

THEURGY



REGOLAMENTO

*Quanto tempo è passato dall'ultima volta che avete gettato lo sguardo sul mondo?
I mortali sono sempre stati così deboli, e i ricordi mortali lo sono doppiamente...*

*I dubbi pullulano in ogni luogo in cui si rifugiano, le pietre che un tempo formavano
le mura dei templi ora fiancheggiano i loro focolari e tutta la vostra progenie terrena
si assopisce. Non importa, dovrebbe essere un lavoro breve scacciare i dubbi,
ricostruire i templi e risvegliare alcuni dei vostri vecchi alleati.*

Incontrare gli dei

Lutraz



C'è un prezzo per tutte le cose. Così dice Lutraz, dea del buon vino e delle belle parole, la cui lingua argentata parla l'unica lingua che tutti possono comprendere. I templi di Lutraz sono spesso tra gli edifici più sfarzosi di ogni insediamento e i suoi accoliti hanno sempre un abbigliamento impeccabile. Sebbene alcuni dei seguaci di Lutraz siano a loro volta benestanti, molti contrastano con tutta questa ostentazione, ed è tradizionalmente popolare sia tra i cittadini più poveri che tra i ricchi. Dopo tutto, non è necessario essere ricchi per venerare la ricchezza.

Kelerix



Kelerix, dio della rapidità, si dice che non ha mai due battiti cardiaci consecutivi nello stesso luogo. Per questo motivo, è anche venerato come dio dei viaggi e del passaggio sicuro dai viaggiatori di tutto il mondo. Molti credono che tutti i venti abbiano origine dal passaggio di Kelerix, una credenza che ha dato origine al suo nome più comune: "dio delle tempeste". I suoi templi sono contrassegnati da festoni di molti colori, pensati per catturare i segni terreni della sua effimera presenza.

Aeoris



Prima che il tempo iniziasse Aeoris c'era e dopo la fine del tempo Aeoris ci sarà. Il Creatore dell'alba e del tramonto risiede al di fuori del tempo e non è vincolato dalle sue regole. Gli accoliti di Aeoris possono essere identificati più facilmente dai loro nodi d'anima (fasci di corda e filo intrecciati) indossati su pendenti al collo. Ogni volta che un accolito muore, il suo nodo d'anima viene portato a un bambino nato lo stesso giorno e vi si intreccia un nuovo filo. In questo modo, vengono scelti nuovi accoliti e i seguaci di Aeoris onorano il loro dio aspirando alla propria, minore, eternità.



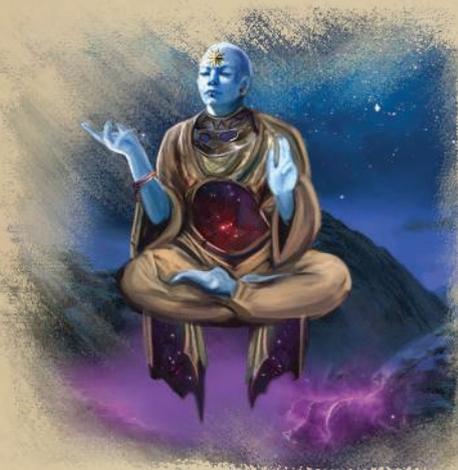
Kirjani

Kirjani non offre ai suoi seguaci né pace né potere, ma solo la promessa di una maggiore comprensione. Conosciuta a volte come Kirjani Ever-light, o semplicemente "la luce di sempre", è insolita per l'ampiezza delle credenze che ispira: tra i suoi accoliti convinti c'è persino chi nega l'esistenza della dea stessa, sostenendo invece che ella è una sorta di metafora della ricerca della conoscenza. I seguaci di Kirjani vestono con abiti semplici e costruiscono templi di semplice pietra. Di tutte le divinità conosciute, Kirjani attira i seguaci più aperti nelle loro credenze e più disposti a metterle alla prova nel fuoco delle discussioni.



Orrun

Di Orrun, il dio nascosto, si sa poco. È quasi sempre raffigurato di spalle o con i lineamenti resi indistinguibili, ma non si sa se il dio sia davvero senza volto o se semplicemente il suo vero volto rimanga misterioso. A imitazione del loro patrono, i seguaci di Orrun mantengono segreta la propria identità e indossano maschere per il culto. Forse come risultato dell'imperscrutabilità di Orrun, o forse come indicazione del suo potere, a Orrun sono attribuiti i fenomeni più strani e inspiegabili che a qualsiasi altro dio.



Esseryn

Sotto cieli satinati, in templi all'aperto, i devoti di Esseryn offrono suppliche. Con l'abitudine di adorare a mezzanotte e la famosa informe divinità che hanno scelto, non c'è da stupirsi che i seguaci di Esseryn siano spesso considerati con sospetto. Ma c'è un potere innegabile nel cielo notturno, un potere che ispira meraviglia, paura e curiosità in egual misura. Vale la pena notare che anche in quelle parti del mondo in cui i suoi seguaci sono pochi e lontani tra loro, il nome comune delle stelle cadenti è "lacrime di Esseryn".

Componenti principali



51 Carte Miracolo



6 Carte Evento Capitale



120 Segnalini Fede (20 per giocatore)



27 Carte Chiamata Divina



30 Carte Mostro



30 Segnalini mostro unici



6 Schede delle divinità (1 per giocatore)



6 Aiuti giocatore



6 Dischi mostro



80 Segnalini scettici



19 Tessere insediamento



1 Pedina Anomalia



72 Templi
(12 per giocatore)



400 Meeple seguaci
(55 per giocatore)



70 Meeple
Non credenti



6 Pedine azione
(1 per giocatore)



12 Meeple accolti
(2 per giocatore)



6 Vassoi per i giocatori
(1 per giocatore)



6 Segnalini relazione



1 Dado direzione

Componenti divini



30 Meeples Mostri unici



6 Pedine d'azione personalizzate (1 per giocatore)



72 Templi personalizzati (12 per giocatore)



12 Meeples Accoliti personalizzati (2 per giocatore)



1 Segnalino Anomalia personalizzato



6 Dischi Mostro incisi

Come usare questo Regolamento

Il regolamento è diviso in quattro sezioni:

1. Preparazione della partita
2. Eventi della capitale
3. Sequenza di gioco
4. Le quattro azioni

È necessario leggere le sezioni 1, 3 e 4 prima di tentare la prima partita. Dopo aver giocato un paio di volte, si può introdurre gli Eventi della Capitale come descritto nella sezione 2.

I suggerimenti per l'insegnamento del gioco ai nuovi giocatori sono riportati nelle caselle bianche. Si tratta di suggerimenti specifici per l'insegnamento di *Theurgy* basati sulle nostre esperienze in molte sessioni.

In tutto il regolamento, i concetti chiave e altri punti di interesse sono spiegati nella barra laterale. Assicuratevi di prestare molta attenzione sia alla barra laterale che al testo principale: è altrettanto importante! Se nel testo principale non capite qualcosa, ricontrollate la barra laterale.

Come la maggior parte dei giochi, *Theurgy* sembra molto più complicato sulla carta che nella pratica. Il modo migliore per imparare è quello di mettersi all'opera. Buona fortuna!

IA e regole Coop

Theurgy include anche una modalità Solo e una Coop. Per motivi di spazio, non abbiamo potuto stampare qui le regole di queste modalità. Tuttavia, è possibile scaricare i regolamenti Solo e Coop da www.ministryofmeeples.com.

Panoramica sulla tematica

In *Theurgy*, i giocatori assumono il ruolo di vecchie divinità semidimenticate che competono per far costruire templi in loro onore.

All'inizio del gioco, ogni divinità ha solo un paio di fedeli accoliti e una manciata di seguaci situati ai margini rurali di un mondo senza Dio. Tuttavia, con il progredire del gioco, intere città e paesi giureranno la loro devozione a una fede o a un'altra, pena la morte.

Benvenuti in una terra in cui si intraprendono epici pellegrinaggi, si scrivono sacre scritture, si compiono incredibili miracoli e si evocano creature fantastiche, mentre divinità gelose si scontrano alla ricerca di riverenza e gloria.

Barra laterale

In tutto il regolamento, i concetti chiave e altri punti di interesse sono spiegati nella barra laterale.

Assicuratevi di prestare attenzione sia alla barra laterale che al testo principale: è altrettanto importante!

Se nel testo principale si trova qualcosa che non si capisce, controllare di nuovo la barra laterale (nella pagina corrente o in quella successiva).

Preparazione della partita

1. Creare la mappa

- 1.1. Le 19 tessere di insediamento sono suddivise nei seguenti tipi di insediamento:



3 x Foreste



3 x Mercati



3 x Terreni agricoli



3 x Paludi



3 x Porti



3 x Miniere



1 x Capitale

- 1.2. Posizionare la Capitale al centro dell'area di gioco.
1.3. Mescolare 1 tessera di ciascuno dei 6 tipi rimanenti.
1.4. Posizionate a caso queste 6 tessere a faccia in su intorno alla Capitale per formare un anello interno.
1.5. Mescolare le tessere insediamento rimanenti.
1.6. Posizionate a caso queste 12 tessere a faccia in su intorno all'anello interno per formare un anello esterno.

2. Preparazione del Mazzo dei Miracoli

- 2.1. Assicuratevi che tutti gli Eventi Capitale siano stati rimossi dal Mazzo dei Miracoli. Gli Eventi Capitale non sono utilizzati nel gioco base.
2.2. Mescolare il mazzo dei miracoli e distribuire 3 carte miracolo a faccia in giù a ogni giocatore. I giocatori possono guardare le proprie carte miracolo.
2.3. Posizionare il mazzo dei miracoli a faccia in giù vicino al tabellone.

Creare la mappa

Se tutte e tre le tessere dello stesso tipo di insediamento finiscono per condividere lo stesso vertice, scambiare la tessera sull'anello interno con un'altra tessera sull'anello interno come segue:



Esempio:

Supponiamo che tre terreni agricoli condividano un vertice. Per risolvere questo problema, il terreno agricolo sull'anello interno viene scambiato con il mercato sull'anello interno.



3. Preparazione del mazzo dei Mostri

- 3.1. Mescolare il mazzo dei Mostri e posizionarlo a faccia in giù vicino al tabellone.
- 3.2. Poi pescare i primi tre Mostri e metterli in fila a faccia in su visibili a tutti i giocatori.
- 3.3. Posizionare i sei dischi mostro accanto al mazzo dei Mostri.
- 3.4. Disporre le trenta pedine Mostro in una riserva comune in modo che ogni pedina sia facilmente visibile (ad esempio, in 6 file da 5).

4. Preparazione delle carte di Chiamata Divina

- 4.1. Esaminare le carte Chiamata Divina ed eliminare quelle che non sono compatibili con il numero di giocatori. Il numero di giocatori compatibili è chiaramente indicato su ogni carta.
- 4.2. Mescolare le carte Chiamata Divina rimanenti e distribuirne due a faccia in giù ad ogni giocatore. I giocatori possono guardare le proprie carte Chiamata Divina.
- 4.3. Riportare le carte Chiamata divina rimanenti nella scatola. Non verranno utilizzate in questa partita.

5. Scegliete le vostre Divinità

Ogni Divinità ha un potere unico. Sebbene tutti i poteri siano stati accuratamente bilanciati in modo che nessuna divinità sia più potente di un'altra, alcune divinità sono più facili da utilizzare rispetto ad altre. A nostro avviso, le divinità possono essere ordinate in termini di complessità (dalla più bassa alla più alta) come segue:

Lutraz < Orrun < Kelerix < Kirjani < Aeoris < Eseryn

Per le prime partite, suggeriamo di utilizzare le divinità meno complicate.

- 5.1. Distribuite una delle sei schede della divinità a ciascun giocatore. Si può fare in modo casuale o permettere ai giocatori di scegliere le divinità che preferiscono. I giocatori devono assicurarsi di utilizzare il lato "giocatore" della scheda e non quello dell'IA. Il lato dell'IA è indicato dal simbolo dell'ingranaggio. 
- 5.2. Ogni giocatore raccoglie le pedine azione, i segnalini fede, i meeple e i templi che corrispondono al colore della propria divinità e li colloca in una riserva personale accanto alla propria scheda della divinità.
- 5.3. Infine, mettete tutti i meeple grigi non credenti e i segnalini scettici in una riserva comune a portata di mano di tutti i giocatori.

Carte Miracolo



Carte Mostro



Carte Chiamata Divina



Se la configurazione è per due giocatori, si dovrebbe avere qualcosa di simile a questo:



Chiave

1. Mappa
2. Mazza dei Miracoli
3. Mazza dei Mostri
4. Dischi dei mostri
5. Segnalini Mostro
6. Carte di partenza
7. Scheda della Divinità
8. Pezzi del giocatore
9. Non credenti
10. Segnalini Scettici
11. Pedina Anomalia
12. Aiuto giocatore

Vassoi per giocatori

I vassoi per i giocatori sono stati forniti per aiutare a mantenere i pezzi in ordine e il tavolo da gioco libero. Non sono strettamente necessari per il gioco, ma hanno un aspetto gradevole.

- 6.3. Il terzo e il quarto giocatore piazzano ciascuno 1 seguace aggiuntivo nel proprio insediamento iniziale. Il quinto e il sesto giocatore piazzano ciascuno 2 seguaci aggiuntivi nel loro insediamento iniziale.
- 6.4. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le loro posizioni di partenza, posizionate 3 non credenti grigi su ogni insediamento rimanente nell'anello esterno.
- 6.5. Posizionate 5 non credenti grigi e 1 segnalino scettico su ogni insediamento dell'anello interno.
- 6.6. Posizionate 8 non credenti grigi, 2 segnalino scettici e la pedina Anomalia nella Capitale.

7. Scegliete la vostra vocazione divina

- 7.1. Ogni giocatore sceglie una carta Chiamata Divina da conservare e scarta l'altra. Non guardate le carte Chiamata divina scartate.

Ora siete pronti per iniziare.

In una partita a due giocatori con Kelerix e Lutraz, la vostra mappa dovrebbe avere un aspetto simile a questo:



Segnalini Scettici

I segnalini Scettici indicano il livello di dubbio verso gli dei in un insediamento. Lo scetticismo è diffuso dalla Gilda delle Alchimie, che ha trascorso decenni a lavorare instancabilmente per liberare il mondo dalle vecchie religioni.

La pedina Anomalia

La pedina Anomalia indica che nell'insediamento si è verificato qualcosa di strano, come un'apparizione spettrale o uno strano evento meteorologico.

Segnalini Fede

I segnalini Fede rappresentano la vostra influenza culturale - la misura in cui siete riconosciuti nella storia, nei costumi e nelle pratiche degli insediamenti circostanti.

Nessun limite di risorse

Il numero di meeple, templi e gettoni non è limitato. Nell'improbabile caso in cui si esaurisca una particolare risorsa, è possibile utilizzare dei sostituti.

Eventi della Capitale

2. Preparare il Mazzo dei Miracoli con gli Eventi Capitale

- 2.1. Assicurarsi che tutti gli Eventi Capitale siano stati rimossi dal Mazzo dei Miracoli.
- 2.2. Mescolare il mazzo dei miracoli e distribuire 3 carte miracolo a faccia in giù a ogni giocatore. I giocatori possono guardare le proprie carte miracolo.
- 2.3. Dividete il resto del mazzo dei miracoli in quattro pile più o meno uguali: A, B, C, D.
- 2.4. Mescolate gli eventi Capitale e inseriteli a caso a faccia in giù in queste pile come segue:

2/3 giocatori

- 1 evento capitale in B
- 1 evento capitale in D

4/5/6 Giocatori

- 1 evento capitale in D

- 2.5. Mescolare ogni pila singolarmente.
- 2.6. Mettete C sopra D, B sopra C e A sopra B per formare il Mazzo dei Miracoli. Non mescolate questo mazzo!
- 2.7. Posizionare il mazzo dei miracoli a faccia in giù accanto al tabellone.



Eventi della Capitale

Gli eventi della Capitale pongono ai giocatori un interessante dilemma. Dovete precipitarvi verso la capitale e cercare di stabilire una roccaforte, sapendo che c'è un'alta probabilità che l'evento vi danneggi in seguito, oppure aspettare che l'evento sia passato, quando tutti gli altri giocatori si staranno dirigendo verso la capitale?

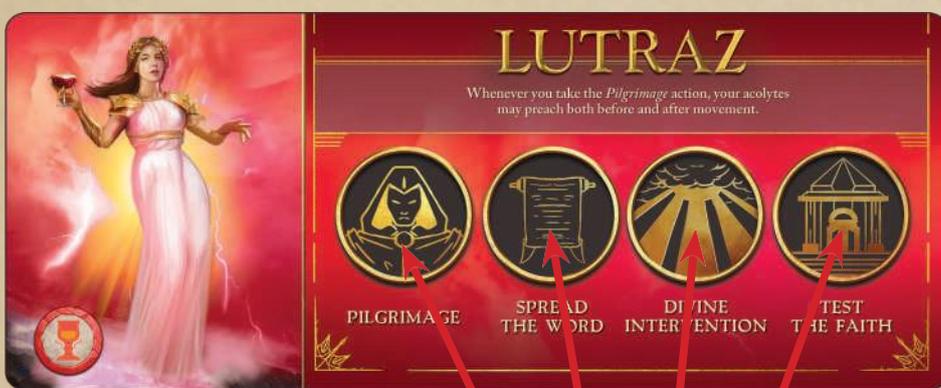
Aggiungere Caos

Gli eventi della capitale fanno il gioco un po' più caotico e imprevedibile. Se questo è lo stile di gioco che ti piace, allora puoi fare il gioco ancora più caotico aggiungendo ulteriori carte evento capitale durante la preparazione.

Sequenza di gioco

Questa sezione del regolamento descrive il flusso generale e lo scopo del gioco. Poiché questa sezione è molto breve, potrebbe essere una buona idea leggerla ad alta voce per tutti i nuovi giocatori al tavolo.

Theurgy è un gioco a turni. A partire dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, i giocatori utilizzano il proprio turno per eseguire una singola azione, posizionando la propria pedina azione su uno qualsiasi degli spazi azione disponibili sulla propria scheda giocatore.



Spazi Azione

Le quattro azioni sono: **Pellegrinaggio, Diffusione della Parola, Intervento Divino e Prova della Fede.**

È importante posizionare la pedina azione su uno spazio azione perché, se non diversamente indicato, un giocatore non può eseguire la stessa azione per due volte di seguito lasciando la pedina azione sul suo spazio corrente. Si DEVE sempre muovere la pedina azione per eseguire un'azione.

In Theurgy non ci sono fasi di ripristino a fine turno. I giocatori si alternano semplicemente uno dopo l'altro, finché un giocatore non termina il proprio turno avendo soddisfatto una delle tre condizioni di vittoria.

La regola d'oro

Salvo istruzioni diverse, un giocatore non può eseguire la stessa azione per due volte di seguito lasciando la propria pedina azione sullo spazio corrente. In generale, per eseguire un'azione si DEVE sempre muovere la propria pedina azione.

Informazioni visibili e nascoste

La vostra mano di carte miracolo e la vostra Chiamata Divina sono informazioni nascoste: non potete (e non volete) mostrarle agli altri giocatori. I mostri della vostra orda e la posizione attuale della vostra pedina azione sono informazioni visibili.

Le Condizioni di Vittoria

I templi vengono costruiti solo in seguito a un'azione Prova della Fede. Lo scopo di Theurgy è quello di soddisfare per primo una delle tre condizioni di vittoria alla fine del proprio turno, che prevedono tutte la costruzione di templi:

Stabilire la Fede ufficiale:

Costruire X templi, tra cui uno nella Capitale.

Realizzare la propria Vocazione:

Costruite X+1 templi e raggiungete il vostro obiettivo segreto.

Diffuso in tutta la terra:

Costruire X+2 templi in qualsiasi punto della mappa.

Il valore di X dipende dal numero di giocatori ed è indicato nell'aiuto ai giocatori:

YOU WIN IF

You build the required number of temples for one of the following winning conditions:

<h4>2 PLAYERS</h4> <ul style="list-style-type: none">• 7 temples including one in the Capital.• 8 temples and fulfil your Divine Calling.• 9 temples anywhere on the board.
<h4>3 PLAYERS</h4> <ul style="list-style-type: none">• 6 temples including one in the Capital.• 7 temples meeting your Divine Calling.• 8 temples anywhere on the board.
<h4>4 PLAYERS</h4> <ul style="list-style-type: none">• 5 temples including one in the Capital.• 6 temples meeting your Divine Calling.• 7 temples anywhere on the board.
<h4>5-6 PLAYERS</h4> <ul style="list-style-type: none">• 4 temples including one in the Capital.• 5 temples meeting your Divine Calling.• 6 temples anywhere on the board.

Condizioni di Vittoria

Se soddisfatte una condizione di vittoria durante il turno di qualcun altro, tenete a freno la lingua. Vincete solo se avete ancora soddisfatto quella condizione alla fine del vostro turno!

Suggerimento

Quando ci si avvicina alle ultime fasi del gioco, può essere chiaro che un giocatore è pericolosamente vicino alla vittoria. Quando ciò accade, può essere una buona idea per il resto del gruppo mettere da parte le proprie differenze e lavorare insieme per distruggere alcuni templi del leader.

Al contrario, se vi state avvicinando a una condizione di vittoria, dovete pensare attentamente a come assicurarvi la vittoria. Se avete più modi per raggiungere la vittoria, sarà molto più difficile per i vostri rivali fermarvi.

Le quattro Azioni

Questa sezione descrive le diverse azioni che i giocatori possono compiere nel gioco. Se si cerca di insegnare a tutti le azioni in una volta sola, è probabile che i giocatori si sentano sopraffatti dalle informazioni e che ne recepiscano ben poche. Secondo la nostra esperienza, è quindi meglio insegnare queste azioni mentre si gioca.

Ecco un buon metodo di insegnamento:

Siate il giocatore iniziale e iniziate con l'azione Pellegrinaggio. Poi, in ordine, fate fare un'azione Pellegrinaggio a ogni altro giocatore.

Per il vostro secondo turno, eseguite un'azione Diffusione della parola e poi fate eseguire un'azione Diffusione della parola a tutti gli altri giocatori nell'ordine di turno.

Per il terzo turno, eseguite un'azione Intervento divino e per il quarto turno eseguite un'azione Prova della fede. Incoraggiate gli altri giocatori a compiere le stesse azioni al loro turno. In questo modo, tutti potranno provare le quattro azioni in modo piacevole e all'inizio del gioco.

Una volta che tutti hanno provato tutte e quattro le azioni, si può continuare il gioco come di consueto, prendendo l'azione che si ritiene migliore. Ricordate che, nel gioco completo, i giocatori possono eseguire qualsiasi azione a loro disposizione e NON devono eseguirla in una particolare sequenza.

Si dà il caso che eseguire le azioni da sinistra a destra sulla scheda del giocatore sia spesso un buon modo per iniziare la partita.

È probabile che, almeno per i primi turni, si debba fare riferimento al regolamento per ricordare il funzionamento delle azioni. I promemoria utili sul funzionamento delle azioni sono riportati anche sugli aiuti ai giocatori.

L'importanza della Prova della Fede

Molti giocatori alle prime armi spesso lasciano passare troppo tempo prima di effettuare la loro prima azione Prova della Fede. Se si lascia passare troppo tempo prima di iniziare a costruire templi, potrebbe essere difficile recuperare il ritardo rispetto ai giocatori più esperti. Far sì che i giocatori alle prime armi effettuino un'azione Prova della Fede al quarto turno può aiutarli a ricordare che questa è un'azione da eseguire per tutta la partita, non solo nelle fasi finali!

Pellegrinaggio

Con l'azione Pellegrinaggio si può spostare un numero qualsiasi di propri seguaci e accoliti in qualsiasi punto della mappa negli insediamenti vicini. Ogni seguace e accolto può muoversi una sola volta.

UNA VOLTA durante un Azione di Pellegrinaggio, ogni accolto può O **predicare** O **combattere**. Un accolto può predicare o combattere prima, dopo o senza muoversi.

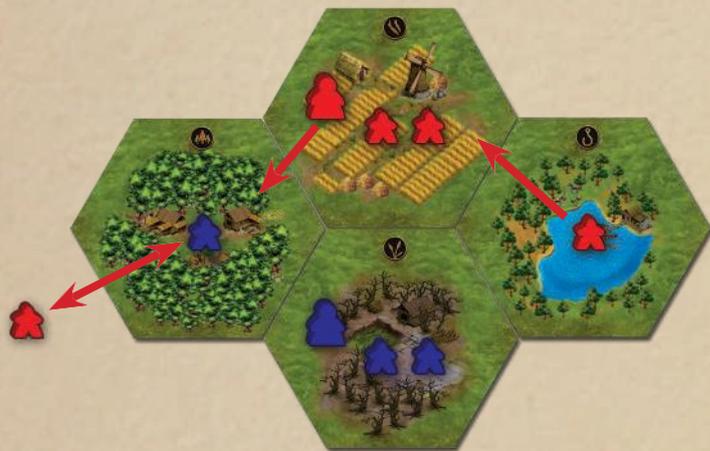
Predicare

Rimuovere un seguace non difeso o un non credente nell'insediamento dell'accollito e sostituirlo con un seguace del proprio colore. La sostituzione di un mortale con uno dei propri seguaci è nota come "conversione di un mortale".

Esilio

Rimuove una pedina mostro non difesa dall'insediamento dell'accollito. Il giocatore che controlla questo mostro scarta la carta mostro corrispondente.

Pellegrinaggio: Esempio 1



Lutraz (rosso) decide di fare il Pellegrinaggio. Sceglie di spostare il suo seguace dal Porto alle Terre Agricole e di lasciare gli altri seguaci dove sono.

Lutraz vuole convertire anche uno dei seguaci di Kelerix (blu). Non possono convertire nessuno dei seguaci di Kelerix nelle paludi perché sono difese, quindi spostano il loro accolto nella foresta adiacente e predicano lì. Sostituiscono l'adepto di Kelerix in questa foresta con uno dei loro provenienti dalla riserva.

Difendere i seguaci

Un seguace è considerato **difeso** se condivide un insediamento con un accolto dello stesso colore. Si noti che i non credenti non possono mai essere difesi.

Difendere i mostri

Un segnalino mostro è considerato difeso se condivide un insediamento con una pedina accolto appartenente al giocatore che possiede la carta mostro corrispondente.

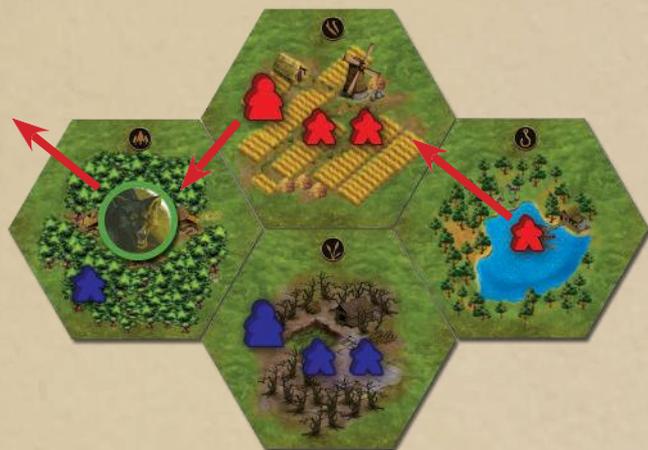
Scartare le carte

Le carte scartate vengono messe a faccia in su in un mazzo di carte Mostro o Miracolo, con la carta scartata più di recente in cima. I giocatori possono guardare le pile di scarto in qualsiasi momento, ma **NON** possono cambiare l'ordine delle carte.

Limitazione del movimento

Non è possibile spostare un seguace durante la stessa azione Pellegrinaggio in cui è stato convertito.

Pellegrinaggio: Esempio 2



Lutraz (rosso) decide di fare il Pellegrinaggio. Sceglie di spostare il suo seguace dal porto alle terre agricole e di lasciare gli altri seguaci dove sono.

Lutraz sposta anche il suo accolito nella foresta vicina. Invece di convertire l'adepto di Kelerix, Lutraz decide di esiliare il Lupo Mannaro di Kelerix. Il lupo mannaro non è difeso e quindi il segnalino viene semplicemente rimosso dalla mappa e Kelerix scarta la sua carta lupo mannaro.

Vale la pena sottolineare che gli accoliti difendono seguaci e mostri esattamente allo stesso modo. Un accolito rivale non può convertire uno dei vostri seguaci o esiliare uno dei vostri mostri se avete un vostro accolito presente nello stesso insediamento. Questo è tutto!

Lutraz e Kelerix

Sia Lutraz che Kelerix hanno abilità associate all'azione Pellegrinaggio. Gli accoliti di Lutraz possono predicare sia prima che dopo il movimento, mentre gli accoliti e i seguaci di Kelerix possono muoversi due volte. L'abilità di Lutraz è sicuramente molto potente, soprattutto nelle prime partite quando c'è molto grigio sulla mappa ma deve lavorare sodo per mantenere questo vantaggio nelle prime partite!

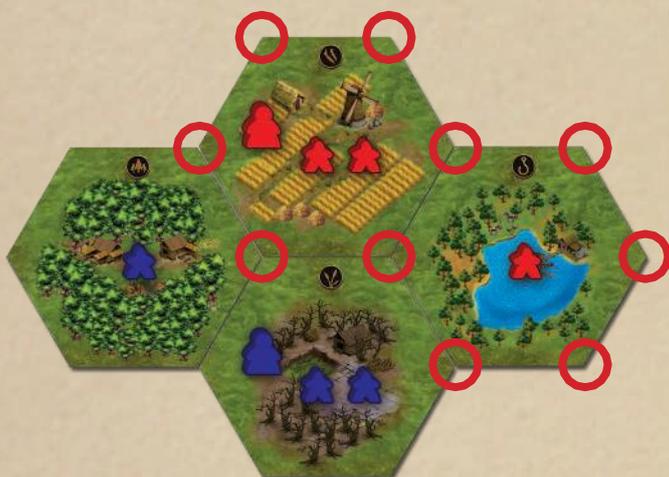


Diffondere la Parola

Effettuando un'azione Diffondere la Parola, un giocatore può piazzare uno dei suoi segnalini Fede su UN SOLO vertice libero di un qualsiasi insediamento in cui sia presente almeno un seguace.

Se un giocatore ha più seguaci intorno a un segnalino Fede rispetto al giocatore che la possiede, può INOLTRE usare la propria azione per sostituire questo segnalino Fede con uno proprio.

Diffondere la Parola: Esempio 1



Lutraz (rosso) sceglie di effettuare l'azione Diffondere la Parola. Può scegliere di piazzare uno dei suoi segnalini Fede su un qualsiasi vertice evidenziato.

Diffondere la parola: Esempio 2

Lutraz (rosso) sceglie di effettuare l'azione Diffondere la Parola. Ha tre seguaci che circondano il segnalino Fede di Kelerix (blu), mentre Kelerix ne ha solo due. Decide quindi di usare l'azione per sostituire il segnalino fede di Kelerix con uno suo.



Vertice vuoto

Un vertice (angolo) che non è attualmente occupato da un segnalino Fede.

Kirjani

L'abilità di Kirjani è associata all'azione Diffondere la Parola. Non è possibile per gli altri giocatori sostituire i segnalini Fede di Kirjani. SE Kirjani ha un accolito presente in uno degli insediamenti circostanti. Questa abilità è molto più sottile di altre abilità delle divinità, ma può essere incredibilmente potente, soprattutto se Kirjani riesce a prendere piede nella Capitale.

Suggerimento

I segnalini Fede sono elementi molto potenti. Dovete assicurarvi di posizionare i vostri seguaci con attenzione, in modo da impedire ai vostri rivali di sostituire i vostri gettoni nelle loro azioni di Diffondere la Parola.

Intervento divino

Il pellegrinaggio e la diffusione della parola sono il pane quotidiano del gioco. Gli Interventi divini sono ciò che rende Theurgy così interessante.

Effettuando un'azione di Intervento Divino, un giocatore può **OBBLIGATORIAMENTE**

compiere un miracolo ○ **evocare un mostro**.

Un giocatore può anche attivare l'abilità e/o spostare un numero qualsiasi di mostri della sua **orda** in qualsiasi momento durante la sua azione di Intervento Divino. Naturalmente, ogni mostro può essere attivato e spostato una sola volta per ogni Intervento Divino. Presenteremo i mostri di seguito.

Compiere un miracolo

Scegliete uno dei vostri due accoliti per compiere il miracolo. Spesso, anche se non sempre, i miracoli hanno effetto sull'insediamento in cui si trova l'accolito che compie il miracolo. Ogni volta che la carta usa la frase "questo insediamento", si riferisce all'insediamento occupato dall'accolito scelto.

I giocatori eseguono i miracoli rivelando e scartando una carta miracolo dalla loro mano. L'effetto del miracolo è descritto in dettaglio sulla carta miracolo.

Tutti i segnalini scettici presenti nell'insediamento in cui è stato compiuto il miracolo vengono rimossi e rimessi nella riserva.

Dopo aver giocato una carta miracolo, il giocatore può scegliere di scartare un numero qualsiasi di altre carte dalla propria mano. Il giocatore pesca quindi fino a tre carte.



Nome della carta

Effetto della carta

Rimozione dei segnalini scettici con i miracoli

I segnalini scettici vengono rimossi dall'insediamento occupato dall'accolito che compie il miracolo, indipendentemente dal fatto che il miracolo abbia o meno effetto su quell'insediamento, su un altro o su nessun insediamento.

L'idea è che le persone tendono ad essere molto meno scettiche quando i miracoli vengono compiuti proprio davanti a loro!

Esaurire il mazzo

Se si esaurisce il mazzo, è sufficiente mescolare tutte le carte nel mazzo degli scarti e usarle per formare un nuovo mazzo.

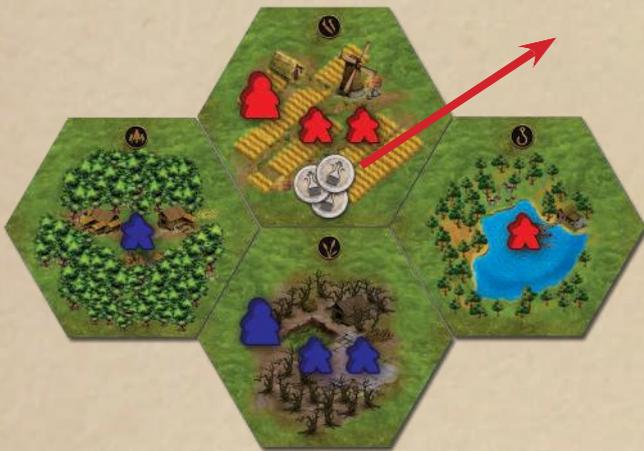
Pedine azione

Alcuni miracoli permettono di eseguire altre azioni. Non muovete la vostra pedina azione per eseguire queste azioni - lasciate la vostra pedina azione su Intervento Divino.

Intervento divino: Esempio 1

Lutraz (rosso) compie un miracolo utilizzando il suo accolito nei Terreni Agricoli. Tutti e tre i segnalini scettici che si sono accumulati lì vengono rimossi e Lutraz esegue l'effetto descritto sulla sua carta.

Lutraz decide che non gli piace nessuna delle due carte miracolo rimaste, quindi le scarta insieme al miracolo appena compiuto. Infine, pesca altre tre carte.



Evocare un mostro

Per evocare un mostro, un giocatore può scegliere una delle tre carte mostro a faccia in su o pescare alla cieca la prima carta del mazzo dei mostri. Quindi posiziona la carta a faccia in su accanto alla propria scheda giocatore per indicare che è sotto il suo controllo. Questo mostro ora fa parte della sua **orda**.

Il giocatore trova quindi la pedina mostro corrispondente e la colloca in un qualsiasi insediamento che corrisponda al tipo di insediamento indicato sulla carta mostro (vedi sotto). Rimuove **TUTTE** le pedine scettico presenti. L'abilità del mostro viene attivata immediatamente.

Infine, posizionate uno dei dischi mostro su ciascuna delle carte mostro a faccia in su che non sono state prese. Se una carta mostro dovesse ricevere un terzo disco scartatela e rimettete i due dischi in dotazione. Infine, pescate carte mostro dal mazzo dei mostri e posizionatele a faccia in su fino a quando non ci saranno di nuovo tre mostri a faccia in su disponibili per l'evocazione.

Dopo aver evocato un mostro, il giocatore può scegliere di scartare un numero qualsiasi di carte miracolo dalla propria mano. Il giocatore pesca quindi fino ad avere una mano di tre carte.

Quanti mostri?

Il gioco contiene 30 carte mostro: 5 mostri per ciascuno dei sei tipi di insediamento. Nessun mostro viene mai evocato direttamente nella Capitale, anche se può essere spostato nella Capitale.

Mostri contro miracoli

La grande differenza tra mostri e miracoli è che i miracoli hanno un effetto immediato *tantum*, mentre i mostri influenzano il tabellone più volte finché sono vivi.

I mortali

Ricordate che il termine "mortali" è usato per riferirsi ai mini meeple indipendentemente dal loro colore. Quindi, ad esempio, se un miracolo o un mostro permette di spostare i mortali da un insediamento, si possono spostare mini meeple di qualsiasi colore.

Intervento divino: Esempio 2

Lutraz (rosso) decide di evocare il Lupo Mannaro, che deve essere collocato in una Foresta. Lutraz rimuove quindi le due pedine scettico nella Foresta scelta.

L'abilità del Lupo Mannaro si attiva immediatamente. Il Lupo Mannaro può rimuovere un seguace nel proprio insediamento e in uno dei due insediamenti vicini. Lutraz sceglie di eliminare un seguace di Kelerix (blu) nella Foresta e uno di Kelerix nelle Paludi.

Lutraz decide quindi di scartare una delle carte miracolo in mano e di ripescare fino a tre carte.



Scartare carte extra

Sebbene tutti i miracoli del mazzo siano utili, l'utilità di una carta dipenderà probabilmente dalla vostra posizione sul tabellone. Se pensate di non usare mai una carta, dopo il vostro intervento divino potete scartarla per pescarne un'altra.

Evocare mostri

I mostri possono essere evocati in **QUALSIASI** insediamento che corrisponda al tipo di insediamento indicato sulla carta mostro. Non è necessario che sia presente un accolito nell'insediamento in cui viene piazzata la pedina mostro.

Rimuovere le pedine Scettico con i Mostri

TUTTI i segnalini scettici vengono rimossi da un insediamento ogni volta che un mostro viene evocato o spostato in esso. La gente smette di essere così scettica quando c'è un mostro nel giardino di casa!

Guida ai mostri

Ogni scheda mostro contiene le seguenti informazioni:



Abilità dei mostri

È sempre facoltativo attivare o meno l'abilità attiva di un Mostro. Le abilità passive, invece, non possono essere ignorate.

Engine Building

I mostri introducono un elemento nel motore di gioco in Theurgy. Poiché i mostri si muovono e attivano le loro abilità ogni volta che si effettua un'azione di Intervento Divino, maggiore è il numero di mostri nella vostra orda, più interessanti e potenti diventano i vostri Interventi Divini!

Aggiunta/rimozione di pezzi

Ogni volta che vi viene chiesto di aggiungere pezzi, prendeteli dalla riserva. Ogni volta che vi viene chiesto di togliere dei pezzi, restituiteli alla riserva.

Pezzi contrapposti

Un pezzo "avversario" è qualsiasi pezzo che non vi appartiene. Sono compresi i pezzi appartenenti ai non credenti.

Un mostro può essere evocato in **QUALSIASI** insediamento che corrisponda al tipo di insediamento indicato sulla sua carta. Non è necessario che un accolito sia presente nell'insediamento.

Ogni mostro ha uno dei due tipi di abilità. Hanno un'**abilità attiva** o un'**abilità passiva**, indicate rispettivamente da:



Se la capacità di un mostro è **attiva**, può essere innescata ogni volta che il suo proprietario effettua un'azione di Intervento Divino. Il giocatore può scegliere in quale punto della sua azione attivare l'abilità.

Se l'abilità di un mostro è **passiva**, ha un effetto permanente continuo e l'abilità non deve essere innescata in modo specifico.

Inoltre, ogni mostro è **itinerante** o **territoriale**, indicato rispettivamente dai seguenti simboli:



Se un mostro è **vagante**, può spostarsi in un insediamento vicino ogni volta che il suo proprietario effettua un'azione di Intervento Divino. Il giocatore può scegliere in quale momento dell'azione spostare il proprio mostro.

Ogni volta che un mostro si sposta in un insediamento, rimuovi TUTTI i segnalini scettico presenti.

Un mostro **NON** può muoversi durante l'Intervento Divino in cui è stato evocato. Se un mostro è **territoriale**, non può muoversi.

Un paio di mostri si muovono in modo insolito. Quando un mostro non si muove secondo le normali regole, viene indicato dal seguente simbolo:



Il modo in cui il mostro si muove viene poi dettagliato sulla carta. Infine, ci sono sei "mostri leggendari", uno per ogni tipo di insediamento. Per combattere un mostro leggendario, indicato dalla presenza di questo simbolo, sono necessari due accoliti:



Poiché i mostri sono un po' più complessi dei miracoli, abbiamo riscontrato che molti nuovi giocatori tendono a evitare di evocare i mostri e a usare i loro Interventi Divini per compiere miracoli. Potrebbe quindi essere una buona idea evocare un paio di mostri all'inizio della partita, in modo che tutti possano vedere come funzionano.



Accoliti feriti

Alcuni mostri e miracoli permettono di ferire un accolito. Posizionare un accolito su un fianco per indicare che è ferito.

Quando un accolito è ferito, è come se non ci fosse. Non può difendere seguaci o mostri, usare un'abilità della divinità, muoversi o compiere un miracolo. L'accolito può essere rimesso in piedi durante il prossimo Pellegrinaggio del giocatore ma non possono fare nient'altro durante quell'azione, cioè non possono muoversi, predicare o combattere.

Scontri tra mostri

Alcune abilità dei mostri consentono di muovere accoliti e mortali, mentre altri mostri impediscono il movimento. In caso di scontro, i mostri che impediscono il movimento hanno la priorità su quelli che lo richiedono. Ad esempio, la Sirena non può tirare fuori un mortale da un insediamento occupato dal Ragno Gigante.

Prova delle Fede

Questa è probabilmente l'azione più complicata del gioco, ma anche la più importante! Quasi certamente vi aiuterà nella spiegazione se sarete in grado di mostrare a tutti l'esempio prova della Fede qui sotto.

Quando un giocatore esegue questa azione, eseguire le seguenti operazioni:

Spostare la pedina anomalia

Il giocatore sceglie di eseguire la "Prova delle Fede" in un qualsiasi insediamento che NON contenga già la pedina **anomalia**. Il giocatore sposta quindi la pedina anomalia nell'insediamento scelto.

Contare i segnalini della fede

Tutti i giocatori contano il numero di segnalini della fede che hanno sui vertici dell'insediamento scelto. Vengono contati anche i segnalini scettici, che funzionano esattamente come i segnalini fede, ma appartengono ai non credenti (grigi).

Eseguire conversioni

Il colore con il maggior numero di segnalini fede presenti può effettuare per primo le conversioni.

Convertono x seguaci di OGNI altro colore presente nell'insediamento in propri seguaci, dove x è la differenza del numero di segnalini fede.

Se due o più giocatori sono a pari merito per il maggior numero di segnalini fede, effettuano le loro conversioni simultaneamente e si dividono le conversioni in parti uguali (arrotondando per difetto, se necessario).

Dopo che il giocatore con il maggior numero di segnalini fede ha terminato le sue conversioni, il giocatore con il secondo numero di segnalini fede effettua le sue conversioni nello stesso modo, e così via fino al giocatore con il minor numero di segnalini fede.

Distruggere e costruire templi

Il giocatore che ora ha il maggior numero di seguaci nell'insediamento distrugge qualsiasi tempio rivale già presente e inserisce uno dei propri templi nell'insediamento.

Distruggere i templi

Ogni volta che vi viene ordinato di distruggere un tempio, mettetelo su un fianco. Il tempio è diventato una rovina. Le rovine valgono $\frac{1}{2}$ tempio ai fini del soddisfacimento di una condizione di vittoria, ma NON sono templi. Le carte che si riferiscono ai templi NON devono essere considerate come se si riferissero anche alle rovine.

Restaurare le rovine

Se volete costruire un tempio in un insediamento in cui avete già un rudere, dovete semplicemente mettere il rudere in piedi e ripristinarlo come tempio. Pertanto, non si potranno mai avere sia una rovina che un tempio nello stesso insediamento.

Eseryn

Eseryn ha un potere associato alla Prova della Fede: può distribuire a piacimento i gettoni scettici che normalmente verrebbero piazzati negli insediamenti vicini. Questo potere potrebbe non sembrare così forte ma può essere molto pericoloso se usato bene.

Se c'è un pareggio per il maggior numero di seguaci, qualsiasi tempio già presente viene distrutto, ma non viene costruito alcun tempio. Un tempio distrutto diventa una rovina.

Posizionare i segnalini Scettico

Infine, UN segnalino scettico viene aggiunto in OGNI insediamento vicino che NON contenga un accolito o un mostro.

Prova della Fede: Esempio 1



Lutraz (rosso) decide di effettuare Prova della Fede in questo insediamento. Muovono la pedina anomalia verso questo insediamento e contano il numero di segnalini fede presenti. Hanno due segnalini fede presenti, nessun altro giocatore ne ha.

Convertono due non credenti (grigi): loro hanno due segnalini fede, i non credenti ne hanno zero, e $2 - 0 = 2$. Questo dà loro la maggioranza nell'insediamento. Costruiscono un tempio e mettono un segnalino scettico in ogni insediamento vicino che non contenga un accolito o un mostro.

L'insediamento ha quindi ora il seguente aspetto:



Suggerimento

È molto importante ricordare che le rovine hanno un valore $\frac{1}{2}$ tempio per soddisfare una condizione di vittoria. Questo significa che spesso può valere la pena costruire un tempio in un insediamento anche se si pensa che sia improbabile che si riesca a mantenerlo in piedi per tutto il gioco. Dopotutto, nella peggiore delle ipotesi, si trasforma in una rovina e due rovine valgono quanto un tempio.

Prova della Fede: Esempio 2



Lutraz (rosso) è in vantaggio, quindi Kelerix (blu) decide di effettuare Prova della Fede in questo terreno agricolo, anche se non è presente. Come prima cosa sposta la pedina anomalia in questo insediamento.

I non credenti (in grigio) hanno il maggior numero di segnalini quindi effettuano le conversioni per primi, hanno due segnalini, mentre Lutraz ne ha uno, e $2-1=1$. Quindi, i non credenti convertono un seguace rosso in grigio.

Lutraz ha il prossimo numero di segnalini, ma non c'è più nessuno da convertire. Non possono convertire un non credente, perché i non credenti hanno più segnalini di loro. Quindi, le conversioni sono finite. Lutraz e i non credenti sono ora in parità per quanto riguarda la maggioranza dei Terreni Agricoli e quindi il tempio di Lutraz viene distrutto.

Infine, Kelerix aggiunge una pedina scettico a ogni insediamento vicino che non contenga un accolito o un mostro.

L'insediamento ha ora questo aspetto (il tempio laterale è una rovina):



Costruire lo scetticismo

All'inizio della partita, i segnalini scettici possono non rappresentare un problema. Tuttavia, con l'avanzare del gioco e l'aggiunta di altri segnalini scettici, possono diventare una vera seccatura. Se lasciate che lo scetticismo si accumuli, gli altri giocatori inizieranno a sfruttare le opportunità per abbattere i vostri templi, soprattutto nel corso della partita finale. È quindi importante tenere sotto controllo lo scetticismo compiendo miracoli ed evocando mostri!

Tema

L'idea tematica alla base di "Prova della Fede" è quella di innescare un evento misterioso in un insediamento e vedere a quale divinità si rivolge la gente per spiegare questa anomalia. Gli strani eventi, tuttavia, attirano l'attenzione della Gildea degli Alchimisti, che si mette subito al lavoro negli insediamenti circostanti per spiegare che questi incredibili eventi hanno una spiegazione perfettamente razionale.

Prova della Fede: Esempio 3



Lutraz (rosso) decide di effettuare Prova della Fede in questo terreno agricolo. Per prima cosa sposta la pedina anomalia in questo insediamento.

Lutraz e i non credenti (in grigio) sono a pari merito per il maggior numero di segnalini fede, quindi effettuano le loro conversioni contemporaneamente e se li dividono equamente.

Sia Lutraz che i non credenti hanno 2 pedine, mentre Kirjani (giallo) ne ha solo 1, e $2-1=1$. Pertanto, ognuno di loro converte 1 seguace di Kirjani.

Kelerix non ha segnalini fede. Sia Lutraz che i non credenti possono quindi convertire 2 seguaci di Kelerix. Tuttavia, Kelerix ha solo 3 seguaci nell'insediamento e questi devono essere divisi equamente tra Lutraz e i non credenti. Quindi, sia Lutraz che i non credenti possono convertire solo 1 seguace di Kelerix ciascuno.

L'insediamento ora si presenta come segue:



Suggerimento

Potete evitare che i segnalini scettico vengano piazzati negli insediamenti in cui vorreste costruire un tempio posizionando strategicamente uno dei vostri accoliti o mostri in quel punto.

Suggerimento

Non lasciate la distruzione dei templi del vostro rivale al ultimo minuto, se lo fate troppo tardi, i vostri sforzi saranno probabilmente vani. Quanto più forte è la vostra conoscenza di come funziona la Prova della Fede, tanto più facilmente riuscirete a trovare i modi per costruire e distruggere i templi.

Chiarimenti

Abilità della divinità

Lutraz: Gli accoliti di Lutraz possono predicare sia prima che dopo il movimento durante un Pellegrinaggio. Ciò significa che Lutraz può convertire fino a quattro mortali durante un turno di Pellegrinaggio se si muove e predica con entrambi i suoi accoliti. Se un accolito non si muove, può predicare o combattere solo una volta.

Kelerix: I pezzi di Kelerix possono muoversi due volte durante un Pellegrinaggio. Tuttavia, i suoi accoliti possono predicare o combattere una sola volta.

Orrun: Orrun può eseguire l'azione Intervento Divino nel proprio turno anche se la sua pedina azione sta già occupando questo spazio azione.

Aeoris: Quando Aeoris compie un miracolo dalla mano, invece di scartarlo, mette questa carta nella sua scorta personale. Nelle future azioni di Intervento Divino, può scegliere di eseguire un miracolo da questa scorta invece che dalla mano. Quando compie un miracolo dalla propria scorta, quella carta viene scartata.

Eseryn: Quando Eseryn esegue Prova della Fede in un insediamento, conta il numero di segnalini scettico che verrebbero normalmente piazzati. Eseryn può distribuire questi segnalini scettici negli insediamenti vicini come preferiscono. Può anche piazzare questisignalini scettici negli insediamenti che contengono accoliti, ma non può piazzarli negli insediamenti che contengono mostri.

Miracoli

"Each Player": Molti miracoli hanno effetto su ogni giocatore avversario. Eseguire l'effetto del miracolo su ogni giocatore in ordine di turno, iniziando dal giocatore alla sinistra di chi ha compiuto il miracolo.

"Place/Replace Faith Tokens": C'è una distinzione importante tra piazzare e sostituire i segnalini della fede. Se un miracolo vi ordina di piazzare un segnalino della fede, non potete usarla per sostituire un segnalino della fede avversario.

Bend This Creature To My Will: Prendi la carta Mostro dal giocatore e mettila nella tua orda per indicare che ora hai il controllo permanente di questo mostro.

Break Their Brittle Bones: Vedere la barra laterale a pagina 21 per ferire gli accoliti.

Bring Blight and Decay: Potete distribuire i mortali negli insediamenti vicini come volete, ma dovete spostarli tutti.

Cast Out The Doubts: Ricorda che si rimuovono anche tutti i segnalini scettici nell'insediamento in cui si compie questo miracolo, come da regole consuete.

Cast The Runes: Ad esempio, se si sceglie l'azione Pellegrinaggio, tutti i giocatori avversari effettueranno un Pellegrinaggio nel loro prossimo turno.

Death Shall Come To Those Who Deny Me: il giocatore avversario può decidere quale dei suoi seguaci eliminare.

Make Them Choose A Different Path: Lo scopo di questo miracolo è cercare di impedire ai giocatori di eseguire una particolare azione nel loro prossimo turno. Si può scegliere uno spazio azione diverso per ogni giocatore.

Lay These Healing Hands Upon Your Kin: Quando si guarisce un accolito ferito, non è più ferito. L'accolito che compie questo miracolo non deve necessariamente trovarsi nello stesso insediamento dell'accolito ferito.

Let Us Return To Ages Past: Non cambiare l'ordine delle carte nel mazzo degli scarti. Il miracolo che viene compiuto torna in cima al mazzo degli scarti.

Let Your Whispers Dance on the Wind: puoi contare gli accoliti di altri giocatori oltre ai tuoi.

Make These Creatures Mine to Command: Posizionare i segnalini mostro e aggiornare la scorta di mostri a faccia in su solo dopo averli evocati entrambi. Si potrà posizionare un segnalino mostro solo su ogni mostro a faccia in su che non è stato evocato (i due mostri sono stati evocati contemporaneamente, non consecutivamente).

Pull Them From The Mirror: Aggiungere in totale quattro seguaci. Se entrambi i vostri accoliti si trovano nello stesso insediamento, tutti e quattro i seguaci appariranno in quell'insediamento.

Reveal Your Power: puoi usare un altro accolito per compiere il miracolo.

Seep The Strength From Their Bones: Non potete mostrare le carte miracolo a nessun altro giocatore, anche se potete informare (in modo veritiero o meno) gli altri su ciò che avete visto.

Send Them Back To The Shadows: Se si sposta un mostro leggendario, la sua abilità "quando viene evocato" si attiverà di nuovo, ad esempio il Kraken ferirà gli accoliti, il Drago disperderà i mortali, ecc.

These Walls Shall Stand Again: È necessario ripristinare una rovina per poter distruggere un tempio.

They Shall Know Me By My Deeds: Si può usare un altro accolito per compiere il miracolo.

Walk The Winds and Water: Rimuovi tutti i segnalini scettici nell'insediamento in cui è stato compiuto questo miracolo, come di consueto.

Mostri

Centauro: purtroppo il Centauro non si difende.

Demone: Il divieto di piazzare segnalini fede su questo insediamento include il giocatore che controlla il Demone.

Ragno Gigante: Questo impedisce anche agli accoliti di uscire grazie a un miracolo (come Cammina il vento) o utilizzando il Grifone. I mostri stessi, tuttavia, possono entrare e uscire da questo insediamento.

Gigante: Il divieto di costruire templi in questo insediamento include il giocatore che controlla il Gigante.

Ninfa: è ancora possibile per un giocatore compiere un miracolo in questo insediamento, a patto che colpisca un altro insediamento (o i giocatori piuttosto che un insediamento). Il giocatore che controlla la Ninfa è ancora in grado di influenzare l'insediamento con i suoi miracoli e mostri.

Troll: Il divieto di spostare mortali in questo insediamento include i seguaci del giocatore che controlla il Troll.

Grifone: Il Grifone può muoversi normalmente e poi volare (trasportando uno o due accoliti), o viceversa.

Chiamate divine

Build an Outpost: Questo include i templi appartenenti ad altri giocatori.

Extend Your Borders: Cioè, deve essere possibile andare e tornare da ciascuno dei vostri templi senza passare per un insediamento che non contenga uno dei vostri templi.

Root Out the Unfaithful: I non credenti non contano come seguaci avversari.

Ringraziamenti

Theurgy è stato veramente un lavoro di gruppo e siamo molto, molto grati a tutti coloro che hanno reso questo progetto un successo.

Dobbiamo fare un ringraziamento speciale ai nostri artisti, Nicoleta Stavarache, Ben Flores e Katerina Poliakova, per le loro splendide illustrazioni.

Il nostro capo grafico, Carl Stjärnlöv, è intervenuto senza sforzo per risolvere ogni problema sotto il sole. Non è esagerato dire che senza di lui il gioco non esisterebbe.

I consigli e il supporto di Frank Jäger di Ludo Fact e di Dominika Muszynska di Meeple Studio sono stati preziosi. Sono maestri nel loro campo ed è stato un privilegio lavorare con loro.

L'incredibile generosità e l'amicizia di Robert Rowatt, Andrea e Darren Goddard, Andrew Dowling e Lisa e Hugh Davies ci hanno dato il coraggio e i mezzi per iniziare a trasformare Theurgy da concetto a realtà.

Il nostro team di playtester, Toby Newberry, Sarah MacIndoe, Patrick Kidger e Lydia Drabkin-Reiter, ha migliorato il gioco in più modi di quanti ne possiamo contare. Qualunque cosa vi piaccia di più delle meccaniche del gioco è senza dubbio merito di uno di loro.

Negli ultimi due anni è stato davvero meraviglioso conoscere William Brown, alias Hungry Gamer, il cui entusiasmo per il gioco è contagioso.

E naturalmente siamo per sempre in debito con i nostri fantastici finanziatori di Kickstarter. Non avremmo potuto farlo senza di voi. I vostri commenti positivi e i vostri messaggi amichevoli ci hanno fatto andare avanti durante le numerose crisi che un progetto di questa portata inevitabilmente deve affrontare. Questo gioco è per voi.





© 2022 The Ministry Of Meeples.

Traduzione amatoriale by Zaress