



REAVERS OF MIDGARD

REGOLAMENTO

SKIP THE
RULEBOOK!



Scan to watch a
quick How To
Play video!





REAVERS OF MIDGARD

2-4 Giocatori • 60-120 Minuti

DESCRIZIONE DEL GIOCO

In *Reavers of Midgard*, sei il comandante della tua nave vichinga con un equipaggio piccolo ma fedele al tuo fianco. Hai deciso di fargli guadagnare la Gloria e di diventare il più famoso razziatore di Midgard. Recluta vichinghi per governare la tua nave. Leggi le ossa per intravedere il tuo destino. Uccidi mostri marini giganti e combatti contro il draugr. Saccheggia castelli e piccoli villaggi ed invadi territori per farti pagare un tributo nel timore che tu decida di conquistare le loro terre. Alla fine Skalds racconterà la storia delle tue avventure? O i tuoi rivali avranno la meglio e saranno loro a far narrare le loro gesta nelle sale del Valhalla?

OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è ottenere più gloria di tutti alla fine di 6 Rounds.

I giocatori guadagnano gloria attraverso la scoperta di potenti artefatti, razziano fortezze e villaggi, adempiendo alle profezie, conquistando territori e vincendo le battaglie in mare.



COMPONENTI



1 Tabellone



4 Segnalini
Punteggio
(1 per ogni colore)



8 Pedine
Nave
(2 per ogni colore)



62 Carte Bottino
Villaggio



76 Carte Bottino
Fortezza



1 Segnalino
Primo Giocatore



1 Pedina
Nave d'Onore



24 Carte Viaggio
in Mare



45 Carte Battaglie
in Mare



434 Carte Profezia



66 Carte Pazziatore



20 Segnalini Favore Piccoli
20 Segnalini Favore Grandi

* di valore 5 favori ognuno



30 Segnalini Cibo Piccoli
30 Segnalini Cibo Grandi

* di valore 5 cibo ognuno



14 Segnalini
Terrore

* Segnalini Favore, Cibo e Terrore non sono limitati, se finiscono utilizzare un adeguato sostituto



4 Pance Giocatore



15 Segnalini
Fattoria



15 Segnalini
Muro



15 Segnalini
Torre



1 Segnalino
Turno



60 Dadi
Equipaggio



6 Dadi
Combattimento



54 Tessere Territorio
Conquistato



12 Tessere Mglioramento
Nave



2 Carte di
Riferimento

(20 dadi per ogni colore)

PREPARAZIONE – PARTE 1

- 1 Posiziona il **tabellone** al centro dell'area di gioco e metti il **segnalino round** nello spazio 1. (Il tabellone rappresentato è per 3-4 giocatori. Usa il retro per una partita a 2 giocatori)
- 2 Assegna il **segnalino primo giocatore** a chi di recente ha ottenuto la gloria in battaglia. (In alternativa scegli casualmente il primo giocatore). In una partita a 3 giocatori, dai al primo giocatore anche la pedina Nave d'Onore. **La Pedina Nave d'Onore funge da pedina Nave extra per il giocatore che la controlla.**
- 3 Ogni giocatore prende:



1 **Segnalino Favore**



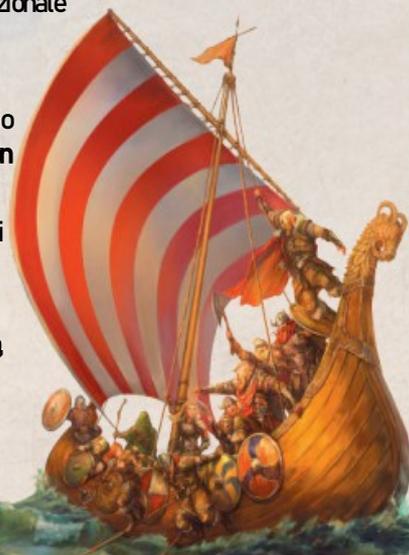
1 **Pedina Nave ed 1 Segnalino Purteggio**



1 **Plancia Giocatore**

(In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore riceve 2 Pedine Nave)

- 4 In senso orario ogni giocatore prende 4 **Segnalini Cibo**, il secondo giocatore 5 Segnalini Cibo, il terzo giocatore 6 Segnalini cibo ed il quarto giocatore prende 7 Segnalini Cibo.
- 5 Ogni giocatore posiziona il proprio segnapunti sullo spazio 0 del tracciato della Gloria.
- 6 Separa le carte **Viaggio in Mare**, **Battaglie in Mare**, **Bottino Villaggio**, **Bottino Fortezza**, **Razziatore** e **Profezia**. Mescola ciascun mazzo separatamente, quindi posiziona ognuno negli spazi corrispondenti sul tabellone.
- 7 Ogni giocatore prende 2 Carte Razziatore dal mazzo. I giocatori tirano i dadi indicati in alto a sinistra di ciascuna di queste carte Razziatore e li posiziona sulla propria plancia giocatore. Quindi ogni giocatore decide se **radunare**, **specializzarsi** o **promuovere** secondo le regole del **reclutamento razziatori** a pagina 7. (Leggi quella sezione completamente prima di iniziare la tua prima partita).
- 8 In ogni **spazio Azione**, riempi gli spazi con le carte in base al numero di giocatori (vedi pagina 5).
- 9 Ordina le **Tessere Territorio** per tipo e mescolale. Quindi posizionale sugli spazi corrispondenti.
- 10 Tira 2 **Dadi Equipaggio** di ogni colore e posizionali nello spazio corrispondente all'interno dello **spazio Azione Commercio** con i **Villaggi**.
- 11 Posiziona i **Segnalini Potenziamento della Nave** negli spazi corrispondenti nello spazio **Azione Razziare** i **Villaggi (Raid)**.
- 12 Posiziona i **Dadi**, i segnalini **Cibo**, **Favore**, **Terrore**, **Muro**, **Fattoria** e **Torre** in una scorta accessibile a tutti i giocatori.





PREPARAZIONE - PARTE 2

Durante la preparazione del gioco iniziale e durante ogni fase di pulizia, imposta ciascuno degli spazi Azione come descritto di seguito:



Commercio con i Villaggi: Posiziona una carta Profezia a faccia in su in ognuno degli spazi delle carte. Quindi Tira e Posiziona due Dadi Equipaggio di ogni colore negli spazi dei dadi designati.

Battaglia in Mare: Posiziona le carte Battaglie in Mare a faccia in su in ciascuno degli spazi delle carte in base al numero dei giocatori.



Razziare Villaggi: Posiziona le carte Bottino del Villaggio a faccia in su in ognuno degli spazi delle carte in base al numero dei giocatori.

Razziare Fortezze: Posiziona le carte Bottino delle Fortezze a faccia in su in ciascuno degli spazi delle carte in base al numero dei giocatori.



Reclutamento Razziatori: Posiziona le carte Razziatore a faccia in su in ognuno degli spazi delle carte in base al numero dei giocatori. Ogni spazio è progettato per tenere una carta verticalmente ed una carta orizzontalmente in modo che tutte le informazioni rilevanti siano visibili.



IL GIOCO

Reavers of Migard si svolge in 6 Rounds durante i quali navigherai con la tua nave verso varie località della terra. Guiderai i tuoi guerrieri vichinghi all'assedio di potenti castelli ed al saccheggio di ignari villaggi. I mari sono pieni di pericoli però, incontrerai altri predoni, draugr, e forse anche una progenie di Jormungandr. Il tuo equipaggio diventerà più forte man mano che allestirai la tua nave con miglioramenti e potenti artefatti. Anche se i giocatori sceglieranno a turno i luoghi da razzare, ognuno parteciperà al bottino. Una volta concluso il 6° Round, i giocatori conteggeranno il loro punteggio di **Gloria**. Il giocatore che ha ottenuto più **Gloria** è il vincitore.

Giocare un Round

Chi ha il segnalino Primo Giocatore pone la propria pedina Nave su uno spazio Azione. Quindi ogni giocatore attiva immediatamente gli effetti su tutte le carte Razzatore specializzate in quell'azione (vedi **Reclutamento Razzatori** a pagina 7). Dopo aver attivato gli effetti dei Razzatori ogni giocatore può attivare l'effetto dello spazio Azione selezionato. Il giocatore che ha scelto lo spazio Azione ottiene un potente Bonus. Gli altri giocatori ottengono Bonus inferiori. La maggior parte degli spazi azione ha un costo per l'attivazione. Qualsiasi giocatore che intraprende l'azione deve pagarne il costo. Invece di pagare il costo ed intraprendere l'azione, un giocatore può scegliere di **Riposare**. Dopo che ogni giocatore ha risolto l'effetto dello spazio Azione selezionato, il giocatore successivo in senso orario posiziona la sua pedina Nave su uno spazio Azione diverso, ripetendo questo processo. Il Round termina una volta che sono stati attivati 4 spazi azione. (Ciò significa che in una partita a 2 giocatori, ogni giocatore posizionerà 2 Pedine Nave, scegliendo alternativamente gli spazi Azione. In una partita a 3 giocatori, ogni giocatore posizionerà una Pedina Nave, una alla volta, in senso orario. Quindi, il giocatore che possiede la pedina Nave d'Onore, la posiziona per selezionare uno spazio Azione aggiuntivo). Alla fine di un Round, i giocatori aggiornano tutti gli spazi Azione scartando le carte rimanenti e riempiendo gli spazi vuoti come mostrato a pagina 5. **Nota:** i giocatori devono posizionare le carte scartate a facci in su in fondo ai rispettivi mazzi. Se un mazzo si esaurisce, le carte scartate devono essere rimescolate per creare un nuovo mazzo. **Nota:** Ogni spazio Azione può essere selezionato soltanto una volta per Round.



1. Un giocatore posiziona la propria Nave su uno spazio Azione.



2. Ogni giocatore attiva gli effetti delle carte Razzatore nello spazio dell'Azione corrispondente dall'alto verso il basso (vedi **Reclutamento Razzatori** a pag. 7).



3. Cominciando con il giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni giocatore deve pagare i costi associati se desidera eseguire l'azione. In alternativa, può **Riposare** (Vedi **Riposare** a pag. 7).

I GIOCATORI DOVREBBERO ATTIVARE LE LORO CARTE RAZZATORE CONTEMPORANEAMENTE SE SONO CON FLITTI DI TEMPO, RISOLVILI IN ORDINE, INIZIANDO DAL GIOCATORE ATTIVO

Nota: Le abilità delle carte Razzatore specializzato, vengono attivate prima che un giocatore decida se attivare lo spazio Azione o Riposare.

Selezione Azioni

Esistono due diversi tipi di spazi Azione, indicati dal colore della bandiera. Gli spazi **ROSSI** forniscono un effetto ed anche un bonus aggiuntivo a seconda dell'ordine dei giocatori. Gli spazi **BLU** forniscono un effetto che può essere ripetuto un certo numero di volte a seconda dell'ordine dei giocatori.

In entrambi i casi, il costo di attivazione è indicato nella sezione **NERA** sul lato sinistro della grafica dello spazio Azione. I giocatori devono scartare le risorse indicate nella riserva generale se desiderano attivare lo spazio Azione. (In alternativa possono **Riposare**).

Gli effetti di ogni spazio Azione sono descritti in dettaglio di seguito.

Nota: I bonus che i giocatori ricevono si basano sulla loro vicinanza al giocatore attivo, non sull'ordine di attivazione. Significa che, se il giocatore che è seduto in senso orario vicino al giocatore attivo decide di non pagare il costo per partecipare all'effetto dello spazio Azione, il giocatore successivo a pagare il costo non ottiene il bonus del secondo giocatore.

Inoltre, i bonus descritti di seguito si applicano per una partita a 3-4 giocatori. In una partita a 2 giocatori, il secondo giocatore riceve lo stesso bonus che riceverebbe il quarto giocatore in una partita completa. Questo è indicato graficamente sul lato per 2 giocatori del tabellone.

TERMINI IMPORTANTI

Riposare: Ogni volta che un giocatore non può (o sceglie) pagare il costo di attivazione di uno spazio Azione, deve Riposare. Quando un giocatore Riposa, può prendere 2 Cibo o 1 Dado Equipaggio dalla riserva, di un colore a sua scelta e metterlo sulla propria plancia giocatore su un lato a sua scelta.

Giocatore Attivo: È il giocatore che sta selezionando uno spazio Azione. Il "secondo", il "terzo" ed il "quarto" nella descrizione dello spazio Azione, sono considerati in senso orario a partire dal giocatore attivo.

Pila della Gloria: A volte ti verrà chiesto di scartare una carta nella Pila della Gloria, questa è una pila degli scarti personale che sarà rilevante per il punteggio di fine partita. Quando scarti le carte nella tua pila della gloria, tienile semplicemente a faccia in giù vicino alla tua Plancia Giocatore. Le carte scartate dalla tua Plancia Giocatore finiscono nella pila della gloria. Qualsiasi altra carta scartata deve essere collocata a faccia in su in fondo al rispettivo mazzo se non diversamente specificato.

RECLUTAMENTO RAZZIATORI

Questo spazio Azione non ha alcun costo.

Tutti i giocatori che lo attivano ottengono 2 Carte Razziatore. A cominciare dal giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una pila di carte scoperte dal Tabellone o 2 carte a caso dal mazzo dei Razziatori. Il giocatore che seleziona questa posizione guadagna 2 Favori. Gli altri giocatori non ricevono alcun bonus.



Per ogni Carta Razziatore che prendi, prendi anche i Dadi raffigurati nell'angolo in alto a sinistra della carta dalla Riserva. Lancia questi dadi e posizionali negli spazi dado liberi sulla tua Plancia Giocatore. Se non hai spazio per altri dadi, puoi scartare quelli in eccesso dalla tua plancia giocatore o scartare alcuni o tutti i dadi appena lanciati. Dopo aver raccolto i tuoi dadi, devi decidere di utilizzare ciascuna carta razziatore in uno dei tre modi seguenti:



DADO
ICONA CLAN
ABILITÀ SPECIALIZZAZIONE



Radunare: Prendi i dadi raffigurati in alto a destra della carta e posizionali sulla tua plancia giocatore su una faccia a tua scelta. (Quindi scarta la carta razziatore nella pila della gloria).

Specializzare: Fai scorrere la Carta Razziatore sotto uno dei 4 Slot Specializzazione della tua plancia giocatore lasciando visibile soltanto l'abilità. Queste abilità si attivano quando qualsiasi giocatore seleziona lo spazio Azione corrispondente.

Puoi specializzare un massimo di 3 Razziatori in ogni spazio Azione. Quando i tuoi spazi Azione sono pieni, le successive carte Razziatore acquisite, dovranno essere Radunate o Promosse.

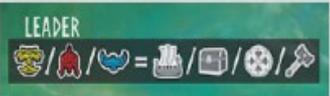




Promuovere: Posiziona la carta razziatore nello spazio Leader sulla tua Plancia Giocatore e immediatamente prendi il bonus corrispondente al suo Clan, indicato dal colore ed allineato con quello dell'icona Clan sul bordo sinistro della carta razziatore. Se hai già una carta razziatore nel tuo spazio Leader quando Promuovi un Nuovo Razziatore, scarta il precedente nella tua Pila della Gloria.

- Promuovere un Razziatore **BLU**  ti fornisce 4 Cibo.
- Promuovere un Razziatore **ROSSO**  ti consente di pescare una carta Bottino Fortezza o Villaggio.
- Promuovere un Razziatore **GALLO**  ti fornisce 2 Favori.

Oltre a fornire un bonus immediato, Promuovere un razziatore a Leader ti consente di usare qualsiasi dado che mostri l'icona del Clan del tuo Leader, come lo scudo, il forziere, la nave o il martello singolo. (L'icona è indicata come riferimento sulla Plancia Giocatore).



COMMERCIO CONI VILLAGGI



Questo spazio Azione non ha alcun costo. Il giocatore attivo prende il segnalino Primo Giocatore. Cominciando col giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni giocatore è premiato un numero decrescente di volte.

Il giocatore attivo sceglie 3 ricompense. Il secondo giocatore sceglie 2 ricompense. Il terzo ed il quarto giocatore scelgono 1 ricompensa.

Le ricompense disponibili sono le seguenti:

- 2 Favori
- 3 Cibo
- Due dadi qualsiasi disponibili negli Slot dei dadi in questo spazio Azione. Questi dadi non vengono lanciati e vengono tenuti sulla stessa faccia di quando sono stati selezionati. (Se sono stati presi tutti i dadi da questa posizione, non puoi scegliere questa ricompensa).
- Una carta Profezia scoperta (o una carta Profezia casuale dal mazzo).

Nota: Puoi scegliere la stessa ricompensa più volte.

Nota: Se il giocatore con il segnalino Primo Giocatore seleziona questo spazio Azione, deve passare il segnalino Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario.

BATTAGLIA IN MARE



Questo spazio Azione costa 4 Cibo per essere attivato. Tutti i giocatori attivi tentano di vincere una battaglia navale. A partire dal giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni giocatore rivela e risolve una carta viaggio in mare e poi sceglie una carta Battaglia in Mare da affrontare (una delle carte scoperte o una carta casuale dalla cima del mazzo). Il giocatore attivo guadagna 2 Gloria selezionando questa azione. Gli altri giocatori non ricevono alcun bonus.



Viaggio in Mare: Rivela la prima carta del mazzo Viaggio in Mare. La maggior parte di queste carte offre ai giocatori la scelta di pagare il costo raffigurato nell'angolo in alto a destra o di subire l'effetto indicato nella casella di testo in basso.

Alcune carte non hanno effetti.



Battaglia in Mare: Le carte Battaglia in Mare possono essere risolte in due modi diversi. Queste carte mostrano un valore Difesa (nello scudo) e una combinazione di dadi mostrata nella parte superiore della carta. Per vincere la battaglia navale, puoi scartare la combinazione specificata di Dadi Equipaggio dalla tua Plancia Giocatore, oppure puoi tentare di vincere la battaglia combattendo (vedi sotto).

Se vinci la battaglia in mare usando uno dei metodi sopra, ottieni i premi raffigurati nella parte bassa della carta, quindi aggiungila alla tua Pila della Gloria.



Combattimento: Per partecipare al combattimento, scarta un numero qualsiasi di Dadi Equipaggio che mostrano una figura singola o doppia del Martello. Per ogni Martello scartato, tira un dado combattimento. I Dadi Combattimento mostrano da 0 a 2 successi (raffigurati da questo simbolo). Ottieni almeno tanti successi quanti mostrati nel Valore di Difesa della carta bersaglio per sconfiggere il nemico.



Dopo ogni tiro di combattimento, puoi spendere un Favore per rilanciare un qualsiasi numero di dadi di combattimento. Puoi continuare a scartare Favori per ripetere questo effetto tutte le volte che desideri.

RAZZIARE VILLAGGI



Questo spazio Azione costa 1 Cibo e 2 dadi con la faccia del Forziere per essere attivato.

Tutti i giocatori che lo attivano ottengono 2 Carte Bottino Villaggio. Iniziando dal giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni partecipante sceglie un gruppo di carte collegate a faccia in su dal Tabellone o 2 carte a caso dal mazzo Bottino Villaggio.

Il giocatore che sceglie questo spazio ottiene 2 carte casuali aggiuntive dal mazzo Bottino Villaggio. Il secondo giocatore ottiene una carta casuale aggiuntiva dal mazzo. Il terzo ed il quarto giocatore non ricevono alcun Bonus.

Ogni volta che prendi più carte, risolvi una alla volta nell'ordine che preferisci.

Il mazzo Bottino Villaggio ha diversi tipi di carte:



Artefatti: Le Carte Artefatto vengono poste a faccia in su in uno dei 4 spazi indicati sulla tua Plancia Giocatore. Se tutti e 4 gli spazi sono già pieni, puoi scartare un artefatto già posseduto o uno appena acquisito nella tua pila della gloria. Gli artefatti forniscono uno spazio per riporre dadi aggiuntivi ed hanno effetti che possono essere attivati scartando il dado posizionato su di essi.

Puoi conservare solo il dado indicato e non puoi conservare un dado che mostra un'icona del Clan come Jolly. Gli artefatti possono essere attivati durante l'attivazione di spazi Azione specifici, come indicato sulla carta. Vedi il Glossario (alle pagine 17-18) per i dettagli. Nota: Gli artefatti possono essere utilizzati solo quando è selezionato uno spazio Azione, anche se il proprietario dell'artefatto sceglie di Riposare. Inoltre ciascun artefatto può essere utilizzato soltanto una volta per attivazione dello spazio Azione.



Potenziamento Nave: Le Carte Potenziamento Nave ti danno la possibilità di prendere il segnalino Miglioramento raffigurato e posizionarlo gratuitamente su uno spazio Potenziamento Nave sulla tua Plancia Giocatore, oppure prendere immediatamente 3 Gloria. Dopo la scelta, la carta viene scartata. I segnalini Potenziamento Nave mostrano un'icona che normalmente appare sui Dadi Equipaggio e possono essere attivati una volta per turno come se stessi spendendo un Dado Equipaggio con quell'icona. Quando attivi un Miglioramento Nave, gira il segnalino a faccia in giù sulla tua Plancia Giocatore. Tutti i segnalini Potenziamento Nave a faccia in giù vengono nuovamente girati a faccia in su durante la fase di pulizia. **Il segnalino che raffigura una nave ed un martello, può essere usato come uno dei due, ma non come entrambi.**



Fattoria: Le carte Fattoria ti danno immediatamente 3 Cibo. Inoltre puoi scegliere di saccheggiare la fattoria. Se scegli di saccheggiare, ottieni 1 Cibo, 1 segnalino Fattoria ed 1 segnalino Terrore in più dalla Riserva. Dopo aver scelto se saccheggiare o meno, scarta la carta Fattoria.

Saccheggia: È un'azione opzionale che puoi eseguire per ottenere un effetto aggiuntivo. Quando le carte mostrano un'icona , automaticamente ricevi la ricompensa a sinistra, prendi solo quella a destra se invece scegli di saccheggiare.



Mura del Villaggio: Le carte Mura del Villaggio danno immediatamente 2 Favori. Inoltre, puoi scegliere di saccheggiare le mura. Se lo fai, ottieni un Favore aggiuntivo, 1 segnalino Muro ed 1 segnalino Terrore dalla Riserva. Dopo aver scelto se saccheggiare o meno, scarta la carta Mura del Villaggio. **Nota:** I segnalini Fattoria, Muro e Torre ti **garantiscono** Gloria alla fine del gioco. I segnalini Terrore invece ti **costano** Gloria alla fine del gioco. Vedi **Punteggio di Fine Partita** (pag. 13).



Fascio di Spade/Archi e Frece/Asce e Lance: Queste carte rappresentano gli artigiani del villaggio ed offrono ai giocatori una scelta immediata. Puoi prendere i due dadi raffigurati a sinistra (a rappresentare il commercio con gli artigiani) o prendere i punti Gloria ed 1 segnalino Terrore raffigurati a destra (a rappresentare il saccheggio dei loro depositi). Dopo aver fatto la tua scelta, scarta questa carta.



Sculture Runiche: Anche queste carte rappresentano gli sciamani del villaggio ed offrono ai giocatori una scelta immediata. Scartare 1 segnalino Terrore e costringere un altro giocatore ad ottenerne 1 (a rappresentare il commercio con gli sciamani) o prendere i punti Gloria ed i segnalini Terrore raffigurati a destra (a rappresentare il saccheggio dei loro oggetti). Dopo aver fatto la tua scelta, scarta questa carta.

RAZZIARE FORTEZZE



Questo spazio Azione costa 2 Cibo e 2 Dadi con la faccia con lo scudo per essere attivato.

Tutti i giocatori che lo attivano ottengono 3 carte Bottino Fortezza. A cominciare dal giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un gruppo di carte collegato a faccia in su sul Tabellone o 2 carte a caso dal mazzo.

Il giocatore attivo guadagna 2 carte casuali aggiuntive dal mazzo Bottino Fortezza. Il secondo giocatore guadagna 1 carta casuale aggiuntiva dal mazzo. Il terzo ed il quarto giocatore non ricevono alcun bonus.

Il mazzo Bottino Fortezza ha diversi tipi di carte:



Tesoro/Arte/Armatura: Queste carte sono tutte conteggiate come Set alla fine della partita. Più carte dello stesso tipo avrai, più Gloria guadagnerai. Ciò è indicato graficamente nella parte inferiore di ogni carta, con il punteggio in base al numero di carte di quel particolare tipo che possiedi. Se possiedi più carte rispetto a quanto indicato nella parte inferiore della carta, crea più di un Set e conteggia ogni Set individualmente. Quando ottieni una di queste carte, aggiungila alla tua pila della gloria.



Stemmi: Gli Stemmi sono carte conteggiate come Set che deve contenere ognuno ogni tipo di stemma. Se riuscirai ad avere tutti e 3 i tipi di stemma, otterrai 15 Gloria. Stemmi che non fanno parte di un Set completo, fanno ottenere 2 Gloria per ogni stemma. Quando ottieni una di queste carte, aggiungila alla tua pila della gloria.



Mura della Fortezza: Le carte Mura della Fortezza di fanno ottenere immediatamente 2 Favori. Facoltativamente puoi anche scegliere di saccheggiarle. Se scegli di saccheggiare le mura della fortezza, devi vincere un combattimento contro di esse (vedi **Combattimento** a pagina 9).

Le Mura della Fortezza hanno un valore di difesa pari a 2. Se vinci il combattimento, hai saccheggiato con successo le mura e ottieni 1 Fattore ed 1 segnalino Muro aggiuntivi dalla Riserva. Dopo aver risolto la carta, scartala.



Torre: Le carte Torre ti fanno ottenere immediatamente 2 dadi. Facoltativamente puoi anche scegliere di saccheggiarle. Se scegli di saccheggiare devi vincere un combattimento contro di esse (vedi **Combattimento** a pagina 9). Le Torri hanno un valore di difesa di 3. Se vinci il combattimento, hai saccheggiato con successo la Torre e ottieni 3 Punti Gloria ed 1 segnalino Torre dalla Riserva. Dopo aver risolto la carta Torre, scartala.

Nota: I segnalini Fattoria, Muro e Torre ti fanno ottenere Gloria alla fine del gioco. I segnalini Terrore invece, ti costano Gloria alla fine del gioco. Vedi **Punteggio di Fine Partita** (pagina 13).

SOTTOMETTERE TERRITORI



Questo spazio Azione ha un costo variabile per l'attivazione.

Cominciando dal giocatore attivo e procedendo in senso orario, ogni giocatore può tentare di sottomettere territori un numero di volte via via decrescente. Il giocatore attivo può tentare di sottomettere 3 territori. Il secondo giocatore può

tentare di sottomettere 2 territori. Il terzo ed il quarto giocatore possono tentare di sottomettere 1 territorio.

Sottomettere con la Forza: Innanzitutto, seleziona il territorio che desideri sottomettere. Quindi tenta di sottometterlo in combattimento (vedi **Combattimento** a pagina 9) usando il Valore di Difesa indicato su quella tessera Territorio. Più alto è il valore di difesa del Territorio, maggiore è la potenziale ricompensa per averlo sottomesso (vedi pagina 19). Se vinci il combattimento, rivendica la Tessera Territorio e posizionala nella tua area di gioco. Se fallisci il combattimento non puoi rivendicare la tessera. Anche se fallisci, il fallimento conta come uno dei tuoi tentativi consentiti per sottomettere un territorio.



Sottomettere Pacificamente: Per prima cosa, seleziona il territorio che desideri sottomettere. Quindi scarta le risorse indicate in cima a quella tessera territorio. Più risorse spendi, maggiore è la potenziale ricompensa per aver sottomesso quel territorio. Dopo aver speso le risorse richieste, rivendica la Tessera Territorio e posizionala nella tua area di gioco.

Dopo aver completato **tutti** i tuoi tentativi di sottomettere i territori, gira tutte le tessere territorio che hai sottomesso in questo turno e rivendica le ricompense indicate.

Le tessere territorio sono divise per tipo di risorsa e per livello. Le tessere rosse sono territori che danno cibo, le tessere blu sono territori che danno Favori, e le tessere viola sono territori che danno dei dadi. Il livello è uguale al Valore di Difesa su ogni tessera, ovvero 1, 2 o 3.

Durante la fase di Pulizia, i giocatori ottengono 1 punto Gloria per ogni Tessera Territorio che hanno sottomesso fino a quel momento.

Fase di Pulizia

Alla fine di ogni Round del gioco, i giocatori completano i seguenti passaggi per prepararsi al Round successivo:

- 1 Se sei al Round 6, procedi al calcolo del punteggio finale. Altrimenti, sposta il segnalino Round di 1 spazio in senso orario. **In una partita a 3 giocatori, il giocatore con il segnalino Nave d'Onore, lo passa in senso orario al giocatore successivo.**
- 2 Ogni giocatore guadagna 1 punto Gloria per ogni Tessera Territorio nella propria area di gioco.
- 3 Elimina tutti i dadi dallo spazio Commercio con i Villaggi e sostituiscili.
- 4 Scarta dal Tabellone tutte le carte scoperte rimanenti e rimpiazzale dai mazzi corrispondenti.



Punteggio Finale

Sul retro del regolamento, troverai una tabella di punteggio che puoi copiare per rendere più facile il calcolo del punteggio (puoi anche scaricare le classifiche dei punteggi da www.greymfoxgames.com).
 Alla fine della partita, ogni giocatore dovrebbe prendere tutte le carte dalla Plancia Giocatore e dalla Pila della Gloria e separarle per tipo. Assegna un punteggio ad ogni gruppo di carte nel modo seguente:

- 1 Segnalini Terrore:** Perdi Gloria in base a quanti di questi segnalini hai.

	1 Segnalino Terrore	-1	Gloria	Eventuali ulteriori segnalini Terrore fanno perdere ai giocatori 6 punti Gloria ciascuno.
	2 Segnalini Terrore	-3	Gloria	
	3 Segnalini Terrore	-6	Gloria	
	4 Segnalini Terrore	-10	Gloria	
	5 Segnalini Terrore	-15	Gloria	
	6 Segnalini Terrore	-21	Gloria	

- 2 Artefatti:** Ottieni la quantità di Gloria indicata su ogni carta.

- 3 Carte Bottino Fortezza:** Ordina le carte in base ai loro Set e guadagni Gloria in base alle dimensioni di ogni Set.

- 4 Segnalini Fattoria/Muro/Torre:** Assegna un punteggio a ciascun segnalino separatamente secondo la seguente tabella. Se più giocatori pareggiano con il maggior numero di segnalini dello stesso tipo, tutti i giocatori in parità ottengono l'intera quantità di Gloria.

	1 - 3 Segnalini Fattoria	1	Punti Gloria Ciascuno	BONUS MAGGIORANZA Il giocatore con più segnalini Fattoria guadagna 3 Punti Gloria aggiuntivi.
	4 - 5 Segnalini Fattoria	2	Punti Gloria Ciascuno	
	6 + Segnalini Fattoria	3	Punti Gloria Ciascuno	
	1 - 3 Segnalini Muro	2	Punti Gloria Ciascuno	BONUS MAGGIORANZA Il giocatore con più segnalini Muro guadagna 4 Punti Gloria aggiuntivi.
	4 - 5 Segnalini Muro	3	Punti Gloria Ciascuno	
	6 + Segnalini Muro	4	Punti Gloria Ciascuno	
	1 - 3 Segnalini Torre	3	Punti Gloria Ciascuno	BONUS MAGGIORANZA Il giocatore con più segnalini Torre guadagna 5 Punti Gloria aggiuntivi.
	4 - 5 Segnalini Torre	4	Punti Gloria Ciascuno	
	6 + Segnalini Torre	5	Punti Gloria Ciascuno	

- 5 Profezie:** Ottieni Gloria come indicato da ogni carta Profezia nella tua area di gioco. Vedi il Glossario (pagine 16-17).

- 6** Il giocatore con più Gloria, diventa il Razziatore più rispettato in assoluto a Midgard ed è il vincitore del gioco. In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di segnalini Favore vince. Se i giocatori continuano ad essere in parità, allora condividono la vittoria.



**116
PUNTI GLORIA**
Prima Del
Conteggio Finale



1 Carta **Arte Battino Fortezza** conferisce 3 punti Gloria.



1 Carta **Tesoro Battino Fortezza** conferisce 2 punti Gloria.



La Carta **Battino Villaggio dei Manufatti di Skidbladnir** conferisce 2 punti Gloria.



La Carta **Battino Villaggio dei Manufatti di Draupnir** conferisce 3 punti gloria.



La Carta **Battino Villaggio dei Manufatti di Bodh** conferisce 4 punti Gloria.



La Carta **Battino Villaggio dei Manufatti di Dainsleif** conferisce 2 punti Gloria.



La Carta **Profezia dei Campioni del Valhalla** conferisce 1 punto Gloria per ogni artefatto per un totale di 4 punti Gloria.



Poiché questo giocatore ha 5 segnalini Muro, ognuno di essi gli conferisce 3 punti Gloria. Il giocatore ottiene anche il **Bonus di Maggioranza** di 4 punti Gloria per un totale di 19.



3 Segnalini **Terrore** causano al giocatore la perdita di 6 punti Gloria.



La Carta **Profezia Lord Slayer** conferisce 1 punto Gloria per ogni stemma per un totale di 0 punti Gloria.



La Carta **Profezia Festa degli Dei** conferisce 1 punto Gloria per ogni territorio di Obo per un totale di 0 punti Gloria.



La Carta **Profezia Guerriero di Odino** conferisce 1 punto Gloria per ogni Carta **Razziatore Corvo** per un totale di 6 punti Gloria.



La Carta **Profezia Juggernaut** conferisce 1 punto Gloria per ogni Segnalino Muro per un totale di 5 punti Gloria.



La Carta **Profezia Gusto Raffinato** conferisce 1 punto Gloria per ogni Carta **Arte** per un totale di 1 punto Gloria.

=161 PUNTI GLORIA

Dopo il Conteggio di Fine Partita, il giocatore arancione ha totalizzato 161 Punti Gloria.



101 PUNTI GLORIA
Prima Del
Conteggio Finale



+13

4 Carte **Arte Bottino Fortezza** completano 1 Set che conferisce 10 punti Gloria, ed 1 Carta Aggiuntiva dà 3 punti Gloria, per un totale di 13 punti.



+15

3 Carte **Bottino Fortezza** con **Stemmi Unici** completano 1 Set che conferisce 15.



+2

1 singola Carta **Tesoro Bottino Fortezza** conferisce 2 punti Gloria.



+4

La Carta **Bottino Villaggio Artefatto Bodn** conferisce 4 punti Gloria.



+4

Ogni carta **Profezia Vanquischer** conferisce 1 punto Gloria per ogni segnalino Torre posseduto, per un totale di 2 punti Gloria per segnalino Torre.



+11

Poiché questo giocatore ha 4 segnalini **Fattoria**, ciascuno gli conferisce 2 punti Gloria. Guadagna anche il **Bonus Maggioranza** di 3 punti per un totale di 11 punti Gloria.



+11

Poiché questo giocatore ha 2 segnalini **Torre**, ciascuno gli conferisce 3 punti Gloria. Guadagna anche il **Bonus Maggioranza** di 5 punti per un totale di 11 punti Gloria.



-3

2 segnalini **Terrore** causano al giocatore la perdita di 3 punti Gloria.



+7

La carta **Profezia Sciamano del Mondo** conferisce 1 punto Gloria per ogni carta **Profezia** posseduta, per un totale di 7 punti Gloria.



+3

La carta **Profezia Lord Slayer** conferisce 1 punto Gloria per ogni carta **Stemma** posseduta, per un totale di 3 punti Gloria.



+4

La carta **Gusto Raffianto** conferisce 1 punto Gloria per ogni carta **Arte** posseduta, per un totale di 4 punti Gloria.



+0

La carta **Juggernaut** conferisce 1 punto Gloria per ogni segnalino **Muro** posseduto, per un totale di 0 punti Gloria.



+8

La carta **Gloria del Berserker** conferisce 1 punto Gloria per ogni carta **Elmo** e **Corvo** posseduta, per un totale di 8 punti Gloria.

=180 PUNTI GLORIA

Al termine di tutti i Conteggi di Fine Partita, il giocatore celeste ha totalizzato 180 Punti Gloria e vince la partita!

GLOSSARIO

RAZZIATORI

- RAZZIATORI ELMO**
- Axe Chief (Maestro d'Ascia):** Pesca 2 carte Bottino Villaggio e tienine 1.
 - Fanatic (Fanatico):** Pesca 2 carte Bottino Fortezza e tienine 1.
 - Favoured Soul (Anima Prediletta):** Scarta 1 dado rosso per ottenere un dado rosso su qualsiasi faccia.
 - Flame Bringer (Portatore della Fiamma):** Scarta 2 dadi per ottenere un segnalino Muro.
 - Lithsman (Lutaiq):** Ottieni 1 dado rosso con la faccia sull'Elmo.
 - Pillager (Saccheggiatore):** Scarta 1 dado per ottenere 1 segnalino Fattoria.

- RAZZIATORI CORVO**
- Grizzled Warrior (Guerriero Brizzolato):** Scarta 1 dado blu per ottenere un dado blu su qualsiasi faccia.
 - Huskari:** Ottieni 1 dado blu con la faccia sul Corvo.
 - Freeman (Uomo Libero):** Ottieni 1 dado blu con la faccia sul Martello.
 - Scavenger (Ripulitore):** Pesca 2 carte Bottino Villaggio e tienine 1.
 - Seasoned Hunter (Cacciatore Esperto):** Ottieni Obo. Puoi scartare 1 dado per ottenere 3 Obo aggiuntivi.
 - Spear Chief (Maestro di Lancia):** Ottieni 2 Obo.

- RAZZIATORI ALBERO**
- Hromenn:** Scarta qualsiasi dado per ottenerne uno dello stesso colore su qualsiasi faccia.
 - Keeper of Sagas (Custode delle Saghe):** Ottieni 2 punti Gloria.
 - Revered Seer (Veggente Venerato):** Scarta 1 Favore per ottenere 2 punti Gloria.
 - Scout (Esploratore):** Scarta 1 dado giallo per ottenere un dado giallo su qualsiasi faccia.
 - Spakona (Cacciatore Esperto):** Scarta 2 Favori per pescare 1 carta Profezia.
 - Sword Chief (Maestro di Spada):** Ottieni 1 dado giallo con la faccia sull'Albero.

BATTAGLIE IN MARE

- Cargo Ship (Nave da Trasporto):** Ottieni 2 Obo e 8 punti Gloria.
- Draugr Raiders (Predoni Draugr):** Scarta 1 segnalino Terrore ed ottieni 9 punti Gloria.
- Infamous Outcasts (Emerginati Famigerati):** Scarta 1 segnalino Terrore ed ottieni 12 punti Gloria.
- Knarr:** Ottieni 1 carta Bottino Fortezza e 11 punti Gloria.
- Longship (Nave Lunga):** Pesca 1 carta Razziatore ed ottieni 13 punti Gloria.
- Lyngbakr:** Pesca 1 carta Profezia ed ottieni 15 punti Gloria.
- Spawn of Jormungandr (Progenie di Jormungandr):** Ottieni 1 Favore e 19 punti Gloria.
- Wherry:** Ottieni 2 Obo e 10 punti Gloria.

EFFETTI VAGGI IN MARE

- All Quiet (Tutto Tranquillo):** Nessun effetto.
- Draugr Ambush (Imboscata Draugr):** Scarta 1 dado Scudo o perdi una carta Artefatto o Tessera Miglioramento Nave.
- Kraken!!!:** Se spendi 1 dado Nave ed 1 Martello per sconfiggere il Kraken, ottieni 3 punti Gloria. Altrimenti scarta 2 Obo ed 1 dado.
- Rough Seas (Mare Mossò):** Scarta 1 dado Nave oppure scarta il tuo Leader.
- Spoiled Food (Obo Avariato):** Scarta 1 dado Forziere oppure perdi 2 Obo.
- Starvation (Fame):** Scarta 1 dado Razziatore oppure perdi 2 Obo.
- Viking Raiders (Predoni Vichinghi):** Scarta 1 dado Martello o perdi 1 dado dello stesso colore del tuo Leader.

PROFEZIE

- Berserker's Glory (Gloria Berserkers):** Ottieni 1 punto Gloria per ogni carta Razziatore Elmo nella tua pila della Gloria.
- Champion of the Sea (Campione del Mare):** Ottieni 1 Gloria per ogni carta Battaglia in Mare nella tua pila della Gloria.
- Feast of the Gods (Festa degli Dei):** Ottieni 1 punto Gloria per ogni Territorio di Obo nella tua pila della Gloria.

Juggernaut (Gigante): Ottieni 1 punto Gloria per ogni segnalino Muro nella tua pila di Gloria.

Lord Slayer: Ottieni 1 punto Gloria per ogni carta Stemma nella tua pila di Gloria.

Odin's Prophet (Profeta di Odino): Ottieni 1 Gloria per ogni Territorio con Favore nella tua pila di Gloria.

Odin's Warrior (Queriero di Odino): Ottieni 1 Gloria per ogni carta Razziatore Corvo nella tua pila di Gloria.

Pillager (Saccheggiatore): Ottieni 1 punto Gloria per ogni segnalino Fattoria nella tua pila di Gloria.

Proud Conquerors (Fieri Conquistatori): Ottieni 1 Gloria per ogni Territorio con dadi nella tua pila di Gloria.

Refined Taste (Gusto Raffinato): Ottieni 1 punto Gloria per ogni carta Arte nella tua pila di Gloria.

Sailor's Reward (Premio dei Marinai): Ottieni 2 Gloria per ogni Miglioramento Nave ottenuto fino a quel momento sulla tua Plancia Giocatore.

Seidr's Chosen (Scelta di Seidr): Ottieni 1 Gloria per ogni carta Razziatore Albero nella tua pila di Gloria.

Shaman of the World (Sciamano del Mondo): Ottieni 1 Gloria per ogni carta Profezia nella tua pila di Gloria (inclusa questa).

Stolen Armor (Armatura Rubata): Ottieni 1 punto Gloria per ogni carta Armatura nella tua pila di Gloria.

Treasure Hunter (Cacciatore di Tesori): Ottieni 1 punto Gloria per ogni carta Tesoro nella tua pila di Gloria.

Valhalla's Champion (Campione del Valhalla): Ottieni 1 Gloria per ogni carta Artefatto nella tua pila di Gloria.

Vanquisher (Vincitore): Ottieni 1 punto Gloria per ogni segnalino Torre nella tua pila di Gloria.

BOTTINO FORTEZZA

Armor (Armatura): Per 1 carta Armatura ottieni 1 punto Gloria, per 2 carte 2 punti, per 3 carte 6 punti, per 4 carte 12 punti, per 5 carte 20 punti, per 6 carte 30 punti Gloria alla fine della partita.

Art (Arte): Per 1 carta Arte ottieni 3 punto Gloria, per 2 carte 6 punti, per 3 carte 10 punti Gloria alla fine della partita.

Keep Wall (Mantenere le Mura): Ottieni 2 Favori, quindi puoi tentare di vincere un combattimento contro un valore di difesa 2 per ottenere 1 Favore ed 1 segnalino Muro.

Tapestries (Arazzi): Per 1 carta Stemma ottieni 2 punti Gloria, per 2 diverse carte stemma ottieni 4 punti, per 3 diverse carte Stemma ottieni 15 punti Gloria alla fine della partita.

Treasure (Tesoro): Per 1 carta Tesoro ottieni 2 punti Gloria, per 2 carte 4 punti, per 3 carte 9 punti, per 4 carte ottieni 16 punti Gloria alla fine della partita.

Tower (Torre): Ottieni e tira 1 dado blu ed 1 giallo. Quindi, puoi tentare di vincere un combattimento contro un Valore di Difesa 3 per ottenere 3 punti Gloria ed 1 segnalino Torre.

Tower (Torre): Ottieni e tira 1 dado rosso ed 1 giallo. Quindi, puoi tentare di vincere un combattimento contro un Valore di Difesa 3 per ottenere 3 punti Gloria ed 1 segnalino Torre.

Tower (Torre): Ottieni e tira 1 dado rosso ed 1 blu. Quindi, puoi tentare di vincere un combattimento contro un Valore di Difesa 3 per ottenere 3 punti Gloria ed 1 segnalino Torre.

BOTTINO VILLAGGIO

Andvarinaut: Durante l'Azione Razziare Fortezze, scarta 1 dado Scudo per pescare 1 carta Bottino Fortezza.

Axes and Spears (Asce e Lance): Ottieni e tira 1 dado blu ed 1 rosso, oppure ottieni 5 punti Gloria ed 1 segnalino Terrore.

Bodn: Durante qualsiasi Azione, scarta 1 dado a tua scelta per scartare un qualsiasi dado ed ottenerne uno dello stesso colore su qualsiasi faccia.

Bows and Arrows (Archi e Frece): Ottieni e tira 1 dado blu ed 1 giallo, oppure ottieni 5 punti Gloria ed 1 segnalino Terrore.

Bundle of Swords (Fascio di Spade): Ottieni e tira 1 dado rosso ed 1 giallo, oppure ottieni 5 punti Gloria ed 1 segnalino Terrore.

Bisingamen: Durante l'Azione Commercio con i Villaggi, scarta 1 dado Albero per pescare 1 carta Profezia e poi scartare una dalla tua area di gioco.

Dainsleif: Durante l'Azione Battaglia in Mare, scarta 1 dado Martello per ottenere 2 dadi Combattimento.

Draupnir: Durante l'Azione Razziare Fortezze, scarta 1 dado Scudo per ottenere 2 Cibo.

Edrihmir: Durante l'Azione Razziare Villaggio, scarta 1 dado Corvo per ottenere 3 Cibo.

Farm (Fattoria): Ottieni 3 Cibo, quindi puoi saccheggiare la Fattoria per ottenere 1 Cibo, 1 segnalino Terrore ed 1 segnalino Fattoria.

Fragment of Mjölmir (Frammento di Mjölmir): Durante l'Azione Sottomettere Territori, scarta 1 dado Elmo per ottenere 1 dado Combattimento.

Friggs Chalice (Calice di Friggs): Durante l'Azione Razziare Villaggio, scarta 1 dado forziere per scartare 1 segnalino Terrore.

Harp of the Liósfálar (Arpa di Liósfálar): Durante qualsiasi Azione, scarta 1 dado Albero per ottenere 2 Favori.

Hringhorni: Durante l'Azione Commercio con i Villaggi, scarta un dado Nave, per ottenere e tirare 2 dadi a tua scelta.

Jǫnglǫfar: Durante l'Azione Reclutare Razziatori, scarta 1 dado Corvo per risolvere l'Abilità Leader (Bonus del Clan) di 1 Razziatore che hai acquisito in questo turno.

Laevateinn: Durante l'Azione Sottomettere Territori, scarta 1 dado Elmo quando sottometti un Territorio di livello 1 o 2 per rivendicarlo invece uno di livello 3 dello stesso tipo.

Runic Carvings (Sculture Runiche): Scarta 1 segnalino Terrore e scegli un giocatore che ne prenda 1, oppure ottieni 10 punti Gloria e 2 segnalini Terrore.

Sacred Ash Slave: Durante l'Azione Reclutare Razziatori, scarta 1 dado Forziere per risolvere l'Abilità di specializzazione di 1 Razziatore che hai acquisito in questo turno.

Ship Upgrade (Miglioramento Nave): Prendi la Tessera associata e posizionala sulla tua Plancia Giocatore, oppure ottieni 3 punti Gloria.

Skidbladnir: Durante l'Azione Battaglia in Mare, scarta 1 dado Nave per scartare una carta Viaggio in Mare rivelata senza subire le conseguenze.

Village Wall (Mura del Villaggio): Ottieni 2 Favori, quindi puoi saccheggiare le Mura per ottenere 1 Favore, 1 segnalino Terrore ed 1 segnalino Muro.

ICONE

 - UN DADO DI QUALSIASI COLORE

 - DADI DI UN COLORE SPECIFICO

 - DADO DI UN COLORE SPECIFICO SU UNA FACCIA A SCELTA

 - UN DADO QUALSIASI CON UNA FACCIA A SCELTA

 - UN DADO DI QUALSIASI COLORE CON UNA FACCIA SPECIFICA

 - CIBO

 - FAVORE

 - TERRORE

 - MURO

 - TORRE

 - FATTORIA

 - PUNTI GLORIA

 - CARTA BOTTINO FORTEZZA

 - CARTA RAZZIATORE

 - CARTA PROFEZIA

 - CARTA BOTTINO VILLAGGIO

 - VALORE DI DIFESA

 - SCARTARE IL SEGNALINO, LA CARTA O IL DADO INDICATO

 - SPENDERE LE RISORSE INDICATE A SINISTRA, PER OTTENERE QUELLE INDICATE A DESTRA

 - RISOLVI L'AZIONE A SINISTRA E POI OPZIONALMENTE RISOLVI QUELLA DI DESTRA

 - RISOLVI L'AZIONE A SINISTRA E POI ANCHE QUELLA DI DESTRA

 - PUOI RISOLVERE L'AZIONE DI SINISTRA O QUELLA DI DESTRA

 - LE RISORSE A SINISTRA E A DESTRA DEVONO ESSERE LE STESSA

 - LE RISORSE A SINISTRA E A DESTRA DEVONO ESSERE DIVERSE

CREDITI

Game Design: J.B. Howell **Lead Development:** Joshua Lobkowicz **Additional Development:** Matthew Kunz & Shane Myerscough
Art: Yaroslav Radeckiy **Graphic Design:** Christian Strain **Additional Art & Graphics:** Tyler Myatt
Rulebook Layout: Sarah Lafser **Rulebook Editing:** Allison Ditmore, Matthew Kunz, Manuela Fendt, Dawn Lobkowicz,
Adattamento Grafico Traduzione Italiana: Vincenzo Barresi Joshua Lobkowicz, Joseph Reissmann, & Owen Reissmann

Playtesting: Karyss Vedder, Tim Pike, Robby Clark, Peter Vedder, Mark Sellmeyer, Chris Ploesser, Kreg Smith, Jay McNamara, Eric Farthing, Scott Ward, Kevin Nance, Jake Politte, Matt Roberts, Allison Ditmore, Tom Hite, Allyssa Ohlman, Cory Goff, Alex Goldsmith, Mike Mihealsick, Aaron Holland, JR Honeycutt, Pedro P. Mendoza, Nick Vollentine, Joseph Rose, Camden, Clutter, John Hex Carter, Ryan Paul, Jeff Howell, Darth Knapik, Steve Hines, Djemil Daniel, Matt Williamson, Julie Williamson, Ben Kushner, Robbi Ramirez, Mark Mistretta, Shana Boss-Hill, Rob Yates, Brian Kline, Lloyd Kochinka, Andrew Russell Birkett, Laura Gifford, Don Riddle, Jenn Tatti, K. Novak, Brandon Vieira, Michael Posada & Kathleen Mercury

PUNTI GLORIA FINALI				
PUNTI GLORIA PERSI PER SEGNALIN TERRORE				
PUNTI GLORIA PER GLI ARTEFATTI				
PUNTI GLORIA PER CARTE BOTTINO FORTEZZA				
PUNTI GLORIA PER SEGNALIN FATTORIA/MURO/TORRE				
PUNTI GLORIA PER LE PROFEZIE				
PUNTI GLORIA TOTALI				

RIFERIMENTO TESSERE TERRITORIO



PUNTI SEGNALIN

1-3 SEGNALIN FATTORIA	1 GLORIA CAD	BONUS MAGGIORANZA
4-5 SEGNALIN FATTORIA	2 GLORIA CAD	
6+ SEGNALIN FATTORIA	3 GLORIA CAD	
1-3 SEGNALIN MURO	2 GLORIA CAD	BONUS MAGGIORANZA
4-5 SEGNALIN MURO	3 GLORIA CAD	
6+ SEGNALIN MURO	4 GLORIA CAD	
1-3 SEGNALIN TORRE	3 GLORIA CAD	BONUS MAGGIORANZA
4-5 SEGNALIN TORRE	4 GLORIA CAD	
6+ SEGNALIN TORRE	5 GLORIA CAD	