

CONTENUTO

67 carte: 10 carte Atlantidei, 10 carte Barbari, 10 carte Giapponesi, 10 carte Romani, 10 carte Egizi, 13 Carte Comuni, 2 Carte Fazione Virtuale, 2 Carte Attacco.

MODALITÀ DI GIOCO

I seguenti due formati descrivono le regole per la costruzione dei mazzi.

APERTA

Potete mescolare tutte le Carte Comuni e Fazione da qualsiasi espansione con le corrispondenti carte del gioco base. Divertitevi! Notate che in questo modo si possono creare mazzi caotici e folli.

STANDARD

Questa modalità è l'unica consentita nei tornei. Ogni giocatore può scegliere una sola espansione da aggiungere al gioco base per costruire il proprio Mazzo Fazione.

Costruire un mazzo fazione

Ogni Carta Fazione ha il numero delle proprie copie stampato in basso a destra nell'illustrazione. Vi sono carte presenti in 3 copie, in 2 copie o in singola copia.



Ogni Mazzo Fazione deve essere composto esattamente da 30 carte così suddivise: 3 carte con 3 copie ciascuna, 6 carte con 2 copie ciascuna, 9 carte singole. È necessario includere tutte le copie di ogni carta scelta, quindi se ad esempio si vuole aggiungere una nuova carta al mazzo che è fornita in 3 copie, è necessario rimuovere dal mazzo tutte e 3 le copie di una delle carte già presenti.

Costruire il Mazzo Comune

Mescolate le Carte Comuni di tutte le espansioni scelte dai giocatori con le Carte Comuni del gioco base.

NUOVE REGOLE

COLORI

Le abilità di alcuni Luoghi mettono in relazione i Beni con i colori delle carte. Ecco la lista completa:

Marrone	
Grigio	
Rosso	
Rosa	
Oro	
Nero	
Bianco	
Viola	
Blu	

Quando l'abilità di un Luogo dice di pescare una carta di un particolare colore, il giocatore pesca carte dal mazzo

indicato fino a trovare una carta del colore specificato e l'aggiunge alla propria mano. Le altre carte pescate vengono rimescolate nel proprio mazzo. Se non viene trovata una carta del colore indicato, il giocatore rimescola il mazzo e conclude la sua azione senza prendere alcuna carta.

SET

Un SET di carte è un gruppo di 3 carte di un determinato colore. Un SET può contenere sia Carte Fazione sia Carte Comuni e può essere una qualsiasi combinazione di carte Produzione, Speciali e Azione.

ESEMPIO: Se state contando quanti SET ROSSO, ROSSO, BIANCO ci sono nel vostro Impero, e al momento avete 4 Luoghi ROSSI e 1 BIANCO, avete un solo SET ROSSO, ROSSO, BIANCO.

Ogni carta può essere considerata per più di un tipo di SET.

ESEMPIO: Se state contando quanti SET ROSSO, ROSSO, BIANCO e quanti ROSSO, ROSSO, ROSSO vi siano nel vostro Impero e al momento avete 4 Luoghi ROSSI e 1 BIANCO, avete un SET per ciascun tipo

Quando si conta il numero di SET si include anche la carta che attiva l'effetto, se è del colore appropriato.

Quando si costruisce un Luogo Produzione che produce in base al numero di SET, il conteggio viene fatto ogni volta che si attiva l'abilità di produzione.

NUOVI SET

Alcuni Luoghi Speciali forniscono un bonus per ogni nuovo SET di 3 carte completato dopo che il Luogo Speciale è entrato in gioco. Quando viene costruito un nuovo SET e si attiva il Luogo Speciale, ciò viene indicato piazzando la prima carta del Mazzo Comune al di sotto del Luogo costruito, a faccia in giù. Questa carta a faccia in giù indica che il primo SET è stato conteggiato. Se il SET viene distrutto perché un Luogo viene razzato o rimosso, non si ottiene il bonus Speciale quando il primo SET verrà ricostruito. Perciò il bonus del Luogo Speciale viene conteggiato una sola volta quando si hanno 3, 6, 9, etc. carte in gioco che corrispondono al SET indicato nel bonus di quello Speciale.

Quando si gioca un Luogo Speciale che considera un SET e ci sono già SET in gioco, si piazza sotto il Luogo Speciale una Carta Comune a faccia in giù per ogni SET già in gioco, senza ottenere il bonus di quello Speciale. Questo aiuterà a tenere traccia di quanti SET dovranno essere in gioco prima di poter reclamare il bonus dello Speciale.

Quando un Luogo Speciale così contrassegnato con Carte Comuni viene scartato, tutte le Carte Comuni presenti





sotto di esso vengono messe in fondo al mazzo Comune.

ESEMPIO: il giocatore Romano ha la Dispensa di Cesare in gioco con un SET ROSSO completo. Perciò, la Dispensa di Cesare ha già una Carta Comune che segna la presenza del primo SET. In seguito uno dei suoi Luoghi ROSSI viene raziato; quando il giocatore piazzerà la sua prossima carta rossa, non attiverà l'abilità Speciale della Dispensa di Cesare. Per poterla attivare dovrà giocare un sesto Luogo ROSSO, e così realizzare un secondo SET.

ESEMPIO: il Romano gioca la Dispensa di Cesare e ha già 3 ROSSI in gioco. Non ottiene bonus per questo SET perché la Dispensa di Cesare considera solo i nuovi SET. Quindi il giocatore piazza una Carta Comune sotto la Dispensa di Cesare per indicare che deve completare un secondo SET prima di ottenere il bonus dato dalla Dispensa di Cesare.

Pertanto indicare i SET presenti permetterà di tenere traccia di quanti SET saranno necessari in gioco prima di poter esigere i bonus dei Luoghi Speciali che li prevedono.



CHIARIMENTI SULLE CARTE

Spedizione benvenuta - non si guadagna 1 quando si piazza la Fondazione.

Mastro inquisitore - non si guadagna 1 quando si piazza la Fondazione.

Giardino dei ciliegi -

ESEMPIO: se si hanno 3 ROSA e 6 ROSSI nel proprio Impero si ricevono 3.



prima di tutto controllate se avete un Contratto che fornisce il Bene corrispondente. In tal caso rimuovete il Contratto e inseritelo nel mazzo Conquiste. Quindi procedete con le normali regole di attacco.

Il posizionamento delle Carte Attacco non è influenzato dal Contratto scartato - le carte vanno sempre posizionate in cima. Alla fine della partita, ogni Contratto nel mazzo Conquiste conta come due Luoghi.

Egizi - dopo aver rivelato la Carta Attacco, prima di tutto controllate se avete un Fazione con il colore corrispondente. In caso affermativo mettete un su questo Luogo, come simbolo di blocco. Il Fazione bloccato è considerato fuori dal gioco per il turno successivo. Quindi procedete con le normali regole di attacco.

Un Luogo bloccato non dà produzione, abilità speciali e azioni. Non può essere usato come Fondazione, e il suo colore non viene conteggiato. Non è considerato come Luogo dell'Impero per quel turno. Un Luogo che viene bloccato durante l'ultimo turno non entra nel calcolo del punteggio finale.

Il posizionamento della Carte Attacco non è influenzato dal blocco - le carte vanno sempre posizionate in cima.

Se avete più di un Luogo con il colore corrispondente, scegliete il Luogo da bloccare usando le normali regole di attacco.

Il del Giocatore Virtuale viene scartato durante la Fase di Pulizia e messo nelle Conquiste del giocatore virtuale. Alla fine della partita, ogni conta come due Luoghi.



GAME DESIGN: Ignacy Trzewiczek

REGOLE DEL GIOCO IN SOLITARIO: Maciej Obszański

ILLUSTRAZIONI: Tomasz Jędruszek, Denis Martynets, Rafal Szyma

GRAPHIC DESIGN: Rafal Szyma

REGOLAMENTO: Yiannis Strigkos, Chevee Dodd

PRODUZIONE ITALIANA: Silvio Negri-Clementi

TRADUZIONE: Andrea Vigiaki e Guido Villa

GRAFICA: Davide Corsi

Gentile cliente, cerchiamo sempre di assemblare i nostri giochi con la massima cura. Tuttavia, se alla vostra copia dovesse mancare qualche componente, ce ne scusiamo e vi chiediamo di comunicarcelo al seguente indirizzo email: info@pendragongamestudio.com.

GIOCO IN SOLITARIO

Questa espansione introduce 2 Carte Fazione Virtuali per il giocatore virtuale. Durante la preparazione del gioco in solitario pescate una carta tra le Carte Fazione Virtuali. Questa carta cambierà le regole della partita in solitario.

NOTA: quando giocate in solitario con gli Egizi o i Giapponesi come Carta Fazione Virtuale, aggiungete 2 Carte Attacco con

Giapponesi - dopo aver rivelato la Carta Attacco,



© 2014 PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl



Pubblicato in Italia da Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone, 6 - Milano 20122. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

Molte grazie a: Maciej Obszański, Chevee Dodd, Marek, Jeff Patino, Yiannis, Asia, Merry, Romek, Szymon.