

L'ERA DI
CONAN

IL GIOCO DI STRATEGIA



REGOLAMENTO

INDICE

DESCRIZIONE DEL GIOCO.....	3
COME SI VINCE.....	3
IL REGOLAMENTO.....	3
COMPONENTI	
DI GIOCO.....	4
CONTENUTI DELLA SCATOLA.....	4
DADI.....	4
SEGNALINI DI CARTONE.....	4
FIGURE IN PLASTICA.....	5
Le Figure.....	5
IL TABELLONE.....	6
Termini Importanti.....	6
CARTE.....	8
PREPARAZIONE DEL GIOCO.....	9
Preparazione del Regno.....	9
Il Tabellone di Gioco nelle Partite a 2 o 3 Giocatori.....	9
Distribuzione degli Obiettivi.....	9
Carte Regno e Carte Strategia.....	9
Conan e il Mazzo Avventura.....	9
Carte Artefatti e Carta Bonus per Conan.....	9
La Prima Scommessa per Conan.....	9
COME SI GIOCA.....	11
I DADI DEL FATO E IL TURNO.....	11
La Riserva dei Dadi del Fato.....	11
Il Turno.....	11
Il Turno del Giocatore Conan.....	11
LE AVVENTURE DI CONAN.....	13
Il Mazzo Avventura.....	13
Il Percorso dell'Avventura.....	13
Scambiare Segnalini Avventura per Oro e Stregoneria.....	13
Completare un'Avventura e Cominciare una nuova Avventura.....	13
FINE DELL'ERA - LA FASE DI PASSAGGIO DELL'ERA.....	14
Risolvere le Razzie.....	14
Ricevere Oro e i Premi degli Obiettivi.....	14
Costruire Città e Arruolare Truppe.....	14
Usare l'Oro.....	15
Assegnare gli Artefatti e la Carta Bonus per Conan.....	15
Preparare il Mazzo Avventura.....	16
Riattivare le Carte.....	16
VINCERE LA PARTITA.....	17
COME VINCERE.....	17
FINE DELLA PARTITA.....	17
INCORONARE CONAN.....	17
Punteggio Finale.....	17

MECCANICHE

FONDAMENTALI.....	19
CONFLITTI.....	19
Il Tiro di Conflitto.....	19
Giocare le Carte Strategia.....	19
Usare i Segnalini Stregoneria.....	20
Giocare Carte Regno.....	20
Conan in un Conflitto.....	20
CARTE REGNO E CARTE STRATEGIA.....	20
Le Carte Regno.....	20
Le Carte Strategia.....	20
IL RUOLO DI CONAN.....	22
Conan l'Avventuriero.....	22
Conan il Mercenario.....	23
Conan il Razziatore.....	23
Re Conan.....	24

LE AZIONI DEI

DADI DEL FATO.....	25
L'AZIONE CORTE+CONAN.....	25
L'Azione Conan.....	25
L'Azione Corte: Pescare Carte.....	25
L'Azione Corte: Giocare Carte Evento.....	25
L'AZIONE DI INTRIGO.....	25
Piazzare gli Emissari.....	25
Utilizzare gli Emissari.....	25
Usare un Emissario per Ottenere Oro.....	26
Usare un Emissario per un Conflitto di Intrigo.....	26
IL CONFLITTO DI INTRIGO.....	26
L'AZIONE MILITARE.....	27
Piazzare le Unità dell'Esercito.....	27
Muovere e Utilizzare gli eserciti.....	27
IL CONFLITTO MILITARE.....	27
Campagne.....	28
Assedi.....	29
Battaglie.....	30
DADI JOLLY.....	31
Dado Militare/Intrigo.....	31
Dado Jolly.....	31

INDICE DEI SOMMARI

PREPARAZIONE DEL GIOCO.....	10
I DADI DEL FATO.....	12
COME SI GIOCA.....	15
FASE DI PASSAGGIO DELL'ERA.....	16
VINCERE LA PARTITA.....	18
CONFLITTI.....	21
IL RUOLO DI CONAN.....	23
L'AZIONE CORTE+CONAN.....	24
L'AZIONE DI INTRIGO.....	27
IL CONFLITTO DI INTRIGO.....	27
L'AZIONE MILITARE.....	29
IL CONFLITTO MILITARE - CAMPAGNE.....	29
IL CONFLITTO MILITARE - ASSEDI.....	31
IL CONFLITTO MILITARE - BATTAGLIE.....	31

L'ERA DI CONAN

IL GIOCO DI STRATEGIA

Un gioco di Roberto Di Meglio,
Marco Maggi e Francesco Nepitello

Questa è un'epoca di guerra, di stregoneria, un'epoca di forza, splendore e decadenza.

I regni Hyboriani dominano il mondo occidentale.

Il più potente fra questi è Aquilonia, ma anche altre nazioni competono per la supremazia, reami che non hanno rivali nel mondo occidentale, sebbene i barbari delle terre desolate stiano crescendo in forza.

Nel lontano sud, dorme la tenebrosa Stygia, non toccata da invasioni straniere; i suoi oscuri negromanti si sono insediati a sud del grande fiume Styx e ora concentrano i loro sforzi nella stregoneria e nell'intrigo, per riportare la propria nazione all'antico splendore.

Nel nord, barbari dai capelli color dell'oro e dagli occhi blu, discendenti dei biondi selvaggi dell'artico, hanno condotto le restanti tribù Hyboriane fuori dalle terre innevate. Solo l'antico reame di Hyperborea resiste alla loro furia. Le sue città nebbiose e gelide custodiscono mistici segreti che ben difficilmente i barbari del nord possono aspirare a comprendere...

Nel corso dei secoli, gli Hyrkaniani si sono aperti la strada verso l'occidente con decisione, e ora una loro tribù risiede stabilmente lungo la parte meridionale del grande mare interno - Vilayet - e ha fondato sulla costa occidentale il regno di Turan.

In quest'era di imperi nascenti, imprese eroiche e vili tradimenti, si aggira Conan il Cimmero- capelli neri, sguardo torvo, spada nella mano; un ladro, un rapitore, un assassino, morbosamente malinconico e sfrenatamente allegro, pronto a calpestare sotto i suoi sandali i troni ingioiellati della Terra.

L'Era di Conan sta per cominciare...

L'Era di Conan è un gioco di strategia nel quale i giocatori controllano i maggiori regni dell'era Hyboriana, in quel periodo storico conosciuto grazie ai racconti delle avventure di Conan il Cimmero, l'eroe barbaro creato da Robert E. Howard.

Combatterete con eserciti, praticherete oscure stregonerie e tesserete intrighi per rendere il vostro regno il più potente di questa era, assicurandovi di avere dalla vostra parte il più grande fra gli eroi - Conan il Cimmero!

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Nel gioco **L'Era di Conan**, il giocatore controlla uno dei regni maggiori dell'età Hyboriana - **Aquilonia, Turan, Hyperborea o Stygia**.

Per aumentare il potere e la ricchezza del proprio regno, il giocatore costruirà e utilizzerà **eserciti** ed **emissari**, potenzierà le sue azioni con le **carte regno**, e proverà a trarre vantaggio dalle avventure di Conan.

Una partita si svolge nel corso di tre **ere**. All'inizio di ciascuna era si pescano quattro **carte avventura di Conan**, che sono usate per creare il **mazzo avventura**. All'inizio di ogni avventura, i giocatori effettuano una scommessa per decidere quale fra loro sarà il giocatore Conan per quell'avventura; quando un'avventura termina, si gira una nuova carta avventura e si effettua una nuova scommessa per determinare il nuovo giocatore Conan.

I **dadi del fato** sono tirati per determinare le azioni a disposizione dei giocatori.

I dadi tirati formano una riserva comune per tutti i giocatori. A turno, ciascun giocatore sceglie un dado del fato da utilizzare tra quelli disponibili e potrà quindi effettuare una delle azioni permesse dal risultato del dado scelto.

Quando tutti i dadi del fato sono stati utilizzati, vengono tirati nuovamente; il gioco procede in questo modo fino a quando tutte e quattro le avventure che compongono il mazzo avventura sono concluse e l'era finisce. A questo punto, il gioco momentaneamente si interrompe, per permettere ai giocatori di accumulare oro ed effettuare alcune azioni per incrementare la potenza del proprio regno, in preparazione dell'era successiva.

COME SI VINCE

Per vincere, bisogna **soggiogare** le province vassalle tramite la forza militare, creare **alleanze** utilizzando gli emissari, combattere contro gli altri giocatori, e raggiungere gli specifici **obiettivi** che saranno segnalati nel corso della partita.

È inoltre importante trarre beneficio dalle avventure di Conan, accumulando i **segnalini avventura** e, verso la fine della partita, tentando di incoronare Conan come re del proprio regno.

La partita termina alla fine della terza era, oppure in un qualsiasi momento nel corso della terza era, se un giocatore tenta di incoronare Conan come re del proprio regno.

A questo punto si calcolano i punteggi finali, che rispecchiano il grado di potenza raggiunto dai vari regni, e si determina il vincitore.

IL REGOLAMENTO

In questo regolamento descriviamo innanzitutto i componenti del gioco e riassumiamo il loro utilizzo nel corso della partita (**Componenti di Gioco**, pag. 4).

Passiamo poi a illustrare come si svolge il gioco, partendo dalla preparazione di una partita (**Preparazione del Gioco**, pag. 9) e continuando con la spiegazione di come è organizzato un turno di gioco (**Come si Gioca**, pag. 11). Leggete questa sezione attentamente, perché è importante capire con chiarezza il modo in cui la fine di un'avventura e la fine di una serie di avventure (ossia un'era) influenzano la sequenza dei turni dei giocatori. Questa sezione fornisce inoltre una breve spiegazione di quello che un giocatore può fare durante il suo turno.

Viene in seguito spiegato in dettaglio come si calcola il punteggio finale del gioco e come è determinato il vincitore (**Vincere la Partita**, pag. 17).

Le ultime due sezioni del regolamento forniscono maggiori dettagli su che cosa possa fare un giocatore in ciascun turno di gioco. Si inizia con la spiegazione di alcuni meccanismi generali che influenzano tutte le azioni dei giocatori (**Meccaniche Fondamentali**, pag. 19): come determinare il risultato di un conflitto tra giocatori, o tra giocatori e province neutrali; come usare nel gioco le diverse carte speciali; e il ruolo di Conan. Successivamente, nella sezione finale (**Le Azioni dei Dadi del Fato**, pag. 25), viene descritto cosa si possa fare scegliendo uno specifico dado del fato, e forniamo le regole specifiche per i diversi tipi di conflitto che possono essere causati dalle vostre azioni.



COMPONENTI DI GIOCO

CONTENUTI DELLA SCATOLA

Questo gioco include:

- 1 tabellone
- 170 figure in plastica (18 unità dell'esercito, 6 emissari, 9 torri, 9 forti per ciascun regno, più Conan e il segnalino di destinazione a forma di obelisco)
- 165 carte (suddivise in più mazzi, come spiegato in seguito)
- 2 fustelle di segnalini di cartone
- 7 dadi del fato iconici
- 6 dadi conflitto iconici
- 4 schede di riferimento
- Questo regolamento

SEGNALINI DI CARTONE

Nella scatola sono forniti vari segnalini di cartone, che vanno staccati dal supporto prima dell'uso. Comprendono:



Segnalini Oro (27 segnalini piccoli di valore "1", 5 segnalini grandi di valore "5"): sono utilizzati per tenere conto dell'oro accumulato dai giocatori durante il gioco.



Segnalini Stregoneria (10 segnalini piccoli di valore "1", 4 segnalini grandi di valore "3"): sono utilizzati per tenere conto della stregoneria accumulata dai giocatori durante il gioco.



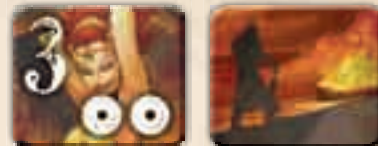
Segnalini "Crom, conta i morti!" (10 segnalini piccoli di valore "1", 4 segnalini grandi di valore "3"): sono utilizzati per tenere conto delle battaglie vinte contro altri giocatori, per determinare a fine partita il bonus di "Crom, conta i morti!"



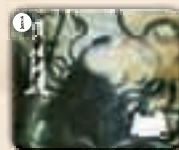
Segnalini Razziatore (11): rappresentano il risultato della presenza di Conan in una provincia, la sua influenza sulle milizie locali, come pure gli effetti delle sue attività di saccheggio e di razzia su vasta scala.



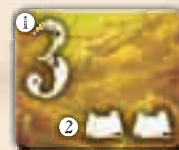
Segnalini Scommessa (4 serie, una per giocatore, ognuna composta da 5 segnalini): ogni serie è composta da cinque segnalini numerati individualmente, che vengono utilizzati nel corso della partita per aggiudicarsi il ruolo di giocatore Conan.



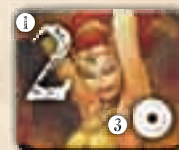
Segnalini Avventura (56): ogni volta che inizia una nuova avventura, un certo numero di segnalini avventura viene messo a disposizione dei giocatori. Ciascun segnalino appartiene a una di tre diverse categorie (mostri, tesori o donne), e ogni segnalino riporta inoltre una o due icone oro o icone stregoneria, dato che, fra gli altri usi, c'è anche la possibilità di scartare un segnalino per ricevere in cambio l'ammontare in oro o stregoneria indicato.



Segnalino Mostri



Segnalino Tesori



Segnalino Donne

- ① **Valore** del segnalino.
- ② Questa icona segnala che il segnalino può essere scambiato con due segnalini **stregoneria**.
- ③ Questa icona segnala che il segnalino può essere scambiato con un segnalino **oro**.



Segnalini Punti Impero: sono utilizzati per tenere aggiornato il punteggio dei giocatori sull'apposito segnapunti presente sul tabellone.



Segnalino Primo Giocatore: è utilizzato per ricordare quale giocatore sia di turno, quando il gioco riprende dopo una qualsiasi sospensione (per esempio, quando un'avventura si conclude o un'era finisce).

DADI

Dadi del Fato - questi 7 dadi iconici sono usati per determinare le azioni disponibili per i giocatori in ciascun turno. Ogni dado contiene i seguenti simboli:



Militare



Intrigo



Corte + Conan



Corte + Conan



Militare/Intrigo



Dado Jolly

Le facce del dado del risultato corte contengono anche l'icona Conan: questi risultati del dado permettono infatti al giocatore di utilizzare Conan in qualche modo, in aggiunta all'azione corte.

Dadi Conflitto: questi 6 dadi iconici sono usati per determinare i risultati dei conflitti. Dopo il tiro, alcune icone sono conteggiate come successi, e possono essere influenzate dalle carte che vengono giocate, dalla presenza di Conan, e così via. Normalmente, quando il risultato del dado mostra l'icona COLPITO, si ha un successo. Tutti i dadi conflitto contengono i seguenti simboli:



Colpito



Colpito + Conan



Colpito
(Attaccante)



Scudo



Ascia



Mancato

NOTA: nella partita a due giocatori, è possibile che abbiate la necessità di un numero maggiore di forti e torri rispetto a quello a disposizione per il vostro regno. In tal caso, potete utilizzare le pedine di controllo dei colori che non sono in gioco.

Le Figure



Aquilonia



Emissario



Unità dell'Esercito



Hyperborea



Emissario



Unità dell'Esercito



Stygia



Emissario



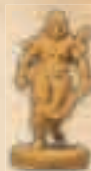
Unità dell'Esercito



Turan



Emissario



Unità dell'Esercito

FIGURE IN PLASTICA

Figure Unità dell'Esercito (72 - 18 per ciascuno dei quattro colori): rappresentano le unità degli eserciti dei quattro regni dell'Era Hyboriana controllati dai giocatori nel corso della partita.

Figure Emissari (24 - 6 per ciascuno dei quattro colori): rappresentano gli emissari dei quattro regni.

Pedine di controllo in quattro colori (36 torri - 9 per ciascuno dei quattro colori - e 36 forti - 9 per ciascuno dei quattro colori): i giocatori utilizzano una **torre** per indicare una provincia in cui hanno stipulato un'alleanza, e un **forte** per indicare una provincia che hanno soggiogato.

1 Figura Conan: il personaggio in plastica è utilizzato per indicare la posizione di Conan sulla mappa.

1 Segnalino Destinazione di Conan: questo segnalino a forma di obelisco è utilizzato per indicare la destinazione dell'avventura di Conan in corso ed è posizionato quando una carta avventura di Conan entra in gioco.



Forte



Torre



Città



Conan



Segnalino
Destinazione di
Conan

IL TABELLONE

Il tabellone rappresenta i regni Hyboriani controllati dai giocatori e le aree circostanti del mondo di Conan. Sono inoltre presenti sul tabellone altri spazi e caselle.

- 1 **Mazzo Avventura**
- 2 **Avventura in Corso**
- 3 **Percorso dell'Avventura**
- 4 **Obiettivi in Gioco**
- 5 **Riserve dei Dadi del Fato**
- 6 **Mazzo Strategia**
- 7 **Segnapunti dei Punti Impero**

Termini Importanti

Una **provincia amica** è una qualsiasi provincia che sia soggiogata o alleata al tuo regno. La tua provincia d'origine è sempre considerata amica.

Una **provincia nemica** è una qualsiasi provincia che sia amica per un altro giocatore.

Una **provincia neutrale** è una qualsiasi provincia che non sia né amica né nemica.

Una **provincia selvaggia** è indicata da una speciale icona sul tabellone (due ossa incrociate) posta dietro il valore della provincia, e rappresenta una regione barbarica che non può mai diventare alleata del regno di un giocatore.

Una **provincia costiera** è una qualsiasi provincia adiacente al Mare occidentale, al Mare di Vilayet o al Mare meridionale.

Nel gioco sono usati tre tipi di **pedine di controllo**:

- Un **forte** viene usato per indicare una provincia amica soggiogata (resa amica tramite un conflitto militare)
- Una **torre** viene usata per indicare una provincia amica alleata (resa amica tramite un conflitto di intrigo)
- Talvolta una provincia può contenere sia una torre che un forte. Questa combinazione è chiamata **città**.
- La vostra provincia d'origine è sempre considerata amica, ma al suo interno non si piazzano mai pedine di controllo.



DOMINIO SUL MARE
Realizzi questo obiettivo se controlli almeno due province costiere non adiacenti (esclusa la tua provincia d'origine).



La maggior parte del tabellone è occupata da una mappa dell'Hyboria occidentale, divisa in quattro aree:

- Il Nord
- L'Est
- Il Sud
- Hyboria Centrale

In base al numero di giocatori, nella partita sono utilizzate solo determinate aree.

Quattro province (Aquilonia, Turan, Stygia e Hyperborea) sono le province d'origine dei giocatori, e sono colorate di conseguenza. Le **province d'origine** non possiedono un valore e non contengono un percorso della campagna.

Ogni area è suddivisa in un certo numero di territori, chiamati **province**.

Una serie di icone che raffigurano diversi tipi di terreni, costituisce il **percorso della campagna** della provincia.



Ogni provincia possiede un valore numerico, il **valore della provincia**, che rappresenta la sua capacità di resistenza all'intrigo e la sua forza militare. Il valore viene inoltre considerato per determinare quanto la provincia vale in termini di **oro** e **punti impero**.

Una provincia che confina con un mare è considerata **costiera**.

Se dietro il valore di una provincia è presente questo simbolo, la provincia è **selvaggia**.



CARTE



Carte Avventura (27 carte): rappresentano le avventure di Conan. Ogni carta è caratterizzata dal suo titolo e da un breve testo narrativo, dalla sua durata (un numero che specifica quanti segnalini avventura vanno pescati per formare il percorso dell'avventura), e da una destinazione (la provincia che Conan deve raggiungere per completare l'avventura con successo).

- 1 **Titolo della carta.**
- 2 **Destinazione:** indica la provincia che Conan deve raggiungere per completare l'avventura.
- 3 **Testo narrativo:** un breve riassunto della storia.
- 4 **Lunghezza:** il numero di segnalini avventura da pescare per questa avventura.



Carte Obiettivo (12 carte): rappresentano obiettivi politici e militari dei regni Hyboriani, e garantiscono un bonus ai giocatori che riescono a conseguirli.

- 1 **Titolo.**
- 2 **Requisiti** da soddisfare per ottenere il bonus di punti impero indicato dalla carta.
- 3 **Bonus di punti impero** della carta.



Carte Strategia (37 carte): si tratta di un mazzo di carte, usato da tutti i giocatori, che presentano dei modificatori ai conflitti militari o di intrigo (che sono collegati a determinati tipi di terreno o determinate aree del tabellone); è inoltre presente un valore di avventura, usato per il controllo di Conan.

- 1 **Valore dell'avventura:** è usato durante le scommesse per diventare il giocatore Conan.
- 2 **Simboli bonus:** quando la carta viene giocata, questi risultati contano come successi quando si tirano i dadi conflitto.
- 3 **Area** in cui viene applicato il bonus per conflitti di intrigo, in partite a 2, 3 o 4 giocatori.
- 4 **Area** in cui viene applicato il bonus per conflitti di intrigo, in partite a 2 o 3 giocatori.
- 5 **Tipi di terreno** nei quali viene applicato il bonus per conflitti militari.



Mazzi Regno (4 mazzi, uno per regno, ognuno composto da 21 carte): ciascun regno ha il suo mazzo specifico, che contiene personaggi speciali, unità militari, eventi e poteri disponibili al giocatore di quel regno.

- 1 **Titolo della carta.**
- 2 **Regno:** indica quale regno usa questa carta.
- 3 **Testo di gioco:** indica come questa carta influisce sul gioco.
- 4 **Icona del Tipo di Carta:** la presenza di un numero e di un'icona oro indica che si tratta di una carta **potenziamento**; la presenza di un simbolo corte (una corona) indica che si tratta di una carta **evento**; l'assenza di simboli indica che si tratta di una carta **istantanea**.



Carte Artefatti (3 carte): queste carte descrivono tre potenti reliquie che vengono assegnate a quei giocatori che vincono una scommessa legata ai segnalini avventura; tale scommessa viene effettuata alla fine della prima e della seconda era del gioco.

- 1 **Nome.**
- 2 **Categoria** del segnalino avventura associato alla carta.
- 3 **Testo di gioco** che indica l'abilità ottenuta dal possessore della carta.



Carta Bonus per Conan: questa carta viene assegnata casualmente all'inizio della partita a 4 giocatori ed è assegnata al giocatore con il minor numero di punti impero alla fine della prima e seconda era del gioco.



Carta Giocatore Conan: questa carta viene data al giocatore che si aggiudica la scommessa per l'assegnazione del ruolo di giocatore Conan, e viene usata come promemoria delle abilità speciali del giocatore Conan.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Preparazione del Regno

- Ogni giocatore sceglie il regno con cui giocare.
- Un giocatore dovrebbe sempre giocare con Aquilonia.
- Gli altri giocatori dovrebbero scegliere uno dei restanti regni; raccomandiamo di usare:
 - Aquilonia e Turan in una partita a due giocatori;
 - Aquilonia, Turan e Stygia in una partita a tre giocatori;
 - tutti e quattro i regni in una partita a 4 giocatori.

(Potete sempre scegliere in modo diverso i regni con cui giocare, ma considerate che le combinazioni indicate sono raccomandate per un miglior bilanciamento del gioco.)

Ogni giocatore riceve una serie di segnalini scommessa (numerati 0, 3, 4, 5, e 6) del colore del proprio regno.

- Ogni giocatore riceve un determinato numero di unità e di oro, che dipendono dal regno scelto:
 - **Aquilonia** e **Turan** ricevono 5 unità dell'esercito e 4 emissari da piazzare nella provincia d'origine, e 3 segnalini oro.
 - **Hyperborea** e **Stygia** ricevono 4 unità dell'esercito e 4 emissari da piazzare nella provincia d'origine, 2 segnalini stregoneria e 3 segnalini oro.

Il Tabellone di Gioco nelle Partite a 2 o 3 Giocatori

Quando a giocare sono meno di quattro persone, la partita si svolge su un tabellone ridotto.

Le aree della mappa in gioco dipendono da quali regni sono stati scelti dai giocatori:

- **l'Hyboria Centrale** è sempre in gioco
- **l'Est** è in gioco solo se gioca Turan
- **il Sud** è in gioco solo se gioca Stygia
- **il Nord** è in gioco solo se gioca Hyperborea

Quando un'area non è in gioco, le province di quell'area possono essere ancora usate per il movimento di Conan e degli emissari; non vi possono invece entrare gli eserciti, e non vi possono aver luogo conflitti di alcun genere. Queste province non hanno alcun valore in oro o in punti impero, e non contano per il raggiungimento degli obiettivi.

Nelle partite a 2 o a 3 giocatori, anche le carte strategia hanno un uso un po' differente - vedi **Carte Regno e Carte Strategia**, pag. 20.

Distribuzione degli Obiettivi

Mischiate il **mazzo obiettivi**. Pescate un numero di obiettivi pari al numero di giocatori (per esempio, 3 carte in una partita a 3 giocatori) e poneteli scoperti sugli appropriati spazi del tabellone. Questi sono gli **obiettivi** in gioco.

Carte Regno e Carte Strategia

- Ogni giocatore mischia il proprio mazzo regno.
- Mischiate il mazzo strategia e piazzatelo nell'apposito spazio sul tabellone.
- Ogni giocatore pesca due carte dal proprio mazzo regno.
- Ogni giocatore pesca due carte dal mazzo strategia comune.

Conan e il Mazzo Avventura

- Piazzate la **figura di Conan** nella provincia di Cimmeria.
- Mischiate tutte le carte avventura. Pescate **quattro carte** per formare il mazzo avventura dell'era attuale, e piazzatele coperte in una pila sull'apposito spazio del tabellone; scoprite poi la prima carta del mazzo e ponetela sullo spazio del tabellone riservato all'avventura in corso.
- Piazzate il **segnalino destinazione di Conan** nella provincia indicata sulla carta avventura.
- Ponete i **segnalini avventura** in un contenitore opaco, per esempio una tazza o un sacchetto. Poi, pescate a caso dal contenitore un numero di segnalini pari al numero indicato sulla carta avventura in corso; i segnalini pescati sono piazzati scoperti (in modo da vederne il tipo e il valore) a formare una linea, da sinistra a destra, a partire dal primo segnalino pescato: questa linea è chiamata **percorso dell'avventura**.

Carte Artefatti e Carta Bonus per Conan

- Ogni giocatore pesca a caso una delle tre **carte artefatto** (Spada di Atlantide, Corona del Cobra, Cuore di Tammuz).
- Nella partita a 4 giocatori, determinate casualmente il giocatore che non riceve una **carta artefatto**. Quel giocatore riceve invece la carta bonus per Conan, e può usare l'abilità indicata sulla carta.

La Prima Scommessa per Conan

Tutti i giocatori effettuano un primo giro di **scommesse** per aggiudicarsi il ruolo di **giocatore Conan**. Una nuova fase di scommessa sarà effettuata nel corso del gioco ogni volta che viene rivelata una nuova carta avventura e Conan inizia quindi una nuova avventura.

Per ogni fase di scommessa procedete in questo modo:

- Ogni giocatore **pesca** una carta dal mazzo strategia;
- Poi, ogni giocatore sceglie **una carta strategia** dalla mano e la gioca, coperta;
- Infine, ogni giocatore piazza **un segnalino scommessa** a sua scelta, coperto, sopra la carta strategia giocata.

Quando tutti i giocatori hanno compiuto le loro scelte (è **obbligatorio** giocare sia la carta strategia che il segnalino scommessa), tutte le carte e i segnalini giocati sono rivelati. Ogni giocatore somma il numero del segnalino scommessa al **valore di avventura** della carta strategia (un numero da 1 a 6 indicato sulla carta). Il giocatore con **la scommessa maggiore** è il **giocatore Conan**, e riceve la carta giocatore Conan.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

SOMMARIO

- 1 Ogni giocatore sceglie un regno.
- 2 Prendete i vostri segnalini scommessa, 4 unità dell'esercito, 4 emissari, 3 segnalini oro. Se siete Aquilonia o Turan, prendete una quinta unità dell'esercito; se siete Stygia o Hyperborea, prendete 2 segnalini stregoneria. Piazzate le pedine nella vostra provincia d'origine.
- 3 Piazzate sul tabellone un numero di carte obiettivo pari al numero di giocatori.
- 4 Pescate 2 carte regno dal vostro mazzo, e 2 carte strategia dal mazzo comune.
- 5 Piazzate Conan in Cimmeria; formate il mazzo avventura con 4 carte avventura, pescate la prima come avventura in corso. Ponete sugli appositi spazi un numero di segnalini avventura pari al numero indicato dall'avventura in corso, a formare il percorso dell'avventura.
- 6 Ogni giocatore riceve casualmente una carta artefatto, oppure la carta bonus per Conan.
- 7 Effettuate la scommessa per vedere quale giocatore inizia la partita come giocatore Conan: ogni giocatore pesca una carta strategia, poi gioca una carta strategia e un segnalino scommessa. Il vincitore della scommessa è il giocatore Conan ed è anche il primo a iniziare a giocare.

NOTA: in caso di parità, il ruolo di giocatore Conan è assegnato al giocatore (tra quelli che hanno pareggiato) con il **minor numero di segnalini avventura** in suo possesso. In caso di ulteriore parità, il ruolo di giocatore Conan viene dato al giocatore (tra quelli che hanno pareggiato) la cui provincia d'origine sia **la più vicina al segnalino destinazione di Conan** altre parità vanno risolte casualmente.

Il segnalino scelto per la scommessa è considerato speso (i segnalini spesi sono messi fuori dall'area di gioco, ma tenuti a portata di mano), e non potrà essere usato di nuovo fino a che non sceglierete il segnalino "0" durante una successiva scommessa. In quel caso, tutti i segnalini scommessa spesi in precedenza saranno nuovamente disponibili, ad eccezione del segnalino "0". L'unica eccezione è costituita dal segnalino "3", che non è mai considerato speso e torna sempre disponibile dopo l'uso.

Ricordate che la carta bonus per Conan (se in gioco) garantisce un potere speciale al suo possessore: durante una scommessa per Conan, il possessore può infatti giocare una seconda carta strategia che sostituisce la prima giocata nella scommessa (deve poi scartare entrambe le carte).

ESEMPIO: Esempio: nel corso della prima scommessa, il giocatore di Aquilonia usa un segnalino scommessa da "3", e una carta strategia con un valore di avventura pari a "2". Il giocatore di Turan usa il suo segnalino da "5" e una carta strategia di valore "3". Il giocatore di Aquilonia ottiene un valore complessivo pari a 5, il giocatore di Turan un totale di 8, e quindi Turan vince la scommessa e il suo giocatore è il giocatore Conan.

Il giocatore di Aquilonia si riprende il suo segnalino da "3", mentre il segnalino da "5" usato da Turan è considerato speso; tornerà disponibile solo quando, in una futura scommessa, Turan deciderà di usare il segnalino "0".

COME SI GIOCA

Il gioco si svolge in tre ere, ciascuna composta da un numero variabile di turni individuali dei giocatori, le cui azioni sono basate sul tiro dei **dadi del fato**.

La durata di ogni era è regolata dal meccanismo delle carte avventura: quando tutte le quattro carte del mazzo avventura in gioco sono state rivelate e completate, l'era termina, e tutti i giocatori eseguono una serie di attività (la fase del **passaggio dell'era**), grazie alle quali crescono di potenza e preparano il proprio regno per le battaglie e le conquiste dell'era successiva. Viene poi formato un nuovo mazzo avventura, e la nuova era può cominciare.

Quando le tre ere sono completate, o quando avviene un tentativo di incoronare Conan (nel corso della terza era), la partita termina.

I DADI DEL FATO E IL TURNO

La Riserva dei Dadi del Fato

Le meccaniche principali del gioco ruotano attorno all'uso della **riserva dei 7 dadi del fato**. Questi dadi riportano sulle facce delle icone; ogni icona corrisponde a un certo numero di possibilità di gioco, che vanno scelte dal giocatore di turno (vedi **I Dadi del Fato - Sommario**, pag. 12).

- All'inizio di una partita, il giocatore che ha vinto la scommessa per essere il **giocatore Conan** riceve il **segnalino primo giocatore** e tira i dadi del fato. I dadi vengono piazzati nel riquadro della **Riserva dei Dadi del Fato** presente sul tabellone, prestando attenzione a non modificare i risultati dei dadi. Poi, in senso orario, i giocatori **si alternano nell'effettuare i propri turni**.
- Durante il proprio turno, il giocatore ha la possibilità di giocare carte regno sul tavolo di gioco, sceglie poi un dado del fato e compie un'azione, basata sul risultato del dado scelto (vedi **Le Azioni dei Dadi del Fato**, pag. 25).
- Il dado scelto è considerato speso ed è tolto dalla riserva dei dadi del fato.
- Quando la riserva dei dadi del fato è **vuota** (i giocatori hanno usato tutti i dadi disponibili), i 7 dadi del fato sono nuovamente tirati dal giocatore alla sinistra di quello che ha effettuato l'ultima azione, che riceve anche il segnalino primo giocatore; il gioco poi riprende normalmente.

Nel corso della partita, i dadi del fato vengono tirati **tante volte quanto sarà necessario**, fino alla fine della partita. Questo modo di procedere viene momentaneamente interrotto solo quando un'era termina: quando ciò accade, viene dato il segnalino primo giocatore al giocatore alla sinistra di quello che ha effettuato l'ultima azione. Poi, può iniziare la fase di passaggio dell'era (vedi **Fine dell'Era - La Fase di Passaggio dell'Era**, pag. 14).

Quando la fase di passaggio dell'era è conclusa, il gioco riprende normalmente, con il primo giocatore che effettua il primo turno della nuova era. Tutti i dadi del fato rimasti nella riserva dall'era precedente vengono usati normalmente nella nuova era quando il gioco riprende.

Il Turno

Normalmente, ogni turno individuale di un giocatore è articolato in due parti:

1) Giocare e riattivare le carte potenziamento

Il giocatore può giocare un qualsiasi numero di carte potenziamento attualmente presenti nella sua mano, pagando il relativo costo in oro (ossia, scartando un numero di segnalini oro pari al costo indicato sulla carta).

Queste carte sono giocate scoperte sul tavolo di gioco, e potranno essere utilizzate successivamente.

Il giocatore può poi spendere oro per riattivare un qualsiasi numero di carte potenziamento che erano state utilizzate in precedenza, scartando un numero di segnalini oro pari al costo indicato sulle carte.

2) Usare un dado del fato

Il giocatore sceglie un dado del fato ed effettua un'azione di quelle collegate al risultato del dado scelto. Il dado è speso e tolto dalla riserva dei dadi del fato, quando viene usato da un giocatore per effettuare un'azione.

A pag. 12 trovate il sommario su **I Dadi del Fato**, che offre una prima descrizione di quello che potete fare quando usate un dado del fato.

Più avanti spiegheremo in maggiore dettaglio le azioni rese possibili dal dado scelto (vedi **Le Azioni dei Dadi del Fato**, pag. 25).

Il Turno del Giocatore Conan

Il giocatore con il ruolo di giocatore Conan ha l'opportunità di controllare Conan, e il suo turno differisce quindi da quello degli altri giocatori.

1) Muovere Conan

All'inizio del suo turno, il giocatore Conan può **muovere Conan** di una provincia. Il movimento può portare a differenti conseguenze:

- Se il movimento ha **abbreviato** la distanza tra Conan e il segnalino di destinazione, il giocatore Conan **prende** il primo **segnalino avventura** (da sinistra) del percorso dell'avventura.
- Se il movimento **non ha abbreviato** la distanza (oppure il giocatore ha deciso di non muovere Conan), il primo **segnalino avventura è scartato**.

NOTA: se Conan si trova **già** nella stessa provincia del segnalino di destinazione, allora il giocatore Conan prende il segnalino avventura solo **se non muove** Conan.

ESEMPIO: *l'avventura in corso è La Figlia del Gigante dei Ghiacci, che riporta il Nordheim come destinazione. Conan si trova al momento nella provincia di Aquilonia. Se il giocatore Conan muove Conan nella Terra dei Pitti, Cimmeria o nel Regno di Confine, riceverà il primo segnalino avventura. Se invece decide di muovere Conan da qualche altra parte (o di lasciarlo in Aquilonia), il segnalino viene scartato.*

2) Giocare e riattivare le carte potenziamento

Il giocatore Conan effettua questa fase allo stesso modo degli altri giocatori.

I DADI DEL FATO

SOMMARIO

A cominciare dal giocatore Conan all'inizio della partita, i giocatori si alternano nel compiere un'azione, in senso orario, scegliendo il risultato di un dado del fato. Tutti i risultati dei dadi offrono una serie di possibilità: **per la vostra azione, potete scegliere solo un'opzione tra quelle elencate.**

Eccezione: quando usate un dado corte+Conan, effettuate sia l'azione Conan che l'azione corte.



Corte + Conan



Conan

- **Giocatore Conan.** Prima di effettuare l'azione corte, potete muovere Conan in una provincia adiacente, e/o piazzare un segnalino razziatore nella provincia occupata da Conan o in una provincia adiacente.
- **Altri Giocatori.** Prima di effettuare l'azione corte, prendete il primo segnalino avventura del percorso dell'avventura.



Corte

- *Pescate* una carta dal mazzo regno e una dal mazzo strategia.
- *Pescate* due carte dal mazzo strategia.
- *Giocate* una carta regno evento dalla vostra mano che specifica "Da giocare usando un dado corte".



Militare

- *Ridisponete* due eserciti in province amiche adiacenti.
- *Ridisponete* un esercito, poi *attaccate*. L'attacco viene effettuato sia muovendo un esercito in una provincia neutrale o nemica adiacente per iniziare un conflitto militare, o semplicemente iniziando un conflitto militare in una provincia che già contiene uno dei vostri eserciti impegnato in una campagna.
- *Piazzate* due nuove unità dell'esercito, ciascuna in una differente provincia amica.





Intrigo

- *Muovete* due emissari.
- *Muovete un emissario e iniziate un conflitto di intrigo* in una provincia neutrale o nemica che contiene uno dei vostri emissari.
- *Muovete un emissario e ottenete oro* in una provincia nemica che contiene uno dei vostri emissari, eliminando l'emissario.
- *Piazzate* un nuovo emissario in una provincia amica.






Militare + Intrigo

- Scegliete una qualsiasi delle azioni collegate al risultato  o . Non potete scegliere un risultato di dado che sia già mostrato da un altro dado del fato non ancora utilizzato.



Dado Jolly

- Scegliete una qualsiasi delle azioni collegate al risultato di ,  o . Non potete scegliere un risultato di dado che sia già mostrato da un altro dado del fato non ancora utilizzato.



3) Usare un dado del fato

Il giocatore Conan effettua questa fase sostanzialmente allo stesso modo di quella degli altri giocatori.

L'unica eccezione, come spiegheremo più avanti, è l'uso del dado corte+Conan che è differente tra il giocatore Conan e gli altri giocatori. Quando questo dado viene scelto, il giocatore Conan può usare Conan come **razziatore**, e piazzare i **segnalini razziatore** (che rappresentano le azioni che Conan compie come capo di fuorilegge, pirati, e altri generi di pericolosi individui).

Inoltre, la presenza di Conan in una provincia in cui il giocatore Conan inizia un conflitto gli garantisce importanti vantaggi. Queste regole saranno spiegate in maggiore dettaglio più avanti.

LE AVVENTURE DI CONAN

Il gioco è ambientato nel periodo di tempo che va dagli esordi della vita avventurosa di Conan il Barbaro fino all'incoronazione dell'eroe a re di uno dei regni Hyboriani, evento che dà inizio all'Era di Conan. Le avventure di Conan sono usate per tenere traccia del progredire del gioco.

Il Mazzo Avventura

All'inizio della partita, e in seguito all'inizio di ciascuna era, vanno pescate casualmente quattro carte avventura, che vanno a formare il mazzo avventura.

L'era in corso termina quando tutte e quattro le avventure sono completate.

Solo la prima avventura del mazzo viene rivelata, le altre vanno lasciate coperte fino a quando iniziano.

Il Percorso dell'Avventura

Ogni avventura ha una **lunghezza** variabile, espressa da un numero presente sulla carta avventura stessa. Questa lunghezza corrisponde al numero di segnalini avventura che vanno pescati casualmente da un contenitore opaco e poi piazzati, scoperti, sugli appositi spazi del tabellone di gioco, sotto il mazzo avventura.

Questi segnalini rappresentano le conquiste ottenute da Conan durante le sue avventure, in forma di **mostri** uccisi, **tesori** trafugati e **donne** innamorate dell'eroe barbaro.

I giocatori ottengono i segnalini avventura in due modi:

- Il giocatore Conan prende un segnalino avventura ogni volta che aiuta Conan a completare la sua avventura con successo; ciò avviene, in termini di gioco, ogni volta che, all'inizio del proprio turno, sceglie di muovere Conan verso la destinazione dell'avventura.
- Gli altri giocatori prendono un segnalino avventura ogni volta che usano un dado del fato corte+Conan.

I segnalini avventura che accumulate vanno tenuti **segreti**, tranne che durante la scommessa per gli artefatti (nel corso di una fase di passaggio dell'era, vedi pag. 14), e alla fine del gioco; in generale, il valore di un segnalino avventura non è visibile dagli altri giocatori dopo che è stato preso.

Il numero di segnalini in possesso di un giocatore, invece, deve essere sempre reso noto se richiesto.

Scambiare Segnalini Avventura per Oro e Stregoneria

Ogni volta che prendete un segnalino avventura, potete scegliere di scartarlo per ricevere il numero di segnalini oro o segnalini stregoneria indicato sul segnalino avventura stesso. Il segnalino avventura è eliminato dal gioco ed è invece rimesso nel contenitore solo se, in un qualsiasi momento del gioco, non sono più disponibili i segnalini avventura per la pescata.

Completare un'Avventura e Cominciare una nuova Avventura

Quando l'**ultimo segnalino** sul percorso dell'avventura viene preso, **l'avventura è considerata conclusa quando il giocatore di turno ha finito il proprio turno.**

Guardate quindi la posizione della figura di Conan:

- Se Conan si trova nella stessa provincia del segnalino di destinazione, Conan ha avuto successo nel completare l'avventura. Il giocatore Conan **pesca un segnalino avventura** direttamente dalla riserva, come premio per il completamento. Il valore di questo segnalino rimane quindi segreto agli altri giocatori. Il giocatore Conan può tenere il segnalino oppure scambiarlo in cambio di oro o stregoneria, come per gli altri segnalini avventura (vedi sopra **Scambiare Segnalini Avventura per Oro e Stregoneria**).
- Se Conan non si trova nella provincia del segnalino di destinazione, la **figura di Conan è immediatamente spostata sulla provincia di destinazione**. In questo caso, il giocatore Conan non pesca il segnalino avventura segreto.

In entrambi i casi, la carta avventura in corso viene scartata, e viene messa in gioco una nuova carta avventura; viene formato un nuovo percorso dell'avventura pescando un numero di segnalini avventura pari alla lunghezza dell'avventura, come indicato sulla carta stessa.

Date il segnalino primo giocatore al giocatore che dovrà effettuare il prossimo turno, come promemoria; poi, effettuate una nuova scommessa per Conan, nello stesso modo seguito per la prima scommessa, come spiegato a pag. 9.

Se l'avventura completata era l'ultima del mazzo avventura, l'era in corso termina (vedi **Fine dell'Era - La Fase di Passaggio dell'Era**, pag. 14).

NOTA: la procedura descritta rimane la stessa, sia nel caso in cui l'ultimo segnalino avventura sia pescato dal giocatore Conan, sia che sia pescato da un altro giocatore che abbia usato un dado del fato corte+Conan.

FINE DELL'ERA - LA FASE DI PASSAGGIO DELL'ERA

Quando la quarta e ultima carta del mazzo avventura di un'era è stata completata, il normale svolgimento dei turni individuali dei giocatori viene interrotto, dopo che il giocatore di turno ha concluso il proprio turno.

Date il segnalino primo giocatore al giocatore cui spetterebbe il prossimo turno, come promemoria; sarà, infatti, quel giocatore ad effettuare il primo turno della nuova era, quando il gioco riprenderà dopo il completamento della fase del passaggio dell'era. Tutti i dadi del fato non ancora utilizzati rimangono nella riserva, per essere usati normalmente quando il gioco riprende.

La partita termina alla fine della terza era, a meno che Conan non sia incoronato prima (vedi **Vincere la Partita**, pag. 17). Per questa ragione, durante una partita vengono effettuate in modo completo due fasi di passaggio dell'era (alla fine della prima e della seconda era), mentre non ci sarà una completa fase di passaggio dell'era alla fine della terza era.

Una fase di passaggio dell'era è composta dai seguenti passi:

- 1 Risolvere le razzie
- 2 Ricevere oro per le tasse e i premi degli obiettivi
- 3 Costruire città e arruolare truppe
- 4 Usare l'oro
- 5 Assegnare gli artefatti e la carta bonus per Conan
- 6 Preparare il mazzo avventura
- 7 Riattivare le carte potenziamento

A meno che sia deciso diversamente, ogni passo deve essere completato da ogni giocatore (a partire dal primo giocatore e procedendo poi in senso orario) prima di passare al passo successivo.

Risolvere le Razzie

All'inizio della fase di passaggio dell'era, va risolto l'effetto dei segnalini razziatore piazzati dal giocatore Conan e presenti su province controllate dai giocatori.

- Innanzitutto, un giocatore può decidere di eliminare una delle sue unità dell'esercito presenti in una provincia, per scartare tutti i segnalini razziatore che si trovano su quella provincia.
- Poi, ogni giocatore controlla quanti segnalini razziatore sono ancora presenti in province amiche del suo regno; deve quindi perdere un punto impero per ognuno di quei segnalini. Se il giocatore non ha punti impero da perdere, il giocatore non perde nulla.

Quando i giocatori hanno risolto le razzie, scartate tutti i segnalini razziatore presenti sul tabellone (non si accumulano infatti di era in era).

ESEMPIO: alla fine della prima era, sono presenti sul tavoliere cinque segnalini razziatore. Due sono in Aquilonia, uno nelle Steppe e due in Zamora. Il giocatore aquiloniano ha delle unità dell'esercito in Aquilonia. Decide di eliminare un'unità, e quindi i due segnalini razziatore sono scartati senza conseguenze. Le Steppe sono ancora neutrali, e così il segnalino razziatore è anch'esso scartato senza effetto. Zamora è alleata di Turan, che non ha eserciti nella provincia; il giocatore di Turan deve quindi perdere 2 punti impero.

Ricevere Oro e i Premi degli Obiettivi

Durante la fase di passaggio dell'era, ottenete i guadagni derivanti dalle conquiste fatte fino ad ora.

- Ricevete **2 segnalini oro** per ogni **torre** o **città** che avete sul tabellone, più **5 segnalini oro** (la ricchezza generata dalla tua provincia d'origine).
- Per ogni **carta obiettivo** di cui avete soddisfatto i requisiti, ricevete come premio il numero di punti impero addizionali indicati sulla carta stessa. Aggiornate di conseguenza il vostro punteggio sul segnapunti dei punti impero.

NOTA: i requisiti di alcune carte obiettivo possono essere soddisfatti da più di un giocatore. In questo caso, ogni giocatore riceve i punti impero indicati sulla carta. Se invece una carta indica che un giocatore deve ottenere "più di ogni altro giocatore" in una determinata categoria, un pareggio non è sufficiente a soddisfare il requisito: nessun giocatore soddisfa i requisiti dell'obiettivo.

Se nessun giocatore soddisfa i requisiti di un obiettivo, quell'obiettivo rimane in gioco durante l'era seguente. In caso contrario, l'obiettivo è rimosso e se ne pesca uno nuovo in sostituzione.

ESEMPIO: in una partita a 3 giocatori, i tre obiettivi in gioco nella prima era sono: Arti Oscure, La Strada dei Re e Impero Hyboriano. I requisiti di Arti Oscure non sono stati soddisfatti: sia Stygia che Turan possiedono due segnalini stregoneria; in questo caso, un pareggio non garantisce il raggiungimento dell'obiettivo e la carta rimane quindi in gioco. Anche La Strada dei Re non viene soddisfatto: Aquilonia ha soggiogato Ophir ma Koth è ancora neutrale. L'ultimo obiettivo, Impero Hyboriano viene raggiunto da Aquilonia che, avendo soggiogato Ophir e Argos, possiede due forti in Hyboria Centrale; Aquilonia guadagna due punti impero. La carta dell'obiettivo conseguito, Impero Hyboriano, è scartata e se ne pesca una nuova in sostituzione (Sottomettere le Terre Selvagge).

Costruire Città e Arruolare Truppe

Ora potete creare nuove truppe o aumentare la vostra influenza sulle province che controllate.

- Potete mettere in gioco **una nuova unità dell'esercito** in ogni provincia che contenga un vostro **forte** o una vostra **città** (a meno che in quella provincia non abbiate già raggiunto il limite massimo di 5 unità dell'esercito), più un'unità dell'esercito nella vostra provincia d'origine (per la quale non c'è un limite massimo di unità).
- Al posto di piazzare una nuova unità dell'esercito in una provincia che contiene un vostro forte, potete decidere di aggiungere una torre in quella provincia, **trasformando** così il forte in **una città**.

ATTENZIONE! Potete trasformare un forte in città, ma non potete mai trasformare in città una torre!

ESEMPIO: alla fine della prima era, il giocatore di Aquilonia ha un forte in Ophir e uno in Argos. Piazza un'unità dell'esercito nella sua provincia d'origine Aquilonia; poi piazza un'unità in Argos (che va ad aggiungersi alle 3 unità dell'esercito già presenti); e decide infine di trasformare il forte di Ophir in una città.

Usare l'Oro

Ora potete spendere oro per comprare nuovi emissari, unità dell'esercito e carte, in base ai costi della seguente tabella:

Acquisto	Costo
1 Emissario	2 oro
1 Unità dell'esercito	2 oro
1 Carta regno + 1 Carta strategia	2 oro
1 Carta strategia	1 oro

Le unità acquistate possono essere piazzate nella provincia d'origine e in province amiche che controllate. Non potete mai avere più di 5 unità dell'esercito nella stessa provincia (tranne che nella vostra provincia d'origine, in cui potete avere un qualsiasi numero di unità).

Non è obbligatorio spendere l'oro accumulato; potete conservarlo per un uso successivo.

ESEMPIO: *alla fine della prima era, il giocatore di Turan ha 4 segnalini oro. Ne riceve altri 7 (5 dalla provincia d'origine e 2 per la torre in Zamora), per un totale di 11 segnalini oro. Decide di costruire 3 unità dell'esercito nella provincia alleata di Zamora (per un costo di 6 segnalini oro) e 1 emissario in Turan (2 oro). Dei tre segnalini oro rimasti, ne spende 2 per acquistare 1 carta regno + 1 carta strategia, mentre l'ultimo lo conserva per usi futuri.*

Assegnare gli Artefatti e la Carta Bonus per Conan

Durante la fase di passaggio dell'era, i giocatori possono competere per il possesso di tre potenti oggetti magici, chiamati artefatti: la Spada di Atlantide, la Corona del Cobra e il Cuore di Tammuz.

- Per fare ciò, ogni giocatore sceglie di rivelare, se lo desidera, tutti i segnalini avventura di un solo tipo che ha accumulato, fra mostri, tesori e donne.
- Ogni giocatore poi mette segretamente i segnalini scelti all'interno di una mano chiusa a pugno (senza quindi rivelarne per il momento il numero e il tipo), dopodiché tutti i giocatori mostrano contemporaneamente il contenuto del proprio pugno. Un giocatore può sempre fingere di partecipare all'asta senza mettere segnalini nel pugno.
- Si sommano quindi i valori dei segnalini scelti dai giocatori.
- Il giocatore che ha totalizzato la somma più alta in una categoria, viene ricompensato col corrispondente artefatto: la **Spada di Atlantide** viene data al giocatore col più alto valore complessivo di **mostri**, la **Corona del Cobra** va a quello col valore più alto di **tesori** e il **Cuore di Tammuz** a quello col valore più alto di **donne**.
- Dopo che l'asta si è conclusa, i segnalini avventura rivelati tornano al loro legittimo proprietario, che li ripone, coperti, nella propria riserva di segnalini avventura.

NOTA: potete sempre scegliere di mostrare tutti o solo una parte dei segnalini del tipo scelto (per non rivelare il vostro attuale valore totale in quella categoria). Se decidete di fare così, solo i segnalini che decidete di rivelare valgono ai fini dell'attribuzione degli artefatti.

COME SI GIOCA

SOMMARIO

- 1 Tirate i 7 dadi del fato per formare la riserva dei dadi del fato.
- 2 Il primo giocatore (all'inizio di una partita, il giocatore Conan), effettua il proprio turno:
 - 1 Muove Conan (solo il giocatore Conan può eseguire questo movimento). Se Conan si avvicina alla destinazione dell'avventura, il giocatore prende il primo segnalino avventura, altrimenti il segnalino è scartato.
 - 2 Gioca e/o riattiva le sue carte potenziamento (spendendo oro).
 - 3 Sceglie e usa un dado del fato per effettuare un'azione militare, di corte o di intrigo. Se sceglie un'azione di corte con il dado corte, effettua anche un'azione Conan (vedi **I Dadi del Fato - Sommario**, pag. 12).
- 3 Il giocatore successivo effettua il suo turno, e così via.

Se alla fine di un turno, la riserva dei dadi del fato è vuota:

- si tirano di nuovo i dadi del fato e il gioco continua.

Se, alla fine di un turno, il percorso dell'avventura è vuoto:

- se Conan si trova nella provincia di destinazione, il giocatore Conan riceve un segnalino avventura come premio. Altrimenti, Conan viene spostato sulla provincia di destinazione.
- Poi, viene pescata una nuova carta avventura, viene composto un nuovo percorso dell'avventura e si effettua una nuova scommessa per Conan e il gioco continua.
- Se non ci sono altre carte avventura nel mazzo avventura, l'era finisce, e una fase di passaggio dell'era ha inizio.



FASE DI PASSAGGIO DELL'ERA

SOMMARIO

1 Risolvete le razzie.

- Se sono presenti dei segnalini razziatore in una provincia sotto il vostro controllo, dovete eliminare un'unità dell'esercito presente, o perdetevi un punto impero per ogni segnalino.

2 Ricevete oro per le tasse e i premi degli obiettivi.

- Ricevete 5 oro, più 2 oro per ogni torre o città che possedete; aggiungete i punti impero degli obiettivi che avete conseguito.

3 Costruite città e arruolate truppe.

- Se avete un forte in una provincia, piazzate lì un'unità dell'esercito, o trasformate il forte in città.

4 Usate l'oro.

- Spendete oro per acquistare unità dell'esercito, emissari, carte regno e strategia.
- Piazzate le figure acquistate in province amiche.

5 Assegnate gli artefatti e la carta bonus per Conan.

- Ogni giocatore sceglie un tipo di segnalini avventura e rivela i suoi segnalini di quel tipo.
- Il giocatore col più alto valore di segnalini in una categoria riceve il corrispondente artefatto (mostri = Spada di Atlantide, tesori = Corona del cobra, donne = Cuore di Tammuz).
- Il giocatore col più basso punteggio di punti impero riceve la carta bonus per Conan.

6 Preparate il mazzo avventura.

- Pescate 4 carte per creare il nuovo mazzo.
- Rivelate la prima carta.
- Fate una nuova scommessa per controllare Conan.

7 Riattivate le carte potenziamento.

- Tutte le carte potenziamento in gioco sono riattivate senza spesa di oro.

NOTA: in caso di parità in una categoria, il corrispondente artefatto non è assegnato ad alcun giocatore.

Tutti e tre gli artefatti sono riassegnati durante ogni fase di passaggio dell'era. Per questo motivo:

- Se un artefatto era precedentemente in possesso di un giocatore, ed è un altro giocatore ad aver vinto la scommessa nella corrispondente categoria, il vecchio proprietario passa l'artefatto al nuovo proprietario.
- Se un artefatto era precedentemente in possesso di un giocatore ma nessun giocatore vince la scommessa nella corrispondente categoria, il vecchio proprietario deve scartare l'artefatto, che non sarà quindi in gioco nella prossima era.

Ogni artefatto consente al proprietario l'utilizzo della speciale abilità descritta sulla carta; questa abilità può essere usata a volontà dal giocatore (se ne ha l'occasione), fino a quando rimane in possesso dell'artefatto. L'effetto dell'abilità è simile a quello di una carta regno di tipo "istantanea" (vedi **Carte Istantanee**, pag. 21), con la differenza che l'artefatto non viene scartato dopo l'uso.

Dopo che gli artefatti sono stati attribuiti, date la **carta bonus per Conan** al giocatore che ha il minor numero di punti impero. Se si verifica una parità, la carta viene data al giocatore (tra quelli che hanno pareggiato) col minor numero di segnalini avventura. In caso di ulteriore parità, la carta bonus per Conan non viene assegnata.

ESEMPIO: in una partita a 3 giocatori, Aquilonia decide di puntare sulla Spada di Atlantide, e prende in mano i suoi 3 segnalini avventura di mostri; Turan vorrebbe il Cuore di Tammuz, e così prende in mano i suoi 2 segnalini avventura di donne; anche Stygia vorrebbe la Spada di Atlantide, e prende i suoi 2 avventura segnalini di mostri. I giocatori rivelano contemporaneamente il contenuto dei loro pugni: Aquilonia, con segnalini di valore 1, 1 e 2 raggiunge un totale di 4 nella categoria mostri; Turan, con 2 e 2, ha un totale di 4 nelle donne; e Stygia, con un 3 e 2, ha un totale di 5 in mostri. Turan, non avendo avversari nella categoria scelta, si aggiudica il Cuore; Stygia prende la Spada, dato che il suo totale è più alto di quello di Aquilonia. La Corona del Cobra non viene invece assegnata e non sarà quindi in gioco nella prossima era.

Infine, la carta bonus per Conan viene data a Turan, che ha 0 punti impero, un punteggio inferiore a quello degli altri giocatori.

Preparare il Mazzo Avventura

Prima dell'inizio di una nuova era, va preparato un nuovo mazzo avventura:

- pescate 4 carte avventura e mischiatele per formare un nuovo mazzo;
- rivelate la prima carta e piazzatela, visibile, sull'apposito spazio del tabellone;
- formate il percorso dell'avventura pescando e piazzando il numero di segnalini avventura indicato dalla carta rivelata;
- effettuate la scommessa per decidere quale giocatore sarà il giocatore Conan per la prima avventura (seguite le regole per la prima scommessa spiegate in precedenza).

Riattivare le Carte

Tutte le carte potenziamento in gioco vengono automaticamente riattivate (raddrizzate). Ora possono essere utilizzate di nuovo.

Alla fine, il gioco può riprendere nuovamente da dove si era interrotto, con il turno del giocatore che ha il segnalino primo giocatore.

VINCERE LA PARTITA

COME VINCERE

Per vincere la partita, dovete ottenere la gloria maggiore per il vostro regno e per voi stessi, e potete farlo in diversi modi.

Il maggior indicatore di successo è rappresentato dal vostro punteggio di **punti impero**, che sono guadagnati principalmente grazie alle conquiste militari del vostro regno. È inoltre fondamentale raggiungere con il vostro regno gli **obiettivi**, che forniscono ulteriori punti impero, facendo spesso la differenza tra vincere e perdere la partita.

È molto importante, comunque, avere successo nel gestire al meglio il ruolo di Conan, accumulando i **segnalini avventura**.

A volte, sarete in grado di incoronare **Conan re del vostro regno**: questo garantirà al vostro regno un bonus significativo di punti, dato che entrerà nell'Era di Conan sotto il dominio del potente eroe barbaro.

Infine, alcuni ulteriori **bonus di punti impero** vengono dati al regno che più degli altri avrà accumulato ricchezze (oro) e che avrà sbaragliato più nemici (la regola "Crom, conta i morti!").

Dopo che tutti questi elementi sono stati presi in considerazione e adeguatamente registrati sul segnapunti dei punti impero, il giocatore col maggior numero di punti impero sarà il vincitore. In caso di parità, la vittoria va al giocatore (tra quelli che hanno pareggiato) col maggior numero di segnalini avventura (si conta il numero di segnalini, non il loro valore!).

FINE DELLA PARTITA

Il gioco può finire in due modi:

- la partita finisce al termine della terza era, quando la quarta avventura è stata completata, alla fine del turno del giocatore di turno;
- la partita finisce se, al termine di una qualsiasi avventura (inclusa l'ultima) nel corso della terza era, un giocatore tenta di incoronare Conan (con successo oppure no) re del proprio regno (vedi a seguire **Incoronare Conan**).

INCORONARE CONAN

Durante la terza era, il giocatore Conan in carica può tentare di incoronare Conan re del proprio regno.

Se, alla fine di un qualsiasi turno in cui si conclude un'avventura, Conan si trova nella provincia d'origine del giocatore Conan, il giocatore Conan può dichiarare che tenta di incoronare Conan. Questo può accadere sia nel caso che l'ultimo segnalino avventura venga preso dal giocatore Conan, sia da un altro giocatore che abbia usato un dado corte+Conan.

Il giocatore Conan deve annunciare il suo tentativo di incoronazione prima che sia rivelata la nuova carta avventura (o prima che inizi il calcolo dei punteggi di fine partita, nel caso si tratti della quarta e ultima avventura).

Se il giocatore Conan non tenta di incoronare Conan al termine di un'avventura, e il mazzo avventura contiene ancora delle carte, il gioco prosegue normalmente: si pesca una nuova carta avventura e si effettua la nuova scommessa per Conan.

Il tentativo di incoronare Conan segue questa procedura:

- il giocatore Conan dichiara una categoria di segnalini avventura (tra mostri, tesori e donne);
- tutti i giocatori devono rivelare i segnalini che possiedono in quella categoria;
- si calcolano e si paragonano i valori totali dei segnalini rivelati.

Se il giocatore Conan ha il totale maggiore, il suo tentativo è coronato da successo, e Conan diventa re del suo regno. Riceve un bonus di +3 ai suoi punti impero e sarà l'unico giocatore che potrà ricevere il bonus per la supremazia nei segnalini avventura (vedi a seguire **Punteggio Finale**).

Se invece è un altro giocatore a raggiungere un totale uguale o maggiore nella categoria di segnalini indicata dal giocatore Conan, il tentativo di incoronazione **fallisce**. Il giocatore Conan viene eliminato dal gioco e non parteciperà al punteggio finale.

In entrambi i casi, la partita è terminata.

Punteggio Finale

Indipendentemente dal fatto che la partita finisca per un tentativo di incoronazione di Conan o perché si sia arrivati a giocare fino al termine della terza era, i giocatori calcolano il proprio punteggio finale per determinare il vincitore.

Innanzitutto, dovete **risolvere le razzie**, seguendo la normale procedura della fase di passaggio dell'era. Si perde un punto impero per ciascun segnalino razziatore presente in province controllate dai giocatori, a meno che il giocatore non elimini un'unità dell'esercito nella provincia per rimuovere i razziatori. Aggiornate di conseguenza il vostro punteggio sul segnapunti dei punti impero.

Poi:

- Ogni giocatore riceve un numero di **segnalini oro** pari al valore di ciascuna provincia in cui possiede una **torre** o una **città**.
- Ogni giocatore riceve un numero di **punti impero** pari al valore di ciascuna provincia in cui possiede un **forte** o una **città**.
- Si calcolano i punti bonus derivanti dagli **obiettivi** raggiunti.

Aggiornate di conseguenza il vostro punteggio sul segnapunti dei punti impero.

Dopo che questi punteggi sono stati segnati, calcolate i seguenti bonus e aggiornate di conseguenza il vostro punteggio sul segnapunti dei punti impero. Nei casi in cui due o più giocatori si trovino in pareggio per il valore più alto, ciascuno di loro riceve il **bonus** indicato sulla colonna "pareggio per il più alto".

VINCERE LA PARTITA

SOMMARIO

- La partita termina alla fine della terza era o quando un giocatore effettua il tentativo di incoronare Conan.
- Solo il giocatore Conan può tentare di incoronare Conan, e solo se Conan si trova nella sua provincia d'origine quando l'avventura finisce.
- Il tentativo d'incoronazione ha successo se il giocatore possiede la più alta somma nei valori dei segnalini avventura di una categoria a sua scelta.
- Ogni giocatore guadagna un numero di **segnalini oro** pari ai valori delle province in cui ha una **torre** o una **città**.
- Ogni giocatore ottiene un numero di **punti impero** pari al valore delle province in cui ha un **forte** o una **città**.
- Ogni giocatore ottiene i punti bonus degli **obiettivi** di cui ha soddisfatto i requisiti.
- Il punteggio finale va calcolato aggiungendo i seguenti bonus al punteggio attuale indicato dai segnalini dei punti impero:
 - +3 al giocatore che ha avuto successo nell'incoronare Conan
 - +3 al giocatore con più oro (Regno più Ricco); +1 in caso di parità
 - +3 al giocatore con più segnalini "Crom, conta i morti!"; +1 in caso di parità
 - +5 ai giocatori col più alto valore in ciascuna delle tre categorie dei segnalini avventura (a meno che un altro giocatore non abbia avuto successo nell'incoronare Conan); +2 in caso di parità
- Il giocatore col più alto punteggio di punti impero è il vincitore. In caso di parità, la vittoria va al giocatore col numero maggiore di segnalini avventura.

Bonus di Punti Impero

Il più Alto

Pareggio per il più Alto

Impero più Ricco	+3	+1
Crom, Conta i Morti!	+3	+1
Incoronare Conan	+3	—
Supremazia nei Segnalini Avventura	+5 ciascuno	+2 ciascuno

- **Impero più ricco:** riceve questo bonus il giocatore col maggior numero di segnalini oro;
- **Crom, conta i morti!:** riceve questo bonus il giocatore che possiede il maggior numero di segnalini "Crom, conta i morti!" (ottieni questi segnalini quando vinci un assedio o una battaglia contro un altro giocatore; vedi **Il Conflitto Militare**, pag. 27 per maggiori dettagli);
- **Incoronare Conan:** riceve questo bonus il giocatore che riesce a incoronare Conan re del suo regno. In aggiunta a ciò, solo questo giocatore potrà guadagnare i bonus derivanti dalla supremazia nei segnalini avventura.
- **Supremazia nei segnalini avventura:** riceve questo bonus il giocatore con la somma maggiore nei valori dei segnalini avventura, in ciascuna delle tre categorie (mostri, tesori e donne). Il bonus viene dato per ogni categoria di segnalini avventura; quindi in totale saranno distribuiti ai giocatori 15 punti impero.

ESEMPIO: *la partita termina alla fine della terza era. Nessun giocatore ha infatti tentato di incoronare Conan, e si calcolano quindi i punteggi finali. Si sommano i valori dei segnalini avventura nelle tre categorie. Aquilonia raggiunge un totale di 15, 12 e 8, rispettivamente in mostri, tesori e donne. Turan ha un totale di 12, 12 e 11. Stygia ha un totale di 13, 10 e 12.*

Aquilonia, col suo 15, ha la somma più alta di mostri; per i tesori c'è un pareggio tra Aquilonia e Turan (entrambi con 12); Stygia ha il totale più alto di donne, 12. Di conseguenza, Aquilonia riceve un bonus di +7 (+5 e +2) punti impero. Stygia riceve un bonus di +5 e Turan solo un bonus di +2.

IMPORTANTE! Nel caso in cui una partita termini con un'incoronazione di Conan riuscita, solo quel giocatore potrà essere premiato col bonus della supremazia nei segnalini avventura. Qualsiasi altro giocatore che avrebbe avuto diritto al bonus, non lo riceve.

ESEMPIO: *se nello stesso esempio riportato sopra, Aquilonia avesse incoronato Conan con successo, sarebbe stato l'unico regno a ricevere il bonus della supremazia nei segnalini avventura, e avrebbe quindi ricevuto il bonus di +7 per i segnalini e un bonus ulteriore di +3 per l'incoronazione (per un complessivo +10 punti impero). Gli altri due giocatori non avrebbero invece ricevuto alcun bonus derivante dai segnalini avventura.*

Il giocatore col più alto punteggio di punti impero, dopo che tutti i vari bonus sono stati calcolati, è il vincitore. In caso di parità, la vittoria va al giocatore (tra quelli che hanno pareggiato) col maggior numero di segnalini avventura.

MECCANICHE FONDAMENTALI

CONFLITTI

Nel gioco da tavolo **L'Era di Conan**, cercherete di accrescere la potenza e l'influenza del vostro regno per mezzo di due diversi tipi di **conflitto**: il **conflitto di intrigo**, utilizzando i vostri **emissari**, e il **conflitto militare**, utilizzando i vostri **eserciti**.

Un conflitto di intrigo è sempre rivolto contro una provincia, mentre un conflitto militare può essere diretto contro una provincia o contro l'esercito di un altro giocatore.

Il conflitto di intrigo è spiegato in dettaglio nella sezione **L'Azione di Intrigo** (vedi pag. 25) e il conflitto militare è spiegato in dettaglio nella sezione **L'Azione Militare** (vedi pag. 27).

Qui spieghiamo le regole generali che riguardano entrambi i tipi di conflitto.

Tutti i conflitti hanno un **attaccante** (il giocatore di turno, che dà inizio al conflitto), e un **difensore**, che può essere un altro giocatore o una provincia neutrale. Nel caso si tratti di una provincia neutrale, non controllata quindi da alcun giocatore, il ruolo di difensore viene dato al giocatore alla sinistra dell'attaccante, per il tiro dei dadi o per qualsiasi decisione si renda necessaria.

Il Tiro di Conflitto

I conflitti sono risolti tramite l'utilizzo dei **dadi conflitto**, speciali dadi iconici che riportano le seguenti icone:

Icona	Risultato
	Colpito : questo risultato è sempre considerato un successo.
	Colpito + Conan : questo risultato conta come due successi per il giocatore Conan, se Conan è presente; conta come un normale successo per gli altri giocatori.
	Colpito (attaccante) : questo risultato conta come un successo solo se siete l'attaccante.
	Scudo : questo risultato è normalmente considerato come un mancato, a meno che l'effetto di un'apposita carta o di una regola speciale non lo trasformi in un successo.
	Ascia : questo risultato è normalmente considerato come un mancato, a meno che l'effetto di un'apposita carta o di una regola speciale non lo trasformi in un successo.
	Mancato (faccia del dado priva di simboli): questo risultato è sempre considerato un fallimento.

Sia l'attaccante che il difensore tirano un numero di dadi conflitto pari al loro valore di **forza** nel conflitto, fino a un massimo di cinque dadi. Più avanti viene spiegato esattamente come si calcola il valore di forza; in linea generale, la forza è basata sul numero di emissari e di province adiacenti amiche nei conflitti di intrigo, e sul numero di unità dell'esercito nei conflitti militari.

Normalmente il numero massimo di dadi che si possono tirare in un conflitto è cinque; si possono tirare sei dadi solo se una regola o il testo di una carta lo specificano.

Tira per primo l'attaccante, poi il difensore.

Se l'attaccante tira un numero di successi superiore a quello del difensore, l'attaccante vince; se invece l'attaccante tira un numero di successi uguale o inferiore a quello del difensore, vince il difensore.

ESEMPIO: *l'attaccante tira 3 dadi, e ottiene le icone:*



L'attaccante non ha giocato nessuna carta, e quindi il risultato ASCIA non conta come successo. L'attaccante ottiene in tutto 2 successi.

Il difensore tira 2 dadi e ottiene le icone



Ottiene quindi un solo successo. L'attaccante vince.

Giocare le Carte Strategia

Quando siete coinvolti in un conflitto (il conflitto coinvolge i vostri emissari, le vostre unità dell'esercito o una provincia sotto il vostro controllo), potete scegliere di giocare una **carta strategia** dalla mano, **prima** che voi e il vostro avversario tiriate i dadi.

L'attaccante dichiara per primo se intende giocare una carta, ponendola, coperta, sul tavolo; poi il difensore fa lo stesso.

Come indicato dalle icone sulla carta, normalmente l'uso di una carta strategia è limitato a specifiche aree (nei conflitti di intrigo) e a determinati terreni (nei conflitti militari). L'effetto di giocare una carta strategia è quello di trasformare alcuni specifici risultati di dado (come l'ascia o lo scudo) da fallimenti a successi. Vedi **Le Carte Strategia**, pag. 22 per maggiori dettagli.

NOTA: se in un conflitto il difensore è una **provincia neutrale**, il giocatore che prende il ruolo di difensore non può giocare una carta strategia.

ESEMPIO: *nell'esempio riportato sopra, se il difensore avesse dichiarato l'uso, prima di tirare i dadi, di una carta strategia che gli permetteva di considerare il risultato SCUDO come un successo, avrebbe ottenuto due successi invece di uno con il suo tiro; con un pareggio, avrebbe vinto il conflitto.*

Usare i Segnalini Stregoneria

Quando siete coinvolti in un conflitto (cioè il conflitto coinvolge i vostri emissari, le vostre unità dell'esercito o una provincia sotto il vostro controllo), potete scegliere di spendere un **segnalino stregoneria**, immediatamente **dopo** aver visto il risultato dei vostri dadi. L'uso di un segnalino stregoneria vi permette di ritirare una volta ancora **tutti i dadi** che avete appena tirato: non vi è permesso di tenere alcuni risultati e ritirare gli altri.

Tutti i modificatori che avevano effetto sul primo tiro influenzano anche questo secondo tiro (per esempio, se avevate usato una carta strategia o una carta regno per influenzare il tiro, continuate a godere degli stessi bonus).

Un solo segnalino stregoneria può essere speso in questo modo durante un determinato conflitto; non vi è quindi concesso di ritirare i dadi in questo modo più di una volta di seguito.

NOTA: se in un conflitto il difensore è una provincia neutrale, il giocatore che prende il ruolo di difensore non può usare segnalini stregoneria.

ESEMPIO: nell'esempio riportato precedentemente, il difensore, dopo aver visto che i suoi tiri non hanno raggiunto quelli dell'attaccante, decide di usare un segnalino stregoneria per ritirare i suoi dadi. In questo secondo tiro ottiene due **SUCCESSI**.



Il difensore ha ottenuto ora lo stesso numero di successi dell'attaccante, e quindi vince il conflitto. Considerate che per l'attaccante non è più possibile spendere il segnalino stregoneria per ritirare i suoi dadi: infatti, la decisione di ritirare i dadi deve essere presa dall'attaccante subito dopo aver tirato i propri dadi, e non dopo il tiro del difensore.

Giocare Carte Regno

Quando siete coinvolti in un conflitto (il conflitto coinvolge i vostri emissari, le vostre unità dell'esercito o una provincia sotto il vostro controllo), potete scegliere di usare una o più **carte regno**, sia giocando carte istantanee dalla mano, sia utilizzando le vostre carte potenziamento già in gioco (vedi **Le Carte Regno**, più avanti).

Considerate che alcune carte regno, come indicato dal loro testo, possono essere giocate in qualunque momento del conflitto; in ogni caso, non si può mai modificare "andando all'indietro" una parte del conflitto che si era già interamente risolta (per esempio, non si può far ritirare i dadi all'attaccante, se state già tirando i dadi come difensore).

ESEMPIO: Turan ha iniziato un conflitto di intrigo nella provincia neutrale di Khauram per renderla alleata. Turan ha una forza di 3 nel conflitto; tira i dadi e ottiene 1 successo e 2 mancato. Il giocatore di Stygia, che ha il ruolo di difensore del Khauram, tira i 3 dadi della provincia neutrale e ottiene 2 successi. Il tentativo di alleanza di Turan è fallito. Il giocatore di Turan si accorge ora di avere in gioco la carta regno Veziz Shah, che gli permetteva di ritirare 2 dadi in un conflitto di intrigo. Se l'avesse usata, avrebbe potuto ritirare i due dadi che avevano fallito, e magari ottenere altri successi. Ma adesso è troppo tardi; il difensore ha già tirato i suoi dadi, e quindi il tiro dell'attaccante non può essere più modificato!

Conan in un Conflitto

La presenza di Conan in una provincia influenza i conflitti che hanno luogo in quella provincia. Il suo effetto è differente, a seconda che sia il turno del giocatore Conan o quello di un altro giocatore.

Giocatore Conan

Se Conan si trova in una provincia e un conflitto di qualsiasi genere che coinvolge il giocatore Conan ha luogo in quella provincia, (indipendentemente se come attaccante o difensore), **il giocatore Conan aggiunge un dado conflitto** ai dadi da tirare, fino a un massimo di **sei dadi**. Inoltre, conterà l'icona **CONAN** dei dadi come un successo (questo significa che il risultato **COLPITO+CONAN** conta come due successi).

ESEMPIO: Aquilonia, che è il giocatore Conan, inizia un conflitto militare nella Terra dei Pitti. Ha un esercito di 5 unità e Conan si trova proprio nella Terra dei Pitti. Grazie alla presenza di Conan, il giocatore tira 6 dadi anziché 5. I risultati sono:



Il numero di successi è quindi pari a 4: uno per il **COLPITO**, uno per il **COLPITO (ATTACCANTE)** e due per il risultato **COLPITO+CONAN**. I Pitti tirano solo tre successi: grazie all'aiuto di Conan Aquilonia trionfa...

Conan in una Provincia Neutrale

Se Conan si trova in una **provincia neutrale**, e in quella provincia ha luogo un conflitto che **coinvolge come attaccante un giocatore che non è il giocatore Conan**, il **difensore** (ossia il giocatore che tira i dadi per la provincia neutrale) **aggiunge un dado conflitto** ai dadi da tirare, fino a un massimo di **sei dadi**. Inoltre, conterà l'icona **CONAN** dei dadi come un successo (questo significa che il risultato **COLPITO+CONAN** conta come due successi).

NOTA: se in una provincia neutrale dove si trova Conan avviene una battaglia tra due giocatori e nessuno dei due è il giocatore Conan, Conan non interviene.

CARTE REGNO E CARTE STRATEGIA

Nel gioco ci sono due tipi di carte che danno ai giocatori abilità e opzioni speciali per modificare l'andamento di un conflitto: le **carte regno**, che sono suddivise in quattro mazzi, uno per **regno**, e le **carte strategia**, che formano un mazzo comune per tutti i giocatori.



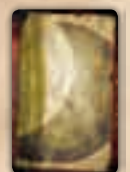
Aquilonia



Hyperborea



Stygia



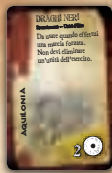
Turan

Le Carte Regno

Le carte regno vengono pescate usando un dado corte: per ogni azione corte, potete infatti pescare una carta regno e, insieme, una carta strategia. Potete anche acquistare carte regno durante la fase di passaggio dell'era, spendendo oro: con la spesa di 2 segnalini oro si acquistano una carta regno e una carta strategia.

Se in un qualunque momento della partita il vostro mazzo regno si esaurisce, mischiate le carte regno scartate per formare un nuovo mazzo. Le carte regno sono di tre differenti tipi: le carte **potenziamento**, le carte **evento** e le carte **istantanee**.

Carte potenziamento



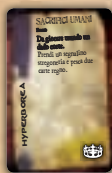
Queste carte rappresentano personaggi speciali, oggetti e truppe d'élite a disposizione del vostro regno; forniscono al giocatore delle abilità che possono essere usate molteplici volte. Ogni carta regno potenziamento ha un costo, specificato dal numero che si trova nell'angolo in basso a destra della carta vicino a un'icona oro.

- Quando giocate dalla mano una di queste carte per la prima volta, lo dovete fare nella fase carte potenziamento del vostro turno (prima di effettuare la vostra azione), pagandone il costo (con l'oro). Giocare queste carte non rappresenta un'azione e potrete poi quindi scegliere ed effettuare la vostra azione normalmente. Se avete sufficiente oro, potete giocare anche più di una carta nello stesso turno.
- Quando giocate una carta, piazzatela sul tavolo dritta (per mostrare che è utilizzabile), di fronte a voi; da questo momento potrete utilizzare la sua abilità specificata dal testo di gioco.
- Quando usate una carta potenziamento che si trova già in gioco sul tavolo, dovete girarla su un lato (segnalando in questo modo che è stata utilizzata), e non potrà essere usata di nuovo fino a che non sia **riattivata**. Se volete riattivare una carta, durante la fase carte potenziamento di un prossimo turno, dovrete pagare nuovamente il costo in oro indicato sulla carta.
- Tutte le carte potenziamento sono **automaticamente riattivate durante la fase di passaggio dell'era**, senza alcuna spesa.

Come e quando una carta possa essere usata, e il suo effetto, sono specificati sulla carta stessa.

ESEMPIO: *all'inizio del suo turno, il giocatore di Aquilonia spende 2 segnalini oro per giocare dalla mano la carta Arcieri bossoniani. In seguito, durante un conflitto militare, usa gli arcieri per aggiungere un successo al suo totale e quindi la carta viene girata per ricordare che è stata utilizzata. In un qualsiasi turno seguente, il giocatore potrà pagare nuovamente 2 segnalini oro per riattivare la carta e renderla ancora utilizzabile.*

Carte Evento



Le carte evento rappresentano avvenimenti speciali o oggetti che garantiscono al vostro regno un bonus utilizzabile una sola volta.

Per giocare una carta evento dovete utilizzare un'azione, usando generalmente un dado corte; di conseguenza, potete usare una carta evento solo nel corso del vostro turno. Leggete con attenzione il testo

di gioco della carta per usare il suo effetto correttamente.

Le carte evento sono scartate dopo l'uso.

Carte Istantanee



Le carte istantanee non richiedono l'uso di oro o di un dado corte per essere giocate.

Queste carte possono essere giocate nel momento specificato dal loro testo di gioco; normalmente, vengono giocate nel corso di un'azione per aumentare le possibilità del giocatore di avere successo nell'azione stessa. Potete giocare la maggior parte delle carte

istantanee solo nel corso del vostro turno. In ogni caso, alcune carte, che modificano un conflitto militare e di intrigo, possono essere giocate anche fuori dal vostro turno, ma solo se siete coinvolti direttamente nel conflitto.

CONFLITTI

SOMMARIO

Ogni conflitto si compone dei seguenti passi:

- L'attaccante dichiara se gioca una carta strategia.
- Il difensore dichiara se gioca una carta strategia.
- L'attaccante rivela la sua carta (se l'ha giocata).
- Il difensore rivela la sua carta (se l'ha giocata).
- L'attaccante tira i dadi conflitto (e decide se vuole spendere un segnalino stregoneria per ritirarli).
- Il difensore tira i dadi conflitto (e decide se vuole spendere un segnalino stregoneria per ritirarli).
- Si paragonano i successi ottenuti per determinare il vincitore del conflitto. In caso di parità vince il difensore.

NOTA:

- In ogni momento del conflitto, i giocatori possono usare carte regno istantanee o potenziamento, se il loro testo specifica che possono essere usate in quel momento.
- Quando Conan è presente in un conflitto e il giocatore Conan è coinvolto, il giocatore aggiunge al tiro un dado (fino a sei) e considera tutti i risultati COLPITO+CONAN come due successi.
- Quando un giocatore che non è il giocatore Conan attacca una provincia neutrale dove si trova Conan, il difensore aggiunge al tiro un dado (fino a sei) e considera tutti i risultati COLPITO+CONAN come due successi.



Come sempre, leggete con attenzione il testo di gioco della carta per usare il suo effetto correttamente.

Le carte istantanee sono scartate dopo l'uso.

Le Carte Strategia



Le carte strategia vengono pescate usando un dado corte: per ogni azione corte, potete infatti pescare una carta strategia e una carta regno oppure due carte strategia. Potete anche acquistare carte strategia durante la fase di passaggio dell'era, spendendo oro: con la spesa di 1 segnalino oro acquistate una carta strategia, con la spesa di 2 segnalini oro acquistate una

carta strategia e una carta regno.

Se in un qualunque momento della partita il mazzo strategia si esaurisce, mischiate le carte strategia scartate per formare un nuovo mazzo.

Le carte strategia sono usate durante i conflitti per modificare il risultato dei dadi, e durante le scommesse per ottenere il ruolo di giocatore Conan.

Un giocatore può usare una carta strategia per influenzare un conflitto solo se è coinvolto direttamente, come attaccante o difensore, ossia solo se sono coinvolti suoi emissari, eserciti o province sotto il suo controllo.

Le carte strategia sono scartate dopo l'uso.

- Durante un conflitto militare, potete utilizzare una carta strategia se l'icona del terreno su cui si svolge il conflitto fa parte della serie di icone mostrate sulla carta che si intende giocare. Se le icone corrispondono, i risultati dei dadi mostrati sulla carta sono considerati dei successi.

ESEMPIO: un esercito

Aquiloniano è impegnato in una campagna in Ophir, e si trova sul primo passo del percorso della campagna. Il terreno è una pianura, e quindi giocando la carta strategia mostrata, il giocatore di Aquilonia può considerare tutti i risultati SCUDO e ASCIA come successi.



- Durante un **conflitto di intrigo**, potete utilizzare una carta strategia se la provincia in cui si svolge il conflitto fa parte dell'area indicata con "2-4" sulla carta che si intende giocare. Se la provincia fa parte di quell'area, i risultati dei dadi mostrati sulla carta sono considerati dei successi.

NOTA: in una partita a 2 o 3 giocatori, potete utilizzare la carta anche se la provincia fa parte della seconda area che è segnata sulla carta (indicata con "2-3", in un carattere più piccolo). Quest'area non può invece essere usata nella partita a 4 giocatori.

ESEMPIO: il giocatore di Turan

inizia un conflitto di intrigo in Zamora, che si trova nell'Est. Se state giocando una partita a 4 giocatori, la carta strategia mostrata non garantisce alcun bonus, perché si applica solo al Nord. Invece, per le partite a 2 o 3 giocatori la carta può essere giocata nell'area Est, così da permettere al giocatore Turan di considerare tutti i risultati SCUDO come successi.



IL RUOLO DI CONAN

Le eroiche azioni compiute da Conan il Cimmero nel corso della sua vita hanno cambiato la storia dei regni Hyboriani. Nel gioco, tutto ciò è rappresentato dalla grande importanza della presenza di Conan quando è direttamente coinvolto in un conflitto, e dalla rilevanza delle avventure che compie per i punteggi finali dei giocatori.

Questa sezione ripete delle regole che potete trovare altrove nel regolamento; sono qui riunite per una maggiore facilità di consultazione.

Conan l'Avventuriero

Le avventure di Conan sono raccontate in numerose storie: storie in cui il barbaro sconfigge potenti nemici, ritrova strabilianti oggetti (che spesso gli vengono velocemente sottratti) e grandi tesori (che spesso perde o sperpera in breve tempo). Quasi sempre trova anche il tempo di conquistare il cuore di qualche donna, che si tratti di una bellissima regina o di una sacerdotessa votata al male e, talvolta, anche più di una!

Nel gioco, le avventure di Conan sono regolate dal meccanismo delle carte avventura, che all'inizio di ogni era vanno a formare il mazzo avventura.

Il mazzo avventura serve anche a regolare il passaggio del tempo: un'era termina, infatti, nel momento in cui il mazzo avventura si esaurisce.

Ogni volta che si rivela una carta avventura, bisogna innanzitutto formare il percorso dell'avventura, pescando e rivelando il numero di segnalini avventura indicato dalla carta (che rappresentano mostri, tesori e donne). Poi, i giocatori effettuano una scommessa, che prevede di:

- Pescare una carta strategia
- Giocare una carta strategia dalla mano
- Giocare un segnalino scommessa

Il giocatore col totale maggiore diventa il **giocatore Conan** fino alla fine dell'avventura (vedi **La Prima Scommessa per Conan**, pag. 9, per le regole complete della scommessa).

All'inizio di ogni suo turno, il giocatore Conan ha la scelta di aiutare Conan nella sua avventura (muovendo Conan verso la provincia di destinazione), o di muovere liberamente Conan in una provincia adiacente a suo piacere (normalmente per poter utilizzare Conan in un conflitto).

Se il giocatore Conan muove Conan verso la destinazione, prende e tiene il primo segnalino del percorso dell'avventura (a sinistra); altrimenti deve scartarlo.

Se Conan si trova **già** sulla provincia che contiene il segnalino destinazione, il giocatore Conan ottiene il segnalino avventura solo se **non muove** Conan.

Anche i giocatori che non hanno il ruolo di Conan possono ottenere dei segnalini avventura, sia allo scopo di accumularli, sia per impedire che li prenda il giocatore Conan. Ogni volta che utilizzano un dado corte+Conan prendono il primo segnalino del percorso dell'avventura.

Ogni volta che un qualsiasi giocatore ottiene un segnalino avventura, ha la possibilità di **scambiarlo** immediatamente col numero di segnalini oro o stregoneria indicato sul segnalino stesso. Lo scambio deve essere fatto immediatamente dopo che il segnalino è stato preso; non è consentito scambiarlo più tardi, se decidete di tenerlo.

Quando il percorso dell'avventura è vuoto, l'avventura termina alla fine del turno attuale, e una nuova ha inizio.

Se l'avventura è stata completata con successo (ovvero, se Conan si trova nella provincia di destinazione della sua avventura), il giocatore Conan pesca segretamente un segnalino avventura come bonus.

Se Conan non si trova nella provincia di destinazione, la sua pedina viene immediatamente mossa in quella provincia, ma l'avventura non è considerata completata e non viene dato alcun segnalino bonus.

I segnalini avventura accumulati dai giocatori sono molto importanti: sono usati, durante i passaggi dell'era, per determinare la proprietà dei tre artefatti (Spada di Atlantide, Corona del cobra, Cuore di Tammuz) e, alla fine del gioco, per aggiungere dei bonus al punteggio finale (vedi **Punteggio Finale**, pag. 17). Sono inoltre fondamentali per tentare di incoronare Conan re del proprio regno (vedi **Re Conan**, pag. 24).

Conan il Mercenario

Per gran parte della sua vita, Conan è stato impiegato come mercenario da molte delle nazioni Hyboriane, riuscendo spesso a scalare le gerarchie dell'esercito fino a diventare capitano o generale. Ovunque sia capitato, la sua abilità di combattente, la sua astuzia e la sua forza d'animo lo hanno reso capace di governare il corso degli eventi, vincendo battaglie e salvando regni da una sicura sconfitta.

Nel gioco, questo è rappresentato dagli effetti che produce Conan nel caso sia coinvolto in un **conflitto**.

- Ogni volta che il giocatore Conan tira i dadi (sia come attaccante che come difensore) per un conflitto che si svolge in una provincia dove si trova Conan, aggiunge un dado extra e conterà tutti i risultati di dado COLPITO+CONAN come due successi invece di uno.
- Quando un giocatore che non ha il ruolo di Conan inizia un conflitto come attaccante in una provincia neutrale che contiene Conan, il difensore aggiunge un dado extra e conterà tutti i risultati di dado COLPITO+CONAN come due successi invece di uno.

Conan il Razziatore

Conan, con la sua forza barbarica, la sua abilità di comandare e la sua crudeltà, è stato sovente in grado di governare con pugno di ferro ciurme di pirati e orde di briganti, raziando e depredando su così grande scala da diventare una minaccia per i regni.

Nel gioco, tutto ciò è rappresentato dalla meccanica del **razziatore**.

Ogni volta che il giocatore Conan utilizza un risultato corte+Conan, può muovere Conan dalla sua provincia attuale in una provincia adiacente (questo è in aggiunta al movimento di Conan che il giocatore Conan può sempre effettuare all'inizio del suo turno).

Prima o dopo questo movimento (o anche se Conan non muove affatto), il giocatore Conan può inoltre piazzare un **segnalino razziatore** nella provincia dove si trova Conan, o in una provincia adiacente. La presenza di un segnalino razziatore ha due differenti effetti:

- Se in una **provincia neutrale** si trovano uno o più segnalini razziatore, e la provincia è il difensore in un conflitto militare o di intrigo, prima del tiro dei dadi si scarta un segnalino razziatore, e il difensore conta poi tutti i risultati ASCIA come successi.

IL RUOLO DI CONAN

SOMMARIO

Le avventure di Conan

- Le avventure di Conan sono rappresentate dal mazzo avventura.
- Ogni volta che una nuova avventura è rivelata, si forma il percorso dell'avventura e si effettua una scommessa per il controllo di Conan.
- Per scommettere, ogni giocatore pesca una carta strategia, poi gioca una carta strategia e un segnalino scommessa.
- Il giocatore con la scommessa maggiore diventa il nuovo giocatore Conan.

Se siete il giocatore Conan:

- All'inizio del vostro turno, potete muovere Conan più vicino alla destinazione dell'avventura, e ottenere così il primo segnalino avventura del percorso. Altrimenti, quel segnalino viene scartato.
- Quando usate un dado corte+Conan, potete muovere Conan e piazzare un segnalino razziatore.
- Durante la terza era, potete tentare di incoronare Conan muovendolo nella vostra provincia d'origine.
- La presenza di Conan vi garantisce dei vantaggi durante i conflitti, potendo tirare un dado addizionale e ottenere due successi per ogni icona COLPITO+CONAN tirata.

Se non siete il giocatore Conan:

- Quando usate un dado corte+Conan, potete prendere il primo segnalino avventura del percorso.
- La presenza di Conan in una provincia neutrale in cui avete iniziato un conflitto costituisce uno svantaggio per voi, in quanto il vostro avversario tira un dado addizionale e ottiene due successi per ogni icona COLPITO+CONAN tirata.

Alla fine della partita:

- Durante l'era finale della partita, il giocatore Conan in carica può tentare di incoronare Conan.
- Conan deve trovarsi nella provincia d'origine del giocatore Conan alla fine di un'avventura.
- Il giocatore sceglie una categoria di segnalini avventura, e tutti i giocatori rivelano il valore dei corrispondenti segnalini. Se il giocatore Conan ha il valore maggiore, l'incoronazione ha successo.
- Sia che l'incoronazione abbia successo o meno, la partita finisce.



L'AZIONE CORTE+CONAN

SOMMARIO

Potete usare un dado **corte+Conan** per effettuare un'azione Conan e una delle azioni corte indicate a seguire.

☞ Conan

- **Giocatore Conan.** Prima di eseguire l'azione corte, potete spostare Conan in una provincia adiacente, e/o piazzare un segnalino raziatore nella provincia occupata da Conan, o in una adiacente.
- **Altro giocatore.** Prima di eseguire l'azione corte, prendete il primo segnalino del percorso dell'avventura.

👑 Corte

- *Pescate* una carta dal mazzo regno e una dal mazzo strategia.
- *Pescate* due carte dal mazzo strategia.
- *Giocate* una carta regno evento dalla mano, che specifica "da giocare usando un dado corte".



— Se durante la fase di passaggio dell'era uno o più segnalini raziatore sono presenti in una **provincia controllata da un giocatore** (inclusa la provincia d'origine), il giocatore che controlla la provincia ha l'opportunità di eliminare dalla provincia una propria unità dell'esercito per scartare tutti i segnalini raziatore presenti sulla provincia stessa. Se decide di non farlo, oppure non ha unità nella provincia da eliminare, il giocatore perde un punto impero per ogni segnalino raziatore, e i segnalini raziatore sono poi scartati (il giocatore non può comunque perdere più punti impero di quanti ne possiede). Aggiornate di conseguenza il punteggio sul segnapunti dei punti impero.

I segnalini raziatore sono sempre scartati durante la fase di passaggio dell'era, dopo che le razzie sono state risolte.

Re Conan

L'ascesa di Conan nelle gerarchie militari, a capo di orde di banditi e di flotte di pirati, era solo il preludio alla sua incoronazione a re del più grande regno del suo tempo. Anche durante il gioco, verso la fine della partita, Conan potrà essere incoronato re del regno di uno dei giocatori.

Durante la terza era, il giocatore Conan ha la possibilità, solo se Conan si trova nella sua provincia d'origine alla fine di un'avventura, di tentare di incoronare Conan come sovrano del suo regno.

Il tentativo ha come effetto immediato la fine della partita. Viene quindi risolto il tentativo di incoronazione di Conan e poi si calcolano i punteggi finali.

Per avere successo nell'incoronare Conan, il giocatore Conan deve avere la supremazia in una delle tre categorie di segnalini avventura, valutando attentamente su quale delle tre gli convenga puntare (dato che non può vedere il valore e il tipo dei segnalini accumulati dagli altri giocatori).

Il giocatore Conan dichiara che effettua il tentativo di incoronazione, sceglie poi una delle tre categorie e tutti i giocatori rivelano i segnalini di quella categoria, sommandone i valori.

Se il giocatore Conan ha fatto una corretta valutazione, ed è effettivamente lui ad avere il totale maggiore rispetto agli altri giocatori, Conan diventa re del suo regno (vedi **Punteggio Finale**, pag. 17). Questo significa che il giocatore riceve immediatamente un bonus di +3 punti impero, e inoltre sarà il solo giocatore che potrà ricevere i bonus derivanti dalla supremazia nei segnalini avventura in ciascuna categoria. In definitiva, avrà sicuramente un bonus minimo ulteriore di +5 (dovuto alla supremazia nella categoria grazie a cui ha ottenuto l'incoronazione), ma potrà arrivare a un bonus di +15, se avrà la supremazia in tutte e tre le categorie. Gli altri giocatori non potranno invece ottenere alcun bonus per i loro segnalini avventura, indipendentemente dal totale raggiunto.

Se il giocatore Conan fallisce nell'incoronazione, e il suo totale è quindi uguale o inferiore a quello di un altro giocatore, non parteciperà al calcolo del punteggio finale (a tutti gli effetti il suo punteggio è considerato pari a zero). Forse Conan ha rovesciato il regnante in carica, solo per poi iniziare una nuova avventura, dopo aver lasciato la testa del tiranno sulla scalinata del suo palazzo...

LE AZIONI DEI DADI DEL FATO

La parte principale del vostro turno consiste nello scegliere un dado del fato, usarlo, e toglierlo dalla riserva dei dadi del fato. In base al risultato del dado scelto, potete compiere una determinata azione.



L'AZIONE CORTE+CONAN

Quando scegliete un risultato corte+Conan, avete la possibilità di utilizzare Conan a vostro vantaggio e, in aggiunta, pescare o giocare carte.

☞ L'Azione Conan

In aggiunta alla vera e propria azione corte, il risultato corte+Conan vi offre la possibilità di utilizzare Conan. L'utilizzo differisce tra il giocatore Conan e gli altri giocatori.

L'Azione Conan per il Giocatore Conan

Quando il giocatore Conan sceglie un risultato corte+Conan, può effettuare entrambe le seguenti azioni, in qualsiasi ordine, prima di eseguire l'azione corte:

- Può muovere Conan dalla provincia in cui si trova verso una provincia adiacente.
- Può piazzare un segnalino razziatore nella provincia in cui si trova Conan o in una provincia adiacente.

L'Azione Conan per gli Altri Giocatori

Quando un giocatore che non ha il ruolo di giocatore Conan sceglie un risultato corte+Conan, prima di eseguire l'azione corte, può prendere il primo segnalino avventura del percorso dell'avventura.

Se in questo modo il giocatore prende l'ultimo segnalino del percorso dell'avventura, l'avventura termina alla fine del turno attuale. Si pesca una nuova avventura e si effettua una nuova scommessa per Conan (nel caso non ci siano più carte nel mazzo avventura, comincia una fase di passaggio dell'era).



L'Azione Corte: Pescare Carte

L'azione corte viene usata principalmente per **pescare carte**. Infatti, usando un'azione corte potete pescare **due carte strategia** oppure **una carta regno e una carta strategia**.

Se un mazzo di carte si esaurisce, prendete le corrispondenti carte scartate e mischiatele per formare un nuovo mazzo di pescata.

Non c'è un limite al numero di carte regno e carte strategia che potete avere in mano.



L'Azione Corte: Giocare Carte Evento

Un uso alternativo di un'azione corte è quello di **giocare dalla mano una carta regno** del tipo **evento**. Come segnalato sulle carte evento stesse, per essere giocate queste carte richiedono l'uso di un'azione corte. Ne consegue che, se utilizzate un'azione corte per giocare una carta evento, non potrete pescare carte in questo turno.



L'AZIONE DI INTRIGO

Quando scegliete l'azione di **intrigo**, potete piazzare nuovi emissari, oppure muoverli e utilizzarli. L'utilizzo degli emissari è fondamentale per formare alleanze e creare stati vassalli, usando la diplomazia e il raggio al posto della forza delle armi. Potete inoltre utilizzare gli emissari per aprire nuove piste commerciali, individuare tesori, raccogliere informazioni e cospirare - in termini pratici, ottenere oro per il vostro regno.

Piazzare gli Emissari

Potete utilizzare un'azione di intrigo per **mettere in gioco un vostro emissario**, se ne avete in campo meno di sei. Prendete un emissario dalla vostra riserva e piazzatelo sul tabellone in una provincia amica a scelta.

NOTA: non c'è limite al numero di emissari che potete avere simultaneamente nella stessa provincia.

Utilizzare gli Emissari

Invece di costruire un emissario, potete usare un'azione di intrigo per **muovere due vostri emissari** oppure **muovere un emissario e poi usare un emissario** (o per iniziare un conflitto di intrigo o per ottenere oro, vedi a seguire).

Quando muovete un emissario, potete spostarlo sul tabellone dalla provincia su cui si trova attualmente verso o attraverso province amiche o province che **contengano già** un vostro emissario. L'emissario che muovete deve concludere il suo spostamento quando entra in una provincia che **non** soddisfa i requisiti appena elencati.

IL CONFLITTO DI INTRIGO

Scopi di un Conflitto di Intrigo

- Potete iniziare un conflitto di intrigo in una provincia **neutrale** per tentare di renderla **alleata** del vostro regno (costruendo una torre nella provincia).
- Potete iniziare un conflitto di intrigo in una provincia già **alleata a un altro giocatore**, per tentare di cancellare l'alleanza (eliminando la torre del vostro avversario).

Non potete **mai** iniziare un conflitto di intrigo in una provincia che contenga un **forte** o una **città nemica**, o che contenga un **esercito nemico**, o qualora si tratti di una **provincia d'origine** o di una **provincia selvaggia**.

L'Uso delle Carte e della Stregoneria

Se un conflitto ha luogo per cancellare un'alleanza, il giocatore che controlla la provincia è il difensore, e può utilizzare carte strategia, carte regno e segnalini stregoneria per vincere il conflitto.

Invece, solo l'attaccante può utilizzare carte o stregoneria nel caso in cui il conflitto avvenga contro una provincia neutrale.

Ricordatevi che si possono usare solo le carte strategia che riportano l'indicazione dell'area in cui si trova la provincia coinvolta nel conflitto. Considerate inoltre che nella partita a 4 giocatori viene presa in considerazione solo l'area primaria, mentre per le partite a 2 o 3 giocatori valgono sia l'area primaria che quella secondaria.

Determinare la Forza dell'Attaccante e del Difensore

In un conflitto di intrigo, la **forza dell'attaccante** è pari a **uno** più il numero di province, adiacenti alla provincia coinvolta nel conflitto, che siano **amiche** e/o contengano un **emissario amico**.

ESEMPIO: il giocatore di Turan ha un emissario in Koth, un emissario in Zamora e (ovviamente!) ha il controllo di Turan. Vuole iniziare un conflitto di intrigo in Zamora; ha quindi una forza pari a 3: uno, più uno per la presenza dell'emissario in Koth (che è adiacente a Zamora), più uno per il controllo di Turan (che è anch'essa adiacente a Zamora).

La **forza del difensore** dipende da quale è lo scopo del conflitto: creare un'alleanza in una provincia neutrale o cancellare un'alleanza nemica.

- **Creare un'alleanza:** la forza del difensore è pari al **valore della provincia**.
- **Cancellare un'alleanza nemica:** la forza del difensore è pari al **valore della provincia, più uno**.

ESEMPIO: Zamora ha un valore di 4, e quindi la forza del difensore, nel caso di un conflitto di intrigo iniziato da Turan, è pari a 4. Se Zamora diventa alleata di Turan, avrebbe un valore di forza pari a 5 per un qualsiasi successivo conflitto di intrigo, qualora un altro giocatore cercasse di cancellare la sua alleanza.

Esiti di un Conflitto di Intrigo

- Se il tiro dell'attaccante ha **successo**:
 - se il conflitto aveva come scopo il creare un'alleanza con una provincia neutrale, l'attaccante **elimina** il proprio emissario e piazza una propria **torre** nella provincia. L'attaccante riceve immediatamente un numero di segnalini oro pari al valore della provincia, che da questo momento è considerata alleata.
 - se il conflitto aveva come scopo il cancellare un'alleanza nemica, **eliminate** la torre avversaria e **lasciate** l'emissario nella provincia, che da questo momento è considerata neutrale.



ESEMPIO: all'inizio della partita, il giocatore di Turan usa un dado di intrigo per muovere due emissari. Il primo emissario muove da Turan in Zamora e si deve fermare, perché Zamora non è amica e non contiene già un emissario di Turan. Il secondo emissario, che parte anch'egli da Turan, muove da Turan in Zamora. Dato che in Zamora è già presente un emissario di Turan, può continuare il movimento e spostarsi da Zamora in Koth, provincia in cui si deve fermare perché non è amica e non contiene già emissari di Turan.

NOTA: con i vostri emissari potete entrare anche nelle province d'origine dei vostri avversari; ma in queste province non potete mai iniziare un conflitto di intrigo od ottenere oro.

Usare un Emissario per Ottenere Oro

Se con l'azione di intrigo decidete di muovere un solo emissario (o nessuno), potete allora decidere di usare un emissario per **ottenere oro** (sta a significare che è in missione per vostro conto, sta usando le proprie capacità diplomatiche per instaurare relazioni commerciali, e così via).

Per ottenere oro, l'emissario deve trovarsi in una provincia nemica, ossia controllata da un altro giocatore (ad eccezione della sua provincia d'origine).

Eliminate l'emissario dal gioco e ricevete immediatamente un numero di segnalini oro pari al valore della provincia.

Usare un Emissario per un Conflitto di Intrigo

Come uso alternativo a quello di ottenere oro, se avete deciso di muovere, con la vostra azione di intrigo, un solo emissario (o nessuno), potete decidere di utilizzare un emissario per iniziare un **conflitto di intrigo** (vedi a seguire **Il Conflitto di Intrigo**). Un vostro emissario deve essere presente nella provincia dove iniziate il conflitto.

Tutte le regole generali sui conflitti spiegate in precedenza (vedi **Conflitti**, pag. 19) sono applicate a un conflitto di intrigo; ad esse vanno aggiunte le regole specifiche presentate nella prossima sezione.

— se il tiro dell'attaccante **non ha successo**:

- se il conflitto aveva come scopo il creare un'alleanza con una provincia neutrale, **lasciate** l'emissario nella provincia.
- se il conflitto aveva come scopo il cancellare un'alleanza nemica, **eliminate** l'emissario.



L'AZIONE MILITARE

Quando scegliete l'azione **militare**, potete piazzare nuove unità dell'esercito, oppure muovere e utilizzare le unità per soggiogare con la forza i domini indipendenti o combattere gli eserciti degli avversari.

Piazzare Unità dell'Esercito

Potete utilizzare un'azione militare **per mettere in gioco due delle vostre unità dell'esercito** che non sono attualmente sul tabellone, se ne avete in campo meno di diciotto. Ognuna delle due unità deve essere posizionata in una diversa provincia amica a vostra scelta. Se controllate solamente la vostra provincia di origine, o se non avete un numero sufficiente di unità a disposizione, mettete in gioco solamente un'unità.

NOTA: una provincia può contenere un massimo di **5 unità dell'esercito** appartenenti allo stesso giocatore. Le province d'origine non hanno questo limite e possono contenere un qualsiasi numero di unità.

Tutte le **unità dell'esercito** presenti in una provincia sono chiamate collettivamente un **esercito**.

Muovere e Utilizzare gli eserciti

Invece di costruire unità, potete usare un'azione militare per:

- **ridisporre** due vostri eserciti, o
- **ridisporre** un esercito e poi effettuare un **attacco**.

Quando **ridisponete** un esercito, potete muovere una o più delle vostre unità dell'esercito, presenti nella stessa provincia, in una provincia amica adiacente.

Dopo aver ridisposto un esercito, dovete rispettare il limite massimo di 5 unità per provincia. Se capita che abbiate più di 5 unità nella stessa provincia, dovete immediatamente eliminare le unità in eccesso.

Quando **effettuate un attacco** con un esercito, potete muovere una o più unità dell'esercito, che si trovino nella stessa provincia, in una provincia adiacente neutrale o nemica, per iniziare un conflitto militare (vedi a seguire **Conflitto Militare**). Potete anche iniziare un conflitto militare senza la necessità di questo movimento, quando un esercito è già impegnato in una campagna in una provincia neutrale (vedi a seguire).

IL CONFLITTO MILITARE

Potete iniziare un conflitto militare entrando in una provincia neutrale o nemica con uno dei vostri eserciti, oppure con un vostro esercito che già si trova in campagna in una provincia neutrale.



L'AZIONE DI INTRIGO

SOMMARIO

Potete usare un dado **intrigo** per effettuare una delle seguenti azioni:

- **Muovete** due emissari.
- **Muovete un emissario e iniziate un conflitto di intrigo** in una provincia neutrale o nemica che contenga un vostro emissario.
- **Muovete un emissario e ottenete oro** in una provincia nemica che contenga un vostro emissario, eliminando l'emissario.
- **Piazzate** un nuovo emissario in una provincia amica.

IL CONFLITTO DI INTRIGO

SOMMARIO

- Usate un conflitto di intrigo per:
 - rendere una provincia neutrale vostra alleata, o
 - rendere di nuovo neutrale una provincia alleata a un avversario.
- **Forza dell'attaccante:** 1 + province adiacenti amiche o con un emissario.
- **Forza del difensore:** valore della provincia (+1 se la provincia è nemica).
- **L'attaccante vince:**
 - Provincia neutrale: eliminate l'emissario e piazzate una torre. Ottenete oro pari al valore della provincia.
 - Provincia nemica: eliminate la torre nemica, lasciate il vostro emissario nella provincia.
- **Il difensore vince:**
 - Provincia neutrale: lasciate il vostro emissario nella provincia.
 - Provincia nemica: eliminate il vostro emissario.



Province Selvagge: alcune province contengono un'icona speciale dietro il loro valore. Queste province, chiamate "selvagge", sono fieramente indipendenti, e non possono mai stipulare alleanze con i regni dei giocatori. Non potete quindi mai tentare un conflitto di intrigo in una di queste province.



ESEMPIO: Il giocatore di Aquilonia, in un turno precedente, aveva iniziato una campagna in Argos, e ora ha un esercito di 3 unità sul secondo passo del percorso della campagna di Argos. Ha inoltre un esercito di 2 unità in Aquilonia, e uno di 4 unità in Ophir, provincia che aveva soggiogato nel turno precedente. Giocando un'azione militare, vuole ridistribuire le sue truppe in un modo diverso, per continuare la sua campagna contro Argos:

I può ridisporre una delle due unità dell'esercito in Aquilonia nella vicina Ophir, per creare un esercito di 5 unità; e poi può iniziare un conflitto militare in Argos con l'esercito che già si trova lì;

II può ridisporre 3 delle unità dell'esercito di Ophir in Aquilonia, creando un esercito da 5 unità nella sua provincia d'origine. Può poi muovere 2 unità dell'esercito di Aquilonia in Argos, che si uniscono a quelle già presenti, formando un esercito da 5 unità; questo movimento conta come attacco,

non come ridisposizione, dato che Argos non è amica. Può quindi ora continuare la campagna in Argos.

!!! Potrebbe anche rinunciare alla mossa di ridisposizione, e attaccare soltanto Argos, muovendo le due unità dell'esercito di Aquilonia in Argos (creando un esercito di 5 unità), e continuando la campagna per soggiogare quella provincia.

Alla fine, opta proprio per questa terza possibilità.

NOTA: non potete mai entrare con un vostro esercito o iniziare un conflitto militare nella provincia d'origine di un altro giocatore.

Scopi dei Conflitti Militari

Esistono tre tipi di conflitto militare:

- Un esercito che attacca una provincia **neutrale** può dare inizio a una **campagna** per soggiogarla, o proseguire una **campagna** iniziata in precedenza.
- Un esercito che attacca una provincia controllata da un altro giocatore (che quindi contiene una torre, un forte o una città), che contenga o meno un esercito nemico, deve effettuare un **assedio**.
- Un **esercito** che attacca una provincia neutrale che contiene un esercito nemico in campagna deve affrontarlo in **battaglia**.

Tutte le regole generali sui conflitti spiegate in precedenza (vedi **Conflitti**, pag. 19) sono applicate a tutti e tre i tipi di conflitto militare; ad esse vanno aggiunte le seguenti regole specifiche.

CAMPAGNE

Quando un esercito attacca una provincia **neutrale** che non contiene eserciti nemici, inizia una **campagna**. Una campagna rappresenta una serie di battaglie, necessarie a soggiogare la provincia.

Ogni provincia ha un **percorso della campagna**, costituito da una serie di icone; ogni icona mostra un differente **tipo di terreno**. Il percorso della campagna rappresenta la serie di conflitti che l'esercito attaccante deve vincere per sconfiggere le truppe presenti nella provincia.

Quando un esercito inizia una campagna, piazzate un'unità sulla **prima icona** del percorso della campagna, come promemoria della posizione raggiunta dall'esercito invasore. Per ogni conflitto vinto, l'esercito attaccante avanza di un passo sul percorso, muovendo dall'icona dove si trova a quella successiva. Icona dopo

icona, l'esercito arriva alla fine del percorso, soggiogando così la provincia; oppure può accadere che l'esercito venga completamente annientato o decida di andarsene.

Determinare la Forza dell'Attaccante e del Difensore

- La **forza dell'attaccante** è pari al numero di **unità dell'esercito** che compongono l'esercito usato per l'attacco.
- La **forza del difensore** è pari al **valore della provincia** della provincia.

ESEMPIO: un esercito di Aquilonia composto da 5 unità sta tentando di soggiogare la neutrale Argos. L'attaccante ha una forza pari a 5, il difensore pari a 4.

Determinare il Terreno

Le icone del percorso della campagna sono disposte in ordine progressivo, da sinistra a destra. Ogni icona rappresenta il tipo di terreno su cui l'esercito attaccante affronta il nemico nell'attuale conflitto, fattore importante per determinare quali carte strategia possono essere usate (vedi a seguire **L'Uso delle Carte e della Stregoneria**). Il terreno da considerare per il conflitto è quello rappresentato dall'icona su cui si trova attualmente l'esercito attaccante.

L'Uso delle Carte e della Stregoneria

In una campagna, solo l'attaccante può usare carte strategia, carte regno e stregoneria per aumentare le sue possibilità di vittoria.

Le carte strategia possono essere giocate solo se una delle icone del terreno che appaiono sulla carta corrisponde a quella su cui sta avvenendo il conflitto attuale, ossia l'icona del terreno su cui si trova in quel momento l'esercito attaccante.

Presenza di Segnalini Razziatore

Se in una provincia neutrale coinvolta nel conflitto sono presenti dei segnalini raziatore, un segnalino raziatore viene scartato prima del tiro del dado, e il difensore può considerare poi come successi tutti i risultati di ASCIA.

Esito del Conflitto in una Campagna

- Se il tiro dell'attaccante **ha successo**, il suo esercito **avanza** lungo il **percorso della campagna** (muovendo l'unità dell'esercito piazzata come promemoria sull'icona successiva del percorso). Se l'esercito si trovava già sull'ultima icona del percorso, la **campagna è conclusa** e la provincia è stata **soggiogata**. **Eliminate un'unità** dall'esercito e piazzate un **forte** sulla provincia. Il giocatore attaccante guadagna immediatamente un numero di punti impero pari al valore della provincia. Aggiornate di conseguenza il vostro punteggio sul segnapunti dei punti impero.
- Se il tiro dell'attaccante **non ha successo**, deve **eliminare** un'unità dall'esercito che si trova sulla provincia coinvolta nel conflitto. Il giocatore **non avanza** il suo esercito sul percorso della campagna.

ESEMPIO: *il giocatore di Aquilonia tira i dadi del suo esercito di 5 unità per soggiogare Ophir, e ottiene 3 successi (1 COLPITO, 1 COLPITO/ATTACCANTE, e un'ASCIA, che viene considerata un successo grazie alla carta strategia giocata). Il giocatore di Turan, che ha il ruolo di difensore della provincia neutrale di Ophir, tira 3 dadi e ottiene 2 successi (2 COLPITO). Aquilonia vince il conflitto e il suo esercito avanza sul secondo (e ultimo) passo del percorso della campagna di Ophir.*

Marcia Forzata

Quando il conflitto di una campagna si è concluso, normalmente il turno del giocatore finisce, a meno che il giocatore non decida di fare una **marcia forzata**. La marcia può essere fatta indipendentemente dal fatto che l'attaccante abbia vinto o perso.

Per eseguire una marcia forzata, il giocatore elimina un'unità dal suo esercito che ha appena attaccato e inizia immediatamente un nuovo conflitto nella stessa provincia.

È consentito effettuare più di una marcia forzata nello stesso turno.

ESEMPIO: *continuando l'esempio precedente, il giocatore di Aquilonia, dopo essere avanzato sul secondo passo del percorso della campagna di Ophir, può decidere di concludere il suo turno o di eseguire una marcia forzata. Opta per la seconda ipotesi: elimina un'unità del suo esercito (che passa da 5 a 4 unità), e poi inizia immediatamente un nuovo conflitto. Riesce ancora a vincere, e così Ophir è stata soggiogata con un solo, travolgente assalto!*

ASSEDI

Quando un esercito attacca una provincia controllata da un altro giocatore (che contiene quindi una pedina di controllo come un **forte**, una **torre** o una **città** di quel giocatore), ha luogo un **assedio**. Effettuare l'assedio è obbligatorio; l'esercito di un giocatore non può mai coesistere nella stessa provincia con la pedina di controllo di un altro giocatore.

L'assedio continua fino a che, per prima cosa, tutte le unità dell'esercito difensore (se ce ne sono) sono eliminate, poi la pedina di controllo è rimossa (riportando la provincia allo status di provincia neutrale); oppure l'assedio continua fino a che l'esercito attaccante non è distrutto o decide di ritirarsi.



L'AZIONE MILITARE

SOMMARIO

Potete usare un dado **militare** per eseguire una delle seguenti azioni:

- **Ridisponete** due eserciti in una provincia amica adiacente.
- **Ridisponete** un esercito, e poi **attaccate**. L'attacco viene effettuato muovendo un esercito in una provincia neutrale o nemica adiacente per iniziare un conflitto militare, oppure semplicemente iniziando un conflitto militare in una provincia neutrale che già contiene un vostro esercito impegnato in una campagna.
- **Piazzate** due nuove unità dell'esercito, ciascuna in una differente provincia amica.

IL CONFLITTO MILITARE - CAMPAGNE

SOMMARIO

- Fate una campagna per:
 - Conquistare una provincia neutrale.
- **Forza dell'Attaccante:** numero di unità dell'esercito.
- **Forza del Difensore:** valore della provincia. L'uso delle carte strategia è limitato dal tipo di terreno su cui si svolge il conflitto.
- **L'attaccante vince:**
 - Ultimo passo del percorso della campagna: la provincia è soggiogata. Eliminate un'unità e piazzate un forte; guadagnate un numero di punti impero pari al valore della provincia.
 - Passi precedenti del percorso della campagna: l'attaccante avanza sul percorso della campagna. L'attaccante può eseguire una marcia forzata per iniziare un nuovo conflitto.
- **Il difensore vince:**
 - Eliminate un'unità dell'esercito attaccante; l'attaccante non avanza sul percorso. L'attaccante può eseguire una marcia forzata per iniziare un nuovo conflitto.

Determinare la Forza dell'Attaccante e del Difensore

- La **forza dell'attaccante** è pari al numero di **unità dell'esercito** che compongono l'esercito usato per l'attacco.
- La **forza del difensore** è pari al **valore della provincia** della provincia oppure al numero di **unità dell'esercito** del difensore presente nella provincia (se un esercito difensore è presente); va scelto il più alto tra i due.

ESEMPIO: *il giocatore di Turan attacca Ophir, controllato da Aquilonia, con un esercito di 5 unità. Il giocatore di Aquilonia ha in Ophir un esercito di 2 unità, mentre Ophir ha un valore della provincia pari a 3. Il difensore ha quindi una forza pari a 3, che è il valore più alto tra il numero di unità (2) e il valore della provincia (3). L'attaccante ha forza 5.*

Determinare il Terreno

Il **terreno** dove si svolge l'assedio è sempre quello indicato **dalla prima icona** sul percorso della campagna.

L'Uso delle Carte e della Stregoneria

In un assedio, entrambi i giocatori coinvolti possono usare carte strategia, carte regno e stregoneria per aumentare le loro possibilità di vittoria.

Le carte strategia possono essere giocate solo se una delle icone del terreno che appaiono sulla carta corrisponde a quella su cui sta avvenendo il conflitto, che è sempre la prima icona del terreno del percorso della campagna.

ESEMPIO: *nell'esempio precedente, il primo passo del percorso della campagna è rappresentato dall'icona "pianura". Quindi, sia il giocatore di Aquilonia che il giocatore di Turan possono giocare solo le carte strategia che riportano l'icona "pianura".*

Esito del Conflitto in un Assedio

- Se il tiro dell'attaccante **ha successo**, il difensore deve **eliminare** una delle sue unità dell'esercito coinvolte nell'assedio. Se non sono presenti unità dell'esercito in difesa, va invece rimossa la pedina di controllo (forte, torre o città; la città va considerata come una pedina singola, non due).
- Se il tiro dell'attaccante **non ha successo**, l'attaccante deve **eliminare un'unità dall'esercito** con cui ha attaccato nella provincia coinvolta nel conflitto.

Alla fine del conflitto di un assedio, l'attaccante può decidere liberamente di abbandonare l'assedio e **ritirarsi** nella provincia da cui era entrato nella provincia coinvolta nel conflitto. Altrimenti l'assedio continua con un nuovo conflitto, e così via, fino a che l'attaccante decide di ritirarsi, o l'esercito attaccante è completamente distrutto, o l'esercito difensore e la pedina di controllo sono eliminati.

Il difensore non può mai ritirarsi durante un assedio.

Dopo l'Assedio

Se tutte le unità dell'esercito difensore e la pedina di controllo sono stati eliminati, la provincia dove l'assedio si è svolto ritorna allo status di provincia neutrale, e può ora essere attaccata dal giocatore di turno.

Un'unità dell'esercito attaccante è piazzata sulla prima icona del percorso della campagna della provincia, in maniera analoga a quanto avviene nel caso di invasione di una provincia neutrale.

In un turno successivo, il giocatore attaccante potrà decidere di iniziare una campagna, oppure può iniziarla subito, eseguendo una **marcia forzata**. Per fare una marcia forzata, l'attaccante

deve eliminare un'unità dal suo esercito, e poi può iniziare un conflitto militare (vedi **Campagne**, pag. 28) come se avesse appena invaso una provincia neutrale, partendo quindi dalla prima icona del percorso della campagna.

Se tutte le unità dell'esercito attaccante sono state eliminate o si ritirano, il difensore resta in controllo della provincia coinvolta nel conflitto.

Crom, Conta i Morti!

Alla fine di un turno in cui l'attaccante ha completato con successo un assedio, eliminando la pedina di controllo del difensore, egli riceve un segnalino **Crom, conta i morti!**

Se l'esercito attaccante è distrutto o si ritira, il difensore riceve un segnalino **Crom, conta i morti!**

BATTAGLIE

Quando un esercito entra in una provincia neutrale che contiene l'**esercito** di un altro giocatore, che abbia precedentemente cominciato lì una campagna, si svolge una **battaglia**. È obbligatorio effettuare la battaglia: gli eserciti di due giocatori non possono mai coesistere nella stessa provincia.

Determinare la Forza dell'Attaccante e del Difensore

- La **forza dell'attaccante** è pari al numero di **unità dell'esercito** che compongono l'esercito usato per l'attacco.
- La **forza del difensore** è pari al numero di **unità dell'esercito** che compongono l'esercito del difensore.

Determinare il Terreno

Il **terreno** su cui avviene la battaglia è quello indicato dall'icona del terreno su cui si trova attualmente l'esercito difensore.

L'Uso delle Carte e della Stregoneria

In una battaglia, entrambi i giocatori coinvolti possono usare carte strategia, carte regno e stregoneria per aumentare le loro possibilità di vittoria.

Le carte strategia possono essere giocate solo se una delle icone del terreno che appaiono sulla carta corrisponde a quella su cui sta avvenendo lo scontro, che è quella su cui si trova attualmente l'esercito difensore.

ESEMPIO: *un esercito di Turan è impegnato in una campagna in Koth, e si trova sul secondo passo del percorso della campagna, un "bosco". Il giocatore aquiloniano avanza su Koth e attacca l'esercito di Turan. Il terreno da considerare, basato sulla posizione dell'esercito di Turan, è quindi il "bosco".*

Esito del Conflitto in una Battaglia

- Se il tiro dell'attaccante **ha successo**, il difensore deve **eliminare** una delle sue unità dell'esercito coinvolte nella battaglia.
- Se il tiro dell'attaccante **non ha successo**, l'attaccante deve **eliminare** una delle sue unità dell'esercito coinvolte nella battaglia.

Alla fine del conflitto della battaglia, l'attaccante può scegliere di interrompere la battaglia e **ritirarsi** nella provincia da cui è entrato per dare inizio alla battaglia.

Poi, è il difensore a poter scegliere di ritirarsi, in una provincia amica adiacente, se ce n'è una.

Altrimenti, ha luogo una nuova battaglia, e così via, fino a che uno dei due contendenti non si ritira o uno dei due eserciti non viene distrutto.

Dopo la Battaglia

Se tutte le unità dell'esercito che difende sono eliminate, oppure l'esercito difensore si ritira, la provincia dove si è svolta la battaglia può essere ora attaccata dal giocatore di turno. Un'unità dell'esercito attaccante è posta sul primo passo del percorso della campagna.

In un turno successivo, il giocatore attaccante può decidere di iniziare una campagna, oppure può iniziarla subito, eseguendo una marcia forzata. Per fare una **marcia forzata** deve eliminare un'unità dal suo esercito, e poi può iniziare un conflitto militare come se avesse appena invaso una provincia neutrale (vedi **Campagne**, pag. 28), partendo quindi dalla prima icona del percorso della campagna.

Se tutte le unità dell'esercito attaccante sono eliminate o si sono ritirate, l'esercito difensore mantiene la sua posizione attuale sul percorso della campagna; in un turno successivo potrà continuare normalmente la campagna per soggiogare la provincia neutrale.

Crom, Conta i Morti!

Alla fine di un turno in cui l'attaccante ha concluso con successo una battaglia, eliminando l'esercito difensore o costringendolo a ritirarsi, egli riceve un segnalino **Crom, conta i morti!**

Se l'esercito attaccante è distrutto o si ritira, il difensore riceve un segnalino **Crom, conta i morti!**

DADI JOLLY

Quando usate un dado jolly, vi è consentito scegliere tra diverse azioni.



Dado Militare/Intrigo

Il dado militare/intrigo può essere utilizzato sia per un'azione militare che per un'azione di intrigo, esattamente allo stesso modo del dado corrispondente.

Non potete mai scegliere di usare un dado militare/intrigo per effettuare un'azione militare, se è disponibile un dado militare; e non potete scegliere di usarlo per un'azione di intrigo, se è disponibile un dado di intrigo.



Dado Jolly

Il dado jolly può essere utilizzato per un'azione militare, di intrigo o un'azione corte (ma non permette l'azione Conan associata al normale risultato corte).

Non potete mai scegliere di usare il dado jolly per eseguire un tipo di azione che sia disponibile grazie un altro dado (per esempio, non potete utilizzare un dado speciale per fare un'azione corte, se è disponibile un dado corte+Conan, o per fare un'azione militare, se è disponibile un dado militare/intrigo).

IL CONFLITTO MILITARE - ASSEDI

SOMMARIO

- Fate un assedio per:
 - Rendere di nuovo neutrale una provincia nemica.
- **Forza dell'attaccante:** numero di unità dell'esercito.
- **Forza del difensore:** il valore più alto tra il numero di unità dell'esercito che difende e il valore della provincia.
- L'uso delle carte strategia è limitato al primo terreno del percorso della campagna.
- **L'attaccante vince:**
 - Eliminate un'unità dell'esercito che difende o, se non ci sono unità, eliminate la pedina di controllo.
- **Il difensore vince:**
 - Eliminate un'unità dell'esercito attaccante.
- Dopo il conflitto, l'attaccante può ritirarsi o iniziare un nuovo conflitto, fino a che l'avversario è distrutto.
- Se l'attaccante conclude vittoriosamente l'assedio, può eseguire una marcia forzata per iniziare immediatamente una campagna.
- Il vincitore riceve un segnalino "Crom, conta i morti!".

IL CONFLITTO MILITARE - BATTAGLIE

SOMMARIO

- Fate una battaglia per:
 - Attaccare un esercito nemico in campagna in una provincia neutrale.
- **Forza dell'attaccante:** numero di unità dell'esercito.
- **Forza del difensore:** numero di unità dell'esercito.
- L'uso delle carte strategia è limitato al terreno occupato dall'esercito difensore.
- **L'attaccante vince:**
 - Eliminate un'unità dell'esercito che difende.
- **Il difensore vince:**
 - Eliminate un'unità dell'esercito che attacca.
- Dopo il conflitto, l'attaccante può ritirarsi o iniziare un nuovo conflitto, fino a che il difensore si ritira o è distrutto.
- Se l'attaccante vince la battaglia, può eseguire una marcia forzata per iniziare immediatamente una campagna.
- Il vincitore riceve un segnalino "Crom, conta i morti!".

UN GIOCO DI **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI E FRANCESCO NEPITELLO**

L'ERA DI
CONAN
IL GIOCO DI STRATEGIA

IDEAZIONE DEL GIOCO **ROBERTO DI MEGLIO, MARCO MAGGI E FRANCESCO NEPITELLO**

DIREZIONE ARTISTICA E PROGETTO GRAFICO **FABIO MAIORANA**

PRODUZIONE **ROBERTO DI MEGLIO, FABRIZIO ROLLA**

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA **J.P. TARGETE**

CONCEPT ART **MATTEO MACCHI**

FOTO **CHRISTOPH CIANCI**

TRADUZIONE **MARCO MAGGI**

REVISIONE **FABRIZIO ROLLA**

SUPERVISIONE **ROBERTO DI MEGLIO**

PLAYTESTERS: MAURO ADORNA, AMADO ANGULO, MARKUS BAAR, MARIO BARBATI, FRANCESCO BAREA, KRISTOFER BENGTTSSON, TOR BIEKER, ROBERTO BUSSETTI, PIERO CIONI, CLUB TREEMME, DEREK COON, ULRICH CZARNETZKI, KEN DOBYNS, ANNA FAVA, GIULIANO FASSI, DENIS FISCHER, ISABELLE GALANT, MARCO HAMMERL, DAVID HASSELBACHER, SABRINA HEESEN, PAUL HELDRUP, ROGER JOHANSSON, ANDREAS JOSEFSSON, MATT KINCAID, ERICH KRAGEL, JUTTA KRÖHNERT, MICHAEL KRÖHNERT, JÖRG KRISMANN, KAI KRÜCKEL, CARMINE LAUDIERO, JACOB LEUNER, ANDREA LIGABUE, GIACOMO MARCHI, DAVID MORSE, MICHELE NENZI, GIULIANO NEPITELLO, LUCA PANSECCHI, NILS ROPERTZ, CIRO SACCO, NICOLA SANTARELLO, MICHAEL SCHLEPPHORST, JOST SCHWIDER, ANDREW STANTON, JESPER SÖRENSSON, JIMMY STRÖMBERG, THORSTEN TEUBER, DAVIDE TRIVELLATO, ANDREW WEINER, MICHELE ZANNI.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: TOR BIEKER, MICHAEL KRÖHNERT, JÖRG KRISMANN PER IL LORO BARBARICO ENTUSIASMO NEL PLAYTESTING; DOBE TANG PER IL SUO SUPPORTO ALLA PRODUZIONE; JOAKIM ZETTERBERG, FREDRIK MALMBERG E TUTTO LO STAFF DELLA PARADOX ENTERTAINMENT PER IL LORO SOSTEGNO E LA LORO PAZIENZA.

UN GIOCO CREATO E PUBBLICATO IN TUTTO IL MONDO DA **NG INTERNATIONAL SRL**



VIA PRADAZZO 6/B, 40012, CALDERARA DI RENO (BO), ITALY

WWW.NEXUSGAMES.COM

DISTRIBUITO IN ITALIA DA **GIOCHI UNITI SRL**



VIA DEI METALMECCANICI 16, 55041 CAPEZZANO PIANORE (LU)

WWW.GIOCHIUNITI.IT

CONSERVATE QUESTO INDIRIZZO PER FUTURI RIFERIMENTI.



© 2008 CONAN PROPERTIES INTERNATIONAL LLC. CONAN, CONAN THE BARBARIAN, HYBORIA, AND RELATED LOGOS, CHARACTERS, NAMES, AND DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF CONAN PROPERTIES INTERNATIONAL LLC UNLESS OTHERWISE NOTED. ALL RIGHTS RESERVED. ROBERT E. HOWARD IS A TRADEMARK OR REGISTERED TRADEMARK OF ROBERT E. HOWARD PROPERTIES INC. USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED. AGE OF CONAN - THE STRATEGY BOARDGAME © 2008 NG INTERNATIONAL SRL. ALL RIGHTS RESERVED. WARNING: NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS BECAUSE OF POINTED PARTS AND SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. MADE IN CHINA.