



O



P



R



S



T

U



L



N



M



A



E



B



J

K



1. Mescola il mazzo Personaggi (A) e piazzalo accanto al tabellone taverna (B). Pesca le prime 3 carte e piazzale sugli spazi della taverna.
2. Mescola il mazzo Elisir (C) e piazzalo accanto al tabellone del negozio (D). Pesca le prime 3 carte e piazzale sugli spazi negozio.
3. Mescola il mazzo Castello (E) e il mazzo Tenuta (F). Metti le prime due carte Castello sul lato del tabellone Taverna, e metti le prime due carte Tenuta sotto il tabellone negozio.
4. Mescola il mazzo Imprese (G). Piazza le Imprese a faccia su sul tabellone delle Imprese (H).
5. Mescola il mazzo Tesoro (I). Piazza due carte tesoro accanto ad ogni Impresa, a faccia su nelle prime due file, a faccia sotto nella terza.
6. Piazza le carte Tempio (J) accanto al lato appropriato del tabellone Portale (K).
7. Piazza il mazzo Peccati (L), Cataclisma (M) e Artefatto (N) vicini, faccia sotto.
8. Dividi le carte Dono seguendo la loro tipologia. Crea la riserva Dono, Fama (P) e Oro (R).
9. Piazza i segnalini neutrali (S) facilmente raggiungibili.
10. Piazza i segnalini ordine dei giocatori sul tracciato del potere (T) iniziando col primo giocatore e quindi procedendo in senso orario e metti il segnalino giocatore sullo spazio 0 (U).



Se, in qualsiasi momento durante il gioco, il mazzo personaggi o il mazzo elisir si esauriscono, le carte scartate di un tipo verranno immediatamente rimescolate per creare un nuovo mazzo. Non rimescolare le imprese compiute, una volta che un'impresa è stata completata deve essere rimessa nella scatola. Un nuovo mazzo di carte peccato può essere creato solo quando ci sono esattamente 7 carte nella sua pila degli scarti. La pila degli scarti non può essere esaminata!

Il Gioco:

Il gioco consiste di una serie di turni, ognuno dei quali diviso in due fasi: **la fase Imprese** e **la fase Raduno**. Dopo aver terminato la fase Raduno, ha inizio un nuovo turno.

La Fase Imprese:

Durante questa fase, i giocatori scelgono le azioni che vogliono fare per guadagnare più potere. Nel primo turno, la prima azione è presa dal primo giocatore, e quindi si va avanti in senso orario. In tutti gli altri turni, l'ordine di gioco è determinato dalla posizione dei giocatori sul tracciato del potere. Quando tutti i giocatori hanno fatto una azione, il primo giocatore può farne un'altra, e quindi tutti gli altri giocatori possono fare lo stesso. La fase termina solo quando tutti i giocatori passano oppure quando tutte le imprese sono state completate.

Un giocatore può scegliere una delle seguenti azioni durante il suo turno:



Reclutare un personaggio

Comprare un elisir

Fondare un palazzo

Asservire un palazzo

Giocare una carta peccato

Usare un artefatto



Guadagnare doni

Usare l'abilità dell'eroe

Prendere parte ad un'impresa

Guadagnare un tesoro

Chiudere un portale

Passare

Ogni azione può essere presa un qualsiasi numero di volte durante la stessa fase.

Reclutare un personaggio

Il giocatore che sceglie questa azione può scegliere uno dei personaggi a faccia in su e pagarne il costo in segnalini fama, come mostrato nell'angolo in alto a sinistra della carta. Quindi egli prende il personaggio e lo piazza di fronte a lui. Questo alleato può essere usato per guadagnare doni, come si guadagna un reddito a cui il personaggio provvede.

Un personaggio acquistato deve immediatamente essere rimpiazzato da un altro personaggio preso dal mazzo.



1. Questi sono quanti segnalini fama devi pagare per acquisire questo personaggio (a)
2. Questo è ciò che ricevi fino a che controlli questo personaggio (b)
3. Questi sono i doni che il personaggio può garantire (c)
4. Lo stendardo mostra l'appartenenza del personaggio (d)

Se una carta personaggio riporta un simbolo potere senza un più (+) il giocatore immediatamente muove il suo segnalino avanti sul tracciato del potere di tanti spazi quanti indicati. Se un simbolo è preceduto da un più (+), il giocatore riceve un singolo punto potere durante il conteggio di ogni turno.



Comprare un Elisir

Il giocatore sceglie uno degli elisir a faccia in su, paga tanto oro quanto è il costo indicato, e piazza il segnalino di fronte a sé. Da questo momento egli può scartarlo in qualsiasi momento per guadagnare immediatamente i doni che l'elisir garantisce. Puoi quindi prendere sia le carte dono appropriate dal mazzo, oppure usarlo immediatamente (senza prendere carte) come se l'elisir fosse il dono. Ricorda che scartare un elisir non è un'azione, e quindi puoi scegliere di fare l'azione in qualsiasi momento.

L'elisir acquistato deve essere immediatamente rimpiazzato da una nuova carta dal mazzo degli elisir.

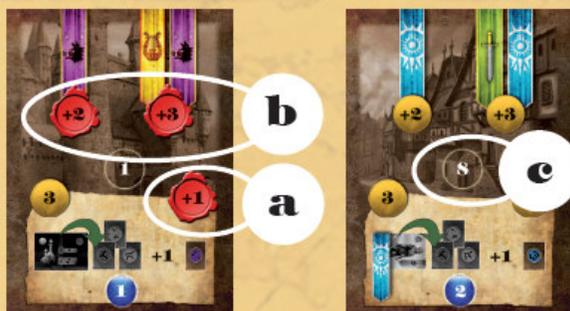


1. Devi pagare quella quantità d'oro per comprare questo elisir (a)
2. Il dono che concede l'elisir (b)
3. Se controlli il numero di personaggi mostrato in un set di colori (incluso il tuo eroe), ti rende questo numero di doni. Se soddisfi tutti i requisiti dell'elisir, puoi scegliere quale opzione usare (quale dono guadagnare) quando scarti questa carta (c).

Fondare un Palazzo

Il giocatore sceglie una delle carte palazzo a faccia su (un castello, una tenuta o un tempio), paga il numero di ori mostrati e piazza il palazzo di fronte a lui. Da questo momento il palazzo fa guadagnare al giocatore il reddito mostrato su di esso.

I palazzi sono di tre tipi:

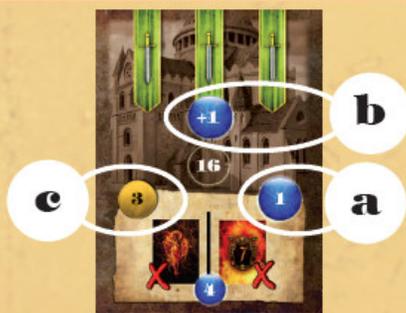


Carta Castello

Carta Tenuta

1. Quello che il palazzo produce nella fase Raduno (a)
2. Se controlli il numero di personaggi richiesto (incluso il tuo eroe) in un set di colori, la produzione cambia in questo numero (non aggiungi questo numero alla precedente produzione) (b)
3. Numero di palazzi, importante in caso di Cataclisma (c).

Castelli e Tenute possono essere scartati in qualsiasi momento per guadagnare immediatamente tanto oro o fama quanta ne produce normalmente il palazzo. Puoi prendere i segnalini o pagare un costo come se scartassi il numero di segnalini richiesto. Se il costo era inferiore rispetto alla produzione del palazzo che avevi, non ricevi "il resto", l'oro e la fama in eccesso viene perso.



Carta Tempio

1. Ricevi un singolo punto potere al momento dell'acquisto (a).
2. Se controlli tre personaggi (incluso il tuo eroe) in un set di colori, questo palazzo ti dà un punto potere in ogni fase Raduno (b).
3. Costo (c).

Non può scartare un Tempio per guadagnare immediatamente punti potere.

Dopo aver comprato un castello o una tenuta, una nuova carta deve essere pescata dal mazzo appropriato. Non rimpiazzati i Templi acquistati.

Asservire un Palazzo

Ogni palazzo ha una regola speciale che puoi usare se lo controlli, ma solo se è asservito. Per asservire un palazzo, devi pagare il numero di punti potere mostrato muovendo il tuo segnalino indietro sul tracciato. Puoi quindi piazzare uno dei tuoi segnalini sulla carta.

Le azioni offerte dai Templi funzionano fino alla fine del turno. L'altra che hai solo una volta, con effetto immediato, è che puoi rimuovere il tuo segnalino dalla carta in qualsiasi momento per usarla.

Ricorda che asservire un palazzo (piazzando un segnalino sulla carta) è un'azione, ma usare la regola speciale (rimuovere il segnalino) non lo è!

Giocare una carta peccato

Un giocatore può giocare una carta peccato che ha in mano. Ogni carta ha due funzioni: quando la giochi, il giocatore decide quale funzione usare. La carta giocata viene messa nella pila degli scarti. Quando la settimana carta viene scartata, la carta in alto del mazzo dei Cataclismi (vedi Cataclismi, oltre) deve essere pescata e giocata immediatamente. Poi, mescola la pila degli scarti nel mazzo dei peccati, creando così un nuovo mazzo.



Usare un artefatto

Un giocatore può scartare una carta artefatto che possiede per usare i suoi effetti. Ricorda che, a differenza dello scartare elisir e palazzi, usare un artefatto è un'azione!



Guadagnare Doni

Un giocatore può tappare un singolo personaggio, girando la carta di 90 gradi, e prendere il dono di quel personaggio dalla riserva. Se un personaggio viene girato di 180 gradi (che avviene quando un giocatore usa un personaggio due volte per guadagnare doni), esso viene scartato immediatamente. Tu ricevi i doni che il personaggio regala prima che venga scartato.

Ricorda: il numero di doni è limitato. Se la riserva di un certo tipo di dono ha meno carte di quante un personaggio ti consentirebbe di pescare, ne ricevi solo quante ce ne sono (e significa che se non ci sono carte di un dato dono, non riceverai nulla!). Ogni tipo di dono viene raccolto separatamente, puoi tappare un personaggio che ti consente di raccogliere diversi tipi di carte, e ricevi solo alcune di esse, se le altre riserve sono esaurite.

Usare l'abilità di un Eroe

Il giocatore può tappare la carta eroe, per cambiare uno, due o tre dei suoi doni per lo stesso numero di doni di tipo differente, trovati o nella riserva, oppure sotto il controllo di un altro giocatore. A differenza degli altri personaggi, l'eroe stappa se stesso (o se stessa) alla fine di ogni turno. Non puoi stappare l'eroe con una carta peccato, però. Un eroe non può essere scartato per usare questa abilità una seconda volta. Mentre è tappato, l'abilità non è disponibile.



1. Il vessillo mostra la fedeltà dell'Eroe (a)
2. Risorse iniziali (b)
3. Risorse che guadagni ogni turno (c)
4. Abilità dell'Eroe (d)

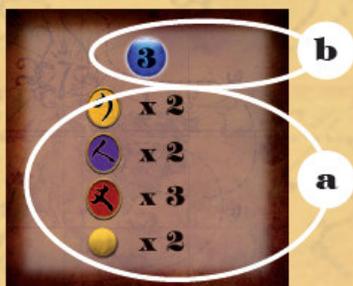
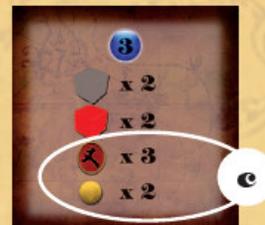
Prendere parte ad un'Impresa

Ogni carta impresa ha un numero di requisiti che devono essere soddisfatti per essere completata. Usando questa azione, il giocatore sceglie uno dei requisiti, scarta il numero di carte dono, segnalini oro o fama riportati su di essa. Può quindi piazzare il suo segnalino sul requisito soddisfatto. Nessun altro giocatore può completare lo stesso requisito. Quando tutti gli spazi requisiti sulla carta impresa nella fila più in basso hanno su di essi un segnalino giocatore e/o neutrale, l'impresa termina – vedi Finire un'Impresa oltre.

Non puoi piazzare segnalini sulle imprese nella terza fila.

Puoi solo prendere parte ad imprese che si trovano nelle due file più in basso del tabellone. Puoi solo finire le imprese che si trovano nella fila più bassa, la prima. Ci deve essere almeno uno spazio requisiti libero su ognuna delle due file di carte impresa – può darsi siano soddisfatte solo quando la carta muove nella fila più in basso.

Esempio: Se questa carta si trova nella fila di mezzo, un giocatore può solo soddisfare uno dei due requisiti ancora disponibili (pagando per esso con i doni mostrati (c)). Quando sceglie uno degli spazi e mette lì il suo segnalino, nessun altro giocatore potrà soddisfare l'ultimo requisito fino a che l'impresa non muoverà nella fila più in basso del tabellone.



1. Requisiti (a)
2. Costi (b)

Ricorda che, mentre prendi parte ad un'impresa, puoi scartare elisir e palazzi per ottenere i doni mancanti, oro o fama richiesti dalla carta!

Guadagnare un Tesoro

Un giocatore, il cui segnalino è piazzato su una carta impresa, può decidere di rimuoverlo per ricevere uno dei tesori disponibili durante quell'impresa. Il segnalino rimosso viene rimpiazzato da un segnalino neutrale. Quindi, quel giocatore prende una delle carte tesoro a faccia su che si trovano accanto all'impresa, oppure pesca la prima carta dal mazzo dei tesori. Dopodichè la carta tesoro viene scartata.



1. Questo è ciò che guadagni quando ricevi un tesoro (a).

Chiudere un portale

Un giocatore può scegliere uno dei portali e tentare di chiuderlo. Per fare ciò, devi scartare le sette carte dono specifiche, come mostrato sul portale, e piazzare il tuo segnalino su di esso.

IMPORTANTE: quando chiudi un portale, non puoi usare elisir, castelli e tenute!

Passare

Un giocatore può scegliere di non fare alcuna azione. Egli non perde la possibilità di fare un'azione in seguito nella fase, quando è di nuovo il suo turno.

La fase impresa termina quando tutti i giocatori hanno passato in sequenza (cioè quando tutti i giocatori scelgono di passare con loro azione "in fila") oppure quando tutte le imprese sono state completate. Quindi inizia la fase raduno.

FASE RADUNO:

Durante la fase raduno, vengono fatti un numero di passaggi, nell'ordine segnato qui di seguito:

1. Punteggio aggiuntivo

All'inizio della fase, i giocatori che hanno soddisfatto certi requisiti vengono ricompensati con punti aggiuntivi. Ognuna delle condizioni qui di seguito garantisce un singolo punto potere.

- a) il più alto numero di elisir
- b) il più alto numero di personaggi
- c) il più alto numero di palazzi
- d) il più alto numero di carte dono
- e) il più alto numero di segnalini fama
- f) il più alto numero di segnalini oro
- g) il più alto numero di personaggi di ogni colore (incluso l'eroe)

In caso di parità, nessuno dei giocatori viene ricompensato.

In seguito, ogni giocatore che ha un qualsiasi numero di carte peccato in mano perde un punto per ognuna di queste carte.

2. Pescare carte peccato

Partendo dal Primo giocatore, ogni giocatore, a turno, pesca tante carte dal mazzo dei peccati fino ad averne 3 in mano. Devi sempre pescare almeno una carta! Se, dopo aver pescato le carte, un giocatore ha più di 3 carte in mano, deve immediatamente scartare le carte in eccesso. Se a causa di ciò una settima carta viene messa nella pila degli scarti, ha luogo un Cataclisma vedi oltre).

3. Attivare l'eroe

I giocatori che hanno usato l'abilità speciale del loro eroe, ora girano la carta dell'eroe nella posizione iniziale. Potranno usare l'abilità nel prossimo turno.

4. Produzione

Ogni giocatore somma la produzione di fama e oro del suo eroe, personaggi e palazzi e quindi prende il giusto ammontare di segnalini. Ogni giocatore inoltre riceve punti potere se possiede dei personaggi o palazzi che glieli garantiscono, oppure segnalini sugli spazi portale. Non importa se un personaggio è tappato o no; darà sempre il reddito mostrato.

5. Preparare il mazzo tesoro

Le carte tesoro scartate devono essere rimischiate nel mazzo. Saranno disponibili il prossimo turno.

6. Rimuovere i segnalini dai palazzi

I giocatori devono rimuovere i loro segnalini dai loro palazzi se non hanno usato le azioni dei palazzi.

7. Cambiare il Primo giocatore e determinare l'ordine di turno

Il Primo giocatore di turno passa il segnalino al giocatore con meno punti potere. Se più giocatori hanno lo stesso, più basso, numero di punti potere, la carta viene data al giocatore più vicino seduto in senso orario accanto al Primo giocatore. Il giocatore che riceve il segnalino è il nuovo Primo giocatore. I segnalini degli altri giocatori sono piazzati sul tracciato dell'ordine di turno, iniziando dal giocatore con il minor numero di punti, affinché il giocatore col maggior numero di punti sia ultimo.

Ha inizio un nuovo turno.

Cataclismi

Ogni volta che una settima carta peccato viene messa nella pila degli scarti dei peccati (non importa se è stata giocata oppure scartata nella Fase Raduno) oppure un'impresa viene completata, il gioco deve essere fermato e la prima carta Cataclisma del mazzo deve essere pescata e giocata. La pila di scarti delle carte peccato viene quindi mescolata nel mazzo dei peccati. Il gioco riparte dal momento in cui è stato bloccato.



Se una carta Cataclisma ordina di scartare un palazzo che non è stato ancora giocato, il mazzo dei palazzi deve essere controllato, la carta in questione rimossa e le altre carte rimescolate.



Questo simbolo significa la chiusura di uno degli spazi su una taverna oppure dello spazio negozio. La carta su quello spazio viene immediatamente rimossa e una Carta Chiusura deve essere messa al suo posto. Nessuno può più usare quello spazio – nessun nuovo eroe o elisir compariranno più lì.



Carta Chiusura

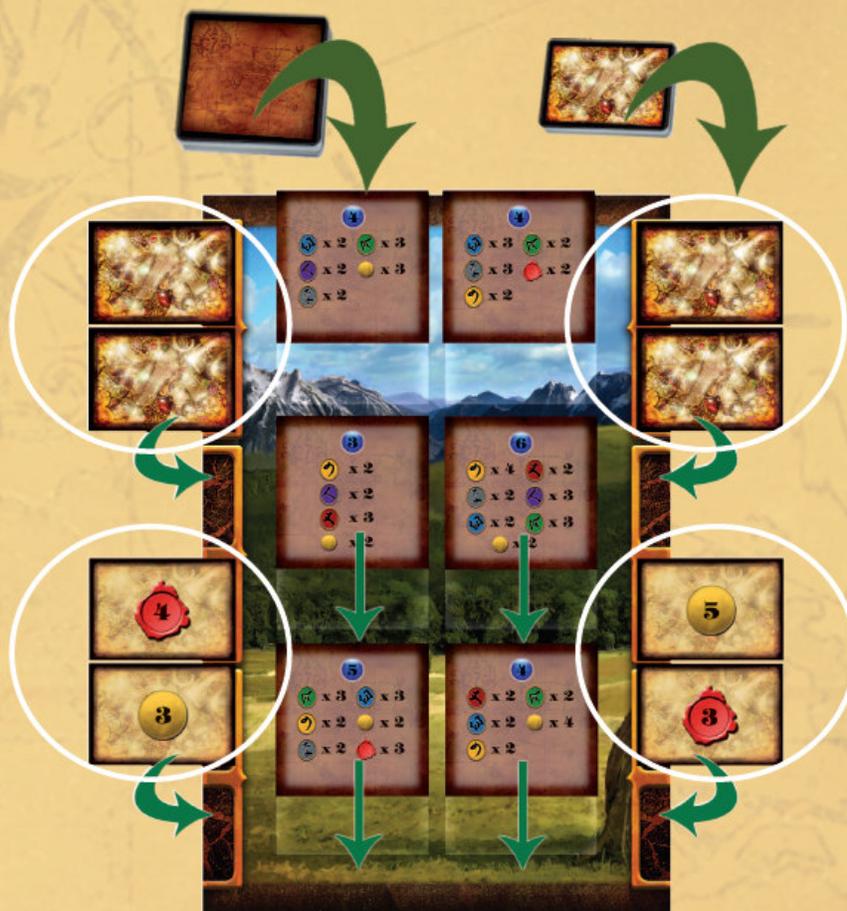
Completare le Imprese

Quando entrambe le carte impresa che si trovano nella fila più in basso hanno i loro requisiti soddisfatti (ci sono segnalini giocatore o neutrali su tutti gli spazi), il gioco viene fermato ed entrambe le imprese devono essere completate immediatamente. L'ordine in cui queste imprese vengono completate viene scelto dal Primo Giocatore. Ogni carta deve essere interamente completata prima che una seconda carta venga scelta.

Primo, il giocatore che ha il maggior numero di segnalini su una carta impresa riceve il numero di punti potere mostrato. In caso di parità, tutti i giocatori in parità ricevono metà della ricompensa (arrotondata per difetto). Quindi tutte le carte tesoro dal mazzo dei tesori vengono rivelate, e insieme alle carte tesoro già a faccia su, piazzate accanto alla carta impresa, andranno a formare una riserva di ricompensa per l'impresa. I giocatori possono ora scegliere i tesori: uno per ogni segnalino che hanno messo sulla carta. Ognuno dei giocatori, in ordine di gioco, prendono una carta tesoro, e poi ha luogo un secondo round, cosicché tutti i giocatori prendono il numero di tesori pari al numero di segnalini che hanno messo sull'impresa.

Se uno dei giocatori sceglie un tesoro che è un artefatto, egli pesca una delle carte artefatto a caso e lo piazza di fronte a lui, **faccia sotto**. Per finire, tutti i giocatori ricevono indietro i loro segnalini, e la carta impresa viene scartata.

Quando la seconda impresa di una data fila termina, i giocatori ricevono un pezzo di armatura. Quindi peschi la prima carta dal mazzo dei Cataclismi e la giochi immediatamente. Poi, le imprese della fila di mezzo (insieme a qualsiasi altro tesoro che si trovano lì con loro) vengono mosse alla fila più in basso, e le imprese della fila in alto (vengono) spostati alla fila di mezzo e i tesori accanto ad essa vengono girati a faccia su. La fila più in alto viene quindi ripristinata con due nuove carte impresa pescate dal mazzo e da due carte tesoro, messe a faccia sotto, entrambe messe accanto ad esse.



Questo conclude la fase impresa – procedi alla fase Raduno.

Fine del gioco

Il gioco termina quando accade una di queste tre cose:

- 1) Quando i giocatori raccolgono tutti i 7 pezzi dell'armatura, e uno di loro ha almeno 30 punti potere. Quel giocatore è il vincitore. Se più di un giocatore ha più di 30 punti potere, il giocatore con più punti vince.
- 2) Quando l'ultimo quattordicesimo cataclisma viene giocato, il turno corrente viene giocato fino alla fase Raduno. Se nessuno dei giocatori ha raggiunto le condizioni menzionate al punto 1, il gioco termina con la sconfitta dei giocatori e la vittoria dell'Innominato.
- 3) I giocatori hanno chiuso l'ultimo portale. Il giocatore che ha contribuito di più alla chiusura dei portali (il tabellone riporta la maggioranza dei suoi segnalini) viene dichiarato vincitore. In caso di parità, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti potere.

Regole avanzate: La Caduta di un Eroe

Mentre fa alcune azioni, un giocatore riceve una carta corruzione. Se egli ne colleziona sette, egli diventa malvagio. La sua carta personaggio deve essere girata dal lato "malvagio". Da questo momento in avanti il suo obiettivo è di far cadere gli altri giocatori. Tutti i suoi segnalini vengono rimossi dai portali e dalle carte impresa – un eroe corrotto non può prendere parte ad essi.

Carta Corruzione

Le carte corruzione si ricevono durante la fase Raduno, una per ogni carta peccato che un giocatore possiede in mano – invece di perdere punti per questo, come nel gioco base. L'eroe può scegliere di fare la seguente azione: scarta 1 oro, 1 fama e diminuisce di 1 i suoi punti potere, per scartare una carta corruzione.

IMPORTANTE: un giocatore non può scegliere di perdere invece punti. Se scegli di giocare con questa regola speciale, il pescare carte corruzione rimpiazza la perdita di punti per avere delle carte peccato.



Giocare con un eroe corrotto

I turni di un eroe corrotto vengono giocati prima, con le seguenti eccezioni:

- un eroe corrotto non può partecipare alle imprese. Se un altro giocatore decide di prendere una carta tesoro, l'ammontare di oro, fama o potere (a seconda di cosa prevede il tesoro) viene ridotto del numero di eroi corrotti nel gioco, e ognuno di questi personaggi caduti riceve un singolo punto di un data risorsa. Gli eroi corrotti non ricevono una parte di tesoro come ricompensa dopo aver finito un'impresa e non beneficiano degli artefatti.
- Un eroe corrotto non può provare a chiudere portali
- Alla fine del suo turno, deve sempre scartare tutti i doni in suo possesso, ma non subisce alcuna conseguenza dal possedere carte peccato
- L'eroe corrotto può scegliere di fare la seguente azione: scartare 1 oro, 1 fama e diminuire i suoi punti potere di 1, per scartare una carta corruzione. Se, in effetti, egli ha meno di sette carte corruzione, egli torna al lato buono: la sua carta viene rigirata ed egli torna ad essere soggetto delle regole generali.
- Gli eroi corrotti vincono se il quattordicesimo cataclisma viene giocato e gli altri giocatori raggiungono la vittoria

Fine del gioco aggiuntivo

Se tutti i giocatori vengono corrotti, il gioco termina. La vittoria viene divisa tra tutti i giocatori, escludendo colui che è stato corrotto per ultimo.

Regole avanzate: l'Innominato come giocatore

Un giocatore aggiuntivo può prendere parte al gioco e giocare come l'Innominato. Egli riceve il mazzo Azioni dell'Innominato. Sempre, quando i giocatori scelgono una azione nella fase Imprese, l'Innominato può usare una delle sue carte e immediatamente applicarne il risultato. La carta giocata viene scartata. Quando egli gioca l'ultima carta, la pila degli scarti torna nelle sue mani ed egli può di nuovo usare tutte le carte. L'Innominato inoltre gestisce il gioco: pesca nuove carte al posto di quelle prese, muove le carte impresa, distribuisce le carte peccato, etc.

Se un giocatore, contro il quale l'Innominato ha giocato una carta, non può soddisfare i suoi requisiti, gli viene data una carta corruzione oppure pesca una carta peccato (decide il giocatore). Queste carte non possono essere negate da carte peccato.

L'Innominato vince se il quattordicesimo cataclisma viene giocato e gli altri giocatori non hanno soddisfatto le condizioni di vittoria.

Partita a 2 giocatori

Durante una partita in cui solo due giocatori partecipano il tabellone delle imprese viene preparato in modo differente: c'è solo una carta impresa e due carte tesoro accanto ad ogni fila. L'impresa viene considerata finita quando i requisiti di quella carta sono soddisfatti.

In una partita a due giocatori non usi le regole opzionali "La Caduta dell'Eroe" e "L'Innominato come Giocatore".

Credits

Game design: Marcin Podsiadło

Illustrations: Tomasz Tworek

Graphic design & layout: Agnieszka Bała

English version: Krzysztof Zięba

Production: Marcin Podsiadło

Playtesting: Agnieszka Bała, Laura Gyabronka-Pasek, Julia Janikowska, Britta Stöckmann, Mariola Wilk-Książ, Katarzyna Zagórny, Monika Zuber, Dominik Chlebowski, Łukasz Czosnowski, Ireneusz Dziegiel, Marek Gieroni, Michał Karcz, Stanisław Koniarek, Mariusz Kościerza, Zbigniew Książ, Tomasz Z. Majkowski, Janusz Pasek, Sebastian Pietraszko, Aleksander Rybowski, Arkadiusz Słowik, Łukasz Szklany, Michał Walczak-Ślusarczyk,

Copyright © 2009 Wolf Fang P.H. www.wolffang.pl. All rights reserved.



Traduzione a cura di: Matteo "Mattnik" Nicotra
In collaborazione con: Vincenzo "Knot2" Mazzocchi

