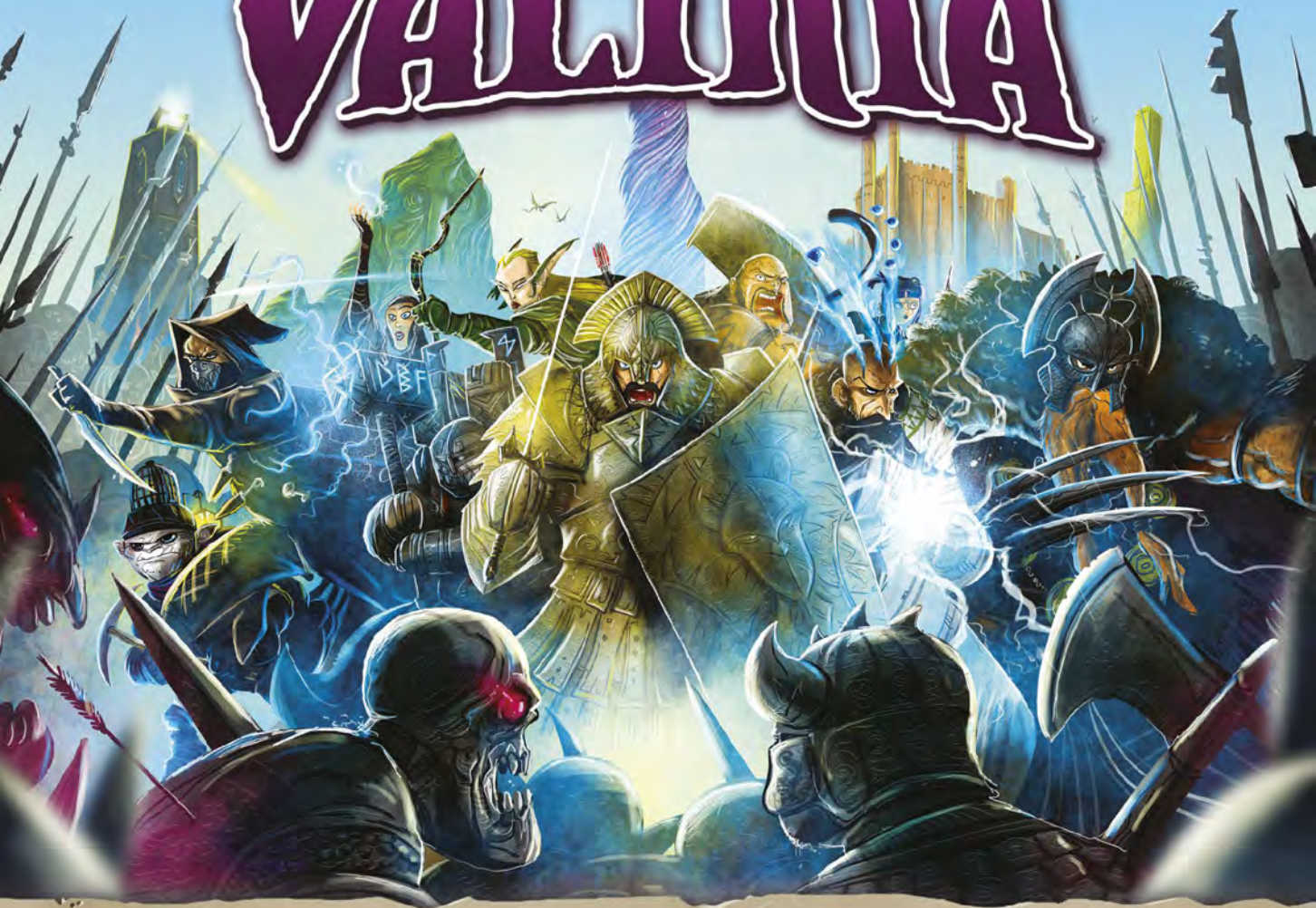


IL REGNO DI VALIRIA™



La Storia di Valiria

Dopo qualche anno trascorso relativamente in pace, il Regno di Valiria è nuovamente sotto l'attacco da schiere di legioni di non morti, goblin e molte altre spaventose creature. Il Re di Valiria ha combattuto valorosamente le orde del male in passato, ma oramai in età avanzata non ha più la forza necessaria per proteggere il suo grande regno.

Valiria ha bisogno di un nuovo leader, che la guidi fuori dalla tenebre per farla tornare a risplendere.

In qualità di Duchi, vi trovate in una modesta posizione di potere, rispetto e ricchezza. Prendere il trono di Valiria è il vostro destino.

Guadagnarsi l'appoggio del popolo e dei nobili è un compito facile; tuttavia, regnare su una landa invasa da mostri non è il futuro che avevate in mente. Dovrete innanzitutto espandere i vostri domini e assoldare cittadini per aiutarvi a sconfiggere le ondate di mostri che infestano i confini di Valiria. Superate in astuzia gli altri Duchi e guadagnate il vostro posto sul trono!

Componenti

226 CARTE:



108 Carte Cittadino
divise in 18 Mazzi



48 Carte Mostro divise
in 8 Mazzi



24 Carte Dominio



10 Carte Duca



15 Carte Inizio



5 Carte di Riferimento



10 Carte Esaurito



6 Eventi Mostro

32 DIVISORI:



2 SEGNALINI DI GIOCO



Primo Giocatore / Riposo

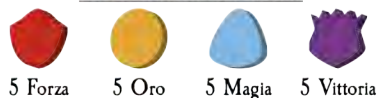
2 DADI A



51 INDICATORI



20 SEGNALINI IN LEGNO:



5 Forza 5 Oro 5 Magia 5 Vittoria

30 SEGNALINI IN
CARTONE:



5 SCHEDE GIOCATORE:



Materiale mancante? Scrivici a info@pendragongamestudio.com.

Nota: Una volta entrati in possesso della vostra copia di Valuria vi suggeriamo di dividere la carte a seconda del tipo e sistemarle nella scatola con i divisori inclusi nel gioco. Vi consigliamo di dividere e sistemare le carte anche quando mettete via il gioco, in modo da velocizzare la preparazione della partita successiva.

Preparazione

Nota: Le seguenti regole si intendono per 2-4 giocatori. Guardate pagina 12 per le altre preparazioni.

Creare i Mazzi Centrali

Mostri, Cittadini e Domini vengono posizionati al centro del tavolo a formare una griglia di quattro righe e cinque colonne, questi sono i Mazzi Centrali. Gli altri Mazzi di carte, i segnalini e gli indicatori vengono posizionati vicino ai Mazzi Centrali.

CARTE MOSTRO

Nella riga superiore ai Mazzi Centrali vanno posizionate le carte Mostro . Per la vostra prima partita giocate con i seguenti mazzi di Mostri (rimuovete le carte con l'icona).

- Colline (3 Goblín, 1 Mago Goblín, 1 Re Goblín)
- Rovine (3 Scheletri, 1 Scheletro Fiammeggiante, 1 Re Scheletro)
- Foresta (2 Uomini Albero, 2 Ragni Giganti, 1 Regina Ragno)
- Vallata (3 Orsogufi, 1 Gigante, 1 Troll)
- Montagne (2 Orsi Giganti, 2 Orchi Guerrieri, 1 Orco Capotribù)

Per le prossime partite potete scegliere liberamente i vostri cinque mazzi di Mostri i mazzi dei mostri con cui volete giocare. I Mostri sono raggruppati in base alla loro area di appartenenza, visibile grazie all'icona che trovate nell'angolo in alto a destra delle carte. I mostri in ogni mazzo devono essere sistemati in modo che quello con il valore di Forza più basso sia in cima al mazzo e quello con il valore di Forza più alto (il Boss) si trovi in fondo. Successivamente posizionate i mazzi dei Mostri nella riga superiore in maniera crescente da sinistra a destra, così da avere il mazzo con la Forza più debole all'estrema sinistra e quello con la Forza maggiore all'estrema destra della riga. L'anatomia delle carte Mostro è spiegata a pagina 9.

CARTE CITTADINO

La seconda riga contiene cinque mazzi di carte Cittadino con i seguenti valori di attivazione: 1, 2, 3, 4 e 5. La terza riga contiene anch'essa cinque mazzi di carte Cittadino con i seguenti valori di attivazione: 6, 7, 8, 9/10 e 11/12. Ogni mazzo di carte ha cinque copie dello stesso Cittadino. Riponete le carte inutilizzate nella scatola.

Per la vostra prima partita, vi consigliamo di giocare con i seguenti tipi di Cittadini (rimuovete una carta da ogni mazzo, così che ognuna di esse contenga cinque carte):

- 1 Chierico, 2 Mercante, 3 Mercenario, 4 Arciere, 5 Contadino
- 6 Cavaliere, 7 Bandito, 8 Campione, 9/10 Taladino, 11/12 Macellaio

L'anatomia delle carte Cittadino è spiegata a pagina 9.

CARTE DOMINIO

L'ultima fila in basso consiste nelle carte Dominio . Ogni mazzo contiene tre carte. Per creare i mazzi di carte Dominio mescolate tutte le carte insieme distribuite due carte Dominio a faccia in giù su ogni mazzo e infine posizionate su ognuna dei mazzi formati una carta Dominio a faccia in su. Riponete le carte Dominio non utilizzate nella scatola.

L'anatomia delle Carte Dominio è spiegata a pagina 11.

Preparazione



Carte Esaurito

Prendete due carte Esaurito per ogni giocatore e disponetele in un mazzo sopra la riga dei Mostri. Riponete il resto nella scatola. **(NOTA:** Per la vostra prima partita, non usate gli Eventi Mostro e i Segnalini in cartone. Riponeteli nella scatola. Guardate pagina 14 per scoprire come integrarli nel gioco).

Preparazione del Giocatore

SCHEDA GIOCATORE E SEGNALINI

Date ad ogni partecipante una scheda giocatore e un set di 4 Segnalini in legno: Forza , Oro , Magia , e Punti Vittoria . Posizionate i Segnalini Forza e Punti Vittoria sulle rispettive icone dei due tracciati (ad indicare che si possiede 0 di quell'elemento); il segnalino Magia sullo spazio "1" del tracciato Magia (ad indicare che si possiede 1 Magia) e infine il segnalino Oro sullo spazio "2" del tracciato Oro (ad indicare che si possiede 2 Denaro). Piazzate gli indicatori "+10" vicino ai mazzi Centrali di carte, facilmente raggiungibili da tutti i giocatori.

CARTE INIZIO E DI RIFERIMENTO

Date ad ogni giocatore 3 Carte Inizio  e posizionatele vicino alla Scheda Giocatore: 1 Contadino Iniziale, 1 Cavaliere Iniziale e 1 Araldo Iniziale. Queste carte formano il Ducato iniziale del giocatore. Rimettete nella scatola tutte le Carte Inizio non utilizzate.

CARTE DUCA

Mescolate insieme tutte le carte Duca  dopodiché distribuite 2 carte Duca a ogni giocatore. Ciascun giocatore sceglie il Duca che userà in questa partita e lo posiziona, a faccia in giù, alla sinistra della Scheda Giocatore. Ciascun giocatore tiene nascosto il proprio Duca dagli altri giocatori fino al termine della partita. Potete guardare il vostro Duca in qualsiasi momento durante la partita. Riponete il Duca non scelto nella scatola.

L'anatomia delle Carte Duca è spiegata al pagina 11.

GIOCATORE ATTIVO

Decidete chi sarà il primo giocatore. Il giocatore selezionato sarà il primo giocatore Attivo della partita. Dategli il segnalino Primo Giocatore con il lato "Primo Giocatore" a faccia in su (Simbolo di Valeria) e i 2 dadi a sei facce.

Ora siete pronti per cominciare la partita.

Obiettivo del gioco

Ne *Il Regno di Valiria* assumerete il ruolo di un Duca o di una Duchessa impegnati a difendere il regno e a edificare la città più influente. Nel corso del gioco, ucciderete Mostri, recluterete Cittadini ed espanderete i vostri Domini. Tutte queste azioni contribuiranno a migliorare la vostra città e ad aumentare l'influenza del vostro regno, sotto forma di punti vittoria. Ma tenete d'occhio gli altri giocatori, perché cercheranno di fare altrettanto.

Il giocatore con più punti vittoria al termine della partita sarà il vincitore e verrà incoronato nuovo sovrano di Valiria!

Flusso di gioco

Il gioco si articola in una serie di turni; ciascuno di essi è suddiviso in quattro fasi:

1. **Fase Dadi** - Il giocatore Attivo tira i dadi.
2. **Fase Raccolto** - I giocatori ricevono le Risorse prodotte dai loro Cittadini.
3. **Fase Azioni** - Il giocatore Attivo effettua 2 Azioni.
4. **Fase Finale** - Il giocatore Attivo passa i dadi alla sua sinistra.

Ad ogni turno, le fasi sono eseguite nel stesso identico ordine.

NOTA: Alcune carte Dominio vengono attivate o possono essere attive solamente durante certe fasi.

Fase Dadi

In questa fase, il giocatore Attivo tira i 2 dadi per generare i numeri che attiveranno i Cittadini nella Fase Raccolto.

Durante la Fase Raccolto, i valori singoli dei dadi e la loro somma attiveranno i Cittadini con il Numero di Attivazione corrispondente (il numero nell'angolo in alto a sinistra della carta) presente nell'area di gioco dei giocatori.

Esempio: Se il giocatore Attivo tira un 3 e un 5, attiverà le carte Cittadino che hanno come Numero di Attivazione 3, 5 e 8.

CARTE DOMINIO DURANTE LA FASE DADI

Alcune carte Dominio consentono al giocatore Attivo di modificare i valori dei dadi durante questa fase. Prima che i giocatori attivino i loro Cittadini, il giocatore Attivo può decidere di usare il potere di un qualsiasi numero di carte Dominio che influenzano la Fase Dadi in suo possesso. Ciascuna carta Dominio in grado di modificare il valore di un dado può essere usata una sola volta per ogni Fase Dadi.

Al termine della Fase Dadi, il giocatore Attivo annuncia i risultati del tiro dei dadi; dopodiché, il gioco procede con la Fase Raccolto.

Fase Raccolto

In questa fase, i giocatori acquisiscono o scambiano Risorse in base ai Cittadini in loro possesso che sono stati attivati durante la Fase Dadi. Tutti i giocatori partecipano alla Fase Raccolto.

Ciascuna carta Cittadino ha 2 poteri, indicati in basso sulla carta. Quando un Cittadino è attivato, entrambi i poteri vengono attivati, ma ciascun giocatore ne usa solamente uno, a seconda che sia il giocatore Attivo o un giocatore Non Attivo:

- Il potere a sinistra (durante il proprio turno) sotto l'icona  si applica solo al giocatore Attivo.

- Il potere a destra (fuori turno) sotto l'icona  si applica solo ai giocatori Non Attivi.

Se avete più di 1 copia di una carta Cittadino, ciascun Cittadino si attiva individualmente.

Esempio: Se avete due *Arcieri* (Numero di Attivazione 4) nella vostra area di gioco, un risultato di 4 attiverà entrambi gli *Arcieri*.

Un tiro di dadi doppio (due dadi dello stesso valore) attiverà ogni carta corrispondente due volte.

Esempio: Se avete tre *Arcieri* e il risultato è un doppio 4, allora ciascun *Arciere* si attiverà per uno dei risultati 4; dopodiché, ciascun *Arciere* si attiverà di nuovo per l'altro risultato 4, per un totale di sei attivazioni.

Quando guadagnate Risorse, muovete verso destra il rispettivo segnalino sulla vostra Scheda Giocatore. Quando dovete spendere Risorse, muovete verso sinistra il rispettivo segnalino sulla vostra Scheda Giocatore.

VALORI CHE SUPERANO IL 10

Se uno delle vostre Risorse supera lo spazio "10" del rispettivo tracciato, aggiungete un indicatore +10 preso dalla riserva e riportate il segnalino della Risorsa allo spazio di valore "1".



Alcuni Cittadini vi permettono di prendere Risorse da altri Giocatori. Quando si verifica questa condizione scegliete il giocatore da bersagliare. Quando un Cittadino vi permette di prendere qualcosa da un altro giocatore (come ad esempio *Il Ladro*) deve essere attivato per primo, all'inizio della Fase Raccolto e prima di tutti gli altri Cittadini.

Esempio: Avete tirato un 2 e un 5 (che valgono anche come un 7) e avete un *Ladro*. Dovete attivare il vostro *Ladro* per prendere Oro o Magia da qualcuno, prima che altri giocatori attivino i loro *Contadini* per prendere Oro con il loro potere fuori turno.

Panoramica del Gioco

Durante la Fase Raccolto, un giocatore può usare i poteri dei propri Cittadini attivati nell'ordine che preferisce.

Esempio: Avete tirato un 1 e un 4 (che valgono anche come un 5). Non siete il giocatore Attivo e avete un *Monaco* (1) e un *Contadino* (5). Usate il potere del *Contadino* per guadagnare 1 Oro, dopodiché usate immediatamente il potere del *Monaco* per restituire l'Oro alla Banca e guadagnare 2 Magia.

CARTA INIZIALE DELL'ARALDO

Se i dadi non attivano nessuno dei Cittadini di un giocatore, si attiva la Carta Iniziale dell'Araldo, indipendentemente che siate o no il Giocatore Attivo. Guadagnate 1 Risorsa.

Esempio: Il Giocatore Attivo tira un 1 e un 2 (che valgono anche come 3), ma non possedete nessuno Cittadino di valore 1, 2 o 3.

Attivate il vostro Araldo e decidete di guadagnare 1 Magia.

Se il lancio dei Dadi attiva i vostri Cittadini con il relativo valore del dado, ma siete impossibilitati o non volete svolgere la relativa azione, non attivate l'Araldo Iniziale.

Esempio: Il Giocatore Attivo tira 1 e 1. Possedete due Monaci ma non avete sufficiente Oro per svolgere l'azione del Monaco.

In questo caso non attivate l'Araldo.

Quando il lancio del dado è doppio attivate la vostra Carta Araldo Iniziale indipendentemente dal fatto che siate o no il Giocatore Attivo e guadagnate 1 Risorsa.

Importante: inoltre quando il risultato dei dadi è doppio e non vi permette di attivare nessuno dei vostri cittadini con il valore dei dadi, allora la carta Araldo Iniziale si attiva due volte e guadagna 1 Risorsa due volte.

Dopo aver completato la Fase Raccolto, il gioco procede con la Fase Azioni.

Fase Azioni

In questa fase, il giocatore Attivo effettua 2 Azioni tra le seguenti:

- Uccidere un Mostro
- Guadagnare una Risorsa
- Reclutare un Cittadino
- Costruire un Dominio

Tutte le Azioni sono descritte in maggior dettaglio a pagina 6.

È possibile effettuare la stessa azione due volte.

Il giocatore Attivo deve effettuare 2 Azioni e, non può passare alla Fase Finale finché entrambe le Azioni non sono state completate. La prima Azione deve essere stata completata prima di passare alla

seconda. Dopo che il giocatore Attivo ha effettuato le sue 2 Azioni, il gioco procede alla Fase Finale.

POSIZIONARE LE CARTE ESAURITO

Se un mazzo di carte al centro del tavolo (quelle della griglia che contiene le carte Mostro, Cittadino e Dominio) viene esaurito come risultato di un'Azione svolta da un giocatore, una volta completata l'Azione, il giocatore aggiunge una carta Esaurito nello spazio vuoto che si è venuto a creare. Se il numero delle carte Esaurito presente sul tavolo è pari al doppio del numero di giocatori che partecipano alla partita, si innesca l'ultimo Turno di gioco.

Fase Finale

In questa fase, i giocatori verificano se vengono soddisfatte le condizioni di fine partita. In caso contrario, il Giocatore Attivo passa i dadi al giocatore alla sua sinistra, e un nuovo turno ha inizio.

Le condizioni di fine partita sono soddisfatte al termine di un turno se:

- Tutti i Mostri sono stati uccisi, oppure
- Tutti i Domini sono stati costruiti, oppure
- Il numero di mazzi Esauriti è pari al doppio del numero di giocatori.

Se si verifica una di queste condizioni, il gioco continua fino a quando tutti i giocatori non hanno svolto lo stesso numero di turni, a questo punto il gioco finisce e i giocatori contano i Punti Vittoria. **NOTA:** In una partita a due giocatori, potrebbe non essere possibile uccidere tutti i Mostri o costruire tutti i Domini.

Punteggi

Al termine della partita, il vostro punteggio è dato dalla somma di:

- il totale dei Punti Vittoria di tutti i vostri Mostri uccisi;
- il totale dei Punti Vittoria di tutti i vostri Domini costruiti;
- il totale dei segnalini Punti Vittoria in vostro possesso;
- il totale dei Punti Vittoria ottenuti dal vostro Duca.

Nota: Se il vostro Duca guadagna punti per le icone Ruolo dei Cittadini, accertatevi di includere sia le icone di Ruolo delle carte Cittadino sia quelle delle carte Dominio.

Vince la partita il giocatore che ha guadagnato più Punti Vittoria.

In caso di parità, vince la partita il giocatore che ha meno carte nella sua area di gioco. Se il pareggio persiste, i giocatori condividono la vittoria.



Uccidere un Mostro

Questa azione permette di prendere un Mostro dalla cima di un mazzo e aggiungerlo al proprio mazzo Vittoria. Per Uccidere un Mostro:

1. **Selezionate un Mostro** in cima ad un mazzo.
2. **Tagate le Risorse** pari al costo in Forza e Magia presenti sulla carta Mostro (l'anatomia delle carte Mostro è spiegata a pagina 9). La Magia può essere usata per aumentare la Forza, ma almeno un segnalino Forza deve essere speso. Alcune carte Mostro hanno un costo sia in Forza che in Magia per essere uccise. In questo caso, il costo in Magia è in aggiunta ai segnalini Magia utilizzati per aumentare i segnalini Forza.
3. **Prendete il Mostro** e mettetelo a faccia in su nella vostra area di gioco. Questa informazione rimane pubblica per il resto della partita.
4. **Prendete le Ricompense** indicate in basso sulla carta Mostro dalla Banca muovendo i rispettivi Segnalini sulla vostra Scheda Giocatore. Se la Ricompensa è una carta, quella carta deve essere raccolta dai Mazzi Centrali a meno che non sia specificato diversamente.

Alle pagine 15 e 16 trovate alcune spiegazioni riguardanti le carte Mostro.



Esempio: L'*Uomo Albero* è in cima al mazzo dei Mostri della Foresta. Ha una Forza di 3. Spendete 1 segnalino Forza e 2 segnalini Magia per uccidere l'*Uomo Albero* e aggiungere la carta al vostro mazzo Vittoria. Dopodiché, prendete 1 Oro e 1 Magia come ricompensa dalla Banca.

Ricordate: Ogni volta che Uccidete, Reclutate o Costruite l'ultima carta di un mazzo, posizionate la carta *Esaurito* nello spazio vuoto che si è venuto a creare alla fine dell'azione. Guarda "Posizionare Carte Esaurito" a pagina 5.

Reclutare un Cittadino

Questa azione permette di prendere un Cittadino dalla cima di un mazzo e aggiungerlo alla propria area di gioco. Per Reclutare un Cittadino:

1. **Selezionate un Cittadino** in cima ad un mazzo.
2. **Tagate le Risorse** pari al costo in Oro (costo base) sulla carta Cittadino, più 1 Oro addizionale per ciascuna copia del medesimo Cittadino che avete nella vostra area di gioco (guarda l'anatomia delle carte Cittadino a pagina 8). La Magia può essere usata per aumentare l'Oro, ma almeno un segnalino Oro deve essere sempre speso.
3. **Prendete il Cittadino** e mettetelo a faccia in su nella vostra area di gioco. Questa è un'informazione pubblica per il resto della partita. Una carta Cittadino non si attiva nel turno in cui viene reclutata. Nota: vi raccomandiamo di impilare gli stessi Cittadini uno sopra l'altro, in questo modo sarà più semplice il conteggio durante la costruzione dei Domini (vedi pagina 7).

Alle pagine 15 e 16 trovate alcune spiegazioni riguardanti le carte Cittadino.



Esempio: Il Costo per reclutare un *Contadino* è 2+, poiché avete già il vostro *Contadino* Iniziale, il costo per un secondo *Contadino* è di 3 Oro (2 per il costo del *Contadino* più 1 perché già avete un *Contadino*). Spendete 3 Oro per reclutare il *Contadino* e aggiungerlo alla vostra area di gioco.

Guadagnare una Risorsa

Questa azione permette di prendere una Risorsa Forza , Oro , o Magia .

ESEMPIO: Il costo per reclutare un *Arciere* è di 4 oro, ma possedete solamente 3 Oro. Svolgete la prima azione per guadagnare 1 Oro, e successivamente spendete 4 Oro con la seconda azione per reclutare l'*Arciere*.

Azioni

Costruire un Dominio

Questa azione permette di prendere un Dominio dalla cima di un mazzo e aggiungerlo alla propria area di gioco. Per costruire un Dominio:

1. **Selezionate un Dominio** in cima ad un mazzo. Verificate, nella vostra area di gioco, di possedere i Cittadini con le icone di Ruolo richieste dalla carta Dominio (vedi anatomia delle carte Dominio a pagina 11). Se la carta Dominio mostra più volte una stessa icona di Ruolo, allora dovete avere nella vostra area di gioco il numero di Cittadini con l'icona di Ruolo richiesta.
2. **Pagate le Risorse** pari al costo in Oro del Dominio. La Magia può essere usata per aumentare l'Oro, ma almeno un segnalino Oro deve essere speso.
3. **Frendete il Dominio** e mettetelo a faccia in su nella vostra area di gioco. Questa informazione rimane pubblica per il resto della partita.
4. **Frendete le Risorse** indicate in basso sulla carta Dominio. Alcuni Domini forniscono una ricompensa immediata una volta sola. Altri Domini forniscono un beneficio continuativo e si attivano come indicato sulla carta.
5. **Rivelate il prossimo Dominio** scoprendo la carta Dominio successiva del mazzo, se presente.



Esempio: il Dominio Palazzo dell'Alba presenta 1 Ruolo Operaio e 2 Soldato. Voi avete un Contadino (che ha un'icona di Ruolo Operaio) e 2 Arcieri (ciascuno con un'icona di Ruolo Soldato), quindi i requisiti di Ruolo dei Cittadini sono soddisfatti. Pagate 4 Oro, prendete il Dominio e lo mettete a faccia in su nella vostra area di gioco. Per il resto della partita, potete usare il suo beneficio continuativo.

In caso di conflitti tra questo regolamento e il potere di un Dominio, il Dominio ha la precedenza sul regolamento e va quindi seguito il testo sulla carta. Alle pagine 15 e 16 trovate alcune spiegazioni sulle carte Dominio.

Icone

Ci sono quattro tipi primari di carte nel gioco; ciascun tipo è rappresentato da un'icona che si riferisce al Tipo di Carta.



Iniziale



Duca



Cittadino



Mostro



Dominio

Non ci sono limiti alla quantità di ciascun tipo di carta che potete avere, con due eccezioni:

- **Carte Iniziali.** Non potete mai avere più o meno di 1 *Cavaliere Iniziale* e 1 *Contadino Iniziale*.

- **Carte Duca.** Non potete mai avere più o meno di 1 carta Duca.

Le icone seguenti rappresentano le tre diverse Risorse presenti nel gioco (Oro, Forza, Magia). Queste icone sono presenti su tutti i tipi di carte. Quando c'è un numero sull'icona, significa che l'icona rappresenta quel numero di risorse. Se l'icona è una ricompensa o un potere, significa che li guadagnate muovendo il relativo segnalino sulla vostra Scheda Giocatore.



Oro rappresenta la valuta del regno e viene utilizzato per acquistare varie carte e abilità.



Forza rappresenta la forza del regno e quella dei Mostri.



Magia rappresenta le abilità magiche del regno e quelle dei Mostri.

La magia è intesa come un jolly. I giocatori possono quindi usare la loro Magia per aumentare la loro Forza e le loro Risorse Oro durante le loro azioni, purché venga utilizzato almeno sempre uno dei segnalini richiesti non Magia.

Punti Vittoria rappresentano il prestigio guadagnato nel regno. L'icona seguente è utilizzata su tutti i tipi di carte e, non è considerata una Risorsa. Un numero sull'icona ne rappresenta la quantità.

Se l'icona è una ricompensa o un potere, significa che dovete muovere il relativo segnalino sulla vostra Scheda Giocatore. Se l'icona si trova su di una carta Mostro o Dominio, **NON** guadagnate Punti Vittoria direttamente sulla vostra Scheda Giocatore, ma li conterrete alla fine della partita. Alla fine della partita, il giocatore con più Punti Vittoria viene dichiarato vincitore.

Icone

Troverete alcune "icone operatore" sulle carte:

 Entrambi gli oggetti sui due lati dell'icona sono inclusi. Potete interpretare questa icona come "più".

 Solo uno degli oggetti elencati può essere scelto. Potete interpretare questa icona come "o".

 L'oggetto a sinistra è moltiplicato per quello a destra. Potete interpretare questa icona come "per".

 Prendete l'oggetto a sinistra con il limite imposto a destra dell'icona: Potete interpretare questa icona come "minore o uguale a".

PRENDERE UN CITTADINO COME RICOMPENSA

NOTA: Quando prendete carte Cittadino grazie ad un'icona operatore, ignorate il simbolo '+' sul costo in Oro del Cittadino e usate invece il costo base.

Esempio: Uccidete un Orco Guerriero che vi fa guadagnare come ricompensa una carta Cittadino dal costo uguale o inferiore a 3 Oro. Possedete già 3 Cavalieri ma non dovendo considerare il simbolo '+' quando guadagnate il Cavaliere come ricompensa, lo prendete e lo aggiungete direttamente alla vostra area di gioco senza pagarne il costo.

 L'oggetto a sinistra viene pagato alla Banca per guadagnare l'oggetto alla destra dell'icona. Potete interpretare questa icona come "pagato per guadagnare".

 L'oggetto a sinistra viene preso dall'oggetto alla destra dell'icona. Potete interpretare questa icona come "preso da".

 Il giocatore Attivo sceglie un avversario come bersaglio dell'effetto. Potete interpretare questa icona come "un avversario a scelta".

 Il giocatore Attivo sceglie un dado come bersaglio dell'effetto. Potete interpretare questa icona come "un dado qualsiasi".

L'icona seguente indica se dovete usare o no la carta nella partita.

 Se state giocando una partita a 5 giocatori, includete questi Mostri nei mazzi durante la preparazione del gioco.

Anatomia delle Carte

Carte Cittadino

Le carte Cittadino  rappresentano gli abitanti di Valiria che potete assoldare per far prosperare il vostro regno. Reclutare Cittadini vi aiuterà a guadagnare e scambiare Risorse durante la partita. Inoltre, vi serviranno per soddisfare i requisiti necessari per costruire Domini e, a seconda del Duca che avete selezionato, possono anche fornire Punti Vittoria al termine della partita.



NOMI DEI CITTADINI

Ciascun Cittadino ha un nome, indicato al centro della carta. Il nome vale anche come tipo di Cittadino con riferimento al simbolo '+' durante l'Azione Reclutare un Cittadino. Inoltre, alcuni poteri delle carte fanno riferimento al nome dei Cittadini. Quando dividete i mazzi Cittadino, ciascun mazzo può contenere solo 1 nome di Cittadino.

ICONE DI RUOLO DEI CITTADINI

Ciascuna carta Cittadino ha un'icona di Ruolo indicata nell'angolo in alto a destra della carta.



Operaio



Soldato



Ombra



Sacro

L'icona di Ruolo viene usata per diverse funzioni nel gioco:

- **Requisiti di Ruolo del Dominio.** Conta come una delle icone di Ruolo richieste dalle carte Dominio per poter usufruire dell'Azione Costruire un Dominio.
- **Poteri e Ricompense.** Alcuni poteri dei Cittadini, ricompense dei Mostri e ricompense dei Domini, fanno riferimento a icone di Ruolo specifiche.
- **Punti Vittoria per i Duchi.** Alcune carte Duca fanno guadagnare al giocatore Punti Vittoria al termine della partita a seconda delle icone di Ruolo.

ICONE RUOLO E ICONE SULLE CARTE CITTADINO

Se l'icona di Ruolo è accompagnata a un'icona del tipo di carta Cittadino , allora il potere o la ricompensa si applica solo alle carte Cittadino con quell'icona.

Anatomia delle Carte

NUMERO DI ATTIVAZIONE

I vostri Cittadini si attivano in base al loro Numero di Attivazione presente nell'angolo in alto a sinistra della carta. Se ci sono due numeri, significa che il cittadino si attiva con entrambi i numeri raffigurati.

COSTO DEI CITTADINI

Per reclutare una carta Cittadino da uno dei Mazzi Centrali, pagate una quantità di Oro pari al costo indicato sulla carta (costo base) più 1 Oro per ciascuna copia di quella carta che già avete nella vostra area di gioco. Il simbolo '+' sul costo in Oro di ciascun Cittadino serve a ricordare ai giocatori che i prezzi dei Cittadini salgono di 1 oro per ogni Cittadino con lo stesso nome che avete nella vostra area di gioco – vedi l'esempio di Reclutare un Cittadino a pagina 6.

POTERI DEI CITTADINI

Ci sono due poteri che si attivano nella Fase Raccolto in fondo ad ogni carta Cittadino. Il lato sinistro con l'icona  viene usato solo dal giocatore Attivo, ed è anche detto potere di turno. Il lato destro con l'icona  viene usato solo dai giocatori non Attivi, ed è anche detto potere fuori turno.

Se un potere fa riferimento ad un Tipo di Carta, a nomi di carte, o a Ruoli di Cittadini, allora fa riferimento a qualsiasi carta che si trovi in quel momento nella vostra area di gioco o mazzo Vittoria.



Esempio: Siete il giocatore Attivo e la somma del vostro tiro di dadi è 12. Grazie al potere di sinistra del vostro *Minatore*, presente nella vostra area di gioco, guadagnate 1 Oro + 1 Oro per ciascuna carta Dominio nella vostra area di gioco. Precedentemente avete acquistato il *Palazzo dell'Alba*, e l'*Occhio di Asteraten* perciò guadagnate 3 Oro.

POTERI CHE USANO I NOMI

Alcuni poteri possono fare riferimento a nomi di Cittadini: contate ogni carta con quel nome nella vostra area di gioco.

Carte Mostro

Le carte Mostro  rappresentano i mostri abominevoli che minacciano il regno di Valiria. Uccidere Mostri vi farà guadagnare ricompense immediate e vi darà Punti Vittoria alla fine della partita.



NOMI DEI MOSTRI

Ciascun Mostro ha un nome, che gli abitanti dei villaggi gridano forte quando vengono attaccati.

AREE DEI MOSTRI

I Mostri sono suddivisi in sei Aree.

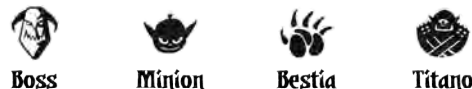


Ciascuna carta Mostro presenta un'icona di Area nell'angolo in alto a destra che indica a quale mazzo appartiene.

I Boss dei Mostri nel gioco danno ricompense ai giocatori a seconda di quanti Mostri della medesima Area hanno ucciso (vedi gli esempi a pagina 10).

TIPI DI MOSTRO

Ci sono quattro Tipi di Mostro nel gioco base. Ciascun Mostro ha un'icona Tipo di Mostro sotto quella di Area.



Queste icone assumeranno una maggiore importanza nelle espansioni future, ma per ora il gioco base fa uso solo delle icone Boss e Titano. Trovate i riferimenti a queste icone sulle carte Duca.

Anatomia delle Carte

FORZA E MAGIA DEI MOSTRI

Tutti i Mostri hanno un valore di Forza sul lato sinistro della carta. Alcuni Mostri hanno anche un valore di Magia sopra il valore di Forza.

Ogni Area dei Mostri ha delle creature con 3 diversi valori di forza. Quando dividete i Mostri in mazzi, organizzateli in modo che quelli con la Forza più alta rimangano sul fondo e i più deboli in cima. Non considerate il valore di Magia durante questa operazione.



Esempio: Dividendo le Rovine per una partita a 5 giocatori, mettete, dal basso verso l'alto, il *Re Scheletro*, 2 *Scheletri Fiammeggianti* e 3 *Scheletri*.

Per uccidere uno dei mostri in cima ad ogni mazzo, dovete spendere Forza pari al valore di Forza indicato nell'icona rossa a forma di scudo sul lato sinistro della carta Mostro.

Potete usare segnalini Magia per aumentare i vostri segnalini Forza, ma deve sempre essere speso almeno un segnalino Forza.

Alcune carte Mostro hanno un costo sia in Forza che in Magia per essere uccise. In questo caso, il costo in Magia è in aggiunta ai segnalini Magia utilizzati per aumentare i segnalini Forza.



Esempio: Il *Cubo Gelatinoso* è in cima al mazzo Paludi e ha un valore pari 1 Magia e 4 Forza: perciò potrete spendere 3 segnalini Forza e 2 segnalini Magia per uccidere il *Cubo Gelatinoso*.

Mettete tutte le carte dei Mostri uccisi a faccia in su nel mazzo Vittoria della vostra area di gioco.

RICOMPENSE DEI MOSTRI

In fondo ad ogni carta Mostro c'è una ricompensa che ricevete immediatamente quando lo uccidete. Alcuni Mostri richiedono che il giocatore scelga una delle ricompense disponibili tra le opzioni indicate sulla carta.

Altri Mostri ricompensano i giocatori con una carta Cittadino gratis fino ad un certo valore. Quando prendete una carta Cittadino in questa maniera, ignorate il simbolo '+' sul costo in Oro del Cittadino e pagate invece solo il costo base.

Altri forniscono una ricompensa in Punti Vittoria, che viene guadagnata immediatamente dopo l'uccisione del Mostro. Se dovete ottenere Punti Vittoria in base alle icone delle Aree dei Mostri, si contano i Mostri uccisi con la stessa icona di Area.



Esempio: Avete ucciso la *Regina Ragno* che vi dà l'opzione di prendere 2 Oro per ogni Mostro di Foresta che avete ucciso o un Cittadino qualunque dai Mazzi Centrali oltre ad 1 Punto Vittoria. Avendo ucciso però solo la *Regina Ragno* dell'area Foresta guadagnereste solamente 2 Oro. Decidete di scegliere l'altra ricompensa e quindi prendete un *Arciere* dalle Pile Centrali e 1 Punto Vittoria dalla Banca.

PUNTI VITTORIA

Alla fine della partita, tutti i Mostri ricompensano i giocatori con Punti Vittoria. Il valore in Punti Vittoria si trova sul lato destro della carta Mostro. (Nota: non muovete il vostro segnalino dei Punti Vittoria per questa tipologia di punti, verranno conteggiati al termine della partita). Conservate questi Mostri che avete ucciso nel Mazzo Vittoria vicino alla vostra carta Duca.

Anatomia delle Carte

Carte Dominio

Le carte Dominio **D** rappresentano i territori o gli edifici di Valiria che dovete acquistare per espandere il vostro regno. Costruire Domini servirà a farvi ottenere poteri immediati o continuativi.

Tutte le carte Dominio danno Punti Vittoria al termine della partita. Possono anche dare Punti Vittoria a seconda del Duca che avete selezionato.



REQUISITI DEI DOMINI

Per costruire un Dominio, dovete prima avere Cittadini nella vostra area di gioco che corrispondano alle icone di Ruolo indicate nell'angolo in alto a destra della carta Dominio. Se un'icona di Ruolo è indicata più di una volta, dovete avere quel numero di carte Cittadino corrispondenti – vedi l'esempio di Costruire un Dominio a pagina 7.

Nota: I vostri *Contadini* e *Cavalieri Iniziali* non hanno icone di Ruolo e quindi non contano per soddisfare i requisiti di Ruolo delle carte Dominio.

COSTO DEI DOMINI

Una volta soddisfatti i requisiti di Ruolo di una carta Dominio, per poterlo costruire dovete pagarne il costo in Oro.

I segnalini Magia possono essere usati per aumentare i segnalini Oro, ma almeno un segnalino Oro deve essere speso.

POTERI DEI DOMINI

In fondo ad ogni carta Dominio è illustrato un potere o una ricompensa speciale. Questo beneficio vi viene assegnato per aver costruito quel Dominio. Se il testo di una carta Dominio contraddice le regole in questo regolamento, la carta Dominio ha la precedenza su queste regole.

Alcuni Domini forniscono una ricompensa immediata che viene ricevuta appena avete costruito il Dominio. Occasionalmente, queste ricompense vi forniranno un'azione addizionale. Eseguire l'azione addizionale fa sempre parte dell'azione Costruire un Dominio e non è considerata una delle due normali azioni che potete effettuare nel vostro turno.

Alcuni Domini forniscono un potere continuativo e descrivono come si attiva il potere e qual è il suo effetto. È possibile che due poteri differenti possano avere effetto allo stesso tempo. Se ciò accade, scegliete in quale ordine attivare i poteri.

PUNTI VITTORIA

Tutte le carte Dominio forniscono Punti Vittoria al termine della partita. Il valore in Punti Vittoria si trova, sul lato destro della carta Dominio.

Carte Duca

All'inizio della partita, ciascun giocatore sceglie un Duca da giocare.



Tenete segreto il vostro Duca durante la partita ma potete guardarlo in qualsiasi momento. In fondo a ciascuna carta Duca sono indicati i Punti Vittoria extra guadagnerete alla fine della partita. Se vi trovate in una situazione con diverse strategie possibili, valutate se la vostra carta Duca vi indica quale strategia possa essere in grado di portarvi ad un totale di Punti Vittoria maggiore.

CONTEGGIARE LE ICONE RUOLO

Se il vostro Duca guadagna punti per le icone Ruolo dei Cittadini, accertatevi di includere sia le icone di Ruolo delle carte Cittadino sia quelle delle carte Dominio.

CONTEGGIARE LE RISORSE

Le carte Duca vi fanno guadagnare Punti Vittoria per le Risorse avanzate sulla vostra Scheda Giocatore. Il Duca non fa guadagnare Punti per le Risorse individuali. Semplicemente sommate tutte le Risorse avanzate e dividetele per il numero scritto sulla carta.

Variente Eventi Mostro

Le seguenti regole vi spiegano come integrare le carte Eventi Mostro. Queste regole sostituiscono quanto spiegato nel paragrafo delle Carte Esaurito nella sezione della Preparazione del Gioco e nelle altre sezioni in cui vengono menzionate. Ad eccezione di questa precisazione, tutte le altre regole di gioco vengono applicate normalmente.

Anatomia delle Carte Eventi Mostro

Le carte Eventi Mostro hanno un Numero di Attivazione nell'angolo in alto a sinistra della carta, seguito dalle istruzioni. Queste carte non hanno una Zona Mostro. Per gli altri aspetti seguono la normale anatomia delle carte Mostri.



Numero di Attivazione: Le carte Eventi Mostro si attivano quando le facce dei dadi mostrano il rispettivo valore, compresa la somma dei due Dadi. Le carte non si attivano due volte nel caso di un risultato doppio.

Istruzioni: Il giocatore risolve le istruzioni alla fine della Fase Dadi. Se le istruzioni includono il testo "tutti  a quel punto tutti i giocatori devono seguire le istruzioni, se possono.

Preparazione

Prendete 2 Carte Esaurito e create il mazzo Esaurito sopra la riga dei Mostri. Successivamente, prendete una carta Eventi Mostro a faccia in giù per giocatore e mescolatele insieme. Posizionate le carte appena mescolate sopra il mazzo Esaurito precedentemente formato. Le carte Eventi Mostro sono ora da considerarsi parte integrante di quelle Esaurito. Riponete le altre carte Esaurito e Eventi Mostro nella scatola.

Nota: Se c'è una specifica carta Eventi Mostro che volete giocare, potete sceglierla prima di pescare casualmente le altre.

Prendete le Risorse in Cartoncino e posizionatele vicino ai mazzi Centrali di carte, in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori. Quando un Evento Mostro vi chiede di posizionare una Risorsa, usate questi segnalini.

Fase Dadi

Alla fine della vostra Fase Dadi (dopo aver annunciato il risultato del lancio) se il risultato del lancio è un Numero di Attivazione di una carta Evento Mostro, risolvete le istruzioni riportate sulla parte alta della carta Evento. (**Importante:** Avviene prima della Fase Raccolto.)

Esempio: Clara lancia i dadi e il risultato è "2" e "3". Lo Sciame di Pipistrelli è in gioco: quindi dovrà posizionare 1 segnalino Forza in cartoncino su un Mostro a sua scelta.

Fase Azioni

Come da normali regole, quando un mazzo centrale viene Esaurito con risultato dell'Azione di un giocatore, una volta conclusa l'azione si dovrà aggiungere una Carta Esaurito nello spazio vuoto che si è appena formato. Se dal mazzo Esaurito viene rivelata una carta Evento Mostro viene posizionata a faccia in su. Da questo momento la carta è considerata un Mostro a tutti gli effetti, e può subire l'azione Uccidere un Mostro o deve essere considerata un Mostro quando sulle altre carte è riportato il relativo simbolo .

Alcune carte Evento Mostro aggiungono Segnalini in cartoncino Forza  o Magia  su altri Mostri o su altre carte Evento Mostri. Durante la Fase Azione, il valore necessario di Forza o Magia per Uccidere un Mostro è uguale al valore stampato sulla carta sommato ad ogni altro segnalino di Forza o Magia presente sulla carta.

Alcune carte Eventi Mostro aggiungono segnalini in cartoncino Oro  su altre carte. Durante la Fase Azioni, quando un giocatore guadagna la carta dopo aver effettuato l'azione Uccidere un Mostro, guadagna anche l'Oro presente su di essa (aggiornate il relativo tracciato dell'Oro sulla Scheda Giocatore) e rimettete il segnalino in Cartoncino nella riserva.

Una volta che la carta Eventi Mostro viene presa grazie all'azione Uccidere un Mostro, rimpiazzate lo spazio vuoto con una nuova Carta Esaurito presa dalla cima del Mazzo Esaurito.

Fase Finale

Importante: Se c'è un Evento Mostro in uno dei Mazzi Centrali, quel mazzo è da considerarsi come una carta Esaurito nel controllo delle condizioni di fine partita.

Fine del Gioco

Alla fine del gioco, le carte Eventi Mostro sono conteggiate come se fossero Mostri a tutti gli effetti. Guadagnate i Punti Vittoria presenti sulla carta e contegiate ogni icona presente sulla carta per i bonus dati dalla vostra Carta Duca o carte Nobili.

Variente per 5 Giocatori

Le istruzioni che seguono illustrano le variazioni alle regole per poter giocare al Regno di Valiria in 5 giocatori. Tutte le altre regole si applicano normalmente.

Preparazione

CARTE MOSTRO

Ciascun mazzo di carte Mostro conterrà 6 carte. Includete le carte con .

CARTE CITTADINO

Ciascun mazzo di carte Cittadino conterrà 6 carte.

CARTE DOMINIO

Ciascun mazzo di carte Dominio conterrà 4 carte, con 3 carte a faccia in giù e 1 carta a faccia in su in cima al mazzo.

GIOCATORE A RIPOSO

Dopo aver selezionato il Primo Giocatore, date il segnalino Riposo (illustrazione con scena notturna) alla persona alla destra del Primo Giocatore: quella persona sarà il Giocatore a Riposo per il primo turno. **Importante:** Il Giocatore a Riposo non può essere bersaglio di effetti negativi delle carte Cittadino, Dominio o Eventi Mostro. Il Giocatore a Riposo non è considerato in gioco fino a quando possiede il segnalino Riposo davanti a se.

Fase Raccolto

Il Giocatore a Riposo non raccoglie Risorse durante il turno del giocatore Attivo.

ESAURIRE GLI INDICATORI '10+'

Le Risorse all'interno del gioco sono da considerarsi illimitate. Nello raro e sfortunato evento in cui gli indicatori '10+' dovessero esaurirsi, vi raccomandiamo di utilizzare qualsiasi altro metodo per tenere traccia delle Risorse e dei Punti Vittoria.

Fase Finale

Ogni volta che i dadi passano a sinistra al giocatore Attivo successivo, anche il segnalino Riposo passa a sinistra al prossimo Giocatore a Riposo. In questo modo il segnalino Riposo cambia alla fine del turno di ogni giocatore e il Giocatore a Riposo è **SEMPRE** quello alla destra del Giocatore Attivo.



Variente Cittadini Misti

Le istruzioni che seguono illustrano le variazioni alle regole per poter giocare al Regno di Valiria con la variante Cittadini Misti. Tutte le altre regole si applicano normalmente.

Preparazione

CARTE CITTADINO

Quando preparate i mazzi dei Cittadini, prendete tutti i Tipi di Cittadini con il medesimo Numero di Attivazione e mescolateli insieme. Pescate 5 cittadini e costituite un mazzo di carte mettendone 4 a faccia in giù e 1 a faccia in su (5 a faccia in giù e 1 a faccia in su per una partita a 5 giocatori). Continuate in questo modo per un ogni Numero di Attivazione.

Esempio: Avete preso tutte le carte *Monaco* e tutte le carte *Chierico* e le avete mescolate insieme. State giocando una partita a 4 giocatori, quindi costruite il mazzo del Numero di Attivazione "1" con 4 carte a faccia in giù e 1 a faccia in su.

Durante il gioco, i Cittadini che sono a faccia in giù non sono visibili e non possono essere rivelati finché il Cittadino direttamente al di sopra di essi non è stato preso da un giocatore.

Variente Senza Duchi

Le istruzioni qui riportate illustrano le regole per la variante senza l'utilizzo dei Duchi. Vengono applicate le normali regole di gioco.

Preparazione

CARTE DUCA

Non date ai giocatori le Carte Duca all'inizio della partita

Punteggio

Alla fine della partita conteggiate tutte le carte Mostro, Dominio e Punti Vittoria (sulla vostra scheda Giocatore) normalmente. Poi tutti i giocatori conteggiano:

- 1  per , 1  per , 2  per , e 2  per 
- 1  per ogni 3 risorse rimaste sulla Scheda Giocatore.

Inoltre, il giocatore con più:

- Cittadini nella sua Area di Gioco guadagna 7 .
- Mostri nel suo Mazza Vittoria guadagna 7 .
- Domini costruiti nella sua Area di Gioco guadagna 7 .

Nel caso di un pareggio i giocatori guadagnano 3 Punti Vittoria a testa al posto di 7.

Variante in Solitario

Nel gioco in solitario, giocherete contro un giocatore virtuale chiamato Oscuro Signore.

Quando un Duca del Reame si converte al male e reclama il titolo di Oscuro Signore, tutta Valiria è minacciata. Dovrete farvi avanti per difendere il Regno, respingere le forze del male e sconfiggere l'Oscuro Signore... da soli!

Le istruzioni che seguono illustrano le variazioni alle regole per poter giocare al Regno di Valiria in solitario. Tutte le altre regole si applicano normalmente.

Preparazione

Dopo aver selezionato la vostra carta Duca, mettete un Duca scelto a caso a faccia in giù sopra il mazzo dei Mostri. Questo Duca traditore sarà l'Oscuro Signore e, guadagnerà punti al termine della partita a seconda dei Mostri sopravvissuti e dei Cittadini e Domini da lui catturati.

Svolgimento del Gioco

FASE DADI

Poiché giocate da soli, tirerete i dadi all'inizio di ciascun nuovo round.

FASE RACCOLTO

Voi sarete il giocatore Attivo e, raccoglierete risorse dal lato SINISTRO di tutti i vostri Cittadini attivati. Se una carta indica di prendere da un singolo giocatore, prendete invece dalla Banca.

FASE AZIONI

Se una carta indica di prendere da un singolo giocatore, prendete invece dalla Banca o dai mazzi di carte. Se la carta indica di prendere un Mostro, allora prendete la carta in cima al mazzo di Mostri più a sinistra.

FASE MOSTRI

Ci sono 5 mazzi di Mostri in ciascuna partita al Regno di Valiria. Il numero su ciascun dado tirato durante la Fase Dadi attiva un mazzo di Mostri in quella posizione. Quindi, tirare un 1 attiva il primo mazzo di Mostri (vale a dire, il più a sinistra), tirare un 2 attiva il secondo mazzo di Mostri e così via. La somma di entrambi i dadi non attiva alcun mazzo di Mostri.

Nel caso di un risultato doppio, quel mazzo di Mostri viene attivato due volte.

Nel caso di un 6, viene attivato un mazzo di Mostri a scelta. Non potete scegliere un mazzo di Mostri Esaurito.

Se viene tirato un mazzo esaurito, non viene attivato per quel dado alcun mazzo di Mostri.

Quando un mazzo di Mostri viene attivato, rimuovete una carta da uno dei due mazzi di Cittadini nella colonna corrispondente a quel mazzo di Mostri. Mettete il Cittadino rimosso vicino alla carta

dell'Oscuro Signore sopra ai mazzi dei Mostri. Se entrambi i mazzi dei Cittadini sono vuoti, dovete rimuovere una carta Dominio da quella colonna e metterla vicino alla carta dell'Oscuro Signore.

Se non potete rimuovere una carta da quella colonna perché tutti i mazzi di quella colonna sono esauriti, verificate più in basso la sezione Fine della Partita per scoprire il vostro destino.

AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ

Per aumentare la difficoltà attivate i mazzi dei Mostri per la somma di entrambi i dadi, se la somma è un numero compreso tra 2 e 6, usando le regole sopra descritte. In aggiunta, per aumentare ancora di più la difficoltà, se il risultato di un dado si riferisce ad un mazzo di mostri esaurita, l'Oscuro Signore in persona attacca, usando le regole sopra descritte.

SECONDA FASE RACCOLTO

Questa nuova fase funziona come il raccolto degli "altri giocatori" nelle regole standard. Raccogliete tutte le Risorse dal lato DESTRO di tutti i vostri Cittadini attivati, inclusi i Cittadini che avete reclutato durante la Fase Azioni di questo turno. Se una carta indica di prendere da un singolo giocatore, prendete invece dalla Banca.

FASE FINALE

Verificate le condizioni di fine partita. Se non sono soddisfatte, riprendete i dadi e iniziate il round successivo.



Variante in solitario

Fine della Partita

La partita termina immediatamente se avete ucciso tutti i Mostri...

L'Oscuro Signore riversa la sua ira sull'ingiusta sconfitta, ma le urla di disperazione svaniscono in lontananza, inascoltate dai Cittadini in festa che cantano le vostre lodi per tutta la landa.

Il vostro ducato sarà di certo prospero durante l'era di luce inaugurata dalla vostra vittoria. Avete vinto la partita.

La partita termina immediatamente se un Mostro attacca e non ci sono carte Cittadino o Dominio in quella colonna...

La vostra difesa del Regno di Valiria ha fallito. I Mostri devastano le campagne e l'Oscuro Signore annette il vostro ducato al reame dell'ombra. I bambini cresceranno maledicendo il vostro nome e, l'Oscuro Signore regnerà sulla landa desolata per cento anni. Avete perso la partita.

La partita termina immediatamente se cinque mazzi di carte sono esauriti. Totalizzate il vostro punteggio come segue:

- Totale dei Punti Vittoria di tutti i vostri Mostri uccisi.
- Totale dei Punti Vittoria di tutti i vostri Domini costruiti.
- Totale dei Punti Vittoria come da istruzioni sul fondo della vostra carta Duca

Dopo aver contato i vostri punti, rivelate l'Oscuro Signore e totalizzate i suoi punti come segue:

- Totale dei Punti Vittoria di tutti i Mostri sopravvissuti (ancora nei loro mazzi).
- Totale dei Punti Vittoria di tutti i Domini catturati.
- Totale dei Punti Vittoria come da istruzioni sul fondo della carta Duca applicate ai Mostri sopravvissuti, ai Cittadini catturati e ai Domini catturati.

Se il punteggio dell'Oscuro Signore è più alto del vostro...

L'Oscuro Signore ha consolidato il male nel vostro ducato perduto e si è assicurato una voce influente all'interno della corte reale di Valiria.

Siete riusciti a fuggire cercando riparo presso un Duca confinante, per guarire dalle ferite e reclutare alleati al fine di riconquistare il vostro ducato e cacciare l'Oscuro Signore dalla landa.

Avete perso la partita... ma non la guerra.

Se il vostro punteggio è più alto di quello dell'Oscuro Signore...

Il contagio che ha colpito il ducato è stato trascinato nell'oblio, ma per lo meno l'oscurità è stata fermata. Dovrete continuare a montare la guardia ai confini contro i Mostri in agguato nell'ombra. Vi aspettano molte notti insonni nell'attesa dell'inevitabile ritorno di ciò che potrà, questa volta, condannare tutta Valiria. Avete vinto la partita... per ora.

Chiarimenti sulle Carte

Ragno Gigante garantisce una ricompensa di 3 Oro, oppure potete immediatamente prendere un Cavaliere dai Mazzi Centrali. Se non ci sono Cavalieri disponibili, allora dovrete prendere 3 Oro dalla Banca

Stecato di Boscovolpe permette di modificare il valore di un dado a 6 se pagate 2 Oro.

Abbraccio di Gargan garantisce 1 Punto Vittoria ogni volta che un giocatore qualsiasi tira un doppio o quando i dadi vengono modificati in maniera da dare un doppio. Se il risultato dei dadi è un doppio e un giocatore ne modifica i valori in maniera che non sia più un doppio, prendete comunque 1 Punto Vittoria. È possibile attivare più di una volta questa abilità se un giocatore tira un doppio e poi, usando i poteri dei Domini, modifica i dadi ad un doppio diverso.

Nido della Strega Tessitrice permette di rimettere una carta Cittadino del vostro mazzo Vittoria nella sua area originale dei Mazzi Centrali. Se il mazzo è Esaurito, rimuovete la carta Esaurito e, quindi, posizionate il Cittadino. Esatto, potete allungare la durata del gioco in questa maniera, poiché le condizioni di fine partita non sono più soddisfatte.

Orco Guerriero garantisce come ricompensa un Cittadino dei Mazzi Centrali di valore pari o inferiore a 3 Oro. Ignorate il '+' sulla carta Cittadino quando prendete la carta.

Palazzo dell'Alba permette di ridurre il valore di un dado di uno. Non potete ridurre il valore a zero. È possibile ridurre il valore di un dado precedentemente modificato da un altro potere di un Dominio.

Trespole del Manigoldo permette di prendere un Mostro a caso da un giocatore qualsiasi. Non prendete le ricompense e, il Mostro viene messo nel vostro mazzo Vittoria.

L'Orchidea del Deserto permette di modificare il valore di un dado a 1 se pagate 1 Oro per ogni Cittadino Sacro in vostro possesso. Se non possedete alcun Cittadino Sacro, potete comunque utilizzare questo potere: in questo caso, pagherete 0 Oro.



Chiarimenti sulle Carte

Ladro ha il potere in turno di prendere fino a 3 Oro o 3 Magia da un qualsiasi giocatore a scelta. Non potete mischiare le Risorse: o solo Oro, o solo Magia. Potete prendere meno di 3 Risorse da un giocatore se lo desiderate, o se il giocatore non ha le 3 Risorse che avete scelto. Il giocatore che attiva il Ladro prende Risorse da un giocatore all'inizio della Fase Raccolto, prima che gli altri giocatori prendano le loro Risorse.

Sentinella sull'Aequa permette di rimettere una carta Mostro del vostro mazzo Vittoria nella sua area originale dei Mazzi Centrali. Se il mazzo è Esaurito, rimuovete la carta Esaurito e quindi posizionate il Mostro. Esatto! Potete allungare la durata del gioco in questa maniera, poiché le condizioni di fine partita non sono più soddisfatte.

Spettro garantisce come ricompensa un Cittadino dei Mazzi Centrali di valore pari o inferiore a 2 Oro. Ignorate il '+' sulla carta Cittadino quando prendete la carta.

Concetti Importanti

- Si possono usare segnalini Magia al posto di Oro o Forza purché venga usato almeno un segnalino non Magia.
- Indipendentemente dal fatto che siate o no il giocatore Attivo, se il valore dei dadi non attiva nessuno dei vostri Cittadini durante una Fase raccolto, guadagnate una Risorsa (Oro, Forza, o Magia) a scelta.
- Durante la Fase Raccolto, potete attivare i vostri Cittadini in qualsiasi ordine vogliate (eccezion fatta per il *Ladro* che deve essere il primo Cittadino attivato) e, potete immediatamente spendere qualsiasi risorsa guadagnata durante quella Fase Raccolto per attivare e usare il potere di un altro Cittadino.
- Se il testo di una carta Dominio contraddice le regole in questo regolamento, la carta Dominio ha la precedenza su queste regole.
- Non c'è limite alla quantità di carte che potete avere nella vostra area di gioco. Dovreste sempre avere un *Contadino* Iniziale, un *Cavaliere* Iniziale un *Araldo* e un *Duca*.

Crediti

Game Design: Isaias Vallejo | Illustrazioni: Mihajlo Dimitrievski

Sviluppo: David MacKenzie

Design Narrativo: Isaias Vallejo, David MacKenzie, Nicole Jekich, e Luke Turpeinen

Copy Editing: Sarah Bolland

Playtest: Tom Hillman, Mike Bieter, Jason Pierce, Vance Agte, e tutti i meravigliosi playtester della Game Designers Clubhouse e di Unpub 5.

Un ringraziamento speciale a: Dan Patris per il suo aiuto per la variante in solitario, Jason Pierce per la sua magia matematica e per il suo aiuto con la variante per 5 giocatori e Richard Ham per la recensione del gioco. E tutti i backers di Kickstarter che hanno reso possibile tutto questo.



Daily Magic Games

14300 32nd Ave NE

#403

Seattle, WA 98125

www.dailymagicgames.com

© 2021 Daily Magic Games, all rights reserved.

Crediti edizione italiana

Edizione Italiana a cura di: Roberto Vicario

Traduzione: Paolo Robino, Roberto Vicario

Revisione: Ilaria Pollanca

Impaginazione: Delia Arnone

Hanno collaborato: Marika Beretta, Alessandra Negri-Clementi, Giovanni Negri-Clementi, Silvio Negri-Clementi e Kelly Stocco.

Pubblicato in Italia da:



Pendragon Game Studio srl

Via Curtatone, 6 - 20122 Milano

www.pendragongamestudio.com/it

info@pendragongamestudio.com

