

Stronghold

LA DIFESA DI SKANJA

"Non riuscirai a tenere la fortezza, Mark." Berger si voltò e dalla finestra camminò lentamente verso il tavolo dove sedeva il sottotenente Mark Tavi. "Skanja cadrà. Lo sai questo, vero?"

Il comandante stava guardando le mappe e i rapporti di ricognizione messi sul tavolo. Cosa avrebbe dovuto dire? Che sì, lo sapeva già? Che tali ondate di forze non possono essere fermate? Che la roccaforte sarebbe caduta in due giorni, tre al massimo? Che tutto era già perso? Sì, questo lo sapeva già - lo sapevano entrambi. Entro pochi giorni orde di orchi sarebbero entrate come fiumi massacrando chiunque si fosse trovato sulla loro strada. Cos'altro restava da dire? Del dovere dei soldati? O del coraggio e dell'onore, tutte quelle chiacchiere sul fatto che tutti qui siamo responsabili per l'intera Agaria? Che finora abbiamo vissuto proprio per questo momento, il momento della gloria? I giorni che stanno arrivando decideranno come noi saremo descritti nella Storia. Puoi aver sprecato la tua vita in azioni insensate, puoi essere stato un ubriaccone, un libertino, un signor nessuno.. ora è il momento in cui tutto questo cambia. Resta sulle mura. Resisti. Resta sulle mura e combatti il nemico il più a lungo possibile. Resta sulle mura e guadagnati il tuo posto nella Storia.

Avrebbe conservato queste parole per i soldati, che avrebbero così creduto nell'impossibile e avrebbero combattuto per Skanja. Ma qui e ora queste parole non avevano senso. Lui e Berger si conoscevano da anni. Non dovevano dirsi niente. Sapevano già tutto.

"Questa è la roccaforte di Bari", il comandante puntò il dito su un punto della mappa. "I messaggeri si sono avviati lì un'ora fa. Bari si preparerà alla difesa". Tavi sollevò la testa e guardò il suo amico. "Riunisci tutte le donne ed i bambini e portali a ovest, verso Bari, all'alba. Lì saranno al sicuro."

Gli aveva chiesto molto. Berger era il miglior spadaccino che Tavi avesse mai incontrato, il miglior amico che avesse mai avuto e l'uomo più coraggioso che avesse mai combattuto al fianco di Tavi. Berger era l'uomo che - Tavi era sicuro di questo - sarebbe rimasto da solo sulle mura a difendere Skanja dall'ondata di truppe di Valdor. Era anche un Ragadan, un uomo del lontano Est. Non era la guerra di Berger, non prendeva la sua paga in questo caso, non aveva neanche fatto il giuramento del soldato, qui. Era qui solo per Tavi. Ed ora Berger stava per essere mandato via contro la sua volontà, contro le sue intenzioni di difendere la roccaforte fino alla fine senza nessuna intenzione di ritirarsi o di rinunciare, ma solo di combattere e qui, fianco a fianco con il suo comandante.

"Non farò da balia alle donne, comandante." Berger sottolineò l'ultima parola. "Invia qualcun altro dalle truppe del castello con loro. Hai molti altri uomini."

"Ma lo sto chiedendo a te."

"E io rifiuto."

"E io non accetto il tuo rifiuto. Partirai all'alba." Tavi avrebbe voluto sembrare autoritario, ma non ci riuscì: non puoi ingannare il tuo amico con un'espressione falsa. Si sedette al tavolo e si portò le mani al viso.

"Berger non rendermi tutto più difficile. Lo so che vuoi restare qui e combattere con noi, ma sai che non posso lasciartelo fare. Porta il tuo orgoglio di Ragadan fuori di qui insieme a te. Fatti una bevuta alla mia salute a Bari. Non c'è bisogno che moriamo entrambi qui."

"Ma.."

"Berger, per favore. Queste persone devono essere scortate a Bari. Ho bisogno di qualcuno che se ne possa occupare."

Da fuori si sentì lo squillo della tromba, breve e risoluto. Il nemico era all'orizzonte.

"Quindi si sono diretti verso di noi." Tavi aveva sperato che l'esercito nemico si sarebbe mosso a Nord, verso Bari e Calm. Ma non era successo. Si stavano dirigendo proprio a Skanja, sperando in una preda facile.

"Mark, ci vorranno dieci giorni per una carovana del genere." Berger stava controllando le mappe. "Queste persone non arriveranno mai a Bari. Il nemico gli sarà addosso lungo la via. Io non sarò di nessun aiuto lì."

"Cosa dovrei fare allora? Star qui seduto ad aspettare che vengano tutti massacrati qui?"



Il silenzio calò nella stanza.

Alla fine Berger parlò: “Devi trattenerli qui per sei, forse sette giorni.”

“Otto.”

“Cosa?”

“Otto giorni. Ti darò otto giorni. Ce la farai ad arrivare a Bari. Salverai queste persone e le aiuterai a difendersi una volta arrivati lì.”



E così successe. Il gruppo di donne e bambini stava lasciando Skanja. In lontananza, nella prima fila della colonna c'era Berger, che girava tra le file a dare gli ultimi ordini. Il mantello Ragadan che si muoveva al vento. Tavi lo guardava dalla finestra della sua stanza. Aspettò per un ultimo sguardo, per un cenno dal suo amico, un segno per dire addio, ma fu tutto vano. Berger non si voltò nemmeno una volta verso la roccaforte. La colonna partì.

Era finita così. Senza neanche una parola o una stretta di mano. Tavi guardava l'orizzonte con occhi vuoti. Non era come se l'era immaginato. Si erano scambiati solo qualche parola la sera prima. Berger gli aveva dato un freddo addio ed era uscito dalla stanza. Non si erano incontrati la mattina.

Il Ragadiano aveva preso l'ordine di andare in modo peggiore di come Tavi si fosse aspettato. Sapeva, ovviamente, che Berger avrebbe odiato ritirarsi dal castello, e che il Ragadan voleva stare lì, a Skanja, a combattere e a morire con Tavi. Lo sapeva già, ma si aspettava una reazione diversa da Berger: grida, imprecazioni e rabbia e alla fine l'accettazione dell'inevitabile. Skanja sarebbe caduta. Tavi sarebbe morto. Berger non serviva qui. Tavi era preparato ad un attacco di rabbia da parte del suo amico, ma non era successo. Si era preparato per un lite, ma non c'era stata. Tavi si aspettava una serata d'addio con una fiasca di alcool sul tavolo, ma invece si ritrovò solo nella sua camera meditando sul passato.

Tutto era andato storto.

Lui e Berger avevano affrontato la morte più volte. Sembravano passate solo poche ore da quando, sei anni prima, nel villaggio di Barroz avevano subito un'imboscata dagli orchi. Il loro squadrone era stato circondato, decimato e con poche probabilità di sopravvivenza. Era stato in quel momento che aveva guardato nel profondo degli occhi del suo amico, aveva fatto un cenno saggio con la testa e si erano buttati nella piazza ad incontrare la morte certa. L'avevano fatto, sparando con le loro pistole, gridando e combattendo. Ciò che era seguito era una miracolosa vittoria, la rottura delle fila degli orchi e un immenso sollievo. Avevano ingannato la morte.

Era sembrato che la loro ora stesse per arrivare anche qualche tempo dopo, durante l'assedio di Tija, quando due frecce avevano sibilato vicino a Tavi e avevano colpito il petto di Berger, facendolo cadere al suolo come una bambola di pezza. Tavi restò lì, ruggendo come un leone e tenendo a distanza il nemico. Non indietreggiò neanche di un passo, nonostante sapesse che aveva poco tempo perché la vita stava pian piano abbandonando Berger ad ogni secondo che passava. “Resisti, Berger! Non azzardarti a lasciarmi!” gridò Tavi; combatté come tre uomini e pregò con il pensiero il suo amico di resistere, di non rinunciare, di aspettare l'arrivo degli aiuti. E l'aiuto arrivò, fortunatamente in tempo. Il Ragadiano fu strappato dalle braccia della Morte.

Sembrava che la loro ultima ora fosse giunta l'inverno precedente, quando uscirono in esplorazione con un piccolo gruppo di uomini e si smarrirono. Quella sera bevvero l'ultimo sorso di alcool, si guardarono l'un l'altro e fecero cenno con la testa, sorridendo. Se mai avesse voluto morire, avrebbe voluto che fosse in una serata così, con il suo amico al suo fianco, una bottiglia di vodka a portata di mano ed un sorriso sul loro volto. Eppure erano stati fortunati, ed ancora una volta erano riusciti ad ingannare la Morte.

Ed ora era finito tutto. Berger aveva lasciato Skanja. In pochi giorni Tavi sarebbe morto sotto i colpi degli Orchi. Non ci sarebbero state strette di mano, nessuno a cui dare l'ultimo sguardo, nessuno da ringraziare per tutti gli anni di amicizia. Non era così che sarebbe dovuta andare.

La colonna sparì alla vista e Tavi si allontanò dalla finestra. Stava malissimo.

“Stano!” Tavi gridò al suo assistente “Portami del vino.”

Nessuno rispose.

“Stano!” gridò di nuovo.

“Stano se n'è andato.” Disse una voce da dietro la porta. Tavi conosceva benissimo quella voce. Si girò. “Stano sta scortando la colonna.”

Berger era in piedi sulla porta della stanza.

“Gli ho dato il mio mantello.” spiegò Berger, mettendo una bottiglia di vino sul tavolo.

Ma...” Tavi puntava il dito verso la finestra.

“Sono sicuro che stai per dirmi “Grazie”, “Scusami” o “E' bello vederti”, vero?” Berger si avvicinò alla finestra e guardò i soldati che si affacciavano nel cortile. Tavi restò un momento in silenzio, ma alla fine si avvicinò al suo amico.

“Grazie. Scusami. E' bello vederti.”



Stronghold

LE REGOLE



SVOLGIMENTO DEL GIOCO - INFORMAZIONI GENERALI

Una partita a Stronghold (“Roccaforte”) è divisa in **10 turni**. Ogni turno consiste di **sei fasi susseguenti**, dopo le quali viene portato un **Assalto**.

I giocatori fanno le loro azioni alternandosi in ogni turno: dopo ogni Fase dell'Invasore, ne segue una del Difensore.

Ogni Fase dell'Invasore rappresenta un passo susseguente delle preparazioni all'Assalto. Nella prima fase - denominata i Rifornimenti - l'Invasore riceve nuove Unità e Risorse. Nella seconda Fase l'Invasore usa le Risorse e costruisce Macchine per l'Assedio: Balliste mortali, Catapulte devastanti o enormi Trèbuchet. Nella terza Fase l'Invasore equipaggia le proprie Unità con Scudi, Armi Avvelenate o Stendardi. Nella quarta Fase l'Invasore conduce l'Addestramento delle Unità: Mandriani, Timonieri e altri personaggi speciali appaiono sui Bastioni. Nella quinta Fase gli Sciamani dell'Invasore evocano i poteri della magia nera sacrificando dei Goblins e fornendo così alle forze dell'Invasore vantaggi aggiuntivi in combattimento. Infine, nella sesta Fase, l'Invasore ordina alle sue truppe di Spostarsi e impartisce ordini alle Unità che combattono sulle Mura. Così comincia l'Assalto.

Le azioni dell'Invasore necessitano di un certo ammontare di tempo. Durante questo tempo il Difensore prepara le difese della Roccaforte. Il passare del tempo nel gioco è rappresentato dalle Clessidre. Dopo ogni Azione l'Invasore dà al Difensore un certo numero di Clessidre. Dopo ogni Fase dell'Invasore, il Difensore deve spendere tutte le Clessidre ricevute.

Ci sono vari edifici ubicati nella Roccaforte: il Difensore spende le Clessidre per usare queste strutture e preparare le difese. La Fucina è dove il fabbro realizza i Cannoni e i Calderoni mortali. Nell'Officina il carpentiere crea Piattaforme per Unità addizionali e rinforza le Mura e le Porte. I sacerdoti pregano nella Cattedrale per ottenere l'aiuto divino e si prendono cura dei soldati feriti nell'Ospedale. Il Difensore, inoltre, addestra le proprie truppe nelle Caserme. Gli Esploratori si muovono dalla loro postazione verso i Bastioni per piazzare trappole e sabotare le Macchine per l'Assedio dell'Invasore.

Quando la sesta Fase si conclude, l'Assalto inizia. Il Combattimento a Distanza è il primo a svolgersi: i Cannoni sulle Mura tuonano, i proiettili dalle Macchine dell'Invasore piovono sulla Roccaforte, i Tiratori tempestano l'avversario con uno sciame di frecce.

Quindi il Combattimento Corpo a Corpo comincia: i Calderoni piazzati sulle Mura mietono il loro sanguinario raccolto mentre le truppe dell'Invasore eseguono gli Ordini ricevuti e cercano di oltrepassare le difese.

Se l'Invasore riesce a sfondare le difese su almeno una Sezione delle Mura, le sue truppe si aprono una breccia verso la Roccaforte. In questo modo la partita termina: i Punti Gloria vengono conteggiati per entrambi i giocatori. Se l'Invasore, invece, fallisce l'entrata nella Roccaforte, si inizia un nuovo turno.

COMPONENTI DI GIOCO

La scatola contiene i seguenti componenti:

- 1 tabellone
- 1 tabella Gloria
- 29 gettoni Gloria
- 200 Unità dell'Invasore (60 Goblins, 100 Orchi, 40 Trolls)
- 16 gettoni Risorse
- 49 carte Fase (23 per 2 giocatori e 16 per 3 e 4 giocatori)
- 11 carte Macchina colpita
- 25 carte Macchina mancata
- 5 gettoni Ariete, 11 gettoni Macchine dell'Invasore (4 Balliste, 4 Catapulte, 3 Torri d'Assedio), 5 gettoni Ordini, 15 gettoni Allenamento, 12 gettoni Rituali, 21 gettoni Equipaggiamento, 2 gettoni Influenza
- 4 carte Macchine dell'Invasore (2 Altari, 2 Trèbuchet)
- 24 Clessidre (in due colori)
- 41 Unità del Difensore (17 Tiratori, 20 Soldati, 4 Veterani)
- 28 Componenti delle Mura (23 di pietra e 5 di legno)
- 6 Carte Difensore colpito
- 2 Eroi
- 9 Indicatori Calderoni (3 contro i Goblins, 3 contro gli Orchi e 3 contro i Trolls)
- 6 gettoni Trappole (3 per i Goblins, 3 per i Trolls), 3 gettoni Piattaforma, 3 gettoni Copertura, 6 gettoni Macchine del Difensore (3 Cannoni, 3 Lance), 1 gettone Fretta, 1 gettone Tiratore Benedetto, 1 gettone Bagliore Soprannaturale.



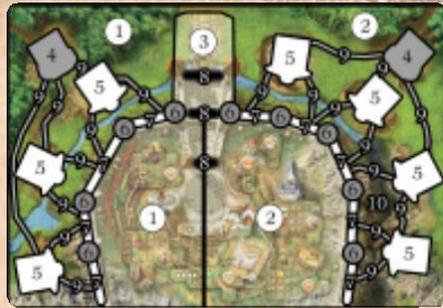
Le Carte
Numeri **Rossi**: per partite a 2 giocatori
Numeri **Verdi**: per partite a 3 o 4

Se, in un qualsiasi momento della partita, non vi sono gettoni e pezzi liberi di un determinato tipo, perché tutti quanti sono già in gioco, allora, per il tipo in questione, non se ne potranno utilizzare altri finché non torneranno disponibili durante lo svolgimento della partita.

Nota: Questa regola non si applica alle Clessidre: non c'è alcun limite al numero di Clessidre che il Difensore può ricevere o spendere (FAQ).

ESEMPIO: Ci sono tre Calderoni contro i Trolls in gioco. Il Difensore non può costruirne un quarto perché non vi sono sufficienti risorse nella Roccaforte.





Il tabellone

- 1 – Lato Ovest della Roccaforte
- 2 – Lato Est della Roccaforte
- 3 – Bastione del Barbacane
- 4 – Piani Superiori
- 5 – Bastioni
- 6 – Torri
- 7 – Sezioni delle Mura
- 8 – Porte
- 9 – Sentieri
- 10 – Nessun Sentiero

IL TABELLONE

AREE DEL TABELLONE

Ci sono aree sul tabellone dove vengono collocati i gettoni, le carte e le Unità. **Solo un pezzo** (un gettone o un'Unità) può essere piazzato su ogni area a meno che la descrizione sul pezzo non specifichi diversamente.

LATI DELLA ROCCAFORTE

La Roccaforte è divisa nei versanti Est e Ovest. Nessuna Unità o gettone dell'Invasore possono essere trasferiti da un lato all'altro della Roccaforte durante il gioco.

PIANI SUPERIORI E BASTIONI

I Piani Superiori e i Bastioni sono aree di stadio intermedie per le truppe nel loro cammino verso le Mura. Prima che le truppe dell'Invasore raggiungano le Mura, necessitano di muoversi verso i Piani superiori, quindi verso i Bastioni e alla fine verso le Mura. I Bastioni sono i luoghi dove le Macchine e le fortificazioni vengono costruite e dove vengono piazzati i gettoni Allenamento.

- Il Bastione**
- 1 – Area della Macchina
 - 2 – Area dell'Unità
 - 3 – Area di Copertura
 - 4 – Area per i gettoni Allenamento

SENTIERI

I Piani Superiori e i Bastioni sono collegati da Sentieri, che sono usati dalle truppe dell'Invasore per avanzare. Da sottolineare che le truppe dell'Invasore non possono muoversi all'indietro, ma possono soltanto avanzare verso le Mura. Gli Esploratori possono piazzare Trappole lungo i Sentieri, mentre l'Invasore può sistemare dei Ponti per prevenirle.



Are Trappole
Qui è dove il Difensore può piazzare le Trappole per i Goblins o i Trolls e l'Invasore può sistemare i Ponti.

SEZIONE DELLE MURA

Le Mura della Roccaforte sono divise in Sezioni. Qui è dove si svolge il combattimento tra l'Invasore e il Difensore.



Sezione delle Mura

- 1 – Aree delle Unità dell'Invasore
- 2 – Area gettone Torre d'Assedio
- 3 – Aree tessere Equipaggiamento
- 4 – Aree Unità del Difensore
- 5 – Aree indicatore Calderone
- 6 – Aree per i cubi dei Componenti di Pietra e di Legno (questi possono essere impilati gli uni sopra gli altri)
- 7 – Area dell'indicatore Eroo
- 8 – Area del gettone Piattaforma

LE TORRI

Il Difensore può usare le Torri per piazzare Cannoni e Lance. Se occupa una Torre, allora i Tiratori non possono essere posizionati lì. D'altra parte, se i Tiratori sono in una Torre, allora non vi si possono piazzare né i Cannoni, né le Lance, finché il Difensore non li toglie.

IL BARBACANE

Il Barbacane è usato in quelle partite dove l'Invasore ha l'Ariete. Il Barbacane ha tre Porte: ognuna ha una Resistenza di 8. L'attuale Resistenza della Porta assalita è tracciata attraverso il Contatore di Resistenza.



Il Barbacane e il suo Bastione

- 1 – Aree dei componenti Ariete
- 2 – Aree Equipaggio Ariete
- 3 – La Prima Porta
- 4 – La Seconda Porta
- 5 – La Terza Porta
- 6 – Contatore di Resistenza Porta

Preparare una partita a due giocatori

- (L'Invasore usa le carte della Fase iniziale)
- 1 – Tabella della Gloria
 - 2 – Gettoni Gloria del Difensore (lato chiaro)
 - 3 – Marcatore Clessidre
 - 4 – Mazzo Difensore Colpito
 - 5 – Gettoni Trappola (per i Goblins e i Trolls)
 - 6 – Gettoni Macchine del Difensore: Cannoni e Lance
 - 7 – Benedizione dei Tiratori e gettoni Bagliore Soprannaturale
 - 8 – Cubi Componenti delle Mura in Legno
 - 9 – Cubi delle Unità del Difensore – Soldati
 - 10 – Cubi delle Unità del Difensore – Veterani
 - 11 – Cubi dei Componenti delle Mura in Pietra
 - 12 – Indicatori Calderoni (contro i Trolls, Orchi e Goblins)
 - 13 – 10 gettoni Gloria dell'Invasore sulla Tabella della Gloria
 - 14 – Carte Invasore Colpito
 - 15 – Gettoni Gloria dell'Invasore (lato scuro)
 - 16 – Gettoni Copertura
 - 17 – Gettoni Ordine
 - 18 – Gettoni Risorsa
 - 19 – Sacca con i cubi delle Unità dell'Invasore
 - 20 – Gettoni Allenamento (Sabotatore, Arciere Capo), gettoni Macchine (Balliste, Catapulte), gettoni Equipaggiamento (Ponti, Stendardi, Scudi) e gettoni Rituale (Pietre del sangue, Bufera, Spettri)
 - 21 – Tabellone di gioco
 - 22 – Carte Fase dell'Invasore
 - 23 – Gettoni Piattaforma



EDIFICI DENTRO LA ROCCAFORTE

La Roccaforte racchiude alcune strutture nelle sue mura: la Fucina, l'Officina, gli Alloggi degli Esploratori, la Cattedrale, l'Ospedale, le Caserme, la Guardia d'Onore e la Guardia. Una descrizione dettagliata di queste strutture è presente nel Libro del Difensore.



Struttura

- 1 – Aree degli indicatori Clessidra
- 2 – Icone delle Azioni comprate con le Clessidre
- 3 – Aree rappresentanti che l'azione data non è più disponibile nel turno corrente (dopo averla acquistata)
- 4 – Area del Sabotatore



Posizioni delle Unità del Difensore nelle Strutture

- 1 – Area Unità (per ogni tipo di Unità)
- 2 – Area Unità (per ogni tipo di Unità, con l'indicatore della posizione iniziale del Tiratore)
- 3 – Area del Tiratore (con l'indicatore della posizione iniziale del Tiratore)
- 4 – Area Soldato
- 5 – Area Soldato (con l'indicatore della posizione del Soldato)
- 6 – Area Veterano

PARTITA A 2 GIOCATORI

Nota: le regole base del gioco sono presentate per lo scenario a due giocatori. Le descrizioni del gioco a tre o quattro giocatori sono illustrate alla fine di questo manuale.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Piazzate il tabellone di gioco sul tavolo e la tabella della Gloria vicino a questo. Mettete le tessere Gloria sulla tabella della Gloria: 10 gettoni sul libro dell'Invasore, 1 gettone Gloria sulle quattro aree in alto e in basso, sul lato del Difensore. Collocate il resto dei gettoni Gloria nelle vicinanze della tabella della Gloria.

Ora i giocatori decidono chi giocherà come Difensore e chi come Invasore.

I cubi marroni sono usati dal Difensore come Componenti delle Mura in Legno e come Risorse per l'Invasore. Prima di cominciare la partita, l'Invasore pone 16 cubi sul suo lato del tabellone come Banca delle Risorse, mentre il Difensore prende 3 cubi come Componenti delle Mura in Legno. L'ultimo cubo rimanente è usato come indicatore di Resistenza delle Porte.

PREPARAZIONE DELL'INVASORE

L'Invasore mette tutte le sue Unità nella sacca; quindi mette le Risorse e i gettoni vicino al tabellone. Poi questi pesca una carta Fase 1, una Fase 6 e una Carta dal mazzo e le piazza di fronte a sé. Ora l'Invasore pesca due carte a caso per ognuna delle rimanenti Fasi (Fase 2, 3, 4 e 5 per un totale di 8 carte) e ne sceglie una per ciascun paio. Le altre carte Fasi vengono scartate.

Questo è il momento in cui l'Invasore disegna la strategia che intenderà usare durante la partita. Le carte Fasi scartate vengono riposte nella scatola e non saranno utilizzate durante il gioco.

Nota: la selezione casuale delle Carte Fasi aumenta la rigiocabilità di Stronghold, diversificando ogni partita (questo richiede un po' di esperienza di gioco da parte dell'Invasore). Se state giocando la vostra prima partita, è meglio usare le carte predefinite. Questo permette di cominciare il gioco immediatamente e fa saltare questa parte di preparazione. Le carte predefinite sono marcate con una stella.

L'Invasore riceve inoltre 5 Risorse prima che il gioco inizi.

PREPARAZIONE DEL DIFENSORE

Il Difensore piazza le sue Unità in ogni Sezione delle Mura. Il tipo di Unità da posizionare è determinato dal punto del colore dell'Unità corrispondente. Tuttavia, questi punti indicano unicamente le posizioni iniziali delle Unità e non hanno alcun significato durante il resto della partita. Il Difensore, inoltre, colloca 2 Componenti delle Mura in Pietra su ogni Sezione delle Mura.

Quindi, il Difensore piazza 2 Soldati nell'area della Guardia d'Onore e 1 Tiratore nella struttura di Guardia; 4 Tiratori e 1 Soldato vengono inoltre messi nelle Caserme. Le Unità rimanenti, per adesso, vengono messe a fianco del tabellone.

Gli Eroi vengono piazzati sulle rispettive Sezioni delle Mura. I Pezzi rimanenti vengono messi vicino al tabellone.

Il Difensore riceve 4 Clessidre prima che la partita cominci.

LIBRO DELL'INVASORE

OBIETTIVO DELL'INVASORE

L'obiettivo dell'Invasore è quello di fare breccia nella Roccaforte e ottenere quanti più Punti Gloria possibile.

UNITA DELL'INVASORE

L'Invasore ha a disposizione i seguenti tipi di Unità:

-  Goblin – Forza 1
-  Orco – Forza 2
-  Troll – Forza 3

FASI

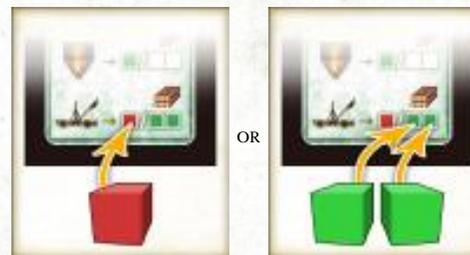
Le Azioni rappresentate sulle carte Fasi definiscono le azioni dell'Invasore disponibili durante il gioco. Le Fasi sono organizzate in successione e corrispondono alle seguenti preparazioni all'Assalto alle Mura:

- FASE 1 – RIFORMIMENTI
- FASE 2 – MACCHINE
- FASE 3 – EQUIPAGGIAMENTO
- FASE 4 – ADDESTRAMENTO
- FASE 5 – RITUALI
- FASE 6 – MOVIMENTO

Ogni carta Fase presenta le Azioni permesse durante la rispettiva Fase. L'Invasore può svolgere una Azione qualsiasi tra queste, oppure tutte, solo alcune o nessuna. Ogni Azione può essere eseguita una sola volta per turno.

Ogni Azione inoltre ha il suo costo: ovvero il numero di Unità che devono essere spedite a fare il lavoro necessario per la realizzazione dell'Azione (queste Unità vengono rimosse dal gioco). Le Azioni nelle Fasi 2 e 3 richiedono un quantitativo **aggiuntivo** di Risorse.

Ogni Unità dell'Invasore usata per eseguire un'Azione conferisce 1 Clessidra per il Difensore. La maggior parte delle azioni nel gioco può essere completata più rapidamente (sacrificando Unità più forti) o più lentamente (sacrificando Unità più deboli).



ESEMPIO: L'Invasore può costruire una Catapulta assegnando 1 forte Troll (costruzione più veloce) o 2 Orchi più deboli (costruzione più lenta) a questo lavoro. Il Difensore riceverà, quindi, 1 o 2 Clessidre rispettivamente.

Quando l'Invasore finisce tutte le Azioni della Fase, deve dichiarare la fine della Fase. Quando la Fase dell'Invasore termina, il Difensore deve spendere le Clessidre ricevute (se ne ha avute). Quando le Clessidre sono state spese per la Fase del Difensore, l'Invasore procede con la Fase successiva.

La Fase 6 finisce e il Difensore spende tutte le Clessidre generate durante questa Fase. Ora l'Assalto ha inizio.

Nota: Le Fasi devono susseguirsi nell'ordine dato. Quando una Fase è finita, non puoi più tornarvi, né ad altre finite precedentemente.

Nota: Alcune Azioni costano solo Clessidre.

Nota: Le Azioni possono essere pagate SOLAMENTE con Unità che non sono ancora in gioco.



FASE 1: RIFORMIMENTI



Nella Fase 1 l'Invasore riceve Unità e Risorse.

NUOVE UNITA'

L'Invasore prende 14 Unità, casualmente, dalla sacca. Queste Unità potranno essere utilizzate per le Azioni in questo turno.

RISORSE

L'Invasore riceve 5 cubi Risorsa.

Inoltre, l'Invasore può eseguire una delle seguenti Azioni:

OTTENERE RISORSE

Costo: 1 Unità di qualsiasi tipo (1 Clessidra per il Difensore)

Effetto:

-  Goblin – 1 Risorsa aggiuntiva
-  Orc – 2 Risorse aggiuntive
-  Troll – 3 Risorse aggiuntive

L'Invasore può spendere 1 sola Unità per l'azione Ottenere Risorse.

Nota: L'Invasore può acquisire fino a 8 Risorse per turno (5+3, se il Troll è usato per l'azione di Ottenere Risorse).

Nota: Nel primo turno di gioco l'Invasore ha 5 Risorse aggiuntive, come descritto nella sezione "PREPARAZIONI DELL'INVASORE".



FASE 2: MACCHINE

L'Invasore può assegnare le sue Unità alla costruzione di Macchine per l'Assedio. Ci sono 7 tipi di Macchine da Assedio nel gioco:



BALLISTA

Costo: 6 Risorse + 1 Troll o 2 Orchi (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Preparazione: L'Invasore pesca 2 carte Colpito e 5 carte Mancato; le carte sono quindi mescolate e messe a faccia in giù su una pila sul tabellone.

Posizione: L'Invasore piazza la pila di carte sul Bastione di sua scelta e le copre con il gettone Ballista per indicare il tipo di Macchina da Assedio usata.

Portata: La Ballista può sparare a quelle sezioni di Mura che sono collegate dai Sentieri che corrono intorno al Bastione della Ballista.

Effetto: L'Invasore annuncia a quale Sezione delle Mura è stato dato fuoco e pesca la prima carta dalla pila.

Se si tratta di una carta Mancato, la Ballista ha mancato il bersaglio. La carta Mancato viene rimossa dal gioco.

Se l'Invasore pesca una carta Colpito, il colpo è andato a segno. La Ballista uccide una Unità del Difensore sulla Sezione delle Mura:

l'Invasore sceglie l'Unità. Se ci sono Unità dell'Invasore sulle Sezioni delle Mura colpite, l'Unità dell'Invasore più forte viene anch'essa uccisa dal colpo. La carta Colpito pescata viene, quindi, mescolata con il resto della pila di questa Ballista.

Nota: Esploratori dalla Roccaforte possono sabotare le Balliste.

Nota: Se non ci sono Unità del Difensore sulla Sezione delle Mura colpita, non è necessario utilizzare la Ballista.



CATAPULTA

Costo: 6 Risorse + 1 Troll o 2 Orchi (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Preparazione: L'Invasore pesca 2 carte Colpito e 5 carte Mancato; le carte vengono quindi mescolate e poste impilate a faccia in giù sul tabellone.

Posizione: L'Invasore piazza la pila di carte sul Bastione di sua scelta e le copre con il gettone Catapulta ad indicare il tipo di Macchina d'Assalto.

Portata: La Catapulta può sparare alle Sezioni delle Mura che sono collegate dai Sentieri al Bastione della Catapulta stessa.

Effetto: L'Invasore dichiara quali Sezioni delle Mura intende colpire e pesca la prima carta dalla pila.

Se la carta pescata è una di tipo Mancato, la Catapulta ha mancato il bersaglio. La carta Mancato viene rimossa dal gioco.

Se l'Invasore pesca una carta Colpito, il colpo ha avuto successo. La Catapulta distrugge un Componente di Pietra delle Mura. Se nella

Sezione sono presenti anche Componenti di Legno, anche questi vengono tutti quanti distrutti. Se non c'è alcun tipo di Componenti

sulla Sezione delle Mura, allora la Catapulta distrugge il Calderone nascosto dietro quella Sezione o il Cannone/Lance che si trovano

nella Torre sul lato opposto al Bastione della Catapulta (vedi il disegno sotto). La carta Colpito pescata viene, quindi, mescolata con la pila di questa Catapulta.



ALTARE

Costo: 4 Risorse + 1 Troll o 2 Orchi (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Posizione: L'Invasore piazza la carta Altare sul Bastione di sua scelta.

Portata: L'Altare ha effetto su ogni Sezione delle Mura sul versante della Roccaforte dove è stato costruito.

Effetto: In ogni turno l'Altare fornisce +1 alla Forza dell'Invasore alle Sezioni delle Mura da lui selezionate.

L'Invasore può modificare la Sezione delle Mura scelta UNA SOLA volta per ogni turno. L'Invasore indica la Sezione delle Mura scelta ponendo un gettone Altare su di essa durante la fase Movimento.



Nota: Il tabellone non include aree per i gettoni Altare: il gettone deve, quindi, essere posto direttamente sulla Sezione delle Mura interessata per evitare confusione su quale Sezione è attivo.



COPERTURA

Costo: 4 Risorse + 1 Orco o 2 Goblins (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Posizione: L'Invasore piazza il gettone Copertura sul Bastione di sua scelta.

Effetto: La Copertura protegge le Unità dell'Invasore dagli attacchi del Difensore al Bastione dove il gettone è stato posto. Gli attacchi dei Tiratori a questo Bastione non hanno alcun effetto.

Nota: Le Coperture non proteggono dai Cannoni e dal Tiratore Scelto.



ARIETE

Costo: 3 Risorse + 1 Orco o 2 Goblins (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Posizione: il gettone Ariete viene posto di fronte alla Porta. Ogni nuovo pezzo Ariete viene messo sulla successiva area libera.

Effetto: L'Invasore deve assegnare delle Unità all'Ariete per poterlo usare. Ci sono due aree Unità per ogni gettone Ariete. Durante l'Assalto l'Invasore può usare solo quei pezzi Ariete che sono equipaggiati di due Unità. Ogni gettone Ariete decrementa la Resistenza della Porta di 1 punto. Quando la Resistenza scende a 0, l'Invasore riceve quanto segue:

- 1 Punto Gloria se la porta speronata è la Prima Porta; tutti i pezzi Ariete e le sue Unità vengono spostate alla seconda Porta.
- 1 Punto Gloria se la porta speronata è la Seconda Porta; tutti i pezzi Ariete e le sue Unità vengono spostate alla terza Porta.
- 3 Punti Gloria se la porta speronata è la Terza Porta. Speronare con successo la Terza Porta significa che l'Invasore irrompe nella Roccaforte e la partita termina.

Nota: Quando il totale dei gettoni Ariete porta la Resistenza della porta ad un valore SOTTO 0, i punti negativi (sotto lo 0) vengono sottratti dalla Resistenza della Porta successiva.



TRÈBUCHET

Costo: 8 Risorse + 1 Troll o 2 Orchi (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Preparazione: L'Invasore pesca 2 carte Colpito e 5 carte Mancato; le carte vengono quindi mescolate e poste su una pila a faccia in giù sul tabellone.

Posizione: L'Invasore piazza la pila di carte sul Bastione di sua scelta e le copre con il gettone Trèbuchet per indicare il tipo di Macchina d'Assalto.

Portata: Il Trèbuchet può sparare a qualsiasi Sezione delle Mura che si trova sullo stesso versante della Roccaforte dove si trova il Bastione del Trèbuchet.

Effetto: L'Invasore dichiara a quale Sezione delle Mura intende sparare e pesca la prima carta dalla pila.

Se la carta è una di tipo Mancato, il Trèbuchet ha mancato il bersaglio. La carta Mancato viene rimossa dal gioco.

Se l'Invasore pesca una carta Colpito, il colpo è andato a segno. Il

Trèbuchet distrugge un Componente di Pietra delle Mura. Se sono presenti in quella Sezione anche Componenti di Legno, allora anche questi vengono distrutti. Se non c'è alcun tipo di Componenti nella Sezione delle Mura, allora il colpo distrugge il Calderone nascosto dietro quella Sezione. Il Trèbuchet non può distruggere i Cannoni/Lance nella Torre. La carta pescata Colpito viene, quindi, mescolata con la pila di questo Trèbuchet.

Nota: I Trèbuchet sono costruiti troppo lontano dalla Roccaforte e non possono essere presi di mira dagli Esploratori per un sabotaggio.



TORRE D'ASSEDIO

Costo: 8 Risorse + 1 Troll o 2 Orchi (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

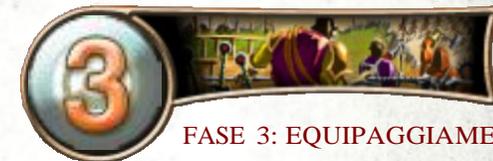
Posizione: Il gettone Torre d'Assedio viene posto sulla Sezione delle Mura scelta. Ci sono solo quattro Sezioni delle Mura dove è permesso collocare questo gettone.

Effetto: L'Invasore manda le sue Unità alla Torre d'Assedio durante la Fase 6. Le Unità si spostano verso la Torre direttamente dal Campo, saltando i Primi Piani e i Bastioni. La Torre d'Assedio fornisce 3 aree per le Unità aggiuntive alla Sezione delle Mura attaccata: queste Unità prendono parte al Combattimento Corpo a Corpo sulla Sezione delle Mura.

Nota: Alla fine del turno le Unità vengono spostate dalla Torre d'Assedio su tutte le aree libere sulla Sezione delle Mura attaccata.

Nota: Le Macchine d'Assedio NON possono essere distrutte (sebbene alcune di loro possano essere sabotate dagli Esploratori).

Nota: Il numero massimo di gettoni Macchine d'Assedio di QUALSIASI tipo sul tabellone è QUATTRO.



FASE 3: EQUIPAGGIAMENTO

Quando le Macchine d'Assedio sono state costruite, l'Invasore può iniziare ad equipaggiare le sue truppe. L'Invasore può assegnare solo due tipi di Equipaggiamento a tutte le Sezioni delle Mura attaccate dalle sue Unità. Ci sono 7 tipi di Equipaggiamento disponibili:



STENDARDO

Costo: 1 Risorsa + 1 Orco o 2 Goblins (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Posizione: Il gettone Stendardo viene posto sulla Sezione delle Mura scelta.

Effetto: +1 bonus alla Forza dell'Invasore sulla sezione delle Mura dove è stato posizionato il gettone.



SCALA

Costo: 2 Risorse + 1 Orco o 2 Goblins (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Posizione: Il gettone Scala viene posto sulla Sezione delle Mura scelta.

Effetto: Fornisce una area Unità extra alla Sezione delle Mura dove il gettone è stato posizionato.



CORDA

Costo: 2 Risorse + 1 Orco o 2 Goblins (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Posizione: Il gettone Corda viene posto sulla Sezione delle Mura scelta.

Effetto: Durante la Fase 6 l'Invasore può muovere 1 Unità dalla Sezione delle Mura dove si trova il gettone alla Sezione limitrofa.



LINFIA

Costo: 2 Risorse + 1 Orco o 2 Goblins (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Posizione: Il gettone Linfa viene posto sulla Sezione delle Mura scelta.

Effetto: Durante la Fase 6 l'Invasore può mandare una delle sue Unità dal Campo direttamente alla Sezione delle Mura con il gettone Linfa.

Nota: Se l'Invasore gioca due Azioni Spostamento in un turno, questi può usare la Linfa durante ogni Spostamento.

**PONTE**

Costo: 1 Risorsa + 1 Orco o 2 Goblins (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Posizione: Il gettone Ponte viene posto sul Sentiero che è libero da qualsiasi Trappola.

Effetto: Il gettone Ponte impedisce al Difensore di piazzare qualsiasi Trappola in quella area.

**SCUDO**

Costo: 3 Risorse + 1 Orco o 2 Goblins (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Posizione: Il gettone Scudo viene posto sulla Sezione delle Mura scelta.

Effetto: Se le Unità dell'Invasore sono sconfitte in un Combattimento Corpo a Corpo nella Sezione delle Mura dove si trova il gettone Scudo, il risultato del combattimento deve essere modificato come segue:

l'Invasore aumenta la Forza di ogni Unità alla Sezione delle Mura di +1. Se la Forza modificata dell'Invasore è maggiore o uguale a quella del Difensore, allora il risultato del combattimento rimane com'è (non accade niente). Se la Forza dell'Invasore è, comunque, inferiore a quella del Difensore, allora vengono rimosse il numero delle Unità dell'Invasore in conformità dei valori della nuova Forza ricalcolata. Gli Scudi non incrementano le possibilità di vincita dell'Invasore: essi consentono solo di minimizzare le perdite in caso di una sua sconfitta in combattimento.

**VELENO**

Costo: 1 Risorsa + 1 Orco o 2 Goblins (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Posizione: Il gettone Veleno viene posto nella Sezione delle Mura scelta.

Effetto: Se l'Invasore vince il combattimento alla Sezione delle Mura dove si trova il gettone Veleno, allora un Tiratore di questa Sezione muore prima che il Combattimento Corpo a Corpo venga risolto.

Nota: L'Equipaggiamento NON può essere distrutto.

Nota: L'equipaggiamento non può essere distrutto.

**FASE 4: ADDESTRAMENTO**

Quando le truppe dell'Invasore sono equipaggiate, questi può procedere con l'addestramento delle sue Unità. L'Invasore può piazzare due differenti gettoni Addestramento in ogni Bastione (questa regola non si applica all'Artigliere e ai gettoni Addestramento Sabotatore - vedi la loro descrizione). Ci sono 7 tipi di Addestramento disponibili:

**ARTIGLIERE**

Costo: 2 Orchi o 3 Goblins (2 o 3 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Effetto: L'Invasore aggiunge una carta Colpito alla pila della Macchina d'Assedio selezionata.

Nota: L'Invasore può addestrare più Artiglieri per la stessa Macchina d'Assedio nei turni successivi.

**FURIERE**

Costo: 2 Orchi (2 Clessidre per il Difensore)

Effetto: L'Invasore può muovere due Unità extra al Bastione nella Fase 6, oltre il numero di Unità che sono permesse dall'Ordine rilasciato. Inoltre, il Bastione scelto può ospitare 9 Unità invece di 7.

**CAPO TRINCEA**

Costo: 2 Orchi (2 Clessidre per il Difensore)

Effetto: Quando il Combattimento dei Tiratori a Distanza è risolto, la Forza delle Unità nel Bastione scelto viene raddoppiata.

**ARCERE CAPO**

Costo: 1 Orco o 2 Goblins (1 o 2 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

Effetto: Qualsiasi Goblin nel Bastione scelto può sparare alle Mura (ma SOLO nella direzione dei Sentieri) o alla Torre opposta. Un Goblin NON può sparare alla Sezione delle Mura se lì c'è un Combattimento Corpo a Corpo in corso, però può sparare ai Tiratori sulla Torre.

**MANDRIANO**

Costo: 2 Orchi (2 Clessidre per il Difensore)

Effetto: Durante la Fase Spostamento le Unità al Bastione scelto possono muovere verso il Bastione più vicino o ritirarsi verso i Piani Superiori. Il limite di Spostamento è applicato a queste Unità.

**SABOTATORE**

Costo: 2 Orchi o 3 Goblins (2 o 3 Clessidre per il Difensore, rispettivamente)

**FUOCO**

Costo: 1 Goblin (1 Clessidra per il Difensore)

Posizione: Il gettone Fuoco viene posto su uno degli edifici nella Roccaforte.

Effetto: L'acquisto delle Azioni in questo edificio richiede 1 Clessidra aggiuntiva.

**SPETTRI**

Costo: 1 Goblin (1 Clessidra per il Difensore)

Posizione: I gettoni Spettri vengono posti nell'area dell'Ospedale.

Effetto: Le Unità del Difensore che non erano state salvate nell'Ospedale e quelle uccise nello Sbarramento, vengono messe nei Piani Superiori e si uniscono alle truppe dell'Invasore (i Tiratori diventano Goblins, i Soldati si trasformano in Orchi e i Veterani in Trolls).

**PANICO**

Costo: 1 Goblin (1 Clessidra per il Difensore)

Posizione: Il gettone Panico viene posto nel Cortile.

Effetto: Ogni volta che c'è più di 1 Unità del Difensore nel Cortile, la più debole viene immediatamente uccisa. Quando ci sono solo Unità di Forza equivalente, una di loro viene uccisa.

**TEMPESTA**

Costo: 1 Goblin (1 Clessidra per il Difensore)

Posizione: Il gettone Tempesta viene posto sulla Sezione delle Mura selezionata.

Effetto: Mandare un'Unità o un Eroe alla Sezione delle Mura influenzata, costa 1 Clessidra in più.

**INCIDENTE**

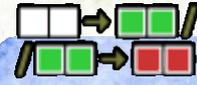
Costo: 3 Goblins (3 Clessidre per il Difensore)

Posizione: Il gettone Incidente viene posto su uno dei Calderoni.

Effetto: Il Calderone influenzato non uccide l'Unità dell'Invasore. Se c'è un'Unità del Difensore in questa Sezione delle Mura e la sua Forza è uguale a quella dell'Unità dell'Invasore che il Calderone avrebbe dovuto uccidere, questa muore al suo posto (il Calderone per il Troll uccide un Veterano, quello per l'Orco uccide un Soldato e quello per il Goblin uccide TUTTI i Tiratori della Sezione).

Posizione: Il gettone Sabotatore viene posto sulla struttura scelta dentro la Roccaforte.

Effetto: Tutte le Azioni disponibili nella Struttura in questione costano 1 Clessidra in più.

**SERGEANTE ISTRUTTORE**

Costo: 2 Orchi o 2 Goblin (2 Clessidre per il Difensore)

Effetto: L'Invasore riceve 2 Unità (dal gruppo respinto): 2 Orchi per i Goblins o 2 Trolls per gli Orchi. Queste nuove Unità vengono messe nel Campo.

**FASE 5: RITUALI**

Questa è l'ultima Fase delle preparazioni. Qui gli Sciamani fanno rituali magici per aiutare l'Invasore a catturare la Roccaforte. Notate che i Rituali hanno un effetto temporaneo: quando il turno finisce, tutti i gettoni Rituali vengono rimossi dal tabellone.

Nota: I Goblins sacrificati per i Rituali vengono messi nell'area Rituali di Sangue sulla tabella della Gloria (vedi la sezione "Gloria").

Ci sono 7 Rituali disponibili:

**PIETRE DI SANGUE**

Costo: 2 Goblins (2 Clessidre per il Difensore)

Posizione: Il gettone Pietra di Sangue viene posto sulla Catapulta scelta.

Effetto: Se la Catapulta con la Pietra di Sangue colpisce le Mura, distrugge i Componenti delle Mura (come solito) e uccide una Unità del Difensore scelta dell'Invasore.

**POSSESSIONE**

Costo: 1 Goblin (1 Clessidra per il Difensore)

Posizione: Il gettone Possessione viene posto sopra un qualsiasi Eroe.

Effetto: L'Eroe influenzato non può usare la sua Azione, per esempio:

- L'Ufficiale non può usare l'Orazione
- Il Guerriero non può attaccare le truppe dell'Invasore

Nota: la Possessione non influenza le caratteristiche del personaggio, per esempio il Guerriero continua ad aggiungere +2 alla Forza delle Mura.

Nota: La Possessione non cancella gli effetti delle Azioni compiute in una Fase precedente.

6 FASE 6: SPOSTAMENTO

Tutte le Unità che l'Invasore non ha usato nelle Fasi precedenti finiscono nel Campo. Ora possono essere spedite ad attaccare la Roccaforte.
Vengono emessi Ordini alle truppe dell'Invasore sulle Mura. Le truppe che non vengono mandate all'attacco rimangono nel Campo.

MOVIMENTO DELLE UNITA'

L'Invasore può usare due Azioni: Spostamento Minore e Spostamento Maggiore. Questi vengono usati per spedire le truppe dal Campo sul tabellone oppure per muovere quelle truppe che si trovano già sul tabellone.

Le truppe possono muoversi solamente lungo i Sentieri.

L'AZIONE SPOSTAMENTO PERMETTE DI:

- Muovere le Unità da qualsiasi Bastione verso la Sezione delle Mura scelta.
- Muovere le Unità da qualsiasi Piano Superiore verso i Bastioni scelti
- Piazzare le rimanenti Unità nel Campo sui Piani Superiori e/o sul Barbacane.

Nota: L'Azione di Spostamento permette di muovere Unità da tutti i Piani Superiori e Bastioni, così come dal Campo, una sola volta.

Nota: Il tabellone è asimmetrico sul Lato Ovest, dove permette all'Invasore di muovere le Unità del Bastione interno a quello esterno.

Nota: L'Invasore NON può ritirare le Unità dalle Mura.

Nota: Ogni Sezione delle Mura ha un limite di Unità che possono occuparla. Ugualmente, possono esserci fino a 10 Unità solo su ogni Piano Superiore e fino a 7 in ogni Bastione.

Nota: Queste regole possono essere modificate dalle Azioni attivate dalle carte Fasi.



Nota: Spedendo Unità alla Torre d'Assedio o attraverso la Linfa non si incrementa il limite delle Unità in uno Spostamento (esempio: uno Spostamento Minore permette di muovere 3 Unità dal Campo verso la Torre d'Assedio e 2 verso i Piani Superiori, per un totale di 5 Unità).

Nota: Ci possono essere solo fino a 2 Unità dell'Invasore in ogni sezione d'Ariete nel Barbacane durante la partita.

SPOSTAMENTO MINORE

Costo: 3 Clessidre

Effetto: L'Invasore può spostare fino a 5 Unità da una qualsiasi area.

SPOSTAMENTO MAGGIORE

Costo: 5 Clessidre

Effetto: L'Invasore può spostare fino a 7 Unità da una qualsiasi area.



IL CAMPO

Tutte le Unità che non erano posizionate sul tabellone durante le Azioni di Spostamento rimangono nel Campo. Il Campo ha una capacità limitata e, più Unità contiene, più è costoso per l'Invasore mantenerlo.

Costo: Fino a 3 Unità nel Campo non generano Clessidre.

4-7 Unità nel Campo generano 1 Clessidra

8-11 Unità nel Campo generano 3 Clessidre

12 e più Unità nel Campo generano 6 Clessidre

Effetto: Le Unità che rimangono nel Campo non possono essere usate nei turni successivi per nessuna altra Azione diversa dallo Spostamento (questo significa, quindi, che è solo possibile piazzarle sul tabellone nei turni seguenti).

Esempio di uno Spostamento Minore:

L'Invasore gioca l'Azione Spostamento Minore (a) che genera 3 Clessidre per il Difensore.

Il giocatore muove 3 Unità dal Bastione (f) verso la Sezione delle Mura (j). Non possono essere spostate altre Unità in quella sezione perché ha spazio sufficiente per sole 3 Unità.

Il Giocatore inoltre muove 2 Unità dal Bastione (g); una verso la Sezione delle Mura (k) e l'altra verso una differente Sezione delle Mura (l).

Ora il giocatore sposta 5 Unità – che è il massimo per uno Spostamento Minore – dai Piani Superiori più a Est (d) verso le seguenti aree: 2 al Bastione (g), 1 al Bastione (h) e 2 al Bastione (i). 4 Unità vengono inoltre spostate dai Piani Superiori più a Ovest: 1 verso il Bastione (e) e 3 verso il Bastione (f).

Il giocatore muove il massimo numero di Unità (durante uno Spostamento Minore) verso i Bastioni (c,d): 5 per ciascun Bastione. Questo fa lasciare 4 Unità al Campo (b), che genera 1 Clessidra per il Difensore.

Conclusione: l'intera Azione genera 3 Clessidre per il Difensore più 1 Clessidra per le truppe al Campo.



ORDINI

Durante la Fase 6 l'Invasore può impartire Ordini alle Unità impegnate in combattimento. Almeno una Unità dell'Invasore deve effettuare l'Ordine dato.

Nota: Il tabellone non ha aree speciali per gli Ordini; i gettoni Ordine dovrebbero essere posti sulla Sezione delle Mura in modo che non vi siano dubbi su quale Sezione influenzino.

Nota: Se il Difensore riesce ad uccidere tutte le Unità che hanno ricevuto un ordine prima che l'Ordine venga effettuato, quel gettone Ordine deve essere rimosso dal tabellone.

Ci sono due modi in cui l'Invasore può emettere Ordini:

ORDINE APERTO

Costo: nessuno

Effetto: l'Invasore piazza un gettone Ordine, con la faccia rivolta verso l'alto, sulla Sezione delle Mura scelta.

ORDINI CLASSIFICATI

Costo: 1 Clessidra

Effetto: l'Invasore piazza un qualsiasi numero di gettoni Ordine a faccia in giù e li gira verso l'alto solo durante l'Assalto. Solo un gettone è piazzato su ogni Sezione delle Mura.

Ci sono quattro Ordini disponibili:



FURORE DEI GOBLINS

Effetto: i Goblins montano su tutte le furie. La Forza di ciascun Goblin infuriato è 3. Dopo il combattimento i Goblins infuriati muoiono e vengono tolti dal tabellone a prescindere da quale sia il risultato del combattimento.

Nota: se la Forza dei Goblins infuriati è sufficiente per vincere il combattimento e irrompere nella Roccaforte, questi lo faranno anche se non ci sono altre Unità dell'Invasore sulla loro Sezione delle Mura.

Nota: se il Difensore ha il Vantaggio sulle Mura in combattimento, i Goblins infuriati vengono rimossi dal tabellone prima che le perdite dell'Invasore siano calcolate.



DETONAZIONE ORCHI

Effetto: Almeno uno degli Orchi si fa esplodere. L'Invasore rimuove quegli Orchi che sono esplosi. Ognuno di questi distrugge un Componente di Pietra delle Mura e tutti quelli di Legno nella Sezione. L'Orco esploso viene rimosso dal tabellone prima di risolvere il combattimento.



CHIAMATA DEI TROLLS

Effetto: se l'Invasore ha un Troll sulle Mura, la Chiamata dei Trolls può essere usata per ordinare a un altro Troll sul tabellone di eseguire uno Spostamento.

Il Troll Chiamato deve muovere verso la Sezione delle Mura da dove è partito l'Ordine.

Nota: la Trappola per Trolls ha effetto sul Troll Chiamato.

GETTONE BLUFF

Effetto: il gettone Bluff è usato per indurre in errore il Difensore e non modifica alcun attributo o Azioni delle Unità.

FINE DELLA FASE 6

Quando l'Invasore conclude la Fase 6 e il Difensore ha speso tutte le sue Clessidre, l'Assalto ha inizio (vedi sezione "L'Assalto").



Ordine Furore dei Goblins in azione



Esempio 1) Ci sono 2 Orchi, 1 Goblin e il gettone Stendardo sul lato dell'Invasore della Sezione delle Mura. Sul lato del Difensore ci sono invece 2 Soldati, 1 Veterano e 4 Componenti di Pietra delle Mura. L'Invasore emette l'Ordine del

Furore dei Goblins che aumenterà la Forza dei Goblins da 1 a 3. La Forza di ambo i lati della Sezione delle Mura è la seguente: Invasore: 2+2+3+1=8; Difensore: 2+2+3+4=11.

Il Difensore vince il combattimento con 3 punti di Vantaggio. Siccome l'Invasore perde la battaglia, il Goblin viene rimosso dal tabellone PRIMA che le perdite siano risolte. Questo significa che l'Invasore ha solo 5 punti, mentre il Difensore ne ha 11 e, quindi, vengono anche uccisi entrambi gli Orchi.



Esempio 2) Ci sono 2 Orchi, 1 Goblin e un gettone Stendardo sulla Sezione delle Mura sul lato dell'Invasore. Questa volta ci sono solo 2 Soldati e 3 Componenti di Pietra delle Mura sul lato del Difensore. L'Invasore emette l'Ordine del Furore dei

Goblins per quella Sezione delle Mura e la Forza dei Goblins viene aumentata da 1 a 3. La Forza di entrambi gli schieramenti alla Sezione delle Mura è come segue: Invasore: 2+2+3+1=8; Difensore= 2+2+3=7.

L'Invasore vince la battaglia con 1 punto di Vantaggio. Il Goblin viene rimosso dal tabellone DOPO che le perdite sono risolte. L'Invasore ha 8 punti e il Difensore ne ha 7, il che significa che uno dei Soldati finisce in Ospedale.

ROVESCIO DELLE CARTE FASI – AZIONI SPECIALI

All'inizio di ogni turno l'Invasore può decidere di smettere di utilizzare le Azioni disponibili su qualsiasi delle carte Fasi. In questo caso l'Invasore può girare a faccia in su la carta Fase selezionata e usare la sua Azione Speciale. Ogni Azione Speciale viene usata nella sua rispettiva Fase come determinato dalla carta. Una volta che la carta Fase selezionata è stata girata a faccia in su, questa rimane in questo modo fino alla fine della partita. Ci sono cinque Azioni Speciali disponibili nel gioco:



A TUTTA CARICA!

Fase 1 – Rifornimenti

Costo: nessuno

Effetto: l'Invasore interrompe la collezione di Risorse e si concentra solamente sull'Assalto alla Roccaforte. In questo modo l'Invasore riceve 2 Unità extra in ogni turno, ma non otterrà più nessuna Risorse.



COLPO PRECISO

Fase 2 – Macchine

Costo: 2 Clessidre

Effetto: quando spara una Catapulta, Ballista o Trèbuchet, l'Invasore pesca non una ma DUE carte dalla pila di quella Macchina d'Assalto e seleziona quella che più lo soddisfa. L'altra carta viene rimessa nella pila della Macchina d'Assalto. L'Invasore dichiara questa azione nella Fase 2 e dà al Difensore 2 Clessidre immediatamente.



EQUIPAGGIAMENTO DI MOVIMENTO

Fase 3 – Equipaggiamento

Costo: 1 Clessidra

Effetto: l'Invasore può scegliere un gettone Equipaggiamento e muoverlo in un altro posto sullo stesso versante della Roccaforte.

Nota: la Scala non può essere spostata se vi si trova sopra un'Unità.



ADDESTRAMENTO DI MOVIMENTO

Fase 4 – Addestramento

Costo: 1 Clessidra

Effetto: l'Invasore può scegliere e muovere:

- 1 gettone Addestramento verso un'altra area Bastione sullo stesso lato della Roccaforte, o
- 1 gettone Sabotatore verso un altro edificio nella Roccaforte.



SFUGGIRE ALLA MACELLAZIONE

Fase 5 – Rituali

Costo: 1 Clessidra

Effetto: l'Invasore prende 3 Goblins dalla pila delle Unità respinte (uccise), escluse quelle sulla Tabella della Gloria, e li piazza sulle aree dei Piani Superiori.

Nota: questa Azione Speciale è disponibile unicamente quando vi sono Goblins nel gruppo dei respinti.

LIBRO DEL DIFENSORE

OBIETTIVO DEL DIFENSORE

L'obiettivo del Difensore è quello di impedire all'Invasore di irrompere nella Roccaforte e di ottenere quanti più Punti Gloria possibile.

UNITA' DEL DIFENSORE

Il Difensore può usare le seguenti Unità:



Tiratori – Forza 1



Soldati – Forza 2



Veterani – Forza 3 (non disponibili all'inizio del gioco)

CLESSIDRE E AZIONI

Le azioni dell'Invasore necessitano di tempo e, in quanto tale, forniscono al Difensore un certo numero di Clessidre. Anche ciascuna delle Azioni del Difensore richiede tempo e ha un certo costo in Clessidre che vengono spese per pagare l'Azione. Il Difensore può spendere le Clessidre per muovere le sue truppe in giro per la Roccaforte e per compiere Azioni.

Il turno dell'Invasore è diviso in Fasi. Dopo ogni Fase questi fa il suo movimento e deve spendere tutte le Clessidre guadagnate in quella Fase. Quando le Clessidre sono state spese, comincia il successivo turno dell'Invasore. Se il Difensore non riceve Clessidre, allora l'Invasore comincia la Fase successiva immediatamente. Nota che, se i gettoni clessidre finiscono, allora dovranno essere trovati altri indicatori per conteggiarli; il numero dei gettoni Clessidra è da considerarsi illimitato.

All'inizio di ogni turno il Difensore riceve 1 Componenti di Pietra delle Mura e 2 Clessidre da usare dopo la Fase 1 – Rifornimenti.

MUOVERSI NELLA ROCCAFORTE

MUOVERE UNITA' E EROI

Costo: 1 Clessidra

Effetto: ogni Unità o Eroe può essere spostato verso un qualsiasi punto libero, nei seguenti modi:

- da una Sezione delle Mura verso una Sezione delle Mura adiacente
- da una Sezione delle Mura verso un Edificio o il Cortile
- da un Edificio verso il Cortile o una Sezione delle Mura
- da una Sezione delle Mura verso una Torre adiacente
- da un Edificio o il Cortile verso una Torre
- da una Torre verso una Sezione delle Mura adiacente
- da una Torre verso un Edificio o il Cortile

Gli edifici delle Caserme, del Cortile, della Guardia e della Guardia d'Onore sono considerati adiacenti a qualsiasi Sezione delle Mura o Torre. Sono considerati adiacenti anche tra di loro.

Il Difensore non può muovere Unità verso la Fucina, l'Officina, la Cattedrale e gli Alloggi degli Esploratori. Il Difensore non può muovere Unità verso le Torri che hanno gettoni Cannone o Lancia.

Gli Eroi possono muoversi solamente sulle Sezioni delle Mura e tra queste e il Cortile.

Nota: i Movimenti non sono Azioni: possono essere ripetuti.

Nota: a seguito di un'Azione, un Eroe non può muoversi più.

Nota: il numero delle Unità nel Cortile è illimitato.

SCAMBIARE POSTI

Costo: 1 Clessidra

Effetto: Invece di muovere verso un posto libero, l'Unità può scambiarsi il posto con un'altra Unità nella posizione adiacente (vedi il movimento delle Unità e degli Eroi).

AZIONI

Il Difensore spende Clessidre per effettuare Azioni disponibili in edifici specifici della Roccaforte. Il Difensore non necessita di avere tutte le Clessidre necessarie per acquistare l'Azione specifica: queste possono essere collezionate durante più di un turno e messe sull'Azione scelta fino a che ve ne saranno sufficienti per poterla completarla. In questo modo il giocatore può vedere quanti Cannoni, Calderoni o Trappole sono gradualmente costruite dentro gli edifici. Ogni Azione disponibile nella Roccaforte può essere eseguita una sola volta per turno. Dopo che l'Azione è stata eseguita, un gettone Clessidra dove essere piazzato vicino all'area di questa Azione per indicare che non sarà più disponibile per il resto del turno. Il resto delle Clessidre spese su quella Azione vengono rimosse dal tabellone.

Esempio Speciale: il Difensore spende 4 Clessidre per l'Azione Cannone, ma un Sabotatore alza il costo a 5 Clessidre. Il Cannone viene costruito appena il Sabotatore è rimosso, in quanto ci sono già abbastanza Clessidre.

Il difensore può eseguire Azioni disponibili in uno degli 8 edifici dentro la Roccaforte. Gli edifici e le loro azioni sono elencate sotto.



LA FUCINA



CANNONE

Costo: 4 Clessidre

Posizione: il gettone Cannone viene posto in qualsiasi Torre libera.

Effetto: durante l'Assalto il Cannone spara alle Unità dell'Invasore che si trovano nelle aree seguenti:

- sul Piano Superiore sullo stesso versante della Roccaforte, o
- sui Bastioni opposti o adiacenti alla Torre del Cannone, o nella Torre d'Assalto che si trova alla Sezione delle Mura con la Torre del Cannone.

L'attacco con i Cannoni è risolto usando il mazzo Colpito del Difensore. Il Difensore dichiara il bersaglio del Cannone e prende la prima carta.

Se c'è più di un Cannone a sparare, il Difensore prendere la prima carta per ogni Cannone. Tutte le carte Cannone vengono rimescolate dopo la salva.

Se la carta Colpito indica che alcuni tipi di Unità sono colpiti, il Difensore ne sceglie solo un tipo e l'Unità muore.

La carta Mancato significa che nessuna Unità è stata colpita.

Nota: il Cannone può essere distrutto dalla Catapulta dell'Invasore.



CALDERONE DEL TROLL

Costo: 3 Clessidre

Posizione: l'indicatore del Calderone è posto sulla Sezione delle Mura scelta. L'indicatore rimane nella Sezione fino alla fine del gioco.

Effetto: durante l'Assalto, il Calderone uccide 1 Troll in quella Sezione delle Mura. Il Calderone funziona durante ogni Assalto.

Nota: alcune Sezioni delle Mura non possono ospitare Calderoni.



CALDERONE DELL'ORCO

Costo: 2 Clessidre

Posizione: l'indicatore del Calderone è posto sulla Sezione delle Mura scelta. L'indicatore rimane in quella Sezione fino alla fine del gioco.

Effetto: durante l'Assalto il Calderone uccide 1 Orco in quella Sezione delle Mura. Il Calderone funziona durante ogni Assalto.

Nota: alcune Sezioni delle Mura non possono ospitare Calderoni.



CALDERONE DEL GOBLIN

Costo: 2 Clessidre

Posizione: l'indicatore del Calderone è posto sulla Sezione delle Mura scelta. L'indicatore rimane in quella Sezione fino alla fine del gioco.

Effetto: durante l'Assalto, il Calderone uccide tutti i Goblins in quella Sezione delle Mura. Il Calderone funziona durante ogni Assalto.

Nota: alcune Sezioni delle Mura non possono ospitare Calderoni.



L'OFFICINA



LANCE

Costo: 4 Clessidre

Posizione: il gettone Lancia è posto sulla Torre scelta.

Effetto: il Difensore prende una delle due Sezioni delle Mura adiacenti alla Torre equipaggiata con le Lance. L'attacco con le Lance è risolto usando il mazzo Colpito del Difensore. Le Lance uccidono le Unità più deboli indicate dalla carta. Questa procedura viene ripetuta per ogni gettone Lancia. Dopo tutti gli attacchi delle Lance, il mazzo Colpito viene rimescolato e messo da parte.

La carta Mancato significa che nessuna Unità è stata colpita.



PIATTAFORMA

Costo: 2 Clessidre

Posizione: il gettone Piattaforma è posto sulla Sezione delle Mura scelta.

Effetto: la Piattaforma fornisce un posto aggiuntivo per le Unità del Difensore. Ci può essere solo una Piattaforma per ogni Sezione delle Mura.

Nota: alcune Sezioni delle Mura non possono ospitare Piattaforme.



RAFFORZAMENTO DELLA PORTA

Costo: 1 Clessidra

Effetto: il Rafforzamento della Porta aumenta la Resistenza della stessa di 1 punto.

Nota: la Resistenza massima delle Porta è 8.



RAFFORZAMENTO DELLE MURA

Costo: 2 Clessidre

Posizione: un indicatore di Componente delle Mura in Legno è posto su qualsiasi Sezione delle Mura. Se ci sono già Componenti in Pietra nella Sezione, allora il Componente delle Mura in Legno viene piazzato sulla cima di questi.

Effetto: il Componente delle Mura in Legno aggiunge 1 alla Forza del Difensore su quella Sezione delle Mura.

Nota: ogni Sezione delle Mura può contenere fino a 3 Rafforzamenti di Componenti in Legno.

Nota: se la sezione di Mura rafforzata è colpita da un Trèbuchet, una Catapulta o subisce danni da un Ordine di Detonazione Orco, tutti i Componenti delle Mura in Legno vengono rimossi assieme a qualsiasi Componente in Pietra.



ALLOGGI ESPLORATORI



TRAPPOLA PER GOBLIN

Costo: 2 Clessidre

Posizione: questo gettone Trappola viene posto sul Sentiero scelto.

Effetto: la Trappola per Goblins uccide tutti i Goblins che camminano sul Sentiero dove è stata collocata.

Nota: le tessere Trappola non possono essere piazzate sui Sentieri resi sicuri dai Ponti.



TRAPPOLA PER TROLL

Costo: 2 Clessidre

Posizione: questo gettone Trappola viene posto sul Sentiero scelto.

Effetto: Durante ogni Spostamento, questa Trappola uccide 1 Troll di tutti quelli che attraversano il Sentiero dove è stata collocata la Trappola.

Nota: le tessere Trappola non possono essere piazzate sui Sentieri resi sicuri dai Ponti.



MACCHINA DANNEGGIATRICE

Costo: 2 Clessidre

Effetto: Il Difensore prendere la prima carta Mancato dalla pila che non è usata sul tabellone e la mescola insieme al mazzo Colpito della Catapulta o Ballista scelta.

Nota: la Macchina Danneggiatrice non può essere utilizzata contro i Trèbuchet.



ESCURSIONE ALLA TORRE

Costo: 1 Clessidra

Effetto: Il Difensore usa l'Escursione per uccidere 1 Unità selezionata dell'Invasore alla Torre d'Assalto.



LA CATTEDRALE



BENEDIZIONE DEI TIRATORI

Costo: 2 Clessidre

Posizione: il gettone Benedizione dei Tiratori è posto sul versante selezionato della Roccaforte.

Effetto: tutti i Tiratori in uno dei due lati della Roccaforte che non sono impegnati in combattimento possono sparare a qualsiasi Bastione. Questa Azione dura fino alla fine del turno dove è stata acquistata.



BAGLIORE SOPRANNATURALE

Costo: 4 Clessidre

Posizione: la Sezione delle Mura selezionata.

Effetto: con il Bagliore Soprannaturale l'Assalto alla Sezione delle Mura non viene risolto. Questa Azione dura fino alla fine del turno in cui è stata acquistata.



TIRATORE SCELTO SULLA TORRE

Costo: 2 Clessidre

Effetto: il Difensore uccide e rimuove 1 Unità dell'Invasore dal tabellone.



ORDINI CONFUSI

Costo: 2 Clessidre

Effetto: Il Difensore prende uno degli ordini impartiti dall'Invasore e lo scarta senza svelarlo.

Nota: se ci sono due giocatori Difensore in gioco, ognuno di loro esegue le Azioni della Cattedrale solo sul proprio Lato della Roccaforte.



LE CASERME

Le Azioni di Addestramento possono essere eseguite più di una volta per turno.



ADDESTRAMENTO SOLDATO

Costo: 2 Clessidre

Effetto: il Difensore rimuove 1 Tiratore dalle Caserme e mette 1 Soldato al suo posto.



ADDESTRAMENTO VETERANO

Costo: 2 Clessidre

Effetto: il Difensore rimuove 1 Soldato dalle Caserme e mette 1 Veterano al suo posto.

Nota: Ci possono essere fino a 4 Tiratori, 2 Soldati e 1 Veterano



LA GUARDIA

La Guardia permette al Difensore di rimuovere i Sabotatori dell'Invasore dalla Roccaforte.

TROVARE SABOTATORI

Costo: 3 Clessidre e 1 Unità

Effetto: se ci sono Sabotatori dentro la Roccaforte, il Difensore può sacrificare 1 Unità dalla Guardia per rimuoverli tutti.

Nota: Ci deve essere almeno 1 Unità nell'edificio di Guardia per usare questa Azione. Quando i Sabotatori vengono rimossi, i ritardi da loro causati vengono anch'essi cancellati e quelle Azioni con un numero sufficiente di Clessidre hanno immediatamente effetto.



L'OSPEDALE

Tutte le Unità del Difensore che cadono nel Combattimento Corpo a Corpo vengono portate all'Ospedale. Alla fine di ogni turno due di queste Unità si riprendono e vengono spostate nel Cortile. Il resto delle Unità nell'Ospedale durante quel turno muore e viene rimosso



LA GUARDIA D'ONORE

All'inizio del gioco ci sono 2 Soldati nel Cortile, il cui dovere è di mantenere la Guardia d'Onore alla Roccaforte. Il Difensore può muovere qualsiasi delle Guardie d'Onore verso una qualsiasi Sezione delle Mura come definito nella sezione "Muoversi nella Roccaforte".

Tuttavia, se entrambe le Guardie d'Onore rimangono nel Cortile fino all'inizio del sesto turno, il Difensore riceve 1 Punto Gloria alla fine di ogni turno successivo, durante il quale le Guardie d'Onore rimangono alle loro stazioni (vedi "Gloria").

EROI

Due Eroi assistono la difesa della Roccaforte: l'Ufficiale e il Guerriero. Ognuno di loro influenza le Sezioni delle Mura dove si trovano in un modo diverso. Inoltre, ognuno di loro può effettuare una Azione Speciale per turno, che aiuterà il Difensore a combattere l'Invasore. Gli Eroi non possono essere uccisi.



UFFICIALE

Attributo: ogni Unità del Difensore che combatte sulla Sezione delle Mura dell'Ufficiale riceve +1 alla Forza.

Azione: Orazione

Costo: 1-4 Clessidre

Effetto: per ogni Clessidra spesa, l'Ufficiale aggiunge +1 sulla sua Sezione delle Mura alla Forza del Difensore.



GUERRIERO

Attributo: +2 alla Forza del Difensore alla Sezione delle Mura dove combatte il Guerriero.

Azione: Sortita

Costo: il numero delle Clessidre dipende dalla Forza del bersaglio.

Effetto: il Guerriero può uccidere 1 Unità dell'Invasore alla Sezione delle Mura dove si trova: un Goblin per 1 Clessidra, un Orco per 2 Clessidre o un Troll per 3 Clessidre.

L'ASSALTO

Quando la Fase 6 termina e il Difensore spende tutte le Clessidre ricevute, l'Assalto comincia. Prima viene il Combattimento a Distanza e dopo inizia quello Corpo a Corpo sulle Mura. Questa parte del gioco consiste dei seguenti stadi successivi:

I – Combattimento a Distanza:

Stadio 1 – Cannoni
Stadio 2 – Macchine d'Assedio
Stadio 3 – Tiratori
Stadio 4 – Goblins

II – Combattimento Corpo a Corpo

Stadio 1 – Calderoni
Stadio 2 – Lance
Stadio 3 – Ordini
Stadio 4 – Risolvere la Forza
Stadio 5 – L'Ospedale

III – Il Barbacane

I. COMBATTIMENTO A DISTANZA

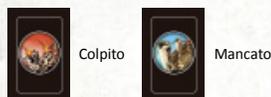
1. SBARRAMENTO DEL CANNONE DEL DIFENSORE

Il Difensore annuncia quali Piani Superiori e Bastioni sparerà attraverso l'uso dei Cannoni. Il Difensore rivela una carta Colpito per ogni Cannone e rimuove le Unità dell'Invasore uccise (se ve ne sono). Dopo ogni salva il giocatore rimescola il mazzo usato per risolvere lo Sbarramento e lo mette vicino al tabellone.



2. SBARRAMENTO DELLE MACCHINE D' ASSALTO

L'Invasore seleziona la Sezione delle Mura dove spareranno le Macchine d'Assalto, rivela la carta in cima da ogni mazzo delle Macchine d'Assalto e determina gli effetti dello Sbarramento.



3. SALVA DEI TIRATORI

I Tiratori sulle Mura e sulle Torri, che non sono al momento impegnati in Combattimento Corpo a Corpo, possono sparare alle truppe dell'Invasore. I Tiratori possono sparare ai Bastioni collegati con i Sentieri alle Sezioni delle Mura o – se si trovano in una Torre – ai Bastioni opposti o adiacenti a quella Torre. Ogni Tiratore che spara aggiunge +1 alla Forza della Salva. Il totale della Forza della Salva che colpisce il Bastione considerato, determina il Totale della Forza delle Unità dell'Invasore uccise (l'Invasore sceglie quali Unità muoiono, per esempio se 2 punti Forza devono essere rimossi, l'Invasore può rimuovere 1 Orco o 2 Goblins).

Nota: la Forza della Salva del Difensore deve essere uguale o maggiore di quella delle Unità dell'Invasore mirate.

Nota: se ci sono Unità dell'Invasore su una data Sezione delle Mura, i Tiratori su questa Sezione sono impegnati in Combattimento Corpo a Corpo e non possono sparare.

Nota: i Tiratori sulle Torri non sono mai in Combattimento Corpo a Corpo.

4. SALVA DEI GOBLIN

I Goblins sui Bastioni che sono accompagnati da un Arciere Capo, possono sparare alle Mura della Roccaforte (lungo i Sentieri). Se ci sono Tiratori del Difensore su quella Sezione delle Mura, questi vengono uccisi. Un Goblin uccide un Tiratore. I Goblins non possono sparare alle Sezioni delle Mura dove le truppe sono impegnate in Combattimento Corpo a Corpo.

II. CORPO A CORPO

1. CALDERONI

Il Difensore versa il contenuto letale dei Calderoni sulle truppe dell'Invasore. L'Invasore rimuove le Unità uccise da un Calderone (da ricordare quale Calderone ha effetto su quali Unità).

2. LANCE

Le Lance (intese come "armi ad asta", quali appunto lance, alabarde, ecc.) possono essere usate per attaccare quelle Sezioni delle Mura che sono adiacenti alle Torri con le Lance. Il Difensore dichiara quale Sezione delle Mura è attaccata. Quindi scopre una carta dal mazzo Colpito per ogni attacco Lancia. L'Invasore rimuove l'Unità più debole da quella Sezione delle Mura, ma solo se il suo simbolo è disegnato sulla carta Colpito!

3. ORDINI

L'Invasore scopre i gettoni Ordini (se sono a faccia in giù) e determina i loro effetti.

4. CALCOLARE LA FORZA

La Forza delle armate in combattimento è comparata a ciascuna Sezione delle Mura. Ognuno dei giocatori somma il totale Forza delle proprie truppe su ogni Sezione delle Mura.

FORZA DELL'INVASORE

- 1 Goblin = 1 punto Forza (o 3 punti se è stato emesso l'Ordine Furore dei Goblins)
- 1 Orco = 2 punti Forza
- 1 Troll = 3 punti Forza
- 1 Stendardo = 1 punto Forza
- 1 gettone Influenza dell'Altare = 1 punto Forza

FORZA DEL DIFENSORE

- 1 Tiratore = 1 punto Forza
- 1 Soldato = 2 punti Forza
- 1 Veterano = 3 punti Forza
- 1 Componente delle Mura (pietra o legno) = 1 punto Forza
- L'Ufficiale = +1 alla Forza di ogni Unità più l'effetto dell'Azione Orazione (se usata)
- Il Guerriero = 2 punti Forza

VANTAGGIO DELLA FORZA

Il Combattimento è vinto dal giocatore con il più alto valore di Forza. La Forza del giocatore sconfitto è sottratta da quella del giocatore vincitore. Il risultato è chiamato il Vantaggio.

Il giocatore sconfitto nel Combattimento perde il numero di Unità coinvolte (conteggiate in punti Forza) uguale al Vantaggio. Quelle Unità vengono uccise e rimosse dal tabellone (nel caso dell'Invasore) o portate all'Ospedale (nel caso del Difensore). Il giocatore che perde il Combattimento decide quali Unità vengono rimosse come risultato dal Vantaggio.

ESEMPIO: il Difensore ha 2 Soldati e 1 Tiratore sulle Mura. Le Mura hanno 2 Componenti di Pietra. La Forza totale del Difensore è $2+2+1+2=7$. L'Invasore ha 2 Trolls e 1 Orco sulle Mura: $3+3+2=8$.

L'Invasore ha il Vantaggio di 1 punto. Il numero di Unità del Difensore che devono essere rimosse dal tabellone equivale a 1 punto Forza. Questo significa che il Tiratore è ucciso.

Il Vantaggio è sempre arrotondato per eccesso in svantaggio del giocatore sconfitto, il che significa che l'Unità del giocatore sconfitto viene uccisa anche se il Vantaggio è più basso della Forza dell'Unità.

ESEMPIO: il Difensore ha 2 Soldati e 1 Tiratore sulle Mura. Le Mura hanno 2 Componenti in Pietra. La Forza totale del Difensore su quella Sezione delle Mura è $2+2+1+2=7$. L'Invasore ha 3 Orchi su quella Sezione delle Mura che corrisponde a $2+2+2=6$. Il Difensore ha un Vantaggio di 1 punto. L'Invasore deve rimuovere il numero di Unità equivalente a Forza 1. Un Orco ha la Forza di 2 punti, ma è tuttavia ucciso a causa della regola dell'arrotondamento per eccesso.

Nota: il Difensore può vincere un Combattimento Corpo a Corpo senza nessuna Unità sulla Sezione delle Mura (solo con Componenti delle Mura di Pietra o Legno). L'attacco non genera nessuna vittima (vedere l'esempio alla pagina seguente).

III. IL BARBACANE

Se l'Invasore costruisce l'Ariete, allora questo colpisce la Porta in ogni turno (vedi le regole dell'Ariete da Sfondamento).

IRROMPERE NELLA ROCCAFORTE

Se il Vantaggio dell'Invasore è più alto della Forza delle Unità del Difensore, l'Invasore irrompe nella Roccaforte e la cattura. Quindi, la situazione sulle rimanenti Sezioni delle Mura viene risolta, la partita termina e vengono conteggiati i Punti Gloria.

ESEMPIO: il Difensore ha 2 Guerrieri. Le Mura hanno 2 Componenti in pietra. Il totale Forza del Difensore è $2+2+2=6$. L'Invasore ha 3 Trolls e 2 Orchi sulle mura: $3+3+3+2+2=13$. Il Vantaggio dell'Invasore è 7. Le Unità del Difensore hanno una Forza totale 6 e muoiono. Il rimanente punto Vantaggio indica chiaramente che l'Invasore irrompe nella Roccaforte. Il gioco è finito e si contano i Punti Gloria.

Se l'Invasore fallisce l'irruzione nella Roccaforte in una qualsiasi delle Sezioni delle Mura, il turno termina e un altro ha inizio.

FINE DEL TURNO

Prima che cominci il turno successivo, i giocatori devono fare quanto segue:

- Rimuovere tutti i gettoni il cui effetto termina con la fine del turno.
- L'Invasore rimuove tutte le Unità dalla carte Fasi, eccetto quelle che rimangono al Campo.
- Il Difensore rimuove tutte le Clessidre dal tabellone che indicano le Azioni complete nel turno. (Nota: le Clessidre che indicano le Azioni non complete, dovute alla mancanza di Clessidre, rimangono sul tabellone).
- L'Invasore dà al Difensore un Punto Gloria.

Esempi di combattimento a distanza



Esempio 1) 2 Tiratori sulla Sezione delle Mura (b) possono sparare a tutte le Unità del Bastione (e). La loro Forza di sparo combinata è 2, che non è abbastanza per uccidere un Troll (avrebbero necessitato di 3 punti). Possono però uccidere un Goblin, visto che necessitano di solo 1 punto Forza.

I Tiratori sulla Sezione delle Mura (b) non possono sparare all'Orco del Bastione (d), perché queste due aree non sono collegate da Sentieri. I Tiratori sulla Sezione delle Mura (a) non possono sparare, perché impegnate in un Combattimento Corpo a Corpo con l'Orco (c).



Esempio 2) 2 Tiratori si trovano sulla Sezione delle Mura (b) e possono sparare a tutte le Unità sul Bastione (e). La loro Forza combinata è 2, che significa che possono uccidere 1 Orco (hanno bisogno di 2 punti Forza). Sono necessari 3 punti Forza per uccidere il Troll – per raggiungerli il Difensore può

assegnare un Tiratore addizionale dalla Torre (c).

I Tiratori sulla Sezione delle Mura (a) possono sparare alle Unità sul Bastione (d) e/o sul Bastione (e).

Il Goblin dal Bastione (e) sarà in grado di sparare al Tiratore sulla Sezione delle Mura (a), la Sezione delle Mura (b), o la Torre (c) purché non venga ucciso prima dai Tiratori.

Il Goblin sul Bastione (d) non può sparare perché non c'è un gettone Arciere Capo in quest'area.

Esempi di Assalto



ESEMPIO 1) L'invasore prende d'assalto le Mura con 2 Orchi (Forza 4) e 2 Trolls (Forza 6). La Forza totale delle Unità dell'Invasore su questa Sezione delle Mura è 10. Questa Sezione è difesa da 2 Tiratori (Forza 2) assistiti dal Guerriero (Forza 2). Inoltre sono protetti da 3 Componenti delle Mura in Pietra (+3 alla Forza). Il totale della Forza difensiva è 7. Ora calcoliamo il Vantaggio: togliamo dalla Forza dell'Invasore quella del Difensore (10-7=3). Il Vantaggio dell'Invasore è 3. Il Difensore deve difendere le Mura e rimuove le Unità dalla Forza totale per un complessivo di 3. In questo esempio, solo 2 Tiratori sono disponibili e il loro totale Forza è 2; quindi, il Difensore non può ridurre il Vantaggio a 0. Il Guerriero è un personaggio Eroe e non può essere ucciso; quindi la sua Forza non può essere utilizzata per ridurre il Vantaggio dell'Invasore. Questo significa che l'Invasore ha sfondato le difese e irrompe nella Roccaforte.



ESEMPIO 2) L'invasore assale la Sezione delle Mura con le stesse Unità dell'Esempio 1 (vedi sopra) - ancora, il suo totale Forza è 10. Ma stavolta la Sezione delle Mura è difesa da 2 Tiratori (Forza 2) e 1 Soldato (Forza 2). Le 3 Componenti delle Mura in Pietra forniscono un bonus di +3 alla Forza della linea difensiva e ora il totale della Forza del Difensore è 7. A prima vista la situazione sembra uguale a quella dell'Esempio 1, ma solo apparentemente. Calcoliamo il Vantaggio: deduciamo dalla Forza dell'Invasore quella del Difensore (10-7=3). Il Vantaggio dell'Invasore è 3. Il Difensore deve difendere le Mura e rimuove le Unità per un totale equivalente a una Forza 3. Il Difensore sacrifica 1 Tiratore e il Soldato, portando il Vantaggio a 0. Il difensore subisce delle perdite, ma mantiene le Mura con l'ultimo Tiratore e l'Invasore non irrompe all'interno.



ESEMPIO 3) L'Invasore ha 2 Orchi e 2 Trolls per un totale Forza di 10. Questa volta le Mura sono difese da 2 Soldati (Forza 4). Le 3 Componenti in Pietra delle Mura forniscono un bonus di +3 alla Forza totale della linea difensiva, portando complessivamente la Forza a 7. Calcoliamo il Vantaggio: togliamo dalla Forza dell'Invasore quella del Difensore (10-7=3). Il Difensore deve difendere le Mura; quindi, rimuove le Unità per un totale di Forza 3. Un soldato ha 3 punti Forza; così, per riuscire a ridurre il Vantaggio, il Difensore deve rimuoverli entrambi: il Vantaggio è sempre arrotondato per eccesso per il giocatore sconfitto: ecco perché l'Unità del Difensore muore anche se il Vantaggio era più piccolo della Forza dell'Unità in questione. Le Mura sono mantenute dal Difensore, ma a caro prezzo.

Assalto su una Sezione delle Mura indifesa (un caso speciale)



L'Invasore attacca una Sezione delle Mura senza uomini con 2 Goblins (totale Forza 2). Tuttavia il Difensore ha rinforzato le Mura con 4 Componenti in Pietra, che forniscono una Forza di 4 punti. Calcolando il Vantaggio come prima: 2-4=-2. Il Difensore ha un Vantaggio di 2 punti. La Sezione delle Mura è difesa dall'attacco. Tuttavia, il Difensore non ha Unità o Eroi su quella particolare Sezione; quindi, il Vantaggio non può essere usato per uccidere i 2 Goblins attaccanti.

Assalto sulla Sezione delle Mura difesa dall'Ufficiale

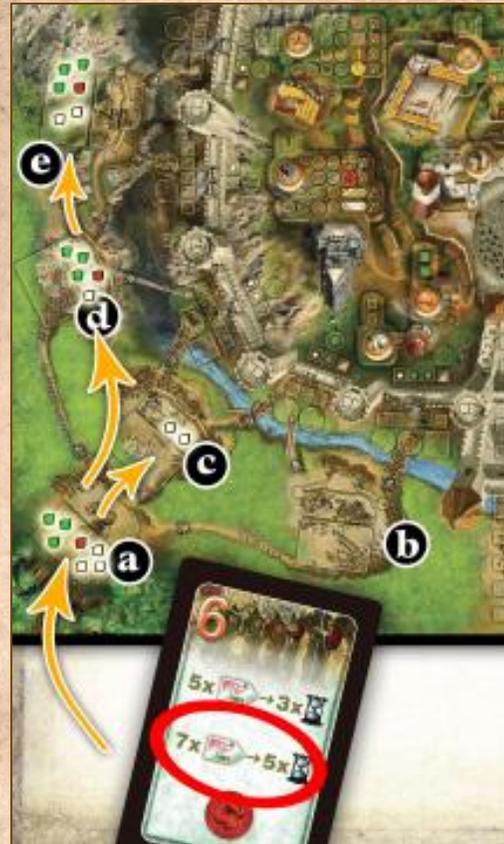


ESEMPIO 1) L'Invasore attacca la Sezione delle Mura con 1 Orco (Forza 2). Non ci sono Unità del Difensore in questa Sezione, ma vi si trova l'Ufficiale (un personaggio Eroe). 3 Componenti delle Mura danno al difensore 3 punti e un punto di Vantaggio. Tuttavia, l'Invasore non perde l'Orco - la Forza dell'Ufficiale è 0, quindi non fornisce nessun bonus in questo combattimento. Questo perché in situazioni come questa il reale Vantaggio è dato solamente dai Componenti delle Mura.



ESEMPIO 2) L'Invasore usa 1 Orco (Forza 2) per attaccare la Sezione delle Mura che sono state completamente distrutte (ovvero non ci sono Componenti delle Mura in questa Sezione). Il Difensore manda 1 Soldato e l'Ufficiale (che dà un bonus di +1 alla Forza delle Unità difensive sulla medesima Sezione delle Mura). Il Difensore ottiene il Vantaggio di 3 punti. Questa volta l'Invasore deve rimuovere la sua Unità d'attacco per portare il Vantaggio del Difensore a 0.

Usare entrambe le Azioni Spostamento in un unico turno

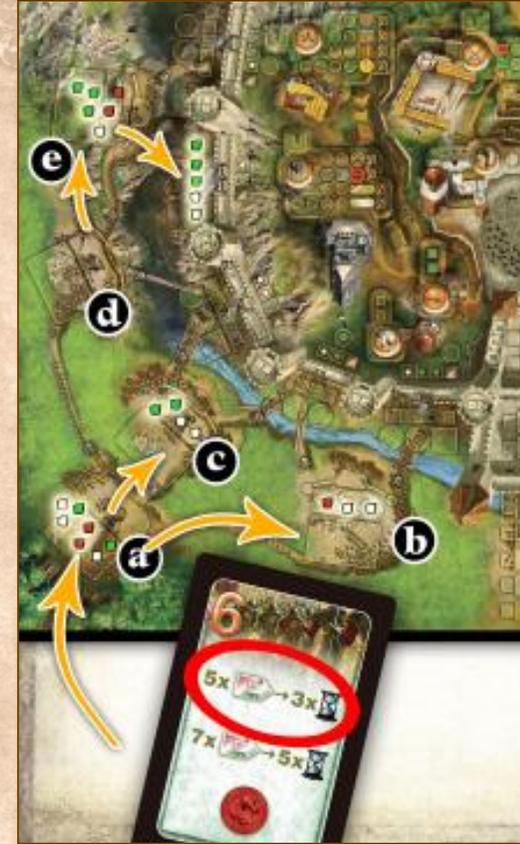


L'Invasore ha appena giocato lo Spostamento Maggiore con la carta Spostamento, che gli permette di muovere 7 Unità verso una qualsiasi area sul tabellone. L'Invasore ha spostato 6 Unità dal Bastione (d) verso il Bastione (e).

Nota: Solo il Lato Ovest del tabellone permette di Muovere le Unità tra i Bastioni. Questo è dovuto all'asimmetrica distribuzione delle aree. Nota che c'è solo un movimento possibile dal Bastione (d) verso (e) - mai il contrario.

Nota: un gettone Mandriano è posto sul Bastione che permette di spostare le Unità da questo Bastione verso uno qualsiasi adiacente, anche dal Bastione (e) verso (d). Il Mandriano permette anche di muovere le Unità indietro dal Bastione verso il Piano Superiore.

Ora l'Invasore muove 7 Unità dal Piano



Superiore (a) verso il Bastione (c) e (d): 5 Unità vanno al Bastione (d) e le altre 2 verso il Bastione (c).

L'Invasore finisce lo Spostamento Maggiore muovendo 7 nuove Unità sul tabellone e piazzandole sul Bastione (a).

Nello stesso turno l'Invasore decide di usare l'altra Azione indicata sulla carta Spostamento giocata prima. L'Invasore dà 3 Clessidre al Difensore e esegue l'Azione come segue: prima, l'Invasore muove le Unità dal Bastione verso le Mura. L'Invasore muove 5 Unità dal Bastione (e) verso le Mura; una Unità deve rimanere nel Bastione. L'Invasore, inoltre, può spostare le Unità dal Bastione (d), ma decide di trasferirle al Bastione (e). L'Invasore lascia anche 2 Goblins sul Bastione (c).

Ora l'Invasore sposta le Unità dal Piano Superiore (a) verso i Bastioni. Sapendo che solo 5 Unità possono essere piazzate sul Piano Superiore (a), è saggio spostare almeno 2 Unità. Non più di 10 Unità possono essere messe su un Piano Superiore.

L'Invasore decide di usare lo Spostamento Minore in modo ottimale: 3 Unità vengono spostate dal Piano Superiore (a) verso il Bastione (b) e altre 2 dallo stesso Piano Superiore verso il Bastione (c). Un totale di 5 Unità viene spostato e 2 ulteriori Unità non possono muovere. L'Invasore termina lo Spostamento Minore muovendo 5 nuove Unità sul tabellone.

GLORIA

I Punti Gloria rappresentano le cronache che ricorderanno il corso di questa battaglia. I giocatori cercano di far ricordare le loro gesta e il loro eroismo nel maggior numero di cronache possibili. La tabella della Gloria e i gettoni Punti Gloria sono usati per indicare i Punti Gloria dei giocatori.

I Punti Gloria vengono inoltre guadagnati – e persi – nei tre modi seguenti:



PUNTI GLORIA GUADAGNATI PER IL TEMPO

All'inizio del gioco, l'Invasore ha 10 Punti Gloria e dà 1 Punto Gloria al Difensore alla fine di ogni turno, ammesso che non riesca a irrompere nella Roccaforte. Più velocemente l'Invasore riesce a catturare la Roccaforte, più sarà il numero di Punti Gloria che manterrà.

PUNTI GLORIA GUADAGNATI PER GESTA GLORIOSE (L'INVASORE)

L'Invasore può guadagnare Punti Gloria eseguendo Gesta Gloriose. Ognuna delle Gesta Gloriose dà 1 Punto Gloria. Le seguenti Gesta Gloriose sono disponibili per l'Invasore:



ATTACCO DEI TROLLS

Prerequisito: 4 Trolls sulla stessa Sezione delle Mura in un dato momento del gioco.



RITUALI DI SANGUE

Prerequisito: le Unità dell'Invasore sono almeno su 7 Sezioni delle Mura in un dato momento del gioco.



ASSEDIO DI MASSA

Prerequisito: le Unità dell'Invasore sono su almeno 7 Sezioni delle Mura in qualsiasi momento del gioco



MURA DISTRUTTE

Prerequisito: l'Invasore riesce a demolire tutti i Componenti delle Mura di una Sezione due volte durante la partita. Questo può essere ottenuto su una o su due differenti Sezioni delle Mura.

Nota: la prima demolizione deve essere contrassegnata piazzando il Componenti delle Mura distrutte sull'area delle Mura Distrutte.

PUNTI GLORIA GUADAGNATI PER RISOLUTEZZA (IL DIFENSORE)

Il Difensore comincia il gioco con 4 Punti Gloria posti su 4 differenti aree della tabella della Gloria. Nel quinto turno il Difensore può scambiare uno dei Punti Gloria per una delle Gesta Disonorevoli che sono un'Azione Speciale associata all'area di quel Punto Gloria. Solo 1 Punto Gloria può essere scambiato per turno. Ci sono 4 Azioni Speciali disponibili per il Difensore:



BARRICATE

Effetto: +4 Clessidre da usare nell'Officina. Queste Clessidre possono essere usate per eseguire le stesse Azioni due volte in un turno.



NEGOZIATI VERGOGNOSI

Effetto: +3 Clessidre per il Difensore



L'ULTIMO RESPIRO

Effetto: il Difensore rimuove tutte le Clessidre che indicano le Azioni eseguite nell'edificio scelto. Il costo delle Azioni disponibili in quell'edificio viene abbassato di 1 Clessidra. Il costo minimo di una Azione è 1 Clessidra.



AMNISTIA

Effetto: i prigionieri vengono rilasciati dalle prigioni e appaiono nel Cortile. Il Difensore riceve 1 Veterano e 1 Soldato (se disponibile).



INCREMENTARE PUNTI

PUNTI GUADAGNATI PER LA TISTRUZIONE DELLE PORTE (L' INVASORE)

+1 PG per la distruzione della 1° Porta
+1 PG per la distruzione della 2° Porta
+3 PG per la distruzione della 3° Porta



IRROMPERE NELLA ROCCAFORTE

+3 PG per l'irruzione nella Roccaforte più 1 PG per ogni Sezione delle Mura aggiuntiva dove è stata fatta breccia.



PUNTI GLORIA GUADAGNATI PER LA GUARDIA D'ONORE (IL DIFENSORE)

All'inizio del sesto turno, il Difensore riceve 1 Punto Gloria per ogni turno completato con 2 Soldati fermi alla Guardia d'Onore.

IL VINCITORE

Quando la partita è finita (per esempio dopo il turno durante il quale l'Invasore irrompe nella Roccaforte), vengono contati i Punti

PARTITA A 3 GIOCATORI

In una partita a tre giocatori, un giocatore è il Difensore e i rimanenti due sono gli Invasori. Ogni Invasore attacca un Lato della Roccaforte.

L'obiettivo del gioco rimane il medesimo: se uno dei giocatori invasori vince, entrambi gli Invasori sono i vincitori.

Il gioco è uguale alla versione per due giocatori eccetto quanto segue:

SCelta DELLA ROCCAFORTE

Gli Invasori prendono un Lato delle Roccaforte ciascuno. Tutte le Azioni Spostamento e gli effetti di altre Azioni eseguite da ciascuno degli Invasori devono avvenire sul proprio Lato della Roccaforte.

PREPARAZIONE DEGLI INVASORI

Gli Invasori decidono con quale carte Fasi giocheranno. Per ogni Fase essi usano il mazzo per tre-quattro giocatori mescolato in pile separate.

Gli Invasori ricevono automaticamente le carte Fase 1, Fase 6 e Campo. Dopo dovranno prendere le carte per le Fasi 2-5 insieme. Gli Invasori pescano a caso 3 di 5 carte di una data Fase e dopo ognuno di loro ne sceglie una tra le tre che più gli conviene. La terza carta viene, quindi, rimossa dal gioco.

Nota: vale la pena scegliere le carte Fasi in modo che le Azioni degli Invasori si completino a vicenda.

Nota: il costo di alcune Azioni in una partita a tre-quattro giocatori è differente di quello di una partita a due, come indicato sulle carte Fasi.

Nota: all'inizio del gioco entrambi gli Invasori ricevono 3 Risorse aggiuntive.

LE FASI

Entrambi gli Invasori agiscono contemporaneamente in ogni Fase.

USARE L'AZIONE DELL' ALTRO INVASORE

Costo: 1 (aggiuntiva) Clessidra

Uno degli Invasori può rendere disponibili all'altro le Azioni delle proprie carte Fasi, ma non può più usarle lui stesso.

Gloria guadagnati e conservati. Il Giocatore con il maggior numero di Punti Gloria vince.

Se l'Invasore fallisce l'irruzione nella Roccaforte entro 10 turni, il Difensore vince per abbandono dell'avversario.

PARAEGGIO

Nel caso di un pareggio, deve essere ripetuto l'Assalto su quelle Sezioni delle Mura dove l'Invasore ha fallito l'irruzione nella Roccaforte. Se l'Invasore irrompe nella Roccaforte in una qualsiasi di quelle Sezioni delle Mura durante l'Assalto ripetuto, questi vince la partita di 1 Punto Gloria; ma se l'irruzione fallisce, allora è il Difensore a vincere di 1 Punto Gloria.

Nota: giocare il Combattimento a Distanza, il Combattimento Corpo a Corpo e le azioni del Barbacane. Tutti i gettoni rimangono dove si trovavano nell'Attacco precedente.

Il giocatore Invasore che ha eseguito l'Azione, dà al Difensore una Clessidra extra.

FASE 1 – RIFORMIMENTI

Ogni Invasore pesca 10 Unità casualmente dalla sacca e riceve 5 cubi Risorse.

TRASFERIMENTO TRUPPE

Costo: 1 Clessidra

Effetto: uno dei giocatori può dare al suo alleato fino a 3 Unità di un tipo.

FASE 6 – SPOSTAMENTO

MOVIMENTO DELLE UNITA'

Ciascun Invasore può eseguire lo Spostamento verso i Pianti Superiori sul rispettivo Lato della Roccaforte. Entrambi possono effettuare lo Spostamento per equipaggiare l'Ariete da Sfondamento.

ORDINI

Entrambi gli Invasori decidono insieme come usare gli Ordini.

L'ESSENZA DI UNA PARTITA A 3/4 GIOCATORI

Una partita a tre-quattro giocatori premia una buona cooperazione degli Invasori. Essi dovrebbero coordinare le loro azioni, altrimenti il Difensore sarà in grado di rispondere facilmente alla minaccia portata da un Invasore, sfruttando l'incompetenza dell'altro. Solo delle azioni coordinate – una consistente produzione di Macchine e Assalti simultanei – diminuiranno il vantaggio del Difensore.

Gli Invasori non dovrebbero astenersi dall'usare le Azioni l'uno dell'altro quando necessario. Locali situazioni spesso giustificano l'emissione di Clessidre aggiuntive, dal momento che i risultati superano abbondantemente questa spesa.

PARTITA A 4 GIOCATORI

In una partita a quattro giocatori, due giocatori diventano gli Invasori e gli altri due prendono il ruolo dei Difensori. La vittoria è collettiva: vincono o gli Invasori o i Difensori insieme.

Questo tipo di modalità di gioco è governato da tutte le regole della partita a due giocatori, modificate per il gioco a tre giocatori, con i seguenti cambiamenti:

SCEGLIERE I LATI DELLA ROCCAFORTE

Anche i Difensori prendono un lato della Roccaforte ciascuno. Tutte le azioni di uno di loro hanno effetto solo sul rispettivo Lato della Roccaforte. Ogni Difensore comanda Unità e Eroi sulle Mura del proprio Lato. Il Difensore può decidere di spedire Unità o Eroi dal suo versante della Roccaforte a quello dell'alleato per aiutarlo: per prima cosa, le Unità vengono mandate al Cortile, dove l'alleato può prenderle per portarle nel suo Lato. Unità e Eroi che si trovano dentro gli edifici sono a disposizione di entrambi i Difensori.

FASE 1 - RIFORMIMENTI

All'inizio di ogni turno i Difensori ricevono 1 Componente delle Mura in Pietra; inoltre, ognuno di loro riceve 1 Clessidra.

CLESSIDRE

In una partita a quattro giocatori, ognuno degli Invasori ha un differente colore di Clessidra. Ciascun Difensore riceve Clessidre di un colore per le azioni intraprese dall'Invasore che gioca sul suo stesso Lato della Roccaforte.

I Difensori possono usare le Clessidre come al solito. L'unica differenza è che le Azioni possono essere comprate solo con Clessidre di un solo colore. Non è possibile cominciare un'Azione con un colore di Clessidra e portarlo a termine con un altro colore. Piazzare anche solo una Clessidra di un colore, blocca quella Azione per l'altro Difensore.

Assegnazione di elementi e componenti all'inizio di ogni turno (a seconda del numero dei giocatori):

Numero di giocatori:	Invasore:		Difensore:	
	Risorse	Unità	Componenti delle Mura	Clessidre
2	5	14	1	2
3	5	10	1	2
4	5	10	1 (comune)	1



IL GETTONE FRETTA

In ogni turno i Difensori hanno un gettone Fretta a loro disposizione.

Costo: 0

Effetto: il gettone Fretta può essere usato per rimuovere la Clessidra dell'alleato che sta contrassegnando l'Azione già utilizzata in quel turno. Questo permette all'altro giocatore di usare quella Azione in quel turno.

L'ESSENZA DI UNA PARTITA A 4 GIOCATORI

Una partita a quattro giocatori è più esigente per i Difensori. Usare le Azioni da parte di un Difensore significa renderle indisponibili per l'altro. È necessario per i Difensori discutere a fondo i loro prossimi passi per mantenere la difesa della Roccaforte solida e coerente, nonostante i due giocatori al comando. Il blocco reciproco delle opzioni di difesa è la cosa peggiore per i Difensori e porta ad una completa paralisi della difesa.

La sfida per i Difensori è quella di valutare correttamente la situazione delle rispettive parti delle Mura e, se necessario, dare supporto al Difensore che è messo peggio. Non c'è nessun guadagno ad avere un Lato della Roccaforte immacolato, se l'altro cade troppo presto.

GAME DESIGNER:
IGNACY TRZEWICZEK

GAME MANUAL:
RAFAL SZYMA, IGNACY TRZEWICZEK
BOARD AND BOX GRAPHIC DESIGN:
MARIUSZ GANDZEL (www.gandzelart.com)

CHIP GRAPHIC DESIGN:
MICHAŁ ORACZ, MARIUSZ GANDZEL
GAME MANUAL AND BACKCOVER GRAPHIC DESIGN:
TOMASZ JĘDRUSZEK

CONCEPT AND DESIGN:
MICHAŁ ORACZ
TRANSLATION:
APA, JĘDRZEJ ILUKOWICZ

PUBLISHER:

PORTAL
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
tel./fax. (+48) (032) 334 85 38
<http://www.portalpublishing.eu>
email: portal@wydawnictwoportal.pl

ACKNOWLEDGEMENTS:

Beta testers: Sebastian Szponar, Maciej Janik, Mikołaj Wileczyński, Zbyszek Wileczyński, Tomasz Gala, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalewski, Marcin Kupiec, Marcin Słepniewski, Siman, Wis, Bartek Daciuk, Maja Włodarz, Grzegorz Polewka, Roman Sadownik, Michał Oracz, Rafał Szyma, Neurocide, Mrówka, Tomasz Kołodziejczak, Klema, Piotr Pieńkowski, Artur Jedliński, Sdek, Widlak, Petr Murmak, Merry, Bogas, Adam Kałuża, Alek Pala, Goor, Bors, Jopek, Michał Lodej, Cnidius with the extra help from: Squirrel, Ragozd, Edrache and the rest of the Poznań crew, Klema, Mst, Widlak, Pancho, Ja_N, Crystal Viper, Eric W.
Martin, Piotr Kałnik and many, many others. Stronghold has been tested by 44 players. I give You my most sincere thanks for brining this enormous project to a



SPECIAL ACKNOWLEDGEMENTS:

We would like to thank all of you who have helped to correct and revise this instruction. Your engagement was beyond our wildest dreams. The individuals we would like to thank especially are: Mateusz Sztarą Przemek Gumulka, Katarzyna Ziółkowska, Łukasz M. Pogoda, Michał Broniek, Marcin Krupiński, Michał J. Zieliński, Fusz. We would also like to thank the members of the gry-planszowce.pl Internet forum for their valuable input and Abie for the translation of the FAQ.

TRADUZIONE ITALIANA

Giovanni Messina

TRADUZIONE INTRODUZIONE

Roberta Ascrizzi

PRIMA REVISIONE

Salvatore Messina

IMPAGINAZIONE

Francesco Messina



TRADUZIONE OFFERTA DAL NEGOZIO

UPLAY.IT

Quando il gioco si fa... in scatola.

www.uplay.it

La traduzione in lingua italiana è stata realizzata e pubblicata a cura di uplay.it, con l'autorizzazione dell'autore del gioco: [Ignacy Trzewiczek](mailto:ignacy.trzewiczek). Tutti i diritti di Stronghold e del suo regolamento originale appartengono ai rispettivi proprietari.

Il presente manuale non vuole in alcun modo sostituirsi a quello contenuto nella confezione, ma è da intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua italiana.

Il lavoro di traduzione e impaginazione è offerto dal negozio di giochi da tavolo www.uplay.it a titolo completamente gratuito. Qualsiasi utilizzo improprio, oltre che la diffusione per fine di lucro del presente manuale, è da ritenersi estraneo agli intenti originali e l'autore, insieme a uplay.it, se ne discostano nettamente e non si ritengono in alcun modo responsabili.

Il regolamento è basato sulla stesura [Reedited Rulebook](#) del 22 Marzo 2010

Si prega di segnalare qualsiasi errore o svista a info@uplay.it inserendo nell'oggetto della mail Regolamento ITA Stronghold.

Stronghold – Regolamento italiano – revisione unica 16/09/2010