

CITY OF REMNANTS

RULES OF PLAY



Stop!

If you want us to teach
you how to play,
you can visit

PlaidHatGames.com

and watch a
video explanation.

INTRO

Gli Yugai sono una razza potente che sta tentando la conquista della intera galassia. Conquistando pianeta dopo pianeta, deportano le razze indigene dai propri pianeti a mondi prigioniero. Questi mondi prigioniero contengono risorse appena sufficienti a sopravvivere. La sfortunata gente che si trova in uno di questi pianeti viene stipata nelle città controllate dagli Yugai, dove le condizioni di vita sono estreme ma le possibilità di sopravvivere sono più alte. Disperate gang di profughi hanno iniziato a formarsi. Ognuna di queste gang rivendica una motivazione e un progetto migliore, ma per lo più sono disposti a fare qualsiasi cosa per assicurarsi la loro sopravvivenza. Nella Città dei Residui, guiderai una di queste gang. Per rivendicare la vittoria, dovrai diventare il capo gang più rinomato.



COMPONENTS

- » 1 Rulebook
- » 1 Game Board
- » 4 Player Mats
- » 53 Development Tiles
- » 18 Development Draft Cards
- » 40 Gang Leader Starter Cards
- » 31 Gang Member Unit Cards
- » 30 Black Market Cards
- » 20 YCU Coordinate Cards
- » 1 YCU Alert Reference Card
- » 1 Cloth YCU Token Bag
- » 20 YCU Tokens
- » 37 Renown Tokens
- » 54 Product Tokens
- » 91 ARC Tokens
- » 4 Turn Tracker Tokens
- » 4 Influence Tracker Tokens
- » 64 Plastic Figures
- » 10 Battle Dice
- » 1 Six-Sided Die
- » 1 First Player Token

GAME CREDITS

Game Designer: Isaac Vega

Producer: Colby Dauch

Writer and Editor: Mr. Bistro

Illustrator: John Ariosa

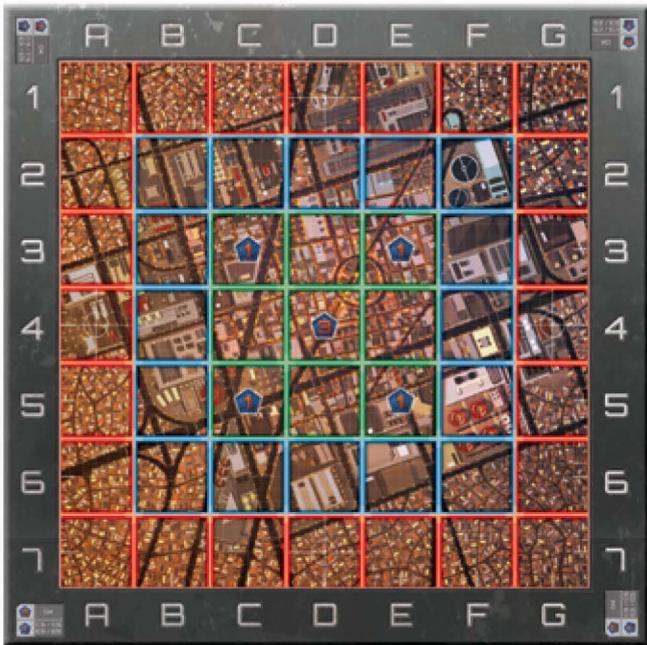
Sculptor: Chad Hoverter

Graphic Designer: Peter Wocken

Editors: Nate Rethorn, Pete Miller, David Moody

Playtesters: Lucas Magrum, Travis Magrum, Josh Rios, Jacob Ollervides, Jim Schoch, Chris McCleese, Jonathan Gilmour, Sam Vega, Alex Eding, Bryan Robles

GAME BOARD (Tabellone)



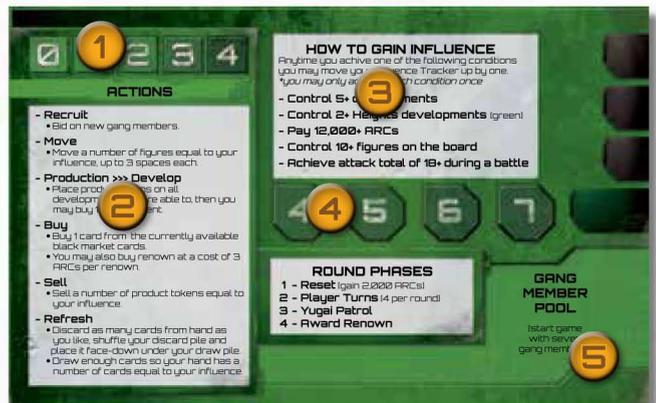
Un lato del Tabellone è diviso in una griglia di quadrati 7x7. Usa questo lato per il gioco a 2 o 4 giocatori. L'altro lato del tabellone è usato per il gioco a 3 giocatori. Il tabellone è ulteriormente diviso in tre livelli di colore codificato. Gli spazi esterni, segnati in rosso, sono gli spazi del livello Slum. L'anello medio di spazi, segnato in blu, sono gli spazi del livello Midtown. Gli spazi interni, segnati in verde, sono gli spazi del livello Heights.

PLAYER MATS (Tessere Giocatore)

Dare ad ogni giocatore una Player Mat. Questa servirà a tenere traccia di elementi importanti del gioco.



ANATOMY OF A PLAYER MAT



» **1 - Turn Track:** Segnala quanti turni ha fatto un giocatore durante il Round.

» **2 - Actions:** Questa è una lista delle azioni disponibili nel turno dei giocatori. I giocatori fanno una azione per turno.

» **3 - Gain Influence Conditions:** Ogni volta che un giocatore raggiunge una delle condizioni contenute in questa lista, può far avanzare il segnalino Influence di uno spazio sul tracciato Influence.

» **4 - Influence Track** Questo tracciato dice quanta Influence ha un giocatore. L'influenza di un giocatore ha effetto su diverse cose nel gioco.

» **5- Gang Member Pool:** Qui è dove il giocatore piazza le proprie miniature: -all'inizio del gioco, -ogni volta che guadagna un'unità.

Le miniature possono essere spostate dalla gang member pool allo spazio d'entrata del giocatore sul tabellone.



UNIT CARDS (Carte Unità)

Ogni giocatore inizia il gioco con diverse carte unità nel suo mazzo. I giocatori hanno l'opportunità di guadagnare altre carte unità durante il gioco.

ANATOMY OF A UNIT CARD



- » **1 - Name:** Il nome dell'unità
- » **2 - Type:** Ci sono 2 tipi di carte unità: Gang Leaders e Gang Members
- » **3 - Yellow Attack Value:** Questo è il valore di attacco che questo gang member aggiunge a una battaglia in cui viene impiegato dal giocatore con un gang leader giallo.
- » **4 - Red Attack Value:** Questo è il valore di attacco che questo gang member aggiunge a una battaglia in cui viene impiegato dal giocatore con un gang leader rosso.
- » **5 - Blue Attack Value:** Questo è il valore di attacco che questo gang member aggiunge a una battaglia in cui viene impiegato dal giocatore con un gang leader blu.
- » **6 - Green Attack Value:** Questo è il valore di attacco che questo gang member aggiunge a una battaglia in cui viene impiegato dal giocatore con un gang leader verde.
- » **7 - Special Ability:** Ogni unità ha una specifica abilità speciale da poter attivare. Un giocatore può giocare la carta durante

il suo turno per attivare il testo dell'abilità speciale. Un'abilità speciale con la parola "Battle" nel suo testo viene attivata solo quando la carta viene rivelata in battaglia.

- » **B - Number of Cards:** Mostra quante copie di ogni carta sono presenti nel gioco.

(Insediamenti)

DEVELOPMENTS

Durante tutto il gioco i giocatori potranno piazzare tessere Developments sul tabellone. Piazzare una di queste tessere non ti dà controllo su quel developments. Per controllare questa tessera, devi avere almeno una miniatura in ogni spazio del tabellone che la tessera developments occupa. Ogni tessera developments ha una carta developments abbinata.

ANATOMY OF A DEVELOPMENT TILE



- » **1 - Name:** Nome della tessera.
- » **2 - Renown:** Mostra il numero di punti Renowns che un giocatore guadagna alla fine di ogni round in cui controlla il development.

- » **3 - Development Icon:** Questo simbolo abbinata questa tessera development alla carta corrispondente. Il simbolo aiuta il giocatore a trovare velocemente la carta abbinata di modo che riesca a fare riferimento all'abilità speciale del development.
- » **4 - Cost:** Questo è il numero di ARCs (Alien Refugee Credits) che un giocatore deve pagare per piazzare il development sul tabellone.
- » **5 - Level Restriction:** Questi colori mostrano in quale area del tabellone il development può essere piazzato. Un livello di restrizione rosso indica che può essere piazzato all'interno degli spazi rossi. Un livello di restrizione rosso/blu significa che può essere piazzato all'interno degli spazi rossi e/o blu, ecc.
- » **6 - Control Space:** Questo ricorda ai giocatori che una tessera development deve essere controllata prima di essere usata.

ANATOMY OF A DEVELOPMENT CARD



- » **1 - Name:** Nome delle carta
- » **2 - Development Icon:** Questo simbolo abbinata questa carta alla rispettiva tessera development. Il simbolo aiuta il giocatore a trovare velocemente la tessera abbinata.
- » **3 - Special Ability:** Questo è il beneficio ottenuto controllando il development.

- » **4 - Tile:** Mostra la parte superiore della tessera development corrispondente come riferimento.
- » **5 - Renown:** Mostra il numero di renown che un giocatore acquisirà alla fine di ogni round in cui controlla lo sviluppo.
- » **6 - Level Restriction:** Questi colori mostrano in quale area del tabellone il development può essere piazzato. Un livello di restrizione rosso indica che il development può essere piazzato all'interno degli spazi rossi. Un livello di restrizione rosso/blu significa che può essere piazzato all'interno degli spazi rossi e/o blu, ecc.
- » **7 - Number of Developments:** Mostra quante copie di ogni development ci sono.
- » **8 - Cost:** Numero di ARCs che un giocatore deve pagare per piazzare una copia della tessera development corrispondente a questa carta sul tabellone.

RENOWN (Fama)



Il tabellone ha anche alcuni spazi contrassegnati da premi Renown. Alla fine di ogni round, un giocatore guadagna i punti renown corrispondenti agli spazi contrassegnati che controlla. Potrà capitare che ci sia un development costruito su di uno spazio contrassegnato da un premio renown. In quel caso, chiunque controlli quello spazio guadagna la fama sia per il development che per lo spazio sottostante.

Il giocatore alla destra del giocatore ricevente i segnalini fama, li conta e glieli passa. Una volta che il giocatore ha ricevuto i segnalini fama può scegliere di girarli a faccia in giù per celarne il valore.

BLACK MARKET CARDS (Carte Mercato Nero)

Durante tutto il gioco, i giocatori saranno in grado di comprare carte Black Market da aggiungere al loro mazzo. Ognuna di queste carte fornisce oggetti unici a quel giocatore.

ANATOMY OF A BLACK MARKET CARD



- » **1 - Name:** Nome della carta
- » **2 - Type:** Ci sono due tipi di carte black market: Permanent e Regular.
- » **3 - Special Ability:** Questa è l'abilità speciale che fornisce la carta black market. Una carta con la parola "**Permanent**" inclusa nel testo è piazzata davanti al giocatore quando viene acquistata e i suoi effetti perdurano fino alla fine del gioco.
- » **4 - Number of Cards:** Mostra quante copie di ogni carta ci sono.
- » **5 - Reward:** Ogni carta black market fornisce un valore di punti renown alla fine del gioco.
- » **6 - Cost:** Numero di ARCs che un giocatore deve pagare per acquistare questa carta.

YCU COORDINATES CARDS (Carte Coordinate YCU)

Durante la fase di ricognizione degli Yugai di ogni round, viene rivelata una carta YCU (Yugai control Unite) Coordinates. Questo determina dove vengono piazzati i segnalini YCU sul tabellone.

ANATOMY OF A YCU COORDINATES CARD



- » **1 - Placement Grid** Questo è un veloce riferimento visivo che mostra dove verranno piazzati i segnalini YCU sul tabellone.
- » **2 - 2/4 Player Game:** Lista delle coordinate su cui verranno piazzati i segnalini YCU nelle partite con 2/4 giocatori.
- » **3 - 3 Player Game:** Lista delle coordinate su cui verranno piazzati i segnalini YCU nelle partite con 3 giocatori.

YCU TOKENS (Segnalini YCU)

I segnalini YCU rappresentano le unità di controllo Yugai che pattugliano la città. Quando un segnalino YCU arriva nello spazio in cui sono presenti i membri della gang di un giocatore, inizia un combattimento. Alla stessa maniera, quando un giocatore si sposta in uno spazio che già contiene segnalini YCU, inizia un combattimento.

ANATOMY OF A YCU TOKEN

» **1 - Attack Value** Determina il livello di difficoltà per sconfiggere in combattimento un segnalino YCU. Più alto è il valore di attacco, più alto sarà il valore totale di attacco che un giocatore necessiterà per sconfiggerlo. Quando c'è più di un segnalino Ycu in uno spazio, sommare i valori d'attacco dei segnalini.



» **2 - Bribe Value**: Questo è il numero di ARCs che un giocatore può spendere per scartare il segnalino YCU e rimetterlo nel sacchetto senza combatterlo.

FIGURES



Il gioco ha miniature in plastica di quattro colori differenti. Ogni giocatore sceglie un colore. Questa miniature rappresentano i membri della gang sul tabellone. Le miniature raffigurano anche quattro differenti razze. La razza non ha influenza sul gioco. Ha importanza solo il colore della miniatura. Nonostante una miniatura venga piazzata nella gang member pool di un giocatore ogni volta che una carta unità viene aggiunta al suo mazzo, questa rappresenta

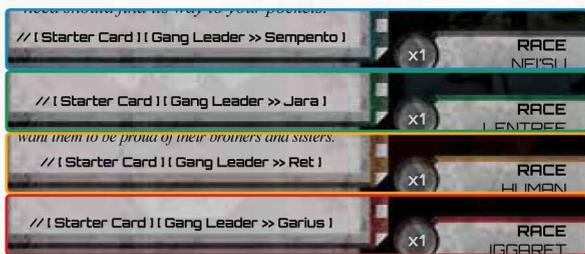
solo la crescita della gang. La miniatura non rappresenta in alcuna maniera quella specifica carta unità.



GAME SETUP

Per creare il setup di una partita a City of Remnants, seguire i seguenti passaggi:

1. Piazzare il tabellone al centro dell'area di gioco.
2. Separare i 4 set delle carte iniziali di ogni Gang Leader. Ce ne sono 10 di ogni tipo, segnate col nome del leader della gang a cui appartengono.



3. Dopodichè ogni giocatore segue i seguenti punti:

>>Scegliere il Gang Leader selezionando il relativo mazzo con le 10 carte iniziali.

Mescolare le carte e formare un mazzo dalla cui cima si pescano 4 carte.

(I giocatori possono scegliere i gang leaders a caso o tirando un dado da 6 per determinare chi sceglierà per primo e proseguire in senso orario.)

>>Prendere la player mat abbinata al colore del tuo gang leader e piazzala davanti a te. Piazzare un segnalino turn tracker sullo spazio 0 del tracciato turno e un segnalino influence sullo spazio 4 del tracciato influenza.

>>Prendere le miniature abbinata al colore del tuo leader e piazzarne 7 sulla gang member pool della tua player mat.

>>Ogni giocatore sceglie un differente lato del tabellone. Lo spazio centrale del lato scelto contrassegnato dal simbolo del mirino (white crosshairs) è lo spazio d'entrata sul tabellone della propria gang.

4. Mescolare le restanti carte gang member (le carte unità che non fanno parte delle carte iniziali dei leader) e impilarle a faccia in giù creando il mazzo Gang Members. Scoprire le prime 4 carte di questo mazzo.

5. Mescolare le carte black market e impilarle a faccia in giù creando il mazzo Black Market. Girare le prima 4 carte di questo mazzo a faccia in su.

6. Separare le 18 carte development nei 3 differenti tipi (livello rosso Slum, livello blu Midtown, livello verde Heights). Selezionare in modo casuale 3 carte di ogni tipo, rivelarle e prendere tutte le tessere sviluppo corrispondenti alle 9 carte e posizionarle sul tavolo. (Notare che ci possono essere diverse copie tessera di alcuni development. Quando viene scelta una carta development, prendere tutte le copie della tessera development corrispondenti a disposizione). Questi sono i developments che possono essere costruiti in questa partita.



7. Creare una riserva coi segnalini ARCs e posizzionala in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori. Dare a ogni giocatore 2000 ARCs ad inizio partita.

8. Creare una riserva coi segnalini product e posizzionala in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori.

9. Creare una riserva con 200 punti renown e posizzionala in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori.

10. Mischiare le carte coordinate YCU e impilarle a faccia in giù. Piazzare la carta riferimento YCU Alert a fianco di questo mazzo come riferimento.

11. Piazzare tutti i segnalini YCU nel sacchetto e mischiarli.

12. Tutti tirano un dado da 6. Il giocatore col risultato più alto riceve il segnalino primo giocatore e inizia la partita. In caso di parità, tutti i giocatori che hanno ottenuto il punteggio più alto ritirano il dado.

GAME SETUP

PLAYER FOUR

PLAYER THREE

DEVELOPMENTS

Gang Members
Discard Pile
Gang Members

Black Market
Discard Pile
Black Market

Product Tokens

ARCS
(Alien Refugee Credits)

Renown

PLAYER ONE

1st Player Token

Deck
City Resonants

Discard

PLAYER TWO

YCU Draw Deck

YCU Discard Pile

YCU Token Bag

Deck
City Resonants

Discard

Note: Each side of the board has an outer space with a white crosshair on it. These spaces are the player's entry spaces. Each player will claim a different player entry space at the start of the game.

GAME ROUND

Una partita di City of Remnants richiede diversi round. Ogni round è diviso in 4 fasi che devono essere completate in ordine.

Fasi del Round

- » Reset
- » Player Turns
- » Yugai Patrol
- » Award Renown

RESET PHASE (Fase ripristino)

Durante la fase Reset tutti i giocatori possono scartare tutte le carte che vogliono dalla propria mano ponendole nelle rispettive pile degli scarti. I giocatori poi mischiano la pila degli scarti e la piazzano sotto la pila di pesca. Infine, i giocatori pescheranno un numero di carte dai loro rispettivi mazzi in modo da avere in mano tante carte quanto il valore dalla propria influenza. *(I giocatori possono far riferimento al tracciato influence sulla propria player mat per vederne l'attuale livello. Tutti i giocatori iniziano con influence 4).*

Il giocatore con il segnalino primo giocatore lo passa al giocatore alla sua sinistra.

Ogni giocatore riceve 2000 ARCs.

Scartare le carte black market rimaste nella riserva sul tavolo e piazzarne 4 nuove.

Scartare le carte gang member rimaste nella riserva sul tavolo e piazzarne 4 nuove.

(Saltare questa fase nel primo turno della partita).

(Fase turni dei giocatori)

PLAYER TURNS PHASE

Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore fa il proprio turno. Si continua così finché tutti i giocatori non hanno fatto 4 turni. Se è il turno di un giocatore e il suo segnalino turno è già sul turno 4 (perché ha reclutato membri della gang fuori dal suo turno) saltare quel giocatore e spostarsi sul giocatore successivo che ha ancora turni da giocare. Durante il proprio turno un giocatore deve scegliere un'azione da svolgere. *(Ogni giocatore ha una lista delle azioni possibili stampate sulla player mat come riferimento).*

I giocatori possono giocare carte dalla loro mano durante il proprio turno. Un giocatore può giocare una carta in qualsiasi momento durante il proprio turno.

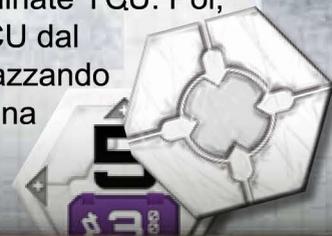
Dopo che un giocatore ha finito il proprio turno, avanza il segnalino tracciato turno di uno spazio sul tracciato turno. Una volta che i segnalini turno di tutti i giocatori sono sullo spazio 4 del tracciato turno, la fase turni del giocatore è finita.

Playing Cards

Un giocatore può giocare una o più carte dalla propria mano durante il suo turno per attivare le abilità speciali. Dopo averla giocata una carta va scartata. Le carte con la parola "**Battaglia**" nella loro abilità speciale si attivano solo se vengono giocate in battaglia. Le abilità speciali che non hanno la parola "**Battaglia**" nel testo **NON** si attivano quando vengono rivelate in battaglia.

YUGAI PATROL PHASE (Fase pattugliamento Yugai)

All'inizio della fase pattugliamento Yugai, se ci sono segnalini YCU sul tabellone, rimettili nel sacchetto e mescola. Il primo giocatore pesca e rivela 2 carte coordinate YQU. Poi, pesca a caso i segnalini YCU dal sacchetto uno alla volta, piazzando un segnalino YCU su ognuna delle coordinate elencate



sulle carte YCU coordinates rivelate. Dopo che tutti i segnalini YCU sono stati piazzati, se uno o più di quei segnalini sono stati piazzati in uno o più spazi occupati da miniature di un giocatore, quel giocatore deve immediatamente combattere quegli YCU. (vedere la sezione combattimento Yugai Control Unites a pag.14). Un giocatore può combattere le YCU nell'ordine che preferisce. Se più di un giocatore deve combattere le YCU, il giocatore che al momento ha l'ordine di turno più alto (iniziando col primo giocatore e muovendosi in senso orario) fa tutti i suoi combattimenti con le YCU prima di spostarsi al giocatore successivo. Tutti i combattimenti con le YCU devono essere risolti prima di passare alla fase successiva. I segnalini YCU che non vengono sconfitti in questa fase rimangono sul tabellone:

- > finchè non vengono sconfitti, o
- > fino all'inizio della prossima fase Yugai Patrol

AWARD RENOWN PHASE (Fase Premi Fama)

Durante questa fase, i giocatori ricevono i segnalini Renown per gli spazi e i developments che controllano e che offrono premi renown. La partita inizia con una riserva di 200 punti renown divisi in vari segnalini. Se un giocatore dovrebbe guadagnare punti renown durante questa fase e non sono rimasti abbastanza segnalini nella riserva, quel giocatore conteggia i punti renown che avrebbe dovuto prendere e la aggiunge al proprio totale attuale. Quello è il suo totale di punti per la partita. La partita termina alla fine del round in cui non ci sono abbastanza segnalini per i giocatori che devono riceverne in questa fase.

ACTIONS

Ci sono 6 differenti azioni possibili per i giocatori:

- » Recruit
- » Buy
- » Produce >>> Develop
- » Sell
- » Refresh
- » Move

RECRUIT ACTION (Reclutamento)

Per effettuare un'azione reclutamento, un giocatore seleziona una delle carte gang member a faccia in su (posizionate vicino al mazzo gang member) e dichiara l'intento di reclutare questo gang member. Partendo dal giocatore alla sua sinistra e procedendo in senso orario ogni altro giocatore a cui rimane almeno un turno da giocare può fare un'offerta per questo gang member. Il primo giocatore a fare l'offerta annuncia il numero di ARCs che intende pagare. Il giocatore successivo può decidere di fare un'offerta maggiore oppure passare. Un giocatore che passa esce automaticamente dall'asta. Continuare il procedimento finché tutti i giocatori hanno passato tranne uno che si aggiudicherà l'unità.

Il giocatore rimanente paga la sua offerta e recluta il nuovo gang member. Se un giocatore recluta un'unità fuori dal suo turno, deve muovere avanti di uno spazio il segnalino turno sul tracciato turno. Se nessun giocatore contrasta l'offerta del giocatore che ha dichiarato l'intento di reclutare, questo giocatore recluta l'unità senza pagare. Se il giocatore che ha dichiarato l'intento di reclutare esce dall'asta, rimane comunque il giocatore di turno. Questo giocatore seleziona un altro gang member per tentare di reclutarlo. Il procedimento si ripete finché il giocatore di turno recluta con successo un gang member.

Una volta che il gang member è stato reclutato il giocatore aggiunge la carta unità alla sua mano e posiziona una miniatura nella sua gang member pool. Se non ci sono carte gang member disponibili nella riserva quando un giocatore annuncia un'azione di reclutamento, questo giocatore deve rivelare la prima carta dal mazzo gang member e tentare di reclutarla.

BUY ACTION (Comprare)

Per effettuare un'azione Buy un giocatore sceglie una carta black market fra le 4 disponibili vicino al mazzo black market. Il giocatore ne paga il prezzo in ARCs e la aggiunge alla sua mano. Se non ci sono carte black market a faccia in su, un giocatore **non** può comprare carte black market. In aggiunta, durante l'azione buy, un giocatore può comprare segnalini renown al costo di 3,000 ARCs l'uno. Durante ogni azione buy che effettua un giocatore può acquistare un numero di punti renown pari o inferiore al suo livello di influenza attuale.

PRODUCE >>> DEVELOP ACTION

(Produzione >>> Insediamento)

Alcuni development hanno un'abilità speciale che si attiva quando viene eseguita un'azione Produce>Development. Quando un giocatore esegue un'azione produce>development può utilizzare gli effetti di ogni development che controlla che ha un'abilità speciale di questo tipo. Questo giocatore può successivamente costruire un nuovo development, pagandone il costo in ARCs indicato su di esso, e posizionarlo sul tabellone. Non si può posizionare un development in uno o più spazi già occupati da altri development. Il development deve essere posizionato negli spazi che coincidono con il livello di restrizione dello stesso. (Vedi anatomy of a development tile pag.4).

Un development **può** essere posizionato in uno spazio che contiene delle miniature,

le quali verranno semplicemente messe sul development appena posizionato.

SELL ACTION (Vendere)

Quando si effettua un'azione Sell, un giocatore può vendere (scartare) segnalini Product che ha sui development che controlla per guadagnare ARCs. Durante l'azione sell, un giocatore può vendere un numero di segnalini product pari alla sua attuale influenza. Le tessere development che hanno prodotti su di se indicano quanti ARCs vengono guadagnati dalla vendita dei segnalini product da esse generati.

REFRESH ACTION

L'azione Refresh permette ad un giocatore di rinnovare le proprie carte esattamente come viene fatto nella fase reset di ogni round. Per eseguire un'azione refresh un giocatore può scartare tutte la carte che vuole dalla propria mano ponendole nel proprio mazzo degli scarti. Quindi mescola il mazzo scarti e lo pone a faccia in giù sotto al proprio mazzo di pesca. Infine pesca carte dalla cima del mazzo fino a raggiungere un totale di carte in mano pari ai propri attuali punti influenza.

MOVE ACTION (Movimento)

Durante un'azione Move, un giocatore può muovere un numero di proprie miniature pari al valore attuale della sua influenza. Ogni figura può muovere fino a 3 spazi. *(Esempio: Se la tua influenza è 4, tu puoi muovere un massimo di 4 miniature fino a 3 spazi di distanza ognuna).* I giocatori devono completare il movimento di una miniatura prima di muovere la successiva. Una miniatura non può finire il suo movimento in uno spazio che contiene già 2 miniature che il giocatore controlla. Le miniature non possono muovere in diagonale.

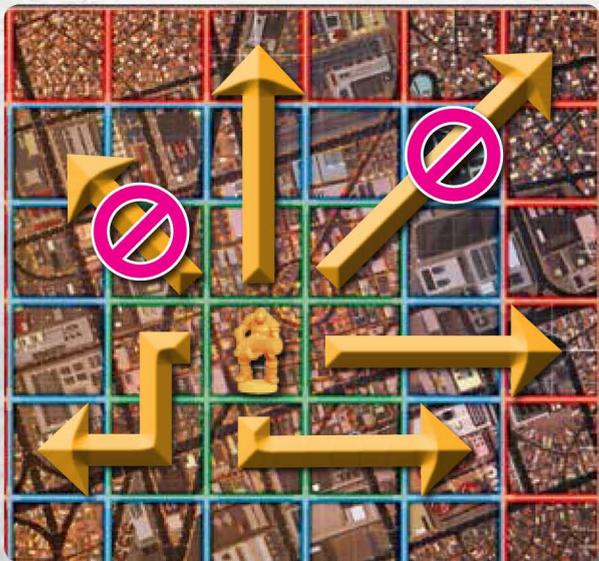
Moving Figures onto the Gameboard (Muovere le miniature sul tabellone)

Quando ha scelto la miniatura da muovere durante l'azione movimento, un giocatore può muovere una miniatura:
> da uno spazio nel tabellone ad un altro (legale) spazio, o

> dalla propria gang member pool al tabellone.

Per muovere dalla propria gang member pool al tabellone, un giocatore rimuove una miniatura dalla sua riserva e la posiziona nel proprio spazio d'entrata (lo spazio lungo il proprio lato del tabellone contrassegnato dal crosshairs). Questo spostamento conta come se avesse mosso la miniatura di 1 dei 3 spazi permessi durante l'azione movimento.

MOVEMENT EXAMPLE



Moving into Spaces with Enemies (Muovere in spazi contenente nemici)

Durante un'azione movimento, se un giocatore muove una miniatura all'interno di uno spazio contenente una o più miniature nemiche ne blocca immediatamente il movimento (*tutte le miniature degli altri giocatori sono considerate nemiche, anche i segnalini YCU sono considerati nemici*). Non si può mai muovere le proprie miniature in più di uno spazio contenente nemici più di 1 volta durante un singolo turno. Alla fine dell'azione movimento, una battaglia inizia in ogni spazio conteso (ogni spazio che contiene miniature di più di un giocatore).

Battling Another Player (Combattere con un altro giocatore)

Combattere con un altro giocatore è una parte importante del gioco. Permette non solo di indebolire le forze degli avversari sul tabellone, ma anche di acquisire il controllo dei development che fino ad ora erano sotto il controllo degli avversari. Quando 2 giocatori combattono per uno spazio conteso, il giocatore di turno viene considerato l'attaccante. L'attaccante inizierà la battaglia ponendo tutte le carte che vuole utilizzare in battaglia sul tavolo di fronte a sé ed a faccia in giù. Egli può decidere di posizionare un numero massimo di carte pari al valore della propria attuale influenza. Le carte possono provenire sia dalla mano del giocatore che dal suo mazzo di pesca o in una combinazione di entrambe le cose. (*Un giocatore non può guardare le carte che vengono mandate in battaglia dal proprio mazzo di pesca*). L'altro giocatore coinvolto nella battaglia è considerato difensore. Dopo che l'attaccante ha posizionato le sue carte a faccia in giù, il difensore a sua volta posizionerà le carte che vuole mandare in battaglia seguendo lo stesso procedimento dell'attaccante, rispettando sempre il limite massimo di numero dato dal valore della propria influenza. Una volta che entrambi i giocatori hanno posizionato le proprie carte, l'attaccante rivela le proprie ed attiva tutte le abilità speciali "Battle". Quindi il difensore rivela le proprie carte e fa lo stesso. Successivamente, entrambi tirano un numero di dadi pari al numero di miniature che controlla nello spazio conteso ed in ogni spazio adiacente ad esso. (*Gli spazi connessi diagonalmente NON sono considerati adiacenti*). I giocatori sommano i risultati dei dadi da loro lanciati al valore di attacco totale delle carte giocate che riportano un valore di attacco per la battaglia. (*Ricordare che il valore di attacco di una carta unità dipende dal colore del giocatore*). Chi ottiene il valore più alto è il vincitore della battaglia. In caso di pareggio vince il difensore.

Il giocatore che perde la battaglia deve rimuovere 1 delle proprie miniature dallo spazio conteso del tabellone (posizionandola nella riserva di miniature inutilizzate **non** la propria gang member pool) ed eliminando dal gioco 1 delle carte unità che ha utilizzato durante la battaglia (la carta va rimessa nella scatola). Se il giocatore che ha perso non ha giocato carte in battaglia, deve scegliere e rimuovere una carta gang member dalla sua pila degli scarti. Se il giocatore non ha nessuna carta nella pila degli scarti, deve scegliere e rimuovere una carta gang member dalla propria mano oppure può scegliere di cercare nel proprio mazzo di pesca una carta gang member e rimuoverla dal gioco.

(Se il giocatore sceglie di cercare nel proprio mazzo, lo deve mischiare dopo aver rimosso la carta scelta).

Nota: Quando un giocatore rimuove una carta dal gioco deve rivelarla a tutti i giocatori. Dopo la battaglia se lo spazio continua ad essere conteso, inizierà immediatamente una nuova battaglia e si continuerà finché nello spazio rimarranno solo unità di un unico giocatore.

Nota: I diagrammi di Battaglia con una altro giocatore sono alle pag. 16 e 17.

Battling Yugai Control Units (Combattere con le Yugai Control Units)

Quando si combatte con le YCU, prima di tutto determinare il loro valore di attacco. Il valore di attacco delle YCU è indicato sui rispettivi segnalini. In ogni caso, un segnalino YCU viene supportato dagli altri segnalini YCU nello stesso spazio. Sommare i valori di attacco di tutti i segnalini YCU nello spazio conteso. Il risultato è il valore d'attacco delle YCU. *(In caso di vittoria si rimuove uno dei segnalini YCU e si continua la battaglia con il/i rimanenti).*

Se un giocatore ha più spazi contesi dalle YCU, ne risolve i combattimenti uno alla volta scegliendo l'ordine che preferisce.

Una volta che è stato determinato il valore di attacco del segnalino YCU che si sta combattendo, il giocatore può posizionare le carte che vuole mandare in battaglia contro questo segnalino (dalla sua mano e/o dal suo mazzo pesca, seguendo le stesse regole che si utilizzano nella battaglia con un altro giocatore) e le rivela. Successivamente, lancia un numero di dadi battaglia uguali al numero delle miniature che controlla nello spazio conteso e in ogni spazio adiacente ad esso.

Sommare il risultato del lancio di dadi al valore di attacco delle proprie carte. Se il totale è uguale o superiore al valore di attacco del segnalino YCU, il giocatore ha sconfitto le YCU. Rimettere il segnalino YCU sconfitto nel sacchetto e lanciare 1d6. Far riferimento alla carta YCU Alert e attivare l'effetto corrispondente al risultato ottenuto. Può accadere che il risultato faccia apparire nuove unità YCU sul tabellone. Se questo è il caso, risolvere le battaglie con le nuove unità così generate con le stesse modalità della fase Yugai Patrol. Vedere la Fase Yugai Patrol a pag.10.

Se il valore di attacco è più basso del valore di attacco YCU il giocatore è sconfitto. Egli deve rimuovere una delle sue miniature dallo spazio conteso sul tabellone (riponendola nella riserva delle miniature inutilizzate **non** nella propria gang member pool) e rimuovere dal gioco una delle carte unità che ha giocato durante la battaglia (riponendola all'interno della scatola).



Se il giocatore non ha utilizzato carte in battaglia, egli deve scegliere e rimuovere una carta gang member dal suo mazzo scarti. Se non ha carte nel mazzo degli scarti, deve scegliere e rimuovere una carta gang member dalla sua mano o dal suo mazzo di pesca.

Proprio come nelle battaglie con le altre miniature, se dopo aver risolto la battaglia ci sono ancora spazi contesi sul tabellone, si combatterà finché non ci saranno più spazi contesi.

Invece di combattere una YCU un giocatore può tentare di corromperla (bribe). Per corrompere una YCU, pagare un numero di ARCs uguali al valore di Bribe della YCU e piazzare questo segnalino YCU all'interno del sacchetto. Quando si corrompe una YCU non si tira alcun dado.

GAINING INFLUENCE

(Guadagnare Influenza)

Durante la partita ci sono alcuni incarichi che un giocatore può completare per guadagnare influenza. Appena raggiunte una di queste condizioni, il giocatore deve annunciare di averla raggiunta e avanzare il suo segnalino influence di uno spazio sul tracciato. (Il tracciato influence si trova sulla player mat). Non si può mai perdere influenza una volta guadagnata, anche se si perde la condizione che ha fatto guadagnare i punti influenza. Non si può mai ottenere due volte influenza con la stessa condizione. Una descrizione dei modi per incrementare la propria influenza è indicata sulle player mats.

PLAYER DECKS

(Mazzi del giocatore)

In City of Remnants i giocatori creano il proprio mazzo. Le carte che sono contenute nel mazzo pesca, mazzo degli scarti e in mano sono tutte considerate parte dei mazzi del giocatore.

VICTORY (Vittoria)

L'ultima fase di ogni round è la fase premi renown (vedere Fase Premi Renown a pag.11). Se non ci sono abbastanza segnalini renown per i giocatori che devono riceverne in questa fase, questi sommano i loro attuali segnalini i punti renown che avrebbero dovuto prendere ottenendo così il proprio punteggio finale. Il giocatore col valore più alto di punti renown vince la partita. *(Ricordare che ogni carta black market che un giocatore possiede alla fine della partita vale un punto renown per questo giocatore).* Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio finale, tra loro vince il giocatore che ha più ARCs.

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.



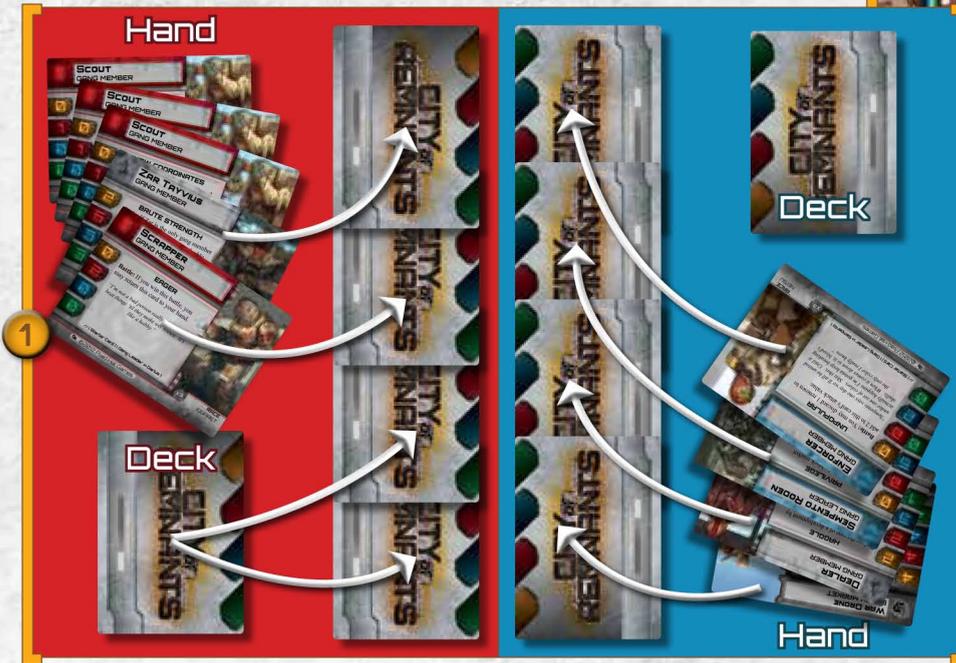
BATTLE EXAMPLE

Jake sta giocando con il gang leader Gallius Regallas (rosso) e Sam sta giocando con il gang leader Sempento Roden (blu). Jake ha appena spostato le sue miniature nello stesso spazio di quelle di Sam. Questo darà inizio a una battaglia dove Jake sarà l'attaccante e Sam il difensore.



1 - SELECT CARDS:

Scegliere quale carte unità si vuole mandare in battaglia. Si può scegliere un numero massimo di carte pari al valore influenza attuale. Queste carte possono essere prese dalla mano o possono essere prese senza guardarle dalla cima del mazzo di pesca. Giocare queste carte a faccia in giù.



Jake ha un'influenza di 4. Egli è l'attaccante quindi gioca le sue carte per primo. Gioca 2 carte dalla sua mano e, senza guardarle, anche 2 carte dalla cima del suo mazzo pesca. Sam ha influenza 4. Egli gioca 4 carte dalla sua mano.

2 - REVEAL CARDS:

Rivela le tue carte e attiva tutti gli effetti **Battle** presenti su di esse. Sia Jake che Sam hanno rivelato le proprie carte. Jake ha 2 abilità battle sulle sue carte: Brute Strength e Eager. Jake non raggiunge le condizioni di Brute Strength, ma se vincesse la battaglia l'abilità Eager gli permetterà di riprendere in mano Scrapper. Sam ha 1 abilità battle sulle sue carte. Egli scarta 1 punto renown per attivare la sua abilità Unpopular, aggiungendo 2 punti al valore di attacco totale della sua carta Enforcer.



BATTLE EXAMPLE (continued)

3 - TOTAL CARD POINTS:

Sommare i valori di attacco mostrati sulla tabella colori della gang.

Una delle carte giocate da Jake dalla cima del suo mazzo si è rivelata non essere una carta unità, quindi non ha valore di attacco, il resto delle sue carte ha valore di attacco totale di 14. Le carte di Sam raggiungono il valore di 16 (l'abilità Unpopolar fa salire a 4 il valore di attacco della carta Enforcer).



4 - ROLL BATTLE DICE:

Contare tutte le miniature nello spazio conteso e negli spazi adiacenti. Tirare un dado da battaglia per ogni miniatura.

Jake controlla 2 miniature nello spazio conteso e 1 in uno spazio adiacente. Quindi Jake tira 3 dadi battaglia totalizzando un valore di 4. Sam ha 1 miniatura nello spazio conteso e 3 negli spazi adiacenti, tira quindi 4 dadi totalizzando un valore di 5.



5 - ADD EVERYTHING:

Sommare il risultato dei dadi con il valore totale di attacco delle carte giocate.

Jake aggiunge al suo valore di attacco delle carte 14 il valore di attacco dei dadi 4 ottenendo un totale di 18. Sam aggiunge al suo valore di attacco delle carte 16 il valore di attacco dei dadi 5 ottenendo un totale di 21.



6 - WINNER:

Il giocatore che ottiene il valore totale più alto vince. In caso di pareggio vince il difensore.

Il totale del valore di attacco di Sam è più alto di quello di Jake quindi vince la battaglia.



7 - LOSER:

Lo sconfitto deve rimuovere una miniatura dallo spazio conteso e una carta unità che è stata giocata in questa battaglia. Rimuovere dal gioco la carta.

Jake ha perso la battaglia quindi rimuove una delle sue miniature dallo spazio ponendola nella riserva delle miniature inutilizzate (non nella propria gang member pool) e rimuove la sua carta Scrapper dal gioco riponendola nella scatola.



8 - REPEAT:

Se lo spazio continua a essere conteso ripetere il procedimento.

Dato che Jake ha sposato 2 miniature all'interno dello spazio continua rimanerne 1. Si svolgerà immediatamente un'altra battaglia nello stesso spazio.



INDEX / GLOSSARY

- » Actions - 3, 11, 12
- » Award Renown Phase - 11
- » Black Market Card Renown - 6, 15
- » Black Market Cards - 6
- » Blue Attack Value - 4
- » Buy Action - 12
- » Components - 2
- » Development Control - 5
- » Development Cost - 5
- » Development Icons - 4
- » Development Renown - 4, 5
- » Development Tiles - 4
- » Gain Influence - 3, 15
- » Game Board - 3
- » Game Credits - 2
- » Game Round - 10
- » Game Setup - 8, 9
- » Gang Member Pool - 3
- » Green Attack Value - 4
- » Influence Track - 3, 15
- » Level Restrictions - 5
- » Move Action - 12, 13
- » Player Decks - 15
- » Player Mat - 3
- » Player Turns Phase - 10
- » Produce >>> Develop Action - 12
- » Recruit Action - 11, 12
- » Red Attack Value - 4
- » Refresh Action - 12
- » Renown - 5
- » Reset Phase - 10
- » Round Phases - 10
- » Sell Action - 12
- » Special Ability - 4
- » Tie (In Battle) - 14
- » Tie (In Victory) - 15
- » Turn Track - 3
- » Unit Cards - 4
- » Victory - 15
- » Yellow Attack Value - 4
- » Yugai Patrol Phase - 10, 11



Search Plaid Hat Games



Home



News



Games



Podcast



About Us



Forum



Store



PlaidHatGames.com... It's Pretty Awesome!

Community!
Previews!
Strategy!
Podcast!

News!
Videos!
Fiction!

