

# RUNEWARS



**BANNERS OF WAR**  
EXPANSION  
**REGOLAMENTO**



## INTRODUZIONE

*Un rumore di zoccoli in lontananza. L'elfa monta sul suo leonx e si inoltra tra gli alberi per avere una visuale migliore. Quattro cavalieri, tre nelle vesti blu e dorate dei Daqan, l'ultimo incappucciato e legato – un prigioniero. Sir Caras ha portato amici.*

*L'elfa ritorna nella radura della foresta non appena Sir Caras arriva ed esce allo scoperto – da solo, in compagnia del prigioniero. Egli lancia l'uomo dal suo cavallo e lo riversa ai piedi dell'elfa. "Ti ho portato un regalo," dice Sir Caras.*

*Lei tocca il prigioniero con un piede. "Non ti avevo chiesto di vendicarmi."*

*"Né l'avrei fatto," dice l'uomo. "Qui non c'entra la vendetta, amore mio-"*

*"Non chiamarmi così!" Si rivolge verso di lui, con gli occhi infuocati.*

*"Cosa ti ho fatto-?"*

*"Cosa hai fatto?" Lei fa un passo avanti. "Io ero a Summersong! Ho perso degli amici lì! Dicasti che avresti implorato il Concilio per la pace!"*

*"L'ho fatto! Ma il Barone Zachareth detiene troppo potere, e adesso ha nuove alleanze." Si ferma, ripensando alle sue parole. "Non c'erano i nostri soldati a Summersong, Lana". L'uomo volge lo sguardo verso il suo prigioniero oltre le spalle dell'elfa. "Guarda te stessa cosa ne è stato dei Signori di Bilehall."*

*L'elfa si gira e strappa il ruvido cappuccio dalla faccia del prigioniero.*

*"Sir Caras, è sempre un piacere," dice il prigioniero, la sua voce roca e dolce, il suo volto trasudante nobiltà. "Perché non mi presenta?"*

*Sir Caras sogghigna. "Ti presento il Visconte Torvic di Bilehall."*

*L'elfa lo guarda in malo modo. "Puzza come una tomba. Il suo sangue – come fa ad essere vivo?"*

*"Non lo è," risponde l'uomo. "I Signori di Bilehall si sono alleati con Waiqar il Non Morto. Hanno tradito tutti noi; sia i Latari che i Daqan."*

*"Perché, Sir Caras," tuona Torvic. "Non mi aveva detto che il sole fosse tramontato."*

*"Che cosa ha a che fare con-"*

*Torvic urla – un acuto, agonizzante lamento. Sir Caras cade in ginocchio; Lana si fa indietro, estraendo la sua lancia. E poi Torvic scompare, lasciando al suo posto un pipistrello che volazza via verso il cielo.*

*"Un vampiro!? Pensavi di poter tenere legato un vampiro con una corda?"*

*"Come avrei potuto saperlo?" ribatte Sir Caras.*

*"Questo non cambia niente," dice lei, tristemente.*

*"Quindi è guerra," dice lui.*

*"Guerra," concorda lei. Un velo di tristezza scende sul suo volto. "La prossima volta che ci incontreremo, amore mio... Ti ucciderò."*

*Sir Caras si volta e monta sul suo cavallo. "Potrai provarci."*

## PANORAMICA DEL GIOCO

La guerra continua a divampare nella terra di Terrinoth. Ogni nazione ha stretto importanti alleanze, assoldando potenti nuovi guerrieri da schierare sul campo di battaglia alla scopo di prendere il controllo delle leggendarie rune di drago.

**Banners of War** introduce molti nuovi elementi per **Runewars**, aumentando i componenti già presenti nel gioco base e aggiungendo nuove regole e varianti opzionali per arricchire e personalizzare la vostra esperienza di gioco. La prima parte di questo regolamento mostrerà i nuovi componenti presenti nel gioco, mentre la seconda parte spiegherà come usarli durante la partita.

## ELENCO DEI COMPONENTI

- 12 Unità umane in plastica blu costituite da:
  - 8 Maghi Apprendisti
  - 4 Roc
- 12 Unità Elfiche in plastica verde costituite da:
  - 8 Predoni Leonx
  - 4 Guardiani della foresta
- 12 Unità Uthuk in plastica rossa costituite da:
  - 8 Sorelle del sangue
  - 4 Osceni
- 12 Unità non-morti in plastica viola costituite da:
  - 8 Vampiri
  - 4 Wyrn Giganti
- 8 Eroi in plastica grigia
- 3 Fustelle di cartone costituite da:
  - 4 Segnalini Attivazione (1 per fazione)
  - 8 Segnalini Città Alternative
  - 8 Segnalini Esplorazione
  - 5 Segnalini Influenza supplementari
  - 4 Segnalini Miglioramento (1 per ogni fazione)
  - 3 Sezioni di Mappa (formati da 1 a 4 esagoni)
  - 10 Segnalini Runa (5 rune di drago, 5 rune fasulle)
  - 4 segnalini Capitale Fortificata (1 per ogni fazione)
  - 15 segnalini Addestramento
  - 1 Segnalino Città Perduta
  - 8 Segnalini Comandante
  - 6 Segnalini Desolazione/Gelo
  - 8 Segnalini Morti Viventi
  - 3 Segnalini Paesano
  - 4 Schede Rinforzi (1 per ogni fazione)
  - 8 Segnalini Eroi sconfitti
- 21 Carte formato bridge distinte in:
  - 17 Carte Missione
  - 4 Carte Ordine di Guarnigione (1 per ogni fazione)

- 114 Carte formato piccolo distinte in:
  - 1 Carta Titolo
  - 8 Carte Eroe
  - 3 Carte Obiettivo del Male
  - 3 Carte Obiettivo del Bene
  - 9 Carte Ricompensa
  - 3 Carte Primavera
  - 3 Carte Estate
  - 3 Carte Autunno
  - 3 Carte Inverno
  - 32 Carte Tattica
  - 4 Carte Vittoria (1 per ogni fazione)
  - 32 Carte Sviluppo (8 per ogni fazione)
  - 10 Carte Comandante

## COMPONENTI IN DETTAGLIO

### UNITÀ IN PLASTICA

Ogni fazione guadagna due nuovi tipi di unità per rinforzare la proprie armate. Le abilità sono descritte nelle corrispondenti schede rinforzo. Le miniature sono in quattro colori, un colore per ognuna delle differenti fazioni.



### EROI IN PLASTICA

Queste miniature in plastica grigia rappresentano nuovi eroi che i giocatori possono usare. Con la variante *Comandanti del Campo di Battaglia*, gli eroi possono anche guidare le unità in battaglia.



### SEGNALINI CITTÀ ALTERNATIVI

Questi segnalini rappresentano vari insediamenti neutrali che rimpiazzano le città trovate nel gioco base quando usate la variante *Ascesa delle Città Libere*. Queste città alternative forniscono maggiori benefici di quelle del gioco base, alcune persino delle rune di drago.



### SEGNALINO CITTÀ PERDUTA

Questa leggendaria città non starà sul tabellone all'inizio del gioco ed entrerà solo quando lo chiederanno le carte Missione o altri effetti del gioco.



### CAPITALI FORTIFICATE

Questi segnalini capitale fortificata possono sostituire una fortezza quando viene acquistata la rispettiva carta Sviluppo. Le capitali fortificate donano maggiore protezione e possono ospitare un segnalino miglioramento in più rispetto alle normali fortezze.



### SEGNALINI COMANDANTE

Questi segnalini vengono collocati sotto gli eroi per indicare che essi sono i comandanti della propria armata in battaglia, dando alle unità abilità aggiuntive durante il combattimento (vedi *Comandanti del Campo di Battaglia* a pag. 10)



### SEGNALINI DESOLAZIONE/GELO

Questi segnalini rappresentano aree nel mondo trasformate in lande sterili dalla guerra, oppure terre ricoperte da ghiaccio e neve.



### SEGNALINI MORTI VIVENTI

Questi segnalini vanno considerati come le omonime unità in plastica ed entrano in gioco con l'apposita carta Sviluppo dei Non-morti.



### SEGNALINI PAESANO

Questi segnalini rappresentano la gente comune di Daqan. Consentono al giocatore Daqan di lasciare i territori in custodia dei loro devoti servitori mentre il suo esercito marcia in battaglia.



### CARTE MISSIONE

Queste nuove carte Missione possono essere mischiate dentro il mazzo missione già esistente, fornendo agli eroi nuove possibilità di trovare tesori mentre viaggiano per Terrinoth.



### CARTE ORDINE DI GUARNIGIONE

Questo nuovo ordine consente ai giocatori di prepararsi al meglio contro invasioni esterne.





## CARTE EROE

Queste carte vanno mischiate nel mazzo Eroe già esistente. Ogni eroe ha un'abilità unica che fornisce un vantaggio durante i duelli o le missioni.



## CARTE OBIETTIVO

Queste carte vanno mischiate insieme al resto del mazzo degli Obiettivi del gioco base, fornendo ai giocatori maggiori possibilità di acquisire le rune del drago.



## CARTE RICOMPENSA

Queste carte si aggiungono al mazzo base delle carte Ricompensa e possono essere guadagnate dagli eroi completando le Missioni.



## CARTE STAGIONE

Queste carte vanno mischiate nei mazzi delle Stagioni preesistenti. In questo modo, il mazzo delle stagioni fornisce nuovi eventi per i giocatori.



## CARTE TATTICA

Queste carte si aggiungono al mazzo delle carte Tattica. Oltre ad aggiungere nuove abilità, queste carte introducono anche un nuovo tipo di carta tattica: la carta Fato Tattica (vedi pag.7)



## CARTA TILOLO

Questa carta offre un nuovo Titolo per i giocatori, fornendo risorse aggiuntive alla fazione che la controlla.



## CARTE VITTORIA

Queste carte offrono un modo alternativo per finire il gioco, eliminando l'elemento sorpresa nel determinare il vincitore. Queste carte, tuttavia, sono usate solo quando si gioca con la regola opzionale *Strada per la Vittoria* (vedi pag.11).



## CARTE SVILUPPO

Queste carte rappresentano sviluppi che i giocatori possono acquisire per potenziare le loro unità, capitali e fortezze quando giocano con la regola opzionale *Carte Sviluppo* (vedi pag.9)



## CARTE COMANDANTE

Queste carte rappresentano le abilità che gli eroi possono usare quando guidano le armate in battaglia. Sono usate solo quando si gioca con la regola opzionale *Comandanti del Campo di Battaglia* (vedi pag. 10).



## SCHEDE RINFORZI

Questi fogli di riferimento elencano le nuove unità con le loro abilità. C'è un foglio di riferimento unico per ognuna delle quattro fazioni. Viene piazzato alla destra della rispettiva scheda fazione, allineando i numeri iniziativa.



## TESSERE MAPPA

Queste nuove tessere forniscono ulteriori aree che le armate possono controllare e nuovi luoghi per gli eroi dove cercare ricompense nascoste e segreti dimenticati.



## ICONA BANNERS OF WAR

Tutte le carte incluse in questa espansione sono segnate con il simbolo *Banners of War* sul fronte (qui illustrato), per facilitare la separazione del nuovo materiale da quello del gioco base.





# SETUP ESPANSIONE

Seguite le istruzioni spiegate in seguito su come incorporare questa espansione nel gioco base durante il setup:

- Le nuove carte Eroi, Obiettivi, Missioni, Ricompense, Stagioni, e Tattiche vanno mischiate nei rispettivi mazzi.
- Quando il giocatore sceglie una fazione, riceve le corrispondenti schede rinforzi, le unità, le carte Ordini, e ogni componente necessario per quella fazione.
- Durante la Fase 1 del Setup della mappa, le Missioni aggiuntive delle tessere 10, 11 e 12 vengono mischiate con il resto del mazzo Missione Iniziale. Se un giocatore riceve una di queste carte, riceve anche la corrispondente tessera mappa di questa espansione.

## TESSERA MAPPA 12

- Se la tessera Mappa 12 è la prima tessera piazzata, le tessere Mappa a seguire devono essere piazzate in modo che due aree diverse (esagoni) tocchino due lati della tessera mappa 12. I confini montuosi (rossi) e acquatici (blu) oltre a non poter essere piazzati parallelamente ad altri confini rossi o blu, non possono essere piazzati nemmeno parallelamente a confini gialli.
- Se la tessera Mappa 12 non è piazzata per prima, deve essere piazzata in modo che due bordi della tessera tocchino almeno due aree differenti delle tessere precedentemente piazzate. Il confine giallo non può toccare parallelamente confini rossi

o blu. Il confine giallo non ha effetti nel gioco oltre queste restrizioni durante il setup.

## LA CITTÀ PERDUTA

Quando un giocatore completa la carta missione che dice di piazzare la Città Perduta, quel giocatore la piazza nella tessera Mappa 12 così che il bordo blu copra il bordo giallo. Se la tessera Mappa 12 ha un segnalino desolazione o gelo (vedi pag. 8), non piazzare la Città Perduta; rimuovi invece tutti i segnalini desolazione e gelo dall'area.



Questi segnalini sono trattati come ogni altro segnalino città. Forniscono benefici come le città e possono essere distrutti da abilità che distruggono città. Se la città perduta è distrutta, può essere trovata nuovamente più avanti.

Nota che questa città fornisce al giocatore che la controlla una runa del drago (vedi *Ascesa delle Città Libere* a pag.11) oltre alle icone risorse aggiuntive all'area.

Se l'effetto di una carta ordina al giocatore di piazzare la Città Perduta mentre questa è già piazzata, ignora gli effetti - La Città Perduta è già stata trovata! Le fortezze non possono essere costruite nella tessera Mappa 12.

A differenza di altri segnalini città, la Città Perduta ha due facce. Questo non ha alcun significato durante il gioco, ma serve a identificare facilmente la Città Perduta, per non piazzarla erroneamente durante il setup.

## INFORMAZIONI SULLA TESSERA 12 E LA CITTÀ PERDUTA



1. **Area di Identificazione:** questo numero viene usato come riferimento all'area per le carte Missione.
2. **Risorse:** Queste icone mostrano la quantità di risorse fornite dall'area.
3. **Confine giallo:** questo confine giallo indica che non è possibile piazzare questa tessera parallelamente a confini blu o rossi. I confini gialli non influenzano il movimento.

4. **Runa del Drago:** Quest'icona indica che la fazione che controlla l'area della città, controlla anche una runa del drago addizionale.
5. **Risorse:** Queste icone indicano le risorse fornite dall'area della città perduta.
6. **Confini acquatici:** Questo confine blu viene piazzato sopra il confine giallo e segue le normali regole in merito ai confini acquatici.



## USARE QUESTA ESPANSIONE

Questa sezione descrive in dettaglio come usare i nuovi componenti e le regole trovate nell'espansione *Banners of War*. È importante notare che tutte le regole in questa sezione dovrebbero sempre essere usate quando si gioca con l'espansione.

Ogni componente o regola non descritta in questa sezione è opzionale, e i giocatori possono personalizzare il loro gioco usando tutte o parte delle regole a loro piacimento (vedi pag. 9-11).

## NUOVE UNITÀ

In *Banners of War*, ogni fazione guadagna due tipi di unità uniche da aggiungere alle proprie forze. Ogni scheda rinforzi delle fazioni riferisce tutte le informazioni per le nuove unità. I giocatori dovrebbero piazzare le loro schede rinforzo alla destra delle loro schede fazione.

Ciascuna delle nuove unità può essere reclutata al posto di un'unità del gioco base (come mostrato sulla scheda di riferimento). Per esempio, se il giocatore Daqan ha 4 legna, può reclutare due Arcieri, o 2 Maghi Apprendisti, o uno di ciascun tipo.

### ROC

Usati dai Signori Daqan come cavalcature da guerra, i Roc sono i più grandi uccelli da preda che l'uomo conosca.



### MAGO APPRENDISTA

Dalla prestigiosa università di GreyHaven, questi maghi pronti alla guerra, sono legati da antichi trattati a servire i signori Daqan in tempo di guerra.

### PREDONE LEONX

Come molte creature di Aymhelin, i leonx hanno stretto un patto con gli elfi Latari, che ora li cavalcano in guerra.



### GUARDIANO DELLA FORESTA

Si dice che numerosi alberi di Aymhelin marcino in guerra con i Latari. Solo gli elfi conoscono la verità su tali voci...

### SORELLA DEL SANGUE

Membri del "Patto di Sangue", queste streghe letali mettono la loro magia sanguinaria al servizio delle loro tribù.



### OSCENO

Si dice che siano posseduti dai demoni dell'ingordigia, questi guerrieri degli Uthuk sono alimentati da una fame che può essere descritta solamente come oscena.

### VAMPIRO

I signori di Bilehall hanno abbandonato le loro alleanze e ora volano con i terrificanti pipistrelli di Waiqar il Non-Morto.



### WYRM GIGANTE

Le Guerre dei Draghi videro soccombere molte di queste bestie... e ora sorgono ancora una volta al servizio del Gran Traditore.

## RIEPILOGO DELLA SCHEDA RINFORZI



- Nome dell'unità e immagine:** Queste informazioni sono usate per distinguere questa unità da tutte le altre.
- Reclutamento:** Questa immagine indica l'unità al posto della quale può essere reclutata (in questo caso, il Predone Leonx può essere reclutato al posto di un Guerriero).
- Forma della base dell'unità:** Questa icona mostra la forma della base dell'unità e viene usata quando si pescano carte Fato durante la battaglia.
- Salute dell'unità:** Questo numero è l'ammontare di danno che è necessario per sconfiggere questo tipo di unità.
- Abilità speciali:** Queste abilità sono risolte quando questo tipo di unità pesca un'icona abilità speciale durante la battaglia.
- Numero di Iniziativa:** Questo numero determina in quale riga le unità sono piazzate durante il combattimento, inoltre indica il round di combattimento in cui attaccano.



# CARTE FATO TATTICA

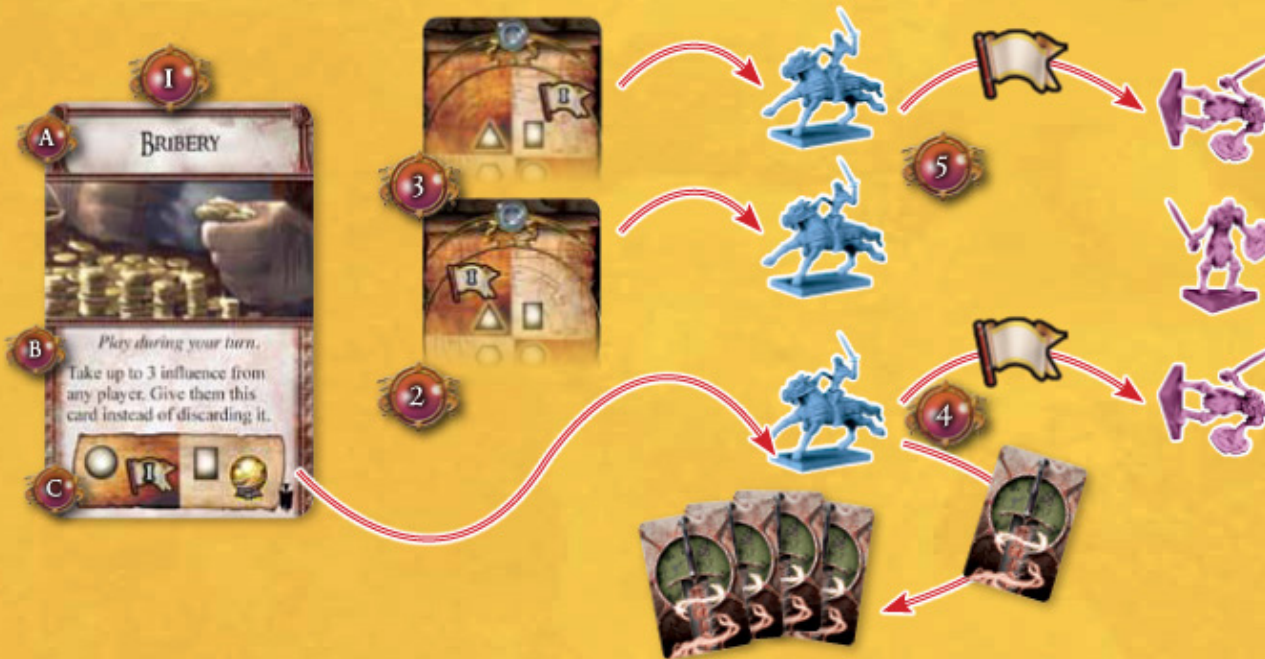


Alcune delle nuove carte Tattica incluse in questa espansione hanno una doppia funzionalità. Queste possono essere identificate dal simbolo fato nella parte sottostante delle carte (vedi in seguito). Queste carte tattiche speciali sono chiamate carte Fato Tattica. Similmente alle altre carte Tattica, le carte Fato Tattica possono essere giocate dalla mano del giocatore al fine di usarne l'abilità.

Alternativamente, il giocatore può scegliere di giocare una o più di queste carte durante una battaglia o un duello invece di pescare carte Fato. Il giocatore che vuole giocare le carte Fato Tattica in questo modo deve dichiararlo prima di pescare carte Fato per un particolare tipo di unità. Egli pescherà una carta Fato in meno per ogni carta Fato Tattica che ha scelto di giocare per quel tipo di unità.

Le icone nella parte inferiore della carta Fato Tattica si risolvono allo stesso modo delle carte Fato, successivamente sono scartate nella pila degli scarti delle carte Tattica. Quando una carta Fato Tattica viene giocata in sostituzione di una carta Fato, il testo relativo all'abilità Tattica viene ignorato. Le carte Fato Tattica non possono essere usate durante la stessa stagione in cui vengono pescate.

## ESEMPIO DI CARTA FATO TATTICA



Il giocatore umano sta per pescare carte Fato per i suoi Cavalieri durante lo scontro:

1. Il giocatore guarda la sua mano di carte tattica e vede che ha la carta *Corruzione* - una carta Fato Tattica. Prende nota delle informazioni della carta.
  - a. **Nome:** Questo è il titolo della carta utile per distinguerla dalle altre carte tattica.
  - b. **Nome:** Questo è il titolo della carta utile per distinguerla dalle altre carte tattica.
  - c. **Abilità tattica:** Se il giocatore gioca questa carta come una carta Tattica, può usare l'abilità del testo.
  - d. **Simbolo fato:** Questi simboli sono usati quando il giocatore utilizza questa carta invece di pescare carte Fato in combattimento.
2. Il giocatore Daqan annuncia di giocare una carta Fato Tattica. Pesca due carte fato per i suoi cavalieri, invece di tre. La carta Fato che ha scelto prende il posto della terza normale carta Fato.
3. Il giocatore guarda tutte e tre le carte. La carta Fato Tattica mostra l'icona abilità speciale, mentre le due carte Fato mostrano un'icona *mancato* e un'icona *in rotta*.
4. Come di consueto, rivela e risolve l'abilità speciale della prima icona. Questo attiva l'abilità del suo cavaliere, permettendogli di infliggere una messa in rotta e pescare una carta Tattica. Dopo aver risolto l'abilità speciale, la carta Fato Tattica viene scartata nella pila degli scarti delle carte Tattica.
5. Infine, il giocatore rivela e risolve la carta Fato con l'icona *in rotta*.



## RIVELARE SEGNALINI RUNA

Ci sono diverse situazioni in *Banners of War* che possono presentarsi quando ad un giocatore è chiesto di rivelare i segnalini runa, ad esempio quando la nuova carta *Tattica gioco di potere* è in gioco.

Quando deve rivelare segnalini runa, il giocatore sceglie un qualsiasi segnalino runa in un'area che controlla (a meno che non venga specificato altrimenti) e gira la runa a faccia in su - rivelando se si tratta di una runa del drago o di una runa falsa. Se la carta richiede al giocatore di rivelare una delle sue rune di drago, non può scegliere di rivelare una runa falsa.

Il segnalino runa rivelato in questo modo rimane a faccia in su. Esso può essere riportato a faccia in giù solo risolvendo la carta *Ordine Fortificazione*. I segnalini runa mossi in questo modo possono essere girati a faccia in giù prima del movimento.

Al fine di attivare gli effetti di carte che rivelano segnalini runa, il giocatore deve rivelare segnalini runa che non ha ancora rivelato. Per esempio, se ha ancora un segnalino runa rivelato, non può rivelare questo segnalino usando l'effetto di *Gioco di Potere*, bensì deve rivelare un altro segnalino runa. Se tutte le rune del giocatore sono rivelate, non può attivare abilità che gli richiederebbero di rivelare un segnalino runa.

Se si gioca con la variante *Gioco Epico*, le carte giocate che forzano il giocatore a rivelare i segnalini runa possono essere scartate e rimpiazzate con nuove carte *Tattica*.

## CARTE ORDINE GUARNIGIONE

Ogni fazione ha ora accesso alle carte *Ordine Guarnigione*. Quando questa carta viene giocata, fornisce un bonus durante la fase di calcolo delle forze quando ci si difende in battaglia durante questa stagione. Il Bonus Supremazia permette al giocatore di reclutare due unità con base triangolare della sua fazione, che può piazzare in qualsiasi fortezza sotto il suo controllo.



## CAPO DELLA GILDA DEI MERCANTI

La carta *Capo della Gildea dei Mercanti* è una carta Titolo che allevia i costi di mantenimento di un impero.

Il giocatore con questo titolo guadagna due risorse aggiuntive di un qualsiasi tipo ogni volta che usa la carta *Ordine Raccolto*. Il giocatore può scegliere una risorsa differente ogni volta che esegue un carta *Ordine Raccolto*.

Inoltre, questo giocatore può ignorare qualsiasi perdita di risorse derivante dall'abilità primaria di una carta *Stagione*.



## SEGNALINI DESOLAZIONE

Alcuni effetti di gioco richiedono ai giocatori di piazzare un segnalino desolazione. Quando questi segnalini vengono piazzati in un'area, chiunque controlli tale l'area **guadagna immediatamente le risorse che l'area è in grado di fornire**. Questo segnalino rimane in gioco fino a quando non è rimosso da un effetto del gioco specifico.



Mentre questo segnalino è in gioco, l'area è considerata **senza icone risorsa**. Se vi è una città nell'area, essa non fornisce più risorse durante la risoluzione della carta *Ordine Ottenere Supporto*. Inoltre, se la città fornisce una runa di drago (vedi pag.11), la città non fornirà più tale runa fino a quando il segnalino desolazione non sarà rimosso. (I segnalini runa ed esplorazione nell'area non sono influenzati dal segnalino desolazione).

I segnalini desolazione non possono mai essere piazzati nei regni d'origine o in aree che contengono già segnalini desolazione o gelo. I segnalini desolazione rimangono nella mappa fino a quando non vengono rimossi dall'effetto di una carta o da un'abilità.

## SEGNALINI GELO

I segnalini gelo rappresentano temperature estremamente rigide e innaturali tempeste di neve. Mentre il segnalino gelo è in un'area, le unità possono ignorare le restrizioni di movimento dell'acqua (confini blu) come se fosse inverno (Le aree adiacenti con confine blu non subiscono l'effetto dei segnalini gelo).



Mentre questo segnalino è in gioco, l'area è considerata **senza icone risorsa**. Se vi è una città nell'area, essa non fornisce più risorse durante la risoluzione della carta *Ordine Ottenere Supporto*. Inoltre, se la città fornisce una runa di drago (vedi pag.11), la città non fornirà più tale runa fino a quando il segnalino gelo non sarà rimosso. (I segnalini runa ed esplorazione nell'area non sono influenzati dal segnalino gelo).

I segnalini gelo non possono mai essere piazzati nei regni d'origine o in aree che contengono già segnalini desolazione. Più segnalini gelo possono essere piazzati in una singola area.

**Importante:** rimuovi un segnalino gelo da **ogni area** del tabellone quando risolvi l'abilità secondaria della carta *Stagione Primavera*.

## SEGNALINI INFLUENZA ADDIZIONALI

Questa espansione include alcuni segnalini influenza di valore 3. Se i giocatori sono a corto di segnalini influenza, possono sostituire tre normali segnalini influenza con un singolo segnalino da 3.





## REGOLE OPZIONALI

Questa sezione contiene regole opzionali che modificano il gioco offrendo una nuova esperienza dello stesso. Prima di ogni partita, i giocatori devono decidere in gruppo se utilizzare una o più delle seguenti varianti. Questa espansione offre quattro opzioni: le *Carte Sviluppo*, i *Comandanti del Campo di Battaglia*, l'*Ascesa delle Città Libere*, e la *Strada verso la Vittoria*.

### CARTE SVILUPPO

Questa espansione fornisce ad ogni giocatore otto carte Sviluppo che i giocatori possono acquistare per ottenere vantaggi speciali.

Quando un giocatore risolve il Bonus Supremazia della propria carta Ordine *Raccolto*, può acquistare una delle sue carte Sviluppo **in aggiunta al** normale segnalino miglioramento. Il giocatore può scegliere ciascuna delle otto carte Sviluppo disponibili per la sua fazione. Il giocatore non è tenuto ad effettuare l'acquisto; egli può scegliere di costruire un segnalino miglioramento, acquistare una carta Sviluppo, o entrambi! Se ha scelto di acquistare una carta Sviluppo, deve pagare il costo in risorse stampato sulla carta (egli deve immediatamente modificare gli indicatori risorsa sulla propria scheda fazione).

Il giocatore non può acquistare una carta Sviluppo se non ha il giusto ammontare di risorse richiesto. Le abilità generate dalla carta Sviluppo sono permanenti e non possono essere perse.

Quando viene acquistata una carta Sviluppo, il giocatore la piazza a faccia in su di fianco alla sua scheda fazione. Fino alla fine del gioco riceve tutti i benefici elencati nella carta Sviluppo.

### RIASSUNTO CARTA SVILUPPO

**1**

JOURNEYMAN WIZARDS

After resolving the special ability *Ball Lightning*, you may draw the discarded Tactics card into your hand.

**3**

**2**

**4**

1. **Nome:** Questo titolo è utilizzato per differenziare la singola carta Sviluppo dalle altre
2. **Costo:** Questo è il costo dello sviluppo, da pagare perdendo risorse dal proprio indicatore risorse.
3. **Unità:** Questa immagine indica quale unità è interessata dalla carta Sviluppo (se presente).
4. **Abilità:** Questo è l'effetto permanente fornito dalla carta.

### SEGNALINI CAPITALE

Ogni fazione ha accesso a una carta Sviluppo che consente al giocatore di rimpiazzare una delle proprie fortezze nel suo regno d'origine con il suo segnalino capitale. Se la fortezza sostituita aveva un segnalino miglioramento, questo viene spostato sul segnalino capitale. Anche se la fortezza sostituita era danneggiata, la capitale viene piazzata sul lato integro (al massimo della forza).



I segnalini capitale sono uno speciale tipo di fortezza che può tenere fino a due segnalini miglioramento invece di uno. Le capitali forniscono anche maggiore resistenza mentre difendono (7 quando non sono danneggiate).

Qualora il segnalino capitale dovesse essere distrutto, la successiva volta che quel giocatore costruirà una fortezza nel suo regno d'origine usando la carta Ordine *Fortificazione*, può scegliere di ricostruire la sua capitale per il costo di due ori e un legno (invece di un oro e uno legno per le normali fortezze).

Ogni capitale può essere piazzata solamente nel proprio regno d'origine. Quando si conquista una capitale avversaria, è possibile sostituirla con una delle proprie fortezze (non la capitale).

### SEGNALINI MORTI VIVENTI

Quando il giocatore Waiqar acquista la carta Sviluppo *Le Lande della Rovina*, guadagna otto segnalini Morti Viventi. Questi segnalini sono considerati esattamente come le miniature Morti Viventi e devono essere reclutate come normali unità.



Questi segnalini devono seguire tutte le regole e le restrizioni delle miniature di plastica, inclusi i limiti di unità e l'abilità secondaria della carta Stagione Inverno.

Una volta che la carta Sviluppo è stata acquistata, i segnalini Morti Viventi possono essere sostituiti con le miniature Morti Viventi in ogni momento e viceversa.

### SEGNALINI PAESANO

Dopo l'acquisto della carta Sviluppo *Supporto del Popolo*, il giocatore Daqan guadagna tre segnalini paesano. Ogni volta che il giocatore Daqan muove tutte le sue unità fuori da un'area, può scegliere di piazzare uno dei suoi segnalini paesano inutilizzato nell'area. Quando fa questo, l'area continua ad essere considerata sotto il suo controllo.



Se tutti e tre i segnalini paesano sono sul tabellone e il giocatore Daqan muove tutte le unità fuori da un'area, egli **NON** può spostare uno dei suoi segnalini paesano da un'altra area in quell'area. I segnalini paesano sono rimossi dal tabellone quando un segnalino attivazione (anche della fazione Daqan) viene piazzato in un'area contenente un segnalino paesano. I segnalini paesano rimossi possono essere riutilizzati.



## COMANDANTI SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Questa variante è per giocatori che vogliono avere un eroe alla guida delle loro armate in battaglia.

Se i giocatori decidono di giocare con questa variante, ogni giocatore riceve due carte eroe del proprio allineamento durante il setup (invece di una). Ogni giocatore deve quindi scegliere uno dei due eroi e usarlo come comandante.

Ogni giocatore piazza la sua carta Comandante a faccia in su, vicino alla carta Eroe scelta come comandante e piazza uno dei suoi segnalini comandante sotto la miniatura del comandante. Questo eroe è ora considerato il comandante e deve seguire tutte le regole e le restrizioni elencate in questa sezione del regolamento.

I comandanti continuano ad essere considerati eroi e non unità, tuttavia non possono completare (né provare a completare) le Missioni. Possono comunque usare le loro abilità, muoversi, duellare, addestrarsi o guarire durante la Fase Missione. I comandanti possono ricevere e usare le carte Ricompensa come ogni altro eroe.

I comandanti non contano mai nel limite di eroi controllabili. Questo vuol dire che i giocatori possono controllare fino a quattro eroi fin quando uno di essi sarà un comandante.

### MOVIMENTO DEI COMANDANTI

I comandanti possono muovere similmente alle unità quando vengono risolte le carte *Ordine Azione Strategica*, *Mobilizzazione* e *Conquista*. I comandanti non possono uscire da aree attivate, né possono muoversi quando sono in rotta (nemmeno durante la Fase Missione).

### RECLUTARE I COMANDANTI

I giocatori possono scegliere di ricevere una nuova carta Comandante quando risolvono il Bonus Supremazia della carta *Ordine Ottenere Supporto*. Invece di spendere fino a tre influenza per guardare fino a tre carte Eroe, il giocatore può invece pescare fino a tre carte Comandante, e sceglierne una che vada a sostituire la sua attuale carta Comandante. Tutte le carte Comandante non scelte o sostituite, vanno messe sul fondo del relativo mazzo.

Il giocatore non è obbligato a sostituire la sua carta quando pesca la nuova carta Comandante; comunque può sempre avere in gioco una sola carta Comandante. Durante la Fase Missione, un giocatore ha la possibilità di scegliere un eroe differente come comandante (vedi *Scegliere un Nuovo Comandante* sulla destra).



## SCEGLIERE UN NUOVO COMANDANTE

Un giocatore può scegliere un eroe differente in qualità di Comandante all'inizio della Fase Missione, e deve trattarsi un eroe amico che si trova in una fortezza amica.

La carta Comandante viene immediatamente piazzata vicino al nuovo comandante, e il precedente comandante torna ad essere considerato un normale eroe (per esempio, può di nuovo effettuare Missioni).

Se l'unico comandante di un giocatore è stato **SCONFITTO**, il giocatore può pescare una nuova carta Comandante e assegnarla ad un eroe che si trova al momento in una fortezza amica (questo può essere fatto sempre all'inizio della Fase Missione).

## I COMANDANTI IN BATTAGLIA

Quando un comandante non in rotta si trova in un'area dove unità amiche stanno combattendo, fornisce le abilità descritte sulla sua carta Comandante. Se il giocatore perde la battaglia, il suo comandante deve ritirarsi insieme alle altre unità (come se l'eroe fosse un'unità).

Quando un comandante è in un'area contesa, non può essere bersaglio di abilità speciali delle unità. Per esempio, il giocatore Latari non può usare l'abilità speciale del Guerriero Latari per distruggere un comandante danneggiato in battaglia. I comandanti subiscono danni in battaglia solo se la carta Comandante ha un'abilità che lo permette e se il giocatore che lo controlla decide di utilizzare detta abilità.

Se il comandante è **SCONFITTO**, viene rimosso dal gioco seguendo le normali regole per gli eroi sconfitti. La carta Comandante del comandante sconfitto viene poi scartata.

### GENERALE LUOGOTENENTE

La carta *Tattica Generale Luogotenente* viene usata solo se i giocatori usano la variante *Comandanti del Campo di Battaglia*. Se un giocatore pesca questa carta quando questa variante non viene usata, la scarta e pesca una nuova carta *Tattica*.

Quando giocata, questa carta resta in gioco e permette ad un giocatore di avere un secondo comandante in gioco, quindi può avere un massimo di cinque eroi sotto il suo controllo (due dei quali sono dei comandanti). Se uno dei due comandanti viene sconfitto, il giocatore deve scartare la relativa carta Comandante e anche la carta *Tattica Generale Luogotenente*.

Quando un giocatore pesca una nuova carta Comandante usando il Bonus Supremazia della carta *Ordine Ottenere Supporto*, può come al solito tenere una sola carta tra quelle pescate, e può scegliere, se vuole, quale carta Comandante sostituire.





## L'ASCESA DELLE CITTÀ LIBERE

Questa variante è rivolta ai giocatori che desiderano dare più importanza alle città. I segnalini città alternative forniscono più carte Tattica, influenza, e a volte anche rune di drago!

I segnalini città alternative rimpiazzano le città del gioco base.



Tre di queste nuove città hanno un'icona runa di drago. Questo significa che un giocatore che controlla l'area corrispondente controlla anche una runa di drago aggiuntiva (stampata sul segnalino città). Questa runa di drago conta soltanto per la vittoria del gioco, e non può essere bersaglio di effetti e abilità che colpiscono le normali rune. Un segnalino runa può sempre essere piazzato in quest'area, quindi un giocatore potrebbe controllare 2 rune di drago se controlla l'esagono con la città e il segnalino runa!

**Importante:** Quando questa variante viene usata, ai giocatori occorre una runa di drago aggiuntiva per vincere la partita. (Se questa fosse l'unica variante usata, un giocatore avrebbe bisogno di sette rune di drago per vincere.)

## LA STRADA VERSO LA VITTORIA

Questa variante è rivolta ai giocatori che preferiscono un gioco senza finali a sorpresa.

Normalmente, quando un giocatore ha abbastanza rune di drago per vincere (di solito sei, tranne se si usano altre regole opzionali), le rivela immediatamente e il gioco termina. Con questa variante, un giocatore deve prima provare che ha abbastanza rune di drago per vincere, e vincerà poi nel successivo anno se ancora controlla le rune necessarie.

In qualsiasi momento del proprio turno, il giocatore può rivelare rune di drago per provare di avere quelle necessarie a vincere (vedi *Rivelare i Segnalini Runa* a pag.8).



Invece di vincere immediatamente la partita, il giocatore piazza la carta Vittoria della propria fazione a faccia in giù sopra il mazzo della Stagione in corso. (Se è Estate, piazzala sulla cima delle carte Stagione Estate non rivelate.) Questa carta Vittoria verrà risolta nella stagione del successivo anno.

Se il mazzo Stagione corrente ha una carta Vittoria sulla sua cima durante la Fase Risolvere la Carta Stagione, viene rivelata prima di pescare una carta Stagione. Se il giocatore ha abbastanza rune di drago per vincere la partita (rivelando i segnalini se necessario), legge questa carta ad alta voce e vince la partita. Diversamente, la carta Vittoria ritorna nelle mani del giocatore e viene risolta normalmente la carta Stagione.

Ci può essere un massimo di una sola carta Vittoria sulla cima del mazzo Stagione. Se un giocatore ha già piazzato una carta Vittoria durante la stagione corrente, ogni altro giocatore con abbastanza rune di drago deve aspettare che arrivi il suo turno nella stagione successiva per rivelare le sue rune di drago e piazzare la propria carta Vittoria.

Dal momento che le carte Vittoria sono risolte durante il successivo anno, non vengono usate nell'ultimo anno della partita, durante il quale i giocatori giocheranno fino alla fine dell'inverno, e il vincitore si determinerà come descritto nel gioco base.

*Per esempio, durante il quinto anno, Tom ha abbastanza rune di drago da rivelare e piazzare la sua carta Vittoria sul mazzo stagione corrente (estate). Comunque, durante la successiva primavera, egli perde il controllo di un'area contenente una runa di drago. Quando la sua carta Vittoria viene rivelata nella successiva stagione, egli non controlla più abbastanza rune di drago per vincere la partita. Siccome il gioco è adesso nel sesto e ultimo anno, nessuna carta Vittoria può essere piazzata e la vittoria verrà determinata alla fine dell'inverno.*

## SEGNALINI ESPLORAZIONE

Questi nuovi segnalini esplorazione sono aggiunti a quelli del gioco base se tutti i giocatori sono d'accordo a giocare con la regola opzionale *Segnalini Esplorazione* descritta nel gioco base.

### AREA ALLAGATA (LUOGO)

Metti questo segnalino scoperto nell'area. Quando questo segnalino viene rivelato l'eroe che lo rivela viene spostato fino a due aree di distanza dal giocatore alla sua sinistra (le unità sono immuni).



Le unità e gli eroi che non hanno "Volare" non possono entrare o uscire da quest'area tranne che in inverno (o quando è presente un segnalino gelo), come se tutti i sei confini fossero acquatici (blu). Questo segnalino resta in gioco fino alla fine del gioco.

### AREA DIFENSIVA (LUOGO DISTRUGGIBILE)

Metti questo segnalino scoperto nell'area. Quando si determina il vincitore di una battaglia in quest'area, il difensore guadagna +1 Forza. Un giocatore che controlla quest'area con almeno sei unità durante il suo turno può scartare questo segnalino.





## FASI RIVISTE DELLA BATTAGLIA

1. Piazzare l'indicatore battaglia nell'area corrispondente.
2. Piazzare tutte le unità coinvolte sulla scheda fazione sui rispettivi spazi Iniziativa. Gli eroi e le unità in rotta non partecipano alla battaglia.
3. Le unità in rotta vengono distrutte se sono costrette a ritirarsi. L'attaccante può giocare eventuali carte Tattica, Comandante o abilità di inizio battaglia. Poi decide il difensore.
4. **Round di Combattimento:** massimo 5 round, in ogni round ogni corrispondente unità attacca una volta, partendo da quelle in posizione 1 (per decidere il primo ad attaccare si considera il numero della carta Fato giocata)
  - a. Prima l'attaccante e poi il difensore sceglie un tipo di unità di valore iniziativa appropriato (che non abbiano già giocato carte Fato) e poi annuncia se giocherà o meno Carte Fato Tattica, poi pesca le carte Fato necessarie rimanenti guardando la sezione corrispondente in base alla forma della base.
  - b. Partendo dall'attaccante, entrambi giocano tutti i simboli abilità speciale presenti sulle carte pescate, poi si applicano gli effetti delle messe in rotta e dei danni subiti.
  - c. Tutte le carte pescate vengono scartate; se ci sono unità di diverso tipo nella stessa riga iniziativa che non hanno ancora usato carte, si ripetono gli stessi passaggi, altrimenti si passa alla successiva riga iniziativa.
  - d. Le unità da mettere in rotta devono essere non danneggiate se possibile. Le unità da danneggiare/distruggere devono essere in piedi se possibile e già danneggiate, poi decide il proprietario chi deve subire i danni. Gli attacchi sono simultanei.
5. **Calcolare la Forza:** dopo che ogni unità ha attaccato una volta viene calcolata la forza:
  - a. Il difensore può utilizzare un miglioramento nella fortezza nell'area o usare l'abilità di una carta Sviluppo.
  - b. La forza del giocatore è data dal numero di unità ancora in piedi.
  - c. Il difensore può aggiungere la forza di eventuali sue fortezze o della sua capitale.
  - d. Se sono presenti unità nemiche in piedi, il difensore gira il segnalino fortezza o capitale dal lato "danneggiato".
6. **Risoluzione:** il giocatore con più forza vince il combattimento, il difensore vince i pareggi.
  - a. Lo sconfitto deve far ritirare tutte le proprie unità e gli eroi comandanti ancora in piedi e metterli poi tutti in rotta. Le unità che già erano in rotta vengono distrutte.
  - b. Se l'attaccante ha vinto contro una fortezza può sostituirla con una delle sue (sempre dal lato "fortezza danneggiata") oppure può distruggerla. Se la fortezza era già danneggiata prima della battaglia, è sempre comunque possibile distruggerla o sostituirla con una propria "fortezza danneggiata". Se il vincitore non ha altri segnalini fortezza può eliminarne una delle sue già piazzate.
  - c. Se l'attaccante ha vinto contro una capitale, si seguono tutte le regole come per le fortezze, ma una capitale avversaria può soltanto essere sostituita con una propria fortezza, sempre dal lato "danneggiato".
  - d. Vengono rimossi i segnalini danno da tutte le unità restanti.
  - e. Il vincitore piazza tutte le sue unità coinvolte nell'area conquistata. Le unità in rotta restano in rotta.

## CREDITI

**Expansion Design:** Corey Konieczka e Andrew Meredith  
**Additional Creative Content:** Dan Clark e Brady Sadler  
**Editing and Proofreading:** David Johnson, Scott Lewis, Sarah Sadler, and Julian Smith  
**Graphic Design:** Chris Beck  
**Cover Art:** Alex Aparin  
**Map Art:** Luke Edlin  
**Unit Art Design:** Sylvain Decaux  
**Figure Photography:** Keith Hurley  
**Art Direction:** Kyle Hough  
**Managing Art Director:** Andrew Navaro  
**Production Manager:** Eric Knight  
**Executive Producer:** Michael Hurley  
**Publisher:** Christian T. Petersen  
**Playtesters:** Jaffer Batica, Andrew Baussan, Ian Clark, Chris Seefeld, Chris Beck, Deb Beck, Shaun Donnelly, David Gagner, Blake Hooper, Andrew Howard, Joshua Hoffman, Michael Hurley, Evan Kinne, Andrew Liberko, Jay Little, Chris Mayfield, Patricia Meredith, Richard Nauertz, Mark Pollard, Adam Sadler, Brady Sadler, Sarah Sadler, Damon Stone, Mason Thornberg, Jeremy Turner, e Russ Wakelin

### PER LA TRADUZIONE IN ITALIANO

**Traduzione:** Simox, dmc977, HungryGhost  
**Revisione Traduzione:** dmc977, HungryGhost  
**Impaginazione:** ZeroCool\_ITA

**Nota:** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

©2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved.

Visitateci sul nostro sito:

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)

