

Stronghold

REGOLE DELL'INVASORE

Il goblin strillava dimenandosi contro le corde. Rozze funi lo tenevano ben stretto all'altare mentre lo sciamano sollevava il pugnale rituale. Gli altri orchi salmodiavano in un antico, oscuro linguaggio, pregando un dio spietato, certi che il sacrificio di una vita avrebbe ingraziato lo Spirito di Conquista.

Il Generale Orco sogghignò quando udì il colpo secco del pugnale sulla carne molle e rivoltò nuovamente la sua attenzione all'assalto. Già poteva vedere materializzarsi la prima nebbia, segno di una risposta benevola alle ferventi preghiere del suo sacerdote sciamanico.

Il Generale guardò giù verso la fortezza piena di umani disperati, aggrappati alle loro patetiche difese. Poteva udire dalla cima della collina il tonfo del masso che si schiantava nel cortile, il rumore del legname sfasciato, le grida.

Segnalò ai goblin, che già smaniavano nella frenesia della battaglia, e la massa ribollente si lanciò in avanti, urlando e brandendo i coltelli e gli uncini. La nebbia stregata si stava addensando, oscurando la vista ad entrambi gli schieramenti, dando auspicabilmente alle sue forze l'opportunità di passare indenni sotto il micidiale fuoco di frecce dalla roccaforte. La loro fiducia nella superiorità delle loro armi a distanza li avrebbe condotti alla rovina.

Il Generale avrebbe dovuto agire velocemente, mentre poteva ancora vedere la fortezza. Guardò alla sua destra dove il suo Alto Sciamano aveva appena finito l'incantesimo per creare la più terribile arma dell'arsenale orchesco - la Roccia di Sangue! L'Alto Sciamano diresse il piazzamento dell'enorme gioiello, scintillante di rosso sangue, sulla catapulta. Molti orchi finirono schiacciati quando la Roccia di Sangue fu lasciata cadere, solo per essere sostituiti da altri, con l'unico scopo di caricare l'enorme pietra sulla macchina. Al segnale del Generale, la corda fu tagliata e la magica pietra volò, dissipando la spessa nebbia mentre piombava sulla fortezza, con il suo urlo a coprire le grida di giubilo dell'orda alla vista della mortale arma. Un assordante BOOM riverberò su per la collina e il Generale vide la Roccia di Sangue abbattersi sul parapetto, scagliando lingue di fuoco magico inestinguibile dentro tutta la fortezza. Aveva sperato che colpisse il grande portale per incendiarlo, ma sapeva di aver causato comunque danni importanti, soprattutto al morale dei difensori.

Il Generale segnalò all'ondata di orchi di lanciarsi in avanti, contando sul fatto che i goblin infuriati avessero già compiuto il loro dovere di morire per il bene dell'Orda. Sperava di distrarre i difensori, mandandoli a difendere un'area che in realtà non gli interessava. Con un grande grido gli orchi si precipitarono dritti nella nebbia, pronti a compiere il loro dovere per l'Orda.

Il clangore metallico di enormi catene raggiunse le orecchie del Generale, confermandogli che gli ultimi pezzi del suo piano stavano andando al loro posto. Grida e forti ruggiti gli dissero che alcuni dei guardiani non sarebbero sopravvissuti alla sua mossa.

Tornando a guardare la roccaforte, il Generale si accorse che la nebbia si stava dissipando e che il micidiale fuoco di frecce stava decimando la sua ondata di orchi che si era lanciata verso le mura senza la magica copertura. Ma questo gli rivelò anche la posizione dei preti dei difensori, un errore che decise subito di capitalizzare.

Il Generale si girò e guardò l'Alto Sciamano, indicandogli con ampi gesti dove puntare la catapulta. Subito, con un orribile lamento, un'altra Roccia di Sangue fu in aria, scintillante di rosso e gocciolante fiamme di magia, finché non si abbatté sul parapetto in cui si trovavano i preti. Una cascata di fiamme rosso sangue, pietra grigia, e pochi resti vestiti di bianco e marrone piovvero sulle difese.

Il Generale scorse i difensori precipitarsi da altre zone per difendere la vicina breccia e sorrise. Ad un altro segnale, i guardiani sopravvissuti abatterono le loro grosse asce sulle pesanti catene. Il ruggito dei prigionieri crebbe di intensità quando compresero che sarebbero ben presto stati liberi. Prima che i guardiani potessero finire di infrangere il duro metallo furono scagliati in aria quando l'intera collina tremò per le grida trionfanti dei prigionieri in fuga. I massicci trolls, appena ebbero spezzato le loro catene e si furono liberati, si rivoltarono contro i loro carcerieri. L'Alto Sciamano ed i suoi preti avevano rapidamente preso posizione per usare i loro sortilegi, sottomettere nuovamente i trolls, e scagliarli verso la fortezza ormai indifesa. I potenti colossi fuggirono lontani dal dolore causato dai malefici, bramosi di distruggere chiunque osasse fraporsi fra loro e la loro ritrovata libertà.

Il Generale sogghignò.

Stronghold

REGOLAMENTO

LIBRI DELLE REGOLE

Il regolamento è suddiviso in due parti: il **Libro dell'Invasore** e il **Libro del Difensore**.

PANORAMICA DEL GIOCO

STRONGHOLD è suddiviso in 10 turni. Ogni turno consiste di 6 fasi di PREPARAZIONE dopo le quali comincia l'ASSALTO.

Ogni fase dell'Invasore rappresenta una sequenza di stadi di PREPARAZIONE all'assalto. Nella prima fase, l'Invasore riceve nuove Unità e Risorse. Nella seconda fase, le Risorse sono usate per costruire Macchine d'Assedio: mortali baliste, distruttive catapulte o enormi trabucchi. Nella terza fase le Unità sono equipaggiate con scudi, stendardi o altre armi. Nella quarta fase, l'Invasore conduce l'addestramento: quartiermasti, mandriani e altri specialisti compaiono nei Terrapieni. Nella quinta fase gli sciamani evocano oscure magie; sacrificando i Goblin, danno all'invasore ulteriori vantaggi nel combattimento. Nella sesta ed ultima fase l'Invasore dispiega le sue truppe e dà ordini alle Unità che combattono sulle mura.

Le azioni dell'Invasore richiedono un certo ammontare di tempo, rappresentato da Clessidre. Questo tempo è impiegato dal Difensore per preparare le difese della Fortezza. 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 accumulate.

Nella Fortezza ci sono vari edifici nei quali il Difensore può impiegare le clessidre per preparare le difese. La Forgia produce cannoni e letali calderoni. Nell'Officina, il carpentiere fabbrica piattaforme per unità aggiuntive e rinforza le mura ed i cancelli. Le truppe vengono addestrate nelle Caserme. Gli esploratori strisciano dai loro alloggi verso i Terrapieni, per tendere trappole e sabotare le macchine da guerra.

Dopo la fine della sesta fase, comincia l'ASSALTO. Prima di tutto ha luogo un attacco a distanza: i cannoni sulle mura tuonano, proiettili piovono sulla fortezza, gli Arcieri colpiscono gli Invasori con una nuvola di frecce. Poi inizia il combattimento corpo a corpo: i calderoni mietono il loro raccolto di sangue e gli Invasori eseguono i loro ordini cercando di soverchiare i Difensori.

Se l'Invasore riesce a rompere le difese almeno in una sezione di mura entra nella fortezza. Il gioco termina e si contano i Punti Gloria per entrambi i giocatori. Se l'Invasore non riesce ad entrare nella fortezza, inizia un altro turno.

PRESENTAZIONE

Sono presentate le regole di base per 2 giocatori. Le varianti per 3 e 4 giocatori sono annotate nelle apposite sezioni (p. 6-7).

COMPONENTI

La scatola contiene i seguenti componenti:

- 2 Tabelloni (1 Tabellone, 1 Plancia Gloria)
- 29 segnalini Gloria
- 200 Unità dell'Invasore (60 Goblin, 100 Orchi, 40 Troll)
- 16 cubi Risorsa
- 49 carte Fase (23 per 2 giocatori, 16 per 3 o 4 giocatori)
- 36 Carte Macchina dell'Invasore (11 colpito, 25 mancato)
- 23 Segnalini Macchina dell'Invasore (4 Baliste, 4 Catapulte, 2 Altari, 3 Coperture, 5 componenti Ariete, 2 Trabucchi, 3 Torri d'Assedio)
- 21 segnalini Equipaggiamento (3 Stendardi, 3 Scale, 3 Corde, 3 Tunnel, 3 Passerelle, 3 Scudi, 3 Veleni)
- 15 segnalini Addestramento (3 Quartiermasti, 3 Genieri Capo, 3 Arcieri Capo, 3 Mandriani, 3 Sabotatori)
- 10 segnalini Rituale (3 Rocce di Sangue, 1 Possessione, 2 Fuoco, 1 Spettri, 1 Panico, 2 Bufera, 1 Incidente)
- 5 segnalini Ordine (1 Goblin, 1 Orco, 1 Troll, 2 Bluff)
- 24 Clessidre (12 grigie e 12 nere)
- 41 Unità del Difensore (17 Arcieri, 20 Soldati, 4 Veterani)
- 26 Componenti delle Mura (23 di pietra e 3 di legno)
- 6 Carte Colpo del Difensore
- 2 pedine Eroe (1 verde e 1 rosso)
- 6 segnalini Macchina del Difensore (3 Cannoni, 3 Pertiche)
- 9 pedine Calderone (3 anti-Goblin, 3 anti-Orchi e 3 anti-Troll)
- 3 gettoni Piattaforma
- 6 segnalini Trappola (3 per i Goblin, 3 per i Troll)
- 2 segnalini Cattedrale (1 Benedizione degli Arcieri, 1 Luce Divina)
- 2 segnalini Tiro Accurato
- 1 segnalino Mura in Rovina
- 1 segnalino Fretta

Se, in un qualsiasi momento tutti i componenti di un tipo sono stati usati, nessuno di quei pezzi può essere usato a meno che uno già piazzato sul tabellone non torni disponibile.

ECCEZIONE: non c'è limite al numero di Clessidre che il Difensore può accumulare e spendere.

ESEMPIO: ci sono 3 Calderoni anti-Troll nel gioco. Il Difensore non può costruirne un quarto perché non ci sono abbastanza risorse nella fortezza.

DESCRIZIONE DEL TABELLONE



Preparazione di una partita a 2 giocatori

(l'invasore usa le carte azione base)

1 – Plancia Gloria con il setup iniziale di segnalini Gloria

2 – Segnalini Gloria (scorta)

3 – Pedine Clessidra (grigi & neri)

4 – Mazzo Macchine da Tiro Difensore

5 – Segnalini Piattaforma

6 – Segnalini Trappola (Goblins & Trolls)

7 – Segnalini Macchina del Difensore (Cannoni & Pertiche)

8 – Segnalini Benedizione degli Arcieri e Luce Divina

9 – Elementi di Mura in Legno

10 – Cubetti unità Difensore – Soldati

11 – Cubetti unità Difensore – Veterani

12 – Elementi di Mura in Pietra

13 – Pedine Calderone (per Troll, Orchi & Goblin)

14 – Tabellone Principale

15 – Carte Macchine d'Assedio Attaccante

16 – Segnalini Tiro Accurato

17 – Segnalino Mura in Rovina

18 – Segnalino Copertura

19 – Segnalini Ordine

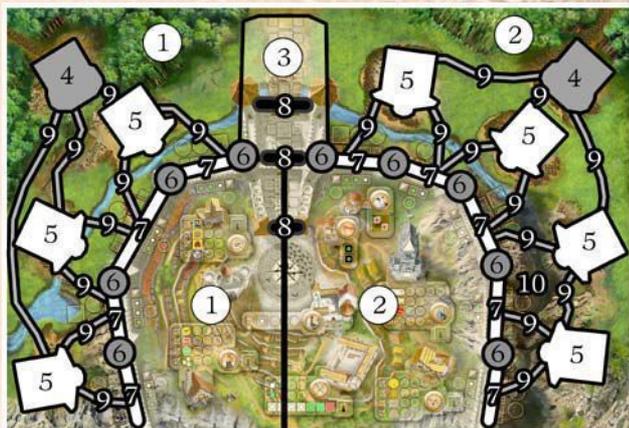
20 – Cubetti risorsa

21 – Sacca dei Cubetti Unità Invasore

22 – Segnalini Addestramento, Macchine d'Assedio, Equipaggiamento e Rituali

23 – Carte fase dell'Invasore

DESCRIZIONE DEL TABELLONE



Descrizione del Tabellone

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1 – Lato Ovest della Fortezza | 6 – Torri |
| 2 – Lato Est della Fortezza | 7 – Sezioni di Muro |
| 3 – Barbacane | 8 – Cancelli |
| 4 – Retrovie | 9 – Camminamenti |
| 5 – Terrapieni | 10 – Area esterna ai Camminamenti |

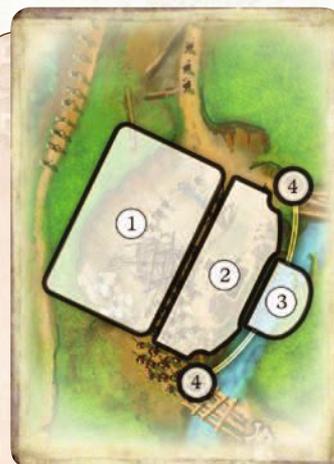
IL TABELLONE

SPAZI SUL TABELLONE

Sul Tabellone vi sono appositi spazi in cui piazzare segnalini, carte ed unità. Solo un elemento (segnalino o unità) può essere piazzato in ciascun spazio, a meno che la descrizione dell'elemento specifici diversamente.

LATI DEL TABELLONE

La Fortezza è divisa in due lati: Est e Ovest. Nessuna unità o segnalino dell'Invasore può essere trasferita da un lato all'altro della Fortezza durante il gioco.



Descrizione del Terrapieno

- 1 – Spazio Macchina d'Assedio
- 2 – Spazio unità
- 3 – Spazio Copertura
- 4 – Segnalino Addestramento

RETROVIE & TERRAPIENI

Retrovie e Terrapieni sono aree di sosta per le Unità dirette alle mura della Fortezza. Nel cammino verso le Mura devono sostare in una retrovia, quindi muovere verso un Terrapieno prima di giungere infine alle Mura. Le Macchine d'Assedio, le Coperture e i segnalini Addestramento sono costruiti nei Terrapieni. Anche le Retrovie possono ospitare alcune Macchine da Assedio.

CAMMINAMENTI

Retrovie e Terrapieni sono collegati da Camminamenti, che sono usati dalle Unità dell'Invasore per spostarsi. Le Unità dell'Invasore possono muoversi solo in avanti verso le mura, non all'indietro. I Camminamenti sono anche il luogo in cui gli Scout del Difensore piazzano le Trappole e l'Invasore costruisce Passerelle.



Spazio Trappola

Il Difensore può piazzare qui un segnalino Trappola. L'Invasore può piazzarvi un segnalino Passerella. Solo uno dei due segnalini può essere piazzato in un singolo spazio.

SEZIONI DI MURA

Le mura della Fortezza sono divise in sezioni. E' il luogo in cui si verifica l'ASSALTO dell'Invasore alle unità del Difensore.



Sezione di Mura

- 1 – Spazio Unità dell'Invasore
- 2 – Spazio Torre d'Assedio
- 3 – Spazio Equipaggiamenti
- 4 – Spazio Unità del Difensore
- 5 – Spazio pedine Calderone
- 6 – Spazio per elementi di Mura in Pietra o Legno
- (N.B.: possono essere impilati)
- 7 – Spazio pedine Eroe
- 8 – Spazio segnalino Piattaforma

TORRI

Dentro alle Torri, il difensore piazza Cannoni e Pertiche. Anche gli arcieri possono essere mandati qui per tirare sulle Unità ammassate nei Terrapieni o nel Barbacane.

DESCRIZIONE DEL TABELLONE/PARTITA A 2 GIOCATORI

BARBACANE

Nelle partite in cui l'Invasore ha un Ariete, c'è anche un Barbacane. Il Barbacane della Fortezza consiste di 3 Porte. Ogni Porta ha una resistenza iniziale di 6. La resistenza attuale di una Porta Assaltata è segnalata nella Traccia Resistenza.



EDIFICI DENTRO LA FORTEZZA

La Fortezza contiene i seguenti edifici: una Forgia, un'Officina, gli Alloggi degli Scout, una Cattedrale, una Caserma, un Posto di Guardia, un Ospedale, e un Picchetto d'Onore. Questi edifici sono descritti in dettaglio nel Libro del Difensore, p. 8-10



PARTITA A 2 GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, un giocatore è il Difensore e l'altro è l'Invasore.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

- Il Tabellone Principale è piazzato sul tavolo accanto alla Plancia Gloria.
- I segnalini Gloria sono piazzati sulla Plancia Gloria: 10 sul lato dell'Invasore (scuro), 1 su ciascuno dei 4 spazi sul lato del Difensore (chiaro). I restanti segnalini Gloria formano una scorta accanto alla Plancia Gloria.
- I giocatori scelgono poi i loro ruoli: Difensore o Invasore.

PREPARAZIONE DELL'INVASORE

- L'Invasore mette tutte le sue Unità nel sacchetto.
- Prende 5 Risorse e le piazza di fronte a sé. Forma una scorta con le Risorse rimanenti accanto al tabellone.
- Tutti i restanti componenti dell'Invasore formano una scorta accanto al Tabellone.
- In una partita a 2 giocatori, l'Invasore utilizzerà solo le Carte Fase con i numeri rossi.
- Riceve le Carte Fase 1, Fase 6 e Accampamento dal mazzo Carte Fase, e le piazza di fronte a sé.
- Poi pesca casualmente 2 delle 5 carte per ciascuna delle rimanenti Fasi 2-5, le guarda tutte insieme e seleziona 1 carta per ciascuna Fase. E' molto importante per l'Invasore definire la sua strategia generale per il resto del gioco basandosi sulle Carte Fase pescate. Le Carte Fase rimanenti sono riposte nella scatola e non saranno usate in questa partita.

Nota: la pesca casuale delle Carte Fase assicura variabilità alle partite e richiede una certa esperienza da parte dell'Invasore. Nelle prime partite dovrebbe essere usato il set Base di carte, che permette di iniziare il gioco con una breve fase di preparazione. Le carte del set Base sono segnalate con una stella.

PREPARAZIONE DEL DIFENSORE

- Il difensore piazza 2 elementi di Mura in Pietra per ogni sezione di Mura.
- Inoltre piazza le sue Unità seguendo il piazzamento iniziale: un punto del colore specifico di ciascuna Unità indica il tipo di Unità che deve essere piazzato in un dato spazio. **Nota:** i punti segnano soltanto la posizione iniziale delle Unità e sono ignorati per il resto della partita.
- Piazza 2 Soldati negli spazi del Picchetto d'Onore.
- Piazza 1 Arciere nel Posto di Guardia.
- Piazza 4 Arcieri e 1 Soldato nella Caserma.
- Le restanti unità formano una scorta accanto al Tabellone.
- Gli Eroi sono piazzati nelle loro rispettive Sezioni di Mura.
- Il Difensore riceve 4 Clessidre.
- L'Invasore prende le restanti Clessidre grigie e nere per formare una scorta. Per una partita a 2 giocatori il colore delle Clessidre è irrilevante.
- Tutti i restanti componenti del Difensore formano una scorta accanto al Tabellone.

PARTITE A 3 GIOCATORI

In una partita a 3 giocatori, un giocatore è il Difensore e gli altri due sono gli Invasori. L'obiettivo del gioco rimane lo stesso: se la fazione che invade vince, entrambi gli Invasori vincono. Il gioco è uguale a quello con due giocatori, con le seguenti eccezioni:

SCEGLIERE UN LATO DELLA FORTEZZA

Gli Invasori scelgono un lato della Fortezza ciascuno. Ciascun Invasore deve eseguire Azioni e dispiegare Unità nel proprio lato.

PREPARAZIONE DELL'INVASORE

Ogni Invasore riceve un totale di 3 Risorse prima di iniziare.

In una partita a 3 e 4 giocatori, gli Invasori useranno le carte Fase numerate in verde. Ciascun Invasore ASSALTA un solo lato della Fortezza. Gli Invasori decidono insieme quali carte Fase avere a disposizione durante la partita.

Ciascun Invasore riceve una copia delle carte Fase 1, Fase 6 e Accampamento. Poi determinano insieme le carte per le Fasi 2-5. Uno di loro pesca casualmente 3 delle 5 carte da ciascuna delle rimanenti Fasi 2-5, le guardano contemporaneamente tutte assieme, e ciascuno di loro seleziona una carta per ciascuna Fase. Le carte Fase rimanenti vengono rimesse nella scatola.

Note:

- E' importante scegliere la carte Fase in modo che le Azioni degli Invasori si completino a vicenda.
- Il costo di alcune Azioni nelle partite a 3 o 4 giocatori, rappresentato sulle carte Fase, è diverso da quello delle partite a 2 giocatori.

FASI

Gli invasori agiscono simultaneamente in ciascuna fase.

OGNI FASE: USARE LE AZIONI DELL'ALTRO INVASORE

Costo: 1 Clessidra addizionale.

Effetto: Un Invasore può usare un'Azione su una carta Fase dell'altro. Una Azione può comunque essere usata una sola volta per turno (quindi se un Invasore rende un'Azione disponibile all'altro non può più usarla per sé).

FASE 1: RIFORNIMENTI

Ogni Invasore pesca 10 Unità a caso dal sacchetto e ciascuno riceve 5 cubi-Risorsa. Gli Invasori **non possono** condividere le risorse.

Distribuzione dei componenti all'inizio di ogni turno, in base al numero dei giocatori:

Giocatori	Invasore:		Difensore:	
	Risorse	Unità	Mura in Pietra	Clessidre
2	5	14	1	2
3	5 cad.	10 cad.	1	2
4	5 cad.	10 cad.	1 comune	1 cad.

TRASFERIMENTO DELLE UNITÀ

Costo: 1 Clessidra.

Effetto: Dopo aver pescato dal sacchetto, un giocatore può cedere al suo alleato fino a tre unità di un unico tipo.

FASE 6: SPOSTAMENTI

MOVIMENTO DELLE UNITÀ

Ogni Invasore può inviare le sue Unità nell'Avamposto del suo rispettivo lato della Fortezza. Ciascuno di essi può spedire le Unità a manovrare l'Ariete nel Barbacane.

ORDINI

Gli invasori decidono insieme dove allocare gli Ordini.

L'ESSENZA DI UNA PARTITA A 3

Una partita a 3 giocatori ricompensa la buona cooperazione fra gli Invasori. Dovrebbero coordinare le loro azioni, altrimenti il difensore potrà rispondere con facilità alla minaccia portata da un Invasore sfruttando la mancanza di minacce dell'altro. Solo azioni coordinate – efficace produzione di macchine e ASSALTI simultanei – ridurranno il vantaggio del Difensore.

Un Invasore non dovrebbe esitare a usare un'Azione dell'alleato quando necessario. Una minaccia immediata speso giustifica la spesa di una Clessidra in più, rendendola un investimento remunerativo.

PARTITE A 4 GIOCATORI

In una partita a 4 giocatori, due giocatori sono Invasori e gli altri due sono i Difensori. La vittoria è collettiva: vincono entrambi gli Invasori o entrambi i Difensori.

Questa versione del gioco segue le regole delle partite a 2 giocatori come modificate per una partita a 3 giocatori, con le seguenti ulteriori modifiche:

SCEGLIERE UN LATO DELLA FORTEZZA

Anche ciascun Difensore seleziona un lato della fortezza. Tutte le Azioni di un Difensore si applicano alle Sezioni di Mura del suo lato della Fortezza. Ciascun Difensore comanda solo le Unità e gli Eroi sulle Mura del suo lato della Fortezza.

Un Difensore può decidere di inviare Unità od Eroi dal suo lato della Fortezza in aiuto al suo alleato; può farlo muovendole nel Cortile, da dove il suo alleato potrà poi muoverle verso il proprio lato della Fortezza.

Le Unità dentro gli Edifici e nel Cortile non disponibili per entrambi i Difensori.

RIFORNIMENTI ALL'INIZIO DEL TURNO

All'inizio di ogni turno, i Difensori ricevono 1 componente di Mura in Pietra in comune e ciascuno di essi riceve 1 Clessidra.

CLESSIDRE

In una partita a 4 giocatori, ciascun Invasore ha Clessidre di colore diverso. I Difensori **non possono** condividere le Clessidre.

Ciascun Difensore riceve Clessidre di un colore per le Azioni dell'Invasore che gioca dallo stesso lato della Fortezza.

I Difensori possono usare le Clessidre normalmente. La sola differenza è che un'Azione può essere acquistata soltanto usando Clessidre di 1 colore. Non è possibile iniziare un'azione con un colore e terminarla con Clessidre di un altro colore. Piazzare anche una sola Clessidra di 1 colore blocca quell'azione per l'altro Difensore.



SEGNALINO FRETTA

Ad ogni Turno i Difensori hanno un segnalino Fretta a disposizione.

Costo: Nessuno.

Effetto: può essere usato per rimuovere una Clessidra dell'alleato che segnala una Azione Indisponibile per quel turno. Questo permette all'altro giocatore di usare l'azione nel turno in corso.

Nota: il segnalino Fretta non può liberare una Azione se tutti i pezzi associati all'Azione sono già sul tabellone (es., un difensore non può avere una seconda Benedizione degli Arcieri)

OGNI FASE: USARE AZIONI DELL'ALTRO INVASORE

Il Difensore che si trova sul lato opposto all'Invasore che sta effettuando l'Azione riceve la Clessidra addizionale.

FASE 6: INVIO TRUPPE - ORDINI SEGRETI

Se gli ordini sono piazzati coperti, gli Invasori possono scegliere quale Difensore prenderà la Clessidra addizionale.

L'ESSENZA DI UNA PARTITA A 4

La partita a 4 giocatori è più impegnativa per i difensori. Usare un'azione significa renderla indisponibile all'altro giocatore. Per questo, è necessario un dialogo costante sulle azioni da compiere, in modo che la Fortezza abbia una difesa solida e coerente nonostante abbia due comandanti. La cosa peggiore che può capitare ai Difensori è il blocco reciproco delle opzioni difensive che porta alla paralisi completa.

La sfida per i Difensori è di valutare correttamente la situazione nei rispettivi lati della Fortezza e, se necessario, supportare il giocatore nella condizione peggiore. Non c'è alcun vantaggio ad avere un lato intatto, se l'altro cade prematuramente.

LIBRO DELL'INVASORE

OBIETTIVO DELL'INVASORE

L'obiettivo dell'Invasore è di aprire rapidamente una breccia nella Fortezza e guadagnare più Punti Gloria possibile.

UNITÀ DI INVASIONE

L'invasore ha le seguenti unità a sua disposizione:

-  Goblin - Forza 1
-  Orchi - Forza 2
-  Troll - Forza 3

FASI

Le Azioni indicate sulle carte Fase rappresentano le uniche Azioni disponibili per l'Invasore durante il gioco. Le carte Fase sono disposte in ordine secondo quanto indicato dalle seguenti *Fasi di preparazione per l'assalto*:

- FASE 1: RIFORMIMENTI
- FASE 2: MACCHINE
- FASE 3: EQUIPAGGIAMENTI
- FASE 4: ADDESTRAMENTI
- FASE 5: RITUALI
- FASE 6: SPOSTAMENTI

Ogni carta Fase indica le Azioni disponibili. L'Invasore può effettuare tutte le Azioni che desidera (o anche nessuna); comunque può effettuare ogni Azione **una sola volta per turno**.

Ogni Azione ha un costo che corrisponde al numero di Unità che devono essere impiegate per fare quel lavoro. Le Unità spese sono piazzate sulla carta Fase per indicare quale Azione è stata svolta; queste Unità sono poi riportate nella riserva alla fine della Fase. **Inoltre** le Azioni in Fase 2 e Fase 3 richiedono che vengano spese anche un certo numero di Risorse.

Ogni Unità assegnata ad un'Azione genera 1 Clessidra per il Difensore. Molte azioni nel gioco possono essere effettuate più velocemente (assegnando ad esse Unità più forti) o più lentamente (assegnando ad esse Unità più deboli).



Esempio: *L'Invasore può costruire una Catapulta assegnando a tale lavoro 1 Troll oppure 2 Orchi. Il Difensore riceverà, rispettivamente, 1 o 2 Clessidre.*

Quando l'Invasore ha effettuato tutte le Azioni che intendeva realizzare in una determinata Fase, dichiara che la Fase è terminata. Dopo la Fase dell'Invasore, il Difensore **deve** spendere tutte le Clessidre che ha ricevuto in quella Fase (se ne ha effettivamente ricevute). Il Difensore non può scartare le Clessidre. Dopo che ha finito, l'Invasore inizia la Fase successiva.

LIBRO DELL'INVASORE

Dopo che l'Invasore ha terminato la Fase 6 e il difensore ha utilizzato le Clessidre ricevute, inizia l'ASSALTO (p. 16).

Note:

- Le Fasi **devono** essere effettuate in ordine. Una volta che una Fase è terminata, l'Invasore non può effettuare le Azioni relative a Fasi precedenti di quel turno.
- Alcune Azioni costano solamente delle Clessidre.
- Le Azioni possono essere pagate **solo** con Unità non attualmente sul tabellone o sulla carta Accampamento.



FASE 1: RIFORNIMENTI



Nella Fase 1 l'Invasore riceve nuove Unità e Risorse.

NUOVE UNITÀ

L'Invasore pesca casualmente 14 Unità dal sacchetto (10 per il gioco a 3 e 4 giocatori); queste saranno utilizzate per effettuare le Azioni nel Turno in corso.

RISORSE

L'Invasore riceve 5 cubi Risorsa. In aggiunta l'Invasore può eseguire l'Azione:

OTTENERE RISORSE

Costo: 1 qualsiasi unità (1 clessidra)

Effetto:

- Goblin - 1 Risorsa aggiuntiva,
- Orco - 2 Risorse aggiuntive, o
- Troll - 3 Risorse aggiuntive.

L'Invasore non può utilizzare più di un'Unità per ottenere Risorse aggiuntive.

Note:

- L'invasore può ottenere al più 8 Risorse per turno (5+3 se utilizza un Troll per ottenere Risorse aggiuntive).
- Nel primo turno l'Invasore ha a disposizione 5 Risorse aggiuntive (3 Risorse per le partite a 3 e 4 giocatori), si veda la "Preparazione dell'Invasore" a p. 5.



FASE 2: MACCHINE

L'Invasore può utilizzare le sue Unità per costruire Macchine da Assedio. Le Macchine da Assedio non possono essere distrutte in alcun modo e rimangono sul tabellone per il resto della partita. In nessun momento del gioco possono essere presenti più di 4 Macchine che lanciano proiettili (Ballista, Catapulta, Trabucco) sul tabellone. Ci sono 7 differenti Macchine da Assedio nel gioco:



BALLISTA

Costo: 6 Risorse + 1 Troll/2 Orchi (1/2 Clessidre)

Preparare una Ballista: l'Invasore mischia 2 carte Colpito e 5 carte Mancato per formare il mazzo della Macchina da Assedio.

Piazzamento: l'Invasore piazza il mazzo costruito su un Terrapieno e ci mette un segnalino Ballista per specificare il tipo di Macchina.

Gittata: la Ballista può colpire solo Sezioni di Mura che sono collegate al Terrapieno tramite Camminamenti.

Effetto: durante l'ASSALTO l'Invasore sceglie una Sezione di Mura (non una Torre) connessa al Terrapieno e pesca la carta in cima al mazzo.

Se è un Mancato la Ballista manca il bersaglio e l'effetto termina. La carta Mancato viene riposta nella scorta.

Se è un Colpito allora la Ballista colpisce il bersaglio. L'Invasore uccide un'Unità del Difensore a sua scelta che si trova in quella Sezione di Mura. Se sulle mura vi sono anche delle Unità dell'Invasore viene uccisa anche la più forte tra loro. La carta Colpito viene mischiata nel mazzo della Ballista.

Nota: gli Scout della Fortezza possono danneggiare una Ballista.



CATAPULTA

Costo: 6 Risorse + 1 Troll/2 Orchi (1/2 Clessidre).

Preparare una Catapulta: l'Invasore mischia 2 carte Colpito e 5 carte Mancato per formare il mazzo della Macchina da Assedio.

Piazzamento: l'Invasore piazza il mazzo costruito su un Terrapieno e ci mette un segnalino Catapulta per specificare il tipo di Macchina.

Gittata: la Catapulta può colpire solo Sezioni di Mura che sono collegate al Terrapieno tramite Camminamenti.

Effetto: durante l'ASSALTO l'Invasore sceglie una Sezione di Mura connessa al Terrapieno e pesca la carta in cima al mazzo.

Se è un Mancato allora la Catapulta manca il bersaglio e l'effetto termina. La carta Mancato viene riposta nella scorta.

Se è un Colpito allora la Catapulta colpisce il bersaglio. L'Invasore rimuove 1 componente delle Mura di Pietra e tutti i componenti della Mura di Legno.

Se non ci sono componenti di Mura in quella Sezione, l'Invasore può rimuovere un Calderone in tale Sezione OPPURE un Cannone/Pertica piazzati nella torre opposta al Terrapieno in cui si trova la Catapulta. La carta Colpito viene mischiata nel mazzo della Catapulta.

Nota: Gli Scout dalla Fortezza possono danneggiare una Catapulta.



Le Catapulte possono colpire le Sezioni di Mura ad esse collegate



Se la Catapulta colpisce una Sezione di Mura vuota, può essere tolto un Calderone o un Cannone



ALTARE

Costo: 4 Risorse + 1 Orco/2 Goblin (1/2 Clessidre).

Piazzamento: il segnalino Altare è piazzato in uno spazio Retrovia.

Gittata: l'Altare ha effetto su ogni Sezione di Mura della Fortezza nel lato in cui è piazzato.

Effetto: durante l'ASSALTO l'Altare fornisce all'Invasore un +1 di Forza su una Sezione di Mura scelta dall'Invasore stesso durante gli Ordini nella Fase 6. In ogni Turno può avere effetto su Sezioni di Mura differenti.

Nota: sul tabellone non c'è nessuno spazio dedicato ai segnalini Altare; il segnalino Altare viene posizionato vicino alla Sezione di Mura scelta e rimesso nelle Retrovie alla fine del turno.



COPERTURA

Costo: 4 Risorse + 1 Orco/2 Goblin (1/2 Clessidre).

Piazzamento: il segnalino Copertura è piazzato in un Terrapieno.

Effetto: durante l'ASSALTO la Copertura protegge le Unità dell'Invasore che si trovano su quel Terrapieno dal Fuoco degli Arcieri. Il Fuoco degli Arcieri su quel Terrapieno, incluso la Benedizione degli Arcieri, non ha alcun effetto.



ARIETE

Costo: 3 Risorse + 1 Troll/2 Orchi (1/2 Clessidre). (Nel gioco a 3 o 4 giocatori gli Invasori non possono costruire più di un componente dell'Ariete per turno).

Piazzamento: il segnalino Ariete viene piazzato davanti alla prima Porta. Ogni nuovo componente dell'Ariete viene piazzato nel successivo spazio libero davanti alla Porta.

Effetto: per utilizzare l'Ariete l'Invasore gli assegna delle Unità durante la Fase 6. Nel gioco a 3 o 4 giocatori queste Unità possono provenire da qualunque Accampamento. C'è spazio per 2 e solo 2 Unità per ogni componente dell'Ariete. Solo i componenti governati da 2 Unità possono essere utilizzati durante l'ASSALTO (quando delle Unità vengono uccise, le rimanenti rimpiazzano automaticamente gli spazi vuoti). Per ciascun componente la resistenza della Porta è ridotta di 1. Quando la resistenza della Porta arriva a 0 o meno, allora l'Invasore riceve:

- 1 Punto Gloria se è la prima Porta, e tutti i componenti dell'Ariete e le sue Unità vengono spostati al secondo;
- 1 Punto Gloria se è la seconda Porta, e tutti i componenti dell'Ariete e le sue Unità vengono spostati alla terza Porta;
- 3 Punti Gloria se è la terza Porta. La distruzione della terza Porta è considerata una Breccia nella Fortezza e fa terminare la partita. (Se l'Invasore ha già fatto un'altra Breccia attraverso una Sezione di Mura allora guadagna solo 1 Punto Gloria per la distruzione della terza Porta).

Nota: se la resistenza di una Porta scende sotto 0, il danno aggiuntivo va sottratto alla resistenza della Porta successiva.



TRABUCCO

Costo: 8 Risorse + 1 Troll/2 Orchi (1/2 Clessidre).

Preparare un Trabucco: l'Invasore mischia 2 carte Colpito e 5 carte Mancato per formare il mazzo della Macchina da Assedio.

Piazzamento: l'Invasore piazza il mazzo costruito in una Retrovia e ci mette un segnalino Trabucco per specificare il tipo di Macchina.

Gittata: il Trabucco può colpire ogni Sezione di Mura della Fortezza nel lato in cui è collocato.

Effetto: durante l'ASSALTO l'Invasore sceglie una Sezione di Mura da colpire e pesca la carta in cima al mazzo del Trabucco.

Se è una carta Mancato allora il Trabucco manca il bersaglio e l'effetto termina. La carta Mancato viene riposta nella scorta.

Se è una carta Colpito allora il Trabucco colpisce il bersaglio. L'Invasore rimuove 1 componente delle Mura di Pietra e tutti i componenti della Mura di Legno.

Se non ci sono componenti di Mura in quella Sezione, il Trabucco rimuove un qualsiasi Calderone in quel lato della Fortezza.

Il Trabucco non rimuove Cannoni/Pertiche posizionate nelle torri. La carta Colpito viene mischiata nel mazzo del Trabucco.

Nota: il Trabucco è troppo lontano dalla Fortezza per essere danneggiato dagli Scout.



TORRE D'ASSEDIO

Costo: 8 Risorse + 1 Troll/2 Orchi (1/2 Clessidre).

Piazzamento: il segnalino Torre è piazzato in una sezione di mura.

Effetto: durante la Fase 6 l'Invasore può muovere le Unità dall'Accampamento direttamente alla Torre d'Assedio, saltando Retrovie e Terrapieni. La Torre d'Assedio fornisce 3 spazi aggiuntivi alle Unità dell'Invasore ad una data Sezione di Mura.

Note:

- dopo che l'ASSALTO è stato risolto tutte le Unità sulla Torre d'Assedio devono essere spostate sulle Mura (negli spazi liberi di quella Sezione di Mura);
- solo 4 delle Sezioni di Mura possono accogliere una Torre d'Assedio.



F. 3: EQUIPAGGIAMENTI

Dopo aver costruito le Macchine l'Invasore inizia ad equipaggiare le sue Unità. Può assegnare fino a 2 **differenti** tipi di Equipaggiamento ad una data Sezione di Mura. Gli Equipaggiamenti **non possono** essere distrutti in alcun modo e rimangono sul tabellone per il resto della partita. Ci sono 7 tipi di Equipaggiamento nel gioco:



STENDARDI

Costo: 1 Risorsa + 1 Orco/2 Goblin (1/2 Clessidre).

Piazzamento: lo Stendardo è piazzato in 1 Sezione di Mura.

Effetto: durante l'ASSALTO lo Stendardo fornisce all'Invasore +1 alla Forza in quella data Sezione di Mura.



SCALE

Costo: 2 Risorse + 1 Orco/2 Goblin (1/2 Clessidre).

Piazzamento: il Segnalino Scala è piazzato in 1 Sezione di Mura.

Effetto: durante la Fase 6 la Scala fornisce uno spazio per 1 Unità aggiuntiva in quella data Sezione di Mura.



CORDE

Costo: 2 Risorse + 1 Orco/2 Goblin (1/2 Clessidre).

Piazzamento: il Segnalino Corda è piazzato in 1 Sezione di Mura.

Effetto: durante la Fase 6 l'Invasore può muovere 1 Unità da una Sezione di Mura in cui è presente la Corda ad una Sezione di Mura adiacente (non può essere spostata oltre il Barbacane).



TUNNEL

Costo: 1 Risorsa + 1 Orco/2 Goblin (1/2 Clessidre).

Piazzamento: il segnalino Tunnel è piazzato in 1 Sezione di Mura.

Effetto: durante la Fase 6 l'Invasore può muovere 1 Unità dal suo Accampamento direttamente alla Sezione di Mura.

Nota: se l'Invasore effettua 2 Azioni Spostamento in Fase 6, allora può utilizzare il Tunnel entrambe le volte.



PASSERELLE

Costo: 1 Risorsa + 1 Orco/2 Goblin (1/2 Clessidre).

Piazzamento: la Passerella è piazzata in 1 Camminamento vuoto.

Effetto: il segnalino Passerella evita che il Difensore piazzati, in quello spazio del Camminamento, un segnalino Trappola.



SCUDI

Costo: 3 Risorse + 1 Orco/2 Goblin (1/2 Clessidre).

Piazzamento: il segnalino Scudo è piazzato in 1 Sezione di Mura.

Effetto: se, durante l'ASSALTO, le Unità dell'Invasore perdono in Corpo a Corpo in una Sezione di Mura con uno Scudo, si ripete il combattimento con le seguenti modifiche: l'Invasore aumenta la Forza di ogni Unità che partecipa al combattimento di +1. Se il nuovo valore di Forza dell'Invasore è maggiore o uguale a quella del Difensore, non accade nulla. Se il nuovo valore di Forza dell'Invasore è minore di quella del Difensore, allora l'Invasore perde un numero di Unità in accordo con il nuovo risultato.



VELENI

Costo: 1 Risorsa + 1 Orco/2 Goblin (1/2 Clessidre).

Piazzamento: il segnalino Veleno è piazzato in 1 Sezione di Mura.

Effetto: all'inizio della Risoluzione del Corpo a Corpo, se c'è almeno una Unità dell'Invasore in quella Sezione di Mura, allora 1 Arciere in quella Sezione di Mura (se presente) viene spostato nell'Ospedale prima che sia determinata la Forza del Difensore.



F. 4: ADDESTRAMENTO

Dopo aver equipaggiato le truppe, l'Invasore procede con l'addestramento. Può piazzare fino a 2 **differenti** segnalini Addestramento su ciascuna Retrovia (con l'eccezione dei segnalini Artigliere e Sabotatore). Ci sono 7 tipi di segnalini Addestramento nel gioco:



ARTIGLIERE

Costo: 2 Orchi / 3 Goblin (2 / 3 Clessidre).

Effetto: l'Invasore aggiunge immediatamente 1 carta Colpito nel mazzo di una Macchina a sua scelta. Il mazzo viene poi mischiato.

Nota: l'Invasore può addestrare ulteriori Artiglieri per la stessa Macchina da Assedio nei turni successivi.



QUARTIERMASTRO

Costo: 2 Orchi (2 Clessidre)

Effetto: nella la Fase 6 l'Invasore può spostare 2 Unità addizionali durante l'azione di Spostamento dal Terrapieno su cui è piazzato rispetto a quanto normalmente ammesso. In aggiunta il Terrapieno può contenere 9 Unità dell'Invasore invece di 7.



GENIERE CAPO

Costo: 2 Orchi (2 Clessidre)

Effetto: durante l'azione di Tiro degli Arcieri la Forza delle Unità presenti nel Terrapieno è raddoppiata.



ARCIERE CAPO

Costo: 1 Orco / 2 Goblin (1 / 2 Clessidre).

Effetto: durante l'ASSALTO ogni Goblin sul Terrapieno può tirare ad una Sezione di Mura connessa o alla Torre opposta. Ogni Goblin uccide un Arciere. Se vi sono Unità dell'Invasore sulle Mura, i Goblin non possono tirare su quella Sezione di Mura.



MANDRIANO

Costo: 2 Orchi (2 Clessidre)

Effetto: nella Fase 6 le Unità nel Terrapieno possono muovere verso un Terrapieno adiacente o tornare alla Retrovia. Le Unità possono comunque muovere solo **una volta** per Azione.

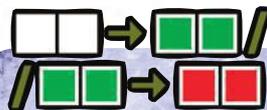


SABOTATORE

Costo: 2 Orchi / 3 Goblin (2 / 3 Clessidre).

Piazzamento: il segnalino Sabotatore è piazzato in uno degli Edifici all'interno della Fortezza che contengono il simbolo Sabotatore.

Effetto: tutte le Azioni del Difensore in quell'Edificio costano una Clessidra in più.



SERGEANTE ISTRUTTORE

Costo: 2 Orchi / 3 Goblin (2 / 3 Clessidre).

Effetto: l'Invasore riceve 2 Unità: 2 Orchi, se assegna a questa Azione 2 Goblin, o 2 Troll se assegna a questa Azione 2 Orchi. Le nuove Unità sono piazzate nell'Accampamento dalla **Scorta**.

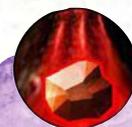


FASE 5: RITUALI

Siamo all'ultimo passo della PREPARAZIONE: i rituali magici degli sciamani aiuteranno l'Invasore a prendere la Fortezza. Diversamente dalle Azioni descritte precedentemente, gli effetti di un Rituale sono solo temporanei. Dopo che il turno è terminato tutti i segnalini Rituale sono rimossi dal tabellone.

Nota: i Goblin assegnati ad un Rituale vengono posti nello spazio dei Rituali di Sangue nella Plancia Gloria (v. "Gloria" p. 19).

Ci sono 7 tipologie di Rituali nel gioco:



ROCCE DI SANGUE

Costo: 2 Goblin (2 Clessidre).

Piazzamento: il segnalino Roccia è piazzato su 1 Catapulta.

Effetto: durante l'ASSALTO, se la Catapulta colpisce la Sezione di Mura scelta, allora uccide anche una Unità del Difensore (a scelta dell'Invasore) presente in tale Sezione. Non è necessario che siano presenti componenti di Mura per uccidere l'Unità.



POSSESSIONE

Costo: 1 Goblin (1 Clessidra).

Piazzamento: il segnalino Possessione è piazzato su 1 Eroe.

Effetto: l'Eroe non può utilizzare la sua Azione Speciale per il resto del turno, ovvero:

- l'Ufficiale non può effettuare il suo Discorso,
- il Guerriero non può attaccare le Unità dell'Invasore.

Nota: la Possessione non ha effetto sulle caratteristiche dell'Eroe (es: il Guerriero aggiunge sempre +2 alla Forza nella Sezione di Mura). Inoltre non ha effetto su Azioni Speciali già completate.



FASE 6: SPOSTAMENTI

Tutte le Unità non assegnate dall'Invasore ad Azioni nelle Fasi precedenti vengono, adesso, piazzate nell'Accampamento, per poi essere inviate verso le Mura nella Fase 6. Dopodiché le Unità che stanno combattendo sulle Mura ricevono i loro Ordini. Le Unità che non prendono parte all'ASSALTO rimangono nell'Accampamento.

MOVIMENTO DELLE UNITÀ

L'Invasore ha 2 Azioni a disposizione: lo Spostamento Minore e lo Spostamento Maggiore. Entrambe permettono di muovere le Unità dal Campo al tabellone e di muovere le Unità presenti sul tabellone. Le Unità si muovono lungo i Camminamenti.

LO SPOSTAMENTO SI REALIZZA COME SEGUE:

1. Per primo, possono muoversi le Unità presenti nei Terrapieni alle Sezioni di Mura connesse;
2. Poi, per secondo, possono muoversi le Unità dalle Retrovie ai Terrapieni connessi;
3. Infine possono muoversi le Unità dall'Accampamento alle Retrovie e/o al Barbacane.

Note:

- Un'Azione di Spostamento permette di muovere le Unità da **tutte** le Retrovie, dai Terrapieni e dal Campo, non soltanto da uno di questi alla volta. Le Unità possono muoversi solo verso le Mura e non tornare indietro.
- Il tabellone è asimmetrico nel lato Est. Le Unità dell'Invasore devono muoversi nel Terrapieno interno prima di muoversi in quello esterno.
- Ogni Sezione di Mura ha un limite al numero di Unità che possono essere piazzate su di essa. Analogamente non ci devono essere più di 10 Unità nelle Retrovie e non più di 7 nei Terrapieni.
- Lo Spostamento Minore e lo Spostamento Maggiore possono essere effettuati in qualsiasi ordine, ma non ne possono essere effettuati due dello stesso tipo. Le Unità che sono state mosse durante il primo Spostamento possono essere mosse anche durante il secondo.
- Le precedenti regole possono essere modificate da alcune Azioni presenti nelle carte Fase.
- Le Unità inviate alla Torre d'Assedio o attraverso un Tunnel **vengono conteggiate** tra le Unità di uno Spostamento [Esempio: lo Spostamento Minore permette di muovere 3 Unità dal Campo alla Torre d'Assedio e 2 Unità dal Campo alla Retrovia Ovest (5 Unità in totale)]
- Nel Barbacane non possono essere piazzate più di 2 Unità per ogni componente dell'Ariete.

SPOSTAMENTO MINORE

Costo: 3 Clessidre.

Effetto: l'Invasore può muovere fino a 5 Unità **da ogni** Terrapieno e Retrovia; può muovere fino a 5 Unità **verso ogni** Retrovia e al Barbacane dall'Accampamento.

SPOSTAMENTO MAGGIORE

Costo: 5 Clessidre.

Effetto: l'Invasore può muovere fino a 7 Unità **da ogni** Terrapieno e Retrovia; può muovere fino a 7 Unità **verso ogni** Retrovia e al Barbacane dall'Accampamento.



FUOCO

Costo: 1 Goblin (1 Clessidra).

Piazzamento: Il segnalino Fuoco è piazzato in un edificio dentro la Fortezza.

Effetto: tutte le azioni del Difensore in quell'edificio costano una Clessidra in più.



SPETTRI

Costo: 1 Goblin (1 Clessidra).

Piazzamento: Il segnalino Spettri è piazzato nell'Ospedale.

Effetto: durante l'ASSALTO le Unità del Difensore che dall'Ospedale vengono rimesse nella Scorta sono poste in una Retrovia a scelta dell'Invasore e agiscono come truppe dell'Invasore per il resto della partita (cioè gli Arcieri diventano Goblin, i Soldati diventano Orchi e i Veterani diventano Troll).



PANICO

Costo: 2 Goblin (2 Clessidre).

Piazzamento: Il segnalino Panico è piazzato nel Cortile.

Effetto: se, in qualsiasi momento, ci sono più di una Unità del Difensore nel Cortile, allora l'Unità più debole è uccisa. Se vi sono più Unità con la stessa Forza, ne viene uccisa solo una.

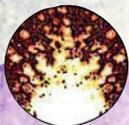


BUFERA

Costo: 1 Goblin (1 Clessidra).

Piazzamento: il segnalino Bufera è piazzato su una sezione di Mura.

Effetto: le Unità in questa Sezione di Mura non possono effettuare lo Scambio di Posto con altre Unità. Muovere un Unità o un Eroe in questa Sezione di Mura costa una Clessidra in più.



INCIDENTE

Costo: 3 Goblin (3 Clessidre).

Piazzamento: il segnalino Incidente è piazzato su un Calderone.

Effetto: durante l'ASSALTO il Calderone non uccide Unità dell'Invasore. Se ci sono Unità del Difensore dello stesso colore del Calderone viene uccisa un'Unità di quel tipo (cioè il Calderone dei Troll uccide un Veterano, il Calderone degli Orchi uccide un Soldato e il Calderone dei Goblin uccide tutti gli Arcieri).



Usare entrambe le azioni di Spostamento in un turno

L'Invasore ha giocato l'Azione di Spostamento Maggiore con la carta Spostamento, che gli permette di muovere 7 Unità in qualsiasi luogo del tabellone. L'Invasore ha spostato 6 Unità dal Terrapieno (d) al Terrapieno (e).

Nota: solo il Lato Est del tabellone permette di effettuare il movimento di Unità da un Terrapieno all'altro (da d ad e), questo per l'asimmetria presente nel tabellone stesso.

È possibile muovere le Unità solo dal Terrapieno (d) al Terrapieno (e) – mai in senso opposto. Un segnalino Mandriano piazzato su un Terrapieno permette di muovere le Unità da questo Terrapieno ad uno adiacente e quindi anche dal Terrapieno (e) al (d). Il Mandriano permette inoltre di spostare Unità da un Terrapieno alla Retrovia.

Adesso l'Invasore muove 7 Unità dalla Retrovia (a) ai Terrapieni (c) e (d): 5 Unità si dirigono verso il Terrapieno (d) e 2 verso il Terrapieno (c). L'Invasore termina l'Azione Spostamento Maggiore piazzando 7 nuove Unità sul tabellone muovendole dal Campo alla Retrovia (a).

Nello stesso turno l'Invasore decide di realizzare l'Azione di Spostamento Minore indicata sulla carta che ha appena giocato. L'Invasore dà altre 3 Clessidre al Difensore ed effettua l'Azione come segue:

Come primo movimento l'Invasore sposta le Unità dai Terrapieni alle Mura. L'Invasore muove 5 Unità dal Terrapieno (e) alle Mura – 1 Unità deve rimanere nel Terrapieno. L'Invasore può anche muovere le Unità dal Terrapieno (d) alle Mura, invece decide di muoverle al Terrapieno (e). L'Invasore lascia 2 Goblin nel Terrapieno (c).

Ora l'Invasore sposta le Unità dalla Retrovia (a) al Terrapieno. Sapendo che solo 5 Unità possono essere piazzate nella Retrovia (a), la cosa più saggia da fare è quella di muovere almeno 2 Unità. Non possono essere piazzate più di 10 Unità in ogni Retrovia.

L'Invasore decide di muovere: 3 Unità dalla Retrovia (a) al Terrapieno (b) e 2 dalla stessa Retrovia al Terrapieno (c). Sono state quindi spostate 5 Unità dalla Retrovia e 2 Unità sono rimaste arretrate. L'Invasore sposta quindi 5 Unità dal Campo alla Retrovia (a) e termina così lo Spostamento Minore.



L'ACCAMPAMENTO

Tutte le Unità non piazzate durante lo Spostamento rimangono nell'Accampamento, che ha una capienza specifica: più Unità contiene, più alto è il sostentamento (in Clessidre al Difensore).

Costo (Partita a 2):

- Fino a 3 unità nell'Accampamento non generano Clessidre,
- 4-7 Unità nell'accampamento generano 1 Clessidra,
- 8-11 Unità nell'accampamento generano 3 Clessidre, e
- 12 o più Unità nell'accampamento generano 6 Clessidre.
- I costi per le partite a 3 e 4 giocatori sono mostrati nella Carta Accampamento Verde.

Effetto: le Unità che rimangono nell'Accampamento non possono essere utilizzate nei successivi turni per nessuna Azione diversa dagli Spostamenti (cioè tali Unità possono solo essere mosse sul tabellone).



ORDINI

In Fase 6 l'Invasore può dare degli Ordini alle Unità presenti nelle Sezioni di Mura. Nella Sezione di Mura deve essere presente almeno un'Unità del tipo appropriato per poter assegnare ed eseguire l'Ordine. Può essere assegnato 1 solo Ordine per ogni Sezione di Mura. Quando il turno termina tutti gli Ordini devono ritornare nella scorta.

Se il Difensore uccide tutte le Unità del tipo appropriato prima che l'Ordine abbia effetto allora tale Ordine viene rimosso dal tabellone.

Note:

- non ci sono spazi predefiniti sul tabellone per gli Ordini; il segnalino va piazzato vicino alla Sezione di Mura in modo da non generare dubbi.
- Se l'Invasore ha costruito un Altare, ora deve scegliere la Sezione di Mura su cui avrà effetto.

L'Invasore può impartire Ordini in 1 di questi 2 modi:

ORDINE APERTO

Costo: Nessuno

Piazzamento: l'Invasore piazza 1 segnalino Ordine scoperto su 1 Sezione di Muro.

ORDINI SEGRETI

Costo: 1 Clessidra (in una partita a 4, l'Invasore sceglie quale dei due Difensori riceve la Clessidra).

Piazzamento: l'Invasore piazza un qualsiasi numero di segnalini Ordine coperti in differenti Sezione di Mura. Verranno scoperti durante l'ASSALTO.

Ci sono 4 tipi di Ordine nel gioco:



FRENESIA DEI GOBLIN

Effetto: durante l'ASSALTO i Goblin diventano frenetici. Un Goblin Frenetico ha Forza 3. Dopo la risoluzione del Combattimento Corpo a Corpo i Goblin Frenetici rimangono uccisi indipendentemente dal risultato del combattimento. Nella risoluzione del Combattimento Corpo a Corpo in Sezioni di Mura dove il Difensore è in vantaggio, i Goblin Frenetici vengono riposti nella riserva prima che le perdite dell'Invasore vengano conteggiate.

Nota: se i Goblin Frenetici hanno sufficiente Forza per vincere il Combattimento Corpo a Corpo e fare una Breccia nella Fortezza, allora ciò accade anche se in quella Sezione di Mura non sono presenti altre Unità dell'Invasore.

Esempio di un Ordine Goblin Frenetici



Esempio 1) Per l' **Invasore** sono presenti su una Sezione di Mura 2 Orchi, 1 Goblin e un segnalino Stendardo. Dal lato del **Difensore** sono presenti 2 Soldati, 1 Veterano e 4 Componenti di Mura in Pietra. L'Invasore piazza un segnalino **Frenesia dei Goblin**

in quella Sezione di Mura incrementando la Forza dei Goblin da 1 a 3. La Forza viene determinata così: Invasore: $2+2+3+1=8$; Difensore: $2+2+3+1+1+1=11$.

Il Difensore vince il Combattimento Corpo a Corpo con 3 punti di Vantaggio. Siccome l'Invasore ha perso, l'Ordine Frenesia dei Goblin viene rimosso dal tabellone PRIMA che vengano conteggiate le perdite delle Unità. Ciò vuol dire che l'Invasore si ritrova ora con 5 punti rispetto agli 11 punti del Difensore. Con un Vantaggio di 6 punti per il Difensore, entrambi gli Orchi vengono uccisi.



Esempio 2) Dalla parte dell'**Invasore**, sono presenti su una Sezione di Mura 2 Orchi, 1 Goblin e un segnalino Stendardo. Dalla parte del **Difensore** sono presenti 2 Soldati e 3 Componenti di Mura in Pietra. L'Invasore piazza un segnalino **Frenesia dei Goblin** in

quella Sezione di Mura incrementando la Forza dei Goblin da 1 a 3. La Forza viene determinata così: Invasore: $2+2+3+1=8$; Difensore: $2+2+1+1+1=7$.

L'Invasore vince il Combattimento Corpo a Corpo per 1 punto. Siccome l'Invasore ha vinto, l'Ordine viene rimosso dal tabellone DOPO il conteggio delle perdite delle Unità. Ciò vuol dire che l'Invasore ha 8 punti rispetto ai 7 punti del Difensore. Con un Vantaggio di 1 punto per l'Invasore, il Soldato va in Ospedale.



ESPLOSIONE DEGLI ORCHI

Effetto: durante l'ASSALTO gli Orchi si fanno saltare in aria. L'Invasore sceglie almeno uno degli Orchi nella Sezione di Mura e lo rimette nella scorta. Per ogni Orco Esploso un Componente di Mura di Pietra e tutti quelli di Legno vengono rimossi. Gli Orchi Esplosi ritornano nella scorta prima della risoluzione del Combattimento Corpo a Corpo.



RICHIAMO DEL TROLL

Effetto: durante l'ASSALTO l'Invasore **deve**, se possibile, spostare 1 Troll sul tabellone (non dal Campo) di 1 area verso la Sezione di Mura alla quale l'ordine è stato assegnato.

Nota: una Trappola per i Troll **ha effetto** sul movimento del Richiamo del Troll.



SEGNALINO BLUFF

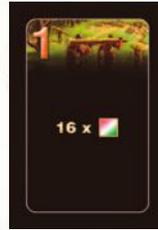
Effetto: il segnalino Bluff serve solo per confondere il Difensore e non ha effetto sulle Unità.

FINE DELLA FASE 6

Quando l'Invasore ha terminato la Fase 6 e il Difensore ha speso tutte le Clessidre a disposizione, ha inizio l'ASSALTO (vedi "ASSALTO" a p. 16).

DORSO DELLE CARTE FASE - AZIONI SPECIALI

All'inizio di un **turno**, l'Invasore può decidere di non avvalersi delle Azioni disponibili in una carta Fase e girare la carta Fase sul dorso per ottenere l'Azione Speciale di quella Fase. L'Azione Speciale potrà essere scelta in quella Fase d'ora in avanti. Una volta che una carta Fase è stata girata sul dorso, rimarrà così per il resto della partita. Ci sono 5 tipi di Azioni Speciali nel gioco:

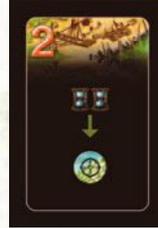


TUTTI ALLA CARICA!

Fase 1: Rifornimenti

Costo: Nessuno.

Effetto: l'Invasore non ottiene più Risorse e si concentra sull'ASSALTO della Fortezza. Riceve 2 Unità aggiuntive ad ogni turno ma non prende più risorse.

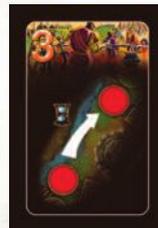


TIRO ACCURATO

Fase 2: Macchine

Costo: 2 Clessidre

Effetto: l'Invasore piazza il segnalino Tiro Accurato sopra il mazzo di una Macchina da Assedio e dà immediatamente 2 Clessidre al Difensore. Durante l'ASSALTO le Balliste, le Catapulte e i Trabucchi che tirano e sul cui mazzo è presente un segnalino Tiro Accurato, pescano 2 carte (invece di una) e ne scelgono una, poi il tiro è risolto come sempre. L'altra carta viene mischiata nuovamente nel mazzo della Macchina da Assedio.



TRASFERIRE GLI EQUIPAGGIAMENTI

Fase 3: Equipaggiamenti

Costo: 1 Clessidra.

Effetto: l'Invasore può spostare un segnalino Equipaggiamento in un'altra area dello **stesso lato** della Fortezza.

Nota:

- La Scala non può essere spostata se è presente un'Unità sopra di essa.



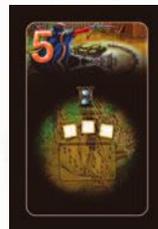
TRASFERIRE GLI ADDESTRAMENTI

Fase 4: Addestramento

Costo: 1 Clessidra.

Effetto: L'Invasore può scegliere uno dei seguenti:

- Spostare un segnalino Addestramento da un Terrapieno ad un altro dello stesso lato della Fortezza;
- Spostare un Sabotatore da un edificio ad un altro.



SFUGGIRE ALLA LAMA

Fase 5: Rituali

Costo: 1 Clessidra.

Effetto: l'Invasore può prendere fino a 3 Goblin dalla riserva delle Unità uccise (ma non quelli presenti sulla Plancia Gloria) e piazzarli in una Retrovia.

Note:

- È possibile eseguire questa azione solo se sono disponibili dei Goblin uccisi;
- Come effetto di questa azione non possono essere presenti nella retrovia più di 10 Unità.

L'ASSALTO

Dopo la Fase 6, e dopo che il Difensore ha speso tutte le Clessidre che ha ricevuto, inizia l'ASSALTO. Prima avviene l'Attacco a Distanza, seguito dal Combattimento Corpo a Corpo sulle Mura. L'ASSALTO viene risolto attraverso le seguenti Fasi:

I - Attacco a Distanza

- Fase 1 – Fuoco dei Cannoni- Difensore
- Fase 2 – Fuoco delle Macchine da Assedio - Invasore
- Fase 3 – Fuoco degli Arcieri - Difensore
- Fase 4 – Fuoco dei Goblin – Invasore

II - Combattimento Corpo a Corpo

- Fase 1 - Calderoni - Difensore
- Fase 2 - Pertiche - Difensore
- Fase 3 - Ordini - Invasore
- Fase 4 - Risoluzione Corpo a Corpo
- Fase 5 - Ospedale – Difensore

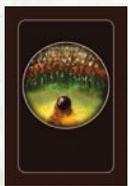
III – Barbacane – Invasore

Le Unità dell'Invasore **uccise** durante ogni Fase vanno nella scorta (non nel sacchetto). Anche le Unità in Difesa uccise durante l'Attacco a Distanza vanno nella scorta. Le Unità in Difesa uccise durante il Corpo a Corpo vanno temporaneamente nell'Ospedale.

I - ATTACCO A DISTANZA

1. FUOCO DEI CANNONI - DIFENSORE

Il Difensore indica dove, tra Barbacane, Retrovie e Terrapieni ognuno dei suoi Cannoni sparerà. Scopre quindi una carta per ogni Cannone, eliminando le Unità dell'Invasore uccise. Le azioni di ogni Cannone vengono risolte una alla volta. Dopo la risoluzione di tutte le azioni dei Cannoni il giocatore rimescola il mazzo e lo mette accanto al tabellone.



Mancato



1 Goblin



1 Goblin o 1 Orco



1 Goblin, 1 Orco, o 1 Troll



Sparare alle Unità dell'invasore al Barbacane

Solo gli Arcieri e i Cannoni sulle Torri e sulle Sezioni di Mura adiacenti al Barbacane possono tirare alle Unità di Invasione presenti in questa zona.

2. FUOCO DELLE MACCHINE DA ASSEDIO - INVASORE

L'Invasore sceglie le Sezioni di Mura a cui le sue Macchine da Assedio sparano, pesca la prima carta di ogni mazzo relativo alla Macchina da Assedio partecipante e ne determina l'effetto.



colpito



mancato

3. TIRO DEGLI ARCIERI - DIFENSORE

Gli Arcieri su Sezioni di Mura non impegnati in Corpo a Corpo (cioè nessuna Unità di Invasione è presente) e gli Arcieri su qualsiasi Torre possono sparare alle Unità di Invasione. Gli Arcieri sulle Sezioni di Mura possono sparare sui Terrapieni (collegati da Camminamenti); gli Arcieri sulle Torri possono sparare ai Terrapieni di fronte alla Torre o ai Terrapieni di fronte alle Torri adiacenti. Ogni Arciere che spara aggiunge +1 alla **Forza di Fuoco**. La Forza di Fuoco combinata che colpisce un dato Terrapieno determina la Forza totale delle Unità dell'Invasore uccise. Le Unità uccise sono selezionate dall'Invasore, ma tutti i punti devono essere assegnati, se possibile.

Gli Arcieri possono sparare sul Barbacane solo dalle 2 Torri e dalle 2 Sezioni di Mura adiacenti (Vedere "Sparare alle Unità di Invasione nel Barbacane" nella sezione I.1).

Esempi di Attacco a Distanza



Esempio 1:

I 2 Arcieri sulla Sezione di Mura (b) tirano al Barbacane (e). La loro Forza di Fuoco combinata è 2, non sufficiente per uccidere un Troll (Forza 3). L'Invasore ucciderebbe un Goblin e la restante Forza di Fuoco (pari a 1) non sarebbe assegnata.

Gli Arcieri dalla Sezione di Mura (b) non possono tirare all' Orco sul Terrapieno (d), in quanto questi 2 luoghi non sono collegati da Camminamenti.



Esempio 2:

I 2 Arcieri sulla Sezione di Mura (b), così come 1 Arciere sulla Torre (c), sparano al Barbacane (e). La loro Forza di Fuoco combinata è 3. L'Invasore ucciderà o il Troll (Forza 3) o il Goblin (Forza 1) e l'Orco (Forza 2). I 2 Arcieri dalla Sezione di Mura (a) insieme con il restante Arciere sulla Torre (c) tirano al Terrapieno (d)

con una Forza di Fuoco combinata pari a 3 uccidendo sia il Goblin (Forza 1) che l'Orco (Forza 2).

Se solo i 2 Arcieri sulla Sezione di Mura (a) dovessero tirare al Terrapieno (d), l'Invasore dovrebbe assegnare tutti e 2 i punti di Forza di Fuoco contro l'Orco, dal momento che tutta la Forza di Fuoco deve essere assegnata, se possibile.

Durante la Fase 4, il Goblin dal Terrapieno (e) può tirare ad un Arciere sulla Sezione di Mura (a), sulla Sezione di Mura (b), o sulla Torre (c), a condizione che non venga ucciso prima dal Fuoco degli Arcieri.

Il Goblin dal Terrapieno (d) non può tirare perché quel Terrapieno non ha un segnalino Addestramento Arciere Capo.

4. FUOCO DEI GOBLIN - INVASORE

I Goblin sui Terrapieni con il segnalino Addestramento Arciere Capo possono tirare alle Sezioni di Mura (collegate da Camminamenti) e alle Torri di fronte al loro Terrapieno. Se ci sono Arcieri su quella Sezione di Mura o sulla Torre vengono uccisi. Un Goblin uccide 1 Arciere. I Goblin non possono tirare ad una Sezione di Mura in cui sono presenti Unità di Invasione.

Nota: Le Torri adiacenti al Barbacane sono considerate estremamente ben fortificate. I Goblin non possono tirare a queste torri.

II - CORPO A CORPO

1. CALDERONI - DIFENSORE

Il Difensore versa il contenuto letale dei Calderoni sulle Unità di Invasione. L'Invasore uccide l'Unità (le Unità) corrispondenti.

2. PERTICHE - DIFENSORE

Il Difensore attacca una Sezione di Mura adiacente per ogni Pertica. Pesca 1 carta per ogni Pertica dal mazzo Colpo. L'Invasore rimuove l'Unità più debole da quella Sezione di Mura che presenta una Unità corrispondente sulla carta. Dopo che le azioni di tutte le Pertiche sono state risolte, il Difensore rimescola il mazzo e lo posiziona accanto al tabellone.

3. ORDINI - INVASORE

L'Invasore scopre i segnalini Ordini Segreti e poi risolve le azioni di tutti i segnalini Ordine.

4. RISOLUZIONE CORPO A CORPO

La Forza delle Unità viene confrontato una alla volta su ogni Sezione di Mura. Ogni giocatore calcola la sua Forza totale su una data Sezione di Mura.

FORZA DELL'INVASORE

- +1 di Forza per ogni Goblin (o +3 con un segnalino Ordine Frenesia dei Goblin)
- +2 di Forza per ogni Orco
- +3 di Forza per ogni Troll
- +1 di Forza per il segnalino Stendardo
- +1 di Forza per il segnalino Altare

FORZA DEL DIFENSORE

- +1 di Forza per ogni Arciere
- +2 di Forza per ogni Soldato
- +3 di Forza per ogni Veterano
- +1 di Forza per componente di Mura (di Pietra o di Legno)
- +1 di Forza per ogni Unità con un Ufficiale
- +1 di Forza per ogni Clessidra spesa per l'Azione Speciale Discorso dell'Ufficiale
- +2 di Forza per il Guerriero

SUPERIORITÀ DI FORZA

La Risoluzione del Corpo a Corpo è vinta dal giocatore con la Forza più alta. La Forza del perdente viene sottratta dalla Forza del vincitore. Il risultato è la **Superiorità**.

Il perdente della Risoluzione del Corpo a Corpo uccide un certo numero di sue Unità partecipanti al combattimento (a sua scelta) in modo che la loro Forza non modificata sia uguale alla Superiorità.

ECCEZIONE: Il perdente rimuove Unità dal tabellone solo se il vincitore ha effettivamente Unità presenti sulla Sezione di Mura.

Esempio: Il Difensore ha 2 Soldati e 1 Arciere sulle Mura. Le Mura hanno 2 componenti Mura di Pietra. La Forza totale del Difensore è $2+2+1+1+1 = 7$. L'Invasore ha 2 Trolls e 1 Orco sulle Mura: $3+3+2 = 8$. L'Invasore ha una Superiorità di Forza pari a 1. Il Difensore deve rimuovere un numero di Unità con Forza pari a 1. Un Arciere viene ucciso.

La Superiorità è sempre **arrotondata** a svantaggio del perdente (cioè, l'Unità del perdente viene uccisa anche se la Superiorità di Forza è inferiore alla Forza dell'Unità).

Esempio: Il Difensore ha 2 Soldati e 1 Arciere sulle Mura. Le Mura hanno 2 componenti Mura di Pietra. La Forza totale del Difensore è $2+2+1+1+1 = 7$. L'Invasore ha 3 Orchi sulle Mura: $2+2+2 = 6$. Il Difensore ha una Superiorità di Forza pari a 1. L'Invasore deve rimuovere un numero di Unità con Forza pari a 1. Un Orco ha una Forza uguale a 2, ma viene comunque ucciso a causa della regola di cui sopra.

5. OSPEDALE - DIFENSORE

Il Difensore muove 2 Unità dall'Ospedale al Cortile. Le restanti Unità presenti nell'Ospedale vengono riposte nella riserva.

III BARBACANE - INVASORE

Se l'Invasore ha costruito l'Ariete, questo colpisce una Porta per ogni turno (vedere le regole dell' "Ariete" a pag. 9 del Libro dell'Invasore).

FARE BRECCIA NELLA FORTEZZA

Se la Superiorità dell'Invasore in una Sezione di Mura è così grande che ha ancora punti di Superiorità rimanenti dopo aver rimosso tutte le Unità di Difesa da una data Sezione di Mura (vale a dire, la sua Superiorità è più alta della Forza del Difensore), egli ha fatto Breccia e catturato la Fortezza. Una Breccia può verificarsi anche quando la 3° porta nel Barbacane ha ridotto la sua forza a 0. Il resto della Fase d'ASSALTO viene completato dato che i Punti Gloria per Breccie supplementari possono essere ancora assegnati.

Nota: I Punti Gloria per la fine del turno non vengono assegnati.

Esempio: Il Difensore ha 2 Soldati. Le Mura hanno 2 componenti Mura di Pietra. La Forza totale del Difensore è $2+2+1+1 = 6$. L'Invasore ha 3 Trolls e 2 Orchi sulle Mura: $3+3+3+2+2 = 13$. La Superiorità dell'Invasore è 7. Le Unità di Difesa, con Forza totale pari a 6, vengono trasferite in Ospedale. Il punto di Vantaggio residuo significa che l'Invasore ha fatto Breccia nella Fortezza! La partita è finita e i Punti Gloria sono contati.

Se l'Invasore non riesce a fare Breccia nella Fortezza in qualsiasi Sezione delle Mura, il turno finisce e ne comincia un altro.

FINE DEL TURNO

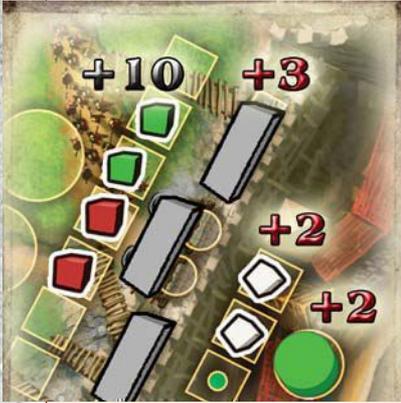
Prima dell'inizio del turno successivo, accade quanto segue:

- I giocatori rimuovono tutti i segnalini che si esauriscono a fine turno (Rituali, Ordini, Tiri Accurati e Cattedrale).
- L'Invasore rimuove tutte le Unità dalle carte Fase, eccetto le Unità rimaste nell'Accampamento
- Il Difensore rimuove tutte le Clessidre che indicano le Azioni Completate in quel round dal tabellone, tra cui le Azioni Speciali degli Eroi (**Nota:** le Clessidre relative ad azioni non terminate rimangono sul tabellone).
- L'Invasore dà al Difensore 1 Punto Gloria.
- A partire dal turno 6, alla fine di ogni turno in cui il Picchetto d'Onore originale non si è ancora mosso, il Difensore riceve un Punto Gloria dalla Riserva.

L'Invasore comincia quindi un nuovo turno dalla Fase 1: I Rifornimenti

ESEMPI DI ASSALTO

Esempi di ASSALTO



ESEMPIO 1) L'Invasore assalta la Sezione di Mura con 2 Orchi (Forza 4) e 2 Troll (Forza 6). La Forza totale delle Unità di Invasione su questa Sezione di Mura è pari a 10. La Sezione di Mura è difesa da due Arcieri (Forza 2) assistiti dal Guerriero (Forza 2). Essi sono ulteriormente protetti da 3 Componenti di Mura in Pietra (+3 alla Forza). La Forza totale del Difensore è uguale a 7. Calcoliamo la Superiorità: si sottrae la Forza del Difensore dalla Forza dell'Invasore ($10-7=3$). La Superiorità dell'

Invasore è 3. Il Difensore deve difendere le Mura e rimuove Unità per un valore complessivo di Forza uguale a 3. In questo esempio, solo due Arcieri sono disponibili e la loro Forza totale è pari a 2, quindi il Difensore non può ridurre la Superiorità (dell'Invasore) a 0. Il Guerriero è un personaggio Eroe che non può essere ucciso e la sua Forza non può essere utilizzata per ridurre la Superiorità dell'Invasore. Ciò significa che l'Invasore apre una Breccia nella Fortezza.



ESEMPIO 2) L'Invasore assalta la Sezione di Mura con le stesse unità dell'Esempio 1 (vedi sopra) - ancora una volta, la loro Forza totale è uguale a 10. Ma ora la Sezione di Mura è difesa da due Arcieri (Forza 2) e 1 Soldato (Forza 2). I 3 Componenti di Mura di Pietra aggiungono +3 alla Forza del Difensore. La Forza totale del Difensore è 7. A prima vista la situazione è la stessa dell'Esempio 1, ma solo apparentemente. Calcoliamo la Superiorità: si sottrae la Forza del Difensore dalla Forza

dell'Invasore ($10-7=3$). La Superiorità dell'Invasore è 3. Il Difensore deve difendere le Mura e rimuove Unità per un valore complessivo di Forza uguale a 3. Il Difensore uccide 1 Arciere ed il Soldato, riducendo la Superiorità dell'Invasore a 0. Il Difensore ha subito perdite, ma è stato in grado di assegnare tutte le perdite previste perciò l'Invasore non apre una Breccia nella Fortezza.



ESEMPIO 3) L'Invasore ha 2 Orchi e 2 Trolls con una Forza totale pari a 10. Questa volta le Mura sono difese da 2 Soldati (Forza 4). I 3 Componenti di Mura di Pietra forniscono +3 di Forza al Difensore. In questo caso la Forza totale del Difensore è 7. Calcoliamo la Superiorità: si sottrae la Forza del Difensore dalla Forza dell'Invasore ($10-7=3$). Il Difensore deve difendere le Mura e rimuove Unità per un valore totale di Forza uguale a 3. Un soldato ha 2 punti di Forza, quindi al fine di ridurre la

Superiorità deve rimuovere entrambi i Soldati. La Superiorità è sempre arrotondata a svantaggio del giocatore perdente; è per questo che l'Unità del giocatore perdente muore, anche se la Superiorità è minore della Forza di questa Unità. Le Mura sono state preservate dal Difensore, ma a caro prezzo.

ASSALTO a una sezione di mura indifesa (un caso speciale)



L'Invasore ASSALTA una Sezione di Mura sguarnita con 2 Goblins (Forza 2). Tuttavia, il Difensore ha rinforzato le Mura con 4 Sezioni di Mura in Pietra (Forza 4).

Calcoliamo la Superiorità come prima: $2-4=-2$. Il difensore ha Superiorità di 2 punti. La Sezione di Mura è difesa dall'ASSALTO. Tuttavia, il Difensore non ha Unità o Eroi su questa Sezione, cosicché la Superiorità non può essere usata per uccidere i due Goblin che attaccano.

ASSALTO a sezioni di mura difese dall'Ufficiale



ESEMPIO 1)

L'Invasore ASSALTA una Sezione di Mura con 1 Orco (Forza 2). Non ci sono Unità di Difesa su questa Sezione, ma c'è l'Ufficiale (Eroe). 3 Componenti di Mura danno al Difensore +3 di Forza e una Superiorità di 1 punto. Tuttavia,

l'Invasore non perde l'Orco - la Forza dell'Ufficiale è 0, quindi non dà bonus in Combattimento. Se la Superiorità del Difensore è data solo dalle Mura, l'Invasore non perderà mai Unità per la Risoluzione del Corpo a Corpo.



ESEMPIO 2)

L'Invasore usa 1 Orco (Forza 2) per ASSALTARE la Sezione di Mura che è stata completamente distrutta (cioè, non ci sono Componenti di Mura in questa Sezione). Il Difensore manda 1 Soldato e l'Ufficiale (che dà bonus +1 di Forza a

tutte le Unità di Difesa sulla stessa Sezione di Mura). Il Difensore guadagna la Superiorità di 1 punto. Questa volta l'Invasore deve rimuovere la sua Unità attaccante per soddisfare le perdite dato che la Superiorità del Difensore non è data solo dalle Sezioni di Mura.

GLORIA

I Punti Gloria rappresentano le cronache contenenti le testimonianze sullo svolgimento della battaglia. I giocatori lottano per avere quante più prove possibili delle loro azioni e del loro eroismo. La Plancia Gloria e i segnalini Gloria sono usati per segnare i Punti Gloria dei giocatori. Ci sono 3 modi in cui i Punti Gloria possono essere guadagnati o persi durante il gioco:



1. PUNTI GUADAGNATI PER LO SCORRERE DEL TEMPO

All'inizio del gioco l'Invasore ha 10 Punti Gloria. Cede 1 Punto Gloria al Difensore alla fine di ogni turno, a condizione che non sia riuscito a fare Breccia nella Fortezza. Prima l'Invasore catturerà la Fortezza, maggiori saranno i Punti Gloria che riuscirà a conservare.

2. PUNTI PER LE GESTA GLORIOSE - INVASORE

L'Invasore può guadagnare 1 Punto Gloria portando a termine ogni Gesta Gloriosa. Questi Punti extra sono assegnati nell'istante in cui la condizione è soddisfatta e può essere soddisfatta una volta sola. Ci sono 4 Gesta Gloriose nel gioco:



RITUALI DI SANGUE

Requisito: l'Invasore ha sacrificato almeno 12 Goblin nei Rituali. Una volta soddisfatta, i Goblin tornano nella scorta.



ASSEDIO GRANDIOSO

Requisito: le Unità dell'Invasore sono su almeno 7 Sezioni di Mura in qualunque momento della partita.



MURA IN ROVINA

Requisito: l'Invasore è riuscito a lasciare una Sezione di Mura senza componenti di Mura per due volte durante la partita. Questa condizione può essere soddisfatta in una o due diverse Sezioni di Mura.

Nota: quando la condizione è soddisfatta per la prima volta, piazza un segnalino Mura in Rovina accanto alla Sezione di Mura.



ATTACCO DEI TROLL

Requisito: devono esserci almeno 4 Troll sulla stessa Sezione di Mura in qualunque momento della partita.

3. PUNTI BONUS



FAR BRECCIA NELLA FORTEZZA

3 Punti Gloria per la breccia nella Fortezza.
1 Punto Gloria per ogni Sezione di Mura in cui viene aperta una ulteriore breccia.
1 Punto Gloria per ogni breccia nelle Mura in cui 4 o più punti di Superiorità non posso essere assegnati alle Unità in difesa.



DISTRUGGERE LE PORTE

1 Punto Gloria per la distruzione della prima Porta,
1 Punto Gloria per la distruzione della seconda Porta,
1 Punto Gloria per la distruzione della terza Porta.

2 Punti Gloria se la distruzione della terza Porta è la prima breccia nella Fortezza (cioè nessuna Sezione di Mura è stata distrutta) e questo comporta la fine della partita.

DETERMINARE IL VINCITORE

Alla fine della partita tutti i Punti Gloria vengono contati. Il vincitore è il giocatore con più Punti Gloria.

Se l'Invasore non riesce ad aprire una Breccia nella Fortezza entro 10 turni, il Difensore vince automaticamente.

PAREGGIO

Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Gloria, viene giocata un'altra intera Fase di ASSALTO sulle Sezioni di Mura dove l'Invasore non ha aperto una Breccia nella Fortezza. Tutti i segnalini, gli Ordini, le benedizioni e le pedine rimangono sul tabellone per questo ulteriore ASSALTO. Se durante questo ASSALTO aggiuntivo l'Invasore apre una Breccia nella Fortezza in qualsiasi Sezione di Mura, guadagna 1 Punto Gloria e vince la partita. Se fallisce, il Difensore guadagna 1 Punto Gloria e vince la partita.

GAME DESIGNER:

IGNACY TRZEWICZEK

GAME MANUAL:

RAFAŁ SZYMA, IGNACY TRZEWICZEK,
JOHN RODRIGUEZ, BRIAN MOLA

BOARD AND BOX GRAPHICS:

MARIUSZ GANDZEL (www.gandzelart.com)

TILE GRAPHICS:

MICHAŁ ORACZ, MARIUSZ GANDZEL

GAME MANUAL AND BACKCOVER GRAPHICS:

TOMASZ JĘDRUSZEK

GAME GRAPHIC DESIGN:

MICHAŁ ORACZ

EDITORS:

BRIAN MOLA, PHIL SAUER

COVER SHORT STORY:

ED BROWNE

PUBLISHER:

Valley Games, Inc

59 Suntree Lane, Okotoks, Alberta T1S 1C1 Canada

<http://www.valleygames.ca>

email: helpdesk@valleygames.ca

EXECUTIVE PRODUCER:

PHIL SAUER

VALLEY GAMES SPECIAL THANKS TO:

CHARLES SIMON

PLAYER AID DESIGN:

KRZYSZTOF KLEMINSKI

IGNACY THANKS:

Betatesters: Sebastian Szponar, Maciej Janik, Mikołaj Wilczyński, Zbyszek Wilczyński, Tomasz Gala, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalewski, Marcin Kupiec, Marcin Stępniewski, Siman, Wis, Bartek Daciuk, Maja Włodarz, Grzegorz Polewka, Roman Sadownik, Michał Oracz, Rafał Szyma, Neurocide, Mrówka, Tomasz Kołodziejczak, Klema, Piotr Pieńkowski, Artur Jedliński, Sdek, Widłak, Petr Murmak, Merry, Bogas, Adam Kałuża, Alek Pala, Goor, Bors, Jopek, Michał Łodej, Cnidius and additional help: Squirrel, Ragozd, Edrache and the rest of the Poznań crew, Klema, Mst, Widłak, Pancho, Ja_N, Crystal Viper, Eric W. Martin, Piotr Kątnik and many, many others.

INVADER

NOTE: Complete Description of Summary located in Rule book.

Phase cards

2 MACHINES

BALLISTA
The Ballista kills 1 Unit on the Wall Section, chosen by the Invader. If there are also Invading Units on the same Wall Section, the Invading Unit with the highest Strength is also killed.

CATAPULT

The Catapult destroys 1 Stone Wall and all Wooden Wall components on the far Wall Section. If there are no Wall components on the far Wall Section, the Catapult destroys a Cauldron on that Wall Section, or a Cannon/Trap placed in the Tower opposite to the Camp's Rampart.

ALTAR

Each turn, the Altar provides the Invader with +1 Strength on a Wall Section. During the Phase 6 Order step the Invader chooses a which Wall Section the Altar will affect.

COVER

Cover protects the Invading Units on that Rampart from all Marksmen Fire.

BATTERING RAM

Only those Ram components which are manned by 2 Units may be used during the assault. For every one such component the Gate toughness is reduced by 1. Only one Battering Ram component may be built per turn.

TREBUCHET

The Trebuchet destroys 1 Stone Wall and all Wooden Wall components on the far Wall Section. If there are no Wall components on the far Wall Section, the Trebuchet destroys a Cauldron on that Wall Section. The Trebuchet may not destroy Cannons/Ropes inside Towers.

SIEGE TOWER

During Phase 6 Units may move to the Siege Tower directly from the Camp, bypassing the Foregrounds and Ramparts. The Siege Tower provides 3 additional spaces for the Invading Units on the given Wall Section.

3 EQUIPMENT

BANNERS
+1 to Invader's Strength at the given Wall Section.

LADDERS

Creates a space for an additional Invading Unit at the given Wall Section.

ROPES

During Phase 6, the Invader may move 1 Unit from a Wall Section with Ropes to a chosen adjacent Wall Section that has an available space.

SAP

During Phase 6, the Invader may send one of his Units directly from the Camp to the given Wall Section.

BRIDGE

The Bridge tile prevents the Defender from picking Traps on that Path.

SHIELDS

During the ASSAULT, if the Invading Units lose a Melee Resolution at a Wall Section with Shields, the Melee is repeated, this time giving each participating Invading Unit +1 to Strength. If the Invader's Strength is equal to or higher than the Defender's Strength, nothing happens. If the Invader's Strength is still less than the Defender's Strength, the Invader loses a number of Units equaling this second Advantage.

POISONS

At the beginning of the Melee Resolution, if an Invading Unit is at the given Wall Section, 1 Marksman on the Wall Section (if any) is moved to the Hospital before the Defender's Strength is determined.

4 TRAINING

ARTILLERYMAN

The Invader puts 1 additional Hero card into the Siege Machine deck of his choice. The deck is then reshuffled.

QUARTERMASTER

During Phase 6, the Invader may move 2 additional Units from this Rampart per Dispatch than normal. Additionally, the given Rampart can hold 9 Invading Units instead of 7.

TRENCH MASTER

During Marksmen Fire, the Strength of the Units on this Rampart is doubled.

MASTER ARCHER

During the ASSAULT, every Goblin on this Rampart may fire at a connected Wall Section or at the opposite tower. One Goblin kills 1 Marksman. If there are Invading Units on the Wall Section, the Goblins cannot fire at that Wall Section.

DROVER

During Phase 6, units from this Rampart may move to any adjacent Rampart or move back to a Foreground. Units may still only move once per Dispatch.

SABOTEUR

The Saboteur tile is placed on 1 Building inside the Stronghold. All Defender actions in this Building cost 1 additional Hourglass.

TRAINER

The Invader receives 2 Units: 2 Ocs, if he assigns Goblins, or 2 Trods, if he assigns Orcs. New Units are placed on the Camp from the bag.

5 RITUALS

BLOODSTONES

Place on a Catapult. If the Catapult hits it also kills a Defending Unit of the Invader's choice that is present on the Wall Section.

POSSESSION

Place on a Hero. The Hero cannot use his special Action for the remainder of this turn.

- The Officer cannot make his speech.
- The Warrior cannot take his Sally.

Does not affect Hero's attributes!

FIRE

Place on a Building. Any action inside the Building costs 1 Hourglass more.

SPECTRES

Place on Hospital. During the ASSAULT, Defending Units that are returned to supply are instead converted into Invading Units and placed on the foreground of the Invader's Choice. Marksmen become Goblins, Soldiers become Orcs and Veterans become Trods.

PANIC

Place in the Courtyard. If at any time there are more than 1 Defending Unit on the Courtyard, the weakest Unit is killed. If there are the same Strength, only 1 of them is killed.

GALE

Place on a Wall Section. Units on this Wall Section may not Swap Places with other units. Moving a Unit or Hero to this Wall Section costs 1 additional Hourglass.

ACCIDENT

Place on a Cauldron. During the ASSAULT, the Cauldron does not kill any Invading Units. If there is a Defending Unit matching the color of the Cauldron, that Unit is killed instead (ie: a Troll Cauldron kills a Veteran, etc).

6 DISPATCH

THE DISPATCH ACTION ENABLES:

- Units to be moved from each Rampart to a chosen Wall Section, then...
- Units to be moved from each Foreground to a chosen Rampart, then...
- Units to be moved from the Camp to each Foreground and the Barbican's Rampart.

Note: The Dispatch action enables a move out from all Foreground, Ramparts and from the Camp, not just from one of these at a time.

ORDERS

In Phase 6, the Invader can give Orders to Wall Sections. At least one Unit of the appropriate type must be on the Wall Section in which the Order is placed.

GOBLIN FRENZY

Goblins fly into a Frenzy. A Frenzied Goblin has a Strength of 3. After the Melee, regardless of the result, all Frenzied Goblins die and are returned to

ORC DETONATION

Orc(s) blow themselves up. The Invader returns the Detonated Orc(s) back to the supply before the Melee Resolution, for every detonated Orc, 1 Stone Wall and all Wooden Wall components on that Wall section are removed.

TROLL CALL

The Invader must move 1 Troll from the board (not from Camp), which has to move towards the Wall Section where the Order was given.

END OF TURN

- Before the next turn begins:
- Players remove all tiles, which expire with the end of turn.
- The Invader removes all Units from the Phase cards, with the exception of Units remaining in the Camp.
- The Defender removes all Hourglasses marking actions taken in that round from the board. (Note: Hourglasses marking partially bought actions remain on the board)
- The Invader gives the Defender 1 Glory Point.
- The Defender gains 1 Glory point at the end of every turn starting on turn 6 in which the Honor Guard has not moved. The Invader then begins a new turn with the Phase 1 - Supply.

ASSAULT

I - Ranged Attack

- Stage 1 - Cannons Fire
- Stage 2 - Siege Machines Fire
- Stage 3 - Marksmen Fire
- Stage 4 - Goblins Fire

II - Melee Combat

- Stage 1 - Cauldrons
- Stage 2 - Roles
- Stage 3 - Orders
- Stage 4 - Melee Resolution
- Stage 5 - Hospital

III - Barbican

If the Invader has constructed the Battering Ram, then it hits a Gate in every turn.

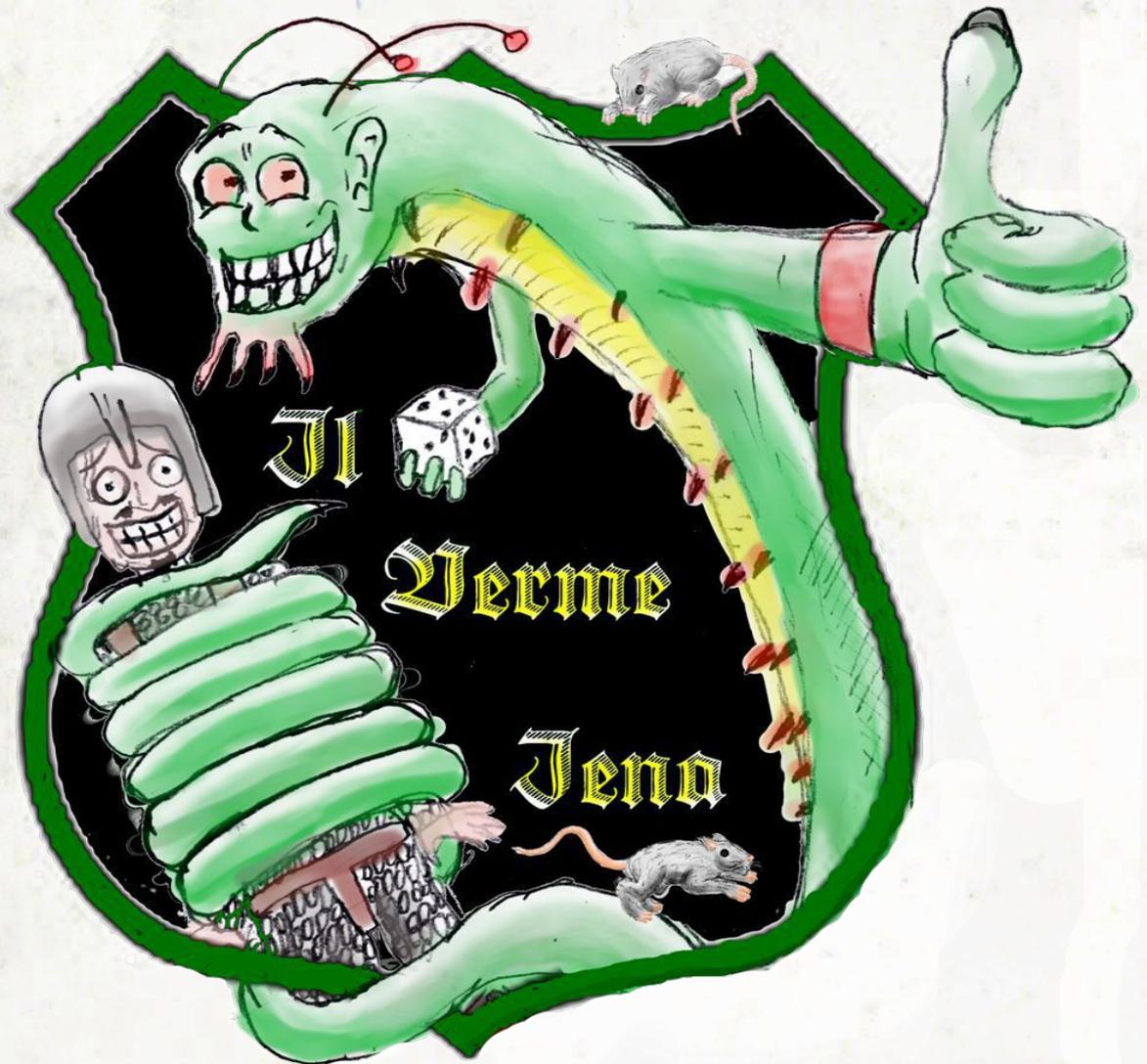
Stronghold



BOARD

PLACE FOR THE BRIDGE
In these places you can place the Bridge.

Stronghold



La presente traduzione è stata curata dall'Associazione Ludica "Il Verme Jena" di Siena, ed in particolare da Paolo "Turbina" Chini, Giacomo "JJ" Fantozzi, Luca "Pancio" Pancioni, con l'autorizzazione scritta di Valley Games, Inc. a cui appartengono tutti i diritti sull'opera, allo scopo di fornire un aiuto ai giocatori di lingua italiana senza alcun intento commerciale né fine di lucro.

Per segnalare errori e non solo, potete contattare l'Associazione Ludica "Il Verme Jena" all'indirizzo

vermejena@gmail.com