

BEER & VIKINGS

SPIRITS & WARRIORS

INTRODUZIONE

Meglio la botte piena o il Vichingo ubriaco?

In BIRRA & VICHINGHI sei un assetato e feroce Vichingo pronto a tutto pur di poter bere l'ultimo boccale di Birra! Vince il gioco il Vichingo che alla fine del Giro della Morte è più ubriaco degli altri: ovvero quello che ha più sorsi di Birra! Attenzione però: bere troppo fa ubriacare e questo non aiuta in combattimento.. Ogni sorso di Birra bevuto infatti priva il Vichingo della possibilità di usare una delle proprie risorse: le sue armi, i suoi oggetti, le sue stesse abilità personali! Deve quindi stare attento a non berne troppo rischiando di divenire un beone inerme nelle grinfie dei suoi nemici. Il guerriero saggio dovrà bilanciare accuratamente la sua strategia per non bruciare troppa Birra e trovarsi in svantaggio alla fine, quando il Boccale si svuoterà e comincerà il Giro della Morte! Chi soccomberà nella lotta però non verrà eliminato, ma diventerà uno Spirito di Loki, l'assetato dio dell'inganno, e cercherà di aggredire gli odiati avversari battendosi in squadra con gli altri Spiriti con il solo scopo di rubare Birra! E ora: in alto il Boccale! (e le Asce!)

Descrizione generale

BIRRA & VICHINGHI è un gioco veloce ed ironico, ma dalla notevole profondità tattica. Il regolamento potrà sembrarvi lungo ma vi accorgete che le regole da ricordare sono poche e semplici, le trovate riassunte nel paragrafo "gioco in breve" a pagina 2. Nei giochi della serie LIQUORI & GUERRIERI la libertà lasciata al giocatore è molto ampia: il regolamento è scritto in forma estesa per darvi tutte le indicazioni necessarie a gestire le situazioni che nel gioco si possono presentare. I colori e i simboli abbinati a termini ed argomenti fanno riferimento a quelli che troverete sulle carte. Leggete il regolamento con calma, fate una partita di prova e vedrete che tutto sarà chiaro. *E mi raccomando: non sostituite subito i sorsi Birra inclusi nella confezione con vere pinte schiumose!*

Se già possiedi SAKE & SAMURAI

Questo regolamento è valido per tutta la serie LIQUORI & GUERRIERI. Se già conosci SAKE & SAMURAI, guarda il paragrafo **Cosa è cambiato** a pagina 7. Inoltre, ti sei mai chiesto cosa succederebbe se allo stesso tavolo ci fossero Vichinghi e Samurai? Ora puoi giocare una partita combinata! Guarda il paragrafo **Compatibilità con altri giochi della serie** a pagina 7!

MATERIALI



98 Carte da gioco

Hanno due livelli di lettura separati ed indipendenti l'uno dall'altro: i 4 **Riquadri Azione** ai quattro angoli ed il **Testo della carta** al centro. Tutte le carte hanno tre diversi tipi di retro (*molesto, rissoso, sonnolento*) che vengono utilizzati solo dai Vichinghi morti divenuti **Spiriti di Loki**.

Riquadri Azione

Ogni carta riporta 4 riquadri Azione ed un numero in ognuno di essi ("-" equivale a "o"), che rappresenta il valore di quella specifica Azione.



Attacco: utilizzato per Attaccare;



Difesa: utilizzato per Difendere;



Movimento: utilizzato per Muovere;



Bevuta: utilizzato per bere sorsi di Liquore (Birra!)



Testo della carta

Esistono diversi tipi di **Testo** della carta, che sono descritti sotto. Il testo di ogni carta viene riassunto per simboli, ma nel regolamento se ne trova una spiegazione estesa.

1. **Eventi:** fondo giallo, effetti immediati che aiutano il Vichingo.
2. **Armi & Oggetti:** fondo bianco, equipaggiamenti di vario tipo.
3. **Seguaci:** fondo verde, ammiratori e servitori del Vichingo.
4. **Interruzioni:** fondo rosso, effetti immediati che ostacolano gli altri Vichinghi.

4 Carte Luogo



I Vichinghi possono arrivare ovunque con le loro drakkar.. se sei stanco di ubriacarti in una fumosa taverna, cambia luogo!

All'inizio di ogni partita puoi decidere di ambientare il duello in uno degli ambienti rappresentati dalle carte Luogo! Ognuno di esso ha delle regole speciali descritte sulla carta stessa che modificano le normali regole di una partita.

10 Carte Valhalla



Solo i più valorosi possono ambire al Valhalla..

Le carte Valhalla rappresentano dei poteri speciali concessi solo a chi elimina un altro Guerriero.

8 Plance Guerriero

Il feroce guerriero che incarna nella lotta all'ultimo boccale! Ogni plancia Guerriero riporta sul fronte le caratteristiche del Vichingo in vita:

- la sua **Abilità**;
- il numero di **Punti Vita** iniziali, che sono rappresentati da un mazzo di carte posizionati alla sinistra della Plancia Vichingo;
- l'area **Ferite** dove si piazzano ruotate di 90° le carte **Punti Vita** persi in seguito a danni ricevuti;

- un'area **Difesa** dove si posiziona l'**Arma impugnata** in Difesa con cui difendersi dagli attacchi nel turno degli altri Vichinghi;

- una casella **Energia** dove si mette il segnalino **Berserk** e si utilizza solo quando viene ucciso in combattimento. La plancia dal lato Spirito ha una casella **Liquore** in cui posizionare i sorsi di Liquore rubati dallo Spirito.



8 Segnalini Berserk



I Vichinghi possono risvegliare la temibile furia guerriera Berserk dei predoni del Nord.. Il segnalino Berserk rappresenta la capacità del Vichingo di andare in Berserk. Quando il segnalino viene rimosso dalla sua plancia, il Vichingo va in Berserk!

24 Tasselli Passo

Ogni tassello Passo rappresenta un passo di distanza fra i guerrieri.



20 Sorsi di Birra

Ogni gemma rappresenta un sorso di Liquore, giallo come la schiumosa Birra!

1 Boccale da costruire

Segui le istruzioni sul retro del foglio per costruirti il tuo boccale in origami (*da Sake & Samurai, ormai è una tradizione..*)



I SIMBOLI DEL GIOCO (Carte Reference)



Attacco



Attacco a distanza



Difesa



Passo



Movimento



un Guerriero a scelta



tutti gli altri i Guerrieri



una carta



una carta Arma/oggetto



Elimina una carta o 1 sorso di Liquore dal gioco, cancella un'azione oppure scarta una carta!



Scambia



Un Sorso di Liquore (in questo caso Birra!)



Un Punto Vita

PREPARAZIONE

All'inizio di ogni partita:

1. posiziona al centro del tavolo il Boccale;
2. i giocatori si posizionano casualmente attorno al tavolo;
3. assegna casualmente una plancia Guerriero ad ogni giocatore, che la piazza davanti a sé. Le plance Guerriero rimanenti non saranno utilizzate nella partita;
4. assegna ad ogni giocatore una carta *Arma* "Spada di Famiglia";
5. posiziona 3 tasselli Passo fra ogni Guerriero ed i suoi vicini a destra e a sinistra;
6. forma un mazzo con le carte *Eventi*, *Armi & Oggetti*, *Seguaci* e *Interruzioni*, mescolalo e posizionalo a faccia in giù al centro del tavolo;
7. forma un mazzo con le sole carte *Valhalla* e posizionalo a faccia in giù accanto al tavolo;
8. se i giocatori sono 5 o meno, metti nel boccale 3 sorsi di Birra per giocatore, se sono 6 o più metti 2 sorsi di Birra e mezzo per giocatore arrotondando in eccesso (ad es. con 7 giocatori si metteranno $2,5 \times 7 = 17,5$, arrotondato per eccesso 18 sorsi di Birra);
9. a questo punto ogni Giocatore prepara la sua plancia Guerriero.



Esempio Preparazione partita a 3 giocatori

Preparazione della plancia Guerriero: ogni Giocatore:

1. posiziona un segnalino Berserk nella casella Energia: *il vichingo è tranquillo, ma il Berserk dentro di lui è pronto a risvegliarsi.*
2. posiziona la carta Spada di Famiglia nell'area Difesa; lo spazio rimanente davanti al Guerriero è chiamato "area Equipaggiamento" dove andranno posizionate le carte Armi & Oggetti con cui si equipaggerà;
3. pesca senza guardare un numero di carte pari ai Punti Vita del suo Guerriero e le posiziona a faccia in giù a sinistra della plancia formando un piccolo mazzo;
4. pesca 4 carte dal mazzo al centro del tavolo formando così la sua prima mano.

E ora si comincia!!!



IL GIOCO IN BREVE

Ogni giocatore parte con 4 carte in mano e non potrà mai averne di più. In qualsiasi momento, se un giocatore si ritrova con più di 4 carte in mano dovrà immediatamente scartare carte a sua scelta fino ad averne al massimo 4. Comincia il giocatore più anziano, il gioco continua in senso orario.

NEL TUO TURNO DI GIOCO

Il turno di ogni Giocatore è diviso in 4 Fasi, ecco come si svolge:

1) FASE GUERRIERO: gioca fino a 2 carte

Affinché il Vichingo agisca DEVI giocare carte! Le carte rappresentano le sue azioni fisiche (Riquadri Azione) o le sue trovate strategiche (Testo al centro della carta).

Puoi quindi giocare le carte in due modi diversi:

- a) - Guardando i valori dei 4 Riquadri Azione agli angoli delle carte; OPPURE
- b) - Guardando il Testo al centro delle Carte.

Si può scegliere fra l'uno e l'altro, ma mai giocare una carta in entrambi i modi!

a) **Riquadri Azione:** Guardando i valori dei 4 Riquadri Azione agli angoli delle carte, puoi giocare la carta per compiere una *Bevuta* o un *Movimento* o un *Attacco*. Nel tuo turno non puoi usare il Riquadro Azione *Difesa*.



Se effettui una **Bevuta**: prendi dal Boccale un numero di Sorsi di Liquore pari al valore indicato nel Riquadro e ponili (uno per carta) su una delle carte che hai in gioco (*Armi*, *Oggetti*, *plancia Guerriero*, mazzo dei *Punti Vita*) rendendone inutilizzabili le caratteristiche.



Se effettui un **Attacco**: scegli una qualsiasi delle *Armi* che hai nell'area Equipaggiamento e un avversario bersaglio alla distanza giusta di Passi. Il valore nel Riquadro indica quanti Danni puoi causare: a questo valore sommerai il bonus di *Attacco* dell'*Arma* con cui hai attaccato. Il totale indica quanti Punti Vita perderà il bersaglio, se non si difenderà. Se il suo mazzo della Vita va a 0 carte, lo hai eliminato!



Se effettui un **Movimento**: sposta, dal lato verso cui ti stai muovendo al tuo lato opposto, un numero di tasselli Passo pari al valore indicato nel Riquadro. Puoi anche effettuare il *Movimento* speciale **Carica!**: se dopo un *Movimento* effettui un *Attacco*, somma a quell'*Attacco* un bonus pari al numero tasselli Passo spostati con quel *Movimento*, il *Guerriero* è lanciato in una *feroce carica!*

b) **Testo:** Guardando il Testo al centro della carta puoi giocarla per ottenere l'effetto specifico indicato. Nel tuo turno puoi giocare la carta come *Evento*, *Armi&Oggetti* oppure *Seguece*. Nel tuo turno, non puoi usare *Interruzioni*.

Se giochi un Evento: applica istantaneamente l'effetto descritto nel testo.

Se giochi Armi&Oggetti: posiziona la carta nell'area Equipaggiamento davanti al Vichingo. La carta rimarrà lì fino a che qualcuno non ti costringerà a scartarla ed i suoi effetti, descritti nel testo al centro, saranno sempre disponibili. Le *Armi* riportano la distanza in passi a cui colpiscono, il bonus che danno in *Attacco* e quello che danno in *Difesa*. Gli *Oggetti* invece possono avere effetti sempre attivi oppure altri che si attivano pagando un costo. Non c'è limite al numero di *Armi&Oggetti* che puoi equipaggiare! Attenzione però: un *Guerriero* non può avere due *Armi&Oggetti* uguali allo stesso tempo.

Se giochi un Seguece: mettilo accanto alla tua plancia Guerriero, a destra o sinistra: quello è il lato verso cui avanzerà.

In questa fase puoi anche andare in **Berserk!** Rimuovi il segnalino **Berserk** dalla plancia del Guerriero per giocare immediatamente altre 2 carte ed effettuare 2 Azioni di *Attacco!* Tuttavia salta la Fase Carte, *sei troppo esausto!!!*.


2) FASE SEGUACE: i tuoi Seguaci muovono e attaccano

Durante la loro fase, dopo la *Fase Guerriero*, i *Seguaci* si muoveranno sempre un numero di tasselli Passo pari al loro valore di *Movimento* verso la direzione in cui sono stati schierati. Non appena arrivano ad 1 Passo da un avversario (sia esso un Guerriero oppure un altro *Seguace*), lo attaccano: pesca la prima carta del mazzo e guarda il valore nel riquadro Azione *Attacco*, questo valore, più l'eventuale bonus di *Attacco* del *Seguace* indica i danni dal quale l'avversario dovrà difendersi. Se vengono attaccati i *Seguaci* si difendono in modo simile: pesca la carta in cima al mazzo e guarda il valore nel Riquadro Azione *Difesa*, questo indica quanti danni para il *Seguace*. Se subisce anche solo un danno, un *Seguace* muore e la sua carta è scartata.

3) FASE CARTE: pesca 2 carte

Pesca le prime due carte in cima al mazzo. Se dopo aver pescato ti ritrovi con più di 4 carte in mano devi scartare delle carte fino ad averne in mano al massimo 4.

4) FASE DIFESA: scegli un Arma con cui difenderti nel turno degli altri Giocatori.

Fra tutte le *Armi* a tua disposizione nell'area Equipaggiamento, puoi usarne solo una per difenderti nel turno dei tuoi avversari sfruttando il suo bonus alla *Difesa*. Sceglila e posizionala nella tua area Difesa . Una volta scelta, non potrai cambiarla, fino al tuo prossimo turno.

A questo punto il tuo turno è finito e tocca ora al giocatore alla tua sinistra..

NEL TURNO DEGLI AVVERSARI

Ricorda: per effettuare Azioni occorre giocare delle carte, questa regola vale anche quando intendi difenderti! Durante il turno degli avversari puoi:



Effettuare una *Difesa* quando vieni attaccato: ogni volta che un avversario ti attacca puoi giocare una carta dalla tua mano guardando il riquadro Azione *Difesa*: il valore che leggi, sommato al bonus di *Difesa* dell'*Arma* che hai nell'area Difesa è il numero di danni che sottrai all' *Attacco* dell'avversario. Purtroppo non puoi utilizzare le *Armi* per difenderti dagli **Attacchi a distanza**: il loro bonus di *Difesa* quindi in questi casi non si applica; conterà solo il valore del riquadro Azione *Difesa* della carta giocata per difenderti.

Sacrificare un Seguace dalla tua mano quando vieni attaccato: se vieni attaccato ed hai in mano una carta *Seguace*, puoi scartarla per annullare l'attacco. *I tuoi Seguaci sono pronti a morire per te!*

Giocare Interruzioni: Durante il turno degli avversari, puoi utilizzare le carte *Interruzioni* per ottenere gli effetti descritti nel Testo della carta, il loro effetto è immediato ed inarrestabile.

IN QUALSIASI MOMENTO

I Guerrieri esperti attingono se necessario alle risorse più estreme: sanno che gli Dei premiano solo gli impavidi. Le azioni speciali che seguono non richiedono di giocare carte, e possono essere ripetute più volte, salvo rispettarne le condizioni e/o poterne pagare il prezzo..

USARE LA BIRRA

I sorsi di Liquore (Birra), una volta posizionati su una carta non possono più essere spostati, ma solo **bruciati** per:

1. **pescare** 1 carta **OPPURE**
2. **recuperare** 1 Punto Vita: sposta una carta dall'area Ferite e riportala in cima al mazzo

dei Punti vita.

I sorsi **bruciati** vengono SEMPRE eliminati dal gioco!

BRUCIARE L'ANIMA

Una volta per turno (tuo o di un altro Giocatore), puoi pescare un numero dichiarato di carte dal tuo mazzo dei Punti Vita! Attenzione: devi lasciarne almeno una, non puoi suicidarti! Le carte così pescate vengono rimosse dal mazzo della Vita. Sono Punti Vita che il Guerriero non potrà più recuperare!

USARE ABILITÀ (OGGETTI, CARTE VALHALLA, GUERRIERI)

Le abilità di Guerrieri, *Oggetti* e carte *Valhalla* che richiedono un costo d'attivazione possono essere utilizzate durante il proprio Turno (vedi ad es. Sigrid the Haughty), mentre quelle che si attivano al presentarsi di condizioni specifiche possono essere utilizzate anche nel turno degli avversari quando tali condizioni si presentano (vedi ad es. Catene di Fenrir). Tutte le altre abilità sono invece sempre attive (vedi ad es. Muro di scudi). Ricorda che se hai sorsi di liquore su una carta non puoi attingere ai suoi poteri, sei troppo ubriaco per ricordare come si fa!

OTTENERE CARTE VALHALLA

Ogni volta che il tuo Guerriero o un suo seguace danno la morte ad un Guerriero avversario, pesca subito 2 carte *Valhalla*, scegliline 1 e ponila nell'area equipaggiamento, rimescola l'altra nel mazzo *Valhalla*. La carta *Valhalla* che il Guerriero così conquista non potrà più essere rimossa finché egli vivrà!

MORTE

Se i tuoi Punti Vita sono terminati, la tua vita da Guerriero è finita... *Ma la morte potrà davvero piegare il tuo spirito?* Puoi ancora vincere e farla pagare ai tuoi avversari! Guarda nel regolamento completo le REGOLE POST MORTEM! Pag. 6.

GIRO DELLA MORTE e VITTORIA

Quando un Giocatore pesca l'ultimo Sorso di Liquore dal boccale, ha inizio il Giro della Morte. Ogni giocatore ad eccezione di quello che ha svuotato il Boccale ha ancora solo un turno a sua disposizione da giocare! Alla fine del Giro vince chi ha più Sorsi di Liquore sulle sue carte. Se c'è un pareggio, vince chi ha più carte *Valhalla*, altrimenti i Giocatori che hanno più Liquore iniziano un nuovo Giro della Morte, mentre gli altri vengono eliminati!

Ora conosci lo svolgimento del gioco per filo e per segno, non ti resta che chiarirti le idee guardando le voci del **Regolamento Completo** quando ne avrai la necessità.

REGOLAMENTO COMPLETO

TURNO DI GIOCO

Inizia per primo il giocatore più vecchio seduto al tavolo.

A partire dal primo giocatore in senso orario, ogni giocatore esegue il suo turno suddiviso nelle seguenti fasi:

1. **Fase Guerriero:** gioca fino a 2 carte (Vedi GIOCARE LE CARTE, di seguito)
2. **Fase Seguace:** i suoi Seguaci muovono e attaccano (Vedi SEGUACI, pag. 5)
3. **Fase Carte:** pesca 2 carte.
4. **Fase Difesa:** scegli un Arma da impugnare nel turno degli altri Giocatori (Vedi ARMA IN DIFESA, pag. 5).

Il turno passa quindi al Giocatore successivo in senso orario.

Il gioco prosegue in questo modo di turno in turno fino a che non viene preso dal Boccale l'ultimo sorso di Liquore, a quel punto inizia il Giro della Morte (vedi GIRO DELLA MORTE, pag. 6).

GIOCARLE CARTE

Ogni carta può essere giocata in uno dei seguenti modi:

1. **AZIONE:** utilizza uno dei Riquadri Azione agli angoli della carta da gioco per effettuare l'azione corrispondente (*Attacco, Difesa, Movimento, Bevuta*)

OPPURE

2. **TESTO:** utilizzare il Testo della carta, giocando *Eventi, Armi & Oggetti, Interruzioni o Seguaci*.

Se una carta viene giocata per utilizzare un' **AZIONE**, non si considera il **TESTO** e viceversa. Scarta la carta giocata una volta risolto il suo effetto (tranne *Armi & Oggetti* vedi qui sotto e *Seguaci* vedi pag. 6)

AZIONI

Si può giocare una carta per effettuare una delle azioni sotto descritte, utilizzando il valore azione indicato nel riquadro **corrispondente all'azione che intende effettuare**. Dopo aver compiuto l'azione, scarta la carta giocata.



BEVUTA

Grida "ODINOOOOO!!!" (*gli fa sempre piacere!*) oppure "BIRRAAAA!" e prendi un numero di sorsi di Liquore dal Boccale pari al valore nel riquadro Bevuta! *Alla salute!*



MOVIMENTO

Il numero rappresenta il numero dei passi effettuati verso l'avversario alla propria destra o alla propria sinistra.

Il giocatore sposta un numero di tasselli Passo dal lato verso cui ci si muove all'altro (*i vichinghi sono tutti intorno allo stesso tavolo: si accorcia la distanza verso un avversario, ma aumenta verso l'altro!*).

Attenzione: non si può **mai** avere meno di 1 Passo fra due avversari (Guerrieri o Seguaci) o cambiare la propria posizione sul tavolo superando un avversario: *i vichinghi non cedono il passo!*

Carica : dichiara la Carica quando giochi la carta per effettuare il *Movimento*. Se l'azione successiva giocata è *Attacco*, puoi aggiungere al valore di *Attacco* quello del *Movimento* utilizzato per la Carica.

Bruno si trova a 3 Passi di distanza da Carlo (alla sua sinistra) e a 2 Passi di distanza da Davide (alla sua destra). Bruno gioca una carta utilizzando il valore del riquadro azione Movimento (pari a 2) e si muove di 2 Passi verso Carlo (spostando a destra 2 Passi che si trovano fra sé e Carlo). La distanza che lo separa da Carlo è ora di 1 Passo, quella da Davide è di 4 Passi.



ATTACCO


Ci sono tre tipi di attacco:

A mani nude : Colpisce ad 1 Passo dall'avversario.

Si causano i Danni indicati nel riquadro azione *Attacco* della carta giocata.

Con arma da corpo a corpo : Scegli un' *Arma* in tuo possesso. Colpisce ad un numero di Passi uguale indicato sulla carta *Arma* che si usa per attaccare.

Si causano i Danni indicati nel riquadro azione *Attacco* della carta giocata + il valore di bonus a *Attacco* dell' *Arma* utilizzata.

Con arma a distanza  : Colpisce ad un numero di Passi uguale o superiore a quello indicato sulla carta *Arma* che si usa per attaccare.

Si causano i Danni indicati nel riquadro azione *Attacco* della carta giocata + il valore di bonus a *Attacco* dell' *Arma* utilizzata.

Ogni danno che infliggi al bersaglio gli provoca la perdita di 1 Punto Vita.

Proseguendo l'esempio precedente, dopo il movimento di 2 Passi, Bruno decide di attaccare Carlo che si trova ad 1 Passo di distanza. Bruno ha nella sua area Equipaggiamento una *Spada*

di famiglia (che colpisce ad 1 Passo) ed un' *Ascia da battaglia* (che colpisce a 3 Passi). Bruno può quindi attaccare a mani nude oppure utilizzare la *Spada di famiglia*. Non avendo motivo per non farlo, dichiara di utilizzare la *Spada di famiglia* e gioca una carta dalla sua mano utilizzando il valore del riquadro azione *Attacco* (pari a 2): il suo valore finale è quindi pari a 4 (2 per il riquadro Azione *Attacco* +2 per la *Spada di famiglia*). Se Bruno avesse dichiarato una *Carica* effettuando il movimento descritto nell'esempio precedente, il suo valore finale di attacco sarebbe stato pari a 6 (2 per il riquadro Azione *Attacco* +2 per la *Spada di famiglia* +2 per il riquadro azione *Movimento* usato per la *Carica*).



DIFESA

Quando vieni attaccato puoi usare il valore Difesa per ridurre i danni di un Attacco ricevuto. Puoi aggiungere a questo valore quello di Difesa dell'Arma che si trova nell'area Difesa della plancia Guerriero, ma solo se l'attacco **non è a distanza!**

Carlo subisce da Bruno un attacco di valore 4. Carlo ha nell'area difesa una *Spada di famiglia* e gioca per difendersi una carta con riquadro Azione *Difesa* pari a 3, quindi si difende di 3 (3 per il riquadro Azione *Difesa* +2 per la *Spada di famiglia*). Subisce quindi 1 danno (4 di *Attacco* - 3 di *Difesa*) e pertanto sposta 1 carta dall'area Vita all'area Ferite della sua plancia Vichingo.

TESTO DELLE CARTE

Un giocatore può giocare una carta utilizzandone il Testo come descritto sotto, ignorando in questo caso i riquadri azione.

EVENTI

Sono giocabili nel proprio turno, ogni carta evento riporta il suo effetto e viene scartata dopo essere stata giocata.

INTERRUZIONI

Da giocare solo nel turno degli altri giocatori per ottenere l'effetto indicato. Ogni carta indica il suo effetto e viene scartata dopo essere stata giocata. *La prontezza di riflessi è fondamentale*: se più giocatori giocano una *Interruzione*, viene applicata quella dichiarata prima delle altre! In caso di incertezza, si applica per prima quella del Giocatore più vicino in senso orario a quello che subisce l'*Interruzione*.

ARMI & OGGETTI

Puoi giocare una carta *Arma o Oggetto* per equipaggiare con essa il tuo Guerriero. Non c'è limite al numero di armi ed oggetti che un Guerriero può possedere, ma non si può mai avere in campo due *Armi o Oggetti* uguali (se in un qualsiasi momento hai due carte *Armi o Oggetto* uguali in gioco, scarta immediatamente una delle due!).

Equipaggiare un Guerriero con un' *Arma* o un *Oggetto* significa posizionare la relativa carta nell'area Equipaggiamento davanti alla propria plancia Guerriero. Le carte *Armi & Oggetti* rimangono nell'area Equipaggiamento e possono essere scartate solo per l'effetto di particolari carte o Abilità.

Armi

Ogni *Arma* riporta indicato un bonus a *Attacco, Difesa* e un valore Passi :

- il valore di Passi indica il numero esatto di tasselli che ci devono essere fra il Guerriero e il suo bersaglio perché l'*Arma* lo colpisca. Se un'*Arma* ha un + dopo il numero, significa che il bersaglio deve trovarsi almeno a quel numero di Passi dall'attaccante (da entrambi i fianchi).

- il bonus di *Attacco* di un'*Arma* viene aggiunto al valore di *Attacco* della carta giocata per effettuare l'azione *Attacco*.

- il bonus di *Difesa* viene aggiunto al valore di *Difesa* della carta giocata per effettuare l'azione *Difesa*, ma solo se l'attacco **non è a distanza!**

Asce

Le Armi che hanno il simbolo *Ascia*, possono essere utilizzate in un modo particolare. In un qualsiasi momento del suo turno, il giocatore che ha una di queste Armi nella sua area Equipaggiamento, può scegliere di scagliarla contro un altro Guerriero!

Per farlo scarta la carta *Ascia* ed effettua un *Attacco a distanza* che causa un numero di

danni pari al bonus di *Attacco* dell'Ascia. Il bersaglio deve trovarsi ad una distanza superiore al valore di Passi indicato sulla carta Ascia.

Bruno decide di lanciare la sua *Ascia da battaglia*. Non può scegliere come bersaglio Carlo perché fra di loro c'è 1 solo Passo di distanza, ma può scagliarla contro Davide che si trova a 4 Passi. Bruno scarta l'*Ascia da battaglia* che finisce nella pila degli scarti e Davide deve difendersi. Il valore di Attacco dell'*Ascia da battaglia* è pari a 3 e Davide non può utilizzare il bonus alla Difesa della sua *Spada di famiglia* perché si tratta di un *Attacco a distanza*!

Oggetti

Ogni *Oggetto* riporta descritto il suo effetto, che può essere permanente o ad **attivazione**. Gli oggetti permanenti garantiscono sempre i loro effetti, quelli ad **attivazione** invece solo quando il costo indicato sulla carta viene pagato nel turno del Guerriero (il costo è indicato prima di =).

SEGUACI

Ogni grande *Vichingo* è a capo di un numeroso e agguerrito equipaggio.

Un *Seguace* può essere giocato per attaccare gli avversari. Quando giochi un *Seguace*, posizionalo alla destra o sinistra della plancia Guerriero.

Un *Seguace* agisce nella *Fase Seguace* del turno come di seguito descritto.

Carta Seguace

Ogni carta *Seguace* riporta indicato un bonus a *Attacco* e *Difesa*, un valore di *Movimento* ed una distanza indicata in Passi :

- il **bonus di Attacco** viene aggiunto al valore del riquadro Azione *Attacco* della carta estratta quando il Seguace attacca il suo avversario.
- il **bonus di Difesa** viene aggiunto al valore del riquadro Azione *Difesa* della carta estratta quando il Seguace viene attaccato, ma solo se l'attacco **non è a distanza** !
- il **valore di Movimento** indica il numero massimo di tasselli Passo di cui si muove il Seguace nella sua Fase.
- la **distanza in Passi** indica il numero esatto di tasselli Passo che ci devono essere fra il Seguace ed il suo bersaglio perché il Seguace possa effettuare un *Attacco*. Il Seguace effettuerà *Movimenti* nella sua direzione fino a portarsi a questa esatta distanza dal bersaglio più vicino.

Regole del Seguace

Quando agisce un *Seguace* (nella *Fase Seguace*), il Giocatore lo muove e attacca.

Il *Seguace* si muove sempre nella stessa direzione del lato della Plancia in cui è schierato di un numero di Passi pari **valore di Movimento** indicato (posiziona il *Seguace* tra un tassello e l'altro, con la base rivolta verso il suo padrone) fino a portarsi alla **distanza in Passi** indicata sulla sua carta dal Guerriero o dal *Seguace* avversario più vicino. Non appena arriva in quella posizione effettua immediatamente un *Attacco* (se ci sono più bersagli equidistanti, sceglie il Giocatore che controlla i bersagli chi subirà l'*Attacco*): pesca una carta dal mazzo e guarda il valore del riquadro Azione *Attacco*! Il danno causato dall'*Attacco* sarà pari al valore di *Attacco* della carta pescata + l'eventuale **bonus di Attacco** del *Seguace*.

Allo stesso modo funziona la *Difesa* ogni volta che viene attaccato: pesca una carta dal mazzo e guarda il valore del riquadro Azione *Difesa*! Il danno annullato sarà pari al valore di *Difesa* della carta pescata + l'eventuale **bonus di Difesa** del Seguace.

Attenzione: i Seguaci non sono temprati da mille battaglie come i Guerrieri, se subiscono un solo danno vengono eliminati!

I Seguaci bloccano il *Movimento* degli avversari attraverso di loro, ma non l'*Attacco*!

Infine se il Guerriero si trova nella condizione di superare un proprio *Seguace* con un'azione di *Movimento*, lo spinge in avanti: effettua il *Movimento* e mantieni il *Seguace* accanto alla plancia Guerriero, come se lo avessi appena giocato!

Sacrificio del Seguace

I Seguaci sono inoltre sempre disposti a sacrificarsi per il proprio maestro: quando un Guerriero viene attaccato può scartare un *Seguace* dalla mano per non perdere Punti Vita !

Nel suo turno Davide gioca un Seguace (*Broddi*) accanto a sé, quindi termina la sua Fase Vichingo. Nella Fase Seguace sposta *Broddi* di 2 Passi in direzione di Alberto e, trovandosi ad 1 Passo da un avversario, automaticamente attacca. Davide pesca la prima carta del mazzo e guarda il valore del riquadro azione *Attacco* (pari a 2). L'attacco del Seguace è quindi 2 (il Seguace ha infatti +0 *Attacco*), ma Alberto scarta dalla sua mano una carta Seguace e non subisce nessun danno. Davide pesca 2 carte e tocca ad Alberto che gioca in risposta un Seguace (*Otrygg*) alla sua destra verso Davide e poi un Muro di Scudi come Oggetto che mette davanti a sé. Avendo terminato la sua Fase Vichingo, attiva *Otrygg* che non si muove, avendo già un bersaglio ad 1 Passo (*Broddi*, il Seguace di Davide), e attacca: pesca la prima carta del mazzo ed ha valore di *Attacco* 1, Davide pesca per *Broddi*, ma il valore di *Difesa* è 0! Il Seguace di Davide riceve un danno e viene eliminato!

LA MANO ED IL MAZZO

Limite di carte in mano: in qualsiasi momento un giocatore non può avere più di 4 carte in mano: deve subito scartare quelle in eccesso!

Mazzo esaurito: se il mazzo da gioco è esaurito, rimescola tutte le carte scartate e forma un nuovo!

ARMA IN DIFESA



Alla fine del proprio turno, dopo aver pescato, il giocatore sceglie quale arma in suo possesso **impugnare** nei turni degli avversari! Posiziona l'*arma* scelta nell'*area Difesa* della plancia Guerriero: utilizzerà il bonus alla *Difesa* di quest'*Arma* per difendersi dagli Attacchi degli altri Guerrieri.

BERSERK



Una volta per partita nella propria *Fase Guerriero* il giocatore che controlla un *Vichingo* può rimuovere il segnalino Berserk dalla casella Energia: questo gli permette di giocare altre 2 carte (giocando quindi un totale di 4 carte nella propria *Fase Guerriero*). Queste 2 carte devono essere giocate per effettuare Azioni di Attacco. *Una volta esaurita la furia Berserk, un guerriero è sfinito*. Se usi il potere Berserk, salti la *Fase Carte* del tuo turno! Una volta rimosso, il segnalino Berserk non può essere recuperato.

IL LIQUORE



Bere il Liquore: già da molto i Vichinghi stanno bevendo e sono ormai giunti al limite.. ogni sorso di birra in più li ubriaca così tanto da fargli dimenticare qualcosa..

Quando prendi un sorso di Liquore dal boccale devi posizionalo su una delle carte davanti a te che non ne contenga già uno. Puoi posizionalo su:

- una carta *Arma* o *Oggetto* nell'*area Equipaggiamento*;
- la plancia Guerriero;
- il mazzo dei Punti Vita.

Se lo posizioni su una carta *Arma* o *Oggetto*, questa diviene inutilizzabile fintanto che il segnalino non verrà rimosso!

Se lo posizioni in cima al mazzo dei Punti Vita, quando vieni ferito, elimina per prima cosa il sorso di Liquore, che in questo caso conta come 1 Punti Vita aggiuntivo! C'è anche un effetto negativo: non puoi pescare carte dal mazzo dei Punti Vita (vedi Bruciare l'Anima più avanti) se c'è sopra del Liquore!

Se lo posizioni sulla tua Plancia Guerriero, non puoi più usare l'Abilità del tuo Guerriero e devi parlare come un ubriaco!

Una volta piazzati, i sorsi di Liquore non possono essere spostati e vengono rimossi solo se bruciatil! (vedi 'Bruciare il Liquore' qui sotto)

Bruciare il Liquore (Birra)

In qualsiasi momento puoi **bruciare** di 1 sorso di Liquore per ottenere degli effetti diversi. **Bruciando** 1 sorso di Birra è possibile:

- pescare 1 carta **OPPURE** recuperare 1 Punto Vita .

I sorsi di Liquore **bruciat** vengono eliminati dal gioco.

Carte coperte dal Liquore

Se un Vichingo perde una carta coperta da un sorso di Liquore, elimina dal gioco quel sorso di Liquore . Se una carta *Oggetto* ha un effetto attivabile bruciando 1 sorso di Liq-

uore , ma è resa inutilizzabile perché coperta da 1 sorso di Liquore , non si può bruciare il sorso di Liquore che la copre per **attivarne** gli effetti.

PUNTI VITA E MORTE



Punti Vita: perdita e recupero

Sulla parte sinistra della plancia Guerriero c'è l'area Vita, dove a inizio partita si trova un numero di carte pari ai suoi punti Vita . A destra invece si trova l'area Ferite, che all'inizio è vuota.

Ogni volta che un Guerriero **perde** un Punto Vita , viene spostata una carta dall'area Vita a quella delle Ferite mantenendola a faccia in giù, ma ruotandola di 90° in senso orario. Ogni volta che un Guerriero **recupera** un Punto Vita , viene effettuato lo spostamento contrario.

Bruciare l'Anima

In qualsiasi momento, anche nel turno degli altri giocatori, un giocatore può decidere di pescare carte dal mazzo della Vita e prenderle in mano. Un giocatore ha una sola possibilità per turno (suo o avversario) di pescare carte in questo modo, ma prima di farlo deve dichiarare apertamente l'esatto numero di carte che intende prendere e non ne può pescare di meno! Tali carte non rientreranno più nel mazzo della Vita o delle Ferite! *Il Guerriero arde il suo stesso spirito vitale per vincere!* **Attenzione:** il giocatore deve sempre lasciare almeno una carta nel mazzo dei Punti Vita, *il Guerriero non può suicidarsi bruciando la sua anima!*

Morte di un Guerriero

Nel momento in cui un Guerriero non ha più carte nell'area Vita, muore. Rimuovi dal gioco i suoi sorsi di Liquore, scarta la sua mano, le carte nella sua area Equipaggiamento e i suoi *Seguaci*, mantieni solo il numero di tasselli Passo minore fra quelli alla sua sinistra o destra, rimuovi gli altri. Se ci sono Giocatori che controllano Guerrieri ancora in vita che possiedono *Seguaci* fra i tasselli eliminati, li riprendono in mano. A questo punto il giocatore capovolge la sua plancia Guerriero e prende in mano le carte presenti nell'area Ferite (che divengono la sua mano) girate dal lato dal dorso: il suo Guerriero è diventato uno spietato ed assetato Spirito.

Nota: *Se rimangono due soli Guerrieri in vita*, mantieni solo il numero minore di tasselli Passo fra quelli in gioco. I movimenti saranno fatti aggiungendo o togliendo tasselli Passo.


LE CARTE VALHALLA

Prendere una carta Epica

Un giocatore prende una carta *Valhalla* quando uccide un Guerriero giocando una carta dalla mano. Il giocatore pesca le prime due carte dal mazzo *Valhalla*, ne sceglie una e la mette nell' area Equipaggiamento. L'altra carta viene rimescolata nel mazzo *Valhalla*.

Regole generali

Ogni carta *Valhalla* conferisce un potere sempre attivo al Guerriero.

Le carte *Valhalla* che riportano il simbolo () hanno un potere che viene attivato dal giocatore al termine del proprio turno di gioco.

Le carte *Valhalla* vengono scartate solo se il Guerriero che le possiede diventa uno Spirito. Sulle carte *Valhalla* non possono essere posizionati sorsi di Liquore.

GIRO DELLA MORTE



Il Giro della Morte

Quando viene preso dal Boccale l'ultimo sorso di Liquore, il Boccale viene capovolto: il Giro della Morte ha inizio!! Ogni giocatore, ad eccezione di chi svuota il Boccale, ha a disposizione un ultimo turno di gioco. Il Giro della Morte inizia quindi da chi svuota per primo il Boccale, in qualsiasi momento lo faccia!

Regola speciale

Nel Giro della Morte **non è più possibile** bere Sorsi di Liquore (anche da fuori il tavolo o per mezzo di carte *Valhalla*).

Condizioni di vittoria

Terminato il Giro della Morte vincerà il Guerriero più ubriaco, ovvero quello con più sorsi di Liquore !

Parità nel Giro della Morte

Nel caso due o più Guerrieri abbiano lo stesso numero di sorsi di Liquore superiore agli altri, vince il Guerriero che possiede più carte *Valhalla*.

Se c'è ancora un pareggio, al termine del Giro della Morte vengono eliminati dal gioco tutti gli altri Guerrieri (che hanno un numero inferiore di sorsi di Liquore e carte *Valhalla*: *vengono sottoposti al supplizio dell'Aquila di Sangue per il disonore della sconfitta*) e comincia subito un nuovo Giro della Morte fino a che non rimane soltanto un Guerriero più ubriaco (con più sorsi di Liquore) o epico (con più carte *Valhalla*) degli altri: il vincitore! Nel caso in cui nessun Guerriero abbia sorsi di Liquore o carte *Valhalla*, vince la partita l'ultimo Guerriero sopravvissuto!

GIRO DELLA MORTE:

Chi vince? Alla fine del Giro della Morte vince chi ha più sorsi di Liquore . Gli Spiriti contano i sorsi di Liquore come squadra (vedi REGOLE POST MORTEM di seguito).

C'è un pareggio? Vince chi ha più tipi di Liquore (solo per una PARTITA COMBINATA CON ALTRI GIOCHI DELLA SERIE L&G, pag. 7)

C'è ancora un pareggio? Vince chi ha più carte *Valhalla*.

C'è ancora un pareggio? Elimina tutti gli altri Guerrieri ed inizia un nuovo Giro della Morte.

Non c'è più Liquore? Vince l'ultimo Guerriero che rimane in vita!

REGOLE POST MORTEM

Sei morto? Peggio per i tuoi nemici...

GLI SPIRITI DI LOKI

Loki, il malefico Dio dell'inganno, è invidioso ed assetato di Birra. Mentre i Vichinghi si affrontano per il prezioso liquido ambrato, il Dio oscuro sta in agguato, pronto a ghermire gli spiriti dei caduti per trasformarli in suoi servitori: solo tramite di loro potrà infatti gustare la delizia dei guerrieri del Nord!

Quando un Guerriero viene ucciso, diviene uno **Spirito**. La sua mano iniziale è pari alle carte presenti nell'area Ferite dopo aver perso l'ultimo Punto Vita , ma lo Spirito gioca utilizzando il dorso delle carte! Gli Spiriti non usano Armi, né Oggetti, non si muovono perché aleggiano su tutti i Guerrieri vivi e usano le carte dal lato del dorso. Il loro scopo tuttavia è lo stesso: totalizzare più sorsi di Liquore alla fine della partita.

Gli Spiriti sono ormai degli **strumenti** nelle mani di Loki e pertanto giocano in squadra per onorare con la vittoria il loro padrone!

Attenzione: uno Spirito non è più considerato un Guerriero e le abilità/carte che hanno effetto sui Guerrieri, non hanno effetto sugli Spiriti!

La regola d'oro degli Spiriti

Gli Spiriti sono ormai nell'Aldilà e quindi vedono tutto dalla parte opposta..

Gli Spiriti giocano le carte utilizzando il dorso e non il fronte, che per loro non ha valore! Hanno però un vincolo: possono giocare solo le carte che hanno in mano il cui retro sia lo stesso del retro della carta in cima al mazzo al centro del tavolo.

REGOLE DEGLI SPIRITI DI LOKI

Turno degli Spiriti di Loki

Durante il suo turno uno Spirito nell'ordine:

1. Usa il **Potere dell'ebbrezza**
2. Pesca la carta in cima al mazzo
3. **Tormenta** un Guerriero **OPPURE Ruba Liquore** dal Boccale

In qualunque momento, se viene attaccato uno Spirito può **Smaterializzarsi**.

1. Potere dell'ebbrezza

Esistono diversi tipi di ubriacatura: può essere molesta, rissosa oppure sonnolenta. Gli Spiriti sono in grado di controllare gli effetti della birra e possono quindi adoperarli per ostacolare i Vichinghi..

Per prima cosa nel suo Turno, lo Spirito guarda il retro della carta in cima al mazzo e attiva il Potere dell'ebbrezza ad esso corrispondente:



Molesto: può mettere o togliere ovunque un tassello Passo;



Rissoso: può cambiare la posizione di un sorsino di Liquore posseduto da un Guerriero;



Sonno lento: può prendere una carta dalla mano di un Guerriero e darla ad un altro Guerriero.

2. Pescare la carta in cima al mazzo

Lo Spirito DEVE pescare la carta in cima al mazzo.

Ricorda: un Giocatore non può avere più di 4 carte in mano in qualsiasi momento, anche se Spirito!

3.A. Tormentare un Guerriero

Se lo Spirito sceglie di *Tormentare* un Guerriero, non è condizionato da armi e distanza e può colpire qualunque Guerriero. Lo Spirito dichiara il Guerriero bersaglio e gioca un numero a sua scelta di carte dalla sua mano il cui retro sia lo stesso del retro della carta in cima al mazzo al centro del tavolo. Il numero di carte giocate indica il numero di sorsi di Liquore rubati al bersaglio.

Il Guerriero bersaglio può difendersi secondo le regole generali della *Difesa*, annullando la perdita di sorsi di Liquore come se fossero danni. Se lo Spirito riesce a rubare dei sorsi di Liquore, sceglie quali prendere.

Attenzione: *Tormentare* è un'azione speciale degli Spiriti e non è considerato un *Attacco* ai fini dell'utilizzo delle abilità delle carte!

3.B. Rubare Liquore dal Boccale

Lo Spirito prende un sorsino di Liquore dal boccale e lo mette sulla sua plancia nella casella Liquore.

Davide è appena stato ucciso da Carlo ed è diventato uno **Spirito di Loki**. All'inizio del suo turno attiva il potere dell'Ebbrezza. La carta in cima al mazzo riporta l'icona del Rissoso: Davide utilizza il potere su Carlo, spostando un Sorsino di Liquore dai Punti Vita di Carlo alla sua Spada di famiglia. Quindi Davide pesca la carta in cima al mazzo e deve ora decidere se Rubare un Sorsino di Liquore dal Boccale o Tormentare un Guerriero. Davide decide di Tormentare proprio Carlo. In cima al mazzo ora si trova il Sonno lento e Davide ha 2 carte in mano con quello stesso retro. Ne gioca 2 Tormentando Davide che non può difendersi con la Spada di Famiglia, che è ora resa inutilizzabile dal sorsino di Liquore spostato lì proprio da Davide. Carlo per difendersi gioca una carta con valore del riquadro *Difesa* pari a 1, quindi perde un sorsino di Liquore che gli viene rubato da Davide.

Smaterializzarsi

Un Guerriero può sempre *Attaccare* uno Spirito per fargli perdere i sorsi di Liquore da lui rubati, indipendentemente dal valore di Passi indicato dalla sua Arma: *si possono sempre attaccare gli Spiriti!* Quando uno Spirito subisce un *Attacco* da parte di un Guerriero, può evitare l'attacco se gioca una carta il cui retro sia lo stesso del retro della carta in cima al mazzo al centro del tavolo. Se non la gioca, per ogni danno subito deve eliminare un sorsino di Liquore presente nella sua casella Liquore.

Alberto attacca Bruno con l'*Ascia da guerra* con un totale di *Attacco* 4 (1 per il riquadro *Azione Attacco* +3 per l'*Ascia da guerra*), ma Bruno (che è uno Spirito di Loki) gioca una carta con retro *Sonno lento* e si *Smaterializza* annullando l'attacco. Alberto tuttavia attacca ancora con un totale di 3 (0 per il riquadro *Azione Attacco* +3 per l'*Ascia da guerra*) e questa volta Bruno non ha più carte con retro *Sonno lento* da giocare, pertanto subisce l'attacco e deve eliminare fino a 3 sorsi di Birra in suo possesso: ne possiede solo 2, li elimina pertanto entrambi!

Gioco di squadra

Gli Spiriti fanno tutti parte di un'unica grande famiglia... di Loki.

Ogni altro Spirito presente al tavolo può aiutare lo Spirito di turno nel:

- *Tormentare:* può giocare carte con il medesimo retro per potenziare la sua azione *Tormentare*.
- *Smaterializzarsi:* Quando uno Spirito subisce un attacco, qualsiasi altro Spirito può giocare una carta per permettergli di *Smaterializzarsi*.

Condizioni di Vittoria degli Spiriti

Le condizioni di vittoria degli Spiriti sono le stesse dei Guerrieri, la sola differenza è che gli Spiriti contano i sorsi di Liquore come squadra e vengono eliminati o vincono tutti insieme.

Nota: se non ci sono più Sorsi di Liquore in gioco, gli Spiriti vengono eliminati al termine del Giro della Morte. Vince l'ultimo Guerriero rimasto in vita.

COSA È CAMBIATO

Se già possiedi SAKE & SAMURAI

C'è sempre da imparare da un Vichingo: incontrando i Vichinghi, i Samurai hanno appreso qualcosa...

BIRRA & VICHINGHI introduce il nuovo regolamento della serie LIQUORI & GUERRIERI. Le regole sono rimaste le stesse di SAKE & SAMURAI con le seguenti eccezioni / novità:

- **Segnalino Seduto:** Sono diventati Segnalini Energia. I Samurai non rimuovono il segnalino Energia se si muovono: possono effettuare l'azione speciale *laido* in qualsiasi momento del loro turno, come sempre una volta per partita.
- **iaido:** in aggiunta al suo normale effetto, un attacco di *laido* gode di un bonus al valore di *Attacco* pari al numero dei Passi effettuati (un *Attacco* di *laido* con movimento di 1 Passo, avrà +1 *Attacco*, uno con 2 Passi avrà +2 *Attacco*).
- **Carica:** anche i Samurai possono effettuare il movimento speciale *Carica*, seguendo le regole sopra descritte a pag. 4.
- **Asce:** le carte Arma Ascia possono essere lanciate! Vedi pag. 4.
- **Carte Valhalla:** se uccidi un Guerriero ottieni una carta *Valhalla*, inoltre in caso di parità di sorsi di Liquore a fine del Giro della Morte, vince chi ha più carte *Valhalla*!

PARTITA COMBINATA CON ALTRI GIOCHI DELLA SERIE LIQUORI & GUERRIERI

È più poderoso lo stomaco di un Samurai o quello di un Vichingo?

Se possiedi una copia di un altro gioco della serie LIQUORI & GUERRIERI e una di Birra & Vichinghi puoi combinarle! Forma un unico mazzo da gioco costituito dalle carte di entrambi i giochi (oppure vedi 'Regole opzionali' di seguito), le regole restano quelle sopra descritte! Di seguito alcune chiarificazioni:

- nella preparazione, per ogni Guerriero metti Sorsi del Liquore corrispondente nel Boccale (si usa un solo Boccale);
- ogni Guerriero parte con la carta Arma indicata nella Preparazione del suo gioco della serie LIQUORI & GUERRIERI (ad es. un Giocatore che controlla un Samurai partirà con una Katana);
- tutte le carte sono utilizzabili da tutti i Giocatori, indipendentemente dal loro Guerriero (ad es. un Giocatore che controlla un Samurai può giocare carte di BIRRA & VICHINGHI);
- ogni Liquore può essere bevuto da tutti Guerrieri e **bruciato** generando i relativi effetti;
- tutti gli Spiriti sono alleati!

I simboli

Ecco le corrispondenze dei simboli:



= un Guerriero



= un sorsino / bevuta di Liquore

Mischiare i Liquori

Un goccio di Sake caldo ed un sorsino di Birra gelata? Attento a non stare male..

Se nel Boccale ci sono diversi Liquori, quando effettui un'Azione *Bevuta* puoi prendere dal Boccale i sorsi del Liquore che preferisci.

I Sorsi così presi vengono posizionati secondo le regole sopra descritte (vedi IL LIQUORE, pag. 5), ma se prendi un sorso di Liquore diverso da almeno uno di quelli che hai già, stai **mischiando**.

Mischiare liquori diversi non fa mai bene.. se mischi, immediatamente barcolla: un avversario a tua scelta sposta il Guerriero che controlli di 1 Passo verso destra o sinistra a sua scelta.

Se al termine del Giro della Morte c'è una condizione di parità per sorsi di Liquore bevuti, vince chi possiede più tipi di Liquore sulle sue carte. Se anche in questo caso c'è un pareggio, si guardano le carte *Valhalla*.

REGOLE OPZIONALI

Lo scherzo di Loki

Il Dio degli Inganni è molto dispettoso.. Se scegli di giocare con questa regola, i valori " - " nei Riquadri Azione indicano che non è possibile eseguire quell'Azione.

Partita combinata: mazzi divisi

Se giochi una partita combinata tra i giochi della serie LIQUORE&GUERRIERI, invece di formare un unico mazzo da gioco, puoi mantenere i mazzi separati al centro del tavolo. Ogni Giocatore potrà pescare le carte dal mazzo che preferisce.

Gli Spiriti faranno riferimento alla carta in cima al mazzo del loro modulo: ad es. lo Spirito di un Vichingo fa riferimento alla carta in cima al mazzo di BIRRA & VICHINGHI, lo Spirito di un Samurai fa riferimento a quella in cima al mazzo di SAKE & SAMURAI.

LE CARTE (descrizione dettagliata)

I *Vichinghi sono uomini di poche parole*, per questo sulle carte non vi è scritto quasi nulla, ma è tutto riassunto in pochi simboli. In ogni caso, per evitare vili confusioni, di seguito si trova spiegato l'effetto della maggior parte delle carte!

Carte Evento

- *Cameriera prosperosa:* prendi un'Arma e/o Oggetto ad un Guerriero e dallo ad un altro. Se su un'Arma e/o Oggetto ci sono dei sorsi di Liquore, il Giocatore che perde l'Arma e/o Oggetto può spostarli su altre carte in suo possesso o bruciarli.

- *Momento epico:* perdi 1 punto Vita , pesca 2 carte.

- *Oltraggio!:* scegli una carta Arma o Oggetto nell'area equipaggiamento di un altro Giocatore. Elimina 1 sorso di Liquore in tuo possesso, scarta la carta Arma o Oggetto scelta.

- *Prova di virilità:* perdi 1 punto Vita , tutti gli altri Guerrieri scartano 1 carta.

Leccare il pavimento: rimuovi 1 tassello Passo in gioco da dove vuoi, prendi un sorso di Liquore non in gioco (anche eliminato). Questo Evento non è utilizzabile durante il Giro della Morte.

- *Soffio del drago (burp!):* elimina 1 sorso di Liquore in tuo possesso, effettua 2 Attacchi a distanza di valore 2 a 3 Passi o più di distanza. Puoi attaccare due bersagli diversi.

- *Lanciare lo sgabello:* rimuovi 1 tassello Passo in gioco da dove vuoi, effettua 1 Attacco a distanza di valore 2 a qualsiasi distanza.

Carte Interruzione

- *Dalla sputacchiera:* annulla un'Azione Bevuta.

- *Lasciato sul Drakkar:* giocala quando un altro Giocatore gioca una carta Arma o Oggetto per equipaggiarsi. Quella carta viene scartata.

- *Era per lui!:* indirizza un Attacco a distanza contro un qualsiasi altro Giocatore, ignorando le distanze.

Carte Arma & Oggetto

- *Corno di drago:* puoi piazzare fino a 2 sorsi di Liquore sul Corno di drago.

- *Boccale a doppio fondo:* +1 a Bevuta.

- *Muro di scudi:* raddoppia il valore del riquadro dell'Azione Difesa giocata. Se non giochi

una carta per l'Azione Difesa, non ha effetto.

- *Ascia* (tutte le carte): ricorda che puoi lanciarle! Vedi pag. 4.

Carte Valhalla

- *Occhio del Malestrom:* sposta (da un posto a un altro), elimina o aggiungi (se ce ne sono ancora disponibili) fino a 3 tasselli Passo

- *Biglietto per il Valhalla:* in qualsiasi momento del tuo turno puoi pescare e giocare immediatamente la prima carta in cima al mazzo dei tuoi Punti Vita . Mostrala agli altri Giocatori prima di giocarla: se decidi di non giocarla, scartala. Puoi pescarne anche più volte nel tuo turno, ma non puoi pescare l'ultima carta rimasta. Le carte giocate in questo modo, non contano nel limite di carte giocabili nel tuo turno.

- *Botte di idromele:* quando effettui un'Azione Bevuta, puoi prendere sorsi di Liquore non in gioco, anche quelli eliminati. Non si può utilizzare la Botte di idromele nel Giro della Morte.

- *Valchiria innamorata:* è un Seguace con bonus Attacco 3 e bonus Difesa 2. A differenza di un Seguace normale, non viene schierato fra i tasselli Passo : la Valchiria vola! Attacca una volta a turno un bersaglio a scelta del Giocatore, anche uno Spirito! Può essere attaccata solo da Attacchi a distanza. Si può scartare la Valchiria Innamorata per annullare un Attacco.

- *Catene di Fenrir:* quando un Giocatore gioca una carta per l'Azione Movimento sul suo Guerriero, puoi annullare quell'Azione. La carta giocata per l'Azione viene scartata, ma i tasselli Passo non vengono spostati.

- *Equipaggio rissoso:* puoi pescare una carta per ogni Guerriero o Spirito in gioco. Questo subisce un Attacco che causa un numero di Danni pari al valore del riquadro Azione Attacco.

- *Sangue di drago:* perdi Punti Vita solo se subisci un numero dispari di Danni. Questo è valido dopo aver applicato eventuali riduzioni al Danno di Attacco con l'Azione Difesa.

- *Sleipnir:* puoi attaccare qualsiasi avversario come se fosse ad una Distanza valida per qualsiasi Attacco.

- *Mjollnir:* se un Guerriero per difendersi da un tuo Attacco utilizza un'Arma e/o Oggetto equipaggiati (ad es. Spada di Famiglia e Muro di scudi), dopo aver risolto l'Attacco elimina quell'Arma e/o Oggetto usato in Difesa.

- *Corvi di Odino:* dopo la Fase Difesa, pesca altre 2 carte dal mazzo e tienine una fra queste. Scarta l'altra.

Luoghi

- *Drakkar in fiamme:* all'inizio del proprio turno, ogni Guerriero può eliminare un tassello Passo fra quelli a destra o sinistra della sua plancia. Se non elimina il tassello, perde un Punto Vita . Deve restare sempre 1 tassello Passo fra 2 avversari!

- *Campo di battaglia:* ogni Giocatore inizia la partita con 1 Seguace base (bonus Attacco 0, bonus Difesa 0, Distanza 1, Movimento 2) a destra o sinistra della sua plancia Guerriero. Se durante la partita un Giocatore uccide un Seguace di un altro Giocatore, lo gioca immediatamente accanto alla plancia del suo Guerriero. Schierare il Seguace in questo modo non conta come carta giocata nel turno.

- *Salone dei banchetti:* una volta sola durante il proprio turno, ogni Giocatore può aggiungere 1 carta dalla sua mano all'area Ferite della sua plancia Personaggio. Questa carta diviene un Punto Vita perso che potrà essere recuperato secondo regole generali. Bevi birra per mandare giù il boccone!

- *Fiordo in tempesta:* all'inizio del turno di un Giocatore, pesca una carta dal mazzo. Il Guerriero subisce un Attacco a distanza pari al valore del riquadro Azione Attacco della carta.

CREDITI

Ideazione e Game Design: Matteo Santus

Artwork, grafica e impaginazione: Jocularis

Traduzione: Rodolphe Duhil

Revisione: Rodolphe Duhil, Achille Crosignani

Lead playtesters: Matteo Santus, Jocularis, Achille Crosignani, Claudio

"Jones" Padovani

Playtesters: Roberto Petrillo, Matteo "Yupa" Ragazzetti, Luca Ricci, Flavio

Mortarino, Cristian Marazzina, Thomas Busnè, Riccardo Ferri, Massimiliano

Scorta, Tommaso Landi, Luca Bonvini, Lorenzo Tucci Sorrentino, Lorenzo

Silva, Daniele Piatti, Tana dei Goblin di Lodi, Letizia Tansini, Sabrina Galvani.

Dedicato a Gomez da



WWW.ALBEPAVO.COM