

PHALANXX: Quick Reference Sheet ITA

Setup:

Separare le Action card (4), le Money card (8), la Heroism card (1) e le Era card (55, divise in tre ere: X, XX, XXX).

Mischiare le Action card e darne una ad ogni giocatore, chi ha la numero 1 sarà il primo giocatore.

Togliere da ogni Era 6/3 carte se si gioca in 2/3 giocatori.

Sistemare la plancia dal lato corretto rispetto al numero di giocatori (2/4 oppure 3).

Prendere 6 carte dal mazzo Era XXX e mischiarle insieme alla Heroism card; posizionarle coperte sulla plancia nello slot delle Era card, sopra queste aggiungere le rimanenti Era card XXX, successivamente le Era card XX ed in cima le Era card X.

Pescare le prime 5 Era card dal mazzo appena formato e piazzarle negli spazi a destra del mazzo.

Distribuire ad ogni giocatore due Era card coperte (mano iniziale).

Distribuire ad ogni giocatore le due Money card, i due dischetti e tutte le armate del proprio colore e tre dadi (Home dice: 1 bianco, 1 arancio, 1 viola).

Tutti i giocatori contemporaneamente lanciano i propri Home dice e li piazzano sui tre slot rossi della propria Action card. La loro somma rappresenta il numero di Talenti iniziali (sistemare il dischetto sul numero corrispondente nella propria Money card).

Ogni giocatore posiziona il secondo dischetto sullo Zero nella Strength track.

Ogni giocatore occupa una città ed un'oasi sulla mappa come segue:

In 3/4 giocatori: il primo occupa la città e l'oasi marcate dal numero "1", gli altri a seguire in senso orario.

In 2 giocatori: il primo occupa la città "1" (Issos) e l'oasi "4", il secondo la città "3" (Persepolis) e l'oasi "2" (NB: in due si gioca solo sulla metà sinistra della mappa).

Game Play:

Ogni giocatore, partendo dal primo di turno, esegue nell'ordine le seguenti azioni:

A) Comprare una delle 5 Era card dal display della plancia ed aggiungerla alla propria mano. Far scorrere le carte verso destra per riempire lo spazio lasciato vuoto e scoprire un'altra Era card. Se il giocatore di turno non compra nessuna carta, quella più a destra viene tolta dal display e tutte le altre scorrono. Acquistando una carta che costa 5/4 Talenti si ha la possibilità di scambiarne una dalla propria mano con una qualsiasi rimasta sul display.

B) Lanciare i tre Travelling dice e sistemarli sugli slot grigi della propria Action card per effettuare le azioni (se il totale ottenuto è \leq a 8 si guadagnano 3 Talenti).

C) Fare tre azioni (si può ripetere la stessa più volte) tra:

1) Giocare una Era card davanti a sé (valore Travelling die da affiancare \geq Home die).

2) Conquistare una regione* (valore Travelling die da affiancare \geq Home die).

3) "Spingere" un dado, adeguando il totale dei talenti (non importa valore Travelling die).

4) Guadagnare 3 talenti e, facoltativamente, scambiare un dado con quello di un avversario, purché dello stesso valore (non importa valore Travelling die).

D) Passare i tre Travelling dice al giocatore successivo.

In ogni momento all'interno del turno si può cambiare il risultato di un Travelling die sacrificando una Armata dalla propria riserva (eliminandola dal gioco).

* se la regione è vuota o è un'oasi vi si posiziona una Armata dalla propria riserva, se è una città due Armate;

se si conquista una regione occupata da un avversario avviene un Conflitto: questo si realizza solo se la propria pedina occupa una posizione di Forza maggiore nella Strength track rispetto all'avversario. Dopo la conquista si sostituiscono le Armate avversarie presenti con le proprie e si retrocede la propria pedina di 3 caselle sulla Strength track. Per ogni conflitto causato si ruota di 90° una Era card che si ha di fronte a sé.

End game:

La partita termina quando non ci sono sufficienti Era card per riempire i 5 spazi del display; il gioco continua finché l'ultimo giocatore ha completato il proprio turno.

Final score:

Si aggiungono i seguenti valori alla Forza sulla Strength track:

+3 per ogni Era card ruotata di 90°

+1 per ogni Armata sulla mappa

+ il valore di ogni città ed oasi occupata sulla mappa

+1 per ogni 3 Talenti sulla Money card

+5 per ogni Fame Group (tris di arciere, cavaliere e fante), ma solo se davanti a sé si hanno almeno una Leader card

-arancio-, una Equipment card -viola- e si è partecipato almeno ad un conflitto -una carta ruotata di 90°-

In caso di pareggio vince chi ha la somma più alta dei propri Home dice. Ulteriore parità: vittoria condivisa.

Heroism card:

Questa carta viene messa nel display come le altre Era card ma NON può essere acquistata. Può essere rimossa solo se è l'ultima del display e nessuno compra una carta. Fin quando è in gioco cambiano le regole del Conflitto: per conquistare non bisogna avere più Forza dell'avversario, bensì entrambi i contendenti sommano Leader card + Equipment card – carte ruotate di 90°. Se l'attaccante ha il risultato maggiore può procedere alla conquista.