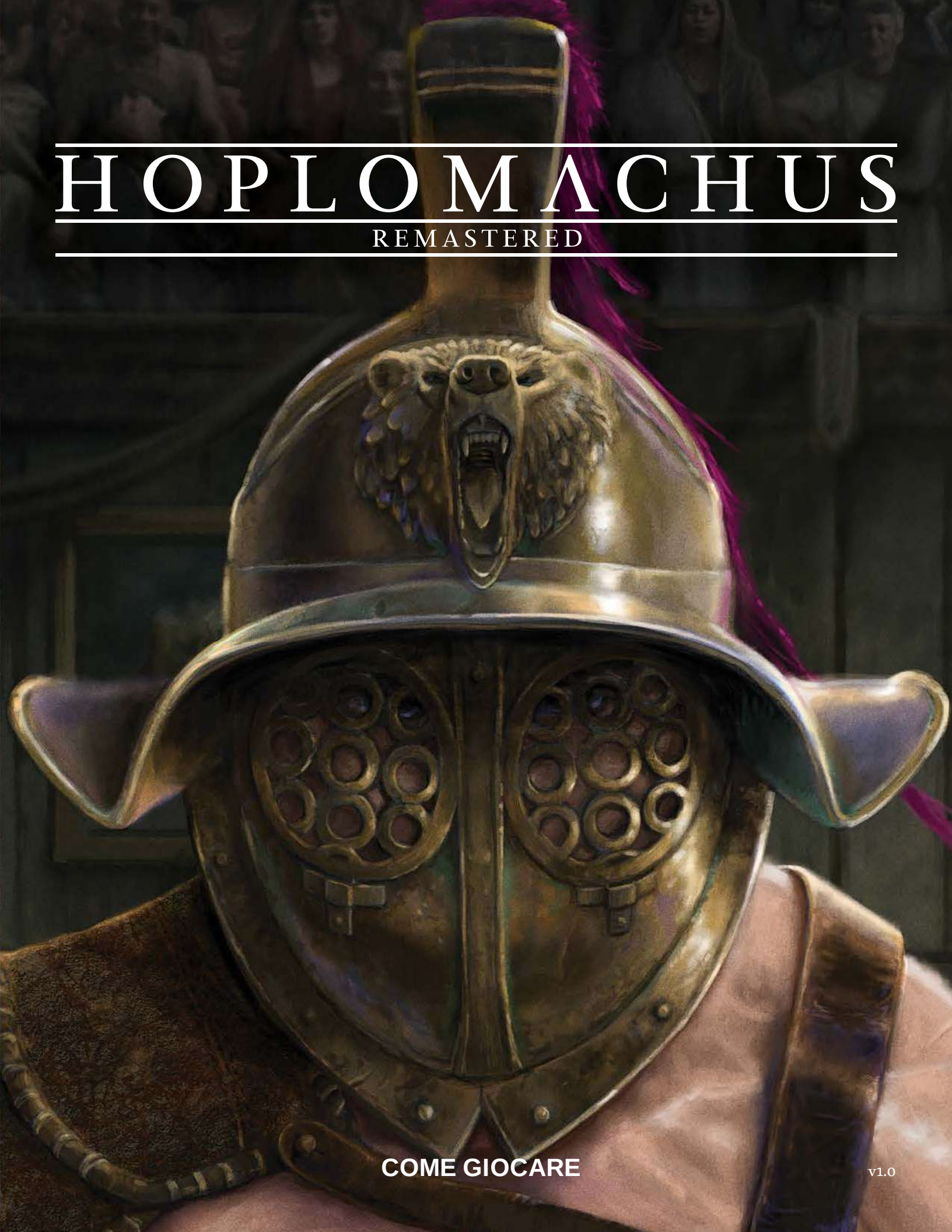


HOPLOMACHUS

REMASTERED

COME GIOCARE

v1.0

UNA NOTA DA CTG

E' passata una decade da quando il primo Hoplomachus è stato lanciato su KS. Hoplomachhus: The Lost Cities è stato il primo gioco di Chip Theory, e pensarci ora è come viaggiare in un mondo completamente diverso. Chip Theory non era una vera e propria azienda; era una coppia di cugini in un garage, che sognavano e si davano da fare, senza mai immaginare che il loro primo gioco ne avrebbe generato un altro, e un altro ancora, e infine un'azienda con un'intera linea di prodotti e il meglio della comunità dei giochi da tavolo.

Il nostro trio originale di giochi Hoplo - The lost Cities, Rise of Rome e Origins - è ancora molto amato dai fan ed è nei nostri cuori, ma la natura della loro realizzazione ha fatto sì che non possano stare al fianco di ciò che abbiamo costruito da allora. Oggi abbiamo un artista, un grafico, un editor, un esperto di regole, uno staff di supporto e una serie di altri membri del team che hanno reso i nostri giochi ciò che sono, e la linea Hoplomachus aveva bisogno di un aggiornamento per servire al meglio le sue solide meccaniche e il suo spirito di combattimento vivace.

Abbiamo deciso che la soluzione migliore sarebbe stata quella di fare due giochi, Hoplomachus: Remastered e Hoplomachus: Victorum. Questo, Hoplomachus: Remastered, è una cristallizzazione del meglio della linea originale di Hoplo, con nuovi temi e un gameplay perfezionato, mantenendo la strategia gladiatoria versatile e widescreen per cui i giochi originali erano noti.

Guardare al passato è sempre divertente, ma siamo rimasti sbalorditi da quanti di voi hanno scelto di unirsi a noi. Questo dimostra l'entusiasmo che i fan di Hoplo hanno ancora per la linea e la buona volontà della nostra comunità. La campagna Hoplomachus è stata una delle più folli ed entusiasmanti a cui abbiamo partecipato e siamo felici di poter mettere nelle vostre mani questo prodotto. Speriamo che Hoplomachus: Remastered renda la storia di questo gioco ancora più bella e ispiri i giocatori a mantenerlo nella loro collezione.

CHIP THEORY GAMES

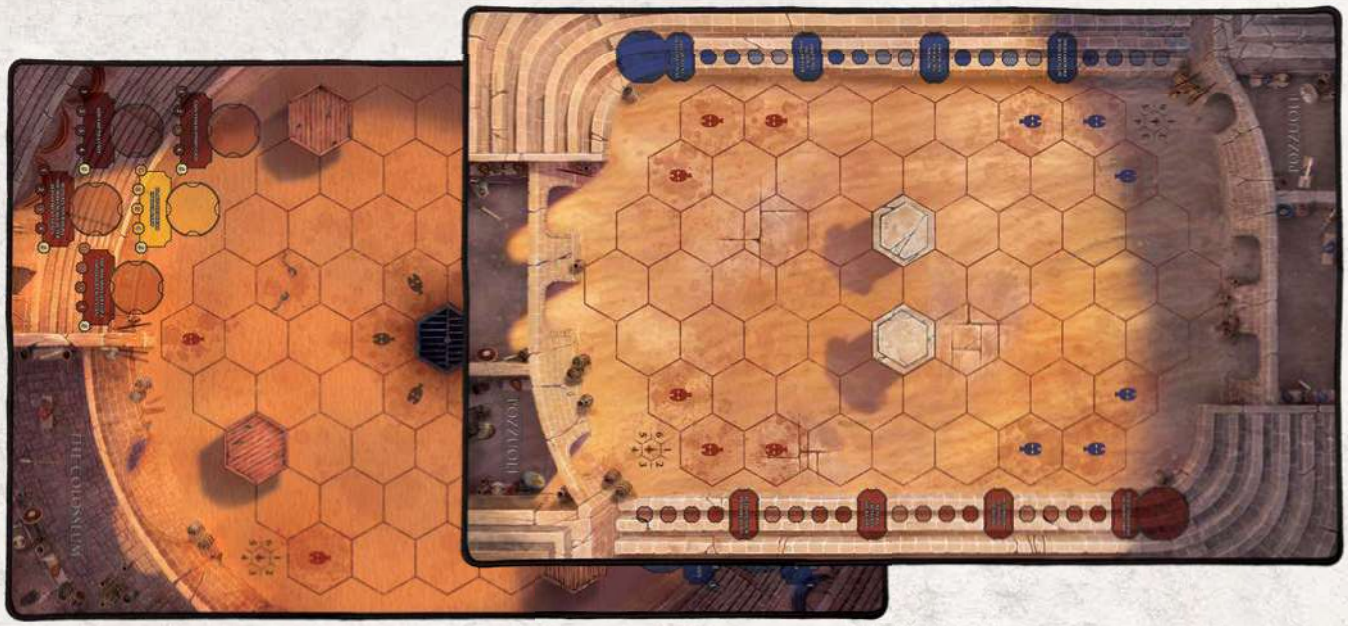
chiptheorygames.com

©2022 All Rights Reserved Chip Theory Games

TABELLA CONTENUTI

4.....Componenti
6.....Combattere per la gloria!
6.....Panoramica
6.....Le Regole Più Importanti
6.....Riferimenti al Gioco
6.....Concetti chiave
6.....Truppe, Controllori, e Squadre
7.....Unità
7.....Fazione
7.....Classe
7.....Range
7.....Movimento
7.....Salute
8.....Attacco
8.....Skill
8.....Eroi
9.....Arene
9.....Arena Pozzuoli
10....Colosseo
11....Favore della Folla
11....Favore della Folla Arena Pozzuoli
11....Ricompense Favore della Folla Pozzuoli
12....Favore della Folla Colosseo
12....Ricompense Favore della Folla Colosseo
12....Chip Supporto
13....Appiglio
13....Sentinelle
13....Tattiche
14....Struttura di Gioco
14....Regole Generali
Combattimento
14....Setup
14....Turni Giocatori
14....Controllare Esagoni Pietra
15....Schieramento
15....Piazzamento Tattiche
16....Movimento
16....Abilità
17....Ingaggio
17....Turno Rivale
18....Schieramento
18....Movimento
20....Abilità
20....Ingaggio
21....Unità Sconfitte
21....Fine del Combattimento
21....Panoramica Modalità di Gioco
21....Modalità Assalto
21....Modalità Ascensione
21....Modalità Skirmish
21....Modalità Pandemonio
21....Modalità Alleanza
22....Modalità Assalto
22....Obiettivo
22....Setup
22....Esagoni di Schieramento
22....Limite Unità
23....Favore della Folla
23....Danneggiare Immortali
23....Alleati
23....Elenco Priorità
23....Ordine di Turno
23....Turno Immortali
23....Passo Schieramento Immortali
24....Passo Ingaggio Immortali
25....Turno Arena
25....Unità sconfitte
25....Ondate
25....Forfait
26....Modalità Ascensione
26....Obiettivo
26....Setup
27....Esagoni di Schieramento
27....Limite Unità
27....Alleati
27....Favore della Folla
27....Ordine di Turno
28....Turno Titani
28....Passo Schieramento Titani
28....Passo Attività Titani
29....Alleati Titani
29....Frammenti
29....Forfait
30....Modalità Schermaglia
30....Obiettivo
30....Setup
30....Esagoni di Schieramento
30....Pozzuoli
30....Colosseo
31....Limite Unità
31....Favore della Folla
31....Pozzuoli
31....Colosseo
31....Ordine di Turno
31....Eroi Principali
31....Pozzuoli
31....Colosseo
32....Modalità Pandemonio
32....Obiettivo
32....Setup
32....Esagoni di Schieramento
32....Limite Unità
32....Favore della Folla
32....Ordine di Turno
33....Turno Giocatori
33....Passo Controllo Esagoni Pietra
33....Passo Schieramento
33....Eroi
33....Forfait
34....Modalità Alleanza
34....Obiettivo
34....Setup
34....Esagoni di Schieramento
34....Limite Unità
34....Favore della Folla
35....Ordine di Turno
35....Forfait
35....Integrazione con Victorum
36....Termini Chiave
39....Crediti
40....Guida Rapida

COMPONENTI



Mat Arena (“doppia faccia")

Vassoi Chip (4)

Sacchetti Chip (2)

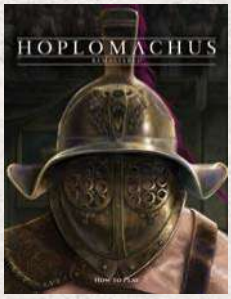
Perle Favore della Folla (2)

Schede Riferimento Titani (6)

Riferimento Immortali

Dadi Arena (3)

Riferimento Skill Unità



Regolamento

Dadi Attacco (17)
- 4 Dadi gialli
- 4 Dadi blu
- 4 Dadi verdi
- 4 Dadi neri
- 1 Dado rosso

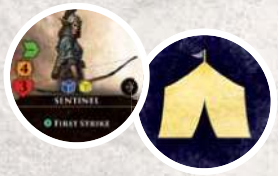
Chip Eroe Fazione (7)

Chip Unità Fazione (70)
• 10 Chip Unità per Ogni Fazione

Chip Tattica Fazione (28)
• 4 Chip Tattica per Ogni Fazione

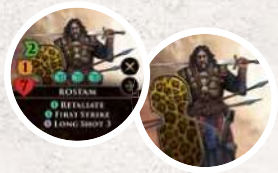
Chip Unità Arena (8)

Chip Frammenti (4)



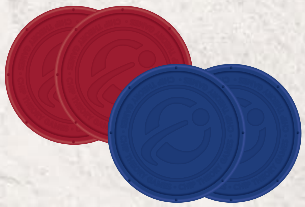
Chip Supporto (8)

Chip Immortali (6)



Chip Eroi Neutrali (3)

Chip Titani (9)
• 6 Titani
• 2 Tentacoli di Ifreet e 1 Testa di Ifreet



Chip Salute (68)
• 34 Chip Rosse
• 34 Chip Blu

COMBATTI PER LA GLORIA!

É l'anno 79 d.C. I servitori di Plutone, signore degli inferi, vagano sulla terra mentre il dio del male minaccia l'Armageddon. I migliori guerrieri di sette nazioni si sono ritrovati nell'Impero Romano per affinare le loro abilità nelle arene gladiatorie, contando sulla loro prodezze nel combattimento per difendersi dalla distruzione e conquistare la gloria sulle pagine della storia.

Sebbene le nazioni si sfidino nel separare il frumento dal grano, non sono le uniche interessate a questi giochi sanguinari. Plutone ha inviato i suoi emissari, i nuovi titani e gli immortali, per sconfiggere i gladiatori prima che possano rafforzarsi. Per sconfiggere questi guerrieri soprannaturali sarà necessario ogni briciolo di forza che gli eserciti mortali potranno racimolare.

PANORAMICA

In Hoplomachus: Remastered, comandate una truppa di feroci guerrieri provenienti da terre lontane che si sfidano nelle arene più letali del mondo per la gloria della propria patria.

Remastered può essere giocato in solitario, in cooperativao 2 giocatori o competitivo da 2 a 4 giocatori in combattimenti tattici nelle arene.

Ogni partita di Remastered è una battaglia tra truppe. Le truppe possono essere controllate dai giocatori o dal gioco stesso. A volte le truppe lavorano insieme in una squadra, composta da diversi giocatori o da diverse truppe non giocanti.

Ogni battaglia si svolge in una delle due arene: il leggendario Colosseo o l'iconica arena di Pozzuoli.

Ogni partita utilizza una delle modalità di gioco che definiscono i parametri generali del gioco. Una modalità determina quante persone possono giocare, se ci possono essere squadre, quali arene possono essere utilizzate, quali chip sono disponibili, come funzionano le regole relative al favore della folla, come si vince e altro ancora.

LE REGOLE PIÙ IMPORTANTI

Come le più grandi architetture dell'antichità, Hoplomachus: Remastered è sostenuto da solide fondamenta. Le sue regole fondamentali sono:

- **Il regolamento ha la precedenza.** Questo regolamento, con i suoi errata e gli elenchi di FAQ, è la fonte principale delle regole di Remastered. I tutorial, i riferimenti online e i video passano al secondo posto.
- **Eccezioni basate sulla modalità.** Le regole di una modalità di gioco (vedi pagg. 22-35) sostituiscono le regole delle sezioni precedenti del regolamento.
- **Eccezioni basate sui componenti.** Le regole sui singoli componenti, come quelle che appaiono sulle carte riferimento immortali o titani, sostituiscono il regolamento creando delle eccezioni.
- **La parola "cannot".** La parola "cannot" in un effetto di un componente significa che quell' effetto non può essere annullato da un altro effetto di gioco.
- **La parola "may".** La parola "may" indica sempre una scelta che si può fare.
- **Scelta del giocatore.** Nelle partite in solitario e in cooperativo, i giocatori hanno spesso delle scelte da fare per conto delle unità rivali. I giocatori possono usare queste decisioni a loro vantaggio, e prenderle insieme quando giocano in cooperativo.

RIFERIMENTI DI GIOCO

Ci sono alcuni materiali di riferimento di cui dovreste essere a conoscenza mentre leggete queste regole e giocate. Il primo è il riferimento Skill Unità, che è un foglio in PVC separato da questo libro. Presenta tutte le denominazioni delle skill presenti sulle chip delle unità sia in questo gioco che in Hoplomachus: Victorum. Il secondo è l'elenco dei Termini Chiave alle pagine 36-39, che fornisce le denominazioni dei termini più importanti di questo gioco. Se vi imbattete in un termine o in un concetto che non conoscete, l' elenco dei Termini Chiave è un ottimo punto di riferimento.

CONCETTI CHIAVE

Prima di presentare come si gioca a Remastered, è importante capire i concetti chiave di gioco.

Se preferite passare direttamente alla modalità di gioco e ritornare a questa sezione quando necessario, consultare "La Struttura di Gioco" a pagina 14.

TRUPPE, CONTROLLORI E SQUADRE

Remastered è un gioco basato sul combattimento , con unità di controllo e alleanze di diversa natura. Ogni modalità di gioco richiede la comprensione di alcuni termini che descrivono questi fattori.

Ogni partita di Remastered ha due o più truppe. Una truppa comprende tutte le unità e i componenti appartenenti a un controllore. Un controllore può essere un giocatore o una "IA" non giocante.

Le truppe possono essere alleate, cioè lavorare insieme, o avversarie, cioè combattere l'una contro l' altra.

Le truppe alleate sono considerate della stessa squadra. Le unità alleate non si marcano, non si bersagliano e non si attaccano a vicenda.

Nelle partite competitive le truppe dei giocatori si oppongono l'una all'altra. Nelle partite in solitario e cooperativo, invece, i giocatori si uniscono per combattere contro truppe rivali non controllate dai giocatori.

Le unità rivali sono tutte le unità che si oppongono ai giocatori nelle partite in solitario e cooperativo. Immortali e titani

sono esempi di unità rivali. Anche le unità Arena sono rivali e servono a rendere il campo di battaglia più dinamico e avvincente per le truppe dei giocatori. Le unità rivali sono talvolta divise in due truppe, con le unità arena che costituiscono una truppa separata dalle altre. Tuttavia, le truppe rivali fanno parte della stessa squadra e si oppongono alle truppe controllate dal giocatore.

UNITA'

In Remastered, le unità sono pezzi di gioco che partecipano ai combattimenti nell'arena. Ogni unità è rappresentata da una chip che contiene le informazioni che i giocatori devono conoscere sull' unità.

Chip Unità

Fazioni

Molte unità appartengono a una fazione. La loro fazione è rappresentata dal colore della loro chip. Ad eccezione degli eroi, le unità della fazione hanno anche un dorso unico con stampato il nome della fazione.

Durante il setup di gioco, i giocatori selezionano una fazione. Le unità di quella fazione saranno controllate da quel giocatore per tutta la partita.

Le unità che non appartengono a nessuna fazione in particolare includono immortali, titani, unità arena, chip di supporto ed eroi neutrali.

La Warrior mostrata in precedenza appartiene alla fazione Amazons, come indicato dal colore della chip e dal retro.

Classe

Ci sono cinque classi di unità, ciascuna rappresentata da un'icona: Archer ( ), Attacker ( ), Beast ( ), Defender ( ) e Tactician ( ).

La classe di un'unità indica il tipo di unità. Ogni classe è generalmente associata a una skill e/o a una statistica specifica . Ad esempio, i Tactician hanno generalmente la skill Tattica e gli Archer tendono ad avere un Range di almeno 2. Gli effetti di gioco possono essere applicati anche a classi specifiche di unità.

La Warrior mostrata ha classe Attacker.

Range

Il Range di un'unità indica il numero massimo di esagoni di distanza da cui può trovarsi il bersaglio dell'attacco. Range 1 indica che il bersaglio deve trovarsi in un esagono adiacente, mentre Range 2 significa che il bersaglio può trovarsi fino a 2 esagoni di distanza, e così via.

La Warrior mostrata ha Range 1.

Movimento

Il Movimento di un'unità indica il numero massimo di esagoni che può muovere durante la fase Movimento del suo turno.

La Warrior mostrata ha Movimento 2.

Salute

La Salute di un'unità indica la quantità di HP (punti ferita) con cui viene schierata.

Gli HP di un'unità sono rappresentati da chip rossi o blu, che sono impilati sotto l'unità. Quando un'unità subisce danni, perde HP, il che significa che il numero equivalente di chip viene rimosso dalla sua pila di HP. Se un'unità subisce danni tali da non avere più HP, è sconfitta. Le unità sconfitte vengono scartate.

Ogni squadra utilizza un colore per i suoi HP - rosso o blu - in modo da rendere più facile l'identificazione.

I tracciati favore della folla e alcuni esagoni di schieramento sono codificati in modo simile.

Quando un'unità si cura, non può curare HP superiori alla sua statistica Salute. Quando un'unità guadagna HP in altri modi, può superare la sua statistica Salute.

La Warrior mostrata ha Salute 3. Quando viene schierata, lo sarà con tre chip salute del colore della sua squadra sotto la sua chip unità.

Attacco

L'Attacco di un'unità indica quale dado colorato viene lanciato quando l'unità attacca. Ogni icona dado sulla chip unità indica che viene lanciato un dado del colore corrispondente.

La Warrior mostrata quando attacca lancia un dado nero, uno blu e uno giallo.

I dadi di colore diverso hanno probabilità diverse di ottenere un colpito, perché hanno più o meno facce con le icone colpito, come mostrato di seguito. I dadi con un numero maggiore di icone colpito sono considerati più forti di quelli con meno probabilità.

Ogni icona colpito lanciata durante un attacco infligge 1 danno. Le facce che non hanno un'icona colpito sono considerate mancati e non hanno alcun effetto. Quando un'unità attacca , somma il numero di colpiti lanciati e infligge i danni risultanti tutti in una volta al suo bersaglio.

Icona Colpito

Icona Mancato

Colore	Facce Colpito
Giallo	2
Blu	3
Verde	4
Nero	5
Rosso	6

Ogni icona del dado ha un numero che corrisponde al numero di facce colpito che ha. Questo è un utile promemoria per i giocatori e aiuta i daltonici a distinguerli. Per aiutare ulteriormente a distinguere i dadi, ogni colore ha anche un bordo unico, che include un numero di tacche corrispondenti al numero di facce colpito.

Skill

La chip di ogni unità elenca le skill di cui dispone. Tutte le abilità sono descritte nella scheda riferimento Skill Unità.

Esistono tre tipi di skill. Il tipo di skill indica quando è attiva o come può essere utilizzata. Le skill Innate sono precedute dalla lettera (I), quelle Abilità dalla lettera (A) e quelle Speciali dalla lettera (S).

- **Innata:** La skill ha un effetto continuo o un effetto che viene attivato da una circostanza specifica spiegata nella descrizione della skill.
- **Abilità:** Usata durante la Fase Abilità del turno della truppa.
- **Speciale:** Può essere usata durante la Fase Ingaggio del turno della truppa invece di attaccare.

La Warrior mostrata ha Retaliate (una skill Innata) e Whirlwind (una skill Speciale).

EROI

Gli eroi sono un tipo di unità in Remastered. Il loro ruolo varia a seconda della modalità di gioco, ma sono sempre fondamentali per il successo della squadra. Gli eroi sono unità elite, il che significa che non possono essere influenzati da tattiche. Anche gli immortali e i titani sono unità elite. Le unità elite possono essere facilmente identificate perché le loro chip sono due volte più spesse di quelli delle unità non elite. Le chip eroe hanno la stessa struttura delle altre unità, ma si differenziano per il fatto che hanno un lato attivo che mostra le statistiche dell'eroe e un lato inattivo che mostra solo un'illustrazione.

Gli eroi inattivi che non sono in combattimento non possono essere schierati. Gli eroi inattivi in combattimento non possono muoversi o attaccare e tutte le loro skill vengono ignorate. Gli avversari possono comunque attaccarli, danneggiarli e persino sconfiggerli.

Lato Attivo

Lato Inattivo

La maggior parte degli eroi appartiene a una fazione e le loro chip hanno il colore delle altre unità della stessa fazione. Quando un giocatore sceglie una fazione durante il setup di gioco, l'eroe di quella fazione è il combattente principale del giocatore.

Alcuni eroi sono neutrali: non appartengono a nessuna fazione e le loro chip sono bianche. Gli eroi neutrali si ottengono attraverso le ricompense dei favori della folla durante il gioco. Se un giocatore ottiene il controllo di un eroe neutrale, questo entra a far parte della sua truppa come eroe secondario.

Rostam è un esempio di eroe neutrale, rappresentato da una chip bianca. Differisce dagli eroi di fazione i cui gettoni corrispondono al colore della loro fazione.

ARENE

Ogni partita di Remastered si gioca nell'arena Pozzuoli o Colosseo. Queste arene sono modellate sulla base delle omonime arene reali.

L'area di gioco di ogni arena è composta da esagoni, che sono gli spazi che le unità utilizzano per il movimento e per determinare il loro range. Gli esagoni che condividono un lato sono considerati adiacenti. A meno che non sia indicato diversamente, le unità possono muoversi e occupare qualsiasi esagono dell'arena che non sia occupato da un'altra unità, compresi gli esagoni schieramento ed esagoni con altre funzioni specifiche.

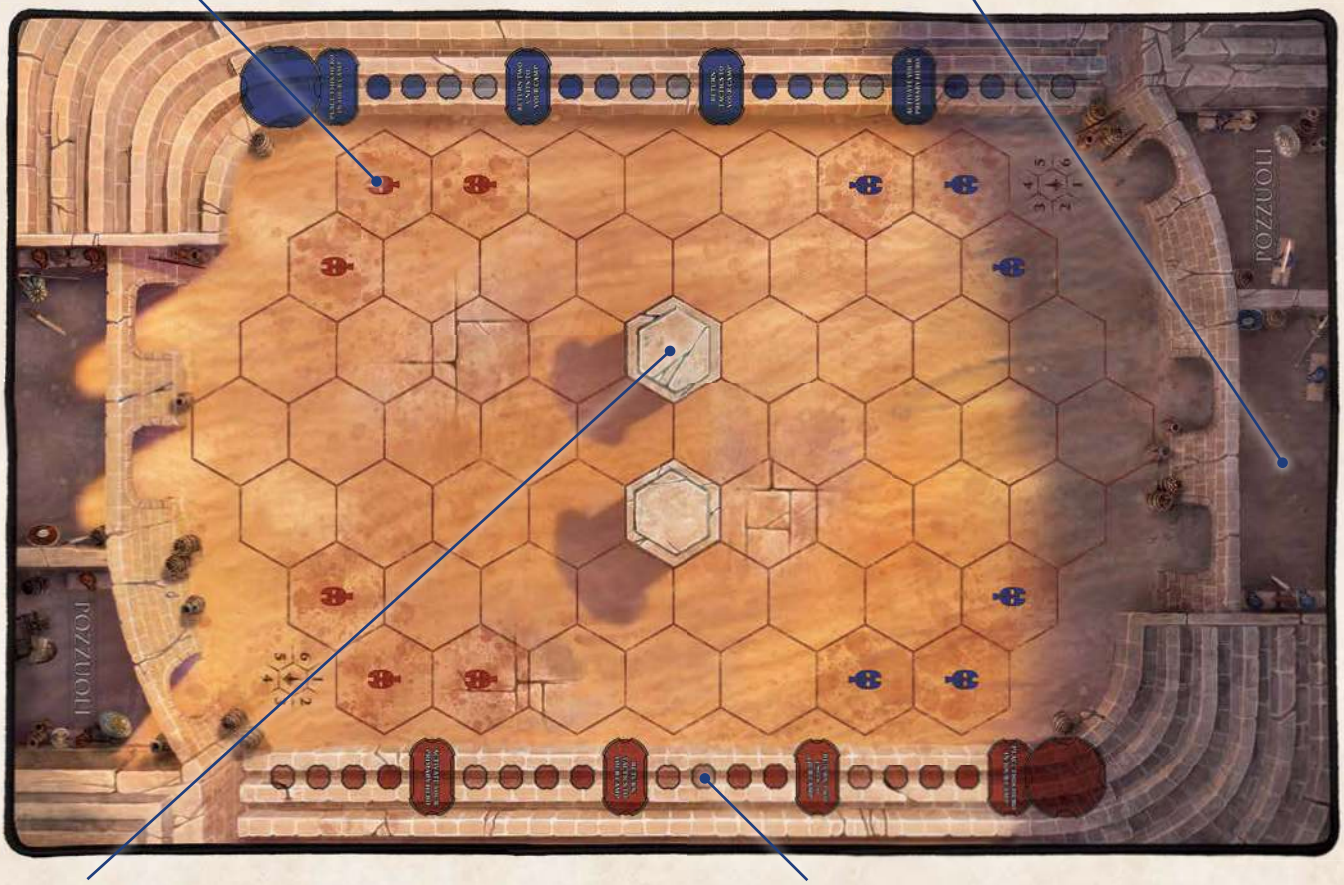
Ogni arena ha due lati, rosso e blu. Le truppe saranno assegnate a uno di questi lati e utilizzeranno il percorso favore della folla, gli esagoni schieramento e le chip HP del colore assegnato.

Arena Pozzuoli

L'anfiteatro di Pozzuoli è un'arena ellittica che può contenere decine di migliaia di persone.

Esagoni schieramento. I 12 esagoni schieramento (contrassegnati dall'icona) sono i punti in cui le unità entrano nell'arena quando vengono schierate. I sei esagoni di schieramento su ciascun lato dell' arena possono essere utilizzati per lo schieramento solo dalla truppa o dalla squadra del colore corrispondente.

Campo. L'area in cui le truppe possono tenere le proprie unità disponibili per essere schierate e le tattiche disponibili per essere giocate. Nelle partite con più di due truppe, alcune truppe dovranno designare un'area diversa del mat arena per i loro campi.



Esagoni Pietra. Le unità che occupano uno o entrambi questi esagoni all'inizio del turno truppa ottengono bonus speciali che variano a seconda della modalità di gioco.

Tracciati Favore della Folla. I giocatori ottengono il favore della folla completando i compiti previsti dalla modalità di gioco. Il favore della folla è contrassegnato da una perla di vetro. I tracciati sono lineari e le truppe ricevono ricompense quando raggiungono determinati punti sul tracciato.

Il Colosseo

Al centro di Roma sorge il Colosseo, il più grande anfiteatro mai costruito, in grado di contenere decine di migliaia di spettatori entusiasti.

Esagoni Schieramento Esterni. Gli esagoni schieramento (contrassegnati dall'icona) sono quelli in cui le unità entrano nell'arena quando vengono schierate. I due esagoni schieramento esterni su ciascun lato dell'arena possono essere utilizzati per lo schieramento solo dalla truppa o dalla squadra del colore corrispondente.

Esagono Schieramento Centrale. Tutte le truppe possono schierare su questo esagono. Un'unità che occupa questo esagono all'inizio del turno subisce 1 danno.

Esagoni Schieramento Interni. Tutte le truppe possono schierare unità su questi esagoni. Le unità che occupano questi esagoni non possono attaccare e le loro skill sono ignorate.

Esagoni Eroe Incatenato. In modalità Skirmish, questi esagoni sono quelli in cui gli eroi sono incatenati. Nelle altre modalità, sono trattati come esagoni normali.

Piedistalli. Questi quattro esagoni possono essere occupati solo dalle sentinels, che sono un tipo di chip di supporto. Sono bloccati per tutte le altre unità.

Campo. L'area in cui le truppe possono tenere le loro unità disponibili per essere schierate e le tattiche disponibili per essere giocate.

Tracciati Favore della Folla. I giocatori ottengono il favore della folla completando i compiti previsti dalla modalità di gioco. Il favore della folla viene contrassegnato da una perla di vetro. Ci sono diversi percorsi, ognuno dei quali garantisce una ricompensa diversa quando la perla raggiunge l'ultimo spazio. I giocatori possono scegliere l'ordine in cui procedere per ottenere ciascuna ricompensa.

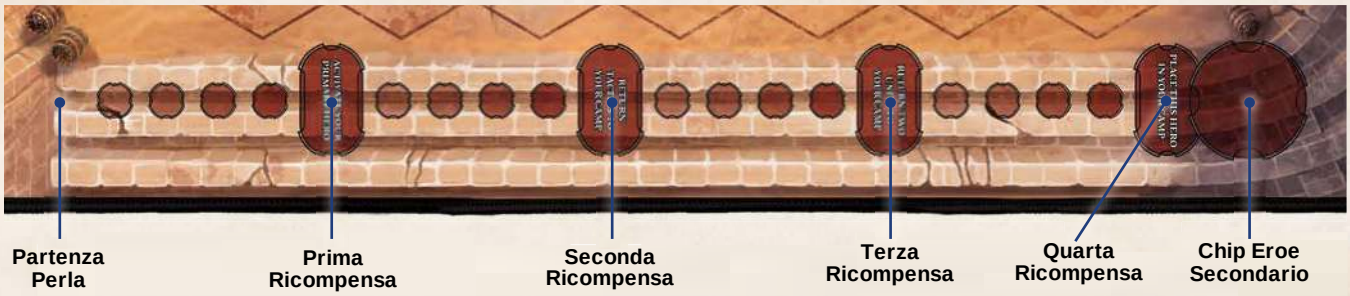
FAVORE DELLA FOLLA

In Remastered, la folla è una forza potente! La sua entusiastica approvazione, quando viene intrattenuta, fornisce ai giocatori ricompense concrete per ottenere ulteriori traguardi.

Il favore della folla viene guadagnato solo dalle truppe controllate dai giocatori. Quando una truppa compie un'azione, e la folla la approva, guadagna il suo favore che viene segnato sul tracciato Favore della Folla di quella truppa. Ogni tracciato è composto da spazi avanzamento e spazi ricompensa attraverso i quali la perla Favore della Folla avanza. Arrivando su uno degli spazi ricompensa si attiva la ricompensa specifica associata a quello spazio.

Le azioni che generano il favore della folla variano a seconda della modalità di gioco. Inoltre, ogni arena gestisce il favore in modo diverso.

Favore della Folla Arena Pozzuoli



Durante il setup nelle partite nell'arena di Pozzuoli, la perla del favore della folla viene posizionata sotto il primo spazio del tracciato. Durante il gioco, la perla si sposta di uno spazio per ogni favore della folla guadagnato.

Il tracciato del favore della folla di Pozzuoli ha una ricompensa ogni cinque spazi. Quando si guadagna una quantità di favore tale da spostare la perla su o oltre uno spazio ricompensa, si guadagna la relativa ricompensa.

L'eccesso di favore non viene perso quando si guadagna una ricompensa. È sufficiente continuare a spostare la perla lungo il percorso. Se la perla si trova sull'ultima ricompensa, non si guadagna più favore della folla.

Ricompense Favore della Folla Arena Pozzuoli

Le sezioni seguenti descrivono le quattro ricompense per il favore della folla nell'arena di Pozzuoli.

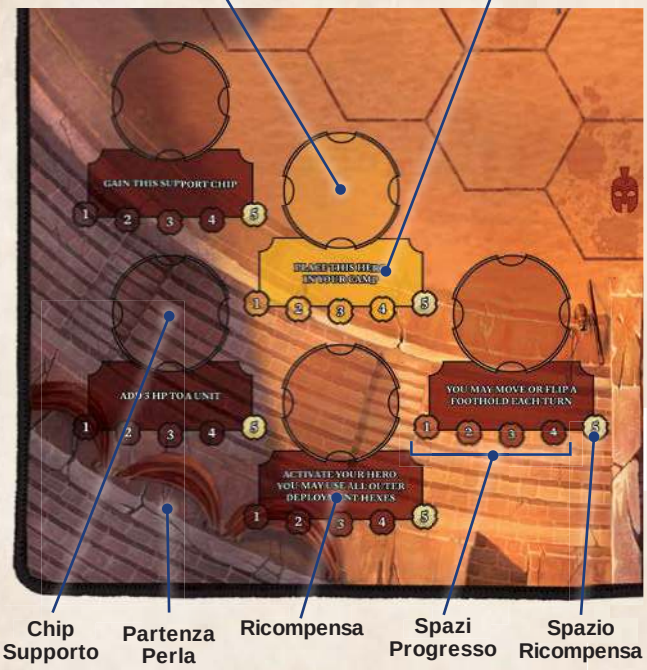
Prima ricompensa. Mettete immediatamente il vostro eroe primario sul suo lato attivo. Ora è disponibile per lo schieramento durante la Fase Schieramento del vostro turno.

Seconda ricompensa. Riportate tutte le tattiche scartate nel vostro campo. Queste tattiche sono ora disponibili per essere giocate durante la Fase Piazzamento Tattiche del vostro turno.

Terza ricompensa. Riportate al vostro campo due unità qualsiasi tra quelle scartate. Se riportate un eroe, questo mettetelo sul suo lato attivo. Queste unità sono ora disponibili per essere schierate durante la Fase Schieramento del vostro turno.

Quarta ricompensa. Prendete l'eroe su questo spazio ricompensa e mettete la sua chip nel vostro campo, mantenendo il suo lato attivo. È ora disponibile per lo schieramento durante la Fase Schieramento del vostro turno.

Favore della Folla Colosseo



Durante il setup delle partite nel Colosseo, la perla favore della folla viene posizionata sotto i tracciati fino a quando non ottienete il favore della folla. Il favore della folla nel Colosseo ha diversi percorsi avanzamento che portano a diversi spazi ricompensa.

Ogni volta che guadagnate il favore della folla, potete continuare a progredire lungo il tracciato su cui si trova la perla o scegliere un nuovo tracciato da cui iniziare. Se passate a un nuovo tracciato senza aver completato quello attuale, perdete tutti i progressi sul tracciato attuale e dovrete ricominciare dall'inizio se lo intraprenderete di nuovo in seguito. La perla si sposta di un numero di spazi pari alla quantità di favore della folla guadagnato.

Quando arrivate al quinto spazio di uno dei percorsi, guadagnate una ricompensa. Ogni eccesso di favore guadagnato da quella provenienza viene perso e la perla rimane sul quinto spazio di quel tracciato finché non guadagnate di nuovo favore, a quel punto potete scegliere un altro tracciato da seguire.

Non potete seguire il tracciato oro centrale finché non siete arrivati alla fine di tutti e quattro gli altri tracciati. Questo percorso è colorato in modo diverso. Dopo aver guadagnato la ricompensa sul tracciato oro, non otterrete ulteriori benefici dal favore della folla.

Durante il setup di gioco, sopra ogni tracciato non-oro viene posizionata una chip supporto. Queste chip vengono assegnate quando si raggiunge lo spazio ricompensa, insieme alla ricompensa stampata. La truppa a cui viene assegnata la chip supporto è determinata dalla modalità di gioco.

Non è possibile seguire un tracciato per il quale si è già ottenuta la ricompensa. È facile identificare i tracciati completati, perché non avranno più la chip sopra.

Ricompense Favore della Folla Colosseo

Le sezioni seguenti descrivono le ricompense favore della folla nel Colosseo:

Ottenere questa chip supporto. Ottenete immediatamente la chip supporto sopra questo tracciato e piazzatela nell'arena (anche se state giocando una modalità di gioco che altrimenti concederebbe chip supporto sui vostri tracciati a un' altra truppa). Nel farlo, si può scegliere se si tratta di un foothold o di una sentinel. Per le modalità di gioco in cui si otterrebbe comunque la chip supporto, questo spazio ricompensa non ha alcuna ricompensa aggiuntiva. Per ulteriori dettagli, consultare la sezione "Chip Supporto".

Aggiungere 3 HP a un'unità. Si possono aggiungere 3 HP a qualsiasi unità della propria truppa che sia attualmente in combattimento. Questi HP possono superare la sua Salute.

Attivare il proprio eroe. Potete utilizzare tutti gli esagoni schieramento esterni. Se l'eroe primario è inattivo, lo potete portare immediatamente sul suo lato attivo. Ora può essere schierato in una futura Fase Schieramento. Una volta ottenuta questa ricompensa, potete anche utilizzare tutti gli esagoni schieramento esterni anziché solo quelli che corrispondono al colore della vostra truppa.

Potete muovere o capovolgere un Appiglio a ogni turno. Durante la Fase Piazzamento Tattica di ogni turno, oltre a giocare una tattica, potete capovolgere un Appiglio che controllate e farlo diventare una sentinella o spostarlo in un esagono adiacente. Non potete spostare gli Appigli sui piedistalli, sull'esagono schieramento centrale o su un esagono occupato da un avversario.

Posizionare questo eroe nel proprio campo. Ottenete l'eroe sopra questo tracciato e posizionatelo nel vostro campo con il suo lato attivo a faccia in su. È ora disponibile per essere schierato in una futura Fase Schieramento.

CHIP SUPPORTO

Solo le partite che si svolgono nell'arena Colosseo includono le chip supporto. Si tratta di chip a doppia faccia, con un Appiglio su un lato e unità Sentinella sull'altro. Ci sono quattro chip supporto rosse e quattro blu. Le truppe devono usare le chip supporto corrispondenti al loro lato arena per facilitare l'identificazione della truppa che li controlla.

Quando una truppa guadagna una chip di supporto, la piazza immediatamente nell àrena, scegliendo se posizionarla come Appiglio o come Sentinella. La truppa che ha piazzato la chip supporto la controlla. Il piazzamento di una chip supporto concessa grazie al favore della folla non conta come schieramento della truppa per quel turno.

Appiglio

Gli Appigli non sono unità. Non hanno HP e non possono essere attaccati o sconfitti.

Quando si piazza un Appiglio, può essere collocato su qualsiasi esagono che non sia un piedistallo, l'esagono schieramento centrale o attualmente occupato da un'unità avversaria o da un altro Appiglio.

Solo le unità della squadra dell'Appiglio possono occupare quell'esagono. Se un Appiglio si trova su un esagono schieramento, le unità avversarie non possono schierare unità su quell'esagono.

Ricordate che le unità che occupano esagoni schieramento interni non possono attaccare e le loro skill sono ignorate. Gli Appigli sugli esagoni schieramento interni annullano questa restrizione. Pertanto, le unità che occupano Appigli su esagoni di schieramento interni possono attaccare e usare le abilità.

Sentinelle

Le Sentinelle sono unità potenti ma immobili. Quando una truppa piazza una Sentinella, questa deve essere posizionata su un esagono piedistallo disponibile. Se non ci sono piedistalli disponibili, la Sentinella non può essere piazzata e la chip supporto deve essere piazzata come un Appiglio. La Sentinella guadagna immediatamente i suoi HP quando viene piazzata ed è frastornata il turno in cui entra nell'arena. Le Sentinelle non possono muoversi o essere spostate dall'esagono che occupano.

Le Sentinelle sono controllate dalla truppa che le ha piazzate e agiscono nel turno di quella truppa, come qualsiasi altra unità. Tutte le Sentinelle hanno le stesse statistiche e abilità.

Quando una Sentinella viene sconfitta, viene messa nello scarto della sua truppa come di consueto. Alcuni effetti di gioco possono consentire di aggiungere nuovamente al proprio campo le Sentinelle scartate. Quando schierate una Sentinella di questo tipo, essa si schiera su un esagono piedistallo disponibile anziché su un esagono schieramento. Se non ci sono esagoni piedistallo disponibili, la Sentinella non può essere schierata.

TATTICHE

Le tattiche sono vantaggi o impedimenti che vengono applicati alle unità durante il combattimento. Le tattiche sono utilizzate solo dalle truppe controllate dal giocatore.

Ogni fazione ha una tattica unica che non ha nessun'altra fazione e tre delle quattro tattiche comuni si possono trovare in più fazioni. Le tattiche comuni sono Adrenaline, Bolster Health, Hamstring e Stun. L'effetto di ciascuna tattica è stampato sulla relativa chip.

Le seguenti regole si applicano a tutte le chip tattica:

- **Niente tattiche su Unità Elite.** Le tattiche non possono essere giocate su unità elite (eroi, immortali o titani).

- **Le Tattiche Usate vengono Scartate.** Quando l'effetto di una tattica termina o l'unità su cui si trova viene sconfitta, la tattica viene messa nello scarto della truppa che l'ha giocata.

Esistono tre tipi di tattiche. Il tipo di tattica è indicato sulla chip tattica e determina dove va quando viene giocata e quanto dura il suo effetto.

- **Tattica Permanente.** Le chip tattica permanenti sono collocate tra la chip superiore dell'unità bersaglio e i suoi HP. Rimangono lì, in vigore, finché l 'unità non viene sconfitta o il combattimento non termina. Quando si verifica una di queste eventualità, la tattica viene scartata. I giocatori possono guardare la chip in qualsiasi momento per ricordare il testo di una tattica.

- **Tattiche Istantanee.** L'effetto di una tattica istantanea viene applicato immediatamente. Poi, la chip tattica viene scartata.

- **Tattiche Temporanee.** Le tattiche temporanee durano per il periodo di tempo descritto nel testo della tattica. Una chip tattica temporanea viene posizionata in cima all'unità a cui si applica. Quando il suo effetto termina, la tattica viene scartata. I giocatori possono alzare la chip tattica in qualsiasi momento per ricordare il testo dell'unità sotto di essa.

STRUTTURA DI GIOCO

Ogni partita di Remastered varia in base alla modalità di gioco, alle fazioni, alle unità e a molti altri fattori. Tuttavia, nonostante la sua possibile varietà, ogni partita si basa su una base comune di struttura dei turni e di gioco.

REGOLE GENERALI COMBATTIMENTO

Remastered è un gioco di tattica di squadra basato sul combattimento. Le seguenti regole generali di combattimento si applicano a tutte le truppe:

Le Skill Innate sono Sempre Attive. A meno che non sia specificato, le skill Innate delle unità in combattimento sono sempre attive, indipendentemente di chi è il turno o dalla fase che si sta svolgendo.

Le Unità sono Frastornate quando vengono Schierate. Le unità sono frastornate nel turno in cui vengono schierate. Ciò significa che le unità non possono muovere, attaccare o usare Abilità o Speciali. Tuttavia, questa regola non influisce sulle skill Innate, ed alcune di esse influiscono su ciò che possono fare mentre le unità sono frastornate.

Le Unità sono Sconfitte quando non hanno Più HP. Quando un'unità perde i suoi ultimi HP, è sconfitta. Le unità sconfitte vengono rimosse dall'arena e scartate.

Un Solo Innesco per Diverse Skill e/o Effetti. Quando più skill e/o effetti sono innescati dallo stesso evento, sono risolti in ordine di turno a partire dal giocatore attivo. Se la stessa unità può innescare più skill e/o effetti contemporaneamente, il giocatore che la controlla può scegliere l'ordine. Se si tratta di un'unità rivale, i giocatori scelgono collettivamente.

Infliggere Danni. Alcuni effetti delle skill possono attivarsi quando si infliggono o si ricevono danni da attacco. Questo si riferisce in particolare ai danni inflitti da un attacco. I danni inflitti da Speciali o da altri effetti non si attivano. È importante notare che i danni si considerano inflitti anche se non si perdono HP, purché nell'attacco venga tirato almeno 1 colpito o la descrizione di una skill o di un effetto di gioco indichi che vengono inflitti danni. Un'unità con una skill che le permette di ignorare alcuni o tutti i danni applicati è comunque considerata danneggiata.

SETUP

La prima decisione da prendere quando si inizia una partita a Remastered è quale modalità giocare. Una volta selezionata la modalità, seguire il setup descritto in quella modalità di gioco. Tutti i componenti non menzionati nel setup della modalità di gioco possono essere lasciati nella scatola, poiché non verranno utilizzati.

TURNO GIOCATORE

Remastered si gioca a turni, alternando le truppe finché una di esse non vince.

Un turno prevede una serie di fasi. Ogni truppa completa tutte le fasi del proprio turno prima che inizi il turno della truppa successiva. L'ordine di turno di ogni truppa è descritto in ogni modalità di gioco. Le truppe controllate dai giocatori svolgono il proprio turno nello stesso modo in tutte le modalità di gioco. Nelle partite con più giocatori, ogni giocatore completerà il proprio turno per intero, uno dopo l'altro, in ordine di turno.

Le fasi del turno di un giocatore sono le seguenti:

1. Fase di Controllo Esagoni Pietra - solo per le partite nell'arena di Pozzuoli.
2. Fase Schieramento
3. Fase piazzamento Tattiche
4. Fase Movimento
5. Fase Abilità
6. Fase Ingaggio

Alcune modalità di gioco possono aggiungere ulteriori fasi al turno. Per i dettagli, consultare le regole della modalità di gioco in questione.

Controllo Esagoni Pietra

Questa fase è solo una parte del turno del giocatore nelle partite giocate nell'arena di Pozzuoli. Il giocatore controlla se le unità della sua truppa si trovano sugli esagoni pietra dell' arena. Il vantaggio di occupare uno o entrambi gli esagoni è determinato dalla modalità di gioco.

Schieramento

In questa fase, il giocatore può scegliere un'unità disponibile nel suo campo e piazzarla su un qualsiasi esagono schieramento a cui ha accesso. Lo schieramento di un'unità è facoltativo, a meno che il giocatore non abbia unità in combattimento, nel qual caso deve schierare se possibile. Il giocatore può schierare solo un'unità in ciascuna delle sue Fasi Schieramento.

Le unità vengono schierate con chip salute sotto la loro unità, pari alla statistica Salute dell'unità stessa e del colore (rosso o blu) utilizzato dalla truppa.

Se non ci sono abbastanza chip salute disponibili nella scorta, l'unità non può essere schierata.

Tutte le unità sono frastornate nel turno in cui vengono schierate. Un'unità frastornata non può muoversi, attaccare o usare le proprie abilità o skill Speciali. Tuttavia può usare le sue skill Innate.

Esempio Schieramento:

Questo esempio (e i successivi) si svolge in modalità Skirmish nell'arena di Pozzuoli, ma i turni dei giocatori seguono lo stesso schema generale, indipendentemente dalla modalità e dall àrena.

In questo combattimento, è il turno della truppa Kunlun (verde), che sta affrontando la truppa dei Pluto s Refugees (arancione).

Il Kunlun ha già nell àrena il Mountain Radical e il Warrior e decide di schierare il suo Marksman nella Fase Schieramento. Sta giocando col lato blu dell'arena, quindi il Marksman può schierarsi su uno qualsiasi dei sei esagoni schieramento blu.

Piazzamento Tattica

In questa fase, il giocatore può giocare una chip tattica sul proprio campo. La tattica deve essere piazzata su un'unità valida. Un'unità valida è:

- Qualsiasi unità non elite della propria truppa, o
- Qualsiasi unità non elite di un'altra truppa che sia adiacente a un'unità della propria truppa.

Il giocatore può considerare tutte le sue unità nell'arena per il piazzamento tattica , comprese quelle frastornate o indebolite.

Vedere "Tattiche" a pagina 13 per maggiori dettagli.

Esempio Piazzamento Tattica:

Il Kunlun può ora giocare una tattica, se lo desidera. Ha la tattica Blitz nel suo campo e, dato che è una tattica utile, sarebbe meglio giocarla su una delle sue unità.

I giocatori possono piazzare le tattiche su qualsiasi unità non elite, compreso il Marksman appena schierato, e il Kunlun sceglie di piazzarla sul suo Warrior. Blitz è una tattica permanente , quindi viene posizionata tra il chip dell'unità e gli HP del Warrior. L'effetto di questa tattica è che questa unità aggiungerà un dado attacco verde a tutti i suoi attacchi in futuro.

Movimento

In questa fase, il giocatore può muovere ciascuna delle sue unità. Il giocatore può scegliere dove muovere le proprie unità e in quale ordine.

Si applicano le seguenti regole generali:

- **La Statistica Movimento è la Distanza Massima di Movimento.** Un'unità può muovere un numero di esagoni pari alla sua Statistica Movimento. Il giocatore può muovere un'unità di un numero di esagoni inferiore alla sua Statistica Movimento o addirittura scegliere di non muoverla affatto.
- **Esagoni Bloccati.** Un'unità può muoversi tra esagoni non occupati, ma non può entrare o muoversi attraverso esagoni bloccati. Gli esagoni bloccati sono quelli che contengono altre unità. Nell'arena Colosseo, anche gli esagoni piedistalli e i foothold avversari sono bloccati.
- **Ogni unità esaurisce il Movimento in una Volta.** Ogni unità può muoversi una sola volta per turno e il movimento non può essere interrotto da un'altra unità.

Esempio Movimento:

Kunlun può ora muovere tutte le sue unità che desidera, in qualsiasi ordine. Ricordiamo che il Marksman è stato schierato questo turno, di conseguenza, questo turno è frastornato e non può muoversi. Kunlun decide di muovere per primo il Mountain Radical. Ha Movimento 3, ma Kunlun sceglie di muoverlo di soli 2 esagoni, come mostrato. Il Warrior ha Movimento 2 e si sposta nell'esagono precedentemente occupato dal Mountain Radical.

Abilità

In questa fase, il giocatore può attivare qualsiasi skill Abilità delle sue unità. Queste possono essere attivate in qualsiasi ordine, ma ogni unità può attivare ciascuna delle sue Abilità una sola volta per turno. Il giocatore può scegliere di non utilizzare l'Ablità di un'unità.

Alcune Abilità hanno determinate condizioni che devono essere soddisfatte per essere attivate. Ad esempio, un'Abilità utilizzata su un'unità adiacente non può essere attivata se non ci sono unità adiacenti.

Esempio Abilità:

In questo momento del turno Kunlun, la truppa può utilizzare qualsiasi Abilità Ⓐ delle sue unità (eccetto quelle frastornate), in qualsiasi ordine. Il Mountain Radical ha l'Abilità Hurl 1. Consultando il riferimento alle Skill Unità, vediamo che questa skill consente al Mountain Radical di scegliere un'unità adiacente, in questo caso il Protector, e di spostarla in qualsiasi esagono disponibile a 1 esagono di distanza dal Mountain Radical. Il Protector viene spostato, come mostrato, vicino al Marksman.

Ingaggio

In questa fase, il giocatore può far attaccare o utilizzare una skill Speciale a ciascuna delle sue unità, una alla volta. Le unità possono agire in qualsiasi ordine.

Un'unità non può sia attaccare che usare una Speciale; il giocatore deve scegliere l'una o l'altra. Il giocatore può anche scegliere di non attaccare o usare una Speciale per una o tutte le sue unità.

Quando il giocatore esegue l'attacco o la Speciale di ogni unità, deve tenere conto delle skill Innate che potrebbero attivarsi di conseguenza.

Ricordiamo che ogni unità che perde i suoi ultimi HP - per qualsiasi motivo - viene immediatamente sconfitta e scartata

Attacco. Per attaccare, un'unità esegue le seguenti operazioni:

1. **Determinare un Bersaglio.** Il bersaglio di un attacco deve sempre essere un avversario nel Range. Ciò significa che il numero di esagoni che separano l'unità attaccante dal bersaglio deve essere uguale o inferiore al Range dell ' attaccante. Per esempio, un'unità che attacca con Range 1 può attaccare solo bersagli adiacenti, mentre un'unità che attacca con Range 2 può attaccare un bersaglio a un esagono di distanza, e così via. Nel conteggio del Range, non importa se gli esagoni tra l'attaccante e il bersaglio siano bloccati o meno.

Lo stesso avversario può essere bersaglio di attacchi da parte di più unità nello stesso turno.

2. **Radunare i Dadi.** Radunare tutti i dadi attacco dell'unità attaccante. Assicurarsi di applicare tutte le skill, sia alleate che avversarie, che modificano questo aspetto. Nel raro caso in cui non si disponga di un numero sufficiente di dadi di un determinato colore da tirare in una sola volta, tirare quelli disponibili, ricordare i risultati e tirare una seconda volta sommando i risultati.

3. **Lanciare i Dadi e Contare i Colpiti.** Lanciare i dadi raccolti e contare il numero di risultati colpito per determinare il danno inflitto.

4. **Rimuovere HP.** Rimuovere un numero di HP pari al danno inflitto alla pila dell'unità bersaglio. Assicurarsi di applicare qualsiasi skill che modifichi la quantità di HP rimossi.

5. **Speciale.** Per usare una Speciale, seguite l'effetto della skill come elencato nel riferimento Skill Unità. Alcune Speciali richiedono un bersaglio, che viene determinato nello stesso modo in cui viene determinato un bersaglio per gli attacchi.

Esempio Ingaggio:

La fase finale del turno di Kunlun è la Fase Ingaggio. In questo momento, ogni unità Kunlun, in qualsiasi ordine, può usare una Speciale o attaccare. Si noti che il Marksman ha la skill Innata First Strike, che gli permette di attaccare o di usare una Speciale in questo turno anche se è frastornato. Notare che il Warrior ha la Speciale Whirlwind, mentre il Marksman ha la Speciale Long Shot 4. Speciale. Entrambi potrebbero essere ottime opzioni in una situazione diversa, ma attaccare permetterà loro di avere maggiori possibilità di infliggere il massimo dei danni in questo caso.

Il Warrior attacca per primo. Con Range 1, deve attaccare un'unità adiacente, quindi prende di mira il Marksman dei Pluto $ Refugees. Ricordate che il Warrior ha la tattica Blitz, quindi tira un dado verde in aggiunta ai suoi dadi nero, blu e giallo. Ottiene 3 colpito. Il Marksman ha solo 2 HP e viene sconfitto. Poi, il Mountain Radical attacca. Anche lui ha Range 1, quindi può attaccare solo il Protector. Tira i suoi due dadi blu e ottiene 1 colpito, infliggendo 1 danno. Il Kunlun Marksman attacca per ultimo. Con Range 2, può colpire anche il Protector. Lancia i suoi dadi neri e gialli e ottiene 1 colpito, infliggendo un altro danno al Protector.

TURNO RIVALE

Le unità rivali sono presenti solo nelle modalità Assalto e Ascensione, in cui si gioca da soli o in cooperazione contro il gioco stesso. Se avete intenzione di giocare in una delle modalità competitive di Remastered, potete saltare questa sezione.

Le unità rivali agiscono secondo le regole stabilite in questa sezione. All'interno di queste regole, ci saranno spesso delle scelte da fare per conto di queste. I giocatori possono fare queste scelte liberamente. Gestire le unità rivali a proprio vantaggio (nel rispetto di queste regole) fa parte della strategia di gioco.

Ci sono tre possibili tipi di unità rivali: immortali, titani e unità arena. In modalità Assalto, l'immortale forma la propria truppa. Allo stesso modo, il titano forma una truppa in modalità Ascensione (insieme a qualsiasi unità speciale che agisce nel turno del titano).

In entrambe le modalità, le unità arena formano una propria truppa separata dalle altre unità rivali, anche se tutte le unità rivali sono alleate.

Le unità rivali utilizzano le skill stampate sulle loro chip proprio come le unità dei giocatori. Il riferimento Skill Unità indica come funzionano le skill per tutte le unità. Molte skill includono anche del testo blu, che indica ulteriori dettagli su come le unità rivali interagiscono con queste.

Le fasi di un turno rivale sono generalmente le seguenti:

1. Fase Schieramento
2. Fase Movimento
3. Fase Abilità
4. Fase Ingaggio

A differenza dei giocatori, l'avversario non ha una fase di Piazzamento Tattica. In alcune modalità i turni rivali prevedono fasi diverse, quindi è importante seguire l'ordine del turno presentato nelle regole della modalità di gioco. Tuttavia, anche in queste modalità, le unità rivali utilizzeranno le regole qui presentate. Ad esempio, i titani in modalità Ascensione rinunciano alla maggior parte di queste fasi a favore di una Fase Attivazione Titano. Tuttavia, all'interno di questa fase, potranno ricevere istruzioni per muoversi e/o attaccare. Queste azioni vengono eseguite come descritto nelle rispettive fasi Movimento e Ingaggio descritte di seguito.

Schieramento

Durante la Fase Schieramento, un'unità viene posizionata dal campo rivale su un esagono schieramento. La modalità di gioco specifica quale unità schierare e quali esagoni schieramento devono essere utilizzati. Se ci sono più esagoni schieramento disponibili, i giocatori scelgono in quale schierare l'unità. Se nessuno degli esagoni schieramento è disponibile, l'unità non viene schierata in quel turno.

Le unità rivali usano sempre chip salute blu. Posizionare gli HP sotto l'unità appena schierata in base alla sua Salute. Ricordate che le unità sono frastornate nel turno in cui vengono schierate.

Esempio Schieramento:

Questo esempio e i successivi si svolgono in modalità Assalto nell'arena Pozzuoli, ma dovrebbero essere un buon esempio di come si comportano le unità rivali anche se state giocando in una modalità e in un'arena diverse. Diamo un'occhiata al turno arena. Si noti che Antony Blackbird, un immortale, è nella stessa squadra delle unità arena, ma non fa parte della stessa truppa e quindi non agisce durante il turno arena. Il combattimento è già in corso. Le unità arena sono quelle bianche. La truppa del giocatore è composta dalle unità Kunlun verdi. Nella Fase Schieramento, l'arena schiera Hippopotamus (che in questa modalità è estratto a caso dal sacchetto). Il giocatore può scegliere su quale esagono schieramento blu schierare Hippopotamus e sceglie quello mostrato.

Movimento

In questa fase, ogni unità rivale truppa rivale si muove. I giocatori possono scegliere l'ordine di movimento. Ricordate che le unità sono frastornate nel turno in cui vengono schierate e quindi non muovono per quel turno.

Le unità rivali si muovono in base a un Lista di priorità. In modalità Assalto, la Lista priorità si trova nelle regole della modalità. In modalità Ascensione, le Liste priorità si trovano su ogni riferimento Titano.

Le Liste priorità sono ordinate da sinistra (massima priorità) a destra (minima priorità). Le priorità rappresentano gli avversari verso cui l'unità vuole muoversi e attaccare.

Esempio Lista priorità:

Avversario su un'esagono pietra > Eroe > Avversario più forte

Questo è la Lista priorità delle unità rivali in modalità Assalto. In questa modalità, tutte le unità rivali utilizzano la stessa Lista priorità, ma non è sempre così. In questo caso, la prima priorità è qualsiasi avversario che si trovi su un esagono pietra. Se non c'è un'unità di questo tipo o non la si può raggiungere, la priorità successiva è qualsiasi eroe che si può raggiungere. L'ultima priorità è l'avversario più forte che si può raggiungere. Esistono due tipi di comportamenti legati alle priorità:

- **Il Mark determina il punto in cui un'unità rivale cerca di muoversi.**
- **Il Bersaglio determina quale unità avversaria l'unità rivale tenta di attaccare.**

Il Mark è il comportamento più rilevante durante la Fase di Movimento. Per muoversi, un'unità rivale controlla la sua lista di priorità e segue questa procedura:

1. **Identificare un Mark. Determinare la priorità più alta che l'unità può raggiungere. L'unità può raggiungere una priorità se può muoversi su un esagono che mette il suo Mark nel Range. Notare che l'avversario valuta solo le unità a portata di mano quando determina il suo mark. Per esempio, se la sua priorità è l'avversario più forte, Marka l'avversario più forte nel suo raggio d'azione piuttosto che l'avversario più forte in combattimento in generale. Se un'unità può raggiungere più mark di pari priorità, sceglie il più vicino. Se più mark hanno la stessa priorità e la stessa distanza, i giocatori possono scegliere il mark di quell'unità. Se è possibile raggiungere un mark, passare al punto 2a. Se non è possibile raggiungerne alcuno, passare al punto 2b.**

2a. **Muovere l'Unità. Se il mark dell'unità rivale è già nel Range, l'unità non si muove. Altrimenti, si sposta in un esagono il più lontano possibile dal suo mark, pur rimanendo nel Range. Può muoversi fino a un numero di esagoni pari a quello consentito dalla sua statistica Movimento, ma utilizzerà il minor movimento possibile per arrivare a destinazione. In altre parole, prende il percorso più breve e non bloccato possibile che gli permetta di arrivare entro il Range del suo mark, e non si avvicinerà più del necessario.**

2b. **Movimento di Riserva. Se nessuna delle priorità dell'unità può essere raggiunta, usa il suo Movimento per avvicinarsi alla priorità più alta possibile. L'avversario usa tutta la sua statistica di Movimento, prendendo il percorso più breve e non bloccato possibile verso un esagono che metterebbe la sua priorità nel Range. Solo se non può avvicinarsi a nessuna unità della sua lista di priorità, non si muove.**

Raramente, una priorità sarà un esagono piuttosto che un'unità.

Per indicare questo, la priorità non sarà in grassetto, per distinguerla dalle priorità delle unità che sono in grassetto. Un avversario può raggiungere la priorità di un esagono se può muoversi sull'esagono stesso.

Anche se i giocatori possono scegliere liberamente l'ordine di movimento delle unità rivali, devono tornare a muovere le unità che non hanno potuto muovere prima. In altre parole, i giocatori non possono lasciare un'unità immobile scegliendo di eseguire il suo movimento in un momento in cui non può letteralmente muoversi. Ad esempio, se un'unità rivale è bloccata dagli alleati all'inizio della Fase Movimento, i giocatori devono tornare a muovere quell'unità più avanti nella Fase se il movimento di altre unità rende ora possibile il movimento di quell'unità.

Non è necessario ricordare il mark di un'unità dopo che si è mossa. Ogni unità identifica nuovamente un mark in ciascuna delle sue Fasi Movimento, in base alla situazione tattica corrente.

Esempio di Movimento:

Tutte le unità dell'arena che possono muoversi lo faranno. Ricordiamo che le unità schierate in questo turno sono frastornate, quindi l'Hippopotamus non si muoverà. Il Bandit si muove, ma dobbiamo prima determinare il suo mark guardando l'elenco delle priorità. La sua priorità più alta è un avversario su un esagono pietra. Il Warrior è su un esagono pietra, ma con Movimento 2 e Range 1, il Bandit non può raggiungerlo. Passando alla priorità successiva, che è quella degli eroi, vediamoche al momento non ci sono eroi in combattimento.

L'ultima priorità è l'avversario più forte a portata di mano. Con il suo Movimento 2, l'unica unità a cui può avvicinarsi è il Protector, quindi è l'avversario più forte a portata di mano del Bandit.

C'è solo un percorso possibile per il Bandit, e si muove di 2 esagoni in modo che il Protector sia nel Range.

Abilità

In questo passo, le unità rivali attivano le loro Abilità - le Skill indicate con Ⓐ. Vedere il riferimento Skill Unità per i dettagli su ogni Abilità.

Esempio Abilità:

In questo momento, tutte le unità dell'arena che hanno Abilità (e non sono frastornate) possono usarle. Il Bandit ha Regen 1. Consultando il riferimento Skill Unità, vediamo che questo permette al Bandit di guarire per 1 HP. Attualmente ha 3 HP e 5 Salute, quindi usa questo potere per guarire fino a 4 HP.

Ingaggio

In questo passo, le unità rivali attaccano o usano le loro abilità speciali. I giocatori possono scegliere liberamente l'ordine in cui agire, ma ogni rivale deve attaccare o usare una Speciale, se può.

Quando i giocatori selezionano un'unità rivale da far agire, seguono questa procedura:

1. **Utilizzare una Speciale.** Se l'unità rivale ha una skill Speciale, verificate se ci sono le condizioni per attivarla (vedere il riferimento alle Skill delle unità). In caso affermativo, l'unità usa la sua skill Speciale invece di attaccare. L'unità utilizza la sua lista di priorità se è necessario determinare un bersaglio o un mark per la skill. Una volta risolta la skill Speciale, l'unità rivale ha finito; passate all' unità successiva.
2. **Attacco.** Se l'unità rivale non ha una skill Speciale, o se non ci sono le condizioni per attivarla, prende di mira e attacca l'avversario nel Range più alto nella sua lista priorità. Se più avversari possono essere presi di mira con la stessa priorità, i giocatori possono scegliere quale di queste viene attaccata. Gli esagoni che contengono unità non bloccano gli attacchi; un attaccante può contare il suo Range attraverso gli esagoni bloccati.
   - **Raccogliere i dadi.** Raccogliere tutti i dadi attacco dell'unità rivale. Assicuratevi di applicare qualsiasi skill o effetto di gioco che modifichi questo aspetto. Nel raro caso in cui non si disponga di un numero sufficiente di dadi di un determinato colore da tirare in una sola volta, lanciare i dadi disponibili, ricordare i risultati e lanciare i dadi necessari una seconda volta per registrare i risultati aggiuntivi.
   - **Lanciare i Dadi e contare i Colpito.**

     Lanciare i dadi raccolti e contare il numero di successi per determinare il danno inflitto.
   - **Rimuovere gli HP.** Rimuovere un numero di HP pari al danno inflitto alla pila dell'unità bersaglio. Assicurarsi di applicare qualsiasi skill che modifichi la quantità di HP rimossi.

Durante l'esecuzione della Speciale o dell'attacco di ciascuna unità, fate attenzione alle skill Innate che potrebbero attivarsi di conseguenza.

Una volta che tutte le unità rivali hanno finito di seguire la procedura sopra descritta, o una volta stabilito che tutte le unità della truppa che non sono ingaggiate non sono in grado di attaccare o di usare una Speciale, la fase di Ingaggio e il turno sono terminati.

Non è necessario ricordare il bersaglio di un'unità dopo che ha attaccato. Ogni unità identifica nuovamente un bersaglio in ciascuno dei suoi passi di Ingaggio, in base alla situazione tattica corrente.

Esempio Ingaggio:

Il passo finale di questo turno è il Passo Ingaggio. In questo passo, tutte le unità arena che possono usare una Speciale o attaccare lo faranno. Anche in questo caso l'Hippopotamus è frastornato, quindi non potrebbe attaccare anche se avesse un bersaglio. Il Bandit non ha una Speciale, quindi attacca. Controllando la sua lista di priorità e il suo Range si nota che l'unica unità che può bersagliare è il Protector. Lancia il suo dado attacco nero e ottiene un colpito. Al Protector viene inflitto 1 danno e gli viene tolto un HP.

UNITA' SCONFITTE

Un'unità è sconfitta se perde i suoi ultimi HP o se un effetto di gioco la sconfigge.

A meno che non sia indicato diversamente, le unità sconfitte devono essere messe nello scarto della propria truppa. Ogni truppa deve tenere i propri scarti separati.

Le unità possono avere altre chip nelle loro pile che devono essere gestite quando una viene sconfitta.

- **Tattiche.** Posizionarle nello scarto della truppa che le ha giocate.
- **Chip Salute.** Ritornano nella scorta.
- **Chip Equipaggiate.** Lasciarle nell'esagono dell' arena in cui l'unità è stata sconfitta.

FINE DEL COMBATTIMENTO

I round di gioco continuano fino a quando non si verifica una delle seguenti situazioni:

- **Vittoria o Sconfitta.** La condizione di obiettivo o di sconfitta della modalità di gioco, a questo punto la partita termina immediatamente e la truppa o la squadra che ha raggiunto l'obiettivo (o non ha perso) è la vincitrice.
- **Forfait.** Vedere ogni modalità per le condizioni che richiedono il forfait dei giocatori.

PANORAMICA MODALITA' DI GIOCO

Remastered ha diverse modalità di gioco. Ciascuna di esse è descritta di seguito e presentata in dettaglio nelle sezioni successive.

Sebbene ogni modalità abbia regole e obiettivi unici, sono tutte costruite attorno a un regolamento di base. Se è la prima volta che leggete questo regolamento, è importante che comprendiate le precedenti regole base prima di leggere le regole specifiche per la modalità di gioco che desiderate.

Se avete difficoltà a decidere tra le modalità per la vostra prima partita, vi consigliamo di scegliere tra le seguenti:

- **Un Giocatore.** Modalità **Assalto**, Modalità **Ascensione**
- **Due Giocatori.** Modalità **Skirmish** (utilizzando l'arena di Pozzuoli)
- **Tre o Quattro Giocatori.** Modalità **Pandemonio**

MODALITA' ASSALTO

1-2 giocatori - Solo o cooperativo - Pozzuoli
I giocatori affrontano gli immortali, una banda di guerrieri la cui abilità in battaglia è leggendaria e la cui capacità di sfuggire alla morte è mitologica.
I giocatori combattono contro un immortale alla volta, insieme a una serie infinita di alleati arena, in una serie di ondate.
I giocatori si impegnano a turno a mantenere le posizioni chiave e a sconfiggere gli alleati arena per logorare indirettamente ogni immortale. Sebbene gli immortali non possano essere danneggiati da attacchi diretti, il coraggio dimostrato in questi attacchi può generare il favore della folla che aiuta la causa dei giocatori.

Ulteriori dettagli a pagina 22.

MODALITA' ASCENSIONE

1-2 giocatori - Solo o cooperativo - Colosseo
I giocatori tentano l'impresa apparentemente insormontabile di di sconfiggere un titano divino. Ogni gioco presenta un singolo titano, tra i sei presenti in Remastered. Ogni titano ha capacità diverse e potenti e interagisce in modo diverso con le chip frammenti mistici, l'architettura dell'arena e una serie di unità alleate.

Ulteriori dettagli a pagina 26.

MODALITA' SKIRMISH

2 giocatori - Competitivo - Pozzuoli o Colosseo
Ogni giocatore sceglie una fazione, poi utilizza tutta la sua abilità di combattimento e la sottile padronanza del favore della folla per sopraffare l'avversario ed emergere trionfante in uno scontro tattico testa a testa.

Ulteriori dettagli a pagina 30.

MODALITA' PANDEMONIO

3-4 giocatori - Competitivo - Pozzuoli

I giocatori si affrontano in un sanguinoso e tumultuoso scontro all'ultimo sangue. La modalità **Pandemonio** è semplice e rinuncia alle sfumature in favore di un gioco rapido e tattico.

Ulteriori dettagli a pagina 32.

MODALITA' ALLEANZA

4 giocatori - Squadre Competitive - Pozzuoli
Due squadre da due giocatori si affrontano in un'evoluzione caotica e violenta della modalità **Skirmish.**
Ulteriori dettagli a pagina 34.

MODALITA' ASSALTO

1-2 giocatori • Solo o cooperativo • Pozzuoli

Nella Modalità Assalto, un giocatore singolo o una squadra di due giocatori affrontano una banda di guerrieri leggendari chiamati immortali. Gli immortali vengono affrontati uno alla volta in una serie di ondate. I giocatori si impegnano a mantenere le posizioni chiave e a sconfiggere gli alleati degli immortali per sfiancarli e alla fine prevalere.

Alcune regole della versione cooperativa della sono diverse da quelle della versione in solitario. Queste modifiche sono in *blu e in corsivo*. Le regole cooperative possono essere ignorate in solitario.

OBIETTIVO

In Modalità Assalto, dovete sconfiggere il maggior numero possibile di immortali. Se il vostro eroe viene sconfitto, la partita finisce. Sconfiggere tutti e sei gli immortali è una sfida incredibile. Più immortali si sconfiggono, meglio è.

Co-op: I giocatori collaborano per sconfiggere gli immortali. Se l'eroe di uno dei due giocatori viene sconfitto, entrambi i giocatori perdono..

SETUP

1. **Arena.** Posizionare il mat arena di Pozzuoli a faccia in su. Voi userete il lato rosso dell'arena, mentre gli avversari useranno il lato blu.

   Co-op: Entrambi i giocatori utilizzano il lato rosso dell'arena e le chip salute rosse. Ogni giocatore tiene le proprie unità in un campo separato.

2. **Favore della Folla.** Scegliete un eroe neutrale e posizionatelo sull'ultima casella del tracciato favore della folla con il lato attivo rivolto verso l'alto. Posizionare la perla favore della folla sul primo spazio del tracciato.

   Co-op: Ogni giocatore tiene traccia del proprio favore della folla separatamente, quindi un giocatore userà il tracciato e la perla blu, pur continuando a usare chip rosse ed esagoni schieramento rossi. Ogni giocatore sceglie un eroe neutrale per l'ultimo spazio ricompensa favore della folla sui rispettivi tracciati.

3. **Chip Arena.** Posizionare le otto chip arena in un sacchetto di estrazione. Il sacchetto è considerato il campo dell'arena.

4. **Immortali.** Trovare il riferimento agli Immortali e posizionarlo nelle vicinanze. Sfilare le sei chip immortali e posizionarle a faccia in giù nel campo immortali sul lato blu.

5. **Fazione.** Scegliete la vostra fazione. Quindi, raccogliete le unità e le tattiche della vostra fazione (un eroe, dieci unità e quattro tattiche) e posizionatele tutte nel campo a faccia in su, tranne l'eroe, che viene posizionato sul lato inattivo.

   Co-op: Ogni giocatore sceglie una fazione diversa.

6. **Scorta.** Creare una scorta contenente tutte le chip salute del gioco (separate per colore) e i dadi vicini.

ESAGONI DI SCHIERAMENTO

Si utilizzano i sei esagoni schieramento sul lato rosso dell' arena.

Co-op: Entrambi i giocatori condividono gli stessi sei esagoni schieramento.

L'immortale e le truppe arena condividono i sei esagoni schieramento sul lato blu dell'arena.

LIMITE UNITA'

Immortali. Può esserci un solo immortale alla volta in combattimento.

Giocatori. Non si possono avere più di tre unità in combattimento alla volta.

Co-op: I giocatori condividono un limite di quattro unità tra loro. Durante il Passo Schieramento di ciascun giocatore, se ci sono già quattro unità in combattimento, quel giocatore non può schierare unità .

Arena. Non ci possono essere più di due unità arena in combattimento alla volta.

Co-op: Possono esserci fino a tre unità arena in combattimento alla volta.

FAVORE DELLA FOLLA

In Modalità Assalto, il favore della folla si guadagna infliggendo danni a un immortale (anche se gli immortali ignorano i danni stessi - vedi "Danneggiare Immortali" per maggiori dettagli).

Quando si infligge un danno a un immortale, si guadagna favore della folla pari all'ammontare del danno inflitto.

Quando si raggiunge o si supera uno spazio ricompensa del favore della folla, si guadagna la ricompensa stampata sullo spazio. Vedere "Favore della Folla" a pagina 11 per maggiori dettagli su ciascuna ricompensa.

Co-op: Ogni giocatore ottiene la propria ricompensa quando raggiunge uno spazio ricompensa.

I tracciati favore della folla si azzerano tra un'ondata e l'altra (vedere "Ondate" a pagina 25). Tutte le ricompense possono essere guadagnate di nuovo, a eccezione dell'eroe neutrale, che può essere guadagnato solo una volta. Nota: la terza ricompensa del favore della folla, che consente di riportare al proprio campo due unità scartate, può essere utilizzata per recuperare l'eroe secondario se viene scartato.

DANNEGGIARE IMMORTALI

Gli immortali ignorano tutti i danni subiti. Ci sono solo due modi per rimuovere HP di un immortale:

- **Sconfiggere gli Alleati dell'Immortale.** Ogni volta che un'unità arena viene sconfitta, rimuove un HP dall'immortale attivo.
- **Occupare le Pietre.** All'inizio di ogni turno dei giocatori, l'immortale attivo perde un HP per ogni unità truppa del giocatore che si trova su un esagono pietra.

Co-op: Si applica a entrambi i turni dei giocatori.
Ricordiamo che infliggere danni a un immortale non ne riduce gli HP, ma permette ai giocatori di guadagnare favore della folla pari all'ammontare dei danni inflitti.

ALLEATI

Sebbene gli immortali e le unità arena siano truppe separate con turni separati, fanno parte della stessa squadra e sono alleati. Non si markano, non si bersagliano e non si attaccano a vicenda. *Co-op: Le truppe dei giocatori sono alleate e fanno parte della stessa squadra.*

LISTA PRIORITA'

Gli Immortali e le unità arena utilizzano il seguente elenco di priorità in modalità Assalto:

Avversario su un'esagono pietra > Eroe > Avversario più forte

ORDINE DI TURNO

Ogni round consiste in un turno immortale, un turno giocatore e un turno arena.
Co-op: I giocatore svolgono il turno uno dopo l'altro nell'ordine che preferiscono. L'ordine di turno dei giocatori può cambiare di round in round.

ORDINE DI TURNO IN ASSALTO

Turno Immortale

1. Schieramento - solo per il primo turno
2. Movimento
3. Abilità
4. Ingaggio

Turno(i) Giocatore

1. Verificare gli esagoni di pietra
2. Schieramento
3. Posizionamento tattiche
4. Movimento
5. Abilità
6. Ingaggio

Turno Arena

1. Schieramento
2. Movimento
3. Abilità
4. Ingaggio

TURNO IMMORTALI

Un singolo immortale è l'unica unità della sua truppa e l'unica unità ad agire nel suo turno. È un'unità elite. Fa riferimento all'elenco di priorità di cui sopra per la markatura e il bersagliamento. Gli immortali svolgono il loro turno come di norma per le unità rivali, con le eccezioni elencate di seguito.

Passo Schieramento Immortale

Nel primo turno di una nuova ondata, pescate e schierate un immortale a caso nel campo rivale. Per il resto dell'ondata, saltate la Passo Schieramento Immortale: non c'è altro da fare.
Co-op: Ogni immortale ha +2 Salute rispetto alla statistica indicata sulla sua chip.

Passo Ingaggio Immortale

L'immortale esegue il suo Passo Ingaggio come di consueto per un rivale. Tuttavia, anche nei turni in cui non attacca, tira sempre tutti i suoi dadi attacco.

Dopo aver applicato i danni dell'attacco (se c'è stato un attacco), lasciare i dadi attacco così come sono stati lanciati. Utilizzate gli stessi risultati per attivare gli effetti unici dell'immortale, che sono elencati nella sezione Immortali.

Partite dall'inizio dell'elenco degli effetti innescati e scendete in sequenza.

1. Per ogni effetto innescato, verificare se almeno un risultato colpito corrisponde al colore del dado.

2. Se c'è almeno un colpito nel tiro per quel colore, risolvete gli effetti innescati.

3. Se non ci sono colpiti per quel colore, passate all'innesco successivo.

Quando tutti gli effetti innescati sono stati controllati, il turno dell'immortale termina.

Vediamo un esempio di turno di un immortale in azione. Questo esempio potrebbe risultare familiare, in quanto continua gli esempi di turni rivali precedenti.

In questo esempio, Il Passo Schieramento viene saltato perché un immortale, Antony Blackbird, è già schierato. Il Passo successivo è il Movimento. La priorità più alta per un immortale è un avversario su un esagono pietra. Il Warrior sull'esagono pietra è già nel Range di Antony, quindi Antony non si muove. Antony non ha skill, quindi il Passo Abilità passa senza effetti. Infine, arriviamo al Passo Ingaggio. Antony ha una skill innata chiamata Dig In, che aggiunge un dado al suo attacco nei turni in cui non si muove durante il Passo Movimento. Antony tira tutti i suoi dadi attacco e ottiene 2 colpito, quindi al Warrior vengono inflitti 2 danni. Il Warrior ha la skill Innata Retaliate, quindi anche ad Antony viene inflitto 1 danno. Essendo un immortale, Antony ignora il danno e non perde HP, ma il giocatore guadagna 1 favore della folla per avergli inflitto 1 danno.

Dobbiamo ora risolvere gli effetti innesco di Antony in base al suo lancio di dadi attacco. Ha lanciato un colpito sul suo dado verde, causando lo spostamento del Warrior. Il giocatore può scegliere in quale esagono adiacente spostare il Warrior. Anche il dado blu ha fatto colpito, facendo guadagnare 1 HP a ciascuno degli alleati di Antony. Il Bandit e l'Hippopotamus, che sono unità arena alleate dell'immortale, guadagnano 1 HP ciascuno. Ricordiamo che guadagnare HP è diverso dal curarsi, quindi l'Hippopotamus ottiene l'aumento di HP anche se ora ha più HP della Salute. I dadi neri e gialli non hanno colpito e non hanno inneschi associati.

TURNO ARENA

Le unità arena agiscono normalmente come unità rivali nel loro turno. Le unità arena vengono estratte a caso quando vengono schierate, e il sacchetto di estrazione è considerato il campo arena. Ricordiamo che l'arena ha un limite al numero di unità che può avere in combattimento contemporaneamente. Se ha già raggiunto il suo limite, non schiererà nuove unità.

UNITA' SCONFITTE

- Se l'eroe principale viene sconfitto, perdete immediatamente.
  Co-op: La partita è persa se l'eroe principale di uno dei due giocatori viene sconfitto.

- Quando le altre unità vengono sconfitte, compreso l'eroe secondario, vengono scartate. Anche le tattiche usate vengono scartate.

  Quando un'unità arena viene sconfitta, rimetterla nel sacchetto di estrazione.

  Quando un immortale viene sconfitto, l'ondata termina immediatamente. Vedere "Ondate" più avanti.

ONDATE

La Modalità Assalto si gioca a ondate. Un'ondata continua, turno per turno, finché l'immortale non viene sconfitto o finché il gioco non termina con la sconfitta di un eroe primario.

Quando l'immortale dell'ondata in corso viene sconfitto, l'ondata termina immediatamente e vengono eseguite le fasi seguenti:

1. **Trofeo Immortale.** Posizionare l'Immortale sconfitto a faccia in su di lato per ricordarsi di averlo sconfitto.
2. **Pulizia Giocatore.** Scartare le chip tattica di tutte le unità in combattimento. Riporre tutte le unità ancora in combattimento, compresi gli eroi, nel proprio campo. Le chip salute vengono rimosse e al prossimo schieramento le unità verranno schierate con tutti i loro HP. L'eroe principale viene girato sul lato inattivo e dovrà essere riattivato con il favore della folla prima di poter essere schierato. Se l'eroe secondario è stato acquisito in precedenza con il favore della folla (e non è stato scartato), rimane nel campo sul lato attivo ed è pronto per essere schierato nell'ondata successiva. Le unità e le tattiche precedentemente scartate non vengono recuperate.

   Co-op: Entrambi i giocatori eseguono questi passaggi.
3. **Pulizia Arena.** Rimuovere gli HP rimanenti dalle unità arena in combattimento e rimettere le unità nel sacchetto di estrazione.
4. **Resettare il Favore della Folla.** Ripristina il tracciato favore della folla dall'inizio. Ogni ricompensa può essere ottenuta di nuovo, a eccezione della ricompensa eroe secondario, se è già stata ottenuta.

   Co-op: Entrambi i giocatori eseguono questa operazione.
5. **Iniziare un'Altra Ondata.** Inizia l'ondata successiva con un nuovo turno Immortale e lo schieramento di un nuovo immortale a caso nel campo rivale.

FORFAIT

Durante il Passo Schieramento del proprio turno, se non si hanno unità in combattimento e non si può schierare unità, si dà immediatamente forfait e si perde la partita.
Co-op: Se non ci sono unità controllate dai giocatori in combattimento durante il Passo Schieramento del turno di un giocatore e questo non può schierare unità, i giocatori danno immediatamente forfait e perdono la partita.

MODALITA' ASCENSIONE

1-2 giocatori • Solo o cooperativo • Colosseo

Nella Modalità Ascensione, un giocatore solo o due giocatori alleati devono combattere contro un titano simile a una divinità, dotato di varie capacità potenti. I titani interagiscono con i frammenti mistici, l'architettura dell'arena e le sentinelle amiche.

Alcune regole della versione cooperativa della Modalità Ascensione sono diverse da quelle della versione in solitario. Queste modifiche sono in *blu e in corsivo*. Le regole cooperative possono essere ignorate nel gioco in solitaria.

OBIETTIVO

Per vincere, è necessario sconfiggere il titano prescelto. Se l'eroe principale viene sconfitto, si perde.

Co-op: Se l'eroe principale dal giocatore A viene sconfitto, i giocatori perdono.

SETUP

1. **Arena.** Posizionare il mat arena Colosseo a faccia in su. Voi userete il lato rosso dell'arena, mentre il titano userà il lato blu.

   Co-op: Determinare quale giocatore sarà il Giocatore A e quale il Giocatore B. Il Giocatore A usa il lato rosso dell'arena, mentre il Giocatore B usa il lato blu. Entrambi i giocatori condividono gli HP rossi. Designare un'area separata per il campo del titano.

2. **Favore della Folla.** Posizionare una chip supporto rossa su ciascuno degli spazi ricompensa del favore della folla, tranne quello oro. Posizionare un eroe neutrale a caso a faccia in su nello spazio ricompensa oro. Posizionare la perla favore della folla nelle vicinanze.

   Co-op: Le chip vengono posizionate solo sul tracciato rosso del favore della folla, che viene condiviso da entrambi i giocatori. Non piazzate un eroe neutrale, perché l'eroe principale del giocatore B sarà piazzato qui più tardi durante il setup.

3. **Titano.** Scegliere liberamente un titano da affrontare. Trovate la chip corrispondente e la carta di riferimento. Posizionare la chip nel campo del titano e la carta riferimento nelle vicinanze. Assicuratevi di leggere attentamente la carta riferimento del Titano per determinare se ci sono ulteriori istruzioni da seguire nel setup.

4. **Frammenti.** Posizionare ciascuno dei quattro frammenti sugli esagoni piedistallo. Per sapere se iniziano attivi o inattivi e se iniziano con HP, consultare il riferimento del Titano. Vedere "Frammenti" a pagina 29 per maggiori dettagli.

5. **Fazione.** Scegliere la propria fazione. Raccogliete tutte le chip della vostra fazione (un eroe, dieci unità non elite e quattro tattiche). Tra queste chip, selezionate sei unità non elite e una tattica a vostra scelta, insieme all'eroe. Posizionateli tutti nel vostro campo a faccia in su, tranne l'eroe, che viene posizionato sul lato inattivo. Le chip rimanenti non vengono utilizzate in questa partita.

   Co-op: Ogni giocatore sceglie una fazione diversa. Poi, il giocatore A sceglie tre unità non elite della sua fazione, insieme al suo eroe. Successivamente, il giocatore B sceglie tre unità non elite e una tattica della propria fazione. Tutte queste chip vengono collocate nei campi separati dei giocatori. Il giocatore B posiziona l'eroe della propria fazione sullo spazio ricompensa favore della folla oro, con il lato attivo rivolto verso l'alto.

6. **Scorta.** Creare una scorta contenente tutte le chip salute del gioco (separate per colore) e i dadi vicini.

ESAGONI SCHIERAMENTO

Esagoni di Schieramento Esterni. È possibile utilizzare i due esagoni di schieramento esterni sul lato rosso dell' arena.

Co-op: Il giocatore A può usare i due esagoni di schieramento esterni rossi, mentre il giocatore B può usare i due esagoni di schieramento esterni blu.

Esagoni di Schieramento Interni. È possibile utilizzare qualsiasi esagono di schieramento interno. Ricordate che le unità che occupano questi esagoni non possono attaccare e le loro skill sono ignorate. Il titano non ha queste restrizioni quando occupa un esagono di schieramento interno.

Esagono di Schieramento Centrale. Potete usare l'esagono di schieramento centrale. Ricordiamo che un'unità che occupa questo esagono all'inizio del turno della sua truppa subisce 1 danno. Al titano non viene inflitto alcun danno quando occupa questo esagono.

LIMITE UNITA'

Titano. Se il titano ha unità alleate, la sua scheda di riferimento fornirà tutte le informazioni pertinenti.

Giocatore. Non c'è limite al numero di unità che i giocatori possono avere in combattimento contemporaneamente, a patto che abbiano nel loro campo un'unità da schierare.

Ricordiamo che un'unità non può essere schierata se non ci sono abbastanza HP, pari alla sua Salute, del colore appropriato nella scorta.

ALLEATI

Alcuni titani schierano unità arena o altre unità speciali. Tutte queste unità e il titano stesso sono considerate alleate e non si markano, non si bersagliano e non si attaccano a vicenda. Le unità designate come unità arena sulla carta di riferimento del titano formano una truppa separata da quella del titano. Tutte le altre unità che il titano aggiunge al combattimento fanno parte della truppa del titano e sono controllate attraverso il Passo Attività Titano. Solo il titano è elite, i suoi alleati no.

Co-op: I giocatori sono alleati.

FAVORE DELLA FOLLA

Quando si infligge danno a un avversario, si guadagna favore della folla pari alla quantità di HP che l'avversario perde.

Quando si raggiunge il quinto spazio di un tracciato favore della folla, si ottiene la ricompensa stampata e la chip supporto o eroe sopra il tracciato. Vedere "Favore della Folla" a pagina 11 per maggiori dettagli su ciascuna ricompensa.

Co-op: Ricordiamo che tutti il favore della folla guadagnato da entrambi i giocatori è registrato su un tracciato favore della folla condiviso. Il giocatore che infligge il danno che raggiunge una ricompensa sul tracciato è il giocatore che piazza la chip supporto, se ne ottiene una. Il giocatore B controlla tutte le sentinelle dei giocatori, indipendentemente da chi le ha piazzate.

I punti strategici dei giocatori sono condivisi ed entrambi i giocatori possono spostare le loro unità su di essi. Le ricompense per il favore della folla sono ripartite tra i giocatori come segue:

Favore della Folla	Giocatore
Ottenere questa chip supporto	Come sopra
Aggiungere 3 HP a qualsiasi unità	Giocatore B
Attivare il proprio eroe. Può utilizzare qualsiasi esagono dischieramento esterno.	Eroe - Giocatore A Esagoni - entrambi i giocatori
Ogni turno si può muovere o mettere un punto strategico.	Giocatore B
Posiziona questo eroe nel tuo campo	Giocatore B

ORDINE DI TURNO

Ogni round consiste in un turno titano e in un turno giocatore. Alcuni titani indicano che c'è anche un turno arena, che si svolge dopo il turno giocatore. Il turno arena viene altrimenti saltato.

Co-op: I giocatori effettuano i turni uno dopo l'altro, nell'ordine che preferiscono. L'ordine dei turni dei giocatori può cambiare di round in round.

ORDINE DI TURNO ASCENSIONE

Turno Titano

1. Schieramento - solo per il primo turno
2. Attività Titano

Turno(i) Giocatore

1. Schieramento
2. Piazzamento tattica
3. Movimento
4. Abilità
5. Ingaggio

Turno Arena (se c'è)

1. Movimento
2. Abilità
3. Ingaggio

TURNO TITANI

I titani sono unità elite. Ogni riferimento del titano contiene regole fondamentali per quel titano specifico e deve essere letto con attenzione per le regole speciali e le eccezioni relative allo schieramento del titano, agli alleati, agli attacchi, alle condizioni di danno e altro ancora. Un lato della carta contiene informazioni su setup, regole speciali e frammenti. L'altro lato mostra i dadi titano lanciati, le statistiche, l'elenco delle priorità e gli effetti dei dadi.

I dadi titano regolano le loro azioni e sono separati dai normali dadi attacco titano. I titani non si muovono o attaccano automaticamente, ma agiscono in base ai risultati di questi dadi.

Passo Schieramento Titano

Al primo turno di gioco, il titano selezionato si schiera sull'esagono di schieramento centrale. Ricordiamo che il titano è frastornato nel turno in cui viene schierato. Per il resto della partita, saltate il Passo Schieramento Titano: non c'è nient'altro da fare.

Passo Attività Titano

I Titani non agiscono in Passi movimento e ingaggio come le altre unità. Piuttosto, tirano una serie di dadi e seguono istruzioni speciali in base ai risultati. I Titani saltano questa fase se sono frastornati.

Per risolvere il Passo Attività Titano:

1. **Lanciare i Dadi Titano.** Raccogliere tutti i dadi attacco come indicato nell'area dadi titano sul riferimento Titano e lanciarli. Annotare il numero di colpiti di ciascun colore.
2. **Risolvere gli Effetti dei Dadi.** Risolvere ogni effetto dei dadi in ordine, dall'alto verso il basso, come elencato nella tabella degli effetti sul riferimento Titano. Gli effetti che richiedono il lancio di un singolo dado si attivano se quel dado ottiene un colpito. Altri effetti richiedono il lancio di più dadi e si risolvono in modo diverso a seconda del numero di colpito ottenuti. Si noti che per gli effetti che si risolvono in base al numero di colpito, si risolverà solo l'effetto relativo al numero più alto di colpito lanciati. Ad esempio, se c'è un effetto per 1 colpito e per 2 colpito e si lanciano 2 colpito, non si risolverà l'effetto per 1 colpito.
   - Alcuni effetti fanno muovere e/o attaccare il titano. Questi vengono risolti come di consueto per le unità rivali, utilizzando l'elenco di priorità del titano.
   - Alcuni effetti schierano unità alleate del titano. Vedere "Alleati Titano" a pagina 29.

Vediamo un esempio di turno di un titano in azione. In questo esempio utilizziamo Mars, che si trova di fronte alla truppa Kunlun. Poiché Mars è già schierato, saltiamo il Passo Schieramento. Mars ha una regola speciale per quanto riguarda i suoi dadi titano. Inizia con 4 e ne guadagna altri man mano che la partita prosegue. A questo punto, ha 6 dadi. Li lancia e ottiene i risultati mostrati.

Organizzando i lanci nell'ordine indicato dagli effetti dei dadi sulla carta di Mars, risolviamo il verde per primo. Con un colpito, Mars usa Advance. Lancia un dado arena e ottiene un 4, che gli consente di muoversi fino a 2 esagoni. Dobbiamo controllare la sua lista priorità per determinare dove si muoverà. La priorità assoluta di Mars è l'eroe Feng. Con Range 1, non può raggiungere Feng. La priorità successiva è l'avversario più debole nel Range. Il Marksman è il più debole, con soli 2 HP, e Mars impiega solo 1 movimento per avvicinarsi, quindi non usa il secondo movimento.

Saltando l'effetto del dado giallo, poiché entrambi hanno mancato, risolviamo ora il dado blu. Con 1 colpito, Mars usa Smite una volta. Tira un 5 sul dado arena, che gli impone di attaccare un bersaglio entro 2 esagoni. Tornando alla sua lista di priorità, la sua priorità principale, l'eroe, può essere bersagliata poiché Feng è a 2 esagoni di distanza. Mars tira i suoi dadi attacco e ottiene 3 colpito. Feng subisce 3 danni . Sebbene Feng possieda la skill Innata Retaliate, non può usarla perché Mars è fuori dal suo Range.

Passando alla risoluzione del dado nero, abbiamo di nuovo un singolo colpito. Mars usa Toss, che gli permette di infliggere 1 danno a un bersaglio adiacente e di spostarlo fino a 3 esagoni di distanza da lui. Ancora una volta andiamo alla lista delle priorità e vediamo che il bersaglio deve essere il Marksman perché è il più debole. Il Marksman perde 1 HP e viene spostato. Il giocatore può scegliere in quale esagono spostarlo, purché sia esattamente a 3 esagoni di distanza da Mars, e sceglie di spostarlo come indicato.

L'ultimo dado a risolvere è quello rosso. Indica che ci sarà un turno arena e che il giocatore ha il suo turno. Nel caso di Mars, le sentinelle sotto il suo controllo agiranno durante il turno arena. Anche se le sentinelle non si muovono, hanno una portata importante con Range 4!

Alleati Titano

Le unità arena e le unità specifiche del titano schierate a causa di un effetto titano seguono un insieme comune di regole speciali elencate di seguito, oltre a seguire le regole specifiche dell'unità sulla carta riferimento del titano.

Le unità schierate per effetto del titano sono frastornate nel turno in cui si schierano , come di consueto. Notare che le unità arena schierate durante il turno del titano non saranno più frastornate nel turno arena.

Le unità schierate dagli effetti del titano agiscono nel turno titano, a meno che non siano designate come unità arena sul riferimento del titano, nel qual caso agiscono nel turno arena. Le unità che agiscono nel turno titano agiscono solo se sollecitate da ulteriori effetti del titano.

Se non vengono sollecitate o se sono frastornate, non agiscono.

Se le unità richiedono un elenco di priorità, il riferimento del Titano ne delinea uno.

Frammenti

I frammenti sono chip speciali che interagiscono con il titano e con altre unità ed effetti in Modalità Ascensione. Ogni titano utilizza i frammenti in modo diverso, quindi prestate molta attenzione al riferimento del titano mentre giocate.

I frammenti hanno un lato attivo e uno inattivo, come gli eroi.

Lato Attivo

Lato Inattivo

I frammenti hanno HP simili a quelli delle unità. Se il frammento ha HP blu (che corrisponde al colore del titano), i giocatori lo trattano come un'unità avversaria e possono attaccarlo e usare le skill per danneggiarlo. Se il frammento ha HP rossi, le unità avversarie possono contrassegnarlo e bersagliarlo in modo analogo. Quando un frammento subisce danni, perde HP come di consueto. I frammenti con HP bloccano gli esagoni che occupano.

A volte i frammenti possono essere equipaggiati alle unità e queste possono avere più di un frammento alla volta. Un frammento equipaggiato viene posizionato tra la chip dell'unità e i suoi HP. Si muove quindi con quella fino a quando non viene indicato diversamente. I frammenti equipaggiati non sono considerati attivi o inattivi. Un'unità con un frammento equipaggiato è uno shardholder. Quando uno shardholder viene sconfitto, il suo frammento viene lasciato nell'esagono in cui l'unità è stata sconfitta, con il lato attivo rivolto verso l'alto.

Quando un'unità controllata dal giocatore si muove su (o attraversa) un esagono con un frammento precedentemente equipaggiato, quell'unità lo equipaggia automaticamente. Le unità rivali possono muoversi su o attraverso questi frammenti, ma non li equipaggiano.

FORFAIT

Durante il Passo Schieramento del proprio turno, se non si hanno unità in combattimento e non si può schierare unità, si dà immediatamente forfait e si perde la partita.

Co-op: Se non ci sono unità controllate dai giocatori in combattimento durante il Passo Schieramento del turno di un giocatore e questo non può schierare unità, i giocatori danno immediatamente forfait e perdono la partita.

MODALITA' SKIRMISH

2 giocatori • Competitivo • Pozzuoli o Colosseo

Nella Modalità Skirmish, due giocatori si affrontano in una battaglia testa a testa e devono usare la loro esperienza tattica e la loro padronanza del favore della folla per raggiungere la vittoria. Notare che ogni arena si gioca in modo diverso e le regole per entrambe sono presentate di seguito.

OBIETTIVO

Per vincere, è necessario sconfiggere l'eroe principale dell'altro giocatore. Nell'arena di Pozzuoli, si può vincere anche se (in qualsiasi momento del primo turno) l'avversario non ha unità in combattimento.

SETUP

1. **Arena.** Scegliere di giocare nell'arena Pozzuoli o in quella Colosseo e posizionare il mat arena sul tavolo a faccia in su. Un giocatore userà il lato rosso dell'arena e le chip salute rosse, mentre l'altro userà il lato blu e le chip salute blu.
2. **Ordine dei Giocatori.** Determinare a caso l'ordine dei giocatori.
3. **Fazione.** A partire dal secondo giocatore, ognuno sceglie casualmente una fazione. Poi raccoglie le unità e le tattiche della propria fazione. Le tattiche vengono posizionate a faccia in su nel proprio campo.
4. **Eroe Principale.** Ogni giocatore posiziona il proprio eroe principale sul lato inattivo, quindi lo posiziona a faccia in su nel campo:

   • **Arena Pozzuoli.** Ogni giocatore posiziona il proprio eroe principale nel proprio campo.

   • **Colosseo.** Ogni giocatore posiziona il proprio eroe sull'esagono eroe incatenato sul proprio lato dell'arena.
5. **Selezionare Unità.** Ogni giocatore mette le proprie unità rimanenti in un sacchetto, pesca quattro unità e le posiziona a faccia in giù nel proprio campo. I giocatori possono guardare le proprie unità a faccia in giù in qualsiasi momento.
6. **Favore della Folla.** Ogni giocatore posiziona la sua perla favore della folla vicino ai suoi tracciati. Poi:
   - **Arena Pozzuoli.** Ogni giocatore piazza un eroe neutrale casuale con il lato attivo rivolto verso l'alto sul quarto spazio ricompensa del proprio tracciato.
   - **Colosseo.** Ogni giocatore posiziona un eroe neutrale casuale con il lato attivo sopra il proprio tracciato oro, una delle proprie chip supporto sopra il tracciato "guadagna questa chip supporto" e una delle chip supporto del giocatore avversario sopra ciascuno degli altri tracciati favore della folla.
7. **Scorta.** Creare una scorta contenente tutte le chip salute del gioco (separate per colore) e i dadi nelle vicinanze.

ESAGONI SCHIERAMENTO

Pozzuoli

- I giocatori possono utilizzare i sei esagoni di schieramento sul loro lato dell'arena.

Colosseo

- I giocatori possono utilizzare i due esagoni di schieramento esterni sul loro lato dell'arena.
- Entrambi i giocatori possono utilizzare qualsiasi esagono di schieramento interno. Ricordiamo che le unità che occupano questi esagoni non possono attaccare e le loro skill sono ignorate.
- Entrambi i giocatori possono utilizzare l'esagono di schieramento centrale. Ricordiamo che ogni unità che occupa questo esagono all'inizio del suo turno subisce 1 danno.

LIMITE UNITA'

Non c'è limite al numero di unità che un giocatore può avere in combattimento contemporaneamente. Ricordiamo che se non ci sono abbastanza chip salute del colore appropriato nella scorta per coprire la completa salute di un'unità, questa non può essere schierata.

Se un giocatore ha meno di quattro unità nel suo campo alla fine del suo turno, lo rifornisce immediatamente pescando chip dal suo sacchetto e aggiungendole, a faccia in giù, al suo campo finché non ne ha quattro (o finché il sacchetto non è vuoto).

FAVORE DELLA FOLLA

Pozzuoli

Il favore della folla può essere guadagnato in due modi diversi nell'arena Pozzuoli:

- **Sconfiggendo Unità.** Guadagnate 2 favore della folla ogni volta che una delle vostre unità sconfigge un avversario.
- **Occupando Pietre.** Guadagnate 1 favore della folla all'inizio del turno se le vostre unità occupano esattamente un esagono pietra. Guadagnate 3 favori della folla all'inizio del turno se le vostre unità occupano entrambi gli esagoni pietra.

Quando un giocatore raggiunge uno dei primi tre spazi ricompensa, arrivando sullo spazio o avanzando oltre, reclama la ricompensa stampata. Poi, il giocatore con il minor favore della folla totale può aggiungere immediatamente +1 HP a un'unità elite a sua scelta o +2 HP a un'unità non elite a sua scelta. Tenere traccia di tutti li favore della folla guadagnato prima di determinare le ricompense. In caso di parità, gli HP vengono concessi al giocatore di turno.

Colosseo

Il favore della folla si guadagna nel Colosseo infliggendo danni agli avversari. I giocatori guadagnano favore della folla pari alla quantità di HP persi da un avversario a causa dei danni inflitti dalle proprie unità e tattiche. Quando un giocatore raggiunge la fine di un percorso favore della folla, ottiene immediatamente la ricompensa stampata. Quando raggiunge la fine di uno dei tre tracciati con una chip supporto di un'unità avversaria, l'avversario guadagna immediatamente e posiziona quela chip supporto, scegliendo se posizionarla come Appiglio o come sentinella.

ORDINE DI TURNO

Un round consiste in un turno di gioco per ogni giocatore. I turni iniziano con il primo giocatore in ordine di turno, seguito dal secondo. L'ordine dei turni rimane invariato per tutta la partita.

ORDINE TURNO SKIRMIH

Turno Giocatore

1. **Verificare gli esagoni pietra - solo arena Pozzuoli.**
2. **Schieramento**
3. **Piazzamento tattiche**
4. **Movimento**
5. **Abilità**
6. **Ingaggio**
7. **Ripristinare il campo a 4**

EROE PRINCIPALE

Pozzuoli

L'eroe principale di ogni giocatore inizia inattivo nel suo campo. I giocatori non possono schierare il loro eroe finché non lo attivano raggiungendo il primo spazio ricompensa sul tracciato favore della folla.

Colosseo

L'eroe principale di ogni giocatore inizia inattivo nell'arena sull'esagono eroe incatenato del suo lato. Ricordiamo che gli eroi sul loro lato inattivo non possono muoversi, attaccare o usare abilità. Non ci sono restrizioni sulla possibilità di essere attaccati o danneggiati dagli avversari, ma gli eroi inattivi non possono essere spostati dall'esagono eroe incatenato.

Gli eroi principali vengono attivati quando si verifica una di queste due situazioni:

- La truppa dell'eroe raggiunge la ricompensa del favore della folla che attiva il suo eroe.
- All'eroe inattivo viene inflitto un danno qualsiasi Risolvere completamente il danno prima di attivare l'eroe.

Quando un eroe diventa attivo, giratelo sul suo lato attivo. L'eroe principale è frastornato nel turno in cui viene attivato.

MODALITA' PANDEMONIO

3-4 giocatori • Competitivo • Pozzuoli

Nella Modalità **Pandemonio**, i giocatori si affrontano in un sanguinoso e caotico combattimento all'ultimo sangue.

OBIETTIVO

Un giocatore vince quando è l'unico rimasto e tutti gli altri giocatori sono stati costretti a dare forfait.

SETUP

1. **Arena.** Posizionare il mat arena di Pozzuoli a faccia in su. Ogni giocatore deve designare un'area davanti a sé come proprio campo.
2. **Ordine dei Giocatori.** Determinare a caso il primo giocatore. L'ordine dei giocatori procederà in senso orario.
3. **Fazione.** A partire dall 'ultimo giocatore e proseguendo in ordine inverso, ogni giocatore sceglie una fazione, raccoglie tutte le unità e le tattiche di quella fazione e le colloca nel rispettivo campo.
4. **Eroe Proncipale.** L'eroe principale di ogni giocatore viene posizionato sul lato attivo del proprio campo.
5. **Scorta.** Creare una scorta contenente tutti le chip salute e i dadi del gioco nelle vicinanze.

ESAGONI SCHIERAMENTO

I giocatori possono utilizzare qualsiasi esagono di schieramento dell'arena.

LIMITE UNITA'

Ogni truppa è limitata a tre unità in combattimento alla volta. Gli eroi possono essere schierati in qualsiasi momento come qualsiasi altra unità.

In questa modalità, non c'è alcuna differenza tra i colori delle chip salute. I giocatori possono utilizzare qualsiasi colore di chip salute per le loro unità, o anche un mix di colori. Ricordiamo che se non ci sono abbastanza chip salute nella scorta per coprire la salute completa di un'unità, questa non può essere schierata.

FAVORE DELLA FOLLA

Il favore della folla non viene utilizzato in questa modalità di gioco.

ORDINE DI TURNO

Un round consiste in un turno di gioco per ogni giocatore. I turni iniziano con il primo giocatore e proseguono in senso orario in base all'ordine di turno.

ORDINE TURNO PANDEMONIO

Turni Giocatori

1. **Verificare esagoni pietra**
2. **Schieramento**
3. **Piazzamento delle tattiche**
4. **Movimento**
5. **Abilità**
6. **Ingaggio**

TURNI GIOCATORI

I turni dei giocatori si svolgono normalmente, ad eccezione di quanto indicato di seguito.

Passo Verificare Esagoni Pietra

I giocatori possono riportare al loro campo una delle tattiche scartate per ogni esagono pietra che le loro unità occupano all'inizio del loro turno.

Passo Schieramento

Se un giocatore ha meno di tre unità in combattimento durante il suo Passo Schieramento, deve schierare un'unità se possibile.

EROI

Quando un'unità sconfigge un eroe avversario, la truppa sconfitta può riportare nel proprio campo fino a due unità non elite dal proprio scarto.

FORFAIT

Durante il Passo Schieramento del turno di un giocatore, se questo non ha unità in combattimento e non può schierare unità, dà immediatamente forfait e viene eliminato dalla partita. I giocatori rimanenti continuano a giocare. Se rimane un solo giocatore, quello vince la partita!

MODALITA' ALLEANZA

4 giocatori • Squadre competitive • Pozzuoli

Nella Modalità Alleanza, quattro giocatori formano due squadre che si sfidano per il predominio.

OBIETTIVO

Per vincere, la propria squadra deve sconfiggere entrambi gli eroi principali avversari. La squadra può vincere anche se la squadra avversaria è costretta a dare forfait.

SETUP

1. **Determinare le Squadre.** Dividetevi in due squadre da due giocatori ciascuna. I giocatori devono sedersi in modo che l ôrdine delle squadre si alterni.
2. **Arena.** Posizionate il mat arena di Pozzuoli a faccia in su. Ogni giocatore deve designare un'area davanti a sé come proprio campo. Una squadra utilizzerà il lato rosso dell'arena e le chip salute rosse, mentre l'altra squadra utilizzerà il lato blu e le chip salute blu.
3. **Ordine dei Giocatori.** Determinare a caso il primo giocatore . L'ordine dei giocatori seguirà in senso orario, con le squadre che si alterneranno.
4. **Fazione.** A partire dall'ultimo giocatore e proseguendo in ordine inverso, ogni giocatore sceglie una fazione e raccoglie le chip unità e tattica della propria fazione.
5. **Eroe Principale.** Per ogni squadra , un giocatore posiziona il proprio eroe principale nel proprio campo con il lato inattivo rivolto verso l'alto, mentre l'altro giocatore posiziona il proprio eroe principale sull'ultimo spazio ricompensa della propria squadra del tracciato favore della folla condiviso dalla propria squadra con il lato attivo rivolto verso l'alto. I giocatori di ogni squadra possono scegliere quale eroe.
6. **Favore della Folla.** Ogni squadra posiziona la propria perla favore della folla sul primo spazio del proprio tracciato.
7. **Piazzamento Tattiche.** Ogni giocatore posiziona le chip tattica a faccia in su nel proprio campo.
8. **Selezionare Unità.** Ogni giocatore sceglie sei unità non elite della propria fazione e le posiziona a faccia in giù nel proprio campo. Le unità rimanenti non verranno utilizzate. I giocatori possono guardare le loro unità a faccia in giù in qualsiasi momento, ma queste unità rimarranno nascoste agli altri giocatori, compreso il loro compagno di squadra, fino a quando non saranno schierate.
9. **Scorta.** Creare una scorta contenente tutte le chip salute del gioco (separate per colore) e i dadi nelle vicinanze.

ESAGONI SCHIERAMENTO

Ogni squadra può utilizzare gli esagoni di schieramento sul proprio lato dell'arena.

LIMITE UNITA'

Non c'è limite al numero di unità che un giocatore o una squadra possono avere contemporaneamente in combattimento. Ricordiamo che se non ci sono abbastanza chip salute del colore appropriato nella scorta per coprire la salute completa di un'unità, questa non può essere schierata.

FAVORE DELLA FOLLA

Il favore della folla può essere guadagnato in due modi diversi nell'arena Pozzuoli:

- **Sconfiggere Unità.** Guadagnate 2 favori della folla ogni volta che una delle vostre unità sconfigge un avversario.
- **Occupare Pietre.** Guadagnate 1 favore della folla all'inizio del vostro turno se le vostre unità occupano esattamente un esagono pietra, o 3 favore della folla se le vostre unità occupano entrambi gli esagoni pietra. Notare che questo include solo le unità del giocatore, non le unità alleate controllate dal compagno di squadra.

I membri di ogni squadra condividono un tracciato favore della folla. Ogni volta che uno dei giocatori di una squadra guadagna punti favore della folla, quei punti vengono registrati sul tracciato condiviso. Quando una squadra raggiunge uno degli spazi ricompensa, reclama la ricompensa stampata come segue:

SPAZIO PREMIO	CHI PUO' RECLAMARE
Prima Ricompensa: Attivazione eroe principale	Si applica al giocatore di quella squadra il cui eroe si trova nel campo.
Seconda ricompensa: Restituzione Tattiche al campo	Si applica a un giocatore a scelta della squadra.
Terza ricompensa: Restituzione due unità al campo	Si applica a un giocatore a scelta della squadra. Possono essere restituite solo unità non elite.
Quarta ricompensa: Posizionare questo eroe nel campo	Si applica al giocatore della squadra a cui appartiene l'eroe.

Poi, nella squadra con il minor favore di folla totale, ogni giocatore può aggiungere immediatamente +1 HP a un' unità elite della sua truppa a sua scelta o +2 HP a un'unità non elite della sua truppa a sua. In caso di parità, la squadra di turno guadagna il beneficio.

ORDINE DI TURNO

Un round consiste in un turno di gioco di ogni giocatore. I turni iniziano con il primo giocatore e proseguono in senso orario in base all'ordine di turno.

ORDINE TURNO ALLEANZA

Turni Giocatore

1. Verificate esagoni pietra
2. Schieramento
3. Piazzamento tattiche
4. Movimento
5. Abilità
6. Ingaggio

FORFAIT

Durante il Passo Schieramento del turno di un giocatore, se la sua truppa non ha unità in combattimento e non può schierare unità, la sua squadra dà immediatamente forfait e perde la partita.

INTEGRAZIONE CON VICTORUM

Gran parte del contenuto per il gameplay di Hoplomachus: Remastered è compatibile con Hoplomachus: Victorum e viceversa. Ulteriori informazioni su quali elementi sono compatibili e su come integrarli in entrambi i giochi sono disponibili in un PDF stampabile su chiptheorygames.com/support.

TERMINI CHIAVE

Abilità. Un'abilità è un tipo di skill di un'unità. Le unità possono usare le loro Abilità solo durante il Passo Abilità del loro turno di combattimento.

Adiacente. Due esagoni che condividono un lato sono considerati adiacenti. Le unità (o altre chip) che si trovano su esagoni adiacenti sono adiacenti tra loro.

Avversario. Gli avversari sono unità controllate dal gioco che si oppongono alle unità controllate dal giocatore. I titani, gli immortali e le unità arena sono tutti considerati avversari, così come qualsiasi altra unità alleata di queste unità.

Alleato. Tutte le unità appartenenti alla stessa truppa sono alleate. Il gioco può considerare alleate anche altre unità. Le unità non possono markare, bersagliare o attaccare le unità alleate. Le unità non alleate sono avversarie.

Arena. L'arena è l'area di gioco in cui si svolge la partita. Il mat arena ha due lati, raffiguranti l'arena Pozzuoli da un lato e il Colosseo dall'altro. La modalità di gioco determina l'arena o le arene in cui il gioco può svolgersi.

Dadi Arena. Dadi D6 standard che vengono utilizzati solo in base alle istruzioni degli effetti dei titani, degli immortali o delle abilità delle unità. Possono essere usati come contatori per tenere traccia del valore di qualcosa, lanciati per determinare il movimento di un'unità (usando la bussola) o lanciati per scegliere a caso tra diversi possibili effetti.

Attacco. Le unità possono attaccare durante il Passo Ingaggio del proprio turno. Solo gli avversari possono essere attaccati. Quando un'unità attacca, lancia tutti i dadi del suo Attacco, somma il numero di colpiti ottenuti e infligge l'ammontare dei danni.

Attacco (Stat). L'Attacco di un'unità indica i dadi che tira quando attacca.

Dadi Attacco. I dadi lanciati per gli attacchi. Questi dadi possono essere lanciati anche per risolvere varie abilità e altri effetti di gioco.

Bloccato. Un esagono è bloccato se è occupato da un'unità o da un Appiglio, o se il testo del gioco indica che un esagono è bloccato in un altro modo. Gli esagoni piedistallo sono bloccati per tutte le unità tranne che per le sentinelle. Le unità non possono muoversi su o attraverso esagoni bloccati, né possono schierarsi su esagoni bloccati.

Campo. Un campo è l'area in cui le unità e le tattiche disponibili di una determinata truppa sono posizionate quando non sono in combattimento. Le unità nel campo di una truppa sono disponibili per essere schierate e le tattiche nel campo di una truppa sono disponibili per essere piazzate. Le unità e le tattiche nel campo di una truppa non sono considerate in combattimento o nell'arena.

Classe. Il tipo di unità: Archer, Attacker, Beast, Defender o Tactician.

Bussola. La bussola è raffigurata su ogni arena. La bussola viene utilizzata nelle abilità in cui è necessaria una direzione casuale, che viene determinata lanciando un dado dell'arena. Il risultato del lancio determina la direzione dell'effetto della skill, come indicato sulla bussola.

Danno. Le unità subiscono danni quando sono bersaglio di un attacco e sono lanciati colpito. L'ammontare dei danni inflitti è pari al numero di colpiti ottenuti. Le unità possono ricevere danni anche da skill e altri effetti di gioco. Le unità devono rimuovere 1 HP dalla loro pila di chip salute per ogni danno inflitto, a meno che una skill o un effetto di gioco non permetta loro di evitarlo. Il termine "Danno da Attacco" si riferisce specificatamente al danno inflitto da un attacco, mentre "Danno" è più generico e include il danno inflitto da qualsiasi fonte. Un'unità si considera comunque danneggiata anche se è in grado di ignorare alcuni o tutti i danni. Un'unità non è considerata danneggiata se il danno è basato sui risultati dei dadi attacco e non viene tirato alcun colpito.

Frastornato. Un'unità frastornata non può muoversi, attaccare, usare le Abilità o le Speciali. Le skill innate non sono influenzate. Le unità sono automaticamente frastornate nel turno in cui vengono schierate. Anche gli eroi inattivi sono frastornati nel turno in cui vengono attivati.

Il Più Letale - Deadliest. Quando si confrontano le unità, l'unità più letale è quella che ha il maggior numero di dadi attacco nel suo Attacco, indipendentemente dalla forza di tali dadi. Questo viene determinato tenendo conto di eventuali modificatori.

Sconfitto. Un'unità è sconfitta quando non ha più HP o quando un effetto indica che è stata sconfitta. Una volta sconfitta, l'unità viene rimossa dall'arena e messa nello scarto della propria truppa.

Schieramento. Lo schieramento è l'atto di mettere in combattimento un'unità presente nel campo di una truppa. Ogni truppa può schierare al massimo un'unità durante il Passo Schieramento del proprio turno. Le unità devono schierarsi su uno degli esagoni di schieramento a disposizione della truppa.

Scarto. Ogni truppa ha un proprio scarto, separato dalle altre truppe e dal campo. È qui che vengono collocate le unità sconfitte e le tattiche rimosse dall'area. In alcune modalità di gioco, i giocatori saranno ricompensati con la possibilità di riportare al loro campo le unità e/o le tattiche presenti nello scarto.

Spostamento. Un'unità è spostata se viene spinta in un esagono diverso da quello in cui ha subito lo spostamento da qualcosa che non sia il suo movimento o una delle sue skill. Lo spostamento non è considerato un movimento e quindi non attiva le skill che si attivano con il movimento.

Elite. Eroi, titani e immortali sono unità elite. Queste unità hanno chip più spesse rispetto alle unità non elite. Le unità elite non possono essere sottoposte a tattiche.

Ingaggio. Un passo del turno di una truppa. Ogni unità della truppa può attaccare o usare una Speciale durante questo passo.

Fazione. Tutte le unità e le tattiche di una determinata regione costituiscono una singola fazione. Le chip di ogni fazione sono dello stesso colore, e le unità non elite hanno nella loro chip il nome della loro fazione stampato sul retro.

Il più Veloce - Fastest. Quando si confrontano le unità, l'unità più veloce è quella con il Movimento più alto, senza tener conto di eventuali modificatori.

Affaticato. Un'unità affaticata non può muovere o attaccare e tutte le sue skill vengono ignorate, comprese le skill Innate.

Appiglio. Un lato di una chip supporto. Un Appiglio blocca l'esagono in cui si trova alle unità avversarie, permettendo solo alle unità amiche ad occupare il suo esagono. Inoltre, un Appiglio su un esagono di schieramento interno annulla l'effetto negativo di quell'esagono, permettendo alle unità di attaccare e usare le proprie skill mentre occupano quell'esagono.

Eroe. Il leader della truppa e la sua unità più importante. Le chip eroe hanno un lato inattivo, che mostra l'illustrazione intera dell'unità, e un lato attivo, che ne delinea le statistiche e le abilità. Ogni fazione ha un eroe e i giocatori iniziano generalmente con questa unità come eroe principale. Esistono anche eroi neutrali che i giocatori possono generalmente ottenere nel corso del gioco come eroe secondario. Gli eroi sono unità elite.

Guarigione. La guarigione consente a un'unità di recuperare gli HP. Durante la guarigione, un'unità non può superare la sua Salute. Quando un'unità guarisce completamente, i suoi HP sono pari alla sua Salute. Si noti che l'acquisizione di HP non è considerata una guarigione e che le unità possono superare la loro Salute quando vengono acquisiti HP.

Salute (Stat). La Salute di un'unità determina la quantità di HP con cui viene schierata e la quantità massima di HP che può guarire.

Colpito. La faccia di un dado attacco con l'icona è un colpito. Quando un'unità attacca, lancia i dadi Attacco e infligge danni pari ai colpito ottenuti.

HP. Gli HP di un'unità sono la quantità di danni che può subire prima di essere sconfitta. Gli HP sono rappresentati da chip salute impilati sotto le chip unità.

Immortale. Un immortale è un'unità rivale che i giocatori affrontano in Modalità Assalto. Ci sono sei immortali e i giocatori combatteranno contro un immortale diverso in ogni ondata giocata.

Innata. L'innata è un tipo di skill dell'unità. Le skill Innate sono sempre attive mentre l'unità è in combattimento. Le skill Innate possono avere effetti passivi o innescati da un evento specifico.

Isolata. Un'unità è isolata quando non ha alleati in combattimento.

Meno Letale - Least Deadly. Quando si confrontano le unità, quella meno letale è quella che ha il minor numero di dadi attacco per il suo Attacco, indipendentemente dalla forza di tali dadi. Questo viene determinato tenendo conto di eventuali modificatori.

Mark. Le unità rivali identificano un mark durante il loro Passo Movimento per determinare dove muoversi. Il loro mark è la priorità più alta che possono raggiungere con il loro Movimento.

Muovere. Un'unità si muove quando cambia l'esagono che occupa. La maggior parte delle unità si muove durante il Passo Movimento del proprio turno. Tuttavia, le unità che cambiano la propria posizione a causa di altre skill ed effetti sono comunque considerate mosse.

Movimento (Stat). Il Movimento di un'unità determina il numero massimo di esagoni che può muovere durante il Passo Movimento della sua truppa.

Eroe Neutrale. Un'unità elite che non appartiene ad alcuna fazione specifica. Gli eroi neutrali vengono spesso guadagnati attraverso il favore della folla e diventano parte della truppa che li ha ottenuti. Gli eroi neutrali ottenuti in questo modo diventano l'eroe secondario della truppa.

Avversario, Oppositore. Le unità che non sono alleate fanno parte di squadre diverse e si oppongono l'una all'altra. Un'unità antagonista è chiamata avversario.

In Inferiorità Numerica - Outnumbered. Un'unità è in inferiorità numerica se nel combattimento ci sono più avversari di quante siano le unità della sua squadra (inclusa se stessa).

Priorità. Le unità avversarie usano un elenco di priorità (che si trova in questo regolamento nella Modalità Assalto e sul riferimento del Titano nella Modalità Ascensione) per determinare dove si muoveranno e quali unità attaccheranno.

Elenco Priorità. Un elenco che le unità rivali usano per determinare il loro mark per il movimento e quali unità attaccheranno con gli attacchi e alcune skill. Gli elenchi priorità determinano un ordine di importanza da sinistra (massima priorità) a destra (minima priorità).

Range (Stat). Il Range di un'unità indica il numero massimo di esagoni di distanza da cui può trovarsi un bersaglio di un attacco. Range 1 indica che il bersaglio dell'unità deve trovarsi in un esagono adiacente, mentre Range 2 significa che il bersaglio può trovarsi fino a 2 esagoni di distanza, e così via.

Raggio d' Azione - Reach. Un'unità rivale può raggiungere un avversario se può usare il suo Movimento per arrivare in un esagono ed avere nel Range l'avversario. Questo viene utilizzato per determinare il mark dell'unità rivale durante il suo Passo Movimento. Le unità rivali markano solo le unità che possono raggiungere.

Round. Un round di Remastered consiste in un turno di ogni truppa.

Sentinella. Un lato delle chip supporto. Una sentinella è un'unità che viene aggiunta alla truppa che la ottiene. Quando vengono piazzate, le sentinelle sono posizionate su esagoni piedistallo e sono le uniche unità che possono occupare quegli esagoni. Le sentinelle non possono muoversi o essere spostate.

Frammento. Usato solo in Modalità Ascensione. I frammenti sono chip con funzioni ed effetti speciali che variano a seconda del titano che si sta affrontando. I frammenti hanno un lato attivo e uno inattivo. In alcuni giochi, i frammenti possono essere equipaggiati su unità controllate dal giocatore. Un'unità che porta un frammento è un portatore di frammenti-shardholder. I frammenti equipaggiati non sono considerati attivi o inattivi.

Skill. Le skill sono poteri eccezionali specifici che le unità possono avere. Esistono tre tipi di skill: Innate, Abilità e Speciali.

Il più Lento - Slowest. Quando si confrontano le unità, quella più lenta è quella con il Movimento più basso, senza tener conto di eventuali modificatori.

Speciale. Speciale è un tipo di skill di unità. Le unità possono usare le loro Speciali solo durante il Passo Ingaggio del loro turno di combattimento. Le unità devono scegliere se usare la loro Speciale o attaccare, ma non possono fare entrambe le cose nello stesso turno. Le Speciali non sono considerate attacchi e i danni inflitti da una Speciale non sono considerati danni da attacco.

Il più Forte - Strongest. Quando si confrontano le unità, quella più forte è quella con più HP. Quando si confrontano i dadi, il dado più forte è quello con il maggior numero di facce colpito. I dadi rossi hanno il maggior numero di facce colpito, seguiti da quelli neri, verdi, blu e gialli, in quest'ordine.

Chip Supporto. Chip a doppia faccia utilizzate solo nell'arena Colosseo. Le chip supporto si guadagnano grazie al favore della folla. Quando una truppa ottiene una chip supporto, può posizionarla nell'arena, scegliendo se posizionarla come Sentinella (se è disponibile un esagono piedistallo) o come Appiglio.

Tattica. Le tattiche sono vantaggi o ostacoli che vengono applicati alle unità durante il combattimento. Una truppa può giocare una tattica per turno durante lil suo Passo Piazzamento Tattica. Una truppa può giocare una tattica su una qualsiasi delle proprie unità o su un'unità di una truppa diversa che sia adiacente a una delle sue unità. Solo le truppe controllate dal giocatore possono giocare tattiche. Le tattiche non possono essere giocate su unità elite.

Bersaglio. I rivali determinano un bersaglio durante il loro Passo Ingaggio, ovvero l'avversario che attaccheranno o su cui useranno la loro Speciale (se la Speciale richiede un bersaglio). Il bersaglio del rivale è l'avversario con priorità più alta nel Range.

Squadra. Una squadra è composta da una o più truppe alleate. Nelle modalità in solitaria e cooperative, le truppe delle unità rivali fanno parte della stessa squadra. Nelle modalità cooperative, le truppe dei giocatori formano una squadra. In Modalità Alleanza, ci sono due squadre, ciascuna composta da due truppe controllate dai giocatori. Le truppe che non fanno parte della stessa squadra si contrappongono l ùna all'altra.

Titano. Un titano è un'unità rivale che i giocatori affrontano in Modalità Ascensione. I titani sono unità elite, indicate dalla loro chip spessa. Le unità che hanno le chip titano ma non sono spesse non sono titani, fanno parte della truppa del titano.

Truppa. Una truppa è un gruppo di unità che sono tutte alleate e hanno lo stesso comando. Una squadra può essere composta da una o più truppe. Ogni giocatore ha la propria truppa. Le unità arena costituiscono una truppa separata, come gli immortali e i titani, anche se tutte le unità rivali fanno parte della stessa squadra.

Unità. Le unità sono pezzi di gioco che partecipano ai combattimenti nell'arena. Ogni unità è rappresentata da una chip. Eroi, titani e immortali sono tutte unità, così come le unità arena e le unità non elite di ogni fazione. Le tattiche, gli Appigli e i frammenti non sono unità.

Il più Debole - Weakest. Quando si confrontano le unità, la più debole è quella con il minor numero di chip salute. Quando si confrontano i dadi, il dado più debole è quello con il minor numero di facce colpito. I dadi gialli hanno il minor numero di facce colpito, seguiti da quelli blu , verdi , neri e rossi , in quest'ordine.

CREDITI

Con la crescita di Chip Theory Games, i team di produzione dei nostri titoli si sono ampliati a tal punto che mettere un credito "designed by" sull'esterno delle nostre scatole sembra riduttivo. Per questo motivo, abbiamo rinunciato a questa pratica in favore di un resoconto più completo di tutti coloro che in CTG hanno contribuito a rendere questo gioco ciò che è, con un riconoscimento speciale per coloro che sono andati oltre il dovuto.

Editori
Adam Carlson
Josh Carlson

Progettazione e Sviluppo di giochi
Adam Carlson
Josh Carlson
Logan Giannini

Illustrazioni
Yoann Boissonnett
Anthony LeTourneau
Federico Pompili

Design Grafico
Shaun Boyke
Melonie Lavely
Chelzee Lemm-Thompson

Scrittura Creativa
Ryan Howard

Regolamento
Michael Gernes
Jeff Tidball
Shannon Wedge

Consulente Culturale
Jason Perez

Playtesting, Suggerimenti e Altri Preziosi Contributi
Tom Aroune, Alper Aslan, Robert Bird, Francois-Xavier Bornes, Mark Buxton, Azrael Chatterley, Andrew Chesney, Daniel Cottam, Andrew Dyrud, Fabian Flaig, Amanda K Gehrke, Asa Giannini, Angela Grandell, Jillian Green, David Groot, Karl Hartley, Chris Hoelzl, Roman-Maria Höritzsch, Paul Kalogeras, Heather Kilber, Nate Kirkwood, Daniel LaGrotta, David Laplante, Matt Majors, Patrick Marhofen, Andrew Navaro, Matt Norton, Jacob Ogle, Ryan Picklesimer, Kyle L Rhynerson, Andrew Santoro, Steve Scarfia, Salem Scott, Luke Seigars, James Sinor, Jonol Son, Heather Swartz, Dustin Thornborrow, Juan Vilar, Josh Wielgus, Jonathan Williams, Justin York, Gregory Zilinskas

Riconoscimento Speciale – Federico Pompili, Anthony LeTourneau, e Yoann Boissonnet

The two-game *Hoplomachus* project boasts more full color art pieces than anything we've ever done, and we knew we'd have to rely on a stable of true pros to get everything done at a high level of quality. To accomplish this, we organized the art into three categories: Yoann Boissonnet handled the arenas (and *Victorum's* incredible console mat), Anthony LeTourneau tackled the focal point hero pieces (and most of *Victorum's* scions), and Federico Pompili illustrated the majority of the other units, immortals, and titans.

As you can see, this trio was up for the challenge. Yoann's arenas are a perfect tone-setter, immersing you in the battlefields of ancient Roman sport (and, in *Victorum*, richly-realized fictional arenas from around the world). Longtime house artist Anthony crafted player characters with personality and spirit that instantly captured our attention. And Federico, a new hire for this project, constantly astounded us with both his speed and creativity, creating a world of warriors that brings *Hoplomachus* to life.

GUIDA RAPIDA

MODALITA' ASSALTO (p. 22)

1-2 giocatori • Solo o cooperativo • Pozzuoli

ORDINE TURNOASSALTO

Turno Immortale
1. Schieramento - solo il primo turno
2. Movimento
3. Abilità
4. Ingaggio

Turno Giocatori (Co-op: I giocatori svolgono il turno uno dopo l'altro nell'ordine che preferiscono).
1. Verificare esagoni pietra
2. Schieramento
3. Piazzamento tattiche
4. Movimento
5. Abilità
6. Ingaggio

Turno Arena
1. Schieramento
2. Movimento
3. Abilità
4. Ingaggio

Lista Priorità Rivale

Avversario su un esagono pietra > Eroe > Avversario più forte

MODALITA' SKIRMISH (p. 30)

2 giocatori • Competitivo
Pozzuoli o Colosseo

ORDINE TURNO SKIRMISH

Turno Giocatore
1. Verificare esagoni pietra - solo arena Pozzuoli.
2. Schieramento
3. Piazzamento tattiche
4. Movimento
5. Abilità
6. Ingaggio
7. Rifornire il campo

MODALITA' ASCENSION (p. 26)

1-2 giocatori • Solo o cooperativo • Colosseo

ORDINE TURNOASCENSIONE

Turno Titano
1. Schieramento - solo il primo turno
2. Attività Titano

Turno Giocatori (Co-op: I giocatori effettuano il turno uno dopo l'altro nell'ordine che preferiscono).
1. Schieramento
2. Piazzamento tattica
3. Movimento
4. Abilità
5. Ingaggio

Turno Arena (se c'è)
1. Movimento
2. Abilità
3. Ingaggio

MODALITA' PANDEMONIO (pag. 32)

3-4 giocatori • Competitivo • Pozzuoli

ORDINE TURNO PANDEMONIO

Turno Giocatore
1. Verificare esagoni pietra
2. Schieramento
3. Piazzamento tattica
4. Movimento
5. Abilità
6. Ingaggio

MODALITA' ALLEANZA (p. 34)

4 giocatori • Squadre competitivo • Pozzuoli

ORDINE TURNO ALLEANZA

Turno Giocatore
1. Verificare esagoni pietra
2. Schieramento
3. Piazzamento tattiche
4. Movimento
5. Abilità
6. Ingaggio