

## Fine del Gioco

Una partita può terminare in due modi:

- **Uno o più giocatori hanno utilizzato tutti i loro cinque gettoni influenza.**
- **Tutti e quattro i personaggi di una singola casa sono morti**

Quando la partita termina, il giocatore che possiede più influenza sulle schede influenza degli altri giocatori vince la partita. In caso di pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria.

### 0) Start of Round

Torturare o liberare ostaggi. I personaggi morti non possono essere torturati, ma possono essere liberati.

**Liberazione:** Le carte liberate ritornano in mano al giocatore proprietario ed il giocatore che libera pesca una carta. Carte liberate per effetto di altre carte non conferiscono questo beneficio.

**Torturare:** le carte torturate vanno nel mazzo scarti del proprietario. L'effetto si basa sul tipo di carta:

- Ostilità / Tregua- il giocatore che tortura rimuovere un segnalino potere da un personaggio di quella casata per metterlo sul proprio leader.

-Personaggio Leader: Rimuovi 4 segnalini potere dal leader non saranno più disponibili per il gioco.

-Personaggi non-Leader : **quattro segnalini potere** vengono rimossi da quel personaggio e collocati sulla scheda leader della sua casata.

### 1) Preparazione

-Lo sfidante sceglie il difensore

-Il giocatore attivo pesca una carta

-Il giocatore attivo sposta un segnalino potere dal suo leader ad un personaggio.

-Lo sfidante sceglie un personaggio. Poi il difensore sceglie un personaggio..

### 2) Supporto

- In senso orario, i giocatori non in sfida possono offrire supporto. Che è accettato o rifiutato al momento dell'offerta.

### 3) Incontri

-Scegliere le carte.

-Stabilire il risultato a seconda di una di queste tre possibilità:

**Ostilità:** Somma il valore potere dei partecipanti al valore ostilità della carta. Confronta i risultati. I personaggi hanno valore di ostilità pari a 0. I vincitori ricevono le ricompense e i perdenti le penalità. I pareggi conferiscono penalità a tutti i partecipanti.

**Tregua:** Durante la tregua si possono effettuare scambi tra le seguenti opzioni (al massimo una volta per giocatore):

o Estendere 1 segnalino influenza.

o Prendere fino a 2 ostaggi.

o Spostare 3 segnalini potere dal proprio leader all'altro leader coinvolto nella tregua.

\*\*\*Non effettuare scambi comporta penalità per entrambi i partecipanti\*\*\*

**Tradimento:** Il giocatore ostile vince. Il perdente subisce le penalità. Il perdente riceve 1 ostaggio da ogni vincitore.

Gli ostaggi vengono scelti tra:

La prima carta in cima al mazzo di quel giocatore. □

Una carta scelta a caso dalla mano di carte di quel giocatore. □

Un ostaggio appartenente a quel giocatore. □ Se è un ostaggio della tua casa, rimettilo in mano.

#### 4) Risoluzione

**Ricompense per lo Sfidante:** Se lo sfidante vince, ogni giocatore del suo lato estende la propria influenza sul difensore. Per esito di ostilità il giocatore attivo del lato vincente riceve anche un ostaggio

**Ricompense del difensore:** Pesca 2 carte e sposta 2 segnalini potere dal leader ad ogni personaggio (i). I giocatori attivi prendono ostaggi..

**Penalità: sposta metà dei segnalini potere (arrotondato per eccesso) dal tuo personaggio al tuo leader.**

#### 5) Fine del turno

I giocatori con meno di 5 carte, ne pescano fino a 5.

#### Chiarimenti & Dettagli

Carte personaggio:

-Le carte personaggio possono essere usate solo quando il personaggio partecipa all'incontro.

-Le carte leader possono essere usate quando un qualsiasi personaggio partecipa all'incontro.

-Quando utilizzi una carta come Ostilità 0, puoi scegliere qualsiasi personaggio.

-Personaggi uccisi non possono utilizzare gli effetti della carte ma possono essere utilizzati come Ostilità 0.

#### Tempistica

-Le abilità dei Leader si risolvono prima di ogni altro effetto. Altrimenti in senso orario a partire dal Leader. Se non è possibile trovare una soluzione, lo sfidante sceglie l'ordine.

#### Altro

-Le abilità del Leader sono opzionali.

-Il mazzo si rimischia quando è esaurito.

-Se un personaggio è protetto dalle penalità, non si possono prendere ostaggi.

-Se un giocatore non ha carte in mano e ne ha bisogno di una per un incontro, gioca la prima carta coperta in cima al mazzo (il proprietario può guardarla).

-Giocatori che partecipano ad un incontro che controllano un personaggio che muore sono coinvolti (possono ricevere premi e penalità).