

Ordine di Turno

Un aiuto al giocatore (v1.1) per Black Rose Wars di E. Ayak, basato sul lavoro di M. Zorop272 (testo) e raevypp (layout). Tutte le immagini sono state prese dal manuale di BRW v1.2

1. Fase della Rosa Nera

- Controlla quale giocatore ha la corona, quel giocatore diventa il primo giocatore.
- Puoi scartare missioni, la Rosa Nera guadagna PP in base alla Fase di Luna della missione scartata (1 PP per la prima, 2 PP per la 2°, 3 PP per la 3°).
- Spostare gli eventi a destra. Se lasciano il gioco, la Rosa Nera guadagna i PP indicati.
- L'ultimo giocatore pesca l'evento e lo risolve. Se c'è una corona, ottiene la corona.
- Ogni giocatore senza missioni pesca una missione. (Si possono avere max 2 missioni).

2. Fase di Studio

In qualsiasi momento durante questa fase, puoi scartare 1 magia dalla tua mano alla Libreria.

- Pesca 2 carte dal Grimorio (il tuo mazzo).
- Pesca 4 carte dalla Libreria, tienine 2, scarta le altre 2 scoperte vicino la Libreria.

3. Fase di Preparazione

- Simultaneamente, posizionate coperte 2-4 Magie con la Magia scelta rivolta verso il basso sulla plancia, una delle Magie deve essere assegnata allo slot Magia Rapida.

4. Fase d'Azione

Controlla gli eventi attivi per qualsiasi regola speciale.

- Esegui 1-2 azioni usando le Magie e i segnalini azione ancora disponibili in qualsiasi combinazione, tranne quella di due Magie standard.
- Qualsiasi magia inutilizzata può essere messa nelle Memorie (i tuoi scarti) per eseguire 1 movimento.

Continua in senso orario finché non hanno passato tutti i giocatori; non puoi passare finché non hai usato tutte le tue Magie e segnalini azione.

- Quando un mago viene sconfitto, chi ha inflitto il colpo mortale prende un gettone trofeo, quindi guadagna PP.

5. Fase di Evocazione

- Ogni giocatore attiva tutte le sue evocazioni, una alla volta, in qualsiasi ordine.
- Ogni evocazione può muoversi, quindi può attaccare.

6. Fase di Pulizia

- Tutte le carte Magia sulla scheda del mago vanno nelle Memorie (il tuo scarto), qualsiasi Magia Trappola che non è stata innescata torna alla mano del giocatore. Le Magie Dimenticate vengono rimosse dal gioco.
- Riattiva i segnalini azione dei giocatori e i segnalini delle stanze attivate.
- Controllare l'instabilità delle stanze, se qualcuna è diventata instabile:
 - Il giocatore che ha apportato il maggior danno guadagna il segnalino attivazione della stanza. In caso di pareggio, il segnalino passa alla Rosa Nera.
 - Capovolgi la stanza sul lato distrutto.
- Se qualcuno ha raggiunto 30 PP, il gioco finisce.

PP in base ai danni:

1° posto: 4PP

2° posto: 2PP

Partecipazione: 1PP

Pareggi: -1PP

Unico giocatore: 5PP

Combinazioni Azioni



Fisica



Fisica + Fisica



Fisica + Standard



Fisica + Veloce



Standard + Veloce

Tipi di Magia



Combattimento



Contingenza



Protezione



Trappola

Bersagli



Se stessi



Singolo



Area



Speciale

Altro



Pesca Carta



Scarta carta



Punti Potere



Scegli elemento



Movimento



Attacco



Attiva stanza



Danno



Instabilità



Converti instabilità



Converti danno



Cura

Elementi



Qualsiasi



Aria



Terra



Fuoco



Acqua



Magia



Sacro



Profano

Punti aggiuntivi di Fine Partita

1. Missioni risolte

Guadagna PP in base alla quantità di missioni risolte:

- 1° posto: 6 PP
- 2° posto: 3 PP
- Partecipazione: 1 PP (devi avere almeno 1 missione completata).



3. Segnalini Trofeo

Guadagna PP in base alla quantità di segnalini trofeo:

- 1° posto: 4 PP
- 2° posto: 2 PP
- Partecipazione: 1 PP (devi avere almeno 1 segnalino trofeo).



2. Instabilità stanze

Guadagna i PP indicati sul segnalino attivazione di ogni stanza acquisito distruggendo le stanze.



4. Possessore della corona

Il giocatore con la corona ottiene 1 PP.

