riprende con il giocatore successivo a D che era di turno.*

*Nel caso che l'assedio si concluda con la vittoria dei difensori, A è quello con il maggior numero di mercenari, seguito da B. Ciascuno dei due riprende il Punto Vittoria che aveva messo in palio e ne riceve uno dalla banca. Inoltre, dei 3 Punti Vittoria messi in palio dagli attaccanti, ne toccheranno due a A (che è primo a scegliere) ed uno a B. In conclusione, A ha guadagnato 3 Punti Vittoria con l'assedio e B ne ha guadagnati 2 (a parte i propri che hanno ripreso). C, D ed E, sconfitti, hanno perso 1 Punto Vittoria ciascuno. A questo punto si scartano tutte le carte (usate o meno) e tutti i mercenari rimasti sulla tabella assedio, quindi A che ha mantenuto il controllo del castello ne riprende uno dalla banca e ve lo posiziona sopra. Il gioco riprende con il giocatore successivo a D che era di turno.*



## Fine del gioco

La partita termina immediatamente non appena si verifici una delle tre seguenti condizioni:

1. uno dei giocatori ha accumulato 10 Punti Vittoria, oppure
2. uno dei giocatori non ha più Punti Vittoria, oppure
3. non restano più mostri (di tipo A, B e C) che i giocatori possano combattere.

Nel primo caso, il vincitore è il giocatore che per primo ha ottenuto 10 Punti Vittoria. Negli altri casi, il vincitore è chi ha più Punti Vittoria quando il gioco termina.

---

## Domande sul gioco

Chiarimenti e informazioni sul gioco possono essere richiesti tramite il sito della Dagoy o il sito ufficiale di LineAge II: the boardgame. Le domande più frequenti (FAQ) vengono compilate ed aggiornate su questi siti.

[www.L2boardgame.co.kr](http://www.L2boardgame.co.kr)

[www.L2boardgame.com](http://www.L2boardgame.com)

## Crediti

Pubblicazione: Kwanghee Lee

Sviluppo: Heekwon Jung (capo dello sviluppo), Sunyoung Lim, Sanghoon Lim

Grafica: Sanghoon Lim, NC Soft Co.

Playtest: Sangmyung Bang, Hyundeok Yang, Junhyoung Park, Myunghee Lee, Jungho Son, Jooho Jung, Jaehee Kim / Staff Dagoy

Dongjin Jun, Yena Ryu, Hangkyoung Kim, Aran Park, Woosung Ahn, Hyoungmin Lee, Jinyung Joo / Staff NC Soft Co.

Stampa: C&C Ads.

## Ringraziamenti speciali a:

Dongjin Jun e Yena Ryu che hanno contribuito in modo determinante alla realizzazione del progetto, e Jangkyoung Kim che ha dato il suo supporto per la grafica ed i commenti.

Harald Bilz, Andreas Bickings, Burkhard Hannig in Germania, che hanno dato infiniti suggerimenti di grande importanza durante lo sviluppo del gioco.

Tutti i giocatori che hanno provato questo gioco a Essen Messe 2005, specialmente a quella famiglia che, dopo aver apprezzato così tanto il prototipo, ne ha acquistato uno degli unici due esistenti al mondo.

Siamo felici che il nostro gioco possa piacere a tutti i giocatori nel mondo, indipendentemente dalla loro nazionalità e razza. Grazie per aver acquistato questo gioco, che è stato prodotto con autentica passione.

**Dagoy Inc.** , Tel. +82-2-3672-0010, [www.dagoy.co.kr](http://www.dagoy.co.kr)

**NC Soft Co.** [www.ncsoft.co.kr](http://www.ncsoft.co.kr)

*Tutti i componenti di legno nel gioco sono stati prodotti con la migliore betulla bianca e colorati con materiali non nocivi secondo le norme europee EN71. Il gioco contiene parti di piccole dimensioni, non è adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni.*

---



*Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.*

*Il presente regolamento tradotto è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro da La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>).*

*L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione.*

---