

## Doppio Acquisto (Autore\*)

Puoi catturare (acquistare) fino a due creature per turno.

(\*L'Autore consiglia di utilizzare questa variante in combinazione con "Scremare le Creature Conteggiate".)



## Scremare le Creature Conteggiate (Autore\*)

**Devi** scremare le creature che sono andate a punti. In alternativa puoi decidere di non conteggiarle.

(\*L'Autore consiglia di utilizzare questa variante in combinazione con il "Doppio Acquisto".)



## Acquista o Screma

Puoi scremare fino a 2 dadi nella tua Used Pile **invece** di acquistare (catturare) una creatura.

Il costo per la scrematura è di 3 Quiddità per ogni dado.



## Scrematura dopo l'Acquisto

Puoi scremare quanti dadi vuoi dalla tua Used Pile, solamente **dopo** aver acquistato una creatura, ad un costo di 2 Quiddità per ogni dado.



## Scrematura Singola

Scrematura opzionale di **un** solo dado dalla Used Pile nel momento in cui il conteggio viene effettuato, a prescindere dal numero di creature che sono andate a punti.



## Punti o Scrematura

Quando ottieni punti devi decidere se ottenere Punti Gloria **oppure** scremare un dado dalla tua Used Pile.



## Scrematura Attiva

Puoi scremare un dado per ogni creatura andata a punti, ma essa **deve provenire dalla tua Active Pool** (prima di lanciare i dadi).



## Scrematura Passiva

Puoi scremare un dado dalla tua Used Pile in ogni turno in cui non evochi nulla.



## Scrematura con gli Assistenti

Puoi Scremare dalla tua Used Pile solamente quando vai a punti utilizzando un Assistente.



## Scremare al Leader

Quando scremi un dado, se sei il giocatore di testa (oppure primo a parimerito), restituisci il dado nelle Lande.

Quando scremi un dado e c'è un singolo Leader diverso da te, devi scremare il dado nella Used Pile di quel giocatore. Tale giocatore può rinunciare ad 1 Punto Gloria per restituire questo dado nelle Lande.



## Scrematura Standard

Scrematura opzionale dalla Used Pile per ogni creatura andata a punti.



## Variante dei Gettoni

Ogni giocatore comincia la partita con un gettone.

I Gettoni sono ad uso singolo e possono essere utilizzati per avere +1 acquisto o per ritirare un dado.

Quando un giocatore ha 2 o più creature che vanno a punti in un singolo turno, tutti gli altri giocatori ricevono un gettone.



## Scremare i Deboli

Ogni volta che una delle tue creature viene distrutta da un avversario (e non ritorna nella tua Ready Area o Active Pool in questo turno), puoi scremare 1 dado dalla tua Used Pile (incluso il dado che è stato appena distrutto).



## Mulligan

Se non ti piace il tiro che hai appena ottenuto, puoi spostare un dado della tua Active Pool nella Used Pile. Dopodiché puoi ritirare **tutti** i dadi all'interno della tua Active Pool. Puoi ripetere questa procedura quante volte vuoi.



Note:

Per variare il gioco, scegliere in modo casuale (o altro) una carta avente una variante di scrematura. Aggiungere le altre varianti di gioco a piacere.

Version 1.1

Copyright 2011 J. Wallis  
Traduzione in Italiano di Francesco Tamagnone.

Liberamente utilizzabile per scopi non commerciali.