

Regole e Varianti rispetto al gioco base:

- 1. Prima conquista:** avviene dopo la scelta della combo Razza + potere speciale. Regioni che sono sul perimetro del tabellone, incluse le due parti finali dei fiumi che toccano le estremità. Si possono anche conquistare Regioni già occupate da un'altra razza. Redistribuzione e riscossione dei punti vittoria.
2. Le **Regioni Fiume** necessitano di 1 solo segnalino razza per essere conquistate (normalmente 2 per le altre Regioni), ma devono essere liberate alla fine del turno, durante la fase di redistribuzione (a meno che si abbia un potere speciale, vedi Kraken e Lizardmen). È normale che, per poter conquistare le Regioni a Nord o a Sud si debba attraversare il fiume, conquistandone una Regione.
3. Gli **abissi** sono Regioni impenetrabili, riconoscibili dal simbolo di divieto d'accesso. Devono essere circumnavigate e mai attraversate. I simboli Vulcano su alcune di esse indicano dove questo può eruttare (vedi razza Flames).
4. Quando un giocatore conquista una Regione popolata da **mostri**, pesca subito un segnalino reliquie o luoghi e lo piazza sulla Regione medesima (leggere la relativa sezione).
- 5. Successive conquiste:** è necessario occupare Regioni adiacenti a quelle occupate dalla propria razza ATTIVA (a meno che non sia specificato altrimenti); si riprendono in mano tutti i segnalini razza, lasciandone uno per ogni Regione già occupata (oppure prendendoli tutti decidendo di abbandonare la Regione) e si effettuano le conquiste (i segnalini utilizzati per ciascuna conquista rimangono nella Regione conquistata fino alla fase di redistribuzione). Se la Regione conquistata era occupata da una razza attiva altrui, un segnalino razza viene scartato mentre gli altri vengono restituiti al legittimo proprietario, che li redistribuirà nelle altre Regioni ancora sotto il suo controllo.
6. Durante il tentativo di conquista finale di questo turno, un giocatore può trovarsi senza abbastanza segnalini Razza per conquistare un'altra regione di colpo. A patto che abbia ancora almeno un segnalino Razza inutilizzato, il giocatore può tentare una conquista finale nel suo turno, scegliendo una regione che normalmente potrebbe essere conquistata con 3 o meno segnalini Razza. Una volta scelta la regione, il giocatore tira una volta il dado Rinforzi. Nota che la regione che il giocatore intende conquistare come suo ultimo obiettivo per il turno in corso deve essere scelta prima del tiro del dado. Questa regione non deve essere nemmeno la più debole disponibile per l'attacco, a meno che questa venga conquistata con un tiro di dado fortunato. Se la somma del tiro del dado, combinata con i segnalini Razza ancora in suo possesso, è abbastanza alta per conquistare la regione, il giocatore depone qui i suoi segnalini Razza rimanenti. Diversamente, egli piazza i suoi segnalini rimasti in una delle regioni che ha già in precedenza occupato. In entrambi i casi, le sue conquiste per questo turno hanno comunque immediatamente termine.
7. Redistribuzione delle truppe e riscossione dei punti vittoria.
- 8. Entrare in declino:** girare la bandiera dal lato opposto, scartare il potere speciale e i segnalini razza, lasciandone uno per ogni Regione (anch'esso voltato dal lato Declino). Si salta il turno, guadagnando i punti vittoria, come di consueto. Se il giocatore ha già segnalini di un'altra razza in declino, questi vengono definitivamente rimossi dal tabellone. All'inizio del turno successivo, il giocatore sceglie una nuova combinazione razza+potere speciale e piazza i nuovi segnalini come se fosse il suo primo turno (vedi sopra). Si continua ad ottenere punti vittoria dalle Regioni occupate dalla propria razza in declino.

Le razze

Cultists: piazza the Great Ancient nella prima Regione che conquisti, questa è immune. Conquista ogni Regione adiacente al Great Ancient con un token in meno rispetto al dovuto (almeno uno è richiesto). All'inizio di ogni turno seguente puoi muovere il tuo Great Ancient su una Regione a tua scelta che i tuoi Cultists già occupano.

Drow: ai Drow piace vivere da reclusi. Alla fine del turno colleziona 1 punto vittoria bonus (addizionale) per ogni Regione occupata che non confini con altre occupate da razze diverse (mostri, razze altrui, razze proprie in declino o attive).

Flames: quando scegli questa razza, piazza il Vulcano sopra una delle Regioni Abisso caratterizzate dal simbolo del divieto d'accesso e del vulcano. Ogni Regione adiacente al Vulcano, o le Regioni collegate tra loro per il tramite della Regione col Vulcano, sono attaccate al costo di segnalini flames come se la Regione fosse vuota.

Gnomes: durante i loro turni, gli altri giocatori non possono usare i loro poteri razziali o speciali o qualsiasi altro effetto dei Places e dei Relics che controllano per conquistare Regioni occupate dagli Gnomi. Questo comporta che un giocatore le cui truppe non sono in una Regione adiacente a quella degli Gnomi non possono attaccarli, anche se il giocatore controlla the Great brass pipe. Nemmeno il Balrog può conquistarla. L'immunità degli Gnomi è valida solo durante i turni altrui. Durante il loro proprio turno, essi possono ancora usare Relics, Places etc, come sempre.

Iron dwarves: durante il/la riposizionamento/redistribuzione delle truppe in ciascun turno, prendi un token Silver Hammer dalla riserva per ogni Regione Miniera che occupi e piazzalo di fronte a te. D'ora in poi, e finché i Dwarves non vanno in declino, puoi usare questi Hammers solo per le conquiste ma non per difenderti. Alla fine della fase di redistribuzione delle truppe di ogni tuo turno, rimuovi tutti gli Hammers dalla mappa, controllando di lasciare almeno 1 segnalino Dwarves in ogni Regione. Riprendi in mano tutti gli Hammers e ponili fuori dal tabellone, di fronte a te, dove ti aspetteranno per l'inizio della tua nuova fase di conquista.

Kraken: alla fine del tuo turno, non devi lasciar vuote tutte le Regioni fiume in cui hai i tuoi Kraken. Puoi lasciarli dove sono e riscuotere i punti vittoria anche una volta in declino! E certamente, ogni razza che spera di passare attraverso una Regione fiume occupata dai Kraken deve prima conquistarla.

Liches: guadagni 1 punto vittoria bonus da un avversario ogni volta che conquista con successo una delle tue Regioni Liches in declino. Un avversario senza punti vittoria non può conquistare una Regione occupata da Liches.

Lizardmen: essi passano attraverso una Regione fiume, vuota od occupata, senza dover conquistarla o lasciare segnalini. Se vuoi conquistare una Regione fiume occupata (dai Kraken, per esempio) devi avere abbastanza tokens per poterlo fare, come di regola; ma una volta che tutte le conquiste sono portate a termine, non devi lasciare segnalini sulla Regione fiume. Redistribuisce i tuoi segnalini fra le altre Regioni sotto il tuo controllo.

Mudmen: durante la fase di redistribuzione delle truppe, prendi 1 segnalino addizionale dalla riserva per ogni Regione fangosa che occupi e piazzalo in una Regione occupata dai tuoi Mudmen.

Mummies: tutte le tue conquiste richiedono un segnalino addizionale rispetto al normale.

Ogres: puoi conquistare ogni Regione con un segnalino in meno rispetto a quelli richiesti.

Shadow mimes: quando scegli una razza col suo potere speciale, se selezioni gli shadow mimes puoi immediatamente cambiare il loro potere speciale con un altro a tua scelta, fra i primi 5 visibili della pila. Non scambiare o prendere i tokens assegnati con la prima accoppiata, che stai mimando. Scambia solo il potere speciale.

Shrooms: ogni Regione Mushrooms Forest che occupi vale 1 punto vittoria bonus alla fine del turno.

Spiderines: per i propositi di conquista, le tue truppe considerano tutte le Regioni confinanti con un Abisso come adiacenti alle Regioni che occupano. Per la tua prima conquista, puoi entrare dal bordo del tabellone attraverso ogni Regione che confini con un Abisso.

Will-o'-wisp: puoi usare il dado di rinforzo prima di ogni conquista di una Regione Mystical Crystal o di una adiacente ad essa occupata dalle tue truppe. Scegli la Regione che vuoi conquistare prima di tirare il dado. Indipendentemente dal risultato del dado, se hai abbastanza segnalini per conquistare la Regione, devi conquistarla una volta che il tuo tiro è stato fatto.

Poteri speciali

Adventurous: colleziona 1 punto vittoria addizionale per ogni Regione che occupi contenente un Places.

Fisher: colleziona 1 punto vittoria addizionale per ciascuna coppia completa di Regioni costiere che occupi alla fine del turno. Esse sono tutte quelle che confinano con un fiume, escludendo le Regioni fiume stesse.

Flocking: colleziona 2 punti vittoria addizionali se tutte le tue Regioni formano un singolo set di Regioni alla fine del turno. Singolo set significa “singolo insieme di Regioni adiacenti” (che confinano tutte tra loro), quindi se le Flocking Spiderines si spargono lungo Regioni Abisso separate, esse saranno considerate un insieme e prenderanno il relativo bonus.

Frightened: colleziona un punto vittoria addizionale per ogni Regione occupata con almeno 3 truppe.

Immortal: quando il nemico conquista una delle tue Regioni, tieni in mano tutti i segnalini per redistribuirli alla fine del suo turno (invece di metterne uno nella riserva restano tutti in mano).

Magic: la Borsa duplica il potere di una reliquia attualmente in gioco. Decidi tu quale ogni turno, usando la borsa per rappresentare quello che hai scelto. Essa non può essere rubata. Se una Regione contenente la Borsa viene conquistata o abbandonata riprendi in mano la borsa.

Martyr: colleziona 1 punto vittoria addizionale ogni volta che una Regione che occupi viene conquistata.

Mining: colleziona 1 punto vittoria addizionale per ogni Regione Miniera che occupi alla fine del turno.

Muddy: colleziona 1 punto vittoria addizionale per ogni Regione Muddy che occupi alla fine del turno, anche se sei in declino.

Mystic: colleziona 1 punto vittoria aggiuntiva per ogni Regione Mystic Crystal che occupi alla fine del turno.

Quarreling: colleziona 1 punto vittoria aggiuntiva per ogni insieme di regioni separate (gruppo di Regioni che non confinano con un altro gruppo) che occupi alla fine del turno.

Reborn: una volta che entri in declino, all'inizio di ogni turno successivo puoi svuotare 1 o 2 Regioni, e rimpiazzare questi segnalini con un singolo nuovo segnalino della tua razza attiva (preso dalla riserva) in ognuna delle tue Regioni.

Royal: alla fine del turno, piazza la Regina in una Regione da te occupata, al fine di renderla immune. Se vai in declino, la Regina starà lì dov'era e manterrà immune la Regione, ma non può più essere spostata.

Shield: per ogni Foresta dei Funghi occupata alla fine della tua fase di conquista, prendi in mano un armatura fungo. Disponi queste armature in alcune delle tue Regioni, durante la fase di redistribuzione. Ogni armatura aumenta la difesa di 1, anche se vai in declino. Questi tokens non contano come tokens di razza. Puoi impilare più armature nella medesima Regione. Rimuovi l'armatura e scartala nella riserva quando abbandoni la Regione o se un nemico la conquista. Altrimenti lasciala in gioco finché le tue truppe sono presenti.

Stone: colleziona 1 punto vittoria aggiuntiva per ogni Regione Montagna Nera che occupi alla fine del turno.

Thieving: colleziona 1 punto vittoria aggiuntiva per ogni giocatore con almeno un token razza attivo confinante con le tue Regioni occupate alla fine del turno.

Tomb: quando vai in declino puoi lasciare tutti i tuoi segnalini sulla mappa; puoi redistribuirli un'ultima volta prima di guadagnare punti per il tuo turno declino. Se una Regione contenente i tuoi tokens in declino viene conquistata, alla fine dell'attacco puoi redistribuire tutti i tokens tomba in eccesso rispetto a quelli persi a causa dell'attacco, come se fossero ancora attivi. Se i tuoi tokens tomba non hanno Regioni libere (abbandonate) sul tabellone, non puoi redistribuirli, sono persi definitivamente.

Vampire: per ogni turno avversario, i tuoi tokens (presi dalla riserva o dalla mano) possono conquistare una Regione sostituendo uno dei tokens attivi dell'avversario (1x1). Il token che il tuo vampiro rimpiazza deve essere l'unico token razza della sua Regione. Una Regione contenente un singolo Gnomo è protetta. Metti il token sostituito nella riserva corrispondente. Se viene vampirizzato un token immortale, il suo token è perso e messo nella riserva.

Vanishing: quando mandi in declino la tua razza, rimuovi tutti i tokens (invece che lasciarne 1) ma collezioni 2 punti vittoria per ogni Regione che loro occupano (occupavano?).

Vengeful: dai un segnalino vendetta ad ogni avversario che attacca una tua razza durante il suo turno; puoi attaccare, durante il tuo prossimo turno, qualsiasi Regione occupata dai tokens dell'avversario (attivi o in declino) al costo di 1 meno del normale. Alla fine del turno, prendi tutti i segnalini vendetta che hai distribuito per farli tornare nella tua mano.

Wise: alla fine di ogni turno in cui i tuoi segnalini sono in declino (incluso il turno in cui essi vengono messi in declino), se essi occupano almeno una Regione, guadagni 2 punti vittoria aggiuntivi.

Righteous relics e Popular places

Sono presenti 6 Relics e 9 Places; quando un giocatore conquista una Regione occupata da Mostri, pesca immediatamente un token qualsiasi dalla riserva dei Places e dei Relics (messi a testa in giù) e lo piazza all'interno della Regione stessa. Relics e Places conferiscono poteri unici a chi li controlla occupando la relativa Regione; questo potere può essere perso/sottratto da un altro giocatore quando la Regione in cui esso si trova viene conquistata, in questo modo può verificarsi un passaggio del potere durante il corso della partita.

I Places sono INAMOVIBILI, essi rimangono sempre all'interno della Regione in cui sono stati trovati (quelle dei mostri ndr), beneficiando così il giocatore che di volta in volta si trovi ad occuparla.

I Relics sono TEMPORANEI, essi muovono verso la Regione in cui il loro potere è stato usato per l'ultima volta, in qualunque momento serva questo utilizzo.

Quando una Regione contenente un Place o un Relic viene abbandonata, questo Relic o Place rimane lì, ancora sul tabellone. Quando una Regione contenente un Relic o un Place viene conquistata, il potere cade immediatamente sotto il controllo del nuovo occupante.

Relics e Places non aumentano MAI la difesa della Regione in cui si trovano, eccezion fatta per la Keep on the Motherland.

Ogni potere dei Places o dei Relics che si riferisce a tokens di bonus per la razza significa tokens presi dalla riserva, e, quando non ce ne sono, presi fra quelli in mano, se ne hai.

Una Regione resa IMMUNE dalla presenza del Balrog, del Great Ancient, del Queen o del Tomb's Raider Ghost, non può essere conquistata da un avversario (finché essi permangono lì). I poteri di razza e quelli speciali non hanno effetto.

Righteous Relics

A meno che sia diversamente specificato:

- Usare i poteri dei Relics è facoltativo
- I Relics non possono essere utilizzati dalle razze in declino
- Alla fine del turno, I Relics rimangono nelle Regione in cui sono stati utilizzati
- Ogni potere dei Relics che si riferisce a tokens di bonus per la razza significa tokens presi dalla riserva, e, quando non ce ne sono, presi fra quelli in mano, se ne hai.

The flying doormat: una volta per turno, il giocatore le cui truppe lo controllano può conquistare una Regione anche se questa non è adiacente ad una delle sue. Il Relic è piazzato su questa nuova Regione. Se il tentativo di conquista fallisce, il Doormat rimane dov'era.

Froggy's ring: alla fine del suo turno, il giocatore le cui truppe controllano il Relic, piazza lo stesso in una Regione che comanda per collezionare 1 punto vittoria da ogni giocatore che ha almeno un token razza attivo in una Regione che confina con quella in cui è posto il Relic. Se l'avversario non dovesse avere punti da dare, il Relic può comunque essere piazzato in una Regione adiacente alle sue truppe, ma non verrà riscosso nessun punto vittoria.

The stinky troll's socks: una volta per turno, il giocatore le cui truppe controllano il Relic può conquistare una Regione come se fosse vuota. Le truppe del giocatore che occupa quella Regione vanno risistemate in altre sue Regioni alla fine del turno.

The scepter of avarice: alla fine del suo turno, prima di ritirare i punti vittoria, il giocatore che lo

controlla la piazza in una Regione da lui controllata al fine di raddoppiare i punti vittoria di quella Regione. I Nani non accettano questo Relic nelle loro miniere, quindi esso non avrà effetto. Questo Relic non raddoppia mai il numero di punti vittoria ricevuti dagli altri giocatori grazie al potere di altri Relic o di razze (vedi froggy's ring).

The shiny orb: una volta per turno, il giocatore che lo controlla può usarlo per sostituire un singolo token attivo avversario con un token addizionale dei suoi per conquistare quella Regione (vedi anche potere vampiro).

The sword of the killer rabbit: una volta per turno, il giocatore che lo controlla può conquistare una Regione utilizzando 2 tokens in meno del dovuto.

Popular Places

Se non specificato altrimenti:

- Usare un potere derivante dal Place è facoltativo
- I poteri dei Places non possono essere utilizzate da razze in declino
- Ogni potere dei Places che si riferisce a tokens di bonus per la razza significa tokens presi dalla riserva, e, quando non ce ne sono, presi fra quelli in mano, se ne hai.

The altar of souls: alla fine di ogni suo turno, il giocatore le cui truppe occupano la Regione in cui esso si trova può scartare un singolo token fra quelli in declino da una Regione a sua scelta al fine di collezionare 3 punti vittoria alla fine del turno. L'altare funziona anche se le truppe che lo comandano sono in declino.

The crypt of the tomb-raider: alla fine del suo turno, il giocatore le cui truppe si trovano nella Regione contenente questo Place, piazza il suo fantasma in una Regione qualsiasi, eccetto quella che contiene la Crypt, per renderla immune. Il giocatore la cui razza è in declino nella Regione della Crypt non può muovere il fantasma, benchè la Regione contenente il fantasma rimanga immune. Quando un giocatore conquista la Crypt, il fantasma viene immediatamente tolto dalla Regione che stava immunizzando e finisce sotto il suo controllo.

The diamond fields: alla fine del suo turno, il giocatore colleziona 1 punto vittoria addizionale per la Regione in cui si trova il Place e per ogni altra Regione occupata dalle sue truppe per lo stesso tipo di terreno. Il potere funziona anche se la razza che occupa la Regione in cui si trova il Place è in declino.

The great brass pipe: tutte le Regioni con lo stesso tipo di terreno, così come quella in cui si trova il Place, sono considerate adiacenti per il giocatore che controlla la Regione in cui è collocato the great brass pipe.

The fountain of youth: all'inizio del suo turno, il giocatore le cui truppe controllano questo Place riceve 1 segnalino razza addizionale, a condizione che ce ne sia almeno 1 nella riserva.

The keep of on the motherlands: esso vale 1 punto vittoria addizionale per il giocatore che lo controlla alla fine del turno. Esso aumenta anche la difesa della Regione di 1. Entrambi questi benefici permangono anche se le truppe che lo controllano sono in declino.

The mine of lost dwarf: alla fine del suo turno, il giocatore le cui truppe lo controllano guadagna 2 punti vittoria addizionali. Esso produce questo bonus anche se le truppe che si trovano nella sua Regione sono in declino.

Stonehedge: il giocatore che lo scopre pesca immediatamente un potere speciale a caso (quello abbinabile alle razze) tra quelli disponibili. Da quel momento esso diverrà il potere associato a Stonehedge per tutta la durata della partita. Ignora qualsiasi indicazione sui tokens bonus per la razza, è solo il potere che entra in gioco. Come tutti gli altri Places, usare il potere speciale associato a Stonehedge è facoltativo; ad esempio, se il giocatore che lo scopre ha il potere vanishing (eliminare TUTTI i segnalini della razza in declino – invece che mantenerne 1 a Regione - e guadagnare 2 punti vittoria per Regione occupata), egli non è costretto a usare immediatamente vanishing subito dopo aver scoperto Stonehedge. Inoltre, se il potere speciale associato a Stonehedge è un potere che ha un effetto sulle razze in declino, il giocatore ottiene solo di poter usare tale potere una volta che la sua razza è in declino. Se il potere speciale associato è Tomb, i segnalini del giocatore, una volta in declino, non scompaiono tutto ad un tratto ma il giocatore dovrebbe perdere il controllo della Regione che contiene Stonehedge.

The wickedest pentacle: il giocatore che lo scopre piazza immediatamente un Balrog in una Regione vicina a sua scelta. Se questa Regione è occupata, essa viene immediatamente conquistata dal Balrog ed il precedente occupante perde non 1, ma 2 tokens (se ne ha) che finiscono nella riserva come risultato della conquista del Balrog. La Regione che attualmente contiene il Balrog è immune ad ogni giocatore e non fa guadagnare punti vittoria a nessuno. Nei turni successivi, il giocatore le cui truppe occupano la Regione del Pentacle può spostare il Balrog seguendo le regole suesposte. Il Balrog può conquistare ed occupare Regioni adiacenti a fiumi.