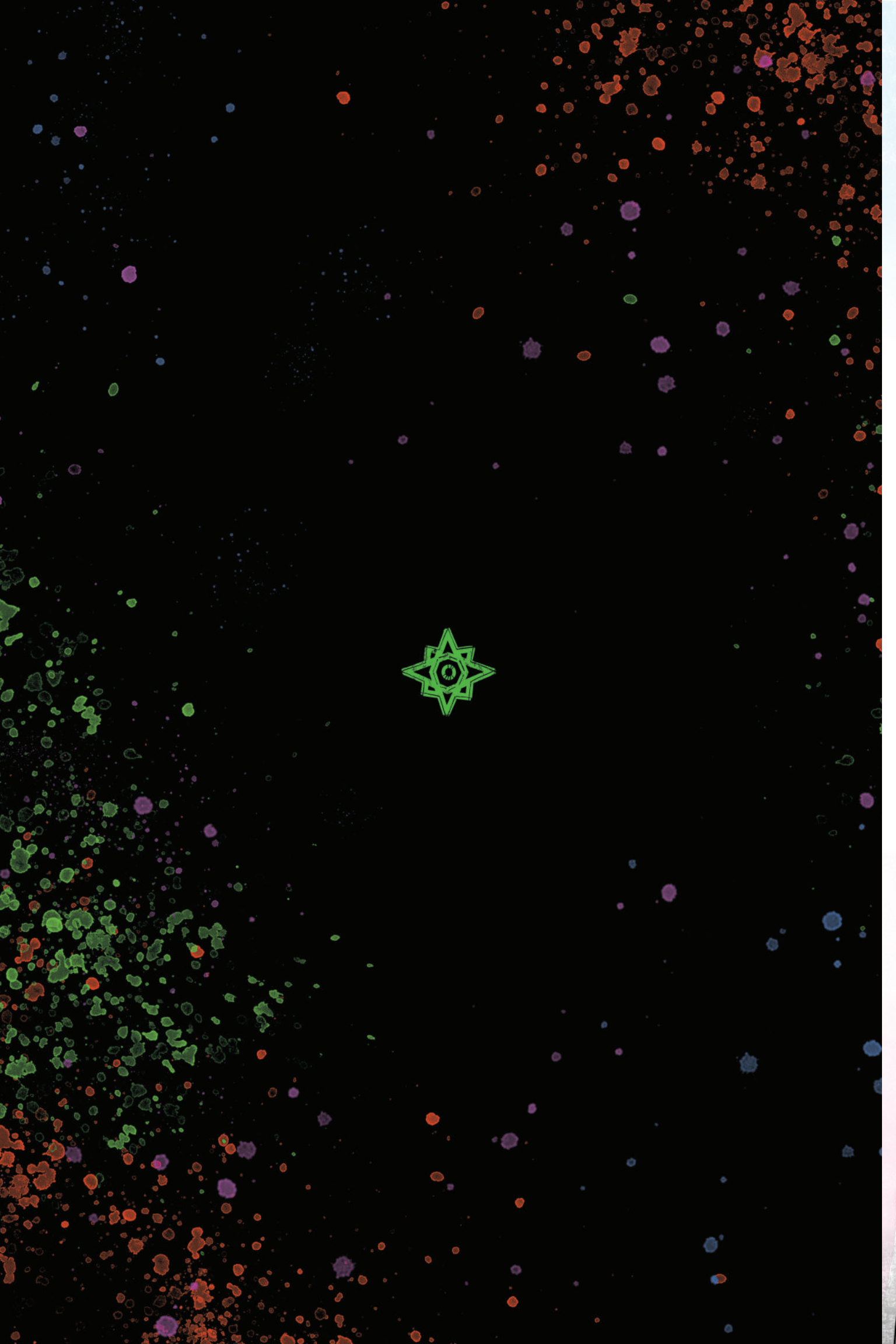




WROTH

REGOLAMENTO v1.0



UNA BATTAGLIA PER LA SUPREMAZIA

La penisola di Drudgeon per secoli non ha conosciuto altro che guerra.

Le fazioni conducono le loro truppe in battaglia per il controllo degli altipiani della penisola. Masse di fanti e lancieri attraversano mari e pianure per combattere, viaggiando al fianco dei loro capi, ufficiali, veggenti, maestri e signori, ognuno diverso, come le loro terre e le loro culture.

Questo conflitto secolare nasce da intrecci di animosità, inimicizie, tradimenti e odi reciproci, talvolta freschi come la rugiada, e talvolta così antichi che se n'è perso il ricordo.

E questo giorno non sarà diverso.

PANORAMICA DI WROTH

In *Wroth*, ogni giocatore rappresenta una specifica cultura con un diverso approccio alla battaglia e una varietà di combattenti dalle capacità straordinarie.

Ciascuna fazione è costituita da unità regolari, rappresentate da segnalini comuni specifici per fazione, e due o più tipi di unità d'élite, rappresentate da dadi.

Queste fazioni in guerra combattono per il controllo delle regioni di una terra radiosa, che sorge dalle nebbie dell'oceano. Ciascuna regione conferisce punti vittoria alla fazione che la controlla alla fine di ciascun round, oltre a un bonus se quella fazione è l'unica presente su quella regione.

Ogni fazione seleziona dadi per schierare e manovrare unità, allo scopo di controllare queste regioni.

La partita termina alla fine del round in cui una fazione raggiunge 30 punti vittoria, o completa la missione di uno scenario, a seconda della modalità di gioco.

MODALITÀ DI GIOCO

Wroth può essere giocato in due diverse **MODALITÀ**.

- **MODALITÀ STANDARD:** Nella modalità di gioco standard (o "PvP"), da due a quattro giocatori umani controllano ciascuno una fazione, affrontandosi l'un l'altro.
- **MODALITÀ SOLITARIO/COOPERATIVO:** Nella modalità di gioco solitario/cooperativo, da uno a quattro giocatori umani collaborano per combattere una singola fazione gestita dall'IA.

La prima parte di questo regolamento descrive la modalità standard. Per la modalità solitario/cooperativo, iniziate con le regole della modalità standard, e consultate poi le differenze specifiche di regolamento a partire da pagina 14.



RICONOSCIMENTI

EDITORI: Adam Carlson & Josh Carlson

GAME DESIGN: Manny Trembley

DESIGN SOLITARIO/COOPERATIVO: Adam Carlson

ILLUSTRAZIONI E TESTO CREATIVO: Manny Trembley

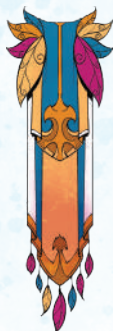
DESIGN GRAFICO: Gui Landgraf

REGOLAMENTO: Jeff Tidball

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Lisa, Jasper, & Jared Trembley

Immagini puramente indicative.
Il contenuto potrebbe differire dalle illustrazioni.

LE FAZIONI



GLI ALDAN

Gli Aldan sono una cultura antica – alti, orgogliosi, e praticamente immortali. Apprezzano l'ordine e la precisione sopra ogni cosa, e non tollerano devianze, stranezze e differenze. Gli Aldan marciano in battaglia seguendo i rigidi dettami della loro storia e della loro tradizione, e si rifiutano di combattere fino a che non avranno aderito fedelmente a requisiti che gli estranei trovano spesso incomprensibili. Le loro usanze sono forse bizzarre, ma nessuno può negare il potere delle tradizioni degli Aldan.



LA GILDA

La Gilda è conoscenza, ombra, e macabro divertimento. I membri della Gilda accumulano ricchezze come fosse un'abitudine, le loro vittime del tutto inconsapevoli fin quando non vengono uccise da assassini neppure percepiti, un vuoto ghigno nel vento la sola traccia della Morte. Il potere della Gilda non risiede in armi o eserciti, ma nella forza mercenaria, sempre disponibile nelle terre dilaniate dalla violenza, e nelle informazioni decisive, ottenute con l'astuzia o comprate col denaro.



I KODA

I Koda sono feroci isolani che da generazioni si tramandano l'odio per i continentali. In una delle loro cerimonie di passaggio all'età adulta, la cosiddetta "Muta", giovani guerrieri, scelti per la purezza della loro furia, abbandonano i loro corpi mortali per abbracciare l'essenza della Grande Orsa, Koda-konn. Al contempo, i Koda praticano un amore incondizionato tra di loro, proteggendo e nutrendo ogni membro della loro comunità, dai bambini agli anziani, dalla nascita fino alla morte.



GLI OOGLAN

C'è chi giura che gli Ooglan una volta non esistevano nemmeno, fino a che le leggende create dai loro nemici non divennero così potenti da dar vita a questi portatori di caos e malvagità. Questi pallidi guerrieri ululano e stridono, prima di piombare in un silenzio inquietante, allorché percepiscono l'opportunità di sorprendere i loro nemici. Pochi sopravvivono a un incontro con gli Ooglan, ma coloro che lo fanno raccontano di una ferocia inaudita.



I PALDEYN (ESPANSIONE)

I Paldeyn hanno nobile e fiero portamento. A cavallo, le loro armature risplendono sia sotto il sole che tra le ombre. A terra, le loro schiere resistono a tutti i nemici, con scudi in grado di parare colpi da cui altri guerrieri uscirebbero mutilati. E nessuno può spostare i Paldeyn dai luoghi in cui i loro risoluti comandanti piantano i padiglioni di guerra. Avvolti nei loro mantelli, perseguono un solo obiettivo: scacciare chiunque osi sfidare il loro diritto a conservare ciò per cui hanno combattuto.



I RUNEN

I Runen sono al contempo inamovibili e inarrestabili. Dove scelgono di abitare, combattono fino all'ultimo rimasto per difendere ciò che hanno preso. E dove decidono di dirigersi, avanzano senza sosta. Se c'è un aspetto del loro carattere che supera la loro determinazione, è solo il rancore che nutrono per generazioni, affilando con cura il loro odio nato da antiche offese, a volte reali e a volte solo immaginate.



I VENNA (ESPANSIONE)

I Venna del nord sono esuli e reietti di altre terre, insieme per la loro sicurezza ma legati dallo scopo, dal significato e dalla magia delle foreste iperboree. La loro comunità e le loro conoscenze li rendono potenti, così come i loro legami con le forze oscure del mondo sotterraneo. Con formule e incantesimi evocati da luoghi innominabili, i Venna manifestano poteri innati, scoperti, conquistati, e talvolta sottratti.

7

COMPONENTI

- Mappa di gioco (1)
- Plance Fazione (Fronte: Giocatore Umano, Retro: fazione IA) (5)
- Plancia del Tracciato PV (1)
- Segnalini Unità regolari (130)
 - Segnalini Unità Aldan, Granata (26)
 - Segnalini Unità Koda, Rubino (26)
 - Segnalini Unità Runen, Smeraldo (26)
 - Segnalini Unità Gilda, Blu Scuro (26)
 - Segnalini Unità Ooglan, Bianchi (26)
- Dadi Unità d'Élite (39)
 - Aldan (6)
 - Elagynt (3)
 - Wynden (3)
 - Koda (9)
 - Grigi (3)
 - Cacciatori (6)
 - Runen (9)
 - Stoici (3)
 - Minatori (3)
 - Arieti (3)
 - Gilda (6)
 - Stellen (3)
 - Crysen (3)
 - Ooglan (6)
 - Karn (3)
 - Innominati (3)
- Gettone Primo Giocatore (1)
- Gemme Corra (20)
- Dadi Azione (9)
- Dadi Onniscienti (5)
- Carte Impresa Fazione (15)
- Carte Riassuntive Round, Turno e Dadi (4)
- Gettoni Punti Vittoria (PV) (11)
- Gettoni Obiettivo (2)
- Gettone Base di Schieramento IA (BS) (1)
- Dado Conta Round (d6) (1)
- Dado Caos (d8) (1)
- Carte Scenario Solitario/Cooperativo (15)



Gettone Primo Giocatore



Dado Azione



Dado Onnisciente



Carte Impresa Fazione



Gettoni Punti Vittoria (PV)



Gettone Obiettivo



Gettone Base di Schieramento IA


GESTIONE DELLE GEMME CORRA

La quantità di Corra è intenzionalmente limitata a venti pezzi.

- Se più giocatori raccolgono Corra contemporaneamente, per esempio durante la Fase 3, e nella riserva non ne è rimasta abbastanza per tutti, verrà distribuita in ordine di turno (con l'IA per ultima) finché la riserva non sarà esaurita.
- Se un solo giocatore sta raccogliendo Corra e non ne è rimasta abbastanza, prenderà tutta la riserva disponibile e perderà il resto che avrebbe dovuto prendere.

SCHEMA DEL TAVOLO


Carta Riassuntiva




Dado Conta Round **Dado Caos**

Riserva Gemme Corra


Mappa




Plancia del Tracciato PV



Carta Impresa



Plancia Fazione




Area Scarto Unità


Carta Scenario*

**Solo Solitario/Cooperativo*

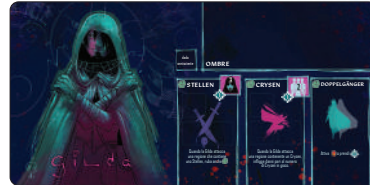
Gettone Primo Giocatore



Carta Impresa



Plancia Fazione



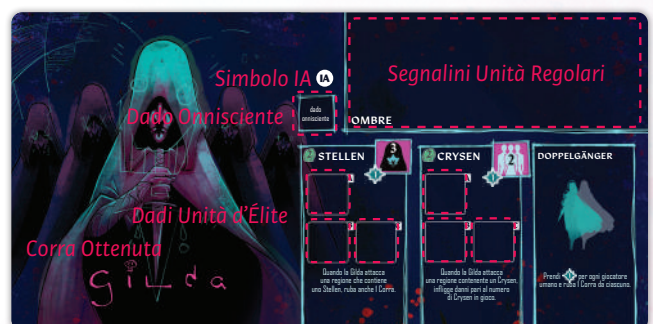
Area Scarto Unità

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- PREPARATE IL TAVOLO:** Collocate la mappa e la plancia PV al centro del tavolo.
 - I giocatori scelgono il lato della mappa in cui schiereranno le loro unità.
 - Ogni partita richiede un numero specifico di dadi azione. Riponete nella scatola i dadi azione non necessari, in maniera da non tirarli e selezionarli accidentalmente.

Giocatori Umani	2-3	4
Dadi Azione	7	9

- Mettete un gettone PV scelto a caso su ciascuna delle regioni numerate della mappa. Riponete i gettoni PV rimanenti nella scatola.
- DISTRIBUITE LE FAZIONI:** Ciascun giocatore sceglie una fazione, prende la plancia di quella fazione, e la dispone sul proprio lato della mappa con il lato del giocatore umano verso l'alto. *Il lato della fazione IA è quello con le lettere "A", "B" e "C" nelle aree per i dadi delle unità d'élite e le lettere "IA" sopra lo spazio per il Dado Onnisciente.*



Plancia Fazione (Lato IA Solitario/Cooperativo)

- I giocatori scelgono una carta impresa corrispondente alla loro fazione, e prendono i relativi segnalini delle unità regolari, i dadi delle unità d'élite e un dado onnisciente, disponendoli sulla propria plancia come indicato. Mettono poi uno dei loro segnalini unità regolari vicino alla plancia del tracciato PV per tenere il conto dei punti vittoria durante la partita.

3. **SCHIERATE LE UNITÀ INIZIALI:** Ciascun giocatore mette tre unità regolari nella zona di schieramento del proprio lato della mappa (v. “La Mappa” a pagina 11).
4. **SCEGLIETE IL PRIMO GIOCATORE:** Scegliete a caso il primo giocatore, che riceve il gettone primo giocatore. I turni procedono in senso orario.

UNITÀ

Ciascuna fazione ha 25 **UNITÀ REGOLARI**, i fanti del proprio esercito. Anche se ogni fazione ha un nome specifico per queste unità, tutte seguono le medesime regole. Queste unità sono una risorsa limitata: una volta sconfitte (dopo che hanno preso 1 punto di danno), vengono rimosse dalla mappa e scartate vicino alla plancia fazione.

Ciascuna fazione ha inoltre un certo numero di **UNITÀ D'ÉLITE**, rappresentate da dadi. Questi dadi non vengono mai tirati: i loro numeri vengono usati per tener conto della vitalità delle unità d'élite man mano che subiscono danni. Quando viene schierata, un'unità d'élite viene posizionata in maniera da mostrare il valore più alto. Il valore del dado diminuisce man mano che perde vitalità. Una volta che il valore del dado di un'unità d'élite raggiunge zero, viene rimossa dalla mappa e rimessa sulla plancia della fazione del giocatore, disponibile per essere acquistata nuovamente.

CORRA

La **CORRA** è una risorsa mistica che alimenta le capacità di tutte le fazioni in gioco. Le gemme Corra vengono prese dalla riserva centrale, e vengono rimesse nella riserva quando vengono spese.

ROUND DI GIOCO

Wroth si gioca in **ROUND**. Ciascun round ha sei **FASI**, che seguono sempre lo stesso ordine. I round continuano fino a che un giocatore ottiene la vittoria.

FASE 1: MANTENIMENTO

Voltate il Dado Conta Round in maniera che mostri il numero corrispondente al round in corso. Dopodiché, il giocatore successivo in senso orario prende il gettone Primo Giocatore (tranne al Round 1).

FASE 2: BOTTINO

In questa fase, le regioni contenenti gettoni PV che hanno un simbolo conferiscono azioni bonus. Esaminate tutte le regioni della mappa, in ordine (v. “Ordine delle Regioni” a pagina 12). Per ciascuna regione che contiene un gettone PV con un simbolo, il giocatore che ha più unità in quella regione può eseguire l'azione bonus corrispondente. Nel caso ci siano più giocatori in parità per il numero maggiore di unità, nessuno riceve l'azione bonus.

Le azioni bonus vengono eseguite in maniera identica a quelle dei dadi azione. Fate riferimento a “Fase 5: Azioni” a pagina 10 per le loro descrizioni.



Estrazione



Avanzata



Manovra



Battaglia

I numeri indicati sui gettoni PV sono ignorati in questa fase: vengono usati solo nella Fase Vittoria.

FASE 3: PREPARATIVI

I giocatori possono eseguire questa fase contemporaneamente. Ogni giocatore esegue le seguenti azioni:

- **RINFORZI:** Ogni giocatore mette nella propria zona di schieramento due delle sue unità regolari.
- **DISCERNIMENTO:** Ogni giocatore tira il proprio dado onnisciente e lo rimette sulla propria plancia fazione col nuovo risultato visibile. Anche i giocatori che non hanno usato il loro dado onnisciente nel turno precedente devono tirarlo. Ogni giocatore può utilizzare il risultato del proprio dado onnisciente in un momento qualunque del proprio turno durante la Fase Azioni.
- **ALLOCAZIONE:** Ogni giocatore prende una Corra.

I GIOCATORI NON VENGO NO MAI ELIMINATI

Fintantoché la partita continua, tutti i giocatori rimangono partecipanti attivi. Per esempio, anche se tutte le vostre unità vengono eliminate, ciò non vi impedisce di selezionare dadi azione, eseguire turni, o spendere Corra per schierare nuove unità.

FASE 4: SELEZIONE

Un giocatore tira tutti i dadi azione per formare una **RISERVA DI SELEZIONE**.

Ogni dado, a seconda del risultato, consente di eseguire una particolare azione durante la Fase Azioni. Per esempio, la faccia Estrazione (🟢) consente a un giocatore di prendere una Corra dalla riserva, la faccia Avanzata (🏹) consente a un giocatore di schierare due unità regolari, e così via.

Una volta che i dadi sono stati tirati, ciascun giocatore, a partire dal primo giocatore, seleziona un dado dalla riserva di selezione e lo mette sulla propria plancia fazione senza cambiarne la faccia.

I giocatori continuano a prendere dadi in questa maniera, in senso orario, finché ciascun giocatore ne ha due. Dopodiché il giocatore con meno punti vittoria prende un terzo dado, l'ultimo rimasto nella riserva. Nel caso ci siano più giocatori in parità per il minor numero di PV, nessuno prende il terzo dado.

SELEZIONE DADI IN DUE GIOCATORI

In una partita in modalità standard con due giocatori, nella Fase Selezione ciascun giocatore seleziona tre dadi invece di due. L'ultimo dado va come al solito al giocatore con il minor numero di punti vittoria, a meno che non ci siano più giocatori in parità per il minor numero di PV, nel qual caso nessuno prende il dado.



FASE 5: AZIONI

I giocatori eseguono la Fase Azioni a **TURNO** in senso orario, iniziando col primo giocatore.

Al proprio turno, ciascun giocatore deve spendere uno dei dadi azione che ha selezionato per eseguire un'azione. Nel caso non desideri eseguire l'azione associata al dado, può semplicemente scartarlo. In alcuni casi un giocatore può spendere due dadi azione in un solo turno per ottenere un effetto speciale – v. “L’Azione Esodo”, sotto.



ESTRAZIONE: Il giocatore prende una Corra dalla riserva.



AVANZATA: Il giocatore schiera fino a due delle sue unità regolari, prese dalla propria plancia fazione, in una regione contenente almeno una delle sue unità.



MANOVRA: Il giocatore muove fino a due sue unità da una regione a una singola regione adiacente, o prende dalla sua plancia fazione fino a due unità regolari e le schiera nella sua zona di schieramento.



BATTAGLIA: Il giocatore attacca una regione da lui occupata o una regione adiacente a una da lui occupata, infliggendo 1 danno.

I dadi spesi vengono rimessi nella riserva centrale.

Se un giocatore non ha dadi azione da spendere al suo turno, salta il turno. Saltando il turno, non ha le opzioni di acquistare unità d'élite e di usare il proprio dado onnisciente.

La Fase Azioni termina subito alla fine del turno giocatore in cui nessuno ha dadi azione disponibili.

L'AZIONE ESODO

Al proprio turno, invece di eseguire un'azione normale, un giocatore può spendere due dei suoi dadi non utilizzati, inclusi il proprio dado onnisciente, indipendentemente dalla faccia mostrata. Se lo fa, rinuncia alle azioni di quei dadi e può scegliere una regione e muovere da essa quante truppe desidera in una o più regioni adiacenti.

Ciò conta come una “azione” ai fini delle abilità che usano questo termine.

ACQUISTARE UNITÀ D'ÉLITE O ABILITÀ FAZIONE

In qualsiasi momento durante il proprio turno, un giocatore può spendere Corra su un'abilità fazione elencata nella propria plancia fazione (solo per certe fazioni), oppure per schierare unità d'élite in battaglia. Un giocatore può acquistare quante abilità e/o schierare quante unità d'élite può permettersi.

Il costo di un'abilità o di un'unità d'élite è indicato sulla plancia fazione.

Diverse unità hanno regole specifiche che indicano dove vanno schierate quando vengono acquistate, ma se non le hanno, vanno schierate nella zona di schieramento del giocatore che le possiede.

Le unità d'élite possono essere acquistate solo se possono essere schierate legalmente, e possono essere acquistate solo dalla plancia fazione del giocatore che le possiede.

Acquistare abilità o unità d'élite non conta come una “azione” ai fini delle abilità che usano questo termine.

IL DADO ONNISCIENTE

I giocatori possono spendere il proprio dado onnisciente al proprio turno durante la Fase Azioni, rimuovendolo dalla plancia fazione. Il dado onnisciente non è considerato un dado azione, perciò

viene attivato in aggiunta alla vostra azione per quel turno, se disponibile. Le azioni indicate sul dado onnisciente sono descritte sotto.



ESTRAZIONE: Il giocatore prende una Corra dalla riserva.



ATTACCO: Il giocatore attacca una regione, infliggendo 1 danno.



ASSALTO: Il giocatore attacca una regione da lui occupata, o una regione adiacente a una da lui occupata, infliggendo 2 danni.



RADDOPPIO: Il giocatore ripete immediatamente l'azione appena eseguita. Per esempio, raccoglie una seconda Corra con l'azione Estrazione, Avanza di nuovo, o esegue un'altra Azione Esodo da una seconda regione.

FASE 6: PUNTI VITTORIA


In questa fase, i giocatori ottengono punti vittoria a seconda delle regioni della mappa occupate dalle proprie unità.

Esaminate tutte le regioni della mappa, in ordine (v. "Ordine delle Regioni" a pagina 12), e assegnate i punti vittoria come segue:

- **CONTROLLO:** Il giocatore con più unità nella regione ottiene il numero di punti vittoria indicati sul gettone PV della regione.
- **DOMINIO:** Se il giocatore che controlla la regione è anche il solo giocatore con delle unità in quella regione, ottiene un punto vittoria extra.

I simboli indicati sui gettoni PV vengono ignorati in questa fase: vengono usati solo nella Fase Bottino. Se più giocatori sono in parità per il controllo di una regione, nessuno ottiene i punti vittoria.



Diverse unità d'élite hanno abilità speciali che consentono di ottenere punti vittoria addizionali dalle regioni che occupano. Per ciascuna unità con  in una regione, il giocatore ottiene quel numero di PV durante il conteggio dei punti (potete ottenere solo un bonus PV per ciascun tipo di unità d'élite presente in una regione: per esempio, se avete due Stoici nella stessa regione, ottenete solo un bonus in quella regione).

Se un giocatore raggiunge o supera i 30 punti vittoria, vince la partita. Se più di un giocatore raggiunge o supera i 30 punti, vince il giocatore col totale più alto. In caso di parità, vince il giocatore in parità che controlla più regioni (senza contare la regione Costiera). In caso di ulteriore parità, i giocatori faranno a Morra Wrothiana per decidere la vittoria (oppure vincono a pari merito).

LA MAPPA

La Mappa è il fulcro delle battaglie in Wroth.

La mappa consiste di **REGIONI** separate tra loro da una linea bianca. Le regioni sulla mappa sono **ADIACENTI** tra loro se hanno un confine in comune, o se collegate da un ponte di terra con una doppia freccia. L'adiacenza delle regioni è importante perché le unità devono muoversi tra regioni adiacenti, e alcune azioni consentono alle fazioni di infliggere danni in regioni adiacenti.

All'inizio della partita, su ogni regione viene messo un gettone PV a caso, che indica quanti punti vittoria vale quella regione in ciascun round, e che generalmente non cambia nel corso della partita. Alcuni gettoni PV forniscono inoltre un'azione bonus al giocatore che controlla quella regione.

ORDINE DELLE REGIONI

Tutte le regioni, tranne la regione Costiera (v. sotto) ha un **NUMERO D'ORDINE** che determina quando viene valutata durante il conteggio dei punti e in certe altre circostanze. L'ordine delle regioni non cambia di partita in partita, ed è indicato direttamente sulla mappa.

Il numero d'ordine di una regione non è correlato al suo valore in punti vittoria e non contribuisce al suo valore quando vengono conteggiati i punti.

LA REGIONE COSTIERA

La **REGIONE COSTIERA** è un'unica grande regione che circonda gli altipiani centrali e tocca i quattro bordi della mappa.

- Ha quattro **ZONE DI SCHIERAMENTO**, indicate da pontili (a sud e a ovest) o accampamenti (a nord e a est). Questi sono gli spazi in cui i giocatori in genere schierano le unità. Le unità in queste zone di schieramento occupano sia le loro zone di schieramento sia la regione Costiera: vale a dire, le zone di schieramento non sono regioni di per sé, ma sono specifiche porzioni della regione Costiera.
- La regione Costiera e le unità contenute in essa (e nelle sue zone di schieramento) non possono attaccare, essere attaccate, o ricevere danni. Tuttavia, le unità in essa contenute sono considerate "in gioco" ai fini di alcune abilità o requisiti di scenario.
- La regione Costiera è adiacente alle regioni 1-6, vale a dire che quando le unità si muovono dalla zona di schieramento di un giocatore, possono procedere direttamente in queste regioni.
- Una volta uscite dalla regione Costiera, le unità non possono mai farvi ritorno.



Le quattro Zone di Schieramento

MOVIMENTI MULTI-REGIONE

Alcune abilità consentono alle unità di muovere di più di una regione alla volta. Questi movimenti vengono considerati due normali movimenti di una sola regione, e non come un singolo movimento esteso. Questa distinzione è importante in caso di abilità che si attivano ad ogni movimento di un'unità.

CARTE IMPRESA

Ciascuna fazione ha tre carte impresa speciali. Ogni carta descrive o un potere speciale che la fazione può usare una volta per partita, o un effetto continuato che dura per tutta la partita. Quando i giocatori scelgono la fazione con cui giocare, scelgono anche una carta impresa. Fatta la scelta, riponete le carte impresa rimanenti nella scatola.

All'inizio della partita, i giocatori mettono la loro carta impresa a faccia in su vicino alla loro plancia fazione, con la descrizione dell'abilità visibile.

Se non diversamente indicato, i giocatori possono usare la loro carta impresa solo durante il proprio turno.

Nella modalità standard, giocatori con diverso livello di esperienza possono bilanciare il gioco consentendo ai giocatori meno esperti di prendere una carta impresa in più.

ATTACCARE E INFLIGGERE DANNI

In *Wroth*, le unità hanno diverse opportunità per **ATTACCARE**. Tutti gli attacchi infliggono **DANNI**, come pure alcune abilità (ma le abilità che infliggono danni non sono considerate attacchi se non esplicitamente indicato).

Indipendentemente dalla fonte, i danni vengono sempre misurati in **PUNTI**.

In generale, un attacco è sempre diretto verso una specifica regione, e i danni sono inflitti a una specifica fazione all'interno di quella regione. Il giocatore che infligge i danni può distribuire i punti danno come vuole tra le unità della medesima fazione.

Si noti che alcune unità d'élite possono avere abilità che hanno effetto su come e dove vengono applicati i danni. Si noti inoltre che non è possibile attaccare o infliggere danni alla propria fazione (o scartare liberamente le proprie unità).

VITALITÀ

La **VITALITÀ** è la capacità di un'unità di assorbire danni prima di essere rimossa dalla mappa.

Un'unità regolare ha 1 vitalità e viene rimossa dalla mappa quando subisce 1 punto danno.

Unità d'élite differenti hanno livelli di vitalità differenti. La vitalità iniziale di un'unità d'élite (cioè, la sua vitalità quando viene schierata) è il numero più alto sul suo dado. Ogni volta che un'unità d'élite subisce un punto danno, la sua vitalità viene ridotta di uno. Quando la vitalità di un'unità d'élite si riduce a zero, l'unità viene rimossa dalla mappa.

“RADUNARE” UNITÀ

Alcune regole richiedono ai giocatori di **RADUNARE** unità prima di compiere un'azione con esse, come ad esempio schierarle in una regione.

Quando radunate unità, potete prenderle da qualsiasi combinazione della vostra plancia fazione, dalle regioni della mappa, o anche dai vostri scarti (la riserva di unità regolari che sono state rimosse dalla mappa perché sconfitte).

MOVIMENTO E SCHIERAMENTO

Certe abilità in *Wroth* si applicano specificatamente quando le unità vengono mosse o schierate. Movimento e schieramento sono azioni leggermente diverse, come spiegato sotto.

- **MOVIMENTO:** Un “movimento” avviene ogni volta che una o più unità cambiano la loro posizione tra due regioni adiacenti sulla mappa.
- **SCHIERAMENTO:** Uno “schieramento” avviene ogni volta che una o più unità vengono prese da qualche altro posto, di solito (ma non sempre) da una plancia fazione, e collocate sulla mappa. A volte, unità radunate dalla mappa e poi schierate nuovamente su di essa possono essere collocate in una regione adiacente a quella da cui erano state radunate: questa viene considerata un'azione di schieramento, e non un'azione di movimento.

MODALITÀ SOLITARIO/COOP

Nella modalità di gioco solitario/cooperativo di Wroth, da uno a quattro giocatori collaborano contro una singola fazione IA. In questa modalità, uno scenario può essere considerato un capitolo dell'epica storia della fazione IA.

La modalità solitario/cooperativo ha alcune regole di preparazione speciali che modificano o sostituiscono le regole di preparazione della modalità standard. Inoltre, vengono aggiunte alcune regole che determinano come la fazione IA muove, agisce, attacca e infligge danni.

Le regole standard si applicano normalmente anche nella modalità solitario/cooperativo, se non specificatamente sostituite in questa sezione del regolamento.

COMPONENTI SPECIALI

PLANCIA FAZIONE ALTERNATIVA: Ogni fazione ha una versione IA della propria plancia, con le indicazioni di comportamento come avversario IA.

CARTE SCENARIO FAZIONE: Ogni fazione ha tre scenari differenti che vengono usati quando gioca come fazione IA. Tutti gli scenari possono essere giocati con un numero di giocatori umani da uno a quattro.

PREPARAZIONE

Nei passaggi di preparazione, il termine "giocatore" (invece di "giocatore umano" o "fazione IA") può riferirsi sia a giocatori umani che a giocatori IA.

- PREPARATE IL TAVOLO:** I gettoni PV non vengono messi in questo passaggio come al solito. Aspettate che le fazioni siano state distribuite e che la fazione IA sia nota. Certi scenari indicano come sistemare i gettoni PV, e lo scenario è determinato da quale fazione IA viene utilizzata.
 - Ogni partita richiede un numero specifico di dadi azione. Come nella modalità standard, riponete nella scatola i dadi azione non necessari, in maniera da non tirarli e selezionarli accidentalmente.

Giocatori Umani	1	2	3	4
Dadi Azione	4	5	7	9

- Voltate il Dado Conta Round in maniera che mostri la faccia 1 e mettetelo dove tutti possano vederlo.
 - Tirate il Dado Caos e mettete il gettone Base di Schieramento IA (gettone BS) nella regione che corrisponde al risultato. Questa regione è detta **BASE DI SCHIERAMENTO**. Il gettone "BS" indica la regione dove vengono schierate le nuove unità IA, se non diversamente indicato da uno scenario o da un'abilità.
 - Tirate nuovamente il Dado Caos, e collocatelo in maniera che tutti possano vedere il risultato.
 - Si noti che queste regole di preparazione possono venire modificate da scenari specifici (che modificano p.es. dove viene collocato il gettone BS, o che indicano il risultato del Dado Caos, o che aggiungono unità specifiche in diverse aree).
- DISTRIBUITE LE FAZIONI:** Scegliete liberamente una fazione IA, dopodiché scegliete liberamente una fazione umana per ciascun giocatore umano.
 - Invece di prendere tutti e 25 i segnalini unità regolari, i giocatori umani ne prendono il numero indicato dalla tabella in questa sezione. Dopodiché, collocano un singolo segnalino unità regolare

appartenente a una fazione umana vicino alla plancia del tracciato PV, e ripongono le unità rimanenti nella scatola. I giocatori umani tengono un solo punteggio collettivo durante la partita.

- La fazione IA prende 25 unità regolari e colloca la sua 26a unità regolare vicino alla plancia del tracciato PV.
- La fazione IA non prende una carta impresa.
- Scegliete uno scenario associato alla fazione IA, e disponete i gettoni PV come indicato nella sezione preparazione di quella carta scenario. Per ogni regione per la quale non è specificato un gettone, mettetene uno a caso tra quelli rimanenti.
- Eseguite a questo punto tutte le altre istruzioni di preparazione.

3. SCHIERATE LE UNITÀ INIZIALI:

Ciascun giocatore umano mette nella propria zona di schieramento il numero di unità regolari indicato dalla tabella Schieramento Unità Regolari.

- Invece di mettere le unità regolari in una zona di schieramento, la fazione IA mette quattro unità regolari nella propria base di schieramento (a prescindere dal numero di giocatori).

SCHIERAMENTO UNITÀ REGOLARI

Giocatori umani	Unità da prendere durante la preparazione	Unità schierate durante la preparazione	Unità schierate a ogni round
1	20	4	1
2	15	3	1
3	12	2	1
4	10	1	1

4. SCEGLIETE IL PRIMO GIOCATORE:

Scegliete a caso un giocatore umano come primo giocatore.

LEGENDA CARTE SCENARIO

PANORAMICA SCENARIO FAZIONE IA: (Non illustrata)

Indica la fazione IA utilizzata in questo scenario e dà una breve descrizione del conflitto. Queste informazioni si trovano sul retro della carta.

TITOLO DELLO SCENARIO: Il nome dello scenario.

EVENTO: Regole particolari dello scenario che sostituiscono le regole normali.

MISSIONE: Uno o più modi in cui differenti giocatori possono vincere lo scenario. Alcune missioni si applicano solo ai giocatori umani, mentre altre si applicano agli umani o all'IA. Le missioni che si applicano ai giocatori umani si applicano a tutti collettivamente: gli umani collaborano per sconfiggere la fazione IA. Se uno scenario ha più di una missione che si applica allo stesso tipo di giocatore, per vincere basta completarne una.

PREPARAZIONE: Informazioni su come disporre i gettoni PV (sulla mappa) e ulteriori istruzioni di preparazione.

TABELLA DADO CAOS: Indica gli effetti del Dado Caso in questo scenario.

Dimostrazione di Forza

Scenario: Evento

Missione: L'IA priorizza l'uso di Corra per acquistare Arieti prima di altre unità d'élite.

Missione: 35 PV

Preparazione: Il gettone BS viene messo a caso in una regione 1-4. Tirate il Dado Caos e mettete 1 Ariete nella regione indicata dal dado. Con 2 giocatori umani, mettete 1 Ariete. Con 3, mettete 2 Arieti. Con 4, mettete 3 Arieti.

Dado Caos:

1:	Schierate un Ariete.
2:	Ogni fazione prende 1 Corra per ciascuna regione che domina.
3:	Muovete tutti gli Arieti. Promemoria: controllate la carta riassuntiva per le priorità dell'IA.
4:	Spostate il gettone BS nella regione successiva in ordine.
5:	Se ci sono 2+ giocatori umani, l'IA schiera un'unità d'élite e attacca ciascuna regione contenente 1 Ariete infliggendo 1 danno. Se sono meno di 2, nessun effetto.
6:	Se ci sono 2+ giocatori umani, ogni fazione prende 1 Corra per ciascuna regione che domina. Se sono meno di 2, nessun effetto.
7:	Se ci sono 3+ giocatori umani, l'IA schiera un'unità d'élite e attacca ciascuna regione contenente 1 Ariete infliggendo 1 danno. Se sono meno di 3, nessun effetto.
8:	Se ci sono 3+ giocatori umani, ogni fazione prende 1 Corra per ciascuna regione che domina. Se sono meno di 3, nessun effetto.

Tabella Dado Caos

MINACCIA

Certe carte scenario, abilità della fazione IA e regole richiedono ai giocatori di calcolare la **MINACCIA**.

La minaccia è sempre relativa alle regioni, e ciascuna regione ha un valore di minaccia che può cambiare durante lo scenario.

La minaccia di una regione si calcola aggiungendo 1 per ogni unità regolare di una fazione umana nella regione, e 3 per ogni unità d'élite di una fazione umana nella regione.

La minaccia di una regione è cumulativa per tutte le fazioni umane, vale a dire che la minaccia di una regione è pari alla somma generata da tutte le unità di fazioni umane presenti nella regione.

Se non ci sono unità di fazioni umane in una regione, la sua minaccia è zero.

Le istruzioni della fazione IA spesso sono dirette alla regione con la minaccia più alta, o in tutta la mappa, o tra le regioni che occupa, o adiacente alle regioni che occupa. In caso di parità e se non è specificato un criterio di risoluzione, la parità viene sempre risolta con il *numero di regione più basso* (il numero di regione indicato sulla mappa).

ROUND DI GIOCO

FASE 1: MANTENIMENTO

Tranne nel primo round della partita, aumentate il valore del Dado Conta Round di uno, in maniera che indichi il round in corso. Per esempio, se state iniziando il secondo round, voltate il Dado Conta Round da 1 a 2. Inoltre, passate il gettone primo giocatore al giocatore umano successivo in senso orario.

Dopodiché, se non diversamente indicato dallo scenario, l'IA sposta il gettone BS sulla regione col numero successivo in ordine crescente (o sulla regione 1 se si trova sulla regione 8).

Infine, eseguite i due passaggi seguenti per un numero di volte pari al numero indicato dal Dado Conta Round (per esempio, nel terzo round eseguite entrambi i passaggi per tre volte).

1. **ESEGUITE UN EFFETTO DEL DADO CAOS:** Guardate il numero indicato dal Dado Caos, ed eseguite l'effetto corrispondente secondo la tabella del Dado Caos della carta scenario.
2. **FATE AVANZARE IL DADO CAOS:** Avanzate il Dado Caos al numero successivo. Se il numero indicato è 8, ritornate all'1.

Esempio: Nel primo round, avete ottenuto un 4 sul Dado Caos, eseguite l'effetto numero 4 indicato sulla carta scenario, e avanzate il dado a 5. Nel secondo round, eseguite l'effetto numero 5, avanzate a 6, ed eseguite anche l'effetto 6. Nel terzo round, eseguirete tre effetti, applicando il 7, l'8 e l'1.

FASE 2: BOTTINO

Saltate questa fase nel Round 1. Se la fazione IA dovesse ottenere un'azione bonus, eseguitemela come se fosse l'azione equivalente del suo dado (v. "Dadi Azione per la fazione IA" a pagina 17).

FASE 3: PREPARATIVI

I giocatori umani eseguono contemporaneamente i passaggi della modalità standard, come al solito. Tuttavia, i rinforzi delle fazioni umane sono limitati al numero di unità regolari indicate nella tabella di pagina 15 ("Schieramento Unità regolari").

Dopo che i giocatori umani hanno finito, la fazione IA esegue le seguenti azioni:

- **RINFORZI:** La fazione IA mette nella propria zona di schieramento un numero di unità regolari pari al numero di giocatori umani.

- **DISCERNIMENTO:** Il dado onnisciente della fazione IA viene tirato e collocato sulla sua plancia fazione.
- **ALLOCAZIONE:** La fazione IA prende una Corra.

FASE 4: SELEZIONE

Un giocatore tira i dadi azione per formare la riserva di selezione. I giocatori umani selezionano i dadi azioni normalmente, con un'eccezione: a prendere l'ultimo dado non è il giocatore con meno punti vittoria, ma la fazione IA.

FASE 5: AZIONI

ORDINE DI TURNO

I turni nella Fase Azioni iniziano con il giocatore umano che ha il Gettone Primo Giocatore e procedono in senso orario come nella modalità standard.

Dopo che tutti i giocatori umani hanno fatto un turno, la fazione IA esegue tanti turni quanti sono i giocatori umani, anche se uno o più giocatori umani hanno saltato il turno. La fazione IA fa tutti i suoi turni in una volta, prima dei turni successivi dei giocatori umani.

I turni continuano, con l'IA che gioca sempre per ultima, fino a che i giocatori umani non hanno più dadi azione. Ciò significa che l'IA farà sempre un totale di tre turni in modalità solitario o due serie di turni in modalità cooperativo.

DADI AZIONE PER I GIOCATORI UMANI

I giocatori umani spendono dadi azione e usano i loro dadi onniscienti al loro turno come nella modalità standard. Hanno inoltre le stesse opzioni di spendere due dadi per l'Azione Esodo e di spendere Corra per le unità d'élite.

DADI AZIONE PER LA FAZIONE IA

Al primo turno dell'IA nella Fase Azioni, prima di eseguire il suo primo Dado Azione, l'IA acquista e schiera tutte le unità d'élite per cui soddisfa i requisiti. Dopodiché, esegue l'azione indicata sul dado ottenuto durante la fase di selezione. Il dado selezionato verrà poi tirato per determinare l'azione da eseguire nei turni successivi della fazione IA.

Il dado azione della fazione IA viene rimesso nella riserva solo quando la Fase Azioni è conclusa. La fazione IA esegue le quattro azioni come segue:



ESTRAZIONE: La fazione IA prende due Corra dalla riserva e le spende immediatamente, se può (v. "Come le Fazioni IA Spendono Corra" a pagina 19).



AVANZATA: La fazione IA colloca quattro unità regolari nella regione col valore di minaccia più alto che contiene almeno un'unità IA (se sono disponibili meno di quattro unità, ne colloca quante più possibile). In caso di parità, usate la regione in parità col numero più basso.



MANOVRA: La fazione IA disperde la regione in cui ha più unità (v. "Disperdere" a pagina 18).



BATTAGLIA: La fazione IA attacca la regione che occupa, o che è adiacente a una regione che occupa, col valore di minaccia più alto, infliggendo 1 danno. In caso di parità, attacca la regione in parità col numero più basso. Dopodiché, la fazione IA attacca una seconda volta (fate attenzione a ricalcolare la minaccia in caso sia cambiata in seguito al primo attacco).

IL DADO ONNISCIENTE DELLA FAZIONE IA

La fazione IA spende il proprio dado onnisciente subito dopo aver eseguito la prima azione del round; dopodiché, lo mette da parte per tirarlo nuovamente al prossimo round. Nel caso in cui la fazione IA non possa spendere il proprio dado onnisciente dopo il suo primo turno nel round, perde l'opportunità di usarlo in questo round, e il dado viene messo da parte per essere tirato nuovamente al prossimo round.

La fazione IA usa il proprio dado onnisciente come segue:



ESTRAZIONE: La fazione IA prende due Corra dalla riserva e le spende immediatamente, se può (v. “Come le Fazioni IA Spendono Corra” a pagina 19).



ATTACCO: La fazione IA attacca la regione col valore di minaccia più alto, infliggendo 1 danno. In caso di parità, attacca la regione in parità col numero più basso. Dopodiché, la fazione IA ripete questa azione una seconda volta (ricalcolate la minaccia se necessario).



ASSALTO: La fazione IA attacca la regione che occupa, o che è adiacente a una regione che occupa, col valore di minaccia più alto, infliggendo 2 danni. In caso di parità, attacca la regione in parità col numero più basso. Dopodiché, la fazione IA ripete questa azione una seconda volta (ricalcolate la minaccia se necessario).



RADDOPPIO: La fazione IA ripete l'effetto del dado azione che ha attivato al primo turno del round. Ricordate di ricalcolare la minaccia o altre condizioni ogni volta che l'IA esegue o ripete un'azione, se necessario.

FASE 6: PUNTI VITTORIA

In questa fase, i giocatori umani ottengono punti vittoria collettivamente – cioè, gli umani hanno un solo punteggio condiviso – a seconda delle regioni occupate dalle loro unità. Le regole sono quelle della modalità standard, con le seguenti modifiche:

- **CONTROLLO:** Quando si determina il controllo di una regione in una partita cooperativa, tutte le unità dei giocatori umani vengono sommate insieme e confrontate con la somma delle unità della fazione IA.
- **DOMINIO:** Quando si determina se una fazione ha il dominio di una regione, le unità di ciascun giocatore umano vengono considerate indipendentemente: cioè, anche se non ci sono unità IA in una regione, se sono presenti unità di due fazioni umane differenti, nessuna fazione ottiene il dominio della regione.

Alla fine di questa fase, verificate le condizioni di missione dello scenario. La parte che ha soddisfatto almeno una delle sue condizioni vince la partita. Per le condizioni di missione basate sui punti vittoria, in caso di parità seguite le regole della modalità standard.

DISPERSIONE

Alcune regole richiedono alla fazione IA di **DISPERDERE** una regione. Per disperdere una regione:

1. **MUOVETE LE ÉLITE:** Muovete tutte le unità d'élite dalla regione d'origine nella regione adiacente con il valore di minaccia più alto. In caso di parità, muovetele nella regione in parità col numero più basso.
2. **SPARPAGLIATE LE REGOLARI:** Stabilite quante regioni sono adiacenti alla regione d'origine. Spostate un'unità regolare sulla regione adiacente col numero più basso, poi una sulla regione col secondo numero più basso, e così via. Quando tutte le regioni adiacenti hanno ricevuto un'unità, spostate una seconda unità su ciascuna regione adiacente alla stessa maniera e nello stesso ordine. Continuate così finché nella regione d'origine rimane solo un'unità regolare.
3. **LASCIATENE UNA INDIETRO:** Lasciate l'ultima unità regolare nella regione d'origine. Ciò conclude l'azione di dispersione.

COME LE FAZIONI IA SPENDONO CORRA

Nella modalità di gioco solitario/cooperativo, le plance della fazione IA hanno **LETTERE DI PRIORITÀ** A, B e C sugli spazi in cui le unità d'élite attendono di essere schierate. Queste lettere determinano l'ordine in cui la fazione IA sposta queste unità sulla mappa.

Quando la fazione IA ha abbastanza Corra per schierare un'unità d'élite, verificate innanzitutto la priorità delle sue unità d'élite non schierate. Queste unità devono essere schierate in ordine da sinistra a destra: un'unità A deve essere schierata prima di un'unità B, e una B prima di una C.

Le unità d'élite IA vengono schierate sulla regione base di schieramento, se non diversamente indicato da un'abilità di schieramento o da uno scenario.

Dopo aver schierato un'unità d'élite, se la fazione IA ha ancora abbastanza Corra per acquistare altre unità d'élite, ripetete il processo fino a che la fazione IA non ha più Corra sufficiente per acquistare altre unità.

Si noti che alcune abilità delle plance fazione, o "abilità speciali", non hanno lettere di priorità. La fazione IA non spende Corra per usare queste abilità: vengono attivate soltanto dal Dado Caos.

COME LE FAZIONI IA INFLIGGONO DANNI

Quando una fazione IA infligge danni, li infligge prima alle unità d'élite e poi alle regolari. Se c'è più di un'unità d'élite che può subire danni, l'unità viene scelta dai giocatori.

Quando la fazione IA infligge danni a una regione, i danni possono essere suddivisi tra diverse fazioni umane. Ciò significa che non deve essere per forza inflitto a una singola fazione, come invece avviene normalmente nella modalità standard.

COME LE FAZIONI IA RADUNANO UNITÀ

Quando una fazione IA deve radunare unità, prende prima le unità sconfitte negli scarti, poi le unità non schierate, poi le unità sulla mappa in ordine di numero di regione, dal più basso al più alto.





©2025 Chip Theory Games. Tutti i diritti riservati.

Indirizzo EU: Frosted Games | Sieglindestr. 7 | 12159 Berlin Germany



Edizione italiana a cura di Pendragon Game Studio srl

Via Pattari, 6 - 20122 Milano

www.pendragongamestudio.com/it

info@pendragongamestudio.com

Traduzione: Paolo Robino

Revisione: Alex Grisafi, Emanuele Palmiotti, Silvio Negri-Clementi

Supervisione del progetto: Alex Grisafi

Impaginazione: Zhuang Huachong