



LIBRETTO DEGLI SCENARI

INTRODUZIONE

KINGDOM RUSH - A RIFT IN TIME È UN GIOCO STRUTTURATO IN UNA CAMPAGNA. IN QUESTO OPUSCOLO, TROVERETE 10 SCENARI DELLA CAMPAGNA. SI PREGA DI LEGGERE PRIMA IL REGOLAMENTO E POI DI SEGUIRE IL SETUP DEL PRIMO SCENARIO. SI CONSIGLIA VIVAMENTE DI GIOCARE GLI SCENARI NEL GIUSTO ORDINE, PERCHÉ OGNI SCENARIO INTRODUCE NUOVI ELEMENTI DI GIOCO CHE INSIEME RACCONTANO UN'UNICA STORIA CONTINUA.

UN GIOCO COOPERATIVO DI TOWER DEFENSE
DI HELANA HOPE, SEN-FOONG LIM E JESSEY WRIGHT

KINGDOM RUSH - A RIFT IN TIME HA TRE ESPANSIONI. IN OGNUNA DI ESSE, PUOI TROVARE NUOVI EROI E INCANTESIMI. IN QUESTA CAMPAGNA PUOI USARE QUALSIASI EROE O INCANTESIMO TU VOGLIA, ANCHE SE ALCUNI SCENARI LIMITANO IL LIVELLO DELLE ABILITÀ DELL'EROE E I LIVELLI DEGLI INCANTESIMI CHE PUOI USARE. SI PREGA DI SEGUIRE LE ISTRUZIONI DI CIASCUNO DEGLI SCENARI.

SETUP GENERALE

1 PREPARA L'AREA RISERVA TORRE A LATO DELL'AREA DI GIOCO PRINCIPALE. LA RISERVA TORRE CONTIENE UNA PILA PER OGNI LIVELLO E CLASSE DI CARTE TORRE. CI SONO 4 COLONNE DI PILE ORGANIZZATE PER CLASSE TORRE E CLASSIFICATE IN BASE AL LIVELLO. ALCUNI SCENARI NON CONSENTONO DI UTILIZZARE ALCUNE

(O ANCHE NESSUNA) TORRI DI LIVELLO 4. IN TAL CASO RIMETTILE NELLA SCATOLA. CI DOVREBBERO ESSERE 4 DI OGNI TORRE DI LIVELLO 1, 3 DI OGNI TORRE DI LIVELLO 2, 2 DI OGNI TORRE DI LIVELLO 3 E 2 DIVERSE TORRI DI LIVELLO 4.



2 POSIZIONA LE TESSERE DANNO PER OGNI CLASSE DI TORRE SOTTO LA SUA COLONNA (VEDI SCHEMA ALLA PAGINA PRECEDENTE). METTI TUTTI LE PEDINE SOLDATO SOTTO LA PILA DELLE TORRI MILIZIA.

3 OGNI GIOCATORE SCEGLIE UN COLORE E PRENDE IL SET DI CARTE TRASPARENTI SITO DI COSTRUZIONE IN QUEL COLORE. PRENDE ANCHE L'INDICATORE DI COLORE DEL GIOCATORE CORRISPONDENTE E LO PONE DAVANTI A SÉ COME PROMEMORIA. I DIAGRAMMI DI SETUP IN OGNI SCENARIO TI MOSTRERANNO DOVE METTERE I SITI DI COSTRUZIONE. I SITI DI COSTRUZIONE E GLI INDICATORI DI COLORE INUTILIZZATI DEVONO ESSERE RIMESSI ALLA SCATOLA.

4 OGNI GIOCATORE SCEGLIE UN EROE E PRENDE LA PLANCIA EROE, LA MINIATURA EROE E LE TESSERE DANNO PER QUELL'EROE. RIMETTI GLI EROI INUTILIZZATI E I LORO COMPONENTI NELLA SCATOLA. OGNI GIOCATORE PRENDE UN SEGNALE CUORE E LO METTE SULLA SUA PLANCIA EROE SEGNAANDO LA SALUTE MASSIMA DI QUELL'EROE.



5 PRENDI LE TUE TORRI DI PARTENZA DALLA RISERVA TORRE COME INDICATO SULLA TUA PLANCIA EROE. IL NUMERO DI TORRI CHE RICEVI DIPENDE DAL NUMERO DI GIOCATORI. IN UNA PARTITA IN SOLITARIA, UN GIOCATORE HA 4 TORRI. IN UNA PARTITA A 2 GIOCATORI, OGNI GIOCATORE HA 3 TORRI. IN UNA PARTITA A 3 GIOCATORI, OGNI GIOCATORE HA 2 TORRI. IN UNA PARTITA A 4 GIOCATORI, OGNI GIOCATORE RICEVE UNA SOLA TORRE.

6 OGNI GIOCATORE PRENDE UNA CARTA AIUTO.

ORA SCEGLI LE IMPOSTAZIONI DI DIFFICOLTÀ CHE DESIDERI UTILIZZARE PER QUESTO SCENARIO. CI SONO CINQUE LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: 1 STELLA, 2 STELLE, 3 STELLE, EROICO E SFIDA DI FERRO*. SUGGERIAMO DI PARTIRE DA 3 STELLE E DI REGOLARE LA DIFFICOLTÀ IN BASE ALLA TUA ESPERIENZA NEL PRIMO SCENARIO.

SI PREGA DI NOTARE CHE NEI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ CON 1 E 2 STELLE LA TUA SQUADRA OTTIENE RISORSE DI PARTENZA EXTRA SOTTO FORMA DI CRISTALLI E INCANTESIMI AGGIUNTIVI. SE LO SCENARIO NON TI PERMETTE DI USARE GLI INCANTESIMI, NON GUADAGNERAI ALCUN EXTRA.

*LA SFIDA DI FERRO È UNA MODALITÀ DI GIOCO SPECIALE, DOVE GIOCHI CON DIFFICOLTÀ EROICA E DEVI SEGUIRE LIMITAZIONI SPECIALI CHE SONO SPECIFICHE PER CIASCUNO DEGLI SCENARI. TROVERAI UNA DESCRIZIONE DELLA SFIDA DI FERRO NELL'ALLESTIMENTO DI OGNI SCENARIO. SE NON STAI GIOCANDO IN MODALITÀ SFIDA DI FERRO, IGNORA QUESTE DESCRIZIONI.

DOPO AVER COMPLETATO UNO SCENARIO È POSSIBILE UTILIZZARE GLI ADESIIVI PER SEGUIRE I PROPRI PROGRESSI SULLA MAPPA DEL REGNO. SE LO HAI COMPLETATO CON UNA DIFFICOLTÀ CON STELLA, METTI UN NUMERO DI ADESIIVI STELLA CORRISPONDENTE AL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ CON STELLA PIÙ ALTO CON CUI HAI COMPLETATO LO SCENARIO (1, 2 O 3) SOPRA LA BANDIERA DEL LIVELLO. SE HAI COMPLETATO UNA SFIDA EROICA O DI FERRO, CONTRASSEGNA CON L'ADESIVO SPECIALE CORRISPONDENTE. POICHÉ LE SFIDE DI FERRO SONO VERSIONI PIÙ DIFFICILI DELLA DIFFICOLTÀ EROICA, SE COMPLETI UNA SFIDA DI FERRO DI UNO SCENARIO PUOI ANCHE CONTRASSEGNA LO COME SE L'AVESSI COMPLETATO A DIFFICOLTÀ EROICA.



8 PIAZZA UN NUMERO DI SEGNALE CUORE CORRISPONDENTE ALL'IMPOSTAZIONE DI DIFFICOLTÀ SCELTA SUL TAVOLO ACCANTO ALLA TESSERA USCITA. QUESTI RAPPRESENTANO LA FORZA DEL REGNO. AVRAI PERSO SE NON RIMANGONO SEGNALE CUORE NEL REGNO.

9 SCEGLI UNO SCENARIO PER GIOCARE E SEGUI LE RELATIVE ISTRUZIONI DI SETUP IN BASE AL NUMERO DI GIOCATORI.

10 METTI UN NUMERO DI CRISTALLI, COME INDICATO DAL DIAGRAMMA DI SETUP PER IL NUMERO DEI GIOCATORI, ACCANTO ALLA TESSERA USCITA, A FORMARE LA VOSTRA RISERVA. QUESTI SONO I VOSTRI CRISTALLI DI PARTENZA.

IL GIOCO È LIMITATO A 12 CRISTALLI, SE DOVESSI MAI AVERE TUTTI I 12 CRISTALLI NELLA TUA RISERVA, NON POTRAI GUADAGNARNE ALTRI, FINO A QUANDO NON NE AVRAI SPESI UN PO' NELLA FASE 6.

STRANI PORTALI HANNO COMINCIATO AD APPARIRE IN TUTTO IL REGNO. DA LORO ARRIVANO ALLE NOSTRE FRONTIERE I NEMICI CONTRO CUI ABBIAMO DIFESO IL REGNO IN PASSATO. QUESTI VECCHI NEMICI HANNO RADUNATO LE TRIBÙ DI GOBLIN LOCALI PER

ATTACCARRE ANCORA UNA VOLTA IL REGNO. CREATURE CHE NON ABBIAMO MAI VISTO PRIMA SI SONO UNITE A LORO! DOVETE SCHIACCIARE QUESTA MINACCIA E CHIUDERE QUEI PORTALI PRIMA DI TORNARE DI NUOVO IN GUERRA!

EROI

GLI EROI NON HANNO ABILITÀ IN QUESTO SCENARIO. RIMETTI TUTTE LE TESSERE ABILITÀ NELLA SCATOLA. NON USARE LILITH.

INCANTESIMI

NON USARE INCANTESIMI IN QUESTO SCENARIO.

TORRI

LE TORRI DI LIVELLO 4 NON SONO USATE IN QUESTO SCENARIO.

ORDE

TUTTE LE ORDE HANNO UN NUMERO SUL RETRO IN BASSO A SINISTRA. QUESTO INDICA L'ONDATA A CUI APPARTENGONO. SELEZIONA 3 CARTE ORDA VERDI DAL SET ONDATA 0 E 4 GIALLE E 4 ROSSE DAL SET ONDATA 1. SE CI SONO PIÙ ORDE NELLA SCATOLA DEL GIOCO DI QUANTE NE SERVE DI UN COLORE SPECIFICO DA UN'ONDATA SPECIFICA, SELEZIONA IL NUMERO CHE TI SERVE IN MODO CASUALE.



ONDATA 0	ONDATA 1
3x VERDE	4x GIALLO
	4x Rosso

PORTALI

QUESTA SEZIONE INDICA QUALI CARTE PORTALE, SE PRESENTI, SONO NECESSARIE PER IL SETUP. LE CARTE PORTALE HANNO DUE NUMERI SUL RETRO, MENTRE LE CARTE ORDA HANNO SOLO ICONE ONDATA. IL PRIMO (A) CORRISPONDE AL NUMERO DI SCENARIO IN CUI IL PORTALE È USATO E IL SECONDO (B) È UTILIZZATO NEL DIAGRAMMA DI SETUP. PER QUESTO SCENARIO SONO NECESSARI I PORTALI:



TESSERE PERCORSO

QUESTA SEZIONE INDICA QUALI TESSERE PERCORSO SONO UTILIZZATE PER REALIZZARE LA MAPPA E QUALE LATO. LE TESSERE PERCORSO HANNO UN NUMERO E UN LATO: DA UNA PARTE A, DIETRO IL B. LE TESSERE MAPPA PIÙ PICCOLE HANNO UN NUMERO E SONO CONTRASSEGNALE CON LA LETTERA G DA UN LATO E LA LETTERA P DALL'ALTRO. NELLO SCENARIO 1 SONO NECESSARIE LE TESSERE A11, G3, A2 E A9, COME MOSTRATO QUI.



A11



G3



A2



A9

PILE PROLE

PER PREPARARE LE PILE PROLE TIRA FUORI IL SEGNALE PROLE NUMERATO MOSTRATO NEL DIAGRAMMA SOTTO SETUP MAPPA E POSIZIONALI SUL TAVOLO NEI GRUPPI MOSTRATI. IN QUESTO CASO: PROLE 1 E PROLE 2 SARANNO ENTRAMBI ASSEGNATI ALLA STESSA PILA DI CARTE ORDA.

POI, USANDO ALCUNE DELLE CARTE ORDA E PORTALE CHE HAI PRESO DALLA SCATOLA, CREA LA PILA PROLE SECONDO LO SCHEMA QUI RIPORTATO. LE CARTE ORDA DEVONO ESSERE IMPILATE IN MODO CHE LA GRAFICA CHE MOSTRA NEMICI SU DI ESSE SIA RIVOLTO VERSO IL BASSO. QUANDO SI CREANO LE PILE, SE CI SONO PIÙ ORDE DELLA STESSA ONDATA E DELLO STESSO COLORE VANNO MISCHIALE INSIEME E MESSE A CASO NELLE PILE.

FONDO DELLA
PIA PROLE



MECCANISMI SPECIALI

OGNI SCENARIO CHE INTRODUCE NUOVI NEMICI O REGOLE LI RIASSUMERÀ IN UNA SEZIONE COME QUESTA. QUESTE SEZIONI SONO SOLO DEI BREVI RIEPILOGHI DELLE REGOLE RILEVANTI. SE HAI DOMANDE, CONSULTA L'APPENDICE DEL REGOLAMENTO PRINCIPALE.



SE UN'ORDA CON UN GRANDE NEMICO RAGGIUNGE IL REGNO, ATTRAVERSANDO L'USCITA, IL REGNO PERDE 4 CUORI SE NON È COPERTA ALMENO UNA PARTE DEL GRANDE NEMICO.



PRIMA DI SPOSTARE UN'ORDA CON ICONE VELOCITÀ, SE SONO VISIBILI DELLE SUE ICONE VELOCITÀ, ALLORA MUOVERÀ DUE VOLTE.



EROI E SOLDATI NON POSSONO ESSERE POSIZIONATI SOPRA A NEMICI MORTALI.

SETUP MAPPA

- 1 USA LE TESSERE PERCORSO CHE HAI PRESO PER COSTRUIRE LA MAPPA COME MOSTRATO NELLE ILLUSTRAZIONI PER CIASCUN NUMERO DI GIOCATORI.
- 2 PIAZZA I SEGNALINI PROLE DOVE INDICATO.
- 3 ACCANTO AD OGNI SEGNALINO PROLE METTI LA PILA PROLE ASSEGNATA CHE HAI CREATO COME MOSTRATO SOTTO.
- 4 PIAZZA LA TESSERA USCITA DOVE MOSTRATO.



REGOLA PROLIFICAZIONE

QUANDO È IL MOMENTO DI GENERARE ORDE DALLE PILE PROLE, PESCHERAI 1 CARTA ORDA DA OGNI PILA PROLE PER OGNI SEGNALINO PROLE ASSEGNATO A QUELLA PILA. QUINDI, COME IN QUESTO SCENARIO, SE CI SONO 2 SEGNALINI PROLE ASSEGNATI ALLA STESSA PILA, VERRANNO GENERATE 2 CARTE ORDA PER ROUND.

LA SEZIONE CON IL NUMERO DI GIOCATORI MOSTRA UN RIEPILOGO DI QUANTI CRISTALLI E INCANTESIMI HA LA SQUADRA ALL'INIZIO E QUANTE ABILITÀ SPECIALI OGNI EROE PUÒ SCEGLIERE DI AVERE.

- 5 METTI LE RESTANTI CARTE ORDA IN VASSOI CON LE GRAFICHE DEL NEMICO A FACCIA IN SU E POSIZIONALE SUGLI SPAZI DEL PERCORSO INDICATI NEL DIAGRAMMA. ORIENTATELE IN MODO CHE LA LINEA VIOLA SUL BORDO DELLA CARTA ORDA SIA PARALLELA ALL'USCITA.
- 6 POSIZIONA I SITI COSTRUZIONE PER OGNI COLORE DEL GIOCATORE COME MOSTRATO. UNA VOLTA CHE I SITI COSTRUZIONE SONO POSIZIONATI, SEI PRONTO PER GIOCARE!



1 GIOCATORE:

8x

0x

TESSERE INCANTESIMO

0x

ABILITÀ SPECIALI



2 GIOCATORI:

3x

0x

TESSERE INCANTESIMO

0x

ABILITÀ SPECIALI



3 GIOCATORI:

0x

0x

TESSERE INCANTESIMO

0x

ABILITÀ SPECIALI



4 GIOCATORI:

1x

0x

TESSERE INCANTESIMO

0x

ABILITÀ SPECIALI

QUEI PRIMI PORTALI ERANO SOLO L'INIZIO DI QUALCOSA DI PIÙ GRANDE. ALTRI SI SONO APERTI E ATTRAVERSO DI ESSI EMERGONO VIA VIA ALTRI NEMICI. MENTRE I PRIMI PORTALI HANNO PORTATO I RED CAPS VISTI L'ULTIMA VOLTA DURANTE LA GUERRA CON LA DEA RAGNO, DA QUESTI ULTIMI SONO EMERSI GUARITORI

SCIAMANICI CHE NON AVEVAMO MAI VISTO PRIMA. FORSE QUESTI PORTALI SI COLLEGANO AL NOSTRO REGNO, SIA NEL FUTURO CHE NEL PASSATO. I DETTAGLI NON SONO IMPORTANTI IN QUESTO MOMENTO. RADUNA LE TRUPPE E METTI FINE A QUESTA MINACCIA PRIMA CHE LA MAGIA DELLA PIEGATURA DEL TEMPO SFRUGA DI MANO.

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CHE HANNO LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO: . NON USARE LILITH.

INCANTESIMI

NON USARE INCANTESIMI IN QUESTO SCENARIO.

TORRI

LE TORRI DI LIVELLO 4 NON SONO UTILIZZATE IN QUESTO SCENARIO.

ORDE

ONDATA 1 ONDATA 2

2x VERDE

3x GIALLO

3x ROSSO

2x GIALLO

2x ROSSO

PORTALI



TESSERE PERCORSO



B8



A5



B2



A11

PILE PROLE

UTILIZZANDO LE CARTE ORDA PRESE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO SOTTO:



MECCANISMI SPECIALI

IN QUESTO SCENARIO INCONTRERAI NEMICI CON LE SEGUENTI NUOVE ABILITÀ:



QUANDO UN'ORDA SI ATTIVA, PRIMA DI CONTROLLARE QUALSIASI ALTRA COSA SU DI ESSA, SE HA ALMENO UN'ICONA DI GUARITORE VISIBILE, ALLORA RIMUOVI TUTTE LE TESSERE DANNI DA QUEL VASSOIO DELL'ORDA.



GLI ATTACCHI PROVVISI DEL TIPO MAGICO NON POSSONO ESSERE POSIZIONATI IN MODO DA COPRIRE I NEMICI CON L'ICONA E IL BORDO DELLA RESISTENZA MAGICA.



GLI ATTACCHI PROVVISI DEL TIPO FISICO NON POSSONO ESSERE POSIZIONATI IN MODO DA COPRIRE I NEMICI CON L'ICONA E IL BORDO DELLA RESISTENZA FISICA.

SETUP MAPPA



2

A5



B8



A11

B2

1 GIOCATORE:

6x



0x



2x



2

1



2 GIOCATORI:

5x



0x



2x



2

1



3 GIOCATORI:

1x



0x



1x



2

1



4 GIOCATORI:

3x



0x



1x



2

1





UN EROE DAL PASSATO È APPARSO NEL REGNO! ELLA È CIRCONDATA DA UN'ENERGIA TEMPORALE INSTABILE CHE STA CAUSANDO FERITE AD ALTRI EROI E DISTRUGGENDO TORRI. SE RIUSCIAMO AD AIUTARLA

A RAGGIUNGERE IL PORTALE CHE L'HA PORTATA IN QUESTO TEMPO, SARÀ IN GRADO DI LIBERARE L'ENERGIA TEMPORALE E DI UNIRSI ALLE NOSTRE FORZE NELLA DIFESA DEL REGNO.

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON QUESTA ICONA SUL RETRO: NON USARE LILITH.

INCANTESIMI

NON USARE INCANTESIMI IN QUESTO SCENARIO.

TORRI

USA LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3 E 4A (ORDINE SACRO, COVO DEI RANGER, GRANDE BERTHA E MAGO ARCANO).

ORDE



PILE PROLE

USANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO DI SEGUITO:

CIMA DELLA PILA PROLE



CIMA DELLA PILA PROLE



CIMA DELLA PILA PROLE



MECCANISMI SPECIALI

MIANIATURA DI LILITH

GLI EROI POSSONO SPOSTARSI E RIMANERE NELLO STESSO SPAZIO DI LILITH. LE ORDE CHE SI MUOVONO NELLO SPAZIO DI LILITH LA SALTANO COME SE FOSSE UN VASSOIO ORDA. LILITH SI ATTIVA COME UN'ORDA, TRANNE CHE SI MUOVE VERSO IL PUNTO PROLE #3 DELLA MAPPA ED ESEGUE UN'AZIONE PESCANDO UNA CARTA DAL SUO MAZZO AZIONE.

I DETTAGLI SONO DESCRITTI SULLA CARTA RIFERIMENTO BOSS DI LILITH.

NON USARE LILITH NEGLI SCENARI 1 E 2.



PORTALI

NESSUNO. INVECE HAI BISOGNO DELLA CARTA RIFERIMENTO BOSS DI LILITH, 6 CARTE AZIONE E LA SUA MINIATURA.

TESSERE PERCORSO



B9



B5



B3



1x1



A12



A11

SEQUENZA DEL TURNO

LA SEQUENZA DEL TURNO PER QUESTO SCENARIO VIENE MODIFICATA. SEGUI I PASSI INDICATI SULLA CARTA RIFERIMENTO BOSS DI LILITH. QUESTA CARTA CONTIENE LE ISTRUZIONI SU COSA FARE QUANDO LILITH SI ATTIVA.

VINCERE

NON CI SONO PORTALI IN QUESTO SCENARIO. INVECE, SI VINCE PORTANDO LILITH AL PUNTO PROLE #3. PER FARLO, LIBERA LO SPAZIO DAVANTI A LILITH OGNI ROUND E SEGUI LE ISTRUZIONI SULLA CARTA RIFERIMENTO BOSS DI LILITH.



CARTA RIFERIMENTO BOSS DI LILITH

SETUP MAPPA

PREPARA IL MAZZO AZIONE DI LILITH:

- 1 PRENDI LA CARTA ROSSA AZIONE FINALE E METTILA COPERTA.
- 2 MISCHIA LE ALTRE 5 CARTE AZIONE E METTILE SOPRA ALLA CARTA A FACCIA IN GIÙ AZIONE FINALE.
- 3 METTI IL MAZZO AZIONE E IL RIFERIMENTO BOSS FACILMENTE VISIBILI A TUTTI I GIOCATORI.



Map layout for 1 player setup. The map is a 5x5 grid with various terrain tiles (green, brown, blue). Key locations are labeled: B9, A11, A12, B3, B5, 1x1. A white arrow points to the 1x1 space, indicating where to place the Lilith mini-figure. Action cards are numbered 1, 2, 3. A red circle with '2' is also present. A text box at the bottom says: "PIAZZA LA MINIATURA DI LILITH NELLO SPAZIO INDICATO." Below this, there are icons for 1, 2, and 3, and a small text box with rules.

Map layout for 2 players. The map is a 5x5 grid. Action cards are numbered 1, 2, 3. A red circle with '2' is present. To the right, a box labeled "2 GIOCATORI:" shows the required resources: 5x (diamond icon), 0x (blue icon), and 2x (red icon).

Map layout for 3 players. The map is a 5x5 grid. Action cards are numbered 1, 2, 3. A red circle with '2' is present. To the right, a box labeled "3 GIOCATORI:" shows the required resources: 1x (diamond icon), 0x (blue icon), and 1x (red icon).

Map layout for 1 player (repeated). The map is a 5x5 grid. Action cards are numbered 1, 2, 3. A red circle with '2' is present. To the right, a box labeled "1 GIOCATORE:" shows the required resources: 8x (diamond icon), 0x (blue icon), and 2x (red icon).

Map layout for 4 players. The map is a 5x5 grid. Action cards are numbered 1, 2, 3. A red circle with '2' is present. To the right, a box labeled "4 GIOCATORI:" shows the required resources: 3x (diamond icon), 0x (blue icon), and 1x (red icon).



SFIDA DI FERRO
TIRATORE SCELTO SI ATTIVA
DUE VOLTE, PRIMA E DOPO IL
MOVIMENTO

PERSONE PROVENIENTI DA OGNI ANGOLO DEL REGNO SONO VENUTE AL CASTELLO PER SEGNALARE DI AVER VISTO PORTALI E STRANI NEMICI CHE ATTACCAVANO LE LORO CITTÀ, VILLAGGI E FATTORIE. ABBIAMO UN NUOVO ALLEATO

CON LILITH E I MAGHI DI CORTE HANNO SCOPERTO COME USARE I NOSTRI INCANTESIMI PIÙ POTENTI NELLE ZONE COLPITE DALLA MAGIA DEL TEMPO. ORA È IL MOMENTO DI INVERTIRE LA TENDENZA DI QUESTA GUERRA!

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO: DA QUESTO SCENARIO IN POI SI PUÒ USARE LILITH COME EROE.

INCANTESIMI

DURANTE IL SET UP LA SQUADRA SCEGLIERÀ UN NUMERO DI INCANTESIMI IN BASE AL NUMERO DI GIOCATORI. DURANTE LA PARTITA, COME SQUADRA POTETE SCEGLIERE DI USARE UN INCANTESIMO CAPOVOLGENDO A FACCIA IN GIÙ ED ESEGUENDO L'ATTACCO MOSTRATO SU DI ESSO. GLI INCANTESIMI POSSONO COLPIRE QUALSIASI ORDA IN GIOCO, MA NON POSSONO COLPIRE I PORTALI. GLI INCANTESIMI POSSONO ESSERE USATI SOLAMENTE UNA VOLTA DURANTE UNO SCENARIO. QUANDO LA SQUADRA SCEGLIE GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA QUELLI CON UNA ICONA POTERE .

TORRI

USA LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3 E 4A (ORDINE SACRO, COYO DEI RANGER, GRANDE BERTHA E MAGO ARCANO).



ORDE

ONDATA 1	ONDATA 2	ONDATA 3	ONDATA 4
1x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	
1x GIALLO	3x GIALLO	2x GIALLO	1x GIALLO
3x ROSSO	2x ROSSO	1x ROSSO	

PORTALI



TESSERE PERCORSO



A4



A3



1x1

PILE PROLE

USANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO QUI SOTTO:

CIMA DELLA PILA PROLE



FONDO DELLA PILA PROLE

CIMA DELLA PILA PROLE



FONDO DELLA PILA PROLE

CIMA DELLA PILA PROLE



FONDO DELLA PILA PROLE

MECCANISMI SPECIALI

IN QUESTO SCENARIO INCONTRERAI NEMICI CON LA SEGUENTE NUOVA ABILITÀ:



I NEMICI CON TIRATORE SCELTO SONO MOLTO PERICOLOSI PER GLI EROI. DOPO CHE UN'ORDA SI MUOVE, SE HA DELLE ICONE TIRATORE SCELTO SU DI SÉ CHE NON SONO COPERTE, TUTTI GLI EROI NEGLI SPAZI ADIACENTI AD ESSA SUBISCONO 1 DANNO.

NOTA: TIRATORE SCELTO NON SI ATTIVA NEL TURNO DOVE UN'ORDA PROLIFICA. SOLO DOPO CHE UN'ORDA SI MUOVE.

SETUP MAPPA



1 GIOCATORE:

9x 3x 2x

2 GIOCATORI:

5x 3x 2x

3 GIOCATORI:

1x 2x 1x

4 GIOCATORI:

3x 1x 1x

SFIDA DI FERRO

QUANDO GIOCHI UNA TORRE SU UN SITO COSTRUZIONE BIANCO, DOPO AVER ESEGUITO I SUOI ATTACCHI, DECLASSALA DI UN LIVELLO, SE SI TRATTA DI UNA TORRE DI LIVELLO 1, RIMETTILA NELLA RISERVA.

È CHIARO CHE QUESTI PORTALI DEVONO ESSERE OPERA DI UN NUOVO E PERICOLOSO NEMICO. I TWILIGHT HARASSERS CHE SONO APPARSI DURANTE L'ULTIMA BATTAGLIA ERANO SOLO UN'ONDATA D'ANTICIPO. IL RESTO DEI LORO ESERCITI HA INIZIATO A INONDARE

LA CAMPAGNA! LA PIENA POTENZA DELLE TORRI DEL REGNO È ORA A VOSTRA DISPOSIZIONE. QUESTI NEMICI SONO STATI SCONFITTI IN PASSATO E DOBBIAMO SCONFIGGERLI DI NUOVO!

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO: .

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SCEGLIE GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA QUELLI CON UNA ICONA POTERE .

TORRI

USA LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B (GUARNIGIONE DI MOSCHETTIERI, MAGO STREGONE, TESLA X104, SALA BARBARICA).

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 2	ONDATA 4
2x VERDE	1x VERDE	2x VERDE	2x VERDE
	4x GIALLO	2x GIALLO	2x GIALLO
		2x ROSSO	2x ROSSO

PORTALI



TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

USANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO QUI SOTTO:



MECCANISMI SPECIALI

IN QUESTO SCENARIO AVRAI ACCESSO AD UN NUOVO TIPO DI SITO COSTRUZIONE:



IL SITO COSTRUZIONE BIANCO PUÒ ESSERE UTILIZZATO DA QUALSIASI GIOCATORE. TUTTE LE ALTRE REGOLE DI PIAZZAMENTO DELLE TORRI SI APPLICANO AL SITO COSTRUZIONE BIANCO (CIOÈ PUÒ AVERE AL MASSIMO 1 TORRE SU DI ESSO, A MENO CHE NON VI SIA PIAZZATA UNA TORRE SOLDATO, NEL QUAL CASO PUÒ AVERE AL MASSIMO 2 TORRI SU DI ESSO).

ALLA FINE DEL ROUND, QUANDO PRENDI LE TORRI, LA SQUADRA DECIDE QUALE GIOCATORE (O QUALI) PRENDE LE TORRI (SE CI SONO) CHE ERANO PIAZZATE SUL SITO COSTRUZIONE BIANCO.



SETUP MAPPA





LE FORZE DELL'ELFO OSCURO ERANO SOLO L'INIZIO!
I CAVALIERI, CHE NON SI VEDEVANO PIÙ DAL REGNO DI
LORD BLACKBURN, HANNO COMINCIATO AD APPARIRE

AI CONFINI DEL REGNO. PER AIUTARVI A SCONFIGGERE
QUESTI NEMICI I MAGHI DI CORTE HANNO PREPARATO
NUOVI E PIÙ POTENTI INCANTESIMI.

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA
QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO:

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SCEGLIE GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA
QUELLI CON UN MASSIMO DI DUE ICONE POTERE / .

TORRI

USA LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 2	ONDATA 4	ONDATA 5	VIUOTI
2x VERDE	1x VERDE	1x VERDE	1x VERDE		3x VIUOTI
	2x GIALLO	2x GIALLO	2x GIALLO	2x GIALLO	
	1x ROSSO	2x ROSSO	1x ROSSO		

AVRAI BISOGNO ANCHE DELLE 6 CARTE ORDA BLU CHE HANNO
UN'ICONA FANTASMA E 2 CRISTALLI SUL RETRO.

QUESTO SCENARIO INTRODUCE LE CARTE ORDA VIUOTE. NELLA
PILA DEI DIAGRAMMI DI SETUP SONO MOSTRATE IN BIANCO.
QUANDO NE PESCHI UNA PERCHÉ PROLIFICH, INVECE DI METTERLA
IN GIOCO, RIMETTLA NELLA SCATOLA.

PORTALI



MECCANISMI SPECIALI



14

IN QUESTO SCENARIO INCONTRERETE UN NUOVO TIPO DI ORDA:
FANTASMA. L'ICONA FANTASMA INDICA LE CARTE ORDA CHE
SI TRASFORMANO IN ORDE FANTASMA QUANDO VENGONO
DISTRUTTE. LA CASELLA CON UN FANTASMA È TRATTATA COME
QUELLA DIETRO LE ICONE DI LIVELLO DELLA TORRE DEL
PORTALE E QUINDI NON PUÒ ESSERE COPERTA DA TESSERE
DANNI, SOLDATI O EROI. NON È NECESSARIO COPRIRLA PER
SCONFIGGERE L'ORDA.

TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

USANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE
COME MOSTRATO QUI SOTTO:



QUANDO UN ORDA CON VIENE DISTRUTTA:

- PESCA LA CARTA IN CIMA ALLA PILA BLU DI ORDE FANTASMA E
METTLA DOVE SI TROVAVA L'ORDA DISTRUTTA.
- GLI EROI IN QUELLO SPAZIO SONO COSTRETTI A RITIRARSI (CIÒ
DEVONO SPOSTARSI SU UNO SPAZIO VIUOTO ADIACENTE).
- L'ORDA NON È SCONFITTA FINCHÉ NON VIENE DISTRUTTA L'ORDA
FANTASMA; QUINDI OTTERRAI CRISTALLI SOLO QUANDO LA TESSERA BLU
ORDA FANTASMA VIENE RIMOSSA.

SETUP MAPPA

MISCHIA LE CARTE ORDA FANTASMA BLU E METTILE IN UNA PILA A FACCIA IN GIÙ A PORTATA DI MANO DI TUTTI I GIOCATORI.



1 GIOCATORE:



2 GIOCATORI:



3 GIOCATORI:



4 GIOCATORI:



È COME TEMEVAMO, I CAVALIERI CADUTI ERANO L'AVANGUARDIA DI LORD BLACKBURN. COLUI CHE UNA VOLTA ERA UN GRANDE GUERRIERO È EMERSO DA UN PORTALE, STRAPPATO VIA DAL SUO POSTO NEL TEMPO

E MINACCIA ANCORA UNA VOLTA DI DISTRUGGERE IL REGNO. CON LA NUOVA FORZA RITROVATA DEI VOSTRI EROI, VOI SIETE TUTTO CIÒ CHE SI FRAPPONE TRA NOI E BLACKBURN.

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO:  / .

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SCEGLIE GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA QUELLI CON UN MASSIMO DI DUE ICONE POTERE  / .

TORRI

USA LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 3	ONDATA 4	ONDATA 5	VIUOTI	LORD BLACKBURN
3x VERDE		2x VERDE				4x CARTE VITA
	4x GIALLO		2x GIALLO	4x GIALLO		5x CARTE AZIONE
3x ROSSO	3x ROSSO			2x ROSSO		1x CARTE RIFERIMENTO
					2x VIUOTI	

NECESSITI ANCHE DELLE 6 CARTE ORDA BLU CON L'ICONA FANTASMA SUL RETRO.

PORTALI

NESSUNO.

TESSERE PERCORSO



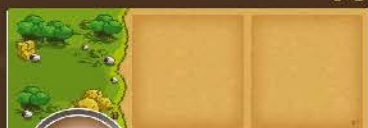
B3



B6



B5



B7

B3

A13

1x1



A11



B12

PILE PROLE

USANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO QUI SOTTO:



MECCANISMI SPECIALI

GLI SCENARI CHE PREVEDONO UN BOSS HANNO REGOLE SPECIALI PER LA MINITURA BOSS. QUESTE REGOLE SONO RIASSUNTE QUI. I BOSS AVRANNO UNA MINITURA, UNA CARTA DI RIFERIMENTO, UN MAZZO BOSS E UN MAZZO DI CARTE VITA.



MAZZO VITA DI BLACKBURN

BLACKBURN HA 4 CARTE VITA. QUESTE HANNO UN'IMMAGINE DI LORD BLACKBURN SUL FRONTE CON UNA GRIGLIA SOVRAPPONATA E SUL RETRO HANNO TESTO E ICONE. SUL FRONTE C'È UN NUMERO NELL'ANGOLO IN BASSO A SINISTRA. PER PREPARARE IL MAZZO VITA, GIRA LE CARTE IN MODO CHE L'IMMAGINE DI LORD BLACKBURN SIA RIVOLTA VERSO L'ALTO, POI IMPILALE IN ORDINE IN MODO CHE LA CARTA NUMERATA "1" SIA IN ALTO, "2" SIA SOTTO LA 1, "3" SOTTO LA 2 E "4" SIA LA CARTA IN FONDO.

VINCERE

NON CI SONO PORTALI IN QUESTO SCENARIO. INVECE, SI VINCE SCONFAGENDO LORD BLACKBURN. QUANDO L'ULTIMA CARTA DELLA SUA PILA VITA VIENE DISTRUTTA, ALLA FINE DI QUEL ROUND AVRETE VINTO.

MINIATURE BOSS

- GLI EROI NON POSSONO ENTRARE NELLO STESSO SPAZIO DI UNA MINITURA BOSS.
- SE UNA MINITURA BOSS SI MUOVE IN UNO SPAZIO IN CUI SI TROVA UN EROE, QUELL'EROE È COSTRETTO A RITIRARSI (DEVE SPOSTARSI IN UNO SPAZIO ADIACENTE NON OCCUPATO, O TORNARE ALLA SUA PLANCIA EROE) E SUBISCE 1 DANNO.
- QUANDO UNA MINITURA BOSS SI MUOVE, SE DOVESSE MUOVERSI SU UNO SPAZIO CON UN'ORDA, SALTA OLTRE QUELLO SPAZIO.
- QUANDO UN'ORDA DOVESSE MUOVERSI SULLO SPAZIO DI UNA MINITURA BOSS, ESSA SALTA OLTRE LA MINITURA BOSS.

ATTIVARE I BOSS

LE MINATURE DEI BOSS SI ATTIVANO DURANTE LA FASE 4: "FAI AVANZARE I VASSOI ORDA" COME SE FOSSE ROSSO UNA CARTA ORDA. QUANDO È IL MOMENTO DI ATTIVARE UNA MINATURA BOSS, SEGUI I PASSI DESCRITTI SULLA CARTA RIFERIMENTO DI QUEL BOSS. PER ESEGUIRE UN'AZIONE, PESCA LA CARTA IN CIMA AL MAZZO BOSS ED ESEGUI GLI EFFETTI DELLE ICONE E DEL TESTO MOSTRATI SULLA CARTA.



QUANDO VEDI QUESTA ICONA, TUTTE LE TORRI ADIACENTI ALLO SPAZIO DI LORD BLACKBURN VENGONO RIMESSE NELLA RISERVA E LA TORRE DI UN LIVELLO PIÙ BASSO VIENE MESSA AL SUO POSTO.

AD ESEMPIO, SE UNA TORRE CECCHINO DI LV3 FOSSE STATA ADIACENTE A BLACKBURN VERREBBE RIMESSA NELLA RISERVA E UNA TORRE TIRATORE SCELTO DI LV2 VERREBBE MESSA AL SUO POSTO. LE TORRI DI LIVELLO 1 NON VENGONO SOSTITuite MA SOLO RIMOSSE. SE NON CI SONO ABBASTANZA TORRI NELLA RISERVA PER ABBASSARE IL LIVELLO DI UNA TORRE, QUESTA NON VIENE SOSTITUITA MA VIENE SEMPLICEMENTE RIMOSSA.



QUANDO VEDI QUESTA ICONA, TUTTI GLI EROI ADIACENTI A LORD BLACKBURN SUBISCONO 1 DANNO.

COMBATTERE I BOSS

LE MINATURE BOSS SONO DURE DA SCONFIGGERE.

- GLI EROI E GLI INCANTESIMI NON POSSONO INTACCARE I BOSS. GLI EROI NON POSSONO SOSTARE SULLA CARTA VITA DEI BOSS E, SE UN'ABILITÀ O UN ATTACCO DELL'EROE PIAZZEREBBE DELLE TESSERE DANNO SU UN BOSS, QUELLE TESSERE NON VENGONO PIAZZATE. LO STESSO VALE PER GLI INCANTESIMI.
- QUANDO UNA TORRE ATTACCA UN BOSS, LE TESSERE DANNO SONO POSIZIONATE SULLA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA DEI BOSS. PER DANNEGGIARE IL BOSS, LA GRAFICA DEL BOSS SULLA CARTA VITA DEVE ESSERE COMPLETAMENTE COPERTA.
- TUTTI GLI ATTACCHI DELLA TORRE CHE MIRANO UN BOSS CONTANO COME AVERE MANIPOLAZIONE LIBERA.

DANNEGGIARE I BOSS

DURANTE LA FASE 3: "DISTRUGGI I VASSOI ORDA" CONTROLLA LA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA BOSS: SE LA GRAFICA CHE RAPPRESENTA IL BOSS È COMPLETAMENTE COPERTA, IL BOSS È DANNEGGIATO. TOGLI LA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA E CAPOVOLGILA. SUL RETRO DESCRIVERÀ L'EFFETTO DI RITORSIONE DEI BOSS. QUESTO SI RISOLVE COME SE FOSSE UNA CARTA AZIONE. UNA VOLTA ESEGUITE TUTTE LE EFFETTI DI RITORSIONE, RIMETTI LA CARTA NELLA SCATOLA DEL GIOCO.

SETUP MAPPA

MAZZO AZIONE DI BLACKBURN: MISCHIA LE 5 CARTE AZIONE E METTILE IN UNA PILA A FACCIA IN GIÙ.

MAZZO VITA DI BLACKBURN

MAZZO ORDA FANTESMA

PIAZZA QUI LA MINITURA DI LORD BLACKBURN

1x1

A11

B7

B5

B3

B12

A13

B6

1 GIOCATORE:

7x

3x

2x

2 GIOCATORI:

6x

3x

2x

3 GIOCATORI:

2x

2x

1x

4 GIOCATORI:

4x

1x

1x



SFIDA DI FERRO
QUANDO UN APPRIISTA PROLIFICA
TI IMPEDISCE DI UTILIZZARE SITI DI
COSTRUZIONE ADIACENTI PER UN ROUND.

I NEMICI CHE ABBIAMO AFFRONTATO SONO STATI PORTATI NEL REGNO DA DIVERSI LUOGHI E PUNTI TEMPORALI. I PORTALI, HANNO SOSPESO I NOSTRI MAGHI, SONO LA CREAZIONE DI UNA POTENTE MAGA

DEL TEMPO. SE CONTINUIAMO A CHIUDERE I PORTALI ALLORA CONTINUEREMO A RIDURRE LA POTENZA DI QUESTO MAGA.

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO: / .

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SCEGLIE GLI INCANTESIMI, SCEGLI TRA QUELLI CON UN MASSIMO DI DUE ICONE POTERE / .

TORRI

USA LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 2	ONDATA 3	ONDATA 4	ONDATA 6
2x VERDE	3x VERDE	2x VERDE			
	1x GIALLO	2x GIALLO	2x GIALLO	1x GIALLO (NON CON 1G)	3x GIALLO
	2x ROSSO		2x ROSSO		

PORTALI



TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

USANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO QUI SOTTO:

OVIA DELLA FILA PROLE



MECCANISMI SPECIALI

IN QUESTO SCENARIO INCONTRERAI NEMICI CON LA SEGUENTE NUOVA ABILITÀ:

APPRIISTA



LE ORDE APPRIISTA CREANO UN NUOVO PERCORSO QUANDO PROLIFICANO. QUESTO PERMETTERÀ AD UN PUNTO PROLE BLOCCATO DI INIZIARE A INVIARE ORDE VERSO IL REGNO.

L'APPRIISTA DIRAMERÀ UN NUOVO PERCORSO BASATO SULLA FILA DI ICONE DELLA CARTA ORDA.

NOTA CHE QUESTE ICONE SONO SU SFONDO ROSSO E QUINDI LE TESSERE DANNO, EROI E SOLDATI NON POSSONO ESSERE POSIZIONATE SOPRA DI ESSA E NON HANNO BISOGNO DI ESSERE COPERTE PER SCONFIGGERE L'ORDA. QUANDO APPARE UN APPRIISTA, ESEGUI I SEGUENTI PASSI: CONTROLLA L'AREA DI GIOCO PER TROVARE UNA CARTA APPRIISTA CHE CORRISPONDA ALLA CARATTERISTICA PIÙ A SINISTRA NELLA CASELLA CON UN FANTASMA.

SE NON È IN GIOCO, CONTROLLA QUELLA CENTRALE E INFINE QUELLA PIÙ A DESTRA SE NESSUNA DELLE ALTRE DUE È IN GIOCO. RIMUOVI LA TESSERA CHE CORRISPONDE ALLA CARATTERISTICA IDENTIFICATA DAL GIOCO.

QUESTO FARÀ IN MODO CHE UN PUNTO PROLE CHE AVEVI IMPOSTATO E CHE NON AVEVA ACCESSO AL PERCORSO ORA LO ABBA. L'APPRIISTA VIENE POI POSIZIONATO SUL TABELLONE COME SE FOSSE STATO PROLIFICATO DAL PUNTO PROLE APPENA APERTO.

NOTA: QUEL PUNTO PROLE NON PROLIFICA UN'ORDA NEL TURNO IN CUI IL SUO PERCORSO È STATO APERTO.



B8



B9



3 TESSERE APPRIISTA

SETUP MAPPA



LE CARTE APPRIPISTA (LAGO, FORESTA E CAVANNE) SONO POSIZIONATE IN CIMA AL PERCORSO. QUESTE BLOCCANO I PUNTI PROLE ADIACENTI. I PUNTI PROLE PROLIFICHERANNO SOLO QUANDO LA CARTA APPRIPISTA SARÀ STATA RIMOSSA.

1 GIOCATORE:



2 GIOCATORI:



3 GIOCATORI:



4 GIOCATORI:



AVETE AGITO BENE COMBATTENDO LE ORDE DELLA MALVAGIA MAGA DEL TEMPO. MENTRE NUOVI NEMICI EMERGONO DOPO OGNI VITTORIA, SIETE SICURI DI ATTRARRE FUORI LE MAGHE DEL TEMPO STESSE SE

CONTINUATE AD AVERE SUCCESSO. AVETE A VOSTRA DISPOSIZIONE TUTTA LA POTENZA DEL REGNO. FERMATE QUEST'ULTIMA MINACCIA, COME AVETE FATTO CON MOLTI ALTRE!

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO:  / .

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SCEGLIE GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA QUELLI CON UN MASSIMO DI DUE ICONE POTERE  / .

TORRI

USA LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 3	ONDATA 4	ONDATA 6	ONDATA 7
1x VERDE	2x VERDE	1x VERDE	2x VERDE	1x VERDE	3x VERDE
2x GIALLO	2x GIALLO		2x GIALLO		3x GIALLO
	3x ROSSO	1x ROSSO	1x ROSSO		

PORTALI



TESSERE PERCORSO



B6



B5



B11



A3



A12

1 CARTA APPRIPISTA

PILE PROLE

UTILIZZANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO DI SEGUITO:

CIMA DELLA PILA PROLE



FONDO DELLA
PILA PROLE



MECCANISMI SPECIALI

IN QUESTO SCENARIO INCONTRERAI NEMICI CON LA SEGUENTE NUOVA ABILITÀ:

ORDE VOLANTI



L'ICONA VOLANTE È SU SFONDO ROSSO E QUINDI LE TESSERE DANNI, SOLDATI ED EROI NON POSSONO COPRIRLA. QUESTO SIGNIFICA ANCHE CHE NON DEVI COPRIRLA PER SCONFIGGERE L'ORDA.

QUANDO UNA ORDA VOLANTE SI MUOVE:

PRIMA CHE SI MUOVA, I SOLDATI SU DI ESSA VENGONO RIMOSI E GLI EROI DEVONO SPOSTARSI SU UNO SPAZIO VUOTO ADIACENTE.

- SE C'È UN'ORDA NELLO SPAZIO IN CUI VORREBBE MUOVERSI UN'ORDA VOLANTE, ESSA NON LA SALTA. METTI INVECE L'ORDA VOLANTE SOPRA L'ORDA CHE LE STA DI FRONTE. SE C'È GIÀ UN'ORDA VOLANTE SOPRA DI ESSA, ALLORA QUELLA CHE SI MUOVE LA SALTA (CI POSSONO ESSERE AL MASSIMO 2 ORDE IN UNA PILA).

QUANDO UNA PILA DI ORDE SI ATTIVA, ALLORA ATTIVA COMPLETAMENTE L'ORDA IN CIMA ALLA PILA. POI, DOPO CHE SI È MOSSA, ATTIVA L'ORDA CHE SI TROVAVA SUL FONDO DELLA PILA.

QUANDO L'ORDA SUPERIORE DI UNA PILA VIENE DISTRUTTA, SE CI SONO DEGLI EROI SU DI ESSA, DOPO AVER SUBITO 1 DANNO PER AVER DISTRUTTO UN'ORDA, QUESTI EROI SONO COSTRETTI A RITIRARSI (CIOÈ A SPOSTARSI IN UNO SPAZIO VUOTO E ADIACENTE).

SETUP MAPPA





LE TESSERE PORTALE DEVONO ESSERE PIAZZATE, SE POSSIBILE, IN MODO CHE NON COMPRANO NESSUN NEMICO.

LA MAGA DEL TEMPO È APPARSA... DUE VOLTE! INFINE HAI DISTRUTTO ABBASTANZA PORTALI PER CHIAMARLA ALLO SCOPERTO E FARLA AVANZARE PER AFFRONTARTI DA SOLA. QUESTA È LA TUA OCCASIONE PER PORRE FINE A QUESTA MINACCIA AL REGNO... CIÒ CHE È

INASPETTATO È CHE HA PORTATO SE STESSA COME SOSTEGNO! LEI È QUI, SIA IL SUO PASSATO CHE IL SUO PRESENTE. SE TROVANO UN MODO PER UNIRE IL LORO POTERE E COMPLETARE IL BASTONE DEL TEMPO, IL REGNO SARÀ PERDUTO...

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO: / .

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SCEGLIE GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA QUELLI CON UN MASSIMO DI DUE ICONE POTERE / . INOLTRE, LA SQUADRA PRENDE ANCHE LA GEMMA SPAZIOTEMPO (QUESTA NON CONTA PER IL LIMITE DI INCANTESIMI DELLA SQUADRA).

TORRI

USA LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 2	ONDATA 3
5x VERDE	4x VERDE	2x VERDE	2x VERDE
2x GIALLO	3x GIALLO	1x GIALLO	2x GIALLO
	4x ROSSO	1x ROSSO	1x ROSSO

ONDATA 4	ONDATA 5	ONDATA 7
2x VERDE	2x GIALLO (METTERE A LATO)	3x GIALLO

AVRAI BISOGNO ANCHE DELLE 6 CARTE ORDA BLU CON L'ICONA FANTASMA SUL RETRO, 3 ORDE VUOTE E LE CARTE MAGA DEL TEMPO:

- 3x CARTE VITA VECCHIA MAGA DEL TEMPO
- 3x CARTE VITA GIOVANE MAGA DEL TEMPO
- 1x CARTA CONDIZIONE SPECIALE BLU
- 1x CARTA RIFERIMENTO MAGA DEL TEMPO

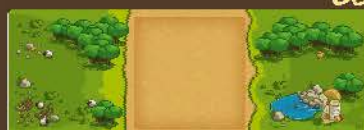
PORTALI

NESSUNO.

TESSERE PERCORSO



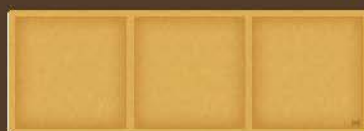
B6



B5



A7



B8



B9



B10



A11



1x1



B1



B1



B1



B1



B1



A13



A12



A12

PILE PROLE

UTILIZZANDO LE CARTE ORDA RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO DI SEGUITO:

CIMA DELLA PILA PROLE



VINCERE

NON CI SONO PORTALI IN QUESTO SCENARIO. INVECE, SI VINCE SCONFIGGENDO LE MAGHE DEL TEMPO. QUANDO TUTTE E 3 LE CARTE DI ENTRAMBI I LORO MAZZI VITA SONO DISTRUTTE, AVRAI VINTO ALLA FINE DI QUEL ROUND.

MECCANISMI SPECIALI

MINIATURE BOSS

- GLI EROI NON POSSONO ENTRARE NELLO STESSO SPAZIO DI UNA MINIATURA BOSS.
- SE UNA MINIATURA BOSS SI MUOVE IN UNO SPAZIO IN CUI SI TROVA UN EROE, L'EROE È COSTRETTO A RITIRARSI (DEVE SPOSTARSI IN UNO SPAZIO ADIACENTE NON OCCUPATO, O TORNARE ALLA SUA PLANCIA EROE) E SUBISCE 1 DANNO.
- QUANDO UNA MINIATURA BOSS SI MUOVE, SE VOLESSE SPOSTARSI SU UNO SPAZIO CON UN'ORDA, SALTEREBBE QUELLO SPAZIO.
- QUANDO UN'ORDA VORREBBE SPOSTARSI NELLO SPAZIO DI UNA MINIATURA BOSS, SALTA OLTRE LA MINIATURA DEL BOSS.

SE UNA MAGA DEL TEMPO SI SPOSTA IN UNO SPAZIO CON UNA TORRE, QUELLA TORRE VIENE RIMESSA NELLA RISERVA.

ATTIVAZIONE DELLE MAGHE DEL TEMPO

LE MAGHE DEL TEMPO SI ATTIVANO DOPO L'AVANZATA DELLE ORDE E PRIMA CHE GLI EROI PRENDANO LE LORO CARTE TORRE. ASSICURATI DI SEGUIRE LA CARTA RIFERIMENTO MAGA DEL TEMPO INVECE DEL RIFERIMENTO ORDINE DEL TURNO SULLE PLANCE DEGLI EROI.

LE MAGHE DEL TEMPO HANNO DUE TESSERE PORTALE 1x3.

SE QUESTE SONO SU UN'ORDA, QUELL'ORDA È CONSIDERATA COME SE FOSSE UN PORTALE. QUESTO SIGNIFICA:

- L'ORDA NON PUÒ ESSERE COLPITA DA INCANTESIMI O EROI
- DOPO CHE UNA TORRE PONE ALMENO UNA TESSERA DANNO SU UN'ORDA PORTALE, CAPOVOLGI QUELLA TORRE. ESSA VIENE RIMESSA NELLA RISERVA QUANDO VENGONO PRELEVATE LE TORRI.



NOTA: GUADAGNI ANCORA I CRISTALLI MOSTRATI SUL RETRO DELLA CARTA PER LA DISTRUZIONE DI QUESTI PORTALI.

QUANDO LE MAGHE DEL TEMPO SI ATTIVANO, CONTROLLA PRIMA DI TUTTO SE CI SONO 2 PORTALI IN GIOCO. SE NON CI SONO, ALLORA DEVI TENTARE DI PIAZZARE LE TESSERE PORTALE SOPRA LE ORDE FINO A QUANDO NON AVRAI CREATO 2 PORTALI O FINO A QUANDO NON SARÀ PIÙ POSSIBILE PIAZZARE ALTRE TESSERE PORTALE.

PER PIAZZARE UNA TESSERA PORTALE SU UNA CARTA ORDA DEVONO ESSERE SODDISFATTE LE SEGUENTI CONDIZIONI:

- NON PUÒ ESSERE UN PORTALE
- L'ORDA NON PUÒ AVERE UN EROE SOPRA DI SÈ

LA TESSERA DEVE ESSERE POSIZIONATA IN MODO CHE L'ORDA NON VENGA DISTRUTTA DALLA SUA COLLOCAZIONE (DAL MOMENTO CHE LA TESSERA DEL PORTALE È COME UNA TESSERA DANNO, PUÒ COPRIRE I NEMICI E QUINDI PUÒ AIUTARE GLI EROI A SCONFIGGERE IL VASSOIO ORDA SU CUI È POSIZIONATA!)

SE NON VENGONO POSIZIONATE TESSERE PORTALE, COSA CHE PUÒ ACCADERE SE CI SONO 2 PORTALI IN GIOCO O SE NON CI SONO POSIZIONAMENTI LEGALI PER UNA TESSERA PORTALE, ALLORA ENTRAMBE LE MINIATURE MAGA DEL TEMPO SI SPOSTANO DI UNO SPAZIO EXTRA. QUANDO UNA MAGA DEL TEMPO SI MUOVE, ELLA SI SPOSTA DI UNO SPAZIO DIRETTAMENTE VERSO IL SITO DI COSTRUZIONE BIANCO (VEDI LE FRECCE SUL DIAGRAMMA DI SETUP). RICORDA, IL MOVIMENTO DEL BOSS NON PUÒ ESSERE FERMATO DAI SOLDATI. QUANDO LE MAGHE DEL TEMPO STANNO PER MUOVERSI, PRIMA RIMUOVI TUTTI I SOLDATI DALLE LORO CARTE VITA.

PRENDI NOTA DEL TESTO SULLA CARTA CONDIZIONE SPECIALE!

COMBATTERE I BOSS

LE MINIATURE BOSS SONO DIFFICILI DA SCONFIGGERE.

- EROI E INCANTESIMI NON POSSONO INTACCARE I BOSS. GLI EROI NON POSSONO STARE SULLA LORO CARTA VITA E, SE UN'ABILITÀ O UN ATTACCO DELL'EROE PIAZZEREBBE DELLE TESSERE DANNO SU UN BOSS, QUELLE TESSERE NON VENGONO MESSE. LO STESSO VALE PER GLI INCANTESIMI.
- QUANDO UNA TORRE ATTACCA UN BOSS, LE TESSERE DANNO VENGONO PIAZZATE SOPRA LA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA DEI BOSS. PER DANNEGGIARE IL BOSS LE GRAPHE DEI BOSS SULLA CARTA VITA DEVONO ESSERE COMPLETAMENTE COPERTE.

- TUTTI GLI ATTACCHI DELLA TORRE VERSO UN BOSS CONTANO COME 

DANNEGGIARE I BOSS

DURANTE LA FASE 3: "DISTRUGGI I VASSOI ORDA" CONTROLLA LA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA BOSS. SE LA GRAPCA CHE RITRAE IL BOSS È COMPLETAMENTE COPERTA, ALLORA IL BOSS È DANNEGGIATO. TOGLI LA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA E CAPOVOLGILA. SUL RETRO DESCRIVERÀ L'EFFETTO DI RITORSIONE DEL BOSS. QUESTO SI RISOLVE COME SE FOSSE UNA CARTA AZIONE (VEDI CARTA RIFERIMENTO). UNA VOLTA ESEGUITI TUTTI GLI EFFETTI DI RITORSIONE, RIMETTI LA CARTA NELLA SCATOLA DEL GIOCO.

CONDIZIONE SPECIALE

LA CARTA CONDIZIONE SPECIALE SPIEGA IL RESTO DELLE REGOLE DELLO SCENARIO SUL RETRO. DURANTE IL SETUP, POSIZIONA LA CARTA CON LA SPIRALE RIVOLTA VERSO L'ALTO COME MOSTRATO. LEGGI LE ISTRUZIONI SUL LATO CON LA SPIRALE DELLA CARTA. NON GUARDARE IL RETRO DELLA CARTA FINO A QUANDO ENTRAMBE LE MAGHE DEL TEMPO NON SONO IN PIEDI SUL SITO COSTRUZIONE BIANCO. QUANDO LO SONO, CAPOVOLGI LA CARTA CONDIZIONE SPECIALE E SEGUI LE ISTRUZIONI SU DI ESSA.



SETUP MAPPA

MAZZO
ORDA
FANTASMA

LE 2 ORDE S-GIALLO POSSONO
ESSERE USATE PIÙ AVANTI.

CARTA CONDIZIONE SPECIALE
(LATO SPIRALE A FACCIA IN SU)



**MAZZO VITA
GIOVANE MAGA DEL TEMPO**
IMPILA IL MAZZO IN MODO CHE LE
IMMAGINI SIANO A FACCIA IN SU. LA
CARTA "1" IN ALTO, "2" SOTTO LA 1
E "3" IN FONDO.

RIFERIMENTO TURNO
MAGA DEL TEMPO

DUE TESSERE
PORTALE.

**MAZZO VITA
VECCHIA MAGA DEL TEMPO**
IMPILA IL MAZZO IN MODO CHE LE
IMMAGINI SIANO A FACCIA IN SU. LA
CARTA "1" IN ALTO, "2" SOTTO LA 1
E "3" IN FONDO.

1 GIOCATORE:

9x

3x

2x



2 GIOCATORI:

7x 

3x  + 

2x 



3 GIOCATORI:

3x 

3x  + 

2x 



4 GIOCATORI:

7x 

2x  + 

1x 



TEMPESTA DEL PORTALE

LA TEMPESTA DEL PORTALE PUÒ ESSERE GIOCATO DA 2-4 GIOCATORI. NON C'È UN SETUP PER GIOCARE IN SOLITARIA.

DIFFICOLTÀ

PUOI GIOCARE ALLA TEMPESTA DEL PORTALE UTILIZZANDO UNA QUALSIASI DELLE IMPOSTAZIONI DI DIFFICOLTÀ STANDARD (1 STELLA, 2 STELLE, 3 STELLE O EROICA). NON CI SONO REGOLE SFIDA DI FERRO PER LA TEMPESTA DEL PORTALE.

REGOLE SPECIALI TEMPESTA DEL PORTALE

QUANDO QUESTE REGOLE SONO IN CONTRADDIZIONE CON LE REGOLE PRECEDENTEMENTE SPIEGATE, QUESTE NUOVE INTRODOTTE HANNO LA PRECEDENZA GIOCANDO ALLA TEMPESTA DEL PORTALE.

VINCERE E PERDERE

LA TEMPESTA DEL PORTALE HA DUE BOSS. VINCI SCONFIGGENDOLI ENTRAMBI. SE HAI BATTUTO ENTRAMBI I BOSS, VINCERAI ALLA FINE DEL ROUND SE IL REGNO SOPRAVVIVE.

PERDI SE IL REGNO FINISCE I CUORI O SE UNO DEI DUE BOSS RAGGIUNGE IL REGNO.

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE ABILITÀ TRA QUELLE CON LE SEGUENTI ICONE  / .

INCANTESIMI

QUANDO LA SQUADRA SCEGLIE GLI INCANTESIMI, SCEGLIETE TRA QUELLI CON UN MASSIMO DI DUE ICONE POTERE  / .

TORRI

USA LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

LA TEMPESTA DEL PORTALE È UNA MODALITÀ DI GIOCO RIGIOCABILE CON UN SET UP SEMI-CASUALE. PER PREPARARE LE ORDE, PRIMA DEVI RAGGRUPPARLE. I GRUPPI PER LE ORDE NEL GIOCO BASE SONO:

GRUPPO A	GRUPPO B	GRUPPO C	GRUPPO D
ONDATA 0 GIALLO	ONDATA 1 GIALLO	ONDATA 0 ROSSO	ONDATA 1 ROSSO
ONDATA 1 VERDE	ONDATA 2 GIALLO	ONDATA 3 ROSSO	ONDATA 2 ROSSO
ONDATA 2 VERDE	ONDATA 3 GIALLO	ONDATA 4 ROSSO	ONDATA 4 GIALLO
ONDATA 3 VERDE	ONDATA 7 VERDE	ONDATA 5 GIALLO	ONDATA 5 ROSSO
ONDATA 4 VERDE		ONDATA 7 GIALLO	

LE MAGHE DEL TEMPO SONO STATE SCONFITTE, MA IL DANNO CHE HANNO FATTO È DURATURO. NEL REGNO SONO APPARSE TEMPESTE DI SPAZIO-TEMPO DEFORMATE. STA A VOI FAR SÌ CHE IL REGNO SUPERI QUESTE TEMPESTE!

DOPO AVER RAGGRUPPATO LE ORDE INSIEME, MISCHIA TUTTE LE CARTE DI OGNI GRUPPO SEPARATAMENTE PER CREARE 4 MAZZI DI ORDE, UNO PER OGNI LETTERA DI GRUPPO. QUINDI, SELEZIONA A CASO LE ORDE COME MOSTRATO NELLA TABELLA SOTTOSTANTE:

6 ORDE GRUPPO A	2 ORDE VUOTE
5 ORDE GRUPPO B	3 VERDE ONDATA 0
6 ORDE GRUPPO C	1 VERDE ONDATA 6
6 ORDE GRUPPO D	1 GIALLO ONDATA 6

LE ORDE VERDI ONDATA 0, LE CARTE ORDE VUOTE E LE ORDE VERDI E GIALLE ONDATA 6 FANNO PARTE DEL GRUPPO S PERCHÉ VENGONO UTILIZZATE SOLO DURANTE IL SETUP.

LE CARTE ORDA RIMANENTI DEVONO ESSERE RIMESSE NELLA SCATOLA SENZA GUARDARLE.

AVRAI BISOGNO ANCHE DELLE CARTE IMPATTO TEMPESTA E DELLE 2 CARTE TEMPESTA DEL PORTALE CHE VANNO CON OGNI BOSS NEL GIOCO (1 CARTA VITA CHE PRESENTA LA GRAFICA DEL BOSS SU UN LATO CON UNA GRIGLIA COMPLETA E 1 CARTA RIFERIMENTO AZIONE PER QUEL BOSS).



MISCHIA LE CARTE IMPATTO E SCEGLINE 5 A CASO. CI SONO 3 SET DI CARTE BOSS NEL GIOCO BASE (LORD BLACKBURN, GIOVANE MAGA DEL TEMPO E VECCHIA MAGA DEL TEMPO). MISCHIA INSIEME LE CARTE VITA BOSS (HANNO TUTTE LA STESSA GRAFICA DELLA TEMPESTA DEL PORTALE SUL RETRO). POI, SELEZIONANE 2 A CASO. RIMETTI LE RIMANENTI CARTE IMPATTO E VITA BOSS NELLA SCATOLA DEL GIOCO SENZA GUARDARLE. TIENI LE CARTE RIFERIMENTO AZIONE BOSS NELLE VICINANZE PERCHÉ AVRAI BISOGNO DI 2 DI ESSE, NON SAPRAI QUALI 2 FINO A QUANDO I BOSS NON APPARIRANNO!

PILE PROLE E TEMPESTA

UTILIZZANDO LE CARTE RACCOLTE, PREPARA LE PILE PROLE COME MOSTRATO DI SEGUITO:

CIMA DELLA PILA PROLE

GRUPPO A	GRUPPO A	GRUPPO A	GRUPPO B	GRUPPO A
BOSS	GRUPPO A	GRUPPO B	GRUPPO C	GRUPPO A
GRUPPO B	GRUPPO B	GRUPPO C	VUOTO	GRUPPO B
GRUPPO C	BOSS		GRUPPO D	VUOTO
GRUPPO C	GRUPPO C		GRUPPO D	GRUPPO C
GRUPPO D	GRUPPO D			
GRUPPO D	GRUPPO D			



FONDO DELLA PILA PROLE



IMPATTO

IMPATTO

6 GIALLO

IMPATTO

IMPATTO

IMPATTO



MECCANISMI SPECIALI

CARTE IMPATTO TEMPESTA

DURANTE LA FASE 1: "GENERA NUOVE ORDE", LA PRIMA PILA PROLE NUMERATA È IL MAZZO TEMPESTA. QUESTO FUNZIONA COME QUALSIASI ALTRA PILA PROLE, PESCHI LA CARTA IN CIMA E LA GIOCHI SECONDO CIÒ CHE È.

SE È LA CARTA GIALLA ONDATA 6: GIOCALA SULLA MAPPA SEGUENDO LE REGOLE PER LE ORDE APPROPRIATE.

SE SI TRATTA DI UNA CARTA IMPATTO, SEGLI LE ISTRUZIONI SULLA CARTA E POI RIMETTLA NELLA SCATOLA DEL GIOCO. GLI EFFETTI DELLA CARTA IMPATTO SONO DESCRITTI NELL'APPENDICE A PAGINA 28.

GENERARE I BOSS

LE PILE PROLE 2 E 3 HANNO CIASCUNA UNA CARTA VITA BOSS ALL'INTERNO. QUANDO RIVELI QUESTA CARTA:

- 1 METTI LA CARTA VITA VICINO ALL'USCITA DAL PERCORSO E PRENDI LA CORRISPONDENTE MINIATURA BOSS E LA CARTA RIFERIMENTO TEMPESTA DEL PORTALE.
- 2 LEGGI LA CARTA RIFERIMENTO PER RICORDARTI COME QUEL BOSS INFLUISCA SUL GIOCO. POI METTI IL RIFERIMENTO ACCANTO ALLA SUA CARTA VITA.
- 3 METTI LA MINIATURA BOSS NELLO SPAZIO ACCANTO ALLA PILA PROLE DA CUI È STATA PESCATA.

I BOSS

NELLA TEMPESTA DEL PORTALE I BOSS HANNO UN'UNICA CARTA PER LA LORO VITA. PER SCONFIGGERE UN BOSS È NECESSARIO COPRIRE LA GRAFICA SULLA SUA CARTA VITA. LE REGOLE DEI BOSS SONO LE STESSA DEGLI SCENARI CON I SEGUENTI ADATTAMENTI: OGNI BOSS HA UNA CARTA SPECIALE RIFERIMENTO PER LA TEMPESTA DEL PORTALE. FATE RIFERIMENTO A QUELLA CARTA PER VEDERE COME IL BOSS RENDE IL GIOCO PIÙ DIFFICILE. GLI EFFETTI DEL BOSS DELLA TEMPESTA DEL PORTALE SONO DESCRITTI IN DETTAGLIO NELL'APPENDICE A PAGINA 28.

SETUP MAPPA



LASCIA SPAZIO
PER LE CARTE VITA
E RIFERIMENTO
BOSS



APPENDICE TEMPESTA DEL PORTALE

I BOSS

GIOVANE MAGA

DOPO CHE TUTTE LE ORDE SONO AVANZATE, SE LA GIOVANE MAGA DEL TEMPO È IN GIOCO, CONTROLLA SE CI SONO 2 PORTALI IN GIOCO. SE NON CI SONO, ALLORA DEVI TENTARE DI PIAZZARE UNA TESSERA PORTALE SU UN'ORDA FINO A QUANDO NON NE PIAZZI UNA O NON CI SONO PIAZZAMENTI LEGALI PER UNA. SE CI SONO PIÙ ORDE SU CUI PUOI PIAZZARE LEGALMENTE UNA TESSERA PORTALE, LA SQUADRA DECIDE SU QUALE ORDA PIAZZARLA.

PER POSIZIONARE UNA TESSERA PORTALE SU UN'ORDA DEVONO ESSERE SODDISFATTE LE SEGUENTI CONDIZIONI:

- NON PUÒ ESSERE UN PORTALE
- L'ORDA NON PUÒ AVERE UN ERDE SOPRA
- LA TESSERA DEVE ESSERE POSIZIONATA IN MODO CHE L'ORDA NON VENGA DISTRUTTA DALLA SUA COLLOCAZIONE (POICHÉ LA TESSERA DEL PORTALE È COME UNA TESSERA DANNO, PUÒ COPRIRE I NEMICI E QUINDI PUÒ AIUTARE GLI EROI A SCONFIGGERE IL VASSOIO DELL'ORDA SU CUI È POSIZIONATA!).

LA CARTA ORDA SU CUI POSIZIONI LA TESSERA PORTALE DIVENTA UN'ORDA DEL PORTALE.

VECCHIA MAGA

PRIMA DI SPOSTARE LA VECCHIA MAGA DEL TEMPO E QUANDO VIENE DISTRUTTA, LA SQUADRA SCEGLIE UNA TORRE SU UN SITO COSTRUZIONE CHE LE ERA ADIACENTE E LA RIMETTE NELLA RISERVA. SE NON C'È UNA TORRE ADIACENTE, QUESTO NON HA ALCUN EFFETTO.

BLACKBURN

PRIMA DI SPOSTARE LORD BLACKBURN E QUANDO VIENE DISTRUTTO, RIDUCI DI 1 IL LIVELLO DI OGNI TORRE IN UN SITO COSTRUZIONE ADIACENTE A LORD BLACKBURN. INIZIA RIMETTENDO CIASCUNA TORRE DI LIVELLO 1 NELLA RISERVA, POI RIDUCI IL LIVELLO DI OGNI TORRE DI LIVELLO 2, POI QUELLE DI LIVELLO 3 E INFINE QUELLE DI LIVELLO 4.

LA CARTA VITA DI LORD BLACKBURN HA UNA NUOVA ICONA: SOLO SOLDATI. QUESTI TRE SPAZI POSSONO ESSERE COPERTI SOLO DA SOLDATI.



CARTE IMPATTO

NEBBIA FITTA

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PASSARE (E POTENZIARE) OGNI TORRE ARCIERI CHE HANNO QUESTO TURNO. LA SQUADRA PUÒ, INVECE, SPENDERE 1 CRISTALLO QUANDO QUESTO IMPATTO VIENE RIVELATO PER ANNULLARE IL SUO EFFETTO E IGNORARLO.

RISCHIO DI DETONAZIONE

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PASSARE (E POTENZIARE) OGNI TORRE CANNONE CHE HANNO QUESTO TURNO. LA SQUADRA PUÒ, INVECE, SPENDERE 1 CRISTALLO QUANDO QUESTO IMPATTO VIENE RIVELATO PER ANNULLARE IL SUO EFFETTO E IGNORARLO.

MAGIA DISTORTA

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PASSARE (E POTENZIARE) OGNI TORRE MAGO CHE HANNO QUESTO TURNO. LA SQUADRA PUÒ, INVECE, SPENDERE 1 CRISTALLO QUANDO QUESTO IMPATTO VIENE RIVELATO PER ANNULLARE IL SUO EFFETTO E IGNORARLO.

VENTO GALEFORCE

TUTTI I GIOCATORI DEVONO PASSARE (E POTENZIARE) OGNI TORRE SOLDATO CHE HANNO QUESTO TURNO. LA SQUADRA PUÒ, INVECE, SPENDERE 1 CRISTALLO QUANDO QUESTO IMPATTO VIENE RIVELATO PER ANNULLARE IL SUO EFFETTO E IGNORARLO.

ONDATA DI ESAURIMENTO

FINO ALLA FINE DI QUESTO TURNO TUTTI GLI EROI HANNO UNA VELOCITÀ DI MOVIMENTO DI 1. CIÒ SIGNIFICA CHE GLI EROI POSSONO MUOVERSI AL MASSIMO DI 1 SPAZIO QUANDO SI ATTIVANO.

IMPROVVISA STELLA CADUTA

OGNI EROE CHE ATTUALMENTE HA PIÙ DI 1 CUORE SUBISCE 1 DANNO. NON CI SONO EFFETTI SUGLI EROI CHE HANNO SOLO 1 CUORE RIMANENTE.

PIOGGIA ACIDA

OGNI EROE DEVE SCEGLIERE UN EFFETTO E APPLICARLO A SE STESSO. DEVI SCEGLIERE TRA:

ESAURIRE UN'ABILITÀ O SUBIRE 1 DANNO.

OSCURITÀ Istantanea

DURANTE LA FASE 5 TUTTE LE TORRI POSIZIONATE SUL SITO COSTRUZIONE BIANCO VENGONO RIMESSE NELLA RISERVA INVECE DI ESSERE PRELEVATE.

GRANDINE GIGANTE

OGNI GIOCATORE CHE HA ALMENO 1 TORRE IN MANO DEVE PASSARE (E POTENZIARE) ESATTAMENTE 1 TORRE IN QUESTO TURNO. OGNI GIOCATORE NON PUÒ PASSARE PIÙ DI 1 TORRE IN QUESTO TURNO.

DISTORSIONE SPAZIALE

DEVI SCEGLIERE UNA CARTA APPRIISTA CHE È IN GIOCO E RIMETTERLA NELLA SCATOLA DEL GIOCO. POI, GENERA LA SECONDA CARTA DALLA CIMA DELLA PILA PROLE ASSOCIATA NELLO SPAZIO CHE LA CARTA APPRIISTA OCCUPAVA. INFINE, RIMETTI LA PILA PROLE E IL SUO SEGNALE ASSOCIATO NELLA SCATOLA DEL GIOCO.

CREDITI

AUTORI: HELANA HOPE
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT

SVILUPPO GIOCO: FILIP MIŁUŃSKI
TOMASZ NAPIERAŁA

MANAGER DEI PLAYTEST: TOMASZ NAPIERAŁA

GRAFICA E ILLUSTRAZIONI: MATEUSZ KOMADA
KATARZYNA KOSOBUCKA
PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC

RESPONSABILE PRODUZIONE: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI

PRODUZIONE: VINCENT VERGONJEANNE

EDITING LIBRETTO SCENARIO E REVISIONE: THE GAMING RULES! TEAM
RUSS WILLIAMS

**GAMING
RULES!**

PLAYTEST: JOHN BRIEGER
MICHAEL DUNSMORE
MICHAŁ GOŁĘBIOWSKI
ALEXANDER GRAHAM
SASCHA LECOURS
JASON LENTZ
SZYMON ŁUCZKÓW
MAYA
KAROLINA NAPIERAŁA
EWELINA NOWICKA
JOHN VELGUS
JAN ZALEWSKI

IL TEAM DI LUCKY DUCK GAMES DESIDERA RINGRAZIARE ANCHE TUTTI GLI
AMBASCIATORI DI LUCKY DUCK GAMES E I MEMBRI DEL MONSOON GROUP PER IL
LORO AIUTO CON IL PLAYTESTING DEL GIOCO!





