

Potere ai piccoli!

Prefazione

Questa espansione è stata concepita per migliorare l'esperienza di gioco per quanto riguarda la gestione del movimento e dei dadi meno potenti (da 3 in giù), grazie all'aggiunta di nuove tessere e, soprattutto, nuove regole.

Regole Speciali

Cessate il fuoco!

Questa regola serve per impedire un prolungamento inutile della partita, e per ricompensare i giocatori che, pur avendo giocato bene, finiscono col perdere la partita per massacro. Al posto delle condizioni ufficiali, la partita finisce quando si verifica una delle seguenti condizioni.

>Alla fine del turno di un qualsiasi giocatore, tutti i giocatori hanno solamente dadi da 2 o da 1 adiacenti ai territori avversari.

>Un giocatore termina il proprio turno con dadi da 3 o meno.

Entrambe le condizioni vanno controllate PRIMA di usare l'abilità degli esagoni Città.

Fuga Furtiva

Un dado può decidere di muoversi anche se si trova adiacente a dadi nemici, purché TUTTI i dadi nemici adiacenti abbiano un valore superiore al dado che dichiara il movimento. Le tessere Bosco continuano a funzionare come di consueto.

Inseguimento

Da applicare insieme alla regola "Dietro Front": Se un dado, adiacente ad uno o più dadi nemici, decide di muoversi, ed almeno uno dei dadi nemici ha un valore pari o inferiore al dado che vuole muovere, questi subisce un danno. I dadi da 1 che tentano questa manovra vengono eliminati. Le tessere Bosco continuano a funzionare come di consueto (pertanto, un dado al loro interno potrà muovere senza subire alcuna penalità)

Sacca di resistenza

I dadi da 2 o da 1 non sono obbligati ad attaccare (pertanto, un giocatore che possiede soltanto dadi da 1 o da 2 confinanti con i dadi avversari può saltare la fase d'attacco)

Consolidamento

Invece della normale azione di movimento, il giocatore può decidere di "ridistribuire" il punteggio tra due dadi adiacenti.

EX: Il giocatore Blu decide di Consolidare due dadi tra loro adiacenti, uno da 5 e l'altro da 2: il nuovo valore dei dadi è rispettivamente 4 e 3.

Questa azione non tiene conto dell'adiacenza con dadi nemici. Se uno o entrambi i dadi che consolidano sono in una casella città, perdono il diritto al punto addizionale.

Risucchio Letale

Questa regola è una variante del "Risucchio" proposto nel gioco base. Se un dado, nel tentativo di attaccare muore, il dado attaccato deve occupare immediatamente la tessera appena liberatasi. Se il dado attaccato non potrebbe entrare nella tessera per un'abilità di quest'ultima, viene eliminato.

EX: Un dado da 1 attacca, da una Montagna, un dado da 6; il risultato del lancio fallisce e perde così l'unica ferita di cui dispone, morendo; il dado da 6 deve ora occupare la tessera dell'attaccante ma le Montagne, una volta sgombre, non possono più essere occupate per il resto della partita; pertanto, il dado da 6 viene distrutto!

Rinforzi

Per questa regola servono dei dadi addizionali (di un colore diverso da quelli del gioco base). Dopo aver costruito la mappa, stabilite un numero di dadi neutrali da mettere in gioco e piazzateli sulle città: tutti questi dadi avranno valore 5. In seguito, preparate il gioco come di consueto. Se un giocatore riesce ad eliminare un dado neutrale, lo piazza fuori dalla mappa, di fronte a sé. Alla fine della partita, aggiungete al numero finale di dadi superstiti i dadi neutrali sconfitti. (In pratica, i dadi neutrali fungono da punti vittoria)

EX: A fine partita, il giocatore Blu ha solo 4 dadi superstiti, contro i 5 del Rosso. Tuttavia, il giocatore Blu aggiunge i due dadi neutrali che ha sconfitto durante la partita, vincendo così la partita 6 a 5 contro il Rosso.

In caso di parità, ciascun dado Neutrale vale 5 punti. (vedi "condizioni di vittoria" nel gioco base)



Postazione di tiro: Se un dado da 1 che si trova nella postazione di tiro decide di attaccare, infligge automaticamente due danni al dado attaccato.



Milizia avventata: In questo esagono i dadi più deboli vengono addestrati per sferrare micidiali attacchi potenzialmente dannosi... non solo per il nemico. Se controlli questo esagono, tutti i dadi da 1 e da 2, mentre attaccano, sono considerati dadi da 3. Possono pertanto infliggere danni anche con un lancio che non superi il 3, ma attenzione: questo esagono ha soltanto valenza offensiva, e non aumenta in nessun caso il valore del dado che ne gode i vantaggi. Se l'attacco va a vuoto, il dado attaccante subirà un danno come di consueto; se l'attaccante era un dado da 1, viene eliminato.



Grotte: Solo i dadi da 3 o meno possono entrare od essere piazzati in una Grotta. I dadi all'interno della caverna possono essere attaccati solamente da dadi che hanno valore 3 o meno.



Torretta: Un dado che attacca dalla Torretta può, se desidera, incrementare il risultato finale del lancio di un punto.



Battipista: Durante il movimento, un dado che muove può usare i Battipista occupati da dadi amici come ponti per muoversi su una tessera adiacente al Battipista stesso. Se vi sono più battipista tra loro adiacenti, la portata dello spostamento sarà ovviamente più ampia (purché siano tutti occupati da dadi amici). Se giocate con la regola opzionale "Consolidamento", il Battipista permette di applicarla tra due dadi non direttamente adiacenti tra loro.

ATTENZIONE:
da stampare in A3
CAUTION:
to be printed on A3



FAQ

D: Ho applicato la regola “Cessate il Fuoco”; mi sono rimasti dei dadi da 3 o più, tutti lontani dall’avversario: il gioco continua?

R: No. Soltanto se hai almeno un dado da 3 o più adiacente ai dadi avversari puoi continuare la partita. Inoltre, la partita finirà comunque se ad almeno un giocatore sono rimasti solamente dadi da 3 o meno.

D: Giocando con la regola “Inseguimento” e “Risucchio Letale” insieme; posso far eliminare deliberatamente il mio dado grazie a “Inseguimento” per attivare la regola “Risucchio Letale”?

R: No.

D: Se stiamo giocando con la regola “Fuga furtiva”, posso usare come ponti anche i Battistrada occupati da dadi nemici?

R: No.

D: Se stiamo giocando con la regola “Consolidamento”, posso usare i Battistrada per applicare la succitata regola anche con dadi distanti tra loro?

R: Sì. Purché entrambi i dadi interessati siano adiacenti allo stesso Battistrada (o allo stesso gruppo di Battistrada)

D: Se attacco in gruppo e, almeno uno dei dadi attaccanti si trova sulla Torretta, cosa succede?

R: Applica il bonus della Torretta soltanto se assegni uno dei due risultati al dado sulla Torretta.

Riconoscimenti

Il materiale qui presente è stato realizzato da Simone Capasso (Simox); parte del materiale è stato preso (o modificato) da qui:

<http://boardgamegeek.com/thread/226323/different-kinds-of-territories>
Se avete suggerimenti, dubbi o segnalazioni da fare, potete contattare l'autore di questo file al seguente indirizzo:

giganteschiavo@hotmail.it

Oppure potete contattarlo sulla Tana dei Goblin

http://www.goblins.net/modules.php?name=Private_Messages&file=index&mode=post&u=7064

Si ricorda infine che tutto il materiale viene ceduto a fine divulgativo, pertanto è vietato utilizzare tale materiale a fini di lucro.