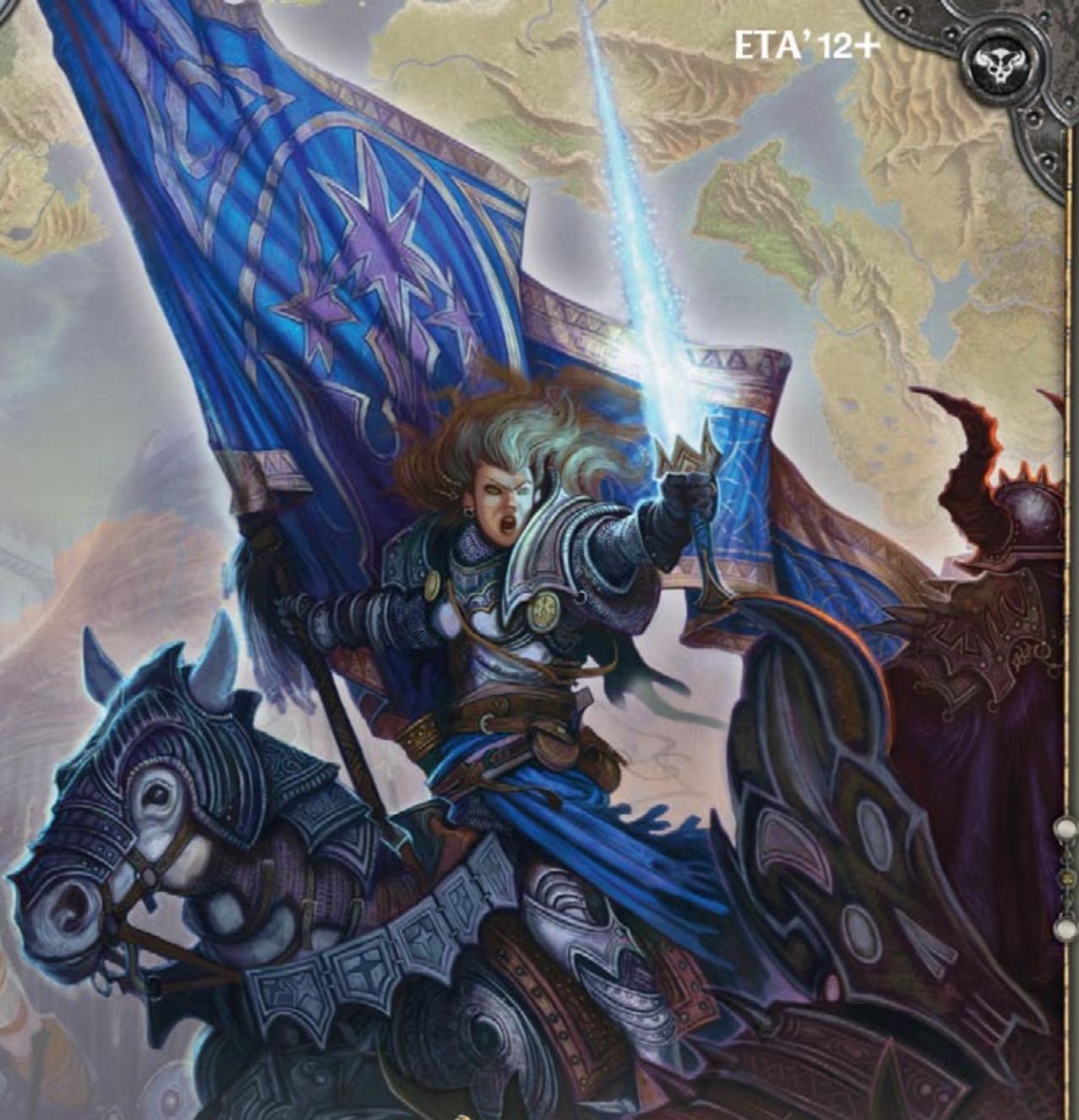


ETA' 12+



DUNGEONS & DRAGONS

CONQUEST OF NERATH™

BOARD GAME

REGOLAMENTO

TRADUZIONE IN ITALIANO DI NERI FRANCESCO

INDICE DEI CONTENUTI

Componenti del Gioco	2
Introduzione	3
Il regno di Warring	3
Come vincere	3
Modalità di gioco	4
Alleanze	4
Preparazione	5
Ordine di Gioco	8
Sequenza dei Turni	9
Fase 1: Pescare	9
Fase 2: Movimento	9
Fase 3: Combattere le battaglie	12
Fase 4: Riposizionamento	17
Fase 5: Rinforzi	17
Fase 6: Incassare le Rendite	18
Appendice: Descrizione dei Pezzi	19
Glossario	22

CREDITI

Design	Richard Baker
Development and Additional Design	Richard Baker, Peter Lee, Mons Johnson
Editing	Jennifer Clarke Wilkes
D&D Senior Creative Art Director	Jon Schindehette
Art Director	Keven Smith
Cover Illustration	William O'Connor
Game Board Illustration	Adam Gillespie
Token Illustrations	Wayne England
Graphic Design	Keven Smith, Emi Tanji
Product and Packaging Design	Veronica Vail
Multimedia Manager	Ryan McCarthy
Miniatures Art Director	Ryan Sansaver
Production	Nick Bartoletti, Nicholas Isaac
Prepress Manager	Jefferson Dunlap
Imaging Technician	Travis Adams
Production Manager	Godot Gutierre

Playtesting: Jim Ansaldo, Rich Baker, Darren Barnes, Adam Childers, Jennifer Clarke Wilkes, Ciabhan Connelly, Cameron Curtis, Ryan Dickey, Karl Fischer, David Galuska, Mons Johnson, Toby Latin-Stoermer, Peter Lee, David Noonan, Bill Slavicsek, Dwayne Stupack, Darien Stupack, Rodney Thompson, Colin Walsh, Steve Winter, Mike Wyman, Warren Wyman

DUNGEONS & DRAGONS



TRADUZIONE IN ITALIANO
NERI FRANCESCO

CONTENUTI DEL GIOCO

1 Tabellone
1 Regolamento
1 Contenitore dei vari pezzi
5 Schede di Riferimento (1 per ogni regno, più 1 scheda di riferimento generale)
252 Figure di plastica (63 per ogni regno)
80 Soldati
24 Macchine da Assedio
24 Guerrieri
24 Maghi
32 Mostri
12 Castelli
16 Elementali d'Aria
16 Draghi
24 Navi da Guerra
50 Gettoni di plastica (40 grigie e 10 rosse)
80 Gettoni di controllo (20 per ogni regno)
2 Segnalini Alleanza (Vailin/Nerath, Karkoth/Iron Circle)
30 Tessere Guardiano del Dungeon
80 Carte Evento (20 per ogni regno)
30 Carte Tesoro
80 Segnalini dei pezzi d'oro (50 x 1 e 30 x 5)
16 Dadi
6 dadi a sei facce
4 dadi a otto facce
3 dadi a dieci facce
2 dadi a dodici facce
1 dado a venti facce

DOMANDE ?

U.S., Canada, Asia Pacific, & Latin America
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.
Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-425-704-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa
wizards@hasbro.co.uk
Wizards of the Coast LLC
c/o Hasbro UK Ltd.
Caswell Way, Reevesland Industrial Estate,
Newport NP19 4YH
UK
Tel: +44(0)8457 12 55 99

All Other European Countries
custserv@hasbro.be
Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA
Industrialaan 1
1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32.70.233.277

Please retain these addresses for future reference.

30033806000001 EN

INTRODUZIONE

La guerra è giunta nel mondo di Dungeons & Dragons. Eroi del bene e campioni del male lottano l'uno contro l'altro attraverso montagne, mari, foreste e pianure, determinati a conquistare territori o morire. Terribili mostri infuriano in tutte le terre, distruggendo ogni cosa sul loro cammino. Potenti draghi dominano i cieli, devastando intere armate con il loro soffio micidiale. Audaci esploratori si arrischiano in dungeon pieni di temibili guardiani e grandi tesori.

Quattro grandi regni si contendono il dominio del mondo conosciuto. L'impero oscuro di Karkoth sogna di placare la sinistra divinità con il sangue di una dozzina di terre, ma gli eroici elfi e gli umani dell'Alleanza Vailin sono determinati ad estirpare questo antico male, una volta per tutte. L'Iron Circle cerca di soggiogare il mondo conosciuto con le sue legioni scarlatte, ma il popolo libero della Lega di Nerath combatterà furiosamente per distruggere i servi dell'inferno.

Fino a quattro giocatori possono giocare in Conquest of Nerath. Assumerete il ruolo di un signore della guerra, che regna su uno dei quattro regni. Sarete voi a decidere quali forze saranno necessarie e dove stanziarle per raggiungere i vostri obiettivi. Combatterete battaglie per difendere le vostre terre o conquistare quelle dei vostri nemici. Invierete coraggiosi eroi per scoprire gli antichi segreti sepolti nei temibili dungeon. Più territori controllerete, e più truppe si uniranno sotto la vostra bandiera. Le scelte determineranno se il vostro regno sopravviverà e trionferà, o cadrà nel buio sotto gli artigli dei vostri nemici.

COME SI VINCE

Il vincitore sarà il giocatore che riuscirà a raggiungere le condizioni di vittoria per primo. Le condizioni di vittoria dipendono dalla durata del gioco. Prima di iniziare, decidete se si intendete giocare una partita breve, media o lunga. Se giocate una partita usando le alleanze, le condizioni di vittoria sono leggermente differenti. Vedi il riquadro "Alleanze" a pag. 4.

Durata	Condizioni di Vittoria
Breve	13 Punti Vittoria alla fine di un round di gioco
Media	20 Punti Vittoria alla fine di un round di gioco
Lunga	Controllare tutte le capitali o collezionare 8 carte tesoro

Partite di Breve e Media durata

Per una partita Breve o Media, i giocatori tengono traccia dei punti vittoria (che chiameremo PV) sul tracciato dei punti vittoria. Alla fine di ogni round di gioco (dopo che ogni regno ha completato il proprio turno), si controlla se qualche giocatore ha raggiunto i PV necessari. Se un giocatore avrà guadagnato i PV minimi necessari e sarà anche il giocatore che ha più PV, allora ha vinto la partita. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di PV, si giocherà un'altro round e al termine del quale si verificheranno nuovamente i PV. Tale procedura continuerà finché un giocatore avrà il maggior numero di PV alla fine di un round di gioco.

IL REGNO DI WARRING

Qui riportiamo una veloce panoramica, inclusi i suggerimenti circa i punti forti e quelli deboli dei quattro regni. Potete scegliere quale regno controllare tirando un dado per stabilire l'ordine di scelta, oppure sceglierlo a caso ponendo un gettone controllo di ogni regno in un contenitore e quindi pescarne uno a caso.



L'oscuro Impero di Karkoth (Karkoth)

Lo stregone che guida il regno di Karkoth possiede terribili poteri che gli permettono di padroneggiare la necromanzia e controllare gli spiriti. I suoi eserciti di non morti tengono una dozzina di terre in schiavitù, soggiogandole con le loro richieste di tributi e nuovi coscritti. Karkoth gode di una aggressiva posizione di partenza, ma è il regno con le carte evento più deboli. Se vi piace semplicemente attaccare i territori, questo è il regno per voi.



Alleanza Vailin (Vailin)

Questo regno è composto da le terre degli elfi alleate con le città stato dei mercanti umani. Beneficia delle prospere rotte commerciali e del controllo degli elementi, che gli garantisce la miglior marina al mondo. Se si vuole governare i mari, prendete in considerazione di giocare con l'Alleanza Vailin.



Iron Circle

Regno di goblin, mercenari e città guerriere unite sotto il cerchio di ferro per creare i più forti eserciti del mondo. I maghi di questo regno inoltre comandano le forze infernali, aggiungendo così un elemento di sorpresa nel suo mazzo delle carte evento. Questo regno è quanto di meglio possa avere un giocatore che vuole giocare con un forza bilanciata.



Lega di Nerath (Nerath)

Queste stati feudali sono composti per lo più dai sopravvissuti umani e nani. Sono tutto ciò che rimane del caduto Impero di Nerath. Il regno è sul punto del collasso, in bilico tra le aggressive forze di Karkoth e dell'Iron Circle. Tuttavia, ha le carte evento più forti, che rappresentano coraggiosi eroi che si radunano sotto lo stendardo Nerathaniano. Se vi piace il ruolo di perdente, cercando la fuga al momento giusto per evitare la morte certa, scegliete di giocare con il regno di Nerath.

Per esempio, in una partita breve, il giocatore che controlla i Karkoth raggiunge 13 PV durante il proprio turno. I giocatori che controllano i Vailin, gli Iron Circle, e i Nerath hanno tutti una chance di guadagnare ulteriori PV durante il loro turno. Se il giocatore che controlla i Nerath raggiunge anch'esso 13 PV, allora non ci sarà ancora un vincitore, e i giocatori giocano un altro round, e al termine del quale controllano nuovamente i propri PV.

Punti Vittoria

I PV misurano i successi ottenuti per le varie azioni completate, come indicato nella seguente tabella. Vedi "Punti Vittoria" a pag. 16 per maggiori informazioni.

Ricevi i PV non appena completi l'azione specificata. Tuttavia, tutti i giocatori controllano i loro PV totali solo alla fine di ogni round di gioco per verificare se c'è un vincitore.

PV	Azione
1	Conquistare un territorio nemico
1-3	Giocare una carta tesoro
5	Conquistare una capitale nemica

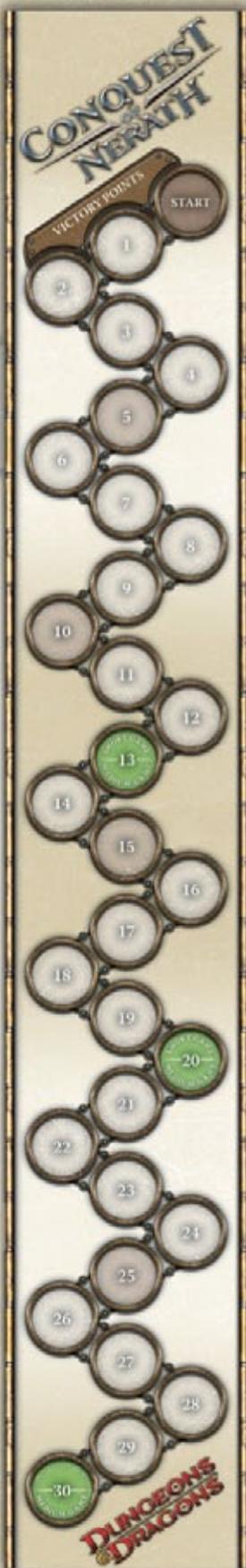
Partita Lunga

Ogni regno ha una capitale: *Karkothi Throneholds* (Karkoth), *Vailindor* (Vailin), *Citadel of Iron's Grasp* (Iron Circle), e *Mithralfast* (Nerath). In una partita lunga, si gioca finché un giocatore controllerà tutte le capitali, indipendentemente dai PV vittoria accumulati. Se controlli ogni capitale avversaria alla fine del tuo turno e controlli anche la tua capitale, vinci immediatamente la partita.

Puoi vincere una partita lunga anche saccheggiando i dungeon per collezionare carte tesoro. Se hai almeno otto carte tesoro (fra quelle in gioco e in mano) ed hai più carte tesoro di qualunque altro giocatore alla fine di un round di gioco, vinci immediatamente la partita. Altrimenti, si gioca un altro round di gioco e si controlla ancora alla fine del round. Il gioco continua così finché un giocatore avrà il maggior numero di carte tesoro alla fine di un round di gioco.

MODALITÀ DI GIOCO

Quattro giocatori possono giocare in modalità tutti contro tutti oppure costituire due gruppi di alleati che competono l'uno contro l'altro. Con meno di quattro giocatori, uno o più giocatori controllano dei regni alleati. In una partita con le alleanze, i regni alleati cooperano l'un l'altro. Nessuno degli alleati può attaccare il proprio alleato o conquistare i suoi territori. Un pezzo alleato può muovere liberamente su o attraverso i territori controllati dall'alleato.



Vedi il riquadro "Alleanze" per un riepilogo delle regole sulle alleanze. In una partita tutti contro tutti, ogni giocatore controlla un regno e può attaccare qualunque altro giocatore in qualunque momento. I giocatori sono liberi di effettuare qualsiasi tipo di accordo fra loro, ma tali accordi non sono vincolanti, quindi chiunque può tradire un accordo in qualunque momento. Per muovere un pezzo in uno spazio controllato da un altro giocatore, anche nel caso in cui abbiate degli accordi con lui, dovete comunque attaccare tale spazio.

2 Giocatori

Giocatore 1: Karkoth e Iron Circle

Giocatore 2: Vailin e Nerath

Ogni giocatore controlla due regni che sono alleati fra loro.

3 Giocatori

Giocatore 1: Vailin e Nerath

Giocatore 2: Karkoth

Giocatore 3: Iron Circle

Un giocatore controlla i regni alleati di Vailin e Nerath. Il regno di Karkoth e Iron Circle sono alleati fra loro ma saranno controllati da due giocatori diversi.

4 Giocatori (con alleanze)

Giocatore 1: Karkoth e il **Giocatore 3:** Iron Circle

Giocatore 2: Vailin e il **Giocatore 4:** Nerath

Ogni giocatore controlla un regno, ma Karkoth e Iron Circle sono alleati contro Vailin e Nerath che sono alleati fra di loro

ALLEANZE

Le seguenti regole si applicano ai regni alleati.

Vittoria Condivisa: In una partita in modalità alleanze, gli alleati condividono le conquiste che servono per determinare la vittoria, come riepilogato qua di seguito:

Durata	Condizioni di Vittoria
Breve	20 PV condivisi alla fine di un round di gioco
Media	30 PV condivisi alla fine di un round di gioco
Lunga	Gli alleati controllano tutte le capitali oppure hanno collezionato 12 carte tesoro

Movimento: Puoi muovere pezzi su o attraverso spazi amici, cioè controllati da te o dal tuo alleato. Se il tuo alleato ha dei pezzi su uno spazio, i tuoi pezzi condivideranno tale spazio senza combattere fra loro. Vedi "Fase 2: Movimento" a pag. 9.

Battaglia: Tu e il tuo alleato non potete attaccare nello stesso momento, dato che ogni giocatore può muovere i propri pezzi solo durante il proprio turno. Tuttavia, se i tuoi pezzi e quelli del tuo alleato condividono lo stesso spazio, difenderanno tutti insieme tale spazio se attaccato. Vedi "Fase 3: Combattere le Battaglie" a pag. 12.

Conquistare i Territori: Dato che tu attacchi solo durante il tuo turno, non puoi "condividere" la conquista di un territorio con il tuo alleato. Se attacchi un territorio nemico che era un territorio di partenza del tuo alleato e vinci, lo avrai liberato in favore del tuo alleato. Vedi "Conquistare Territori" a pag. 15.

ACCORDI NEL TUTTI CONTRO TUTTI

Se stai giocando una partita in modalità tutti contro tutti, non sei formalmente alleato con alcun giocatore, e le regole sulle alleanze non si applicano.

Puoi stipulare accordi con un giocatore per cooperare contro un altro giocatore e non attaccarvi a vicenda, ma ciò nonostante non puoi muovere attraverso spazi controllati dagli altri giocatori o condividere lo stesso spazio senza combattere. Se tu muovi i tuoi pezzi su uno spazio contenente i pezzi di un altro giocatore, attivi una battaglia, e conquisti lo spazio (se è uno spazio sulla terra ferma, cioè un territorio) se vinci la battaglia.

Puoi fare ovviamente accordi informali in una partita tutti contro tutti. Gli accordi di questo tipo però non comportano alcuna protezione intrinseca. Tutti i giocatori sono liberi, in qualunque momento, di non rispettare gli accordi o colpire alle spalle il giocatore con cui si sono accordati. Esempi di tali accordi includono quanto segue:

- ◆ Coordinare attacchi contro un altro giocatore.
- ◆ "Scambiarsi" territori lasciandoli indifesi.
- ◆ Discutere con un altro giocatore i movimenti, gli acquisti, e il posizionamento dei pezzi.
- ◆ Usare carte evento contro qualcuno che attacca un altro giocatore con cui avete un accordo.

PREPARAZIONE

Una volta che avrete deciso con quale regno giocherà ogni giocatore potete cominciare a preparare il gioco.

Tabellone

Il tabellone mostra parte del mondo di Dungeon & Dragons. Esso è diviso in un certo numero di spazi sulla terra ferma (che chiameremo territori), spazi di mare e ingressi ai dungeon (gli spazi con il simbolo della porta).

Aprire e disporre il tabellone al centro dell'area di gioco in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. E' meglio se i giocatori si siedono vicino all'angolo dove ci sono i territori iniziali del regno controllato.

I territori iniziali di ogni regno hanno i confini colorati nel medesimo colore dei relativi simboli e pezzi.

Regno	Colore	Icona del Regno
Karkoth	Nero	
Vailin	Oro	
Iron Circle	Rosso	
Nerath	Blu	





RIEPILOGO DEI PEZZI

Ci sono nove differenti tipi di pezzi nel gioco per ogni regno. Per maggiori informazioni vedi "Descrizione dei Pezzi" a pag. 19.

Soldati semplici: I pezzi più economici, i soldati semplici sono numerosi ma deboli.

Karkoth: Vailin: Iron Circle: Nerath:

Macchine da Assedio: Queste macchine da guerra forniscono una buona potenza in combattimento a buon prezzo. Sono lente ma estremamente potenti quando attaccano.

Karkoth: Vailin: Iron Circle: Nerath:

Mostri: Sono veloci e colpiscono duro, questi pezzi possono sfondare le linee per creare il caos in territorio nemico.

Karkoth: Vailin: Iron Circle: Nerath:

Guerrieri: Questi eroi si muovono veloci e combattono bene. Possono esplorare i dungeon e combattere in spazi di mare.

Karkoth: Vailin: Iron Circle: Nerath:

Maghi: Questi eroi possono sconfiggere i nemici in battaglia prima che questi possano contrattaccare. Come i Guerrieri possono esplorare i dungeon e combattere in spazi di mare.

Karkoth: Vailin: Iron Circle: Nerath:

Castelli: I castelli sono strategicamente vitali. Sono forti per difendersi e forniscono punti da spendere per nuovi pezzi.

Karkoth: Vailin: Iron Circle: Nerath:

Elementali d'aria: Si trovano bene sia sulla terra che sul mare. Queste veloci creature comandano raffiche di vento.

Karkoth: Vailin: Iron Circle: Nerath:

Draghi: I pezzi più potenti del gioco. I Draghi sono difficili da uccidere, volano veloci, e possono attaccare sia su terra che sul mare. Purtroppo sono molto cari da acquistare.

Karkoth: Vailin: Iron Circle: Nerath:

Navi da guerra: La spina dorsale delle vostre forze navali. Trasportano le truppe e difendono contro le flotte nemiche.

Karkoth: Vailin: Iron Circle: Nerath:

Gli spazi di mare non hanno colori speciali, neanche quelli che conterranno dei pezzi all'inizio del gioco. I dieci ingressi ai dungeon non sono controllati da alcun regno.

Simboli dei Pezzi: Molti degli spazi sul tabellone riportano dei simboli che raffigurano i pezzi di gioco nei colori dei vari regni (nero, oro, rosso, o blu) per indicare dove e quali pezzi iniziali verranno piazzati. Vedi "Pezzi di gioco" sotto.

Pezzi di gioco

Pezzi: sono figure di plastica che rappresentano le truppe dei vari regni. Ogni pezzo corrisponde al colore del regno.

Gettoni di Plastica: Puoi usare questi gettoni per salvare un pò di spazio nelle aree affollate per indicare i tuoi pezzi. Ogni gettone grigio rappresenta 1 pezzo; ogni gettone rosso rappresenta 5 pezzi. Per esempio, se hai 6 soldati su un territorio, puoi posizionare 1 singolo soldato in cima ad una pila di 5 gettoni grigi o sopra 1 gettone rosso.

Il numero delle tue truppe non è limitato dal numero di figure e gettoni disponibili nel gioco. Se non hai abbastanza gettoni per rappresentare tutte le tue truppe, puoi usare dei segnalini alternativi, come dei pezzetti di carta con scritto su cosa rappresentano.



Tabellone

Ogni regno ha la propria scheda di riferimento, che indica il nome del regno, la sua capitale, la rendita di base, e il suo tesoro iniziale. La scheda include inoltre una tabella di preparazione che indica i pezzi iniziali e i relativi spazi su cui questi verranno posti sul tabellone.

Piazzare tutti i pezzi iniziali del regno sul tabellone come indicato nella tabella riportata sulla scheda.

Suggerimento: Per essere sicuri di aver posizionato in modo corretto le figure, controllare i simboli dei pezzi relativi al colore del vostro regno stampati sui vari spazi. Nessun regno inizia con i propri pezzi su territori appartenenti ad altri regni, o su spazi con un ingresso al dungeon. Poi controllare che ogni pezzo posto sugli spazi di mare sia correttamente posizionato. Anche gli spazi di mare riportano i simboli dei pezzi nel colore del regno.

Sommario di gioco: Sul retro della scheda di riferimento è indicato l'ordine di turno, la sequenza delle fasi durante un turno di gioco, e le fasi in un round di battaglia. Inoltre c'è un'area per porre le carte evento del regno e i relativi scarti.

Scheda riferimento generale: Questa scheda riepiloga i vari pezzi, le condizioni di vittoria, e le regole per esplorare il dungeon. Inoltre c'è uno spazio per impilare le tessere guardiano del dungeon (e gli scarti), la riserva comune dei gettoni d'oro, e uno spazio per il mazzo delle carte tesoro.

RETRO DELLE CARTE
EVENTO



Carte Evento e Tesoro

Il gioco include due differenti tipi di carte: Evento e Tesoro.

Carte Evento: Ogni regno ha un mazzo iniziale di carte evento composto da venti carte. Mescolare ogni mazzo separatamente e posizzarli coperti dove indicato sulla scheda di riferimento del relativo regno.

All'inizio del gioco, pesca due carte evento del tuo regno.

Queste carte formano la tua mano. Da ora in avanti, ogni giocatore pescherà una carta evento all'inizio del proprio turno. Vedi "Fase 1: Pescare" a pag. 9.

Carte Tesoro: Questo mazzo contiene trenta carte. Mescolare il mazzo e piazzarlo coperto dove indicato sulla scheda di riferimento generale. Ogni volta che i tuoi eroi saccheggiano un dungeon, pesca una carta tesoro. Vedi "Saccheggiare i Dungeon" a pag. 16.

RETRO DELLE CARTE
TESORO



FRONTE
DELLE
TESSERE



RETRO

Tessere Guardiano del Dungeon

Ci sono trenta tessere Guardiano del Dungeon, ognuna con la forma di una porta. Mescolare le tessere e posizionare 1 tessera su ogni territorio con l'ingresso al dungeon sul tabellone. Posizionare il resto delle tessere coperte sullo spazio indicato sulla scheda di riferimento generale.

Gettoni di Controllo

I piccoli gettoni di cartone sono stampati con i colori e i simboli di ogni regno. Puoi usare i gettoni controllo per indicare che hai conquistato territori (spazi sulla terra ferma) che in precedenza appartenevano ad un avversario. Un gettone di controllo serve anche per indicare i PV totali correnti di ogni giocatore sul tracciato dei punti vittoria. Porre i gettoni di controllo di ogni regno in modo tale che ogni giocatore possa raggiungere facilmente i propri. Nessun gettone è in gioco all'inizio del gioco.



Tesoreria

Condurre un regno non è economico. Dovrai pagare i nuovi pezzi spendendo Oro della tua tesoreria. Queste tessere con la forma di lingotti d'oro, sono presenti in valori da 1 pezzo d'oro e 5 pezzi d'oro.

Ogni regno ha la sua tesoreria, che all'inizio è composta come indicato nella seguente tabella. Tale informazione è presente anche sulla scheda di riferimento.

Regno	Composizione delle Tesoreria ad inizio gioco
Karkoth	10 pezzi d'oro
Vailin	11 pezzi d'oro
Iron Circle	12 pezzi d'oro
Nerath	13 pezzi d'oro

La tesoreria di ogni regno all'inizio è basata sull'ordine di turno. Per esempio, Karkoth inizia per prima (vedi "Ordine di gioco" a fianco) e piazza i nuovi pezzi acquistati prima degli altri giocatori, così questo regno inizia il gioco con il minor numero di pezzi d'oro. Nerath gioca per ultima e potrebbe perdere molti pezzi e territori prima di poter giocare, quindi inizia con il maggior numero di pezzi d'oro.

Ogni regno incassa le rendite alla fine del turno di gioco del giocatore che lo controlla. L'ammontare delle rendite iniziali di ogni regno dipende dal numero di territori controllati, ed è indicato anche sulla scheda di riferimento del regno.



Questo numero cresce e diminuisce quando il regno conquista o perde territori. Vedi "Fase 6: Incassare le Rendite" a pag. 18.

ORDINE DI GIOCO

Conquest of Nerath è giocato in round. Durante un round di gioco, ogni regno effettua un turno. Alla fine di ogni round di gioco, controllare se qualche giocatore ha vinto il gioco. I regni effettuati il loro turno nel seguente ordine.

- 1. L'oscuro Impero di Karkoth**
- 2. Alleanza Vailin**
- 3. Iron Circle**
- 4. Lega di Nerath**

Se controlli due regni alleati – per esempio, in una partita con due giocatori – allora effettuerai il turno di ogni regno nell'ordine indicato. Per esempio, se stai giocando con i regni Karkoth e Iron Circle, durante il turno del regno di Karkoth muoverai i pezzi di quel regno, combatterai le sue battaglie, e comprerai nuovi pezzi per quel regno, mentre il regno Iron Circle non fa niente. Poi quando è il turno di Iron Circle, farai lo stesso stavolta per il regno di Iron Circle.

DADI

Conquest of Nerath include differenti tipi di dadi. I giocatori lanciano i dadi d'attacco nelle battaglie, che vengono descritte a partire da pag. 14. Tenere i dadi vicino al tabellone di gioco, in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.



Numero di Facce	Simbolo	Descrizione
6		Cubi verdi, come i dadi che si trovano in molti giochi.
8		Blu, a forma di diamante, con facce triangolari.
10		Rosso, a forma di diamante, con facce a forma di losanga.
12		Nero, abbastanza sferico, con facce a forma di pentagono.
20		Bianco, molto sferico, con facce a forma di triangolo.

Ogni volta che una carta indica di lanciare i dadi d'attacco, elenca anche il numero di dadi accanto al simbolo del dado. Per esempio 4 significa che devi lanciare 4 dadi da 6 facce.

Puoi trovare più dadi a più facce (poliedri) nei vari negozi di hobby.

SEQUENZA DEL TURNO

Ogni turno di un regno consiste di sei fasi, le quali hanno luogo con una sequenza fissa.

1. Pescare	(pag. 9)
2. Movimento	(pag. 9)
3. Combattere le Battaglie	(pag. 12)
4. Riposizionamento	(pag. 17)
5. Rinforzi	(pag. 17)
6. Incassare le Rendite	(pag. 18)

Devi pescare una carta evento e incassare le rendite se puoi, ma tutte le altre parti nella sequenza del turno sono facoltative. Quando termini l'incasso delle rendite il tuo turno è terminato. Il gioco passa al regno successivo nell'ordine di gioco.

Quando ogni regno ha completato un turno, è terminato un round di gioco. Se nessun giocatore ha vinto, inizia un nuovo round di gioco.

Fase 1. Pescare

Inizi ogni turno pescando una carta evento dal mazzo delle carte evento del tuo regno. Le carte evento influenzano il gioco in svariati modi, come fornire un beneficio a sorpresa in battaglia, la possibilità di muovere i pezzi in modo inusuale o piazzare nuovi pezzi sul tabellone, per ostacolare un nemico o distruggere i pezzi nemici, o rubare dei pezzi d'oro. Ogni mazzo di ogni regno è differente, e riflette la sua natura unica e la sua forza.

Ogni carta evento indica quando può essere giocata. A meno che il testo non indichi "Play Immediately - Giocala Subito," non devi giocare la carta subito; puoi conservarla nella tua mano fino a che deciderai di giocarla nel momento giusto. Non c'è limite al numero di carte che puoi avere nella tua mano.

Una volta giocata una carta, segui le regole indicate nel testo, poi scartala scoperta accanto al mazzo delle carte evento nello spazio indicato sulla scheda di riferimento del regno. Se il tuo mazzo termina, mescola gli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare normalmente.

Il testo di background in fondo alla carta fornisce delle informazioni sul mondo di Dungeon & Dragons o dei commenti al gioco, e non ha alcun effetto sul gioco.

Fase 2. Movimento

In questa fase, puoi muovere alcuni o tutti i tuoi pezzi dallo spazio occupato verso un altro spazio. Ogni pezzo può muovere un numero di spazi uguale al suo valore di movimento. Ogni spazio su cui viene mosso un pezzo deve essere adiacente a quello di provenienza; cioè deve avere un bordo/confine condiviso. Per esempio, un soldato semplice ha un valore di movimento di 1, così può muovere dal territorio che occupa verso un territorio adiacente.

Un pezzo può muovere meno del suo valore di movimento. Per esempio, un Drago ha un valore di movimento di 3, così può muovere di 0, 1, 2 o 3 spazi durante questa fase. Non sei obbligato a muovere ogni pezzo se non desideri farlo.



Suggerimento: Se hai difficoltà nel ricordare se hai già mosso un pezzo o meno, prova questo semplice espediente. Ogni volta che muovi un pezzo sdraialo su un fianco. Quando avrai mosso tutti i tuoi pezzi, rialzali tutti e continua con la fase successiva.

Il tabellone non è geomorfico. Per esempio i pezzi non possono essere spostati direttamente da Kharavas a Forbidden City, o da Dawnforge Mountains a Scarlet Principalities.

Trasferire i Pezzi: Alcune carte evento o tesoro permettono di trasferire i pezzi fra vari spazi rimuovendo i pezzi dallo spazio di partenza e posizionandoli nello spazio di destinazione (le carte indicano se lo spazio di destinazione deve essere adiacente o meno). Questi trasferimenti non contano come movimento.

Spazi Amici e Nemici

Allo scopo del movimento, il tabellone è composto da tre tipi di spazi: spazi amici, spazi nemici e ingressi al dungeon.

I pezzi possono muovere liberamente su o attraverso spazi amici, ma devono fermarsi se entrano in uno spazio nemico (anche se fosse vuoto) o su un ingresso al dungeon. Questi due ultimi casi attivano una battaglia. Vedi "Fase 3: Combattere Battaglie" a pag. 12.

Non c'è limite al numero di pezzi che possono occupare uno spazio.

Territori non attraversabili: Ogni spazio sul tabellone ha un nome. Le due aree di territori non attraversabili (nell'angolo nord-est e in quello a sud-ovest del tabellone) non contano come territori. Non hanno confini colorati e non contano come parte del tabellone. I pezzi non possono entrare o attraversare queste aree.

Alleanze e Movimenti

Puoi muovere i tuoi pezzi su o attraverso spazi controllati da te o dal tuo alleato. Se il tuo alleato ha dei pezzi nello spazio, i tuoi pezzi possono condividere lo spazio senza combattere. Puoi comunque solo muovere i tuoi pezzi durante il tuo turno, e non quelli dell'alleato.

Territori (spazi sulla terra ferma): Un territorio è uno spazio amico o nemico in base a chi lo controlla. Il controllore di un territorio è il regno che ha dei pezzi su esso, o un gettone controllo nel caso in cui non contenga dei pezzi. Se nessuno controlla un territorio che era fra quelli iniziali di un regno, il territorio si considera controllato ancora da tale regno. Uno territorio amico è tale se controllato da te o dal tuo alleato in una partita con le alleanze.

Un territorio nemico è tale se controllato da un regno avversario.

Spazi di Mare: Uno spazio di mare è uno spazio nemico se contiene dei pezzi degli avversari. Altrimenti è uno spazio amico.

Ingressi ai Dungeon: Questi spazi speciali, evidenziati con stampato il simbolo di una porta, rappresentano infami rovine e fortezze. Questi sono sorvegliati da terribili guardiani, e molti pezzi non possono entrare su questi spazi.

Ostile verso tutti: Gli ingressi ai dungeon non sono spazi amici per alcun regno. Tuttavia, carte ed effetti che si riferiscono a degli "spazi nemici" non si applicano agli spazi con gli ingressi ai dungeon.

Attaccare

Ogni volta che muovi un pezzo su uno spazio nemico o un ingresso al dungeon, attacchi quello spazio. Muovi i pezzi che desideri facciano parte delle forze coinvolte nella battaglia sullo spazio nemico. La battaglia sarà combattuta nella fase successiva.

I pezzi possono muovere da più di uno spazio per attaccare un singolo spazio nemico, sempre che abbiano la possibilità di raggiungere tale spazio. Analogamente, puoi dividere i tuoi pezzi in modo tale che si muovano da uno spazio verso altri per attaccare più spazi nemici.

Suggerimento: Prima che tu inizi a combattere una battaglia, assicurati di aver terminato il movimento dei tuoi pezzi. Non è possibile vedere l'andamento di una battaglia e poi decidere dove muovere il resto dei tuoi pezzi per il turno in corso.

Concetti Base sul Movimento

I pezzi muovono in modi differenti in base al loro tipo. Alcuni pezzi possono effettuare azioni speciali durante il loro movimento. Le forze terrestri e quelle marittime possono muovere solamente su o attraverso certi tipi di spazio. I pezzi che hanno l'abilità di volare possono entrare o terminare con il loro movimento su qualunque tipo di spazio. Vedi "Descrizione dei Pezzi" a pag. 19 per maggiori informazioni.

Forze Terrestri: Soldati, Macchine da Assedio, Guerrieri, Maghi e Mostri sono considerati forze terrestri. Possono entrare o terminare il loro movimento solo su territori (spazi sulla terra ferma - vedi l'eccezione "Trasporto via mare" a pag. 11). I castelli sono anch'essi forze terrestri ma non possono muovere.

Ingressi ai Dungeon: Solo gli eroi possono entrare sugli ingressi ai dungeon per fronteggiare i pericoli al suo interno. I guerrieri e i maghi sono eroi. Gli eroi devono terminare il loro movimento non appena entrano su un ingresso al dungeon, e devono combattere contro il guardiano del dungeon nella fase Battaglie (vedi "Esplorare i Dungeon," a pag. 14).



I soldato ha un valore di movimento di 1. Può quindi muovere da Amil Forest verso Zaarnath, Satrapy of Numoth, o Dread Marches. Il guerriero ha un valore di movimento di 2, così può muovere da Amil Forest verso qualunque territorio sull'isola. Può muovere anche sull'ingresso al dungeon Tomb of Horrors dato che lui è un eroe.



La nave da guerra ha un movimento di 2. Può muovere su qualunque spazio di mare che sia entro 2 spazi da Gulf of Kar, caricare i soldati dai territori Maze of Maur Khul e Ruined Land of Tarsembor lungo il tragitto. Può poi scaricare i pezzi trasportati su qualunque territorio adiacente a Gulf of Kar, Dragon's Gate, Forbidding Shore, Amilian Sea, Kraken's Reach o Tarsem Coast.

Scaricare: Una volta che la nave da guerra ha scaricato i pezzi trasportati, il suo movimento è terminato per quel turno. Non può scaricare un pezzo e poi muovere per scaricarne un altro su un territorio diverso durante lo stesso turno.

Una nave da guerra può scaricare i pezzi trasportati su un territorio o su due diversi se entrambi sono adiacenti allo spazio di mare dove si trova la nave da guerra. Non può trasbordare i pezzi trasportati su un'altra nave da guerra.

Fare Ponte: Se una nave da guerra muove di 2 spazi prima che carichi dei pezzi, potrà scaricarli solo in un'altro territorio costiero adiacente allo spazio di mare dove si trova la nave da guerra. Una nave da guerra può anche caricare e scaricare i pezzi senza muovere. Usare una nave per far attraversare ai pezzi uno spazio di mare in questo modo viene definito "Fare Ponte". Questo è un modo veloce per muovere le forze terrestri attraverso stretti passaggi di mare larghi solo uno spazio, come ad esempio *Saris Strait*, *Skallen Reach* o *Lake Surth* (lo spazio di mare racchiuso all'interno del regno di Karkoth).

Fase 3. Combattere le Battaglie

In questa fase, combatti le battaglie che hai attivato entrando in spazi nemici e ingressi al dungeon durante il tuo turno. Nessun nuovo pezzo può unirsi alla battaglia una volta iniziata questa fase, a meno che una carta evento lo permetta.

Tutte le battaglie hanno luogo in tempo reale, ma come attaccante, risolverai ogni battaglia separatamente nell'ordine da te preferito. Il difensore (il giocatore a cui hai attaccato lo spazio) non può scegliere l'ordine degli attacchi.

Le battaglie in mare si risolvono prima: Se hai battaglie da risolvere in spazi di mare e su territori, devi prima risolvere le battaglie sugli spazi di mare. Dopo che tutte le battaglie sugli spazi di mare sono state risolte, puoi risolvere quelle sui territori (incluso quelle derivanti dagli sbarchi. Vedi "Sbarchi" a pag. 13.

Concetti base delle Battaglie

Le battaglie si combattono lanciando i dadi d'attacco (lanciare i dadi di attacco viene detto anche Attaccare). Differenti pezzi lanciano differenti tipi di dadi, ma tutti combattono allo stesso modo. I pezzi lanciano i dadi sia che stiano attaccando o difendendo lo spazio.

Dadi d'Attacco: Ogni pezzo lancia l'appropriato tipo di dado in battaglia. Per esempio, un soldato lancia un dado a 6 facce, mentre un Mostro lancia un dado da 12 facce. I dadi di attacco da utilizzare per ogni pezzo sono indicati nella sezione "Descrizione dei Pezzi" a pag. 19 o nel riepilogo dei pezzi sul retro di questo regolamento.

Infliggere Colpi: Viene inflitto un colpo per ogni risultato di 6 o più ottenuto sui dadi di attacco. I pezzi che attaccano e difendono lanciano i dadi contemporaneamente. Per semplificare il gioco, l'attaccante lancia i dadi e calcola i colpi inflitti per primo, poi tocca al difensore fare lo stesso. Dopo di ciò, entrambi i giocatori ricevono i danni che gli sono stati inflitti per questa fase di battaglia.

Subire i danni: Ogni volta che uno dei tuoi pezzi infligge un colpo, il giocatore avversario decide quali pezzi ricevono i danni. Entrambi i giocatori scelgono l'ordine nel quale i propri pezzi subiscono i danni. Molti pezzi sono distrutti quando subiscono 1 punto di danno.

Non è possibile far subire allo stesso pezzo tutti i danni; è obbligatorio scegliere un pezzo diverso per ogni danno subito.

Dopo aver subito i danni, entrambi i giocatori rimuovono i pezzi distrutti o uccisi, quindi continuano con la battaglia. I pezzi distrutti e uccisi in battaglia ritornano nella riserva del relativo giocatore.

Alleanze e Battaglie

Tu ed il tuo alleato non potete attaccare nello stesso momento, dato che ogni giocatore muove i propri pezzi solo durante il proprio turno. Tuttavia se i tuoi pezzi e quelli dell'alleato condividono lo stesso spazio, questi difenderanno lo spazio tutti insieme.

Tu ed il tuo alleato decidete fra voi come subire i danni in battaglia. Se non riuscite ad accordarvi, dividete il numero totale di danni subiti a metà, ed ognuno subisce la metà dei danni subiti totali, applicandoli ai propri pezzi come preferisce. Se il numero dei danni è dispari, l'alleato con il maggior numero di pezzi subisce il danno rimanente; se avete entrambi lo stesso numero di pezzi, decidete a caso chi subisce il danno rimanente. Se i danni inflitti ad un alleato sono maggiori del numero dei pezzi che può perdere, l'altro alleato subisce tutti i danni rimanenti.

Sequenza di Battaglia

Le battaglie si svolgono in più round di combattimento. Ogni battaglia è composta da diverse fasi.

1. Attacco prioritario

- ◆ Lanciare i dadi per l'attacco prioritario
- ◆ Subire i danni derivanti dall'attacco prioritario

2. Lanciare i dadi per gli altri attacchi

3. Subire i danni

4. Attaccare ancora o ritirarsi: sceglie l'attaccante

5. Determinare i risultati della battaglia

- ◆ Conquistare territori, Furia Omicida, Saccheggiare i Dungeon

Attacco Prioritario

Alcuni pezzi hanno l'abilità speciale di effettuare un attacco prioritario. Tutti i maghi hanno questa abilità, ma alcune carte evento o tesoro possono dare ad alcuni pezzi la stessa abilità.

I pezzi che godono dell'attacco prioritario lanciano i dadi d'attacco prima degli altri pezzi, sia quando attaccano che quando difendono. Se riescono ad infliggere dei colpi, i pezzi avversari subiscono i danni immediatamente, prima che abbiamo l'opportunità di effettuare l'attacco a loro volta.

Attacchi prioritari simultanei: Se entrambi i giocatori, attaccante e difensore hanno dei pezzi che beneficiano dell'attacco prioritario, questo attacco avviene simultaneamente. Entrambi i giocatori infliggono colpi e subiscono i danni derivanti da un attacco prioritario prima di procedere con il resto della battaglia. Per esempio, se un mago dell'Iron Circle è fra i pezzi che attaccano uno spazio contenete un mago dei Vailin, entrambi i maghi lanciano i dadi per il loro attacco prioritario prima di tutti gli altri pezzi coinvolti nella battaglia.

Resistenza

I draghi hanno la resistenza come abilità speciale. Un drago può subire un singolo danno senza essere ucciso. Carte tesoro o evento possono consentire ad altri pezzi di sopravvivere a più danni subiti. Se un tale pezzo subisce dei danni ma non viene ucciso, non va rimosso dal gioco. Puoi evidenziare che ha subito un danno ponendo su un fianco il pezzo. Se il pezzo non subisce ulteriori danni, alla fine della battaglia recupera dai danni subiti e può essere utilizzato nuovamente. Riposizionare in posizione retta il pezzo per evidenziare che ha recuperato.

Suggerimento: Quando hai dei draghi in battaglia, dovresti assegnare prima un danno a ciascuno, perché se sopravvivono alla battaglia, i draghi guariscono completamente. Sia che tu vinca o perda la battaglia, i draghi ti consentono quindi di ignorare in modo efficace alcuni dei danni inflitti dal tuo avversario contro i tuoi pezzi, in modo da poter combattere più a lungo.

Castelli

Questi pezzi rappresentano delle grandi costruzioni anziché che gruppi di creature. Quando un castello subisce dei danni, non viene distrutto, ma diviene inattivo e non prende più parte alla battaglia in corso: non può lanciare i dadi d'attacco o subire altri danni. Indicare che un castello è divenuto inattivo ponendolo su un fianco.

Alla fine della battaglia, il castello può essere usato ancora. Rimetterlo in posizione retta per evidenziarlo. Tuttavia, può essere catturato dal giocatore attaccante. Vedi "Determinare i Risultati della Battaglia" a pag. 15.

Battaglie in Mare

Le battaglie in mare si svolgono sugli spazi di mare. Solo i pezzi che volano, i pezzi delle forze marittime, gli eroi trasportati dalle navi da guerra, possono combattere nella battaglia in mare.

Pezzi trasportati durante una battaglia in mare: Gli eroi possono combattere nelle battaglie in mare mentre sono trasportati da una nave da guerra. Altre forze terrestri (soldati, Mostri e Macchine da Assedio) sono considerati semplicemente un carico a bordo; non possono combattere nelle battaglie in mare.

I pezzi delle forze terrestri che non possono combattere nella battaglia in mare non possono neanche subire dei danni. Se una nave da guerra subisce danni, è distrutta assieme a tutti i pezzi delle forze terrestri che trasportava (eroi inclusi). Per questa ragione, devi tenere traccia di quali pezzi trasporta ogni nave da guerra.

Sbarchi

SI definisce sbarco l'azione con cui una nave da guerra scarica i pezzi trasportati su un territorio costiero nemico adiacente. I pezzi sbarcati attivano una nuova battaglia o si uniscono ad una battaglia che è già stata attivata su tale spazio.

Se una o più delle tue navi da guerra muove su uno spazio di mare amico, devi dichiarare che territorio costiero attaccherai durante la fase di movimento, come faresti per ogni altro attacco. Se invece muove su uno spazio di mare nemico, dovrai prima combattere una battaglia in mare prima di poter sbarcare i pezzi per attaccare un territorio costiero.

Battaglia in mare: Se devi combattere una battaglia in mare con delle navi da guerra che trasportano dei pezzi, non devi dichiarare il territorio su cui effettuerai lo sbarco finché non avrai vinto la battaglia. Se distruggi tutti i pezzi nemici nello spazio di mare, i pezzi trasportati sopravvissuti possono sbarcare sul territorio costiero che intendi attaccare.

Se qualcuna delle tue navi da guerra viene distrutta durante una battaglia in mare, i pezzi trasportati sono distrutti anch'essi, e non possono fare lo sbarco e partecipare alla battaglia che ne consegue.

Eroi a bordo: Guerrieri e maghi trasportati dalle tue navi da guerra possono usufruire dell'abilità attacco prioritario durante le battaglie in mare, così come durante la battaglia che segue allo sbarco. Questi pezzi possono essere scaricati anche su spazi con l'ingresso al dungeon.

Combinare battaglie su terra con gli sbarchi: Puoi effettuare un attacco combinato contro un territorio costiero, usando sia i pezzi mossi su tale territorio provenienti da altri territori sia quelli che vi entrano a seguito di uno sbarco. In questo caso, tutti i tuoi pezzi costituiscono una singola forza d'attacco, e combattono tutti in una singola battaglia. Tuttavia, se perdi qualche nave da guerra che trasporta dei pezzi sullo spazio di mare adiacente, i pezzi trasportati non potranno partecipare alla battaglia sul territorio perché sono stati distrutti assieme alla nave prima che la battaglia sul territorio sia iniziata.

Esplorare i Dungeon

Quando i tuoi eroi entrano su un ingresso al dungeon, essi esplorano il dungeon. Questo attiva una battaglia contro le orribili creature che proteggono il tesoro nascosto nel dungeon. Scopri tutti le tessere guardiano del dungeon presenti sull'ingresso al dungeon.

Esplorare i dungeon segue le normali regole di battaglia. Dato che i tuoi eroi hanno mosso sull'ingresso del dungeon, tu sei l'attaccante e il guardiano del dungeon è il difensore. Il giocatore alla tua sinistra lancia i dadi per conto del guardiano del dungeon.

Se l'ingresso al dungeon contiene più guardiani, dovrai combatterli tutti simultaneamente. L'avversario che controlla i guardiani decide come dividere i danni da loro subiti.

Se il tuo eroe si ritira dal dungeon (vedi "Continuare l'attacco o Ritirarsi" a pag. 15), le tessere dei guardiani del dungeon rimangono scoperti sopra l'ingresso al dungeon, e tutti i giocatori possono vedere chi eventualmente dovranno fronteggiare.

Non sono pezzi: i guardiani del dungeon non contano come "pezzi". Per esempio, se una carta evento o tesoro permettono di rimuovere un pezzo nemico dal gioco, non puoi usare questo effetto su un guardiano del dungeon.



Dadi d'Attacco

Ogni tessera guardiano del dungeon indica quali dadi di attacco lancerà. Per esempio, la tessera di Medusa riporta il simbolo Δ e quindi può lanciare 1 dado a 20 facce. Come per ogni altro attacco, infliggerà un colpo se ottiene con il dado un risultato di 6 o più.

Se un guardiano del dungeon ha solo un dado di attacco, 1 danno sarà sufficiente ad ucciderlo.

Dadi di Attacco multipli: Una tessera di guardiano del dungeon che riporta più dadi di attacco indica una creatura particolarmente resistente o un gruppo di creature. Per esempio, il troll riporta le icone Δ e Δ , così lancerà 2 dadi a 8 facce; il Beholder riporta le icone Δ e Δ quindi lancerà 1 dado a 6 facce e 1 dado a 20 facce.

Ogni volta che infliggi un colpo a questo tipo di guardiano del dungeon, egli perde uno dei suoi dadi di attacco (il giocatore che lo controlla sceglie quale). Se perdi la battaglia o ti ritiri, tutti i guardiani del dungeon sopravvissuti ritornano allo stato iniziale, pronti a fronteggiare il successivo eroe con tutti i dadi di attacco a disposizione.

Abilità Speciali

Alcuni guardiani del dungeon hanno abilità speciali che li aiutano in battaglia. Se un guardiano del dungeon ha un'abilità speciale, essa è indicata sulla tessera sotto i dadi di attacco.

Attacco Prioritario: Medusa è un esempio di guardiano del dungeon che usufruisce dell'attacco prioritario. Lancia i propri dadi prima di ogni altro pezzo in un round di battaglia, come i pezzi che godono della stessa abilità. Se ci sono più guardiani del dungeon, tutti quelli con l'attacco prioritario attaccano contemporaneamente. Il tuo mago li attacca nello stesso momento, come ogni altro eroe che usufruisce dell'abilità attacco prioritario (di solito usando una carta evento o tesoro).

Necessità di ottenere 7+/8+ per colpire: Il guardiano del dungeon è forte oppure interferisce con gli eroi in qualche modo, di modo che essi combattono in una posizione di svantaggio. Per esempio, il Troll ha questa abilità speciale. Un eroe infligge un colpo soltanto ottenendo come risultato dal lancio del dado un valore uguale o superiore a quanto specificato (7 o 8) sulla tessera del guardiano. Se l'ingresso al dungeon contiene più guardiani, lo svantaggio influisce su tutti i dadi d'attacco di tutti gli eroi durante la battaglia e su tutti i guardiani del dungeon anche se questi non avessero tale abilità.

Eccezione: Se una carta evento conferisce un bonus ai dadi di attacco dell'eroe, tale bonus ha la priorità sulla condizione di svantaggio. Per esempio, la carta evento *Veteran Warlord* permette ad ogni pezzo del regno di Nerath di infliggere un colpo con un risultato di 5 o più. Se il giocatore del regno di Nerath sta esplorando un dungeon e gioca questa carta evento, i suoi eroi infliggono dei colpi con risultati di 5 o più, anche contro un Troll.

Ricompensa: Alcuni guardiani del dungeon hanno il proprio gruzzolo. Alla fine della battaglia, se tu sei il vincitore, il tuo regno riceve una ricompensa extra in oro. Questa ricompensa è in più rispetto al tesoro guadagnato saccheggiando il dungeon (vedi "Saccheggiare i Dungeon" a pag. 16).

Continuare l'Attacco o Ritirarsi

Quando inizi una battaglia, devi combattere almeno un round di battaglia. Un round di battaglia termina dopo che tutti i pezzi hanno lanciato i propri dadi di attacco e entrambi i giocatori coinvolti hanno applicato i danni subiti e rimosso i pezzi distrutti.

Se dei pezzi di entrambi i giocatori sopravvivono alla fine del round di battaglia, l'attaccante decide se continuare la battaglia o ritirarsi.

Se decidi di continuare la battaglia allora si svolge un altro round. Se decidi di ritirarti, segui le regole descritte sotto.

Ritirata

La ritirata termina una battaglia. Solo l'attaccante può decidere di ritirarsi. I pezzi che difendono devono rimanere nello spazio attaccato, anche se ti piacerebbe spostarli per evitare un attacco portato in forze.

Tutti i pezzi attaccanti si ritirano contemporaneamente. Non è possibile lasciare indietro dei pezzi sul territorio.

Ritirata su spazi adiacenti: I pezzi che si ritirano muovono dal territorio attaccato verso un territorio adiacente amico. Non è necessario che sia lo stesso territorio dal quale erano pervenuti i pezzi. Se c'è più di un territorio adiacente amico, puoi dividere i pezzi che si ritirano fra questi territori come preferisci.

Pezzi che volano: I pezzi che volano si possono ritirare su uno spazio di mare adiacente al territorio attaccato. Essi potranno muovere ancora nella fase di Riposizionamento (vedi pag. 17).

Ritirarsi sulle navi da guerra: Se non ci sono territori amici adiacenti dove ritirarsi, ma hai una o più navi da guerra su uno spazio di mare adiacente, i tuoi pezzi possono ritirarsi salendo a bordo delle navi da guerra. Di solito, tale situazione avviene solo se hai attaccato un territorio con uno sbarco.

I pezzi che si ritirano poi non possono muovere o sbarcare - il loro movimento è terminato per il corrente turno.

Se le navi da guerra non possono caricare tutti i pezzi che si ritirano, ogni pezzo che non può essere preso a bordo viene distrutto.

Ritirarsi dalle battaglie in mare: Le regole per ritirarsi dalle battaglie in mare sono le stesse per ritirarsi dalle battaglie sui territori, eccetto che i pezzi delle forze marittime si devono ritirare su uno spazio di mare amico adiacente.

I pezzi delle forze terrestri trasportati sulla nave da guerra che si ritira non possono ritirarsi su un territorio costiero adiacente o su un'altra nave da guerra.

Determinare i risultati della battaglia

Se tutti i pezzi (o guardiani del dungeon) di una o entrambe le fazioni in battaglia vengono distrutti, o l'attaccante si ritira, la battaglia termina. E' possibile che sia l'attaccante che il difensore perdano tutti i propri pezzi nello round di battaglia!

Se tutti i pezzi dell'attaccante vengono distrutti, o se l'attaccante sceglie di ritirarsi, l'attaccante perde la battaglia e il difensore mantiene il controllo dello spazio, anche se tutti i pezzi del difensore sono stati distrutti.

Conquistare Spazi

Se tutti i pezzi del difensore vengono distrutti ed almeno un pezzo dell'attaccante sopravvive, l'attaccante ha vinto la battaglia. L'attaccante **conquista** lo spazio se si tratta di un territorio. Tutti i pezzi sopravvissuti dell'attaccante vengono posti sullo spazio conquistato.

Conquistare le capitali: Se conquisti un territorio che contiene la capitale di un avversario (*Karkothi Throneholds*, *Vailindor*, *Citadel of Iron's Grasp*, o *Mithralfast*), guadagni 5 PV anziché 1.

Se la tua capitale viene conquistata, sei ancora in gioco, tuttavia subisci le seguenti penalità finché non riconquisti la tua capitale.

- ◆ Sei limitato nel numero di pezzi che puoi piazzare (vedi "Fase 5: Rinforzi" a pag. 17).
- ◆ Le tue rendite sono ridotte alla metà di quanto ti spetterebbe (vedi "Fase 6: Incassare le rendite" a pag. 18).

Catturare i castelli: Diversamente dagli altri pezzi i castelli non vengono rimossi dal tabellone quando subiscono un danno. Rimangono sul territorio ma divengono inattivi per il resto della battaglia. Se conquisti un territorio che contiene un castello, lo catturi.

Non puoi usare un castello nel turno in cui lo hai catturato per piazzare nuovi pezzi - neanche se ne hai riconquistato uno tuo - ma potrai farlo nei turni successivi.

Eccezione: Se riconquisti la tua capitale, durante il turno stesso puoi piazzarci i nuovi pezzi.

Alleanze e Conquiste

Dato che tu attacchi solo durante il tuo turno, non puoi conquistare un territorio assieme al tuo alleato. Quando conquisti un territorio nemico, ne prendi il controllo - guadagni i relativi PV ed incassi la relativa rendita dato che è sotto il tuo controllo. Se successivamente ripendi il territorio per un attacco nemico, e il tuo alleato lo riconquista durante il suo turno, egli riceverà i relativi PV e incasserà la relativa rendita essendo adesso sotto il suo controllo.

Se attacchi un territorio nemico che è un territorio iniziale del tuo alleato (come indicato dal colore del relativo confine) e vinci la battaglia, non conquisti il territorio e non ricevi PV, ma lo hai liberato a favore del tuo alleato. I tuoi pezzi rimangono su tale territorio, ma il controllo viene assegnato al giocatore tuo alleato.

Gli effetti delle carte che si riferiscono a spazi conquistati vengono attivati comunque anche se liberi un territorio alleato.

Se liberi una capitale alleata, questa è disponibile per il piazzamento di nuovi pezzi dell'alleato nel suo successivo turno (vedi "Fase 5: Rinforzi" a pag. 17).

Furia Omicida

I Mostri hanno l'abilità speciale "Run Amok - Furia Omicida", che gli consente di scatenarsi in tutta la regione.

Se vinci una battaglia su un territorio durante il tuo turno, ognuno dei tuoi mostri che sono sopravvissuti alla battaglia può usare l'abilità "Furia Omicida". Il mostro muove immediatamente su un territorio nemico che non contiene pezzi nemici e che sia adiacente allo spazio precedentemente attaccato. Il mostro quindi conquista tale territorio.

I tuoi mostri non possono usare l'abilità Furia Omicida per avanzare lungo territori amici.



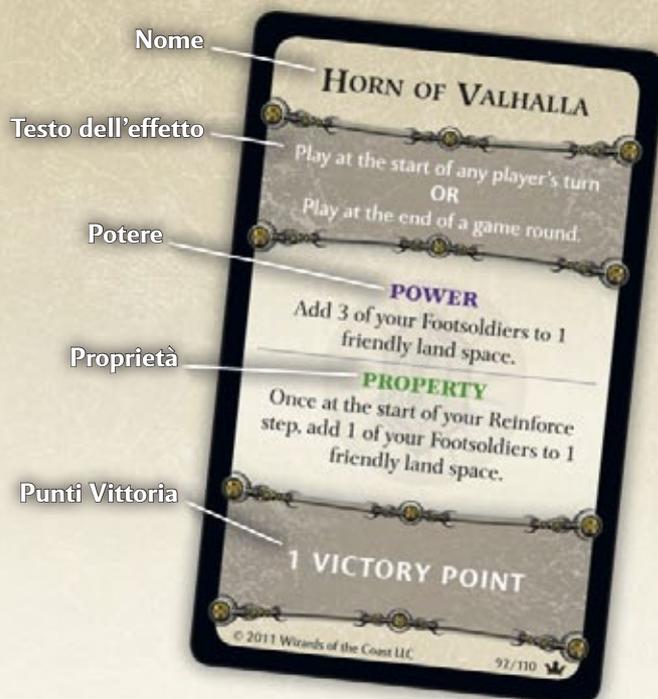
Saccheggiare i Dungeon

Se vinci una battaglia contro tutti i guardiani del dungeon presenti su un ingresso al dungeon, i tuoi eroi saccheggiano il dungeon. Pesca la carta in cima al mazzo delle carte tesoro. Puoi pescare solo una carta indipendentemente dal numero di eroi sopravvissuti alla battaglia o al numero dei guardiani del dungeon sconfitti.

Mantieni la carta tesoro nella tua mano finché decidi di utilizzarla.

Giocare carte tesoro: Quando decidi di giocare una carta tesoro, ponila scoperta di fronte a te. Diversamente dalle carte evento, le carte tesoro restano in gioco per il resto della partita. Puoi avere tante carte tesoro in gioco quante desideri. Il testo su ogni carta tesoro indica quando può essere giocata. Una volta giocata la carta, immediatamente guadagni il numero di PV indicati in fondo alla carta (vedi "Punti Vittoria" sotto).

Molte carte tesoro hanno effetti speciali che garantiscono un beneficio quando vengono giocate.



Potere: La voce potere rappresenta un effetto usabile solo una volta nel momento in cui viene giocata la carta tesoro. Ad esempio, la carta *Horn of Valhalla* permette di aggiungere 3 nuovi soldati in un singolo territorio amico.

Proprietà: La voce proprietà rappresenta un effetto che resta attivo per tutto il resto del gioco. Per esempio, la carta *Horn of Valhalla* permette di aggiungere 1 nuovo soldato su un territorio amico una volta all'inizio di ogni proprio turno. Molte carte tesoro hanno una proprietà.

Punti Vittoria

Guadagnerai PV a seguito delle conquiste di territori nemici e dopo aver giocato carte tesoro. Avanza immediatamente il gettone controllo sul tracciato dei punti vittoria del numero di spazi appropriato.

Conquiste: Se conquisti un territorio che è un territorio iniziale nemico (come indicato dal colore dei confini), guadagni 1 PV (o 5 PV se contiene una capitale). Se il nemico riconquista il territorio ma tu lo riconquisti ancora una volta in un turno successivo, guadagni nuovamente PV. Tuttavia, non guadagni punti vittoria per aver riconquistato un territorio che era fra quelli iniziali del tuo regno.



Tesori: Ogni volta che giochi una carta tesoro, guadagni i PV indicati sulla carta.

Fase 4. Riposizionamento

Durante questa fase, alcuni dei tuoi pezzi potrebbero essere abilitati a muovere nuovamente. Delle regole speciali si applicano a questo secondo movimento.

Nessuna nuova battaglia: Non puoi iniziare una nuova battaglia muovendo un pezzo in uno spazio nemico durante questa fase. Se non ci sono spazi amici eleggibili nel raggio consentito, il pezzo è distrutto.

Uscire dai Dungeon

Gli eroi che esplorano un dungeon con successo devono uscirne dopo averlo saccheggiato. Durante questa fase, muovere ognuno dei tuoi eroi sopravvissuti su un territorio amico adiacente a quello con l'ingresso al dungeon, o su una nave da guerra su uno spazio di mare amico adiacente all'ingresso del dungeon. Se hai più eroi questi si possono muovere su spazi differenti se lo desideri.

Ripopolamento: I dungeon hanno un modo per attrarre creature. Dopo che tu hai sconfitto tutti gli abitanti del dungeon, altri vi arriveranno dalle profondità della terra. Piazzare 2 nuove tessere di guardiano del dungeon sull'ingresso del dungeon appena saccheggiato. Se gli eroi riescono a sconfiggerli entrambi, possono saccheggiare nuovamente il dungeon (pescando una nuova carta tesoro).

Volare Via

Durante questa fase, i tuoi pezzi che volano possono muovere su un territorio amico che possono raggiungere in base al loro valore di movimento. Come per il loro normale movimento, essi possono muovere sopra spazi nemici se la destinazione finale è uno spazio amico.

Se conquisti un territorio nemico durante questo turno, il territorio in questa fase è considerato amico, così i tuoi pezzi che volano possono fermarsi su questo territorio.

Gli elementali dell'aria possono terminare la fase di riposizionamento in uno spazio di mare amico. Gli altri pezzi che volano devono terminare il loro movimento su un territorio amico o saranno distrutti.

Fase 5. Rinforzi

In questa fase possono essere comprati nuovi pezzi con l'oro della tesoreria e posizionarli sul tabellone.

Comprare nuovi pezzi

Puoi comprare tanti pezzi quanti te ne puoi permettere di qualunque tipo. Vedi "Descrizione dei Pezzi" o il Sommario dei Pezzi in fondo a questo regolamento.

I pezzi costano da 1 a 5 pezzi d'oro ognuno. Quando compri dei nuovi pezzi, prendi i pezzi d'oro spesi dalla tua tesoreria e rimettili nella riserva comune.

QUALI PEZZI DOVREI COMPRARE ?

Decidere quali pezzi sia meglio comprare e in quale momento è la parte più difficile del gioco. Ecco alcuni suggerimenti per aiutarti a prendere tale decisione.

Dove dovrò attaccare? Considera quale regno nemico vuoi attaccare il turno successivo (e nei turni ancora successivi) e quali specie vuoi prendere come bersaglio. Dopo di ciò scegli nuovi pezzi che svolgeranno meglio il lavoro contro quel tipo di nemico e in quei determinati spazi.

Dove potrò essere attaccato? Guarda tutti i posti dove i nemici hanno pezzi che ti minacciano. Poi scegli nuovi pezzi per contrastarli, in base a come sono composte le forze nemiche.

Punti di forza e punti deboli: Differenti pezzi hanno differenti usi, in base a quello che è il tuo obiettivo. Per informazioni dettagliate, vedi "Descrizione dei Pezzi" a pag. 19.

Se non sei ancora sicuro di cosa comprare, prova questo: 2 o 3 Soldati, 1 Macchina da Assedio o Nave da Guerra, 1 Guerriero o Mago, e 1 Mostro o Drago. Il costo totale varia tra i 9 e i 13 pezzi d'oro, e ti garantisce una buona selezione di pezzi.

Piazzare i nuovi pezzi

Dopo aver comprato i tuoi nuovi pezzi, piazzali in un territorio amico che contiene uno dei tuoi castelli. Puoi piazzare i tuoi nuovi pezzi solo su territori con castelli che controlli già dall'inizio del tuo turno.

Limiti sul piazzamento: Puoi piazzare un numero qualunque di pezzi sul territorio con la tua capitale. Su ogni altro territorio con un castello, il piazzamento è limitato a 4 nuovi pezzi.

Eccezione: Se controlli solo un castello durante questa fase, il limite di piazzamento non si applica.

Castelli catturati: Non puoi piazzare nuovi pezzi su territori con un castello che hai catturato durante il turno corrente, incluso quelli che hai ricatturato dopo che erano stati catturati da un nemico.

Eccezione: Se riconquisti la tua capitale da un nemico durante il turno corrente, puoi già usarla per piazzare i tuoi nuovi pezzi.

Nuovi castelli: Se compri un nuovo castello, devi posizionarlo in un territorio amico che non contenga altri castelli e che controlli già dall'inizio del tuo turno. Durante il turno in cui piazzhi un nuovo castello, non puoi piazzare nuovi pezzi nello stesso territorio dove è stato posto il castello.

Suggerimento: prova a piazzare i tuoi nuovi castelli in territori che puoi facilmente difendere dagli attacchi nemici. Perdere un castello è una bella battuta d'arresto dato che non solo non potrai piazzare nuovi pezzi in quel territorio, ma il tuo nemico può costruire un'armata nel mezzo delle tue terre!

Nessun castello: Se non controlli castelli, puoi ancora comprare nuovi pezzi. Tutti i nuovi pezzi devono essere posti sul territorio amico più vicino alla tua capitale. Se ci sono più territori amici alla stessa distanza dalla capitale, puoi distribuire i tuoi nuovi pezzi fra questi territori come preferisci.

Navi da Guerra ed Elementali d'Aria: Le navi da guerra non possono entrare sui territori, così dovrai piazzare i nuovi pezzi su uno spazio di mare amico qualunque che sia adiacente ad un territorio che contiene un tuo castello attivo. Se lo desideri, puoi piazzare anche nuovi pezzi di elemetale d'aria in spazi di mare amici adiacenti ad un territorio con un tuo castello. Anche se essi non vengono posti sui territori, questi pezzi contano sul limite dei pezzi piazzabili nel territorio con il castello a cui hanno fatto riferimento.

Se compri una nuova nave da guerra, puoi piazzarla con già a bordo dei pezzi delle forze terrestri acquistate nello stesso turno.

Se compri nuovi pezzi delle forze terrestri e li piazzati su un territorio costiero, puoi spostarli immediatamente su una nave da guerra che si trova su uno spazio di mare adiacente.

Muovere i nuovi pezzi: Una volta che hai posizionato i tuoi nuovi pezzi, essi possono essere immediatamente mossi dallo spazio dove sono stati posti su uno spazio amico che possono raggiungere in base al loro valore di movimento. Effettuare questa operazione ti permette di posizionare nuove truppe in difesa da attacchi nemici. Nuove navi da guerra che trasportano nuovi pezzi delle forze terrestri possono immediatamente muovere, trasportando questi pezzi, per scaricarli su un territorio amico. Tuttavia, non puoi muovere una nave da guerra già presente in gioco dove vi hai caricato a bordo dei nuovi pezzi delle forze terrestri.

Spazi di mare nemici: Anche se le tue nuove navi da guerra e elementali d'aria possono muovere dopo averli piazzati, non puoi piazzarli su spazi di mare nemici.

Nessuna nuova battaglia: Non puoi attivare nessuna battaglia con nuovi pezzi muovendoli su spazi nemici. I nuovi pezzi che volano possono muovere attraverso spazi nemici finché il loro movimento termina su uno spazio amico.

Fase 6. Incassare le rendite

L'ultima cosa che fai durante il tuo turno è incassare le rendite per il tuo regno. Ogni territorio che controlli produce 1 pezzo d'oro. Aggiungi i pezzi d'oro totali che hai incassato alla tesoreria del regno.

Ogni regno ha una rendita di base uguale al numero dei suoi territori iniziali, come indicato nella seguente tabella. Le tue rendite cambiano di turno in turno, in base alle tue azioni e quelle degli altri giocatori.

Regno	Rendita di Base
Karkoth	15 pezzi d'oro
Vailin	13 pezzi d'oro
Iron Circle	13 pezzi d'oro
Nerath	14 pezzi d'oro

Somma i territori che controlli che non siano fra quelli iniziali del tuo regno. Sottrai da questo risultato il totale dei tuoi territori iniziali che non controlli più. Aggiungi poi la rendita base del tuo regno. Il risultato totale rappresenta i pezzi d'oro di rendita per questo turno.

Territori Liberati e Rendita

Non puoi ricevere rendite dai territori che hai liberato in favore dell'alleato. Se l'alleato controlla ancora il territorio durante la fase 6 del suo turno, egli riceve la rendita da quel territorio.

Nessuna capitale: Se non controlli il territorio con la tua capitale durante questa fase, incasserai solo la metà delle rendite che ti competerebbero (arrotondato per eccesso). Per esempio, se controlli 9 territori, incasserai solo 5 pezzi d'oro.

Una capitale nemica catturata fa incassare al suo controllore solo 1 pezzo d'oro.



APPENDICE: DESCRIZIONE DEI PEZZI

Il gioco Conquest of Nerath contiene nove differenti tipi di pezzi, che sono qui riepilogati.

Ogni descrizione di un pezzo include il nome, la sua figura, una breve descrizione, e le statistiche di base del pezzo: il suo costo, i dadi di attacco che può lanciare, e il suo valore di movimento. Infine, per ogni pezzo viene descritta in dettaglio ogni abilità speciale posseduta dal pezzo.

Ogni regno ha le sue figurine in plastica per raffigurare i Soldati, gli Eroi, i Mostri e i Draghi. Anche se questi pezzi sono rappresentati in modo diverso l'uno dall'altro, essi seguono tutti le medesime regole.

RIEPILOGO DEI PEZZI

Nome	Tipo	Costo	Dadi	Mov	Abilità Speciali
Soldato	Terra	1	6	1	-
Macchina d'Assedio	Terra	2	8	1	Attacco Potente
Guerriero	Terra	2	10	2	Esplorare Dungeon Combattere in mare
Mago	Terra	3	10	2	Attacco Prioritario Esplorare Dungeon Combattere in mare
Mostro	Terra	3	12	2	Furia Omicida
Castello	Terra	4	▲	-	Ricevere i nuovi pezzi Sono Catturabili
Elementale d'Aria	Vola	3	8	2	Tempesta, Fluttuare
Drago	Vola	5	▲	3	Resistenza
Nave da Guerra	Mare	2	8	2	Trasporto via mare

FORZE TERRESTRI

Soldati, Eroi, Mostri, Macchine da Assedio e Castelli sono pezzi appartenenti alle forze terrestri. Tutti i pezzi delle forze terrestri, eccetto gli Eroi, possono combattere solo sui territori. Tutti i pezzi delle forze terrestri, eccetto i castelli, possono muovere sugli spazi di mare solo se trasportati da navi da guerra.

SOLDATI

I soldati sono la spina dorsale di ogni armata. Sono economici, ma non sono molto forti in battaglia. I soldati presidiano i vostri territori e li difendono contro gli attacchi nemici più deboli.

 **Karkoth**
Scheletro Guerriero

 **Vailin**
Elfo Arciere

 **Iron Circle**
Soldato Hobgoblin

 **Nerath**
Fanteria di umani

Costo: 1 pezzo d'oro

Dadi: 

Movimento: 1

I soldati non hanno abilità speciali.



 **Vailin**
Elfo Arciere

MACCHINE DA ASSEDIO

Questi incisivi pezzi compensano la loro bassa velocità con un combattimento buono, soprattutto quando attaccano.

 **Macchine da Assedio**

Costo: 2 pezzi d'oro

Dadi: 

Movimento: 1

Attacchi potenti: Ogni tua macchina da assedio lancia 2x  quando attacca e può infliggere 2 colpi se entrambi i dadi danno un risultato di 6 o più. Le macchine da assedio non possono usare l'abilità Attacco Potente quando difendono.

EROI

Gli eroi sono grandi campioni ed avventurieri, possono guidare grandi eserciti ed uccidere i più terribili mostri. Guerrieri e Maghi sono entrambi degli eroi. Gli eroi possono esplorare i dungeon e combattere sugli spazi di mare.

Esplorare i Dungeon: Un eroe può muovere su un ingresso al dungeon e combattere contro i guardiani del dungeon. Se un eroe qualunque sopravvive alla battaglia contro un guardiano del dungeon, il giocatore che lo controlla può pescare una carta tesoro. Vedi "Esplorare i Dungeon" a pag. 14.

Battaglie in Mare: un eroe che è trasportato da una nave da guerra può lanciare i dadi di attacco durante un battaglia in mare che coinvolge la nave da guerra sia in attacco che in difesa. Tuttavia se la nave da guerra viene distrutta, gli eroi trasportati vengono distrutti assieme alla nave. Vedi "Battaglie in mare" a pag. 13.

GUERRIERO

Questo eroe quida le proprie forze in battaglia, fonteggiando in prima persona moltitudini di nemici.



Karkoth
Signore degli Spettri



Vailin
Nobile Elfo



Iron Circle
Campione Bugbear



Nerath
Cavaliere Umano

Costo: 2 pezzi d'oro

Dadi: 10

Movimento: 2

MAGO

Stregoni, Sciamani, Maghi, questi eroi padroneggiano i più potenti e distruttivi incantesimi.



Mago

Costo: 3 pezzi d'oro

Dadi: 10

Movimento: 2

Attacco Prioritario: I maghi hanno l'abilità Attacco Prioritario, così lanciano i propri dadi di attacco prima degli altri pezzi, sia quando attaccano che quando difendono. Se infliggono un colpo, i pezzi avversari subiscono i danni immediatamente, prima che abbiano l'opportunità di attaccare. L'avversario sceglie come subire i danni come al solito. Vedi "Attacco Prioritario" a pag. 13.

MOSTRO

I Mostri sono grandi, forti e brutali. Un mostro può distruggere una squadra di soldati con un singolo fendente.



Karkoth
Zombi



Vailin
Treant (Albero Umano Gigante)



Iron Circle
Golem di ferro



Nerath
Gigante delle montagne

Costo: 3 pezzi d'oro

Dadi: 12

Movimento: 2

Furia Omicida: un mostro può muovere ancora immediatamente dopo aver vinto una battaglia su un territorio.

Se vinci una battaglia su un territorio durante il tuo turno, ognuno dei tuoi mostri sopravvissuti alla battaglia può usare l'abilità Furia Omicida.

I mostri possono immediatamente muovere su un territorio nemico che non contiene pezzi nemici e che sia adiacente allo spazio dove si è svolta la battaglia. Il mostro conquista tale spazio. Vedi "Furia Omicida" a pag. 16.

CASTELLO

Queste fortificazioni difendono i territori con batterie di balliste e ranghi di arcieri. Le nuove truppe vengono poste in gioco sui castelli.



Castello

Costo: 4 pezzi d'oro

Dadi: 20

Movimento: nessuno

I castelli non possono muovere e possono solo difendere durante una battaglia. Una volta costruito un castello su un territorio ci resta per l'intera durata del gioco.

Solo 1 castello può essere costruito su ogni territorio.

Piazzare i nuovi Pezzi: Puoi piazzare i tuoi nuovi pezzi sui territori che controlli già dall'inizio del turno su cui c'è un tuo castello. Puoi piazzare quanti pezzi vuoi sul territorio dove c'è la capitale, ma non più di 4 nuovi pezzi su ogni territorio con un castello, a meno che tale castello non sia rimasto l'unico in tuo possesso. Vedi "Piazzare nuovi pezzi" a pag. 17.

Sono Catturabili: Se un castello subisce i danni in una battaglia non viene distrutto. Tuttavia diviene inattivo e non può più lanciare i dadi di attacco per il resto della battaglia.

Se un territorio contenente un castello viene conquistato il castello è catturato. Il giocatore che lo ha catturato adesso lo controlla e può usarlo per piazzare i suoi nuovi pezzi ed usarlo in difesa del territorio. Vedi "Catturare i Castelli" a pag. 15.

PEZZI CHE VOLANO

I pezzi che volano possono muovere attraverso e combattere su territori e spazi di mare. Possono attraversare spazi nemici senza fermarsi per combattere, ma un pezzo che vola che termina il suo movimento su uno spazio nemico attiva una battaglia su tale spazio.

I Draghi e gli Elementali d'Aria non possono muovere su gli ingressi ai dungeon - possono attraversarli in volo ma senza fermarsi.

I pezzi che volano possono muovere due volte per turno, la prima nella fase movimento e la seconda nella fase di riposizionamento. I pezzi che volano, ma non hanno l'abilità "Fluttuare" (vedi sotto) devono terminare il riposizionamento su un territorio e non su uno spazio di mare. Se non possono farlo, sono distrutti. Vedi "Fase 4: Riposizionamento" a pag. 17.

ELEMENTALE D'ARIA

Questo vortice di energia elementale vivente è una minaccia sulla terra, ma lo ancora di più in mare aperto.



Costo: 3 pezzi d'oro

Dadi: 8

Movimento: 2

Tempesta: Un Elementale d'Aria in una battaglia in mare lancia 2x 8 dadi di attacco sia quando attacca sia quando difende.

Fluttuare: Un Elementale d'Aria può terminare la fase di Riposizionamento sia su un territorio amico che uno spazio di mare amico.

DRAGO

I Draghi sono le più potenti creature del mondo. Un singolo drago è più potente di un battaglione di soldati.

 **Karkoth**
Drago Nero

 **Vailin**
Drago d'Oro

 **Iron Circle**
Drago Rosso

 **Nerath**
Drago d'Argento

Costo: 5 pezzi d'oro

Dadi: 20

Movimento: 3

Resistenza: Un Drago deve ricevere 2 danni per essere distrutto. Un drago che riceve 1 solo danno non subisce effetti; una volta terminata la battaglia, egli ritorna al pieno della sua salute.

PEZZI MARITTIMI

I pezzi marittimi possono muovere attraverso e combattere su spazi di mare. Non possono mai muovere o attaccare sui territori.

NAVI DA GUERRA

Armati di pericolosi arieti e diverse piccole catapulte, le Navi da Guerra sono ragionevolmente efficaci in battaglia. Tuttavia, la loro reale forza è l'abilità di trasportare truppe attraverso il mare e lanciare invasioni facendo sbarcare le truppe sui territori nemici.

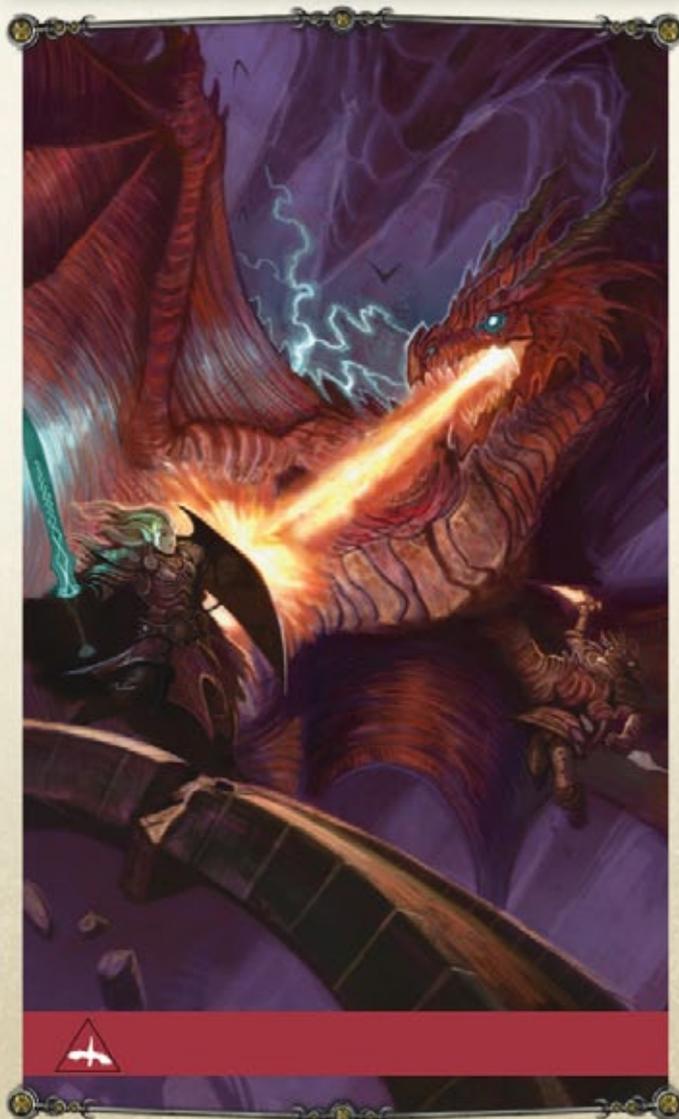


Costo: 2 pezzi d'oro

Dadi: 8

Movimento: 2

Trasporto via Mare: Una Nave da Guerra può trasportare fino a 2 pezzi delle forze terrestri. Le navi da guerra non possono trasportare Castelli, Draghi, Elementali d'Aria o altre Navi da Guerra. Vedi "Trasporto via Mare" a pag. 11.



GLOSSARIO

Adiacente: Gli spazi sono adiacenti se condividono un confine.

Alleanza: In partite con meno di quattro giocatori, o quattro giocatori in modalità alleanze, alcuni regni formano delle alleanze. Le regole di gioco per le alleanze differiscono leggermente da quelle per un tutti contro tutti. Vedi il riquadro "Alleanze" a pag. 4. Dei promemoria circa il gioco in modalità alleanze sono evidenziati in vari riquadri lungo tutto il regolamento.

Alleato: Un regno con il quale siete alleato.

Attaccante: Sei l'attaccante ogni volta che attivi una battaglia muovendo i pezzi in uno spazio nemico o su un ingresso al dungeon durante il tuo turno.

Attaccare: Ogni volta che muovi i pezzi su uno spazio nemico o ingresso del dungeon, attacchi tale spazio. Attaccare uno spazio attiva una battaglia.

Attacco Potente: le macchine da assedio hanno l'abilità speciale "Attacco Potente". Quando combattano come attaccanti possono lanciare 2 dadi da 8 facce anziché 1 dado solo.

Attacco Prioritario: I maghi hanno l'abilità "Attacco Prioritario". Lanciano i dadi di attacco prima degli altri pezzi, sia quando attaccano che quando difendono. I pezzi nemici subiscono i danni derivanti dall'attacco prioritario prima che abbiano l'opportunità di attaccare a loro volta. Vedi "Attacco Prioritario" a pag. 13.

Battaglia: Attivi una battaglia quando attacchi un spazio. Vedi "Fase 3: Combattere una battaglia" a pag. 12.

Battaglia in Mare: Gli eroi hanno l'abilità speciale di poter combattere in battaglie in mare quando sono trasportati da una nave da guerra.

Capitale: Ogni regno ha un territorio con la propria capitale, che contiene anche un castello. Le capitali valgono più punti vittoria se catturate. I territori con le capitali sono: *Karkothi Throneholds* (Karkoth), *Vailindor* (Vailin), *Citadel of Iron's Grasp* (Iron Circle), e *Mithralfast* (Nerath). Vedi "Conquistare le Capitali" a pag. 15.

Caricare/Imbarcare: Le forze terrestri possono imbarcarsi sulle navi da guerra dai territori costieri adiacenti allo spazio dove si trova la nave da guerra. Vedi "Trasporto via mare" a pag. 11.

Carta Evento: Inizi ogni turno pescando una carta evento dal mazzo delle carte evento del tuo regno. Le carte evento possono influenzare il gioco in diversi modi. Su ogni carta evento è indicato quando giocarla e i relativi effetti. Non ci sono limiti al numero di carte che puoi avere nella tua mano. Vedi "Fase 1: Pescare" a pag. 9.

Carta Tesoro: Quando i tuoi eroi saccheggiano un dungeon, puoi pescare una carta tesoro. Terrai le carte tesoro nella tua mano finché deciderai di giocarle. Non ci sono limiti al numero di carte tesoro che puoi avere nella tua mano. Su ogni carta tesoro è indicato quando puoi giocarla. Quando giochi una carta tesoro, ricevi immediatamente il numero di punti vittoria indicati sulla carta. Vedi "Giocare carte tesoro" a pag. 16.

Potere: Il potere di una carta tesoro rappresenta un effetto usabile una volta solamente che viene attivato non appena viene giocata la carta.

Proprietà: La proprietà di una carta tesoro rappresenta un effetto che una resta attivo per tutta la durata del gioco una volta giocata la carta.

Catturare: Quando conquisti un territorio nemico che contiene un castello, il castello non viene distrutto, ma catturato. Potrai utilizzarlo per piazzare i tuoi nuovi pezzi nel turno seguente se ne sarai ancora in controllo. Vedi "Catturare castelli" a pag. 15.

Colpo: Un pezzo infligge un colpo in battaglia con ogni risultato sui dadi di attacco di 6 o più. I pezzi nemici subiscono i danni in misura uguale al numero di colpi che sei riuscito ad ottenere. Vedi "Danni" più avanti.

Condizioni di Vittoria: Vinci il gioco raggiungendo le condizioni di vittoria relative alla durata della partita che stai giocando. Le condizioni di vittoria per una partita breve o media riguardano il raggiungimento di un determinato numero di punti vittoria alla fine di un round di gioco. Per una partita di lunga durata, le condizioni di vittoria richiedono il controllo di tutte le capitali o l'aver collezionato un certo numero di carte tesoro. Vedi "Come si Vince" a pag. 3.

Conquistare: Quando attacchi un territorio nemico e vinci la battaglia, conquisti il territorio e guadagni punti vittoria. Inoltre ricevi delle rendite per i territori controllati. Vedi anche "Liberare" più avanti.

Controllo: Controlli un territorio finché questo contiene tuoi pezzi o un tuo gettone controllo. Nessuno può controllare gli spazi di mare.

Dadi di Attacco: I pezzi coinvolti in una battaglia lanciano i dadi d'attacco, sia che combattano per l'attaccante che per il difensore. Ogni tipo di pezzo lancia un particolare tipo di dadi. Anche i guardiani del dungeon quando attaccati lanciano determinati tipi di dadi come indicato sulla relativa tessera del guardiano.

Danni: Quando i tuoi pezzi infliggono un colpo, il giocatore avversario decide quali dei suoi pezzi subiscono i danni. Entrambi i giocatori scelgono l'ordine nel quale i pezzi subiscono i danni. Vedi anche "Colpo".

Difendere: Quando un altro giocatore attacca uno spazio contenente i tuoi pezzi, i tuoi pezzi difenderanno lo spazio lanciando i dadi di attacco.

Difensore: Sei il difensore quando combatti in una battaglia durante il turno di un altro giocatore. L'altro giocatore è l'attaccante. I guardiani del dungeon sono sempre dei difensori.

Eroe: Maghi e Guerrieri sono entrambi eroi. Gli eroi possono esplorare i dungeon e combattere in battaglie in mare se sono trasportati dalle navi da guerra coinvolte nella battaglia.

Esplorare: Quando gli eroi entrano su un ingresso al dungeon, essi esplorano il dungeon. Devono combattere il guardiano del dungeon, e se vincono la battaglia, possono saccheggiare il dungeon.

Fare Ponte: Questo termine è usato quando una nave da guerra trasporta forze terrestri da un territorio costiero ad un altro senza muovere. Vedi anche "Trasporto via mare" più avanti.

Fase di battaglia: Ogni round di battaglia è composto da diverse fasi: attacchi prioritari e relativi danni, gli altri attacchi e relativi danni, continuare l'attacco o ritirarsi, determinazione degli esiti della battaglia. Vedi "Sequenza di una battaglia" a pag. 13.

Fase: Ogni turno di ogni regno è composto da sei fasi, che hanno luogo in una sequenza fissa: Pescare, Muovere, Combattere le Battaglie, Riposizionamento, Rinforzi, Incasso delle Rendite. Vedi "Sequenza di un turno" a pag. 9.

Fluttuare: Gli elementali d'aria hanno l'abilità speciale "Fluttuare - Hover". Possono terminare la fase di riposizionamento in uno spazio di mare.

Furia Omicida: I mostri hanno l'abilità speciale "Furia Omicida - Run Amonk". Dopo aver vinto una battaglia su un territorio, un mostro può immediatamente muovere su uno spazio nemico adiacente che non contiene pezzi. Vedi "Furia Omicida" a pag. 16.

Guardiani del Dungeon: Le tessere dei guardiani del dungeon vengono posti sugli ingressi al dungeon. Gli eroi che esplorano il dungeon devono sconfiggere i guardiani del dungeon prima di poter saccheggiare il dungeon.

Iron Circle: Uno dei regni (controllato da un giocatore). Il regno di Iron Circle è formato da una coalizione di aggressivi goblin, mercenari, e bellicose cittadine.

Isola: Un'isola è composta da territori completamente circondati da spazi di mare, come Winterskull Lands. Le isole contano come territori costieri.

Karkoth (L'oscuro impero di Karkoth): Uno dei regni (controllato da un giocatore). Dei negromanti pazzi comandano orde di non morti che soggiogano sempre più territori.

Liberare: Se attacchi un territorio nemico che faceva parte dei territori iniziali di un regno alleato, non conquisti tale territorio quando vinci la relativa battaglia ne ricevi i relativi PV, ma lo liberi in favore del tuo alleato, che riprende il controllo del territorio ed incassa la relativa rendita. Gli effetti delle carte che si riferiscono alla conquista di un territorio vengono attivati anche quando liberi un territorio alleato. Vedi "Alleanze e Conquiste" a pag. 15.

Mano: La tua mano è composta dalle carte evento e tesoro che non hai ancora giocato. Non c'è limite al numero di carte che puoi avere nella tua mano.

Movimento: Quando un pezzo muove, lascia uno spazio ed entra in uno spazio adiacente. Ognuno dei tuoi pezzi può muovere per un numero di spazi pari al suo valore movimento durante la tua fase movimento.

Nerath (Nerathan League): Uno dei regni (controllato da un giocatore). La Nerathan League è un'associazione di stati feudali che sono sopravvissuti alla caduta dell'Impero di Nerath.

Pezzi d'oro: Il tuo regno incassa delle rendite espresse in pezzi d'oro, e spenderai questi pezzi d'oro per comprare nuovi pezzi.

Pezzo: Un pezzo è una figurina di plastica che rappresenta un'unità militare del tuo regno.

Forze Marittime: Le navi da guerra sono forze marittime. Le forze marittime non possono entrare o combattere su i territori.

Forze Terrestri: Soldati, Macchine da Assedio, Guerrieri, Maghi, Mostri e Castelli sono forze terrestri. Le forze terrestri non possono entrare o combattere in spazi di mare (vedi però "Trasporti via mare" più avanti).

Pezzi che volano: Draghi ed Elementali d'Aria sono pezzi che volano. Un pezzo che vola può muovere su o attraverso territori e spazi di mare, e può combattere in battaglie sia sui territori che sugli spazi di mare. Un pezzo che volano può attraversare uno spazio con l'ingresso al dungeon o uno spazio nemico senza fermarsi. Tutti i pezzi che volano usufruiscono di un secondo movimento durante la fase di riposizionamento. Vedi "Pezzi che volano" a pag. 11.

Punti Vittoria (PV): Guadagni punti vittoria catturando territori nemici e giocando carte vittoria. Vedi "Punti Vittoria" a pag. 16.

Regno: I quattro regni rappresentano i quattro giocatori: L'oscuro impero di Karkoth, l'alleanza di Vailin, l'Iron Circle, e la Lega di Nerath. Ogni giocatore controlla un regno (e talvolta due in partite con le alleanze).

Rendita: Nell'ultima fase del tuo turno, incassi le rendite per il tuo regno in base agli spazi controllati. Vedi "Fase 6: Incassare le Rendite" a pag. 18.

Resistenza: I Draghi hanno l'abilità speciale "Resistenza". Un drago deve subire 2 danni per essere distrutto.

Round di Battaglia: Le battaglie hanno luogo in un certo numero di round. Ogni round di battaglia consiste di diverse fasi. Vedi "Sequenza di battaglia" a pag. 13.

Round di Gioco: Durante un round di gioco, ogni regno effettua il proprio turno nel seguente ordine: L'oscuro Impero di Karkoth, l'Alleanza di Vailin, l'Iron Circle, e la Lega di Nerathan. Alla fine del turno del giocatore che controlla la Lega di Nerath, il round di gioco termina e ne inizia uno nuovo.

Rubare: Quando rubi i pezzi d'oro di un altro regno li prendi dalla sua tesoreria.

Saccheggiare: Se i tuoi eroi esplorano con successo un dungeon, lo saccheggiano. Pesca una carta tesoro. Peschi solo una carta tesoro per ogni dungeon saccheggiato indipendentemente da quanti eroi lo saccheggiano o da quanti guardiani del dungeon era difeso. Vedi "Carte Tesoro".

Scaricare: I pezzi terrestri possono essere scaricati su territori costieri dalle navi da guerra che li trasportano. vedi "Trasporti via mare" a pag. 11.

Sbarco: Le forze terrestri possono fare uno sbarco dalle navi da guerra su territori costieri nemici. Questi pezzi poi combattono una battaglia su quel territorio. Vedi "Sbarchi" a pag. 13.

Spazio: Il tabellone di gioco è diviso in un certo numero di spazi. Ogni spazio ha un nome.

Territorio: Un territorio è uno spazio sulla terra ferma che ha i confini colorati. I territori non attraversabili non hanno confini colorati e non contano come territori al fine del gioco.

Territorio Costiero: Un territorio costiero è uno spazio sulla terra ferma che è adiacente ad uno spazio di mare. Le isole contano come territori costieri.

Spazio di Mare: Gli spazi di mare sono spazi di colore blu scuro che separano i territori.

Ingresso al Dungeon: Questo spazio speciale, è evidenziato tramite il simbolo di una porta. Solo gli eroi possono entrare su gli spazi con l'ingresso al dungeon. Vedi "Esplorare i dungeon" a pag. 14.

Spazio Amico: Uno spazio amico è un territorio controllato da te (o dal tuo alleato) o uno spazio di mare che contiene dei tuoi pezzi (o del tuo alleato) oppure non contiene affatto dei pezzi.

Spazio Nemico: Uno spazio nemico è un territorio sotto il controllo di un regno nemico o uno spazio di mare che contiene dei pezzi nemici. Se un territorio è sotto il controllo di un nemico ma non ci sono pezzi sopra, è considerato comunque uno spazio nemico.

Tempesta: Gli elementali d'Aria hanno l'abilità speciale "Tempesta - Capsize". Un elementale d'aria scatena una tempesta che gli permette di lanciare 2 dadi a 8 facce quando attacca in battaglie in mare.

Tesoreria: Ogni regno inizia con dei pezzi d'oro nella tesoreria che gli serviranno ad acquistare nuovi pezzi. Quando incassi le rendite per il tuo regno, i pezzi d'oro ricevuti vengono presi dalla riserva comune e posti nella tua tesoreria.

Trasferimento: Alcune carte evento e tesoro permettono il trasferimento di pezzi da uno spazio ad un altro, talvolta anche non adiacenti. Togli i pezzi dallo spazio di partenza e posizionali nello spazio di destinazione. Questo trasferimento non conta come un normale movimento.

Trasporto via mare: Le navi da guerra hanno l'abilità speciale "Trasporto via mare". Una nave da guerra può caricare a bordo fino a 2 forze terrestri da un territorio costiero adiacente e trasportarli fino a 2 spazi di distanza, quindi scaricarli su un altro territorio costiero adiacente. Vedi "Trasporto via mare" a pag. 11.

Turno: Durante un round di gioco, ogni regno svolge il proprio turno in ordine. Ogni turno di ogni regno è composto da 6 fasi, che si svolgono in un ordine fisso. Vedi "Sequenza del turno" a pag. 9.

Vailin (Vailin Alliance): Uno dei regni (controllato da un giocatore). L'Alleanza di Vailin è un'associazione di terre di elfi e città-stato di mercanti umani.

ORDINE TURNO



SEQUENZA DI GIOCO

- 1. Pescare:** Pesca una carta evento dal mazzo delle carte evento del tuo regno.
- 2. Movimento:** Alcuni o tutti i tuoi pezzi possono muovere.
- 3. Combattere le battaglie:** Combatti tutte le battaglie che hai attivato nel turno e ricevi i PV
- 4. Riposizionamento:** I tuoi pezzi che volano possono muovere ancora. Eroi escono dal Dungeon
- 5. Rinforzi:** Compra, piazza e muovi i nuovi pezzi.
- 6. Incassare le Rendite:** Incassi tanti pezzi d'oro quanti sono i territori controllati e termini il turno.

SEQUENZA DI BATTAGLIA

- 1. Attacco Prioritario:** Lancia i dadi di attacco. Subisci i danni degli attacchi prioritari.
- 2. Lancia i dadi per gli altri attacchi.**
- 3. Subire i danni degli attacchi.**
- 4. Continuare l'attacco o ritirarsi:** Sceglie l'Attaccante
- 5. Determinare i risultati della Battaglia:** Conquista, Furia Omicida, Saccheggio Dungeon

RIEPILOGO DEI PEZZI

Nome	Tipo	Costo	Dadi	Mov	Abilità Speciali
Soldato	Terra	1	6	1	-
Macchina d'Assedio	Terra	2	8	1	Attacco Potente
Guerriero	Terra	2	10	2	Esplorare Dungeon, Combattere in mare
Mago	Terra	3	10	2	Att. Prioritario, Espl. Dungeon, Comb. in mare
Mostro	Terra	3	12	2	Furia Omicida
Castello	Terra	4	12	-	Piazzare i nuovi pezzi, Sono Catturabili
Elementale d'Aria	Vola	3	8	2	Capovolgere, Fluttuare
Drago	Vola	5	12	3	Resistenza
Nave da Guerra	Mare	2	8	2	Trasporto via mare

CONDIZIONI DI VITTORIA

Partita Tutti contro Tutti

Breve	13 Punti Vittoria alla fine di un round di gioco
Media	20 Punti Vittoria alla fine di un round di gioco
Lunga	Controllare tutte le capitali o collezionare 8 carte tesoro

Partita con le Alleanze

Breve	13 Punti Vittoria condivisi alla fine di un round di gioco
Media	20 Punti Vittoria condivisi alla fine di un round di gioco
Lunga	Controllare tutte le capitali o collezionare 12 carte tesoro

PUNTI VITTORIA

PV	Azione
1	Conquistare un territorio nemico
1-3	Giocare una carta tesoro
5	Conquistare una capitale nemica

ESPLORARE I DUNGEON

- 1. Attaccare l'ingresso del dungeon**
 - ◆ Muovere gli Eroi sull'ingresso del dungeon.
 - ◆ Voltare le tessere dei guardiani del dungeon.
- 2. Combattere i Guardiani** (vedi sequenza di battaglia)
- 3. Saccheggiare il Dungeon** (solo se vinci)
 - ◆ Pesca la prima carta dal mazzo delle carte tesoro
- 4. Ripopolare il Dungeon.**
 - ◆ Aggiungi 2 tessere Guardiano del Dungeon sull'ingresso del dungeon appena saccheggiato.

Come Riporre i Pezzi di Gioco



Impilare le 5 Schede di Riferimento



Porre la pila sul tabellone



Porre il regolamento sul tabellone

