

FIREBORN EXPANSION



Questa espansione può essere giocata solo con il gioco base TSUKUYUMI - FULL MOON DOWN.



DEVASTATED AREAS - AREE DEVASTATE

Tutte le aree e le *Homezone* hanno un retro con un bordo arancione. Questo rappresenta la versione devastata dell'area.

Solo le unità Fireborn possono devastare le aree, e quindi girarle sul retro. Le unità e gli indicatori non vengono influenzati, il tipo di area e le proprietà rimangono le stesse. Le *Homezone* non subiscono alcuno svantaggio dalla devastazione, ma valgono 3 PV per i Fireborn. Le aree devastate valgono 0 punti vittoria nel punteggio finale, ma per il resto mantengono la loro proprietà e possono ancora essere conquistate, vi si può entrare o uscire. Perdono solo il loro valore. Le *Homezone* devastate valgono 3 PV ciascuna per i Fireborn.



FIREBORN

X

I potenti draghi hanno un solo obiettivo: l'annientamento!

Il che non è solo conquistare territori. Cercano principalmente di devastare le aree in modo che nessuno possa ricevere punti vittoria da queste. Se possono cercano di devastare le *Homezone*, i Fireborn ricevono punti vittoria per questo.

CONTENUTO:

- 1 Foglio delle Regole
- 1 Plancia Fazione
- 5 Carte
- 6 Miniature
- 1 Punchboard



2-5



12+



180 MIN

www.greyfoxgames.com

www.kinggracoongames.com



Grey Fox Games
2079 Congressional Ave
St. Louis, MO 63146



WARNING: CHOKING HAZARD: Small Parts. Not suitable for children under 3 years of age.



FIREBORN - RIVENDICHIAMO IL NOSTRO POSTO

Kasenda si alzò in aria. In lontananza vide le luci della USS Nomad. Questi nuovi arrivati devono essere distrutti. Lungo la strada devastò con il suo alito ardente i fertili campi sotto di lui. Il mondo BRUCIA!

Suggerimenti strategici

L'idea dei Fireborn è di fare il maggior danno possibile, sia alle unità in gioco che alle tessere su cui si trovano.

Il posizionamento della *Homezone* è molto importante. Deve essere abbastanza vicino alle altre *Homezone* per raggiungerle e devastarle, ma abbastanza lontano da non poter fare attaccare immediatamente il Fireborn appena piazzato.

Non esitare a devastare le aree. Le tue unità sono troppo costose per lasciare un Fireborn a difendersi piuttosto che attaccare. Nessuno vuole conquistare aree devastate, quindi non c'è bisogno di difenderle.

Devastation

Per devastare, devi usare la carta combattimento appropriata, così che gli avversari nell'area possano scegliere un contrattacco.



Obiettivo dei Fireborn: Vecchia Forza

Questo obiettivo viene raggiunto alla fine di una delle tue Fasi Rosse.

Se un avversario ha un'iniziativa inferiore, non può negarti l'obiettivo conquistando territori o uccidendo Fireborn dopo il tuo turno. È importante notare che sebbene le aree devastate non valgano più punti vittoria, sono comunque aree controllate e contano per il raggiungimento di questo obiettivo.

Le aree devastate vengono girate sul lato opposto (con il bordo arancione). Le unità e i segnalini rimangono sul posto e quindi devono essere spostati sul lato devastato, così come i segnalini territorio. La Devastazione non ha effetto sulle unità.

Flaming Skin

Il danno non aumenta se ci sono più Fireborn nella stessa area. Vengono inflitti solo **15 punti danno**, ma su ogni giocatore separatamente. Non importa quante unità un giocatore ha nell'area.

Growth Markers

Ad ogni Fireborn viene assegnato un segnalino crescita. Puoi posizionare il segnalino nella fessura sulla base della miniatura. Cambia il suo orientamento per mostrare il livello attuale di un Fireborn sul davanti.

Growth or Production

Come giocatore Fireborn, devi decidere se vuoi produrre un nuovo Fireborn o far crescere quelli esistenti. Non è possibile eseguire entrambe le operazioni nella stessa azione. Tuttavia, puoi far crescere un Fireborn nella Fase Bianca con **1 punto produzione** e reclutare nuovi Fireborn nella Fase Verde.

Le carte azione con **2 o 4 punti produzione** sono quindi le più attraenti per te, in quanto possono pagare il costo di uno/due Fireborn. Con un numero dispari di punti produzione, i punti potrebbero non essere utilizzati tutti quando metti in gioco un nuovo Fireborn. Ha più senso utilizzare un numero dispari di punti produzione quando fai crescere le unità.

Cleansing Fire

Il danno aggiuntivo viene sommato come al solito. Quindi, se ci sono due Boarlords, tre Cybersamurai e un'unità Oni nell'area, questo contrattacco infligge **6x5 = 30 punti danno**. Il giocatore Fireborn decide quale giocatore subisce il danno per primo. Questo danno può essere combinato con **25 punti danno** quando si distrugge un Fireborn, ma non con *Flaming Skin*.



Atenis

Atenis può sempre muovere di **due aree**, anche se l'azione di movimento della fase corrente garantisce solo **1 movimento di raggio**. Atenis non può muoversi senza **azione movimento**.



Tarkos

Tarkos introduce un'azione **combattimento aggiuntiva** nella Fase rossa, dal livello 2 in su.

Questa **azione combattimento** può anche essere usata se la carta azione non ha un'azione combattimento nella Fase Rossa. Questo attacco aggiuntivo deve essere usato nell'area in cui si trova Tarkos. Tutte le unità nell'area partecipano all'attacco, inclusi gli altri Fireborn.

Barsum

Barsum è *Massive*, quindi non può mai muovere di **2 aree** con una **azione movimento**. Tuttavia, può usare *Overwhelm* per muovere di un'area dopo un attacco.

