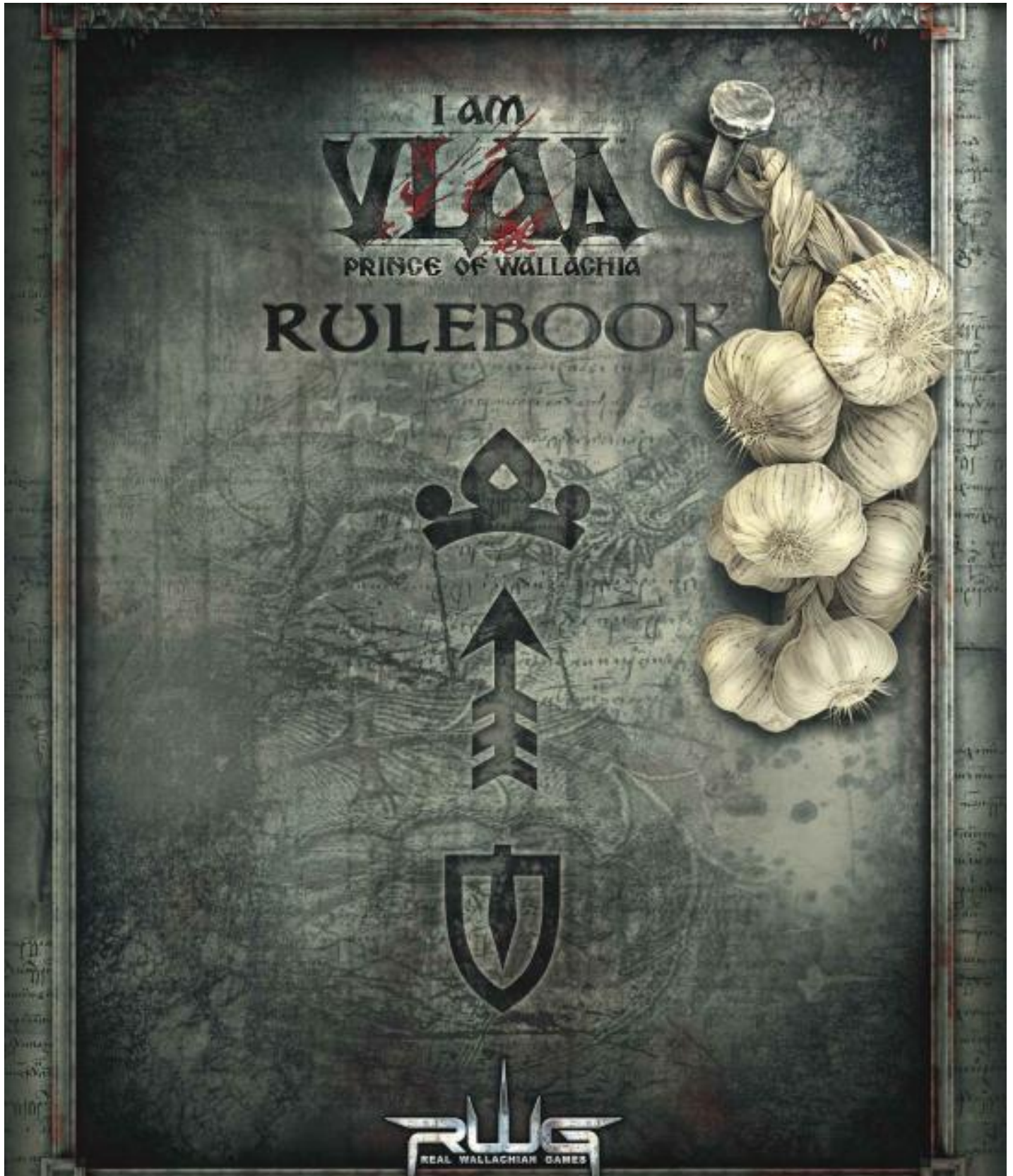


Regolamento – I AM VLAD: Prince of Wallachia

BY BELMONT09

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.



Oggi è il Santo Giorno di Pasqua dell'anno 1459, sento intorno a me un potente odore di sangue.
Sembra come se la morte si sia stabilita nel castello.....

I. IL TEMA E GLI OBIETTIVI DEL GIOCO

Io sono Vlad – Principe di Valacchia , è un gioco in scatola al quale è possibile giocare in due, tre o quattro giocatori. La formula ideale è di quattro giocatori, ognuno dei quali cercherà di diventare il Dominatore della Valacchia. I giocatori inizieranno il gioco dalla propria base e avranno ognuno il controllo di un eroe Vlad ed anche di un Arciere e di un Cavaliere della Valacchia. Durante il gioco essi cercheranno di eliminare gli eroi Vlad avversari, mediante movimenti tattici e attacchi con le proprie unità.

II. LE MODALITÀ PER VINCERE IL GIOCO

Esistono tre modalità per vincere il gioco. La prima modalità consta nel piazzare 3 Gettoni Corona sui simboli disegnati sulla propria Plancia, nella parte in alto di sinistra (il cranio con la corona). Si acquisisce un Gettone Corona quando le proprie unità riescono a uccidere un eroe Vlad avversario. Per ottenere il gettone, nel momento dell'uccisione di un eroe Vlad avversario, l'unità che l'ha sconfitto deve essere ancora viva dopo la battaglia.

La seconda modalità avviene nella situazione in cui non sono rimasti i Gettoni Corona per vincere, acquisendone 3. In questo caso il gioco diventa un deathmatch, l'ultimo eroe Vlad rimasto in vita vince il gioco. Se nel metodo di gioco deathmatch, gli ultimi due eroi Vlad rimasti sulla mappa si eliminano simultaneamente, lo spareggio del vincitore si fa tramite la numerazione dei Gettoni Corona, quello che ne detiene un maggiore numero vincerà. Nel caso in cui anche il numero dei Gettoni Corona è uguale, allora entrambi gli eroi Vlad torneranno per la seconda volta (eccezione) nelle proprie basi e continueranno il gioco fino all'eliminazione di uno tra loro.

La terza modalità per vincere il gioco è piazzando l'eroe Vlad in uno dei 4 quadrati arancioni nel centro della fortezza, mantenendolo per 8 turni consecutivi di gioco. Il conteggio inizia dal turno successivo al piazzamento dell'eroe Vlad al centro della fortezza, e si continua ogni volta che arriva il turno del giocatore che l'ha piazzato. Il giocatore che ha piazzato l'eroe Vlad in uno di quei 4 quadrati arancioni nel centro della fortezza, vince il gioco nel momento in cui arriva il suo turno, nell'ottavo turno di stazionamento.

III. COMPONENTI DI GIOCO

5 Parti che compongono la Mappa di Gioco

1 Mappa dell'Oltretomba

4 Plance Giocatori (1 per ogni giocatore)

13 Quadranti con le Vite delle Unità

4 Miniature – eroi Vlad (1 per ogni giocatore)

4 Miniature – Cavalieri della Valacchia (1 per ogni giocatore)

4 Miniature – Arcieri (1 per ogni giocatore)

4 Miniature – Avamposti

1 Dado da 8 Facce (numeri)

1 Dado da 6 Facce (numeri)

14 Carte Magia per l'eroe Vlad

36 Carte Combattimento per l'eroe Vlad

36 Carte Combattimento per l'Arciere

36 Carte Combattimento per il Cavaliere della Valacchia

12 Carte Akathist

66 Monete d'Oro

8 Gettoni Resurrezione (simbolo bara)

12 Gettoni Peste (simbolo ratto)

8 Gettoni Impalare (simbolo pali)

14 Gettoni Pozioni di Guarigione (simbolo ampolla)

8 Gettoni Corona (simbolo cranio con corona)

8 Gettoni "Vita di Vlad" (simbolo capo)

16 Gettoni Bandiera (simbolo bandiera)

1 Gettone Campana della Chiesa (simbolo campane)

1 Gettoni Maledizione (simbolo occhio)

1 Quadrante Tempo

IV. PREPARAZIONE DEI COMPONENTI PER IL GIOCO

1. Assemblare le 5 parti della Mappa di gioco nelle posizioni appropriate. (Fig. 1.2)

2. Piazzare la Mappa dell'Oltretomba. (Fig. 2)

3. Impartire ad ogni giocatore partecipante una plancia con le vite delle unità. (Fig. 3)



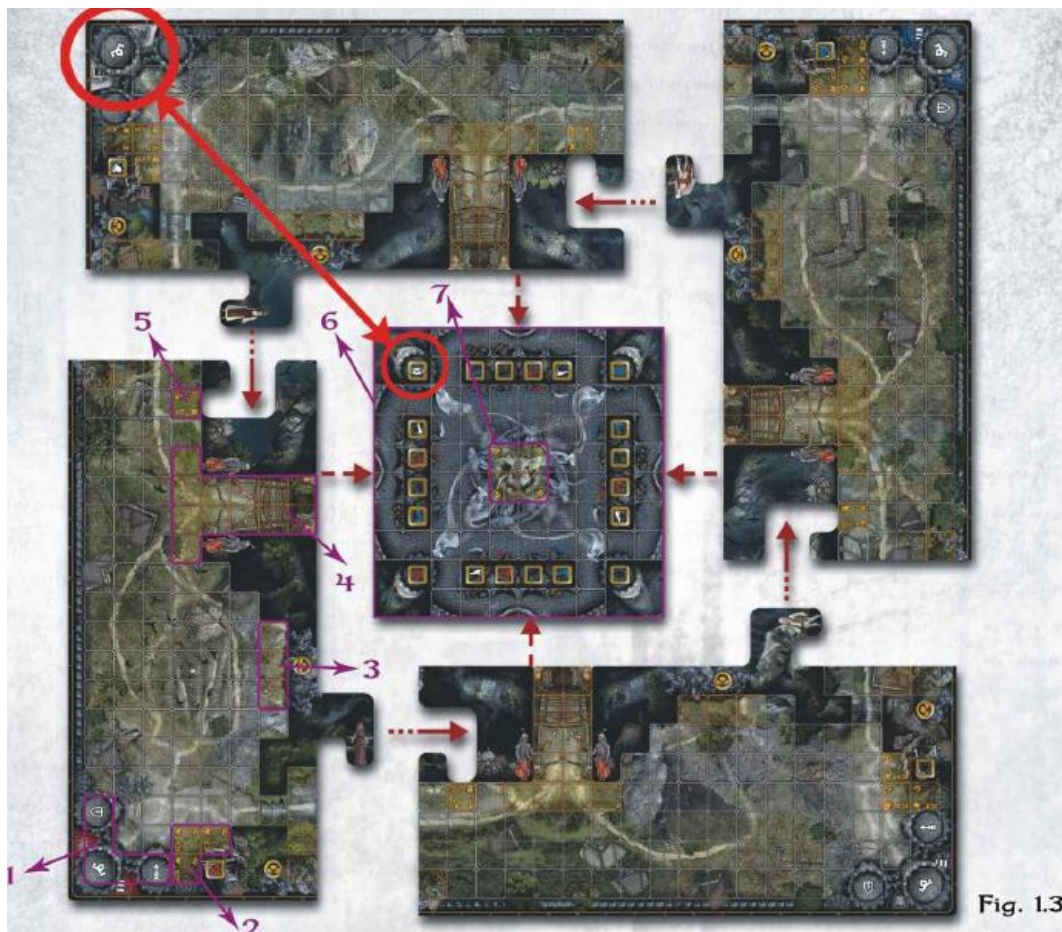
Fig. 1



Fig. 1.2

ASSEMBLAGGIO DELLA MAPPA DI GIOCO

Quando si assembla la mappa, i colori del simbolo dell'occhio negli angoli della fortezza devono combaciare con i colori delle basi negli angoli della mappa. (Fig. 1.3)



1 – Base giocatori – zona di inizio di ogni giocatore, localizzata negli angoli della mappa e rappresentata da 3 torri marcate con i simboli per l'eroe Vlad, Arciere e Cavaliere della Valacchia.

2 – Le Chiese – sono situate vicino ad ogni base e hanno 3 quadrati arancioni. Ci sono 4 chiese sulla mappa.

3 – Le Unità neutre – lupi mannari – la mappa di gioco ha 8 aree con questo tipo di unità neutrali, distribuite in modo uguale. Sono rappresentate da un gruppo di lupi mannari che hanno un'area di azione di 3 quadrati arancioni marcati con il simbolo di due spade incrociate.

4 – Le Unità neutre – le guardie della fortezza – sono rappresentate da ottomani e sono collocate in tutti e 4 gli ingressi della fortezza. L'area di azione comprende 12 quadrati arancioni, marcati con il simbolo di due spade incrociate.

5 – Le Taverne – Ci sono 4 taverne sulla mappa, situate alla sinistra di ogni ingresso della fortezza e indicate da un quadrato arancione con 4 simboli (uno in ogni angolo).

6 – La Fortezza – lo spazio grande nel mezzo della mappa con 4 entrate sorvegliate dagli ottomani.

7 – La Torre maledetta – consta in 4 quadrati arancioni situati al centro della fortezza marcati dal simbolo dell'occhio.



Fig. 2

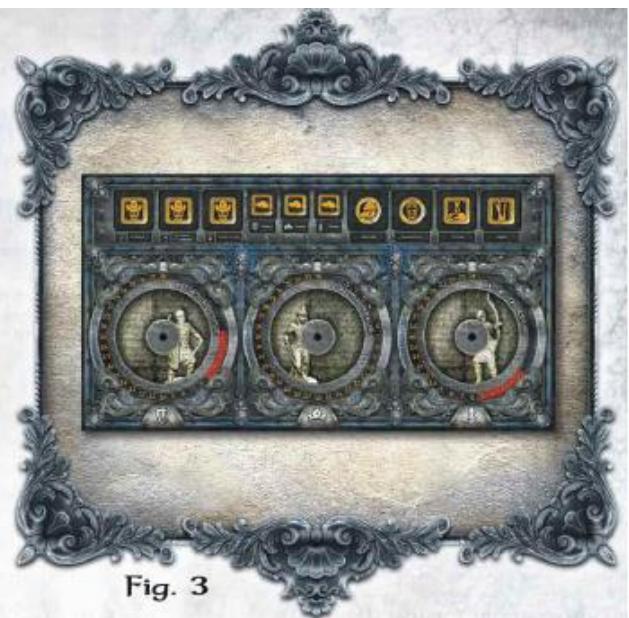


Fig. 3

POSIZIONAMENTO DEI COMPONENTI SULLA MAPPA DI GIOCO

1. Scelta di colore di ogni giocatore: ogni giocatore sceglierà un colore tra 4 (bianco, nero, rosso, blu) associato ai suoi pezzi e piazzerà le sue miniature (l'eroe Vlad, l'Arciere, il Cavaliere della Valacchia) sulla propria base (dello stesso colore) nella posizione corretta, indicata dai simboli sulla Mappa di gioco (negli angoli).
2. Scelta del giocatore che farà il primo movimento: questo si deciderà con il tiro del Dado a 6 facce (da parte di ogni giocatore), colui che avrà il numero più grande inizierà il gioco, il resto dei giocatori seguirà in senso orario.
3. Mettete 24 Monete d'Oro sui propri simboli, collocati vicino ai lupi mannari della Mappa di gioco. Si metteranno 3 Monete d'Oro su ognuno di questi simboli. Il resto delle 42 Monete d'Oro rimarranno nella scatola di gioco e saranno vinte dai partecipanti durante il gioco.



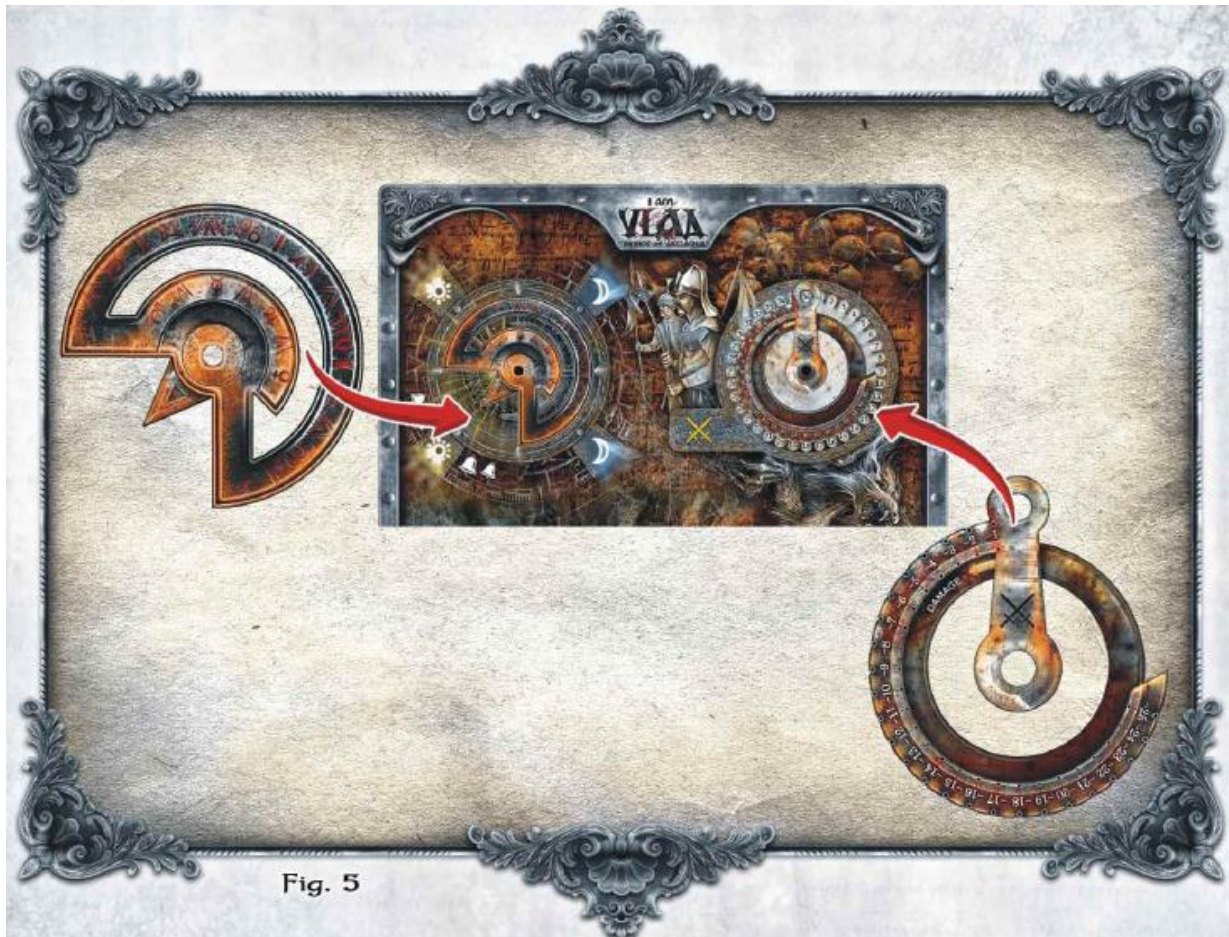
Fig. 3.1



Fig. 4

POSIZIONAMENTO DEI COMPONENTI SULLA MAPPA DELL'OLTRETOMBA

1. Quadrante del Tempo: si posizionerà nella parte in alto di sinistra della Mappa dell'Oltretomba. All'inizio del gioco il Quadrante del Tempo, sarà regolato sulla prima posizione del sole in corrispondenza del disegno con le campane della chiesa.
2. Quadrante con la vita delle Unità Neutrali: sarà posizionato nella parte in alto di destra della Mappa dell'Oltretomba. Questo quadrante ha **36 punti** che saranno usati per rappresentare la vita delle unità neutrali durante la battaglia.



3. L'Oltretomba: è l'area disegnata come una strada, segmentata sui quadrati numerati da 1 a 16.

PIAZZAMENTO DEI COMPONENTI SULLA PLANCIA DI OGNI GIOCATORE (La plancia con le vite delle unità)

1. I Quadranti con le vite per l'eroe Vlad, Arciere e Cavaliere della Valacchia: si piezzeranno su ogni cerchio perforato, uno sul disegno per l'eroe Vlad (34 punti vita), uno sul disegno del Cavaliere della Valacchia (28 punti vita), e uno sul disegno dell'Arciere (24 punti vita). Ogni quadrante è specifico per le unità che rappresenta, l'ammontare dei punti vita si differenzia per ognuno di loro. Ci sono 12 quadranti nel gioco.

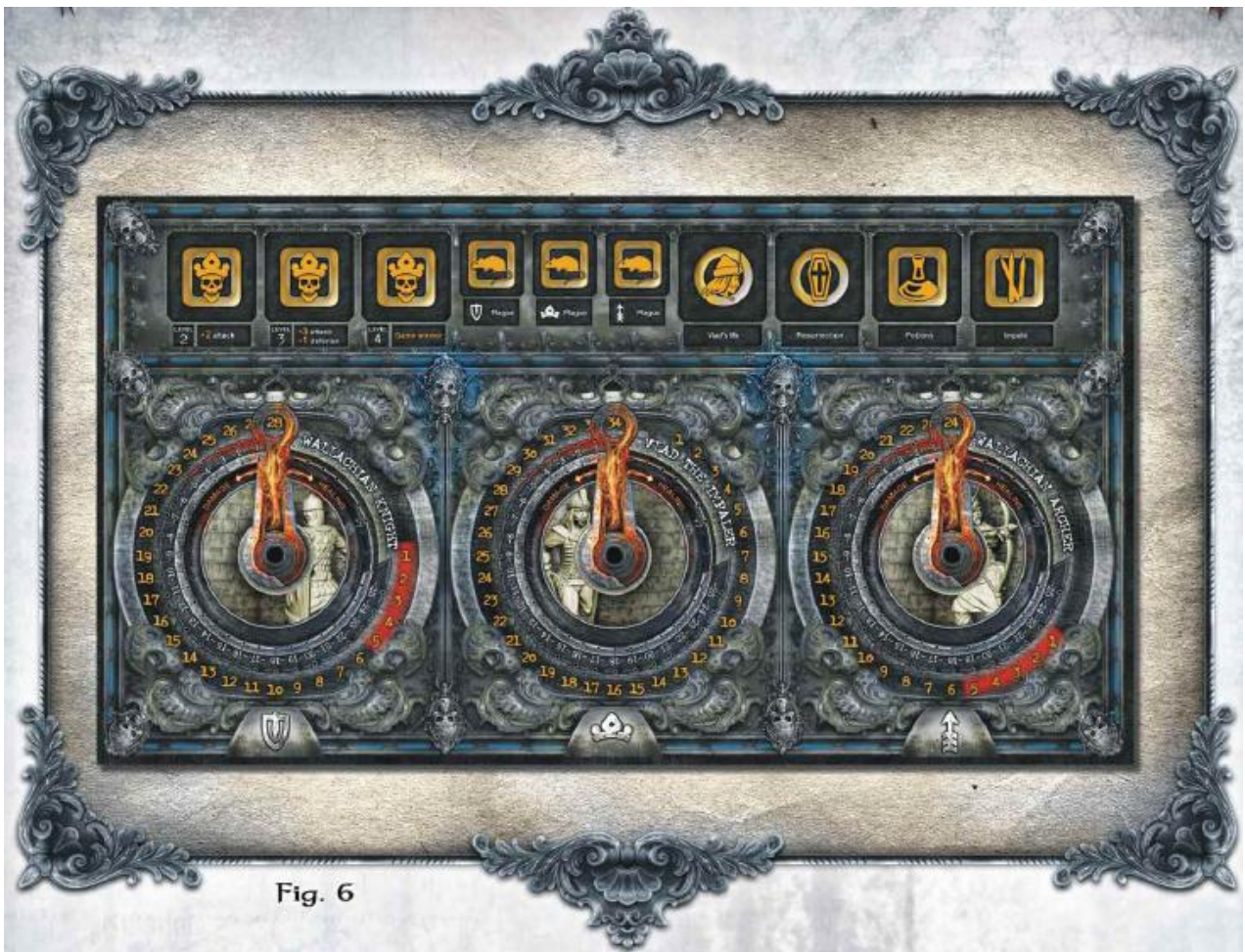


Fig. 6

2. Gli 8 Gettoni “Vita di Vlad” si dividono 2 per ogni partecipante, ognuno del proprio colore. Essi dovranno essere piazzati nello spazio disegnato sulla Plancia del giocatore (Fig. 7).



Fig. 7



Fig. 8

3. Gli 8 Gettoni Resurrezione di dividono 2 per ogni partecipante, e dovranno essere piazzati nello spazio disegnato sulla Plancia del giocatore (Fig. 8). Essi possono essere usati per far ritornare dall'Oltretomba, l'Arciere e il Cavaliere della Valacchia, una volta uccisi.

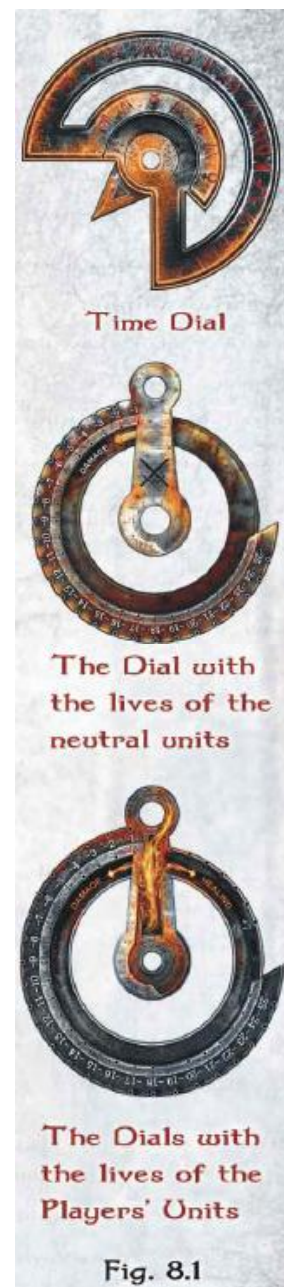
V. SPIEGAZIONI RIGUARDANTI I COMPONENTI DEL GIOCO

1. Il Quadrante del Tempo: rappresenta il tempo trascorso in gioco. Dopo ogni turno (un turno comprende un movimento per ogni giocatore – un movimento del giocatore presuppone il movimento e/o l'attacco con tutte e tre le proprie unità) il quadrante sarà ruotato sulla posizione seguente del ciclo giorno – notte, in senso orario. Questa componente del gioco è molto importante perché è legata alla possibilità, che hanno le proprie unità, di attaccare nelle battaglie in funzione delle carte di combattimento appartenenti al giocatore (tra le quali alcune possono essere utilizzate solo di notte o solo di giorno). Sempre a questa componente si lega anche la possibilità di riportare dall'Oltretomba una unità uccisa sulla Mappa di gioco.

2. Il Quadrante con la Vita delle Unità Neutre: ha 36 punti che rappresentano la vita di qualunque unità neutrale (i lupi mannari e le guardie delle fortezza). Quando si attacca una unità neutrale con l'eroe Vlad, l'Arciere o il Cavaliere della Valacchia, il valore di attacco sarà diminuito sul quadrante che rappresenta i punti vita delle unità neutre. La riduzione si farà tramite la rotazione del quadrante in senso antiorario, con un numero di punti corrispondente al valore di attacco.

3. I Quadranti con le vite per l'eroe Vlad, Arciere e Cavaliere della Valacchia: saranno utilizzati da ogni giocatore durante la battaglia contro altri giocatori o contro le unità neutre (lupi mannari, guardie della fortezza). Il danno ricevuto da questi sarà diminuito sul quadrante che rappresenta i punti vita delle unità proprie coinvolte nelle battaglia. La diminuzione si farà tramite la rotazione del quadrante in senso antiorario, con un numero di punti equivalente al danno ricevuto.

4. L'Oltretomba (Fig. 2): In questa zona sono inviati gli Arcieri e i Cavalieri della Valacchia uccisi nel combattimento (l'eroe Vlad ritorna direttamente nella propria base), con l'eccezione di quelli attaccati con il Gettone Impalare, che saranno definitivamente eliminati dal gioco. Per muovere un Arciere o Cavaliere della Valacchia uccisi (da fuori della mappa di gioco) sulla strada dell'Oltretomba, il giocatore deve usare il Gettone Resurrezione, che sarà riposto nella scatola del gioco. Immediatamente tirerà il dado a 6 facce e in funzione del numero uscito piazzerà l'Arciere o il Cavaliere della Valacchia sullo stesso numero nell'Oltretomba. Ogni volta che arriverà il suo turno, egli tirerà il dado e muoverà la miniatura di tanti spazi verso l'uscita dell'Oltretomba. Quando la miniatura ha raggiunto una delle posizioni 13, 14, 15 o 16, il giocatore ha raggiunto una uscita e non tirerà più il dado per quella unità.



DA RICORDARE: l'uscita è rappresentata dalle 4 posizioni (13, 14, 15, 16) nel tempo del gioco. Quindi, per poter far ritornare l'Arciere o il Cavaliere della Valacchia sulla Mappa di Gioco, la posizione sul Quadrante del Tempo deve corrispondere con quella in cui si trova la miniatura all'uscita dell'Oltretomba (Fig. 9). Se non corrispondono, si attenderà fino all'accoppiamento di quelle due posizioni. Un Arciere o il Cavaliere di Valacchia ritornati sulla Mappa di Gioco, si posizioneranno su qualunque dei quadrati arancioni vicino alla propria chiesa (dello stesso colore di quello del giocatore).



Fig. 9

5. Avamposti: le 4 miniature che rappresentano gli avamposti, rimarranno nella scatola di gioco e saranno acquistate dai partecipanti durante il gioco (il costo è di 3 Gettoni d'Oro a pezzo). Ogni giocatore ha la possibilità di acquistare (con l'eroe Vlad, l'Arciere, e il Cavaliere della Valacchia) e piazzare (solo con Vlad) solo un Avamposto (L'AVAMPOSTO NON È CONSIDERATO UNA UNITÀ, MA UNA COSTRUZIONE, QUINDI È IMMUNE AGLI ATTACCHI).

Come si utilizza: la miniatura Avamposto può essere piazzata nella Mappa di Gioco solo vicino al luogo nel quale si trova l'eroe Vlad. La miniatura Avamposto non può essere piazzata all'interno della fortezza. L'Avamposto è un ostacolo – Gli eroi Vlad, Arcieri, Cavalieri della Valacchia e gli Avamposti nemici non possono attaccarlo. Il luogo di piazzamento dell'Avamposto è permanente per tutta la durata del gioco (non può essere spostato) e deve essere lasciato obbligatoriamente lo spazio di movimento intorno ad esso (non può essere piazzato vicino ad ostacoli sulla mappa) – (Fig. 11).



Fig. 10



Fig. 11

Ogni Avamposto ha un raggio d'attacco di 5 quadrati intorno ad esso (solo lineare – Fig. 12), questo significa che ogni avversario che passerà per quest' area (a forma di croce) perderà automaticamente i suoi punti vita (2 punti). Una unità nemica che staziona su quest' area subirà il danno ogni volta che arriva il suo turno.



Fig. 12

Per ogni unità introdotta nell'Avamposto, automaticamente il danno aumenta di **2 punti** (una unità introdotta – il danno aumenta a **4 punti**, due unità introdotte – il danno è di **6 punti**, tre unità introdotte – il danno è di **8 punti**). Il Danno è applicato direttamente alla vita dell'unità attaccata, poiché il modificatore di difesa non può essere applicato a questa forma di attacco. Ogni unità che staziona nell'Avamposto, aumenterà la vita di **1 punto** per il turno di gioco (fino a che arriva l'ora di cambiare il giocatore).

All'interno di ogni Avamposto ci sono dei simboli associati alle unità di gioco (il simbolo per l'Arciere, il simbolo per il Cavaliere della Valacchia, il simbolo per l'eroe Vlad), ogni unità deve essere piazzata nel quadrato con il simbolo afferente. Esempio: se un Arciere, in seguito al suo spostamento di massimo 5 quadrati, non arriva sul simbolo associato all'interno dell'Avamposto, non potrà essere introdotto nell'Avamposto e rimarrà fuori di questo.

Le proprie unità che sono state introdotte nell'Avamposto subiranno un danno se è stata fatta una maledizione sul giocatore che le detiene (l'Avamposto non le protegge da questo tipo di attacco e nemmeno dal danno prodotto in seguito alla infestazione con la Carta Akathist "Peste"). Per il tempo che sono stazionate nell'Avamposto non possono essere infestate con la peste (ma sono affette, se sono state infestate prima del loro ingresso nell'Avamposto).

Da Ricordare: Le proprie unità stazionate nell'Avamposto non possono attaccare, ma non possono nemmeno essere attaccate.

6. Le Monete d'Oro: ci sono in totale 66 Monete d'Oro, e se ne distribuiranno 3 ad ogni giocatore che riuscirà a sconfiggere un lupo mannaro situato sulla Mappa di Gioco (i gettoni si prelevano nel posto in cui si è svolta la battaglia). Per ogni nemico Arciere o Cavaliere della Valacchia ucciso, il giocatore riceverà **3 Monete d'Oro**. Per ogni guardia della fortezza sconfitta, il giocatore riceverà **1 Moneta d'Oro**.



Come si utilizzano: le Monete d'Oro possono essere utilizzate per acquistare un avamposto dalla taverna (costa 3 Monete d'Oro), acquistare le Carte di Magia dalla taverna (costano 4 Monete d'Oro cadauna), acquistare i Gettoni Impalare dalla taverna (costano 1 Moneta d'Oro cadauna), acquistare i Gettoni Pozioni di Guarigione dalla taverna (costano 2 monete d'Oro cadauna), e acquistare le Carte da qualsiasi chiesa (costano 1 Moneta d'Oro cadauna). Dopo l'utilizzo le Monete d'Oro si mettono nella scatola di gioco.

7. I Gettoni Bandiera (simbolo della bandiera): i 16 gettoni che rappresentano le bandiere di ciascun giocatore (4 bianche, 4 nere, 4 blu, 4 rosse), rimarranno nella scatola di gioco, e potranno essere vinte dai partecipanti durante il corso del gioco.

Metodo di acquisizione: quando uno dei giocatori attacca con le proprie unità un cancello della fortezza e riesce a sconfiggere le guardie che ci sono, egli potrà piazzare (sul simbolo disegnato dietro il cancello) un Gettone Bandiera del proprio colore. Se in futuro vorrà entrare nella fortezza da quella cancellata, egli non dovrà combattere ancora le guardie della fortezza che ci sono. Dopo il piazzamento di 4 Gettoni Bandiera propri (uno per ogni cancello), il giocatore rispettivo ottiene il diritto di usare il Gettone Maledizione, con il quale può infliggere una maledizione sopra un giocatore avversario.



Fig. 13



8. Il Gettone Maledizione (simbolo occhio): il gettone che rappresenta la maledizione di Anastasia nella fortezza rimarrà nella scatola di gioco fino a che potrà essere usato da uno dei giocatori. Può essere utilizzato solamente da quei giocatori che hanno piazzato i 4 Gettoni Bandiera o da chi possiede 2 Gettoni Corona (esempio: hanno ucciso 2 eroi Vlad).

Modo di utilizzo: nel momento in cui uno tra i giocatori vorrà maledire le unità di un altro giocatore, muoverà il suo eroe Vlad all'interno della fortezza nella torre maledetta (sui quadrati di colore arancione). Una volta arrivato potrà prendere il Gettone Maledetto e piazzarlo nella torre (all'interno delle mura della fortezza) del colore del giocatore avversario. In seguito a questa azione la maledizione farà perdere al giocatore avversario **2 punti vita** ad ogni sua unità nella mappa, ogni volta che arriverà il suo turno (se nel frattempo un altro giocatore sposta la maledizione, il giocatore maledetto inizialmente non è più infettato da essa). Questo continuerà in ogni turno fino a quando un altro giocatore sposterà il Gettone Maledizione su un altro colore (contro un altro giocatore) o nella scatola del gioco (contro nessuno). Nel caso in cui l'eroe Vlad che ha messo la maledizione sul capo di un avversario, è ucciso, la maledizione di Anastasia viene cancellata (il gettone si sposta nella scatola di gioco).



Attenzione: la Maledizione si mette sopra il giocatore, quindi tutte le sue unità saranno infettate, indifferentemente se questa ritorna in gioco (gli eroi Vlad) o sono risvegliati dalla morte (Arcieri o Cavalieri della Valacchia).

9. I Gettoni Corona (simbolo cranio con corona): gli 8 gettoni che rappresentano la corona, rimarranno nella scatola di gioco e potranno essere vinti dai partecipanti durante il gioco.

Metodo di acquisizione: un giocatore riceve un Gettone Corona ogni volta che le sue unità uccidono un eroe Vlad. Egli prenderà dalla scatola di gioco un gettone e lo deporrà sulla propria Plancia, sul simbolo disegnato in alto a sinistra – (Fig. 16). Per la prima corona acquisita, il giocatore riceve +2 per i punti di attacco di tutte le unità. Alla seconda corona vinta, riceve +3 per i punti di attacco e +1 per i punti di difesa di tutte le unità – egli quindi avrà il diritto di utilizzare il Gettone Maledizione. Accumulate 3 corone diventerete il Principe della Valacchia, vincendo quindi il gioco.



10. Il Gettone Campana della Chiesa (simbolo campana): rimarrà nella scatola di gioco fino a quando potrà essere usato da un giocatore.

Modo di utilizzo: può essere utilizzato da qualunque giocatore che riuscirà a piazzare una unità vicino a una chiesa sulla mappa, sui quadrati di colore arancione. Le Campane possono essere suonate solamente quando il Quadrante del Tempo si trova posizionato sulla prima posizione del sole – esiste anche un simbolo delle campane che lo indicano. Quando si posiziona il gettone sul simbolo della campana (si considera che sono state suonate le campane), tutte le unità situate all'interno della fortezza rimarranno bloccate per 2 turni di gioco. Esse non possono muoversi, ma possono rispondere agli attacchi e possono attaccare altre unità nemiche nel loro raggio di attacco.

Importante: le unità rimaste fuori dalla fortezza quando suonano le campane, non possono più entrare all'interno di essa, per lo stesso periodo di tempo. Nel momento in cui l'effetto delle campane sparisce (dopo due turni di gioco), il gettone sarà riposto nella scatola di gioco.



Fig. 17

Non dimenticare! Le Campane possono essere suonate solo quando il Quadrante del Tempo si trova nella prima posizione del sole – questa posizione è segnata con il simbolo delle campane (Fig. 17).





Fig. 18

11. I Gettoni Resurrezione (simbolo bara): ci sono 8 Gettoni Resurrezione, e se ne distribuiranno 2 per ogni giocatore all'inizio del gioco. Un gettone di questi dà la possibilità ad un giocatore di posizionare un Arciere o un Cavaliere della Valacchia uccisi, sulla strada dell'Oltretomba e dopo il percorso del tragitto può essere riposizionato nella Mappa di Gioco (con i punti vita risanati), nel luogo in cui si trova la chiesa del proprio colore (su qualunque quadrato arancione). Per l'eroe Vlad non possono essere usati questi gettoni, perché egli ritorna direttamente nella propria base (può ritornare solo due volte).

Modo di utilizzo: Preleverete il gettone dalla propria Plancia e lo metterete nella scatola di gioco. Dopo di che, si lancerà il dado a 6 facce e in funzione del numero uscito si muoverà l'Archiere o il Cavaliere della Valacchia ucciso (situato fuori dalla mappa di gioco), direttamente sul numero corrispondente dell'Oltretomba. In conclusione con 2 gettoni potrete riportare in gioco l'Archiere e il Cavaliere della Valacchia una sola volta oppure uno di loro per 2 volte.

Attenzione: questi gettoni non possono essere usati se l'Archiere o il Cavaliere della Valacchia, sono stati uccisi usando il Gettone Impalare, in questo caso saranno permanentemente rimossi dal gioco.

12. I Gettoni Peste (simbolo ratto): ci sono 12 gettoni nel gioco. Sono utilizzati per identificare le unità infestate con la peste, come anche quelle guarite. Il gettone è piazzato sulla Plancia del giocatore vicino alla rispettiva unità infettata (nel spazio raffigurato – Fig. 19). Quando una unità è guarita, il gettone verrà girato sull'altra faccia (simbolo topo barrato) e rimarrà sulla Plancia del giocatore per tutta la durata del gioco, indicando che questa unità non potrà più essere infestata.



13. I Gettoni “Vita di Vlad” (simbolo capo): ci sono 8 gettoni in gioco che significano le vite di Vlad. Si divideranno 2 per ogni giocatore all’inizio del gioco, posizionati sullo spazio raffigurato nella proprio Plancia – (Fig. 19).

Modo di utilizzo: quando un eroe Vlad del giocatore viene ucciso, perde uno di questi gettoni e lo ripone nella scatola di gioco. Vlad ritorna immediatamente nella propria base (con i punti vita ripristinati). Quando un giocatore perde questi 2 gettoni “Vita di Vlad” sarà eliminato dal gioco.

Vlad può ritornare solo due volte.

14. I Gettoni Pozione di Guarigione (simbolo ampolla): i 14 gettoni che rappresentano le pozioni di guarigione (ampolle), rimarranno nella scatola di gioco e saranno acquistati dai giocatori durante il gioco (costano 2 Monete d’Oro cadauna). Possono essere acquistate nelle taverne piazzando qualunque unità sul quadrato arancione vicino ad esse.

Modo di utilizzo: dopo l’acquisto, questi gettoni saranno posizionati sul simbolo raffigurato sulla propria Plancia, dove possono essere utilizzati durante il gioco. Il Valore di guarigione di uno di questi gettoni è di **7 punti** vita. Questi 7 punti possono essere usati per ripristinare la vita di qualunque unità o di più simultaneamente, mediante la suddivisione dei punti di guarigione. Dopo l’utilizzo il gettone sarà rimesso nella scatola di gioco.

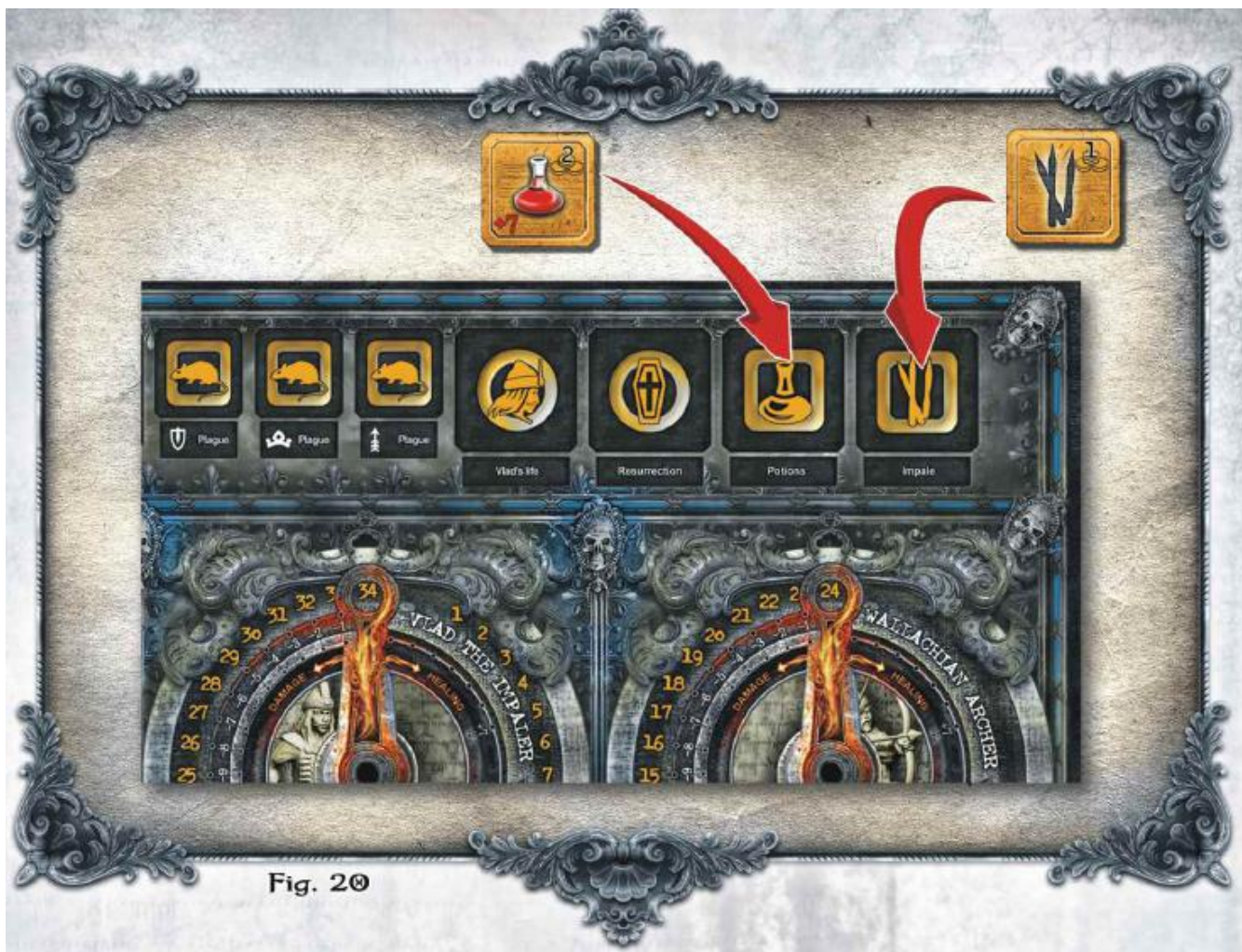


Fig. 20

15. I Gettoni Impalare (simbolo pali): questi 8 gettoni danno l'abilità all'eroe Vlad di Impalare le altre unità. I gettoni rimarranno nella scatola di gioco e durante il gioco, potranno essere acquistati nelle taverne da qualunque unità pagando 1 Moneta d'Oro, e saranno piazzati sulla Plancia del Giocatore nello spazio raffigurato – (Fig. 20).



Modo di utilizzo: possono essere utilizzati solamente dall'eroe Vlad, solo se questo è in quel momento coinvolto nel combattimento. Possono essere utilizzate di giorno o di notte, indifferentemente dalla posizione del Quadrante del Tempo. L'effetto di impalare può essere rivolto solamente contro un nemico Arciere o Cavaliere della Valacchia, non può essere usato contro un eroe Vlad avversario. *Un attacco Impalare può essere utilizzato soltanto contro un nemico Arciere o Cavaliere della Valacchia che ha 5 o meno punti vita rimasti.* Un Arciere o Cavaliere della Valacchia attaccato con il Gettone Impalare (conforme alle condizioni sopra descritte), è permanentemente rimosso dal gioco e non può essere resuscitato. Durante la battaglia, il Gettone Impalare annulla qualsiasi carta usata dall'Arciere o Cavaliere della Valacchia nemico. Dopo l'utilizzo, il gettone sarà riposto nella scatola di gioco.

16. Le Carte Magia: ci sono 14 carte, e rimarranno nella scatola di gioco. Potranno essere acquistate dai giocatori (costano 4 Monete d'Oro cadauna), dalle taverne, piazzando una unità sul quadrato arancione vicino ad esse.



Modo di utilizzo: Possono essere utilizzate sia di giorno sia di notte, indifferentemente dalla posizione sulla quale si trova il Quadrante del Tempo. Possono essere usate solo dall'eroe Vlad, solo se questo è in quel momento coinvolto nel combattimento. L'effetto di una Carta Magia può essere rivolto solamente contro un eroe Vlad avversario. All'attacco con una di queste carte, un eroe Vlad avversario può difendersi solamente giocando un'altra Carta Magia (se ne possiede una), nel caso contrario, sarà inflitto l'intero valore di attacco. Dopo aver usato una Carta Magia, questa non potrà più essere utilizzata da nessun'altro giocatore (rimarrà sul tavolo di gioco a faccia un su).



17. Carte Combattimento: ci sono 108 carte, che all'inizio di gioco saranno disposte in 3 pile (una pila per ogni unità esistente in gioco, come esempio: 36 Carte Battaglia nel mazzo dell'Arciere, 36 Carte Battaglia nel mazzo del Cavaliere della Valacchia, 36 Carte Battaglia nel mazzo dell'eroe Vlad).



Ogni giocatore prenderà dalle pile 3 carte per l'eroe Vlad, 3 carte per il Cavaliere della Valacchia, 3 carte per l'Arciere.

Metodo di utilizzo: le Carte Combattimento sono specializzate per tipi di unità, questo significa che una carta dell'Arciere non può essere usata dall'eroe Vlad o dal Cavaliere della Valacchia e viceversa. Se sono utilizzate dall'unità specializzata creano effetti contro altri tipi di unità. Ad esempio: un Arciere può usare una Carta Combattimento per attaccare e avrà effetto contro l'eroe Vlad (che potrà rispondere con una sua carta specifica). Possono essere utilizzate solo dalle unità, per le quali sono state create, contro qualunque altra unità nemica sulla Mappa di Gioco (unità di un altro giocatore o unità neutrali).

Queste carte possono essere utilizzate solo se la posizione del Quadrante del Tempo corrisponde al tipo di carta che si possiede, ovvero una carta della notte non può essere utilizzata per il giorno e viceversa. Possono essere usate solo se le unità del giocatore sono coinvolte in quel momento in un combattimento. Su questo tipo di carte sono iscritti l'attacco e la difesa nella parte di sinistra (i punti di attacco nella parte di sinistra in alto, i punti di difesa nella parte di sinistra in basso).

Dopo l'utilizzo le Carte di Combattimento sono scartate sul tavolo, impilate per il tipo di unità. Quando tutte le carte combattimento di un tipo di unità sono state usate, quelle scartate saranno rimescolate formando un nuovo mazzo e riutilizzate.



Retro di una carta
Arciere

Retro di una carta
Cavaliere

Fig. 24



Esempio di una carta Cavaliere della Valacchia

Fig. 25

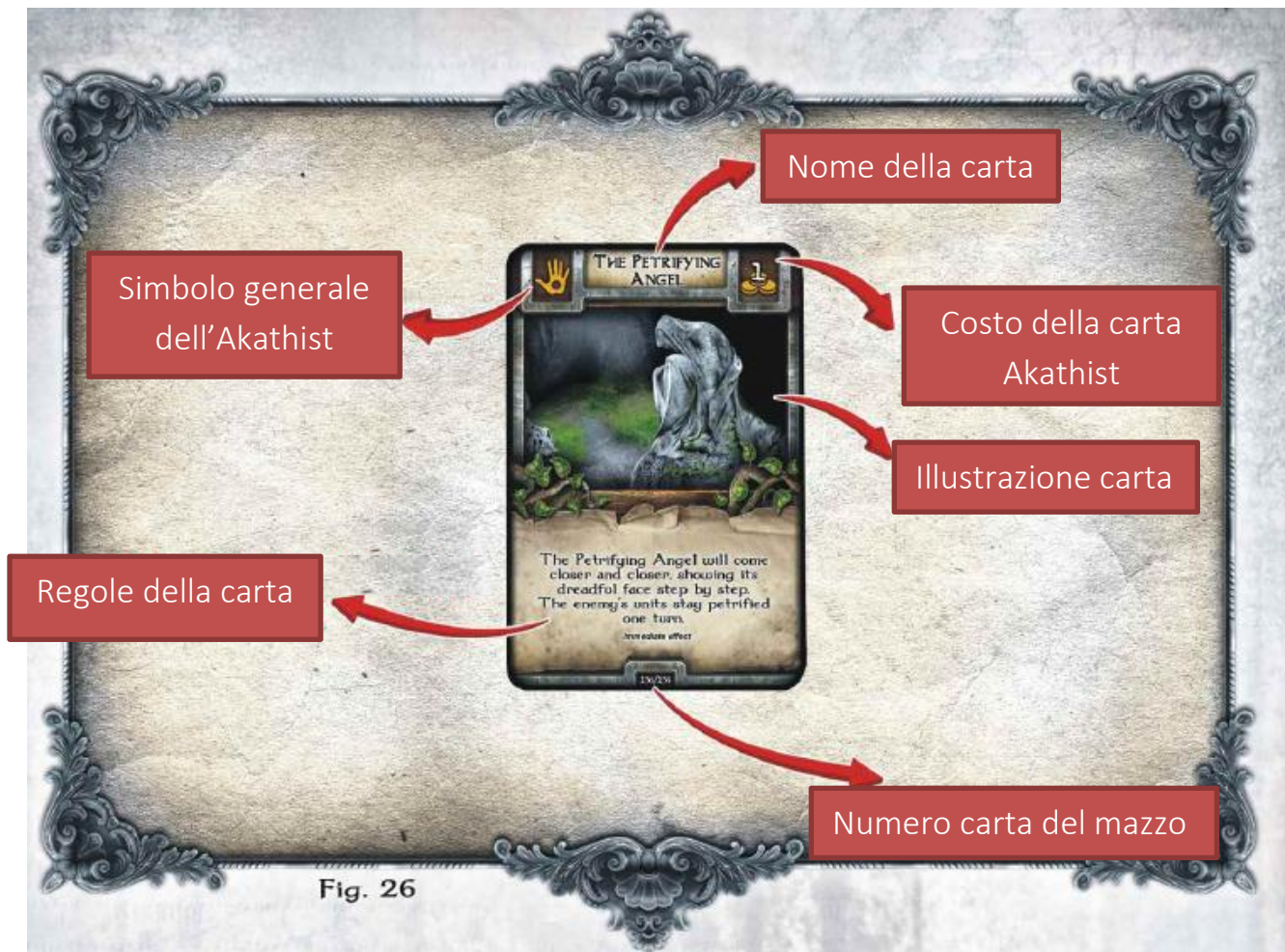
18. Le Carte Akathist: ci sono 12 carte di questo tipo, che rimarranno nella scatola di gioco e potranno essere acquistate dai partecipanti (costano 1 Moneta d'Oro cadauna) durante il gioco. Ogni giocatore può acquistare da qualunque chiesa, una di queste carte, ogni volta che arriva il suo turno.

Modo di utilizzo: possono essere acquistate e utilizzate solo se una delle proprie unità si trova vicino a una delle 4 chiese esistenti sulla Mappa di Gioco, sui quadrati arancioni vicino a queste. All'acquisto la Carta Akathist deve essere posta sul tavolo di gioco a faccia in su, e l'abilità della carta avrà effetto immediatamente.

Importante da ricordare: alcune carte hanno un periodo di tempo prefissato nel quale si svolge il loro effetto (esempio: un round o 2 round di gioco), quindi fino a che non scade questo periodo di tempo nessuno tra i giocatori potrà più acquistare altre Carte Akathist. Dopo l'utilizzo di una Carta Akathist, questa non potrà più essere riutilizzata da nessun giocatore (rimarrà nel tavolo di gioco a faccia in su).



Fig. 25.1



La Carta Akathist "Peste": - colpisce solo l'unità che ha preso la carta, infettandola con la peste. La malattia può essere trasmessa. Se una unità propria o avversaria entra o si trova nel raggio di attacco di una unità appestata, allora anche essa si ammalerà. A ogni turno di gioco, ogni unità colpita dalla peste perderà un punto vita, ogni volta che arriva il turno del giocatore che la detiene. Le unità infette possono essere guarite muovendole alla propria chiesa (dello stesso colore, situata vicino alla propria base). Le unità che sono state guarite dalla peste diventano immuni, quindi non possono più essere infettate.

Osservazione: quando una unità contrae la peste, un Gettone Peste sarà piazzato sullo spazio corrispondente della plancia del giocatore (con il simbolo del ratto a faccia in su) Quando una unità appestata viene curata, il rispettivo gettone sarà rivolto a faccia in giù e rimarrà sulla plancia del giocatore per il resto del gioco.



19. Il Dado a 6 Facce (6 numeri): Il Dado a 6 Facce (6 numeri) rimarrà nel scatola di gioco. Sarà usato dai giocatori (al loro turno) per fare avanzare l'Arciere o il Cavaliere della Valacchia, quando sono mandati nell'Oltretomba. Il numero uscito nel dado è il numero di quadrati che si avanzerà. Ad esempio: il giocatore rosso deve muovere l'Arciere che si trova sulla posizione 2 della strada dell'Oltretomba. Lancia il dado e il numero uscito è 4, quindi sposterà l'Arciere alla posizione 6. Al successivo round di gioco, quando arriva il suo turno, ripeterà questa azione, fino a che arriverà a una delle posizione 13, 14, 15 o 16, da dove ritornerà sulla MAPPA di GIOCO (con tutti i punti vita ripristinati), rispettando le altre condizioni del Regolamento (cap. V punto 4).

20. Il Dado a 8 Facce (8 numeri): Il Dado a 8 Facce (8 numeri), rimarrà nella scatola di gioco. Sarà utilizzato dal giocatore ogni volta che una propria unità attaccherà i lupi mannari o le guardie della fortezza sulla mappa. Il numero mostrato dal dado rappresenta il valore di attacco delle unità neutrali, come risposta all'attacco del giocatore.

Da Ricordare: le Unità Neutre (lupi mannari , guardie della fortezza) sulla Mappa di Gioco non hanno una difesa, attaccano solamente (tirando il Dado a 8 Facce), quindi tutti i danni inflitti sopra le unità neutrali, diminuiranno direttamente i loro punti vita.

Invece, il danno di attacco fatto da queste unità neutrali ridurrà per primo il valore di difesa delle Carte di Combattimento del giocatore, per poi diminuire la vita dell'unità del giocatore (facendo una differenza).



VI. MOVIMENTO DI OGNI GIOCATORE – MUOVERE PIÙ AZIONI TATTICHE, ATTACCO

Il Movimento di un giocatore comprende 2 grandi fasi valide per ogni unità del giocatore esistente in quel momento nel gioco. Ossia: la prima fase è il movimento delle unità più l'esecuzione di azioni tattiche, la seconda fase è l'attacco delle unità. Il Movimento delle unità sulla Mappa di Gioco e qualsiasi azione tattica possono essere eseguite in qualunque ordine. Le azioni tattiche sono: muovere le unità sulla strada dell'Oltretomba; acquisto e piazzamento Avamposto; utilizzo dei Gettoni Resurrezione (bara), Gettoni Pozioni di Guarigione (ampolla), Gettoni Campana della Chiesa, Gettoni Maledizione; acquisto dei Gettoni che si trovano in qualsiasi taverna; acquisto e utilizzo di una Carta Akathist. Durante il gioco l'ordine delle fasi deve essere mantenuto perché nel momento in cui una unità è stata utilizzata nell'attacco, non può più eseguire azioni tattiche né spostarsi. Nel gioco avete la possibilità di attaccare direttamente con una o con tutte le unità, saltando la fase movimento e azioni tattiche, se l'unità avversaria si trova nel loro raggio di azione.

Quando è il proprio turno, ogni giocatore, prima di muovere, è obbligato a diminuire i punti vita delle unità esistenti sulla mappa di gioco se la Maledizione di Anastasia nella fortezza è sul proprio capo e/o una o più delle sue unità è infettata con la Carta Akathist "Peste". E' inoltre obbligato, prima di muovere, ad aumentare i punti vita di qualsiasi unità che staziona nell'Avamposto.

PRIMA FASE . Movimento delle unità sulla Mappa di Gioco

1. Il Movimento dell'eroe Vlad: l'eroe può essere mosso sulla Mappa di Gioco massimo 5 quadrati in ogni direzione. Durante il movimento, l'eroe Vlad non può passare sulle unità nemiche avversarie, le proprie unità e gli ostacoli sulla mappa. Il movimento può essere diverso in funzione delle azioni eseguite durante il gioco (l'eroe Vlad può essere mosso da uno a cinque quadrati in funzione della strategia di ognuno) – (Fig. 27).

2. il Movimento dell'Arciere: può essere mosso sulla Mappa di Gioco massimo 5 quadrati in ogni direzione. Durante il movimento, l'Arciere non può passare sulle unità nemiche avversarie, le proprie unità e gli ostacoli sulla mappa. Il movimento può essere diverso in funzione delle azioni eseguite durante il gioco (l'Arciere può essere mosso da uno a cinque quadrati in funzione della strategia di ognuno) – (Fig. 27).

3. Il Movimento del Cavaliere della Valacchia: può essere mosso sulla Mappa di Gioco massimo 5 quadrati in ogni direzione. Durante il movimento, il Cavaliere della Valacchia non può passare sulle unità nemiche avversarie, le proprie unità e gli ostacoli sulla mappa. Il movimento può essere diverso in funzione delle azioni eseguite durante il gioco (il Cavaliere della Valacchia può essere mosso da uno a cinque quadrati in funzione della strategia di ognuno).

Azioni tattiche

- a. l'acquisto di una o di alcune Carte di Magia dalla taverna, si può fare con ogni unità,
- b. l'acquisto di un Avamposto dalla taverna (solo uno per ogni giocatore), si può fare con ogni unità,
- c. il piazzamento dell'Avamposto, si può effettuare soltanto con l'eroe Vlad vicino all'area dove egli si trova,
- d. l'acquisto di uno più Gettoni Impalare dalla taverna, si può effettuare con qualsiasi unità,
- e. l'acquisto di uno o più Gettoni Pozione di Guarigione dalla taverna, si può effettuare con qualsiasi unità,
- f. l'utilizzo di uno o più Gettoni Pozioni di Guarigione,
- g. l'acquisto di una Carta Akathist da qualsiasi chiesa, si può effettuare con qualsiasi unità e si utilizza immediatamente,
- h. l'utilizzo del Gettone Maledizione, si può effettuare solo con l'eroe Vlad, al centro della fortezza,
- i. l'utilizzo del Gettona Campana della Chiesa, si può effettuare con qualsiasi unità in qualunque chiesa sulla Mappa di Gioco,
- j. l'utilizzo di uno o più Gettoni Resurrezione,
- k. il movimento dell'Arciere o del Cavaliere della Valacchia sulla strada dell'Oltretomba si effettua in funzione del numero uscito con il Dado a 6 Facce (il numero uscito rappresenta il numero di quadrati di cui l'unità si sposterà)





Fig. 27

Un giocatore può eseguire una o più di queste azioni tattiche simultaneamente in funzione del modo in cui ha posizionato le unità. (Esempio: l'Arciere suona le campane della Chiesa e allo stesso turno il Cavaliere della Valacchia compra qualcosa dalla taverna). Dopo il compimento delle azioni tattiche ogni giocatore che ha la possibilità di effettuare un attacco sulle unità nemiche, può richiedere all'avversario che sarà attaccato una *tassa vassallo* (tributo). Questa *tassa vassallo* consiste nel pagare 2 Monete d'Oro. Colui attaccato, in questo modo, ha la possibilità di evitare l'attacco. Non è tuttavia obbligato ad accettare l'offerta dell'attaccante. La proposta di pagare il tributo può provenire anche dalla parte di colui attaccato, nel caso in cui l'attaccante non l'avesse richiesta. Se i due giocatori implicati non giungono a un accordo, le azioni seguono il corso normale.



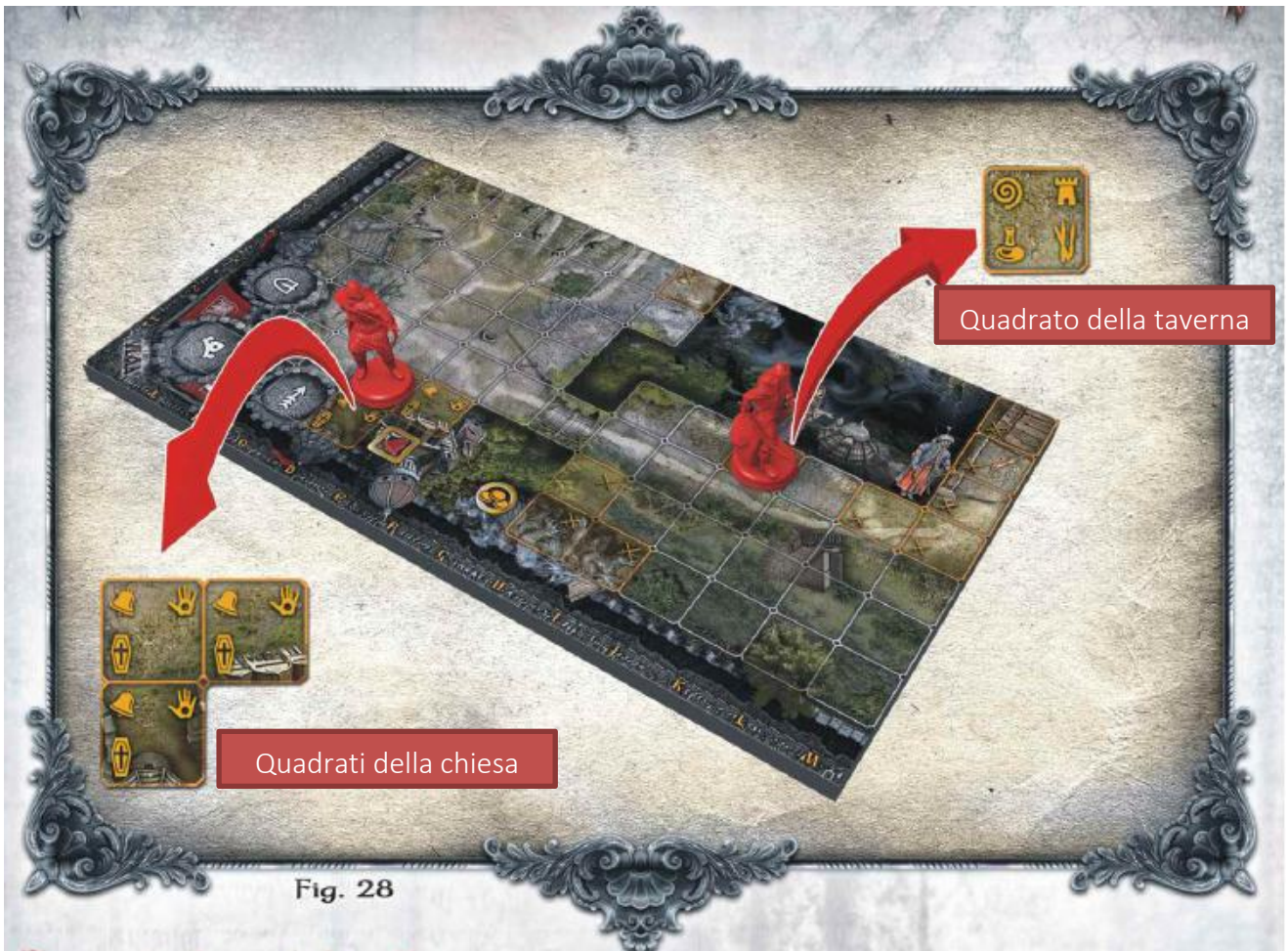


Fig. 28

Notare i simboli sui quadrati

I simboli sui quadrati della chiesa:

- qui possono essere suonate le campane;
- qui si possono acquistare le Carte Akathist;
- qui si possono riportare le unità resuscitate dall’Oltretomba sulla Mappa di Gioco (Esempio: se sei il *giocatore blu* puoi riportare sulla Mappa di Gioco una unità, solo dalla propria chiesa – segnata con una *campana blu*);



I simboli della taverna

- qui si possono acquistare le Carte Magia;
- qui si può acquistare l’Avamposto;
- qui si possono acquistare i Gettoni Pozione di Guarigione;
- qui si possono acquistare i Gettoni Impalare.



SECONDA FASE . Attacco delle unità

1. l'attacco dell'eroe Vlad: ha un raggio di attacco di massimo 3 quadrati in linea sulla Mappa di Gioco (rettilineo o diagonale – Fig. 29).



Fig. 29

Vlad può attaccare sopra altre unità nemiche e proprie – (Fig. 29), ma non può attaccare sopra altri ostacoli sulla mappa – (Fig. 30).

Queste regole di attacco non sono valide contro unità neutrali.



Fig. 30

2. l'attacco dell'Arciere: ha un raggio di attacco di massimo 4 quadrati in linea sulla Mappa di Gioco (rettilineo o diagonale – Fig. 31).



L'Arciere può attaccare sopra altre unità nemiche e proprie – (Fig. 31), ma non può attaccare sopra altri ostacoli sulla mappa – (Fig. 32).

Queste regole di attacco non sono valide contro unità neutrali.

3. L'attacco del Cavaliere della Valacchia: ha un raggio di attacco di un singolo quadrato sulla Mappa di Gioco (rettilineo o diagonale), quindi può attaccare solo le unità che si trovano vicino a lui – (Fig. 33).



Fig. 33



VII. L'ATTACCO DI UNA UNITÀ AVVERSARIA, E DI UNA UNITÀ NEUTRALE, SITUATE SULLA MAPPA DI GIOCO

L'ATTACCO DI UNA UNITÀ AVVERSARIA

Una unità può attaccare senza muoversi o prima di eseguire le azioni tattiche, tuttavia così facendo, non potrà muovere o eseguire le azioni tattiche successivamente. Una unità può essere attaccata solo se si trova entro il raggio di attacco dell'unità attaccante, e se non ci sono ostacoli tra di loro.

(Vedi maggiori informazioni sulle Carte Combattimento alla pagina 20).

Quando si attacca un'altra unità, l'unità attaccante utilizza solo una Carta di Combattimento, Carta di Magia o Gettone Impalare, contro l'unità avversaria. Le Carte Combattimento che non corrispondono all'ora corrente del giorno non possono essere usate. La carta deve essere dello stesso tipo dell'unità attaccante (esempio: l'Arciere può usare solamente Carte Combattimento Arciere). Le Carte Combattimento possono essere usate da qualunque unità del giocatore contro qualunque altra unità del giocatore, o contro le unità neutrali. Le Carte Magia possono essere utilizzate solo dall'eroe Vlad contro un altro eroe Vlad. I Gettoni Impalare possono essere utilizzati solo dall'eroe Vlad contro un Arciere o Cavaliere della Valacchia avversario, ma soltanto se quell'unità ha **5 o meno punti vita**.

L'avversario può rispondere con una propria carta. Questa carta deve corrispondere all'ora corrente del giorno, al tipo di difesa dell'unità, e deve essere dello stesso tipo (Magia/Combattimento) della carta di attacco. Questa carta sarà utilizzata per diminuire il danno inflitto dall'attacco, ma anche per causare un danno all'attaccante.

Le due carte sono posizionate sul tavolo di gioco, e il risultato della battaglia è determinato dalla comparazione dei valori delle due carte (*il proprio attacco meno la difesa nemica e l'attacco nemico meno la propria difesa – Fig. 34*). I punti risultanti sono sottratti dal numero dei punti vita delle unità attaccanti e attaccate, sulle Plance dei Giocatori. Se il difensore non ha una carta appropriata, o sceglie di non usare una carta appropriata, non verrà effettuata alcuna riduzione e verrà inflitto al difensore il pieno valore di attacco. Se Vlad attacca un'altra unità con il Gettoni Impalare, l'unità difesa non potrà rispondere in alcun modo. Se un Arciere o Cavaliere della Valacchia nemico attacca Vlad con una Carta Combattimento, può usare il Gettone Impalare per rispondere. In questo caso, la carta dell'attaccante è cancellata. Una unità Impalata viene uccisa e rimossa dal gioco definitivamente; non è possibile resuscitare questa unità. Il Gettone Impalare è consumato con il suo utilizzo.

Il gioco vi offre di attaccare una unità nemica con tutte e 3 le unità (se questa è nel loro raggio di attacco). Dalla scatola di gioco si prenderanno le Carte Combattimento in cambio di quelle usate (dalle unità proprie e dalle unità nemiche) solamente dopo che la battaglia si è conclusa.

Esempio 1: durante la notte, un Arciere viene attaccato da tutte e 3 le unità di un avversario, deve rispondere con 3 carte della notte. Se non possiede tante carte di combattimento di questo tipo, per quelle a cui non può rispondere sottrarrà dai punti vita tutto il valore di attacco scritto sulle carte dell'attaccante. Dopo il termine del combattimento i giocatori prenderanno dalla scatola di gioco esattamente il numero di carte utilizzate. L'attaccante prenderà 3 Carte Combattimento (una per l'eroe Vlad, una per il Cavaliere della Valacchia, una per l'Arciere) mentre l'attaccato 3 Carte Combattimento per l'Arciere (se ha usato 3 carte, altrimenti il numero esatto di carte che ha usato per difendersi).

Esempio 2: il proprio eroe Vlad attacca un altro avversario (eroe Vlad) usando una Carta Magica. Se il giocatore avversario non ha Carte di Magia (non le ha comprate) egli non può difendersi con nessun'altra carta, quindi diminuirà i punti vita dell'eroe Vlad di tutto il valore di attacco scritto nella carta attaccante. Le Carte Magia possono essere utilizzate sempre, senza considerare la posizione nel Quadrante del tempo, giorno o notte. Dopo la conclusione della battaglia, nessuno dei partecipanti prenderà carte dalla scatola di gioco, perché le Carte Magia si acquistano dalla taverna.

Per ogni unità nemica uccisa avrai come ricompensa:

- per ogni Arciere o Cavaliere della Valacchia ucciso, riceverai 3 Monete d'Oro,
- per ogni eroe Vlad ucciso, riceverai un Gettone Corona (simbolo cranio con corona),

Per ottenere la ricompensa, quando la battaglia è terminata, la propria unità che ha ucciso una unità nemica deve rimanere in vita. Se questa muore nello stesso momento di quella nemica, nessuno tra i giocatori riceverà la ricompensa. Nel caso in cui una unità è uccisa dal danno subito da un Avamposto, la ricompensa sarà prelevata dal giocatore in possesso di quell'Avamposto. Se una unità è uccisa dall'effetto di una Carta Akathist (eccezione Peste), la ricompensa sarà ottenuta dal giocatore che ha utilizzato la Carta Akhatist. Se una unità è uccisa dall'effetto del Gettone Maledizione, la ricompensa sarà presa dal giocatore che ha imposto la maledizione.



L'ATTACCO ALLE UNITÀ NEUTRALI – LUPI MANNARI

Lo svolgimento della battaglia è differente da quello contro le unità di un altro giocatore: quando attaccate una unità nemica potete utilizzare una sola carta per ogni unità attaccante; quando attaccate un lupo mannaro potete usare tutte le carte per ogni unità con la quale attaccate. Per entrare in battaglia, l'unità (le unità) con la quale attaccherete un lupo mannaro sulla Mappa di Gioco deve essere piazzata (pizzate) sui quadrati di combattimento (arancioni) situati vicino ai lupi mannari. I quadrati di combattimento hanno nell'angolo di destra o sinistra in alto il simbolo di – due spade incrociate. ✂

Questi quadrati possono essere attraversati ma non si può stazionare su questi, poiché entrate automaticamente in combattimento con l'N.P.C. di quel posto.



Fig. 35

Se una unità di un N.P.C. non viene uccisa in seguito ad un battaglia, la sua vita torna immediatamente a 36 punti, e al prossimo turno, il giocatore rimuove tutte le sue unità dall'area di combattimento, in caso contrario (se decide di stazionare) è obbligato a combattere nuovamente (se non ha Carte di Combattimento, in quel turno le sue unità subiscono solo il danno).

Quando una unità N.P.C. (lupo mannaro) è stata sconfitta (la ricompensa viene prelevata dalla Mappa di Gioco – 3 Monete d'Oro) automaticamente i quadrati arancioni vicino a questa non rappresentano più una zona di combattimento, tutte le unità dei partecipanti al gioco hanno circolazione o stazionamento libero.

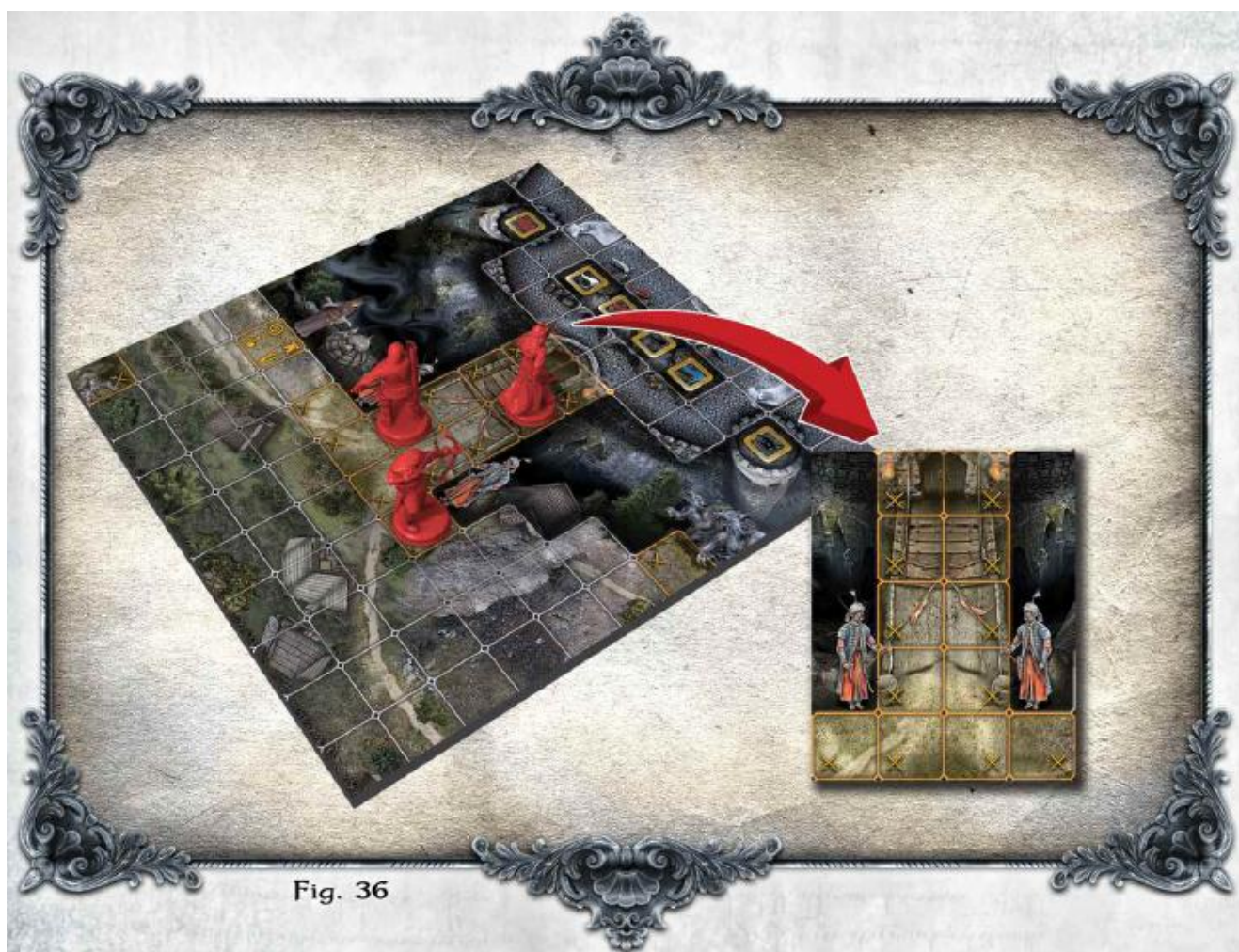
Esempio 1: l'attacco a un lupo mannaro con l'Arciere durante il giorno – consiste nell'utilizzare tutte le Carte Combattimento del giorno dell'Arciere, fino a quando i punti vita (36) del lupo mannaro arrivano a zero. Se non possedete con l'Arciere un numero di Carte Combattimento di giorno, che abbiano insieme un attacco minimo di 36 punti è consigliato che attacchiate con più unità simultaneamente. L'unità neutra, il lupo mannaro, a sua volta risponde ad ogni carta utilizzata dall'Arciere, con il proprio attacco uscito con il dado a 8 facce, il lancio del dado viene fatto dal giocatore coinvolto nel combattimento (le unità neutre sulla mappa non hanno difesa, quindi tutto l'attacco inflitto diminuisce direttamente dai punti vita). Dopo il termine della battaglia il giocatore prenderà dalla scatola di gioco il numero esatto di carte utilizzate dall'Arciere.

Esempio 2: l'attacco a un lupo mannaro con tutte e 3 le unità, durante il giorno – consiste nell'utilizzare tutte le Carte Combattimento del giorno delle unità, fino a quando i punti vita (36) del lupo mannaro arrivano a zero. L'unità neutra, il lupo mannaro, a sua volta risponde ad ogni carta utilizzata, con il proprio attacco uscito con il dado a 8 facce (le unità neutre sulla mappa non hanno difesa, quindi tutto l'attacco inflitto diminuisce direttamente dai punti vita). Dopo il termine della battaglia il giocatore prenderà dalla scatola di gioco il numero esatto di carte utilizzate dalle proprie unità.



L'ATTACCO ALLE UNITÀ NEUTRALI – LE GUARDIE DELLA FORTEZZA

Lo svolgimento della battaglia è differente da quello contro le unità di un altro giocatore: quando attaccate una unità nemica potete utilizzare una sola carta per ogni unità attaccante; quando attaccate una guardia della fortezza potete usare tutte le carte per ogni unità con la quale attaccate. Per entrare in battaglia, l'unità (le unità) con la quale attaccherete una guardia della fortezza sulla Mappa di Gioco deve essere piazzata (pizzate) sui quadrati di combattimento (arancioni) situati vicino alle guardie, sul ponte di accesso. I quadrati di combattimento hanno nell'angolo di destra o sinistra in alto il simbolo di – due spade incrociate. ✕ Questi quadrati possono essere attraversati ma non si può stazionare su questi, poiché entrate automaticamente in combattimento con l'N.P.C. di quel posto.



Esempio 1: l'attacco a una guardia della fortezza con l'Archiere durante il giorno – consiste nell'utilizzare tutte le Carte Combattimento del giorno dell'Archiere, fino a quando i punti vita (36) della guardia arrivano a zero. Se non possedete con l'unità rispettiva un numero di Carte Combattimento di giorno, che abbiano insieme un attacco minimo di 36 punti è consigliato che attacchiate con più unità simultaneamente. L'unità neutra, la guardia della fortezza, a sua volta risponde ad ogni carta utilizzata dall'Archiere, con il proprio attacco uscito con il dado a 8 facce, il lancio del dado viene fatto dal giocatore coinvolto nel combattimento (le unità neutre sulla mappa non hanno difesa, quindi tutto l'attacco inflitto diminuisce direttamente dai punti vita). Dopo il termine della battaglia il giocatore prenderà dalla scatola di gioco il numero esatto di carte utilizzate dall'Archiere.

Esempio 2: l'attacco a una guardia della fortezza con tutte e 3 le unità, durante il giorno – consiste nell'utilizzare tutte le Carte Combattimento del giorno delle unità, fino a quando i punti vita (36) della guardia arrivano a zero. L'unità neutra, la guardia della fortezza, a sua volta risponde ad ogni carta utilizzata, con il proprio attacco uscito con il dado a 8 facce (le unità neutre sulla mappa non hanno difesa, quindi tutto l'attacco datogli diminuisce direttamente dai punti vita). Dopo il termine della battaglia il giocatore prenderà dalla scatola di gioco il numero esatto di carte utilizzate dalle proprie unità.

Se una unità di un N.P.C. non viene uccisa in seguito ad un battaglia, la sua vita torna immediatamente a 36 punti, e al prossimo turno, il giocatore rimuove tutte le sue unità dall'area di combattimento, in caso contrario (se decide di stazionare) è obbligato a combattere nuovamente (se non ha Carte di Combattimento, in quel turno le sue unità subiscono solo il danno).

Quando una unità N.P.C. (guardia della fortezza) è stata sconfitta (il corrispondente Gettone Bandiera è piazzato nel simbolo corrispondente dietro la cancellata e la ricompensa di 1 Moneta d'Oro è prelevata dalla scatola di gioco) automaticamente i quadrati arancioni vicino a questa non rappresentano più una zona di combattimento, tutte le unità dei partecipanti al gioco hanno circolazione o stazionamento libero.

Echipa Real Wallachian Games

Un Joc de: **Cosmin Anghel**
Director General: **Eugen Anghel**
Director de Productie: **Romeo Chitu**
Directori Executivi: **Elvis Balaci, Gabriel Raicu**
Coordonator Artistic: **Lucian Voinea**
Grafica Realizata de: **Eugen Anghel, Lucian Voinea**
Coordonator Echipe de Testare: **Alin Deca**
Relatii cu Publicul: **Andi Marinescu**
Redactare si Corectare: **Mike Zemek, Narcisa Zemek**
Teste Realizate de: **Stefan Craciunoiu, Tiberiu Mihai, Daniel Soreanu,**
Georgiana Popescu, Ionela Anghel, Lavinia Raicu, Mirela Balaci
In Colaborare cu **Bizarre Entertainment**



I Am Vlad © 2012 Real Wallachian Games s.r.l., toate drepturile rezervate.
Nicio componenta a acestui joc nu poate fi reprodusa
fara permisiunea scrisa a producatorului.
Siglele *I Am Vlad*, *Real Wallachian Games* si *RWG*
sunt marci inregistrate Real Wallachian Games s.r.l.
Real Wallachian Games are adresa: strada Brazda lui Novac, nr. 68,
bl. C7, sc. A, ap. 7, Craiova, Dolj, 200115, Romania.
Telefoane: (+40) 726 702 766 / (+40) 760 608 388.

WWW.REALWALLACHIANGAMES.COM