

RUNEWARS



EDIZIONE RIVISTA

PANORAMICA

Questo documento descrive tutti i cambiamenti delle regole necessarie per giocare l'edizione rivista di *Runewars* con una copia dell'edizione originale.

Tutte le regole in questo documento sostituiscono qualsiasi regola nel regolamento originale e l'espansione *Banners of War*.

PREPARAZIONE DELLA MAPPA

Quando si costruisce il piano di gioco durante la fase 3 della Preparazione della Mappa, apportare le seguenti modifiche:

- **Distanze dei Regni d'Origine:** Durante la fase 4 della Preparazione della Mappa, i giocatori possono piazzare le tessere Preparazione Regno d'Origine **tre** o più aree distanti tra loro (invece del vecchio minimo di quattro).
- **Segnalini Runa:** I giocatori non posizionano i segnalini runa nei loro regni di origine durante la fase 8 della Preparazione. Invece, subito dopo aver piazzato le tessere mappa durante la fase 3 della Preparazione della Mappa, i giocatori eseguono come segue:

“A partire dal primo giocatore e procedendo in senso **antiorario** attorno al tavolo, ogni giocatore prende un segnalino Runa di Drago e un segnalino Runa Falsa. Egli le guarda e segretamente pone questi segnalini a faccia in giù in due aree qualsiasi a sua scelta. **Questi segnalini non possono essere collocati in un'area che contiene già una Runa di Drago o in un'area adiacente a una tessera Preparazione Regno d'Origine.**”

VINCERE LA PARTITA

- **Fine della Partita:** la partita termina alla fine del settimo anno (invece del sesto) o dopo che un giocatore usa la sua carta Vittoria (vedi sotto).
- **Vittoria:** il gioco **non finisce immediatamente** quando un giocatore ha sei Rune di Drago. Un giocatore che controlla sei Rune di Drago può rivelarle e poi controllare sei Rune di Drago l'anno successivo per vincere la partita.

Queste regole funzionano come la variante “Road to Victory” che si trova nell'espansione *Banner of War*. Se i giocatori non hanno questa espansione, seguire le regole “Vittoria” descritte nella pagina seguente.

Si noti che la variante “Gioco Epico” dell'edizione originale di *Runewars* non è compatibile con questi nuovi cambiamenti delle regole.

COMBATTIMENTO

Durante il combattimento, apportare le seguenti modifiche:

- **Unità Esagonali:** le unità a base esagonale In Rotta contano come unità in piedi durante la fase Calcolare la Forza.
- **Eroe di Supporto:** gli Eroi possono supportare le unità nella loro area durante la battaglia. Questo permette al giocatore di pescare carte Fato aggiuntive e scegliere quelle da utilizzare (vedi “Eroe di Supporto” nella pagina seguente).
- **Unità Incantatrice degli Elfi Latari:** l'abilità di questa unità ora riporta “Il tuo avversario deve ritirare una unità a tua scelta dalla battaglia”.
- **Danni e Rotte durante il Combattimento:** Durante le fasi 4 e 5 del Combattimento, il difensore deve prima assegnare danno/rotte alle sue unità, prima che l'attaccante decida a quale delle sue unità assegnare danni/rotte.

MODIFICHE DELLE CARTE

Quando si utilizzano le carte di seguito, apportare le seguenti modifiche:

- La carta Stagione “Minaccia sui Regni d'Origine” richiede che ogni giocatore muova **1 segnalino Runa** (invece di 2) fuori dal suo regno di origine.
- Le carte Ordine “Mobilitazione” e “Conquista” permettono ai giocatori di muovere eroi in aggiunta alle unità.
- La carta Tattica “Imboscata” può essere giocata solo durante la fase Missione.



VITTORIA

Se un giocatore controlla sei Rune di Drago, egli può provare a vincere la partita. In primo luogo, il giocatore deve dimostrare che ha sei Rune di Drago. Poi, se il giocatore controlla almeno sei Rune di Drago durante la stessa stagione l'anno dopo, vince la partita (vedi dettagli sotto).

In qualsiasi momento durante il turno di un giocatore, il giocatore può rivelare le sue Rune di Drago fino a quando non ha dimostrato che egli ha abbastanza per vincere la partita. Questi segnalini rimangono a faccia in su (vedi "Rivelare segnalini Runa" nella colonna successiva). Poi egli pone **una unità della sua fazione non utilizzata in cima** all'attuale mazzo Stagione. (Se in quel momento è estate, la mette in cima alle carte Stagione estate non rivelate). Questa unità non può essere rimossa dal mazzo fino alla stagione successiva. Mentre un giocatore ha una unità in cima al mazzo Stagione, non può mettere ulteriori unità in cima ai mazzi Stagione.

Se vi è una unità in cima all'attuale mazzo Stagione durante la Fase Risolvere una Carta Stagione, i giocatori seguono la seguente regola **prima** di pescare una carta Stagione: se il giocatore che possiede l'unità ha Rune di Drago sufficienti per vincere la partita (avendo rivelato i segnalini Runa di Drago come necessario), vince immediatamente il gioco. Se non ha almeno sei Rune di Drago, rimette la sua unità nella sua scorta, e i giocatori risolvono una carta Stagione come di consueto.

Ci può essere un massimo di una unità in cima ad ogni mazzo Stagione. Se un giocatore ha già piazzato una unità in cima all'attuale mazzo Stagione, ogni altro giocatore con abbastanza Rune di Drago deve attendere fino al suo turno nella stagione successiva per rivelare le sue Rune di Drago e posizionare la propria unità in cima al mazzo.

Dal momento che un giocatore può chiedere la vittoria durante l'anno soltanto **dopo** che ha messo una unità sul mazzo Stagione, i giocatori non possono piazzare unità sul mazzo stagione durante il settimo anno del gioco.

Ad esempio, durante il sesto anno del gioco, Tommaso rivela sei Rune di Drago e mette uno dei suoi fanti in cima all'attuale mazzo Stagione (estate). Tuttavia, durante la primavera successiva, perde il controllo di una delle sue aree contenenti una Runa di Drago. Durante l'estate successiva, non ha quindi più Rune di Drago sufficienti per vincere la partita. Egli riporta il suo fante alla sua area di gioco. Nessun altro dei giocatori ha le unità in cima ai mazzi Stagione, e siccome il gioco è ora nel settimo e ultimo anno, i giocatori non possono posizionare nessuna unità sui mazzi Stagione. Di conseguenza il vincitore della partita è determinato alla fine dell'inverno.



Nota: Se si gioca l'espansione *Banner of War*, utilizzare la variante "Road to Victory" al posto delle regole in questa sezione.

RIVELARE SEGNALINI RUNA

Se una carta dice ad un giocatore di rivelare un segnalino Runa, egli sceglie ogni segnalino Runa in un'area che controlla e gira il segnalino Runa a faccia in su, rivelando se si tratta di una Runa di Drago o di una Runa Falsa. Se la carta richiede al giocatore di rivelare una delle sue Rune di Drago, non può rivelare una delle sue Rune False.

I segnalini Runa rivelati in questo modo rimangono a faccia in su. Un segnalino Runa può essere girato ancora a faccia in giù solo se il giocatore risolve una carta Ordine "Fortificazione" (vedi "Ordine di Fortificazione" (# 8) a pagina 36 del libro delle regole). Quando si risolve la carta Ordine, il giocatore gira solo a faccia in giù i segnalini Runa nelle due aree influenzate dalla carta Ordine. Altri segnalini Runa rivelati sul piano di gioco rimangono a faccia in su.

EROI DI SUPPORTO ALLE BATTAGLIE

Durante la fase 3 di una battaglia, gli eroi in piedi possono fornire **SUPPORTO** alle unità amiche durante la battaglia.

A partire dall'attaccante, ogni giocatore può prendere un qualsiasi numero dei suoi eroi nell'area contesa e piazzare ciascuno di essi adiacente a un diverso tipo di unità amica. Quando il giocatore pesca carte Fato per quel tipo di unità, il giocatore può pescare una carta in più, guardare le carte e scegliere subito di scartarne una senza effetto.

Se il giocatore perde una battaglia in cui uno o più dei suoi eroi forniva supporto, gli eroi vanno **In Rotta** e si ritirano con le unità in ritirata del giocatore, se presenti. Se non ci sono unità in ritirata, gli eroi **In Rotta** si ritirano ancora (tutti in un'area).

*Esempio: il giocatore Elfo ha tre arcieri e due Cavalcatori di Pegaso in una battaglia. Ha anche due eroi nell'area contesa. Egli sceglie di avere uno dei suoi eroi a supporto degli Arcieri e pone l'eroe adiacente agli Arcieri. Il giocatore decide di non usare l'altro eroe a supporto dei suoi Cavalcatori di Pegaso, di modo che l'eroe rimanga nell'area contesa. Durante la battaglia, il giocatore Elfo pesca quattro carte Fato per i suoi Arcieri, ne scarta una a sua scelta, e risolve le altre tre. Il giocatore Elfo perde la battaglia, e i suoi due Arcieri e un Cavaliere di Pegaso sopravvissuti vanno **In Rotta** e si ritirano. Anche il suo eroe che forniva supporto agli Arcieri va **In Rotta** e deve ritirarsi con le unità in ritirata del giocatore Elfo. L'eroe del giocatore Elfo che non supportava nessuna unità non va **In Rotta** né si ritira.*