



(Power & Weakness – Macht & Ohnmacht)

L'Inghilterra del 5° secolo: tempo di grandi cambiamenti e l'inizio di una nuova era. I Romani hanno abbandonato l'Inghilterra e i Sassoni stanno conquistando l'isola. Il cristianesimo è ancora debole e combatte con l'antica religione celtica. "Power & Weakness" si svolge in questi tempi densi di incertezza.

I giocatori cercano di aumentare la propria influenza e guadagnare potere nelle province, così da prendere alla fine il controllo dell'Inghilterra. Per farlo, devono usare il combattimento tradizionale ma anche la magia. Cavalieri e maghi al loro servizio vengono mandati nelle province per sconfiggere gli avversari.

Naturalmente, i metodi usati dai maghi e dai cavalieri sono molto diversi tra loro: mentre i cavalieri si appoggiano alle loro spade e devono arrancare da provincia a provincia, i maghi non sono soggetti alle leggi del tempo e dello spazio e usano i loro luoghi magici segreti per apparire a sorpresa in una regione che l'avversario riteneva ormai sicura. E così la lotta si infiamma da una parte e dall'altra, finché solo uno conquisterà il potere.

La difficoltà maggiore in "Power & Weakness" è riuscire a tenersi in equilibrio nei due differenti piani di gioco: Magia e Spada, ciascuno con le sue specifiche regole e tattiche.

Ogni giocatore deve decidere se concentrarsi sul campo militare o magico – o cercare di far bene in entrambi – per guadagnare il potere e gongolare per la debolezza dell'avversario.

PANORAMICA

"Power & Weakness" si gioca in "cicli". C'è un ciclo della Spada e un ciclo della Magia, ciascuno con regole leggermente diverse. La lunghezza di un ciclo può variare. Durante un ciclo i giocatori giocano a turno fino alla fine di esso, quando almeno un giocatore riceverà un punto vittoria. Dopo la fine di ogni ciclo si deve verificare se uno dei giocatori ha raggiunto le condizioni di vittoria. Se nessuno ha vinto, inizia il ciclo successivo.

CONTENUTO

Il tabellone raffigura Inghilterra, Galles e Scozia meridionale divisi in 15 regioni. Vicino alla mappa c'è il segnapunti, una clessidra (per mostrare la lunghezza del ciclo) e due spazi per rappresentare qual è il ciclo corrente.



64 pezzi in legno arancioni e bianchi. Ogni giocatore prende uno dei due colori. Ci sono due diversi tipi di pezzi, 16 di ciascun tipo per ciascun giocatore. I cubi sono i cavalieri e i dischi i maghi.

8 cubetti grigi in legno per la clessidra, a indicare la durata di un ciclo. Un **cubetto grigio** è utilizzato per indicare il ciclo corrente (Magia o Spada).

Tessere azione (pezzi quadrati di cartone). Permettono di eseguire varie azioni.



Indicatori di regione (pezzi rotondi di cartone). Un indicatore di round viene piazzato in ogni regione della mappa per mostrare il tipo di luogo magico presente in quella regione.

Ci sono castelli (giallo), armature (rosso), tende (blu) e chiavi (verde).



Segnalini punti vittoria. Ogni giocatore possiede un pedone per segnare i propri punti vittoria.



Tessere tempo. Indicano quanto durerà un ciclo.

DEFINIZIONI

Ciclo

Ci sono due diversi cicli in "Power & Weakness": un **ciclo della Magia** e un **ciclo della Spada**. Nel ciclo della Magia, i maghi lottano per conquistare il potere nelle regioni. Nel ciclo della Spada, i cavalieri combattono l'uno con l'altro. I due cicli si alternano

continuamente: dopo un ciclo della Magia c'è un ciclo della Spada e quindi un altro ciclo della Magia ecc. Nei due cicli ci sono pezzi attivi differenti e diverse **regole di vicinanza**.

Vicinanza

Le regole di vicinanza sono il fulcro di "Power & Weakness". Nei due cicli si applicano diverse regole di vicinanza. Durante il **ciclo della Spada** due regioni sono confinanti quando **condividono un confine comune** – a prescindere da qualche indicatore di regione si trovi lì – dato che i soldati si muovono a piedi via terra. Nel **ciclo della Magia**, sono regioni confinanti quelle che condividono lo **stesso tipo di indicatore di regione**, dato che i poteri dei maghi permettono loro di oltrepassare ogni confine e ostacolo.

Pezzi attivi

Pezzi diversi sono "attivi" durante i due cicli. Durante il **ciclo della Spada**, sono attivi tutti i **cavalieri** (i cubetti), durante il **ciclo della Magia** sono attivi tutti i **maghi** (i dischetti).

Pezzi passivi

I pezzi passivi sono quelli non attivi (ovvero, i maghi durante un ciclo della Spada e i cavalieri durante il ciclo della Magia).

Regione attiva

Una regione è attiva se ci sono **più pezzi attivi che passivi**. Se il numero è uguale, la regione non viene contata come attiva (cosa importante per determinare i punti vittoria e chi inizierà il ciclo).

Riserva personale (scorta)

I pezzi che un giocatore può usare durante il suo turno rappresentano la sua riserva personale (scorta) e vengono tenuti di fronte a sé. Nuovi rifornimenti e reclutamenti vengono presi dalla riserva generale per essere collocati nella riserva personale.

Riserva generale (stock)

I pezzi che non si trovano sul tabellone o nelle riserve personali appartengono alla riserva generale (stock). I giocatori effettuano rifornimenti e reclutamenti dalla riserva generale. Le perdite subite in battaglia e i pagamenti delle aste tornano nella riserva generale.

PREPARAZIONE

Piazzare un **indicatore di regione** (i token rotondi) **estratto a caso** in ciascuna regione. I rimanenti vengono messi da parte. Ogni giocatore prende **tre dei suoi maghi** (dischetti) e **tre cavalieri** (cubetti), costituendo una riserva



personale di sei pezzi.

Mescolare le tessere azione a faccia in giù e pescarne **sette a caso**, piazzandole a faccia in su accanto al tabellone. Il gioco inizia con un **ciclo della Magia**. Piazzare un cubetto grigio sullo spazio del tabellone che indica il ciclo della Magia. Piazzare **quattro cubetti grigi** sulla **classidra**.

I pedoni vanno piazzati sullo spazio zero dell'apposito percorso segnapunti.

SEQUENZA DI TURNO

Nuovi rifornimenti

Entrambi i giocatori prendono **due pezzi attivi**.

Durata del ciclo

Girare una **tessera tempo** e piazzare il numero corrispondente di **cubetti grigi sulla classidra**. Girare **tessere azione** in numero uguale al valore sulla tessera tempo **più tre**.

Turno del giocatore iniziale

Il giocatore iniziale di un ciclo è quello con meno punti vittoria. In caso di pareggio, è il giocatore che controlla meno regioni attive. Se il pareggio persiste, il giocatore iniziale viene sorteggiato.

Il giocatore iniziale esegue **due azioni** tra **quattro possibili** (se c'è pareggio nei punti vittoria, durante il suo primo turno il giocatore iniziale esegue una sola azione):

PRENDERE UNA TESSERA AZIONE

Prendere **una** delle tessere azione a faccia in su. Se c'è sopra il simbolo di un fulmine  l'azione viene eseguita immediatamente e un cubetto è rimosso dalla classidra.

PIAZZARE UN PEZZO

Piazzare **un pezzo attivo** dalla propria scorta in una regione vuota o che il giocatore di turno controlla.

RECLUTARE

Prendere **due (tre** la prima volta) pezzi passivi. *Rimuovere un cubo dalla classidra*.

USARE TESSERE AZIONE

Giocare una o più delle proprie tessere azione. *Rimuovere un cubo dalla classidra per ogni tessera azione usata*.

Turno del secondo giocatore

Eseguire due azioni.

Turno successivo del giocatore iniziale

Eseguire due azioni.

E così via.

FINE DI UN CICLO

Il ciclo ha termine **non appena** l'ultimo cubetto grigio è stato rimosso dalla clessidra. Ciò può succedere (e di solito accade) durante il turno di un giocatore. L'azione iniziata verrà comunque portata a termine.

Il giocatore che controlla **più regioni attive** prende **un punto vittoria**. In caso di pareggio, entrambi i giocatori prendono un punto.

Se un giocatore in questo momento possiede **dodici punti (punti vittoria più numero di regioni attive controllate)** ha vinto, in caso contrario inizia il ciclo successivo.

NUOVI RIFORNIMENTI

All'inizio di un ciclo, ogni giocatore prende **due pezzi attivi** dalla riserva generale e li piazza nella propria scorta. Occorre ricordare che in un ciclo della Magia sono attivi i dischi, in un ciclo della Spada sono attivi i cubi. Un giocatore può avere un massimo di soli 16 pezzi attivi, quindi se 15 o 16 di questi pezzi sono già sul tabellone o nella sua riserva personale, i rifornimenti saranno solo di un pezzo o di nessuno. I nuovi rifornimenti si ottengono solo all'inizio di un **ciclo**, **non** all'inizio del **turno** di un giocatore.



Dato che il primo ciclo del gioco è un ciclo della Magia, i giocatori prenderanno due dischi e quindi ognuno avrà cinque dischi (attivi) e tre cubi (passivi).

RIVELARE LA TESSERA TEMPO

All'inizio di ogni ciclo, una tessera tempo viene girata. Piazzare cubi grigi sulla clessidra in quantità uguale al valore presente sulla tessera (da 3 a 8).

Nota: *nel primo ciclo non girare una tessera tempo ma piazzare semplicemente quattro cubi sulla clessidra.*

GIRARE TESSERE AZIONE

All'inizio di ogni ciclo, per prima cosa scartare ogni tessera inutilizzata rimasta dal ciclo precedente. Girare quindi un numero di tessere azione uguale al numero sulla tessera tempo **più tre**. Se per esempio viene girata una tessera tempo di valore 7, verranno girate dieci tessere azione, che saranno piazzate a faccia in su vicino al tabellone.

Se non sono rimaste tessere da girare, mescolare gli scarti.

Nota: *per il primo ciclo si girano sette tessere azione e non viene estratta alcuna tessera tempo.*

TURNO DEL GIOCATORE

Durante un ciclo, i giocatori effettuano il proprio turno alternandosi. Il primo a giocare è colui che ha meno punti vittoria. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di

punti vittoria, inizierà quello che controlla meno regioni attive. Se entrambi controllano lo stesso numero di regioni attive, il primo giocatore è stabilito a caso (così come all'inizio della partita).

I giocatori possono effettuare normalmente **due azioni** nel proprio turno. Ad ogni modo, se i giocatori hanno lo stesso numero di punti, il primo giocatore ha una sola azione per il suo primo turno (come all'inizio del gioco). Puoi effettuare una o due azioni tra le quattro possibili (da **A** a **D**, vedi di seguito). Le azioni possono essere svolte in qualsiasi ordine e anche ripetute.

Esempio: *Arancione e Bianco hanno entrambi due punti vittoria, ma il Bianco controlla quattro regioni attive e l'Arancione solo due. L'Arancione inizia il ciclo ma può fare solo un'azione. Nei turni successivi di questo ciclo potrà effettuare normalmente due azioni.*

A. Prendere una tessera azione

Un'azione possibile è prendere una delle tessere azione tra quelle a disposizione a faccia in su e metterla nella propria riserva personale. La maggior parte di queste tessere è messa inizialmente nella riserva personale e usata successivamente (vedi **D. Usa tessere azione**), ma alcune sono utilizzate **immediatamente**. Ciò viene indicato dal simbolo di un fulmine ⚡ su di esse. Se un giocatore prende una tessera così, l'azione viene effettuata subito e la tessera scartata. Il giocatore può quindi fare la seconda azione, se quella è stata la prima. Quando viene scelta una tessera con un fulmine, viene **sempre** rimosso un cubo dalla clessidra. Se si tratta dell'ultimo cubetto, il ciclo finisce ma l'azione corrispondente alla tessera viene comunque portata a termine.

Ci sono tre diverse **tessere azione con un fulmine** ⚡

Queste tessere vengono **messe all'asta**.

Entrambi i giocatori, simultaneamente e in segreto, offrono un certo numero di pezzi **attivi** dalla propria riserva personale. Colui che fa l'offerta più alta piazza i pezzi nella scorta, prende la tessera ed effettua subito l'azione. L'altro giocatore rimette i propri pezzi nella riserva personale.

Se le due offerte sono uguali, nessuno prende la tessera, che viene scartata. Un cubetto viene comunque rimosso dalla clessidra e viene conteggiata l'azione per il giocatore che ha effettuato la scelta. Entrambi i giocatori in questo caso mantengono i pezzi usati per l'asta.



Punti vittoria: viene messo all'asta immediatamente un punto vittoria. Il vincitore prende un punto e avanza sull'indicatore di punteggio.



Ribellione: la tessera viene messa all'asta. Il vincitore può subito rimuovere fino a **due** pezzi dell'avversario, sia attivi che passivi, da una regione. I pezzi vanno nella riserva generale.



Cambia un indicatore di regione: la tessera viene messa all'asta. Il vincitore può rimuovere un indicatore di regione dalla mappa e rimpiazzarlo con uno diverso se ancora disponibile (il giocatore sceglie quale). La regione il cui indicatore è modificato può essere una di quelle controllate dall'avversario.

B. Piazzare un pezzo

Se un giocatore sceglie di piazzare un pezzo, ne colloca **uno attivo** dalla sua riserva personale in una regione. La **regione** può essere **vuota o controllata** dal giocatore stesso, ma in quest'ultimo caso **non devono essere già presenti più di tre pezzi** di quel giocatore (attivi e passivi). Una regione è controllata quando contiene almeno un pezzo del giocatore. Non importa se i pezzi nella regione sono attivi o passivi, ma il pezzo che viene piazzato può essere solo attivo e deve provenire dalla riserva personale del giocatore. Non puoi piazzare un pezzo in una regione in cui si hanno già più di tre pezzi.

C. Reclutare

Se un giocatore sceglie di reclutare, prende **due o tre pezzi passivi** dalla scorta e li mette nella propria riserva personale. Inoltre, **un cubetto grigio** viene rimosso dalla clessidra! Se si tratta dell'ultimo, il ciclo finisce. Se non ci sono abbastanza pezzi passivi nella scorta (*ce ne sono solo 16 attivi e 16 passivi*) il giocatore prende meno pezzi o anche nessuno. Se un giocatore non ha pezzi passivi nella scorta, può comunque scegliere l'azione per togliere un cubo dalla clessidra (equivale a passare). **Il primo giocatore** a scegliere questa azione in ogni ciclo prende **tre** pezzi passivi. Successivamente, ogni volta che quest'azione viene scelta in un ciclo, vengono presi solo due pezzi.

Nota: *quando si recluta si prendono pezzi passivi, che sono meno importanti nel ciclo corrente. Reclutare è dunque un'azione che si fa più che altro in preparazione del ciclo successivo.*

D. Usare tessere azione

Se un giocatore sceglie di utilizzare tessere azione, può giocare quante ne vuole tra quelle possiede. In questo modo possono essere effettuate diverse azioni. Ogni tessera usata viene scartata e **per ogni tessera usata viene rimosso un cubetto grigio dalla clessidra**. Se viene rimosso l'ultimo cubo,

il ciclo ha termine ma l'azione per quella tessera viene comunque completata.

Il giocatore sceglie una tessera azione dalla sua riserva personale ed effettua l'azione. Può dunque sceglierne un'altra, a meno che non le abbia finite oppure preferisca non usarne più, oppure ancora siano finiti i cubetti sulla clessidra. È dunque possibile aspettare la fine di un'azione prima di decidere se si vuole usare un'altra tessera e quale.

DESCRIZIONE DELLE TESSERE

Tessere influenza: tessere azione con gli stessi simboli degli indicatori di regione.



Queste tessere sono le più importanti e frequenti, e permettono al giocatore di effettuare **un'azione in una regione** che contiene un **indicatore di regione corrispondente**.

Di conseguenza, ci sono quattro tipi di tessera influenza: Castello (giallo), Armatura (rosso), Tenda (blu) e Chiavi (verde). Possono essere usate in un ciclo o nell'altro in due modi: per *RINFORZARE* o per *CONQUISTARE*.

RINFORZARE: il giocatore piazza un pezzo attivo dalla propria riserva personale (non dalla scorta) **in una regione vuota o in una che controlla** (anche se li possiede solo pezzi passivi). La regione deve avere lo **stesso simbolo** dell'indicatore di regione. Il numero di pezzi già presenti in quella regione non ha importanza.

Note sul rinforzamento: *quest'azione sembra simile all'azione B, "Piazzare un pezzo", ma rinforzando si possono piazzare vari pezzi attivi se si possiedono diverse tessere adatte (posto anche ci siano abbastanza cubetti sulla clessidra e pezzi nella propria riserva personale). E poi si possono anche piazzare in una regione dove si hanno già più di tre pezzi.*

CONQUISTARE: il giocatore può conquistare una regione avversaria che ha lo **stesso simbolo sul suo indicatore di regione e** nella quale il giocatore può **ottenere una maggioranza**. Un giocatore detiene la maggioranza quando ha **più pezzi attivi nelle regioni vicine** rispetto ai pezzi del difensore (attivi e passivi) nella regione **più i pezzi attivi nelle regioni vicine**.

Sembra complicato, ma in realtà è piuttosto semplice. Bisogna tenere a mente due cose: tutti i pezzi attivi nelle regioni vicine devono essere conteggiati, ma applicando le diverse regole di vicinanza per un ciclo o per l'altro. In un ciclo della Spada sono vicine solo le regioni con un confine in comune, mentre in un ciclo della Magia solo quelle con lo stesso indicatore di regione. In secondo luogo, i pezzi attivi dipendono dal ciclo. In un ciclo della Spada sono i cubi (cavalieri), in un ciclo della Magia solo i dischi (maghi).

Come si procede: l'attaccante sceglie una regione, gioca la tessera azione appropriata e conta tutti i suoi pezzi **attivi** nelle regioni **vicine**. Da questi sottrae il numero totale di pezzi del difensore (sia **attivi** che **passivi**) nella regione, più tutti i pezzi **attivi** del difensore nelle regioni **vicine**. Se il risultato è positivo (**uno** o più), il giocatore può effettuare una conquista con successo. I pezzi del difensore devono lasciare la regione (può far ritirare **un** pezzo in una regione **vicina** che è vuota o occupata dai suoi pezzi).

Nota: la regola di vicinanza dipende di nuovo dal ciclo.

Gli altri pezzi perduti vanno nello stock. Se un pezzo non può essere ritirato, anch'esso va nella riserva generale. L'attaccante può quindi piazzare **un** pezzo attivo (e solo uno) dalla sua riserva personale (non dallo stock) nella regione vuota. Se non vuole, o non può, piazzare un pezzo attivo, la regione rimane vuota.



Esempio: in un ciclo della Spada, l'arancione può conquistare la regione **D** giocando una tessera influenza castello gialla. L'unico pezzo bianco nella regione **D** può ritirarsi verso le regioni **B** o **C**. L'arancione non potrebbe conquistare la regione **B**: l'arancione ha quattro pezzi attivi vicini, il difensore ha due pezzi nella regione più un pezzo nella regione **D** e un altro nella regione **C**, che fa sempre 4.

In un ciclo della Magia, il Bianco può conquistare la regione **F** se gioca una tessera influenza rossa armatura. Ha due pezzi attivi nella regione **C**, che confina con la regione **F** in un ciclo della Magia (hanno gli stessi marcatori di regione). Il pezzo arancione non può ritirarsi perché il giocatore arancione non controlla una regione vicina (ovvero una con l'armatura). Il bianco non può conquistare le regioni **A** o **G**.



Numeri extra: giocando una tessera "Numeri extra", il giocatore ha un bonus di più uno per il resto di quel ciclo nel calcolo del punteggio durante una conquista, sia in attacco che in difesa, in regioni con lo stesso simbolo.

Esempio (riferito alla precedente immagine): in un ciclo della Magia, l'arancione può provare a conquistare la regione **B**. Gioca una tessera influenza blu Tenda e una tessera Numeri extra +1 Tenda (rimuovendo due cubi dalla clessidra). Adesso possiede due pezzi attivi (maghi) nelle regioni **A** e **G** e ha un +1 dalla tessera Numeri extra, per un totale di tre.

Le tessere Numeri extra possono essere usate anche per il **reclutamento** (vedi sotto).



Movimento: un giocatore può usare questa tessera per riordinare i propri pezzi in due regioni vicine. Le regole di vicinanza, ancora una volta, dipendono dal ciclo. Si possono riordinare solo i propri pezzi, ma si possono muovere sia quelli attivi che passivi. Si possono riordinare tutti i pezzi o solo una parte di quelli contenuti nelle due regioni. È possibile lasciare una regione vuota.

Esempio (riferito alla precedente immagine): durante un ciclo della Spada, il Bianco gioca una tessera Movimento e muove due suoi maghi dalla regione **C** alla **D** e il suo cavaliere dalla **D** alla **C**.

Le tessere Movimento possono essere usate anche per il **reclutamento** (vedi sotto).



Movimento per mare: un giocatore può usare questa tessera per muovere alcuni o tutti i suoi pezzi da una regione costiera a un'altra (vuota o contenente suoi pezzi). Le regioni non devono essere adiacenti e non importa quali marcatori di regione siano presenti in esse). Il movimento è verso una sola direzione (a differenza della tessera Movimento, con la quale è consentito muoversi in entrambe le direzioni). La regione può essere svuotata.

Esempio: l'arancione gioca una tessera Movimento per mare e muove un cavaliere dalla regione **A** alla regione **F**.

Le tessere Movimento per mare possono essere usate anche per il **reclutamento** (vedi sotto).

Nota: le tessere Movimento e Movimento per mare sono gli unici modi per muovere pezzi sul tabellone (fatta eccezione per le ritirate a seguito di una conquista subita). A differenza di molti giochi, "Power and Weakness" non usa il movimento come azione basilare.



Merlino: un giocatore può usare questa tessera come una qualsiasi tessera influenza (Castello – giallo, Armatura – rosso, Tenda – blu, Chiavi – verde) o per il **reclutamento** (vedi sotto).



Serpente: un giocatore può usare questa tessera durante il turno dell'avversario per prevenire gli effetti di una tessera azione. La tessera dell'avversario viene scartata senza effetti, anche se un cubetto viene comunque rimosso dalla clessidra. Si può giocare un Serpente solo se c'è almeno ancora un ulteriore cubo sulla clessidra, dato che uno di essi va rimosso per giocare la tessera. Questa è l'unica tessera che può essere giocata al di fuori del proprio turno.

Una tessera Serpente può essere anche usata durante il turno di un giocatore per il **reclutamento** (vedi sotto).

Reclutamento: alcune tessere azione (Serpente, Merlino, Movimento, Movimento per mare e Numeri extra) possono essere usate anche per reclutare invece che per il loro normale effetto. Le tessere mostrano cosa è possibile reclutare con esse. Questi pezzi reclutati provengono dalla riserva generale e vengono messi in quella personale. Un

cubo grigio deve essere rimosso dalla clessidra, come sempre. Con le tessere Merlino e Serpente si può scegliere se reclutare due cavalieri **oppure** due maghi.

***Esempio:** l'Arancione gioca una tessera Movimento per mare per reclutare e prende un pezzo attivo e un pezzo passivo dallo stock.*

FINE DI UN CICLO E FINE DEL GIOCO

Quando tutti i cubi sono stati rimossi dalla clessidra, il ciclo ha termine. Si può contare il numero di regioni attive che ogni giocatore controlla. Il giocatore che controlla **più regioni attive** riceve **un punto vittoria**. Se entrambi i giocatori controllano lo stesso numero di regioni attive, ricevono entrambi un punto.

Una **regione attiva** è una regione in cui ci sono **più pezzi attivi che passivi**.

Bisogna a questo punto controllare se uno dei giocatori ha vinto.

Un giocatore vince se raggiunge **dodici** o più punti – **ogni punto vittoria e ogni regione attiva controllata** valgono un punto. Se il giocatore controlla abbastanza regioni attive, gli è possibile vincere anche con meno punti dell'avversario.

Se nessun giocatore ha vinto, comincia il ciclo successivo. Dopo un ciclo della Magia c'è un ciclo della Spada, quindi un altro ciclo della Magia ecc. Il ciclo inizia con la fase Nuovi rifornimenti.

ESEMPIO DETTAGLIATO

Ciclo della Spada: viene girato un indicatore tempo con valore 4; quattro cubi vengono posti sulla clessidra e sette tessere azione (quattro più tre) vengono girate. Entrambi i giocatori prendono i nuovi rifornimenti (due cavalieri) dalla riserva generale e li mettono in quella personale.



L'Arancione inizia il ciclo (perché ha solo due punti vittoria mentre il Bianco ne ha tre). L'Arancione ha due azioni. Per prima cosa, sceglie una delle sette tessere azione scoperte e in secondo luogo piazza un cavaliere dalla sua riserva personale nella regione **H**.

Il Bianco sceglie l'azione C "Reclutare" come prima azione e prende tre pezzi passivi (maghi). Ne prende perché è la prima volta che quest'azione viene scelta durante il ciclo. Rimuove quindi un cubo grigio dalla clessidra. Come seconda azione, il Bianco piazza un cavaliere nella regione **B**.

È ora di nuovo il turno dell'Arancione, che piazza un cavaliere nella regione **H** e sceglie quindi l'azione D "Usa tessere azione". Per prima cosa gioca una tessera influenza Castello (gialla) per conquistare la regione **D** (rimuovendo un cubo dalla clessidra). Il Bianco ritira uno dei suoi pezzi nella regione **C**. L'Arancione può quindi piazzare un cavaliere dalla sua riserva personale nella regione **D**. L'Arancione gioca ora una tessera azione Movimento e muove tre pezzi dalla regione **E** alla regione **D** (e nuovamente rimuove un cubo, il penultimo, dalla clessidra). Infine, gioca una tessera influenza "Armatura" (rossa) per conquistare la regione **C** (6 a 5) e rimuove l'ultimo cubo dalla clessidra. Il Bianco può fare ritirare un pezzo verso la regione **B**, mentre gli altri devono tornare nello stock. L'Arancione può quindi piazzare un cavaliere dalla sua riserva personale nella regione **C**. Il ciclo finisce e il giocatore che controlla più regioni (Arancione) riceve un punto vittoria.

Il ciclo successivo è un ciclo della Magia che il Bianco inizia – entrambi hanno lo stesso numero di punti vittoria, ma il Bianco ha meno regioni attive – anche se ha una sola azione.

© 2007 MOD Games

Autore: Andreas Steding

Illustrazioni e design: Richard van Vugt

Traduzione italiana di Daniele Sabatucci – daniele.sabatucci@gmail.com

(v. 1.0 completata il 20 ottobre 2013)

Nota: alcune immagini non essenziali del regolamento originale sono state omesse

Questo documento non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi esclusivamente come un aiuto per i giocatori italiani atto a comprenderne le regole. Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.