

CAOS NEL VECCHIO MONDO +EXP +FAQ

SETUP:

1. Posizionare il Tabellone e distribuite le Schede e Disponete i Posti a Sedere, in ordine di Potere: 1 Khorne 2 Nurgle 3 Tzeentch 4 Slaanesh 5 Hornet Rat
2. Distribuite le Carte, le Pedine e le Miniature
3. Piazzate le Pedine Potenza e le Pedine Punti Vittoria
4. Preparate le Pedine Comuni e i Dadi, e Piazzate le Carte Devastazione (in ordine progressivo con la carta n1 in cima)
5. Create il Mazzo del Vecchio Mondo: **7 carte con 4-5 giocatori, 8 carte con 3 giocatori**
6. Prendete le Pedine del Vecchio Mondo: **2 Nobile, 3 Warpietra, 4 Contadino (con il Ratto Cornuto in gioco sostituite 2 contadini con 2 Skaven)** - Mescolate e piazzatele una per regione a caso sul tabellone
7. Mescolate e Pescate le **Carte Caos: 3 a testa**

1. FASE DEL VECCHIO MONDO:

Il Giocatore con il valore di minaccia più basso pesca una carta Vecchio Mondo e applica immediatamente le istruzioni in corsivo (immediate) presenti sulla carta. Salvo diverse indicazioni, eliminare la carta Vecchio Mondo nello slot2, spostare la carta nello slot1 allo slot2, e posizionare la nuova carta nello slot1.

2. FASE DI PESCA :

Pescare nuove Carte Caos :tutti pescano 2 carte, **Tzeentch** può scartare 1 carta (se vuole) e pescare fino a che ha **5 carte in mano**

Non c'è un limite alla mano di carte.

Se il mazzo delle tue carte Caos è finito, mescola gli scarti e ricomincia a pescare.

Portare la Potenza al valore evidenziato nel tracciato (o di più, a seconda dei potenziamenti).

3. FASE DI EVOCAZIONE:

Seguendo l' ordine di Potere, a turni i giocatori possono fare 1 delle seguenti azioni, pagandone il costo in punti Potere:

Evocare=muovere=teletrasportare **1 Seguace** in una regione dove hanno già un Seguace oppure in una regione confinante a questa

o

giocare **1 Carta Caos** in uno spazio disponibile della plancia e applicarne gli effetti (gli spazi di sinistra hanno la priorità temporale. Alcuni effetti sono cumulativi altri no)

Se un giocatore non vuole piazzare 1 seguace o 1 carta Caos il suo segnalino sulla traccia dei punti Potere viene messo sullo 0 e il suo turno finisce

Si esegue la fase evocazione fino a che tutti hanno 0 punti potere

4.FASE DI BATTAGLIA:

-Le battaglie si risolvono secondo l' ordine delle regioni (partendo dalla Norsca)

-Eseguire prima gli effetti “prima della battaglia”

Ciascun giocatore, secondo l' ordine di Potere:

1- calcola i dadi battaglia (soma i valori di attacco di TUTTE le pedine) e li lancia

2- risultato di 4+ colpito, 6 esplode

3- assegna i colpi dichiarando i bersagli per ogni colpo (volendo anche ai contadini),se i colpi eguagliano o superano il valore di difesa della pedina, la pedina è uccisa, ribaltare la pedina uccisa

tutti i colpi vanno assegnati

la battaglia avviene in contemporanea per tutti i giocatori, quindi le pedine anche le pedine ribaltate tirano i dadi.

Quando tutti i giocatori hanno risolto la battaglia in quella regione, le pedine ribaltate sono rimosse dal gioco

Khorne controlla se guadagna il segnalino avanzamento

Colpi anticipati

alcune carte e alcuni potenziamenti permettono colpi anticipati. In questo modo si possono uccidere le miniature avversarie prima che esse lancino i propri dadi da battaglia.

i colpi anticipati sono anche cumulativi con i colpi ottenuti dalle miniature dello stesso giocatore quando si lanciano i normali dadi da battaglia

5. FASE DELLA CORRUZIONE:

-Sottofase Dominio:

Si considera ciascuna regione seguendo l'ordine delle regioni.

Valore di Dominio=Somma dei Costi delle Carte del Caos + Numero di Miniature nella regione.

Il giocatore con il valore di dominio più alto (i pareggi si annullano, nessuno vince) confronta questo valore con la Resistenza della regione: **se lo supera** allora il giocatore Domina quella regione e guadagna un numero di punti vittoria pari al Valore di Conquista di quella regione.

Modifiche dovute alle pedine: **Skaven -1** Valore di Conquista, **Nobile +1** Valore di Conquista.

Il Ratto Cornuto controlla se ha guadagnato il segnalino avanzamento.

-Sottofase Corruzione:

Si considera ciascuna regione seguendo il normale ordine.

Ogni giocatore piazza una pedina corruzione in quella regione (**ad esclusione del Ratto Cornuto**) per ciascuno dei propri Cultisti che vi si trova.

Nurgle , Tzeentch e Slaneesh controllano se guadagnano il segnalino avanzamento

Se il totale delle pedine corruzione + warppietra e' pari o superiore a 12 la regione è devastata:

- piazzaci sopra la prima carta devastazione del mazzo(se c'e'), assegna i punti devastazione a tutti i giocatori che hanno piazzato almeno 1 segnalino corruzione in questo turno, **il Ratto prende i punti se ha almeno una pedina in quella regione**

- In quella regione **non si possono giocare nuove carte del Caos**

- In quella regione **non si possono piazzare nuove pedine del Vecchio Mondo** (quelle presenti non sono rimosse)

- **Non si guadagnano punti** per il dominio di quella regione

- I quella regione **non si piazzano pedine corruzione**

6. FASE FINALE:

1.Rimuovere Carte Caos

Ogni Giocatore rimuove le Carte Caos dal Tabellone

2.Pedine Eroe

in ogni regione ogni pedina eroe rimuove una miniatura nella potenza che ha la maggior minaccia (a scelta della potenza) .

3.Carte Vecchio Mondo

Risolvere le carte ,secondo l'ordine del tracciato (1,2) , che iniziano con la frase: "Quando si risolvono le carte Vecchio Mondo..."

4.Regioni Devastate

il giocatore che ha più segnalini corruzione in questa regione il 1° punteggio segnato sulla carta, poi il secondo. Se 2 o + giocatori pareggiano il 1° posto= sommare il primo e secondo valore dei punti vittoria e dividerlo per i giocatori (arrotondati x difetto).

Se c'è pareggio per la seconda posizione si dividono punti della seconda posizione.

Per il Ratto, come valore corruzione, si sommano i punti di evocazione di tutte le sue pedine

Capovolgere la Carta Devastazione

- rimuovere tutte le pedine corruzione

5. Avanzare i Quadranti della Minaccia

tutti i giocatori che hanno ricevuto segnalini avanzamento, fanno uno scatto sul suo disco e ne applicano gli effetti

Il giocatore con + segnalini avanzamento riceve uno scatto aggiuntivo e ne applica gli effetti

Se c'è un pareggio per chi ha più segnalini, nessuno effettua lo scatto aggiuntivo

6. Controllare la Fine della Partita

Verificare nell'ordine:

1 - il quadrante della Minaccia di uno o più giocatori hanno raggiunto l'istruzione "Vittoria". (se 2 o più, vince chi ha + punti vittoria, in caso pareggio).

2 - uno o più giocatori hanno raggiunto 50 o + punti vittoria. Vince chi ha di PV, in caso di pareggio chi ha il + alto valore di minaccia

3 - 5 regioni sono state devastate. Vince chi ha + punti vittoria e in caso di pareggio chi ha + minaccia.

4 - il mazzo di carte Vecchio Mondo è vuoto. Tutti i giocatori hanno perso la partita.

AVANZAMENTI DISCO MINACCIA

Un singolo evento non può far piazzare più segnalini avanzamento

es Se Khorne uccide 4 pedine in una regione **non piazza** 4 segnalini avanzamento

-**Khorne** guadagna 1 DAC ogni volta uccide 1 o + pedine in una regione (uno per regione) durante la battaglia

-**Nurgle** guadagna 1 DAC ogni volta che piazza 2 o + segnalini corruzione in una regione POPOLOSA nella stessa fase

-**Tzeentch** guadagna 1 DAC ogni volta piazza 2 o + segnalini corruzione in una regione con 2 simboli magici o 2 warpstone o 1 simbolo magico+1 warpstone

-**Slaanesh** guadagna 1 DAC ogni volta che piazza 2 o + segnalini corruzione nella stessa regione con un segnalino nobile o eroe

-**Ratto Cornuto** guadagna 1 DAC ogni volta che domina una regione che contiene 1o + segnalini skaven

Valore Minaccia: se il valore di minaccia del Ratto è pareggiato con un altro giocatore, il valore del Ratto si considera inferiore

SEGNALINI VECCHIO MONDO

Segnalino Evento questi segnalini segnano le regioni affette dagli eventi di alcune Carte Vecchio Mondo. Non vengono rimossi dal gioco

Segnalino Eroe elimina un Seguace da quella regione

Segnalino Nobile aumenta il valore di conquista

Segnalino Contadino Si possono combattere. Certe Carte Vecchio Mondo assegnano punti ai giocatori che hanno sconfitto contadini

Segnalino Skaven diminuiscono la resistenza della regione

Segnalino Warpstone contano come segnalini corruzione

Controllare le Miniature Nemiche - è come se quella miniatura fosse del colore del giocatore che la controlla. Quindi il giocatore che la controlla lancia i dadi da battaglia per quella miniatura, piazza una pedina corruzione del proprio colore durante la fase della corruzione, e così via.

Effetti che si Contraddicono - l'effetto disattivante ha sempre la precedenza sull'effetto attivante.