

Preparazione:

1. Posizionare il Tabellone
2. Distribuite le Schede e Disponete i Posti a Sedere, in ordine: 1 Khorne 2 Nurgle 3 Tzeentch 4 Slaanesh
3. Distribuite le Carte, le Pedine e le Miniature
4. Piazzate le Pedine Potenza e le Pedine Punti Vittoria
5. Preparate le Pedine Comuni e i Dadi, e Piazzate le Carte Devastazione
6. Create il Mazzo del Vecchio Mondo: 7 con quattro giocatori, 8 con tre giocatori
7. Piazzate le Pedine del Vecchio Mondo: 2 Nobile, 3 Warpietra, 4 Contadino - Mescolare, una per volta a caso sul tabellone
8. Mescolate e Pescate le Carte Caos: 3 a testa

1. Fase del Vecchio Mondo:

Nella fase del Vecchio Mondo pesca una carta dalla cima del mazzo del Vecchio Mondo e applicare immediatamente le istruzioni in corsivo (immediate) presenti sulla carta. Queste azioni vanno effettuate dal giocatore con il valore più basso di Minaccia. Salvo diverse indicazioni essa va posta scoperta nel primo spazio a sinistra del tracciato del Vecchio Mondo, le altre scalano (posizione 1,2). Ricorda di applicare eventuali istruzioni persistenti o altri effetti successivi (fase 6.3).

2. Fase di Pesca (e ricarica Potenza):

Contemporaneamente tutti pescano secondo le proprie istruzioni. Mazzo finito: mescola gli scarti e ricomincia a pescare. Portare la Potenza al valore evidenziato nel tracciato (o di più, a seconda dei potenziamenti).

3. Fase di Evocazione:

Finchè si ha potenza >0, nell'ordine stabilito i giocatori evocano seguaci e giocano carte del Caos nelle regioni del tabellone (una sola tra queste 2 cose) pagando la potenza richiesta.

Evocare=muovere=teletrasportare... in una casella in cui ci sono già modelli o adiacente: il primo modello si piazza a piacere.

Le carte si giocano in qualsiasi spazio disponibile, gli spazi di sinistra hanno la priorità temporale. Alcuni effetti sono cumulativi altri no.

4. Fase di Battaglia:

Si considera ciascuna regione seguendo il normale ordine, in ciascuna regione dove un giocatore ha diritto di lanciare i dadi da battaglia e ha almeno un bersaglio legale per i suoi colpi. Calcola il numero di dadi da battaglia a disposizione e lanciali (tutti). Osservati i risultati (4+ colpiscono, i 6 esplodono). Chi attacca assegna i colpi ad altre pedine (nemiche o amiche controllate) o contadini. Se $n^{\circ} \text{colpi} = \text{difesa bersaglio}$ = il bersaglio viene rovesciato. Tutti attaccano, anche quelli rovesciati (il contadino viene "preso" subito), se non hanno subito colpi anticipati. I colpi non si accumulano con quelli di altri giocatori. Prima di passare alla successiva regione rimuovi tutti i rovesciati.

5. Fase della Corruzione:

-Sottofase Dominio:

Si considera ciascuna regione seguendo il normale ordine.

Valore di Dominio = Somma dei Costi delle Carte del Caos + Numero di Miniature nella regione.

Il giocatore con il valore di dominio più alto (i pareggi si annullano, nessuno vince) confronta questo valore con la Resistenza della regione: se lo supera allora il giocatore guadagna un numero di punti vittoria pari al Valore di Conquista di quella regione. Modifiche dovute alle pedine: Skaven -1 Resistenza, Nobile +1 Valore di Conquista.

-Sottofase Corruzione:

Si considera ciascuna regione seguendo il normale ordine. Ogni giocatore piazza una pedina corruzione in quella regione per ciascuno dei propri Cultisti che vi si trova. Se il totale delle pedine corruzione e warp e' pari o superiore a 12 la regione è devastata:

- piazzaci sopra la prima carta devastazione del mazzo (se c'e'), assegna i punti ai devastatori del turno
- tutte le pedine corruzione vanno rimosse
- In quella regione non si possono giocare nuove carte del Caos
- In quella regione non si possono piazzare nuove pedine del Vecchio Mondo (quelle presenti non sono rimosse)
- Non si guadagnano punti per il dominio di quella regione
- In quella regione non si piazzano pedine corruzione

6. Fase Finale:

1. Rimuovere le carte del Caos dal Tabellone
2. Risolvere le pedine Eroe: in ogni regione ogni pedina eroe rimuove una miniatura nella potenza che ha la maggior minaccia (a scelta della potenza)
3. Risolvere le carte Vecchio Mondo, secondo l'ordine del tracciato (1,2) se iniziano con la frase: "Quando si risolvono le carte Vecchio Mondo..."
4. Ottenere punti dalle Regioni Devastate - chi ha piu' pedine ottiene il 1°, poi il secondo (eventuali pareggi dividono i punti) - Coprire la carta Devastazione.
5. Avanzare i Quadranti della Minaccia - chi ha una o piu' pedine avanzamento avanza, chi ne ha di piu' avanza di 2 scatti (1 se condiviso). Applicare i risultati.
6. Controllare la Fine della Partita - Verificare nell'ordine:
 - 1 - il quadrante della Minaccia di uno o più giocatori hanno raggiunto l'istruzione "Vittoria". (se 2 o piu', vince chi ha piu' punti vittoria, in caso pareggio).
 - 2 - uno o più giocatori hanno raggiunto 50 o più punti vittoria. Vince chi ne ha di piu', in caso di pareggio chi ha piu' minaccia.
 - 3 - cinque regioni sono state devastate. Vince chi ha piu' punti vittoria e in caso di pareggio chi ha piu' minaccia.
 - 4 - il mazzo di carte Vecchio Mondo è vuoto. Tutti i giocatori hanno perso la partita.

Controllare le Miniature Nemiche - è come se quella miniatura fosse del colore del giocatore che la controlla. Quindi il giocatore che la controlla lancia i dadi da battaglia per quella miniatura, piazza una pedina corruzione del proprio colore durante la fase della corruzione, e così via.

Effetti che si Contraddicono - l'effetto disattivante ha sempre la precedenza sull'effetto attivante.