



SPIDER GODDESS

EXPANSION

LIBRETTO SCENARI

INTRODUZIONE

SIETE VENUTI IN AIUTO DEL REGNO QUANDO ERA MINACCIATO DAI MAGHI DEL TEMPO, E QUANDO HANNO VISTO LA VOSTRA POTENZA HANNO EVOCATO PORTALI SEMPRE PIÙ GRANDI, RIPORTANDO NEL NOSTRO TEMPO I NOSTRI PIÙ GRANDI NEMICI DELLA STORIA. GLI ESPLORATORI HANNO SEGNALATO ORDE DI RAGNI E DI ELFI OSCURI CHE VAGANO PER LE CAMPAGNE. QUESTO PUÒ SOLO SIGNIFICARE CHE LA DEA RAGNO È TORNATA. ATTRAVERSO LO STESSO PORTALE, DUE EROI L'HANNO SEGUITA E SI SONO ARRUOLATI PER DIFENDERE IL REGNO. INSIEME SO CHE SARETE IN GRADO DI FERMARE IL RITORNO DI QUESTA MINACCIA!

SETUP GENERALE

1 MINIATURA DEA RAGNO

1 MINIATURA GREENMUCK

8 TORRI LIVELLO 4

1 CARTA RIFERIMENTO GREENMUCK

3 CARTE TRAPPOLA RAGNATELA

4 TESSERE INCANTESIMO

1 CARTA RIFERIMENTO DEA RAGNO

1 MINIATURA GRAWL

23 TESSERE DANNO

4 ORDE TESSITRICI

1 CARTA EROE GRAWL

1 MINIATURA LYNN

1 CARTA EROE LYNN

1 PLANCIA EROE GRAWL

1 PLANCIA EROE LYNN

4 TESSERE ABILITA' SPECIALE GRAWL

4 TESSERE ABILITA' SPECIALE LYNN

12 TESSERE DANNO GRAWL

14 TESSERE DANNO LYNN

2



12

CARTE
SFIDA
RAGNO



12

TESSERE RAGNO

1

CARTA RIFERIMENTO
TURNO SFIDA RAGNO



1

ADESIVI
SFIDA
RAGNO



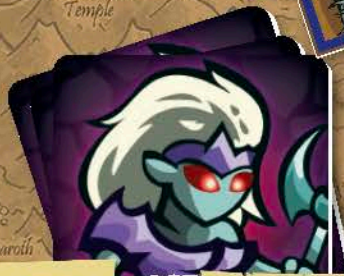
5

CARTE VITA
DEA RAGNO



5

CARTE COVATA
RAGNO



1

CARTA
RIFERIMENTO
LYNN



2

CARTE TRASPARENTI
TELEPORTALE



2

CARTE VITA
GREENMUCK



4

CARTE TRASPARENTI
RAGNATELA



1

CARTA VITA
LYNN



1

SEGNALINO PROLE
TREANT CORROTTO



5

CARTE AZIONE
GREENMUCK



2

CARTE ORDA
TREANT CORROTTO



6

CARTE TEMPESTA
DEL PORTALE



20

CARTE ORDA E
PORTALE



6

CARTE ORDA
EVOCATORI DI
SAURI



6

CARTE ORDA
EVOCATORI CADUTI



2

VASSOI
EROE



3

NUOVI EROI

QUESTA ESPANSIONE INCLUDE DUE NUOVI EROI. POTETE USARE QUESTI EROI IN UNO QUALSIASI DEGLI SCENARI DI QUESTA ESPANSIONE, IN QUELLI DI ALTRE ESPANSIONI O DEL GIOCO BASE COME FARESTE CON QUALSIASI ALTRO EROE, AD ECCEZIONE DEGLI SCENARI CHE INDICANO SPECIFICAMENTE CHE NON POTETE USARLI.

GRAWL

GRAWL È UN GIGANTE DI PIETRA. È PIÙ FORTE DI QUALSIASI ALTRO EROE, E ANCHE SE IL SUO ATTACCO BASE POTREBBE NON ESSERE FORTE COME GLI ALTRI, AUMENTERÀ GRADUALMENTE LA FORZA CHE PUÒ SCATENARE PER AUMENTARE LA POTENZA DEGLI ATTACCHI FUTURI. GRAWL PUÒ ESSERE USATO COME EROE IN QUALSIASI SCENARIO O MODALITÀ DI GIOCO SEGUENDO LE STESSE REGOLE DEGLI ALTRI EROI PER IL SETUP E LE REGOLE DI GIOCO.

TESSERE DANNO BASTIONE

GRAWL HA 5 TESSERE DANNO BASTIONE CHE LE SUE ABILITÀ GLI CONSENTONO DI OTTENERE. GRAWL INIZIA SENZA ALCUNA TESSERA DANNO BASTIONE; LASCIALE DA PARTE FINCHÉ NON TI VIENE INDICATO DI PRENDERLE. QUANDO NE OTTieni UNA, PIAZZALA SULLA PLANCIA EROE DI GRAWL.

DOPO CHE GRAWL ESEGUE UN'AZIONE, SE SI TROVA SU UN'ORDA, PUOI SPOSTARE UN NUMERO QUALSIASI DI TESSERE DANNO BASTIONE DALLA SUA PLANCIA SULL'ORDA SU CUI SI TROVA. LE TESSERE BASTIONE INFLIGGONO DANNI FISICI.

GRAWL NON PUÒ MAI AVERE PIÙ DI 5 TESSERE BASTIONE, E PUÒ OTTENERLE SOLO DALLA RISERVA. SE OTTieni UNA TESSERA BASTIONE E NON CE NE SONO ABBASTANZA NELLA RISERVA (PERCHÉ GRAWL LE HA GIÀ TUTTE, O PERCHÉ SONO SULLE ORDE), NON OTTieni LA TESSERA.

QUANDO UN'ORDA SU CUI SONO PRESENTI TESSERE BASTIONE VIENE DISTRUTTA, LE TESSERE VENGONO RIMESSE NELLA RISERVA.

BASIC ATTACK

IF YOU DID NOT
SPEND ANY
GAIN

ATTACCO BASE

L'ATTACCO BASE DI GRAWL GLI PERMETTE DI OTTENERE TESSERE BASTIONE. DOPO AVER FINITO DI ESEGUIRE L'ATTACCO, SE NON HAI SPOSTATO NESSUNA TESSERA BASTIONE DALLA PLANCIA DI

GRAWL ALL'ORDA INTERESSATA, AGGIUNGI 1 TESSERA BASTIONE ALLA PLANCIA DI GRAWL. SE OTTieni UNA TESSERA BASTIONE IN QUESTO MODO, NON PUOI SPOSTARE TESSERE BASTIONE DALLA SUA PLANCIA SULLE ORDE PER IL RESTO DEL ROUND, ANCHE SE

UN'ALTRA ABILITÀ PERMETTE A GRAWL DI FARE UN'AZIONE EXTRA, O SE TI MUOVI DOPO AVER ESEGUITO L'ATTACCO BASE. QUESTO ATTACCO INFLIGGE DANNO DI TIPO FISICO.

LET THERE BE ROCK!

GAIN

AND

E ROCCIA SIA!

OTTIENI 1 CRISTALLO E GRAWL OTTiene 2 TESSERE BASTIONE.

BOULDER THROW

LANCIO DEL MASSO

PIAZZA UNA TESSERA DANNO 2x2 SU UN'ORDA A PORTATA DI TIRO. QUESTO ATTACCO INFLIGGE DANNO DI TIPO FISICO.

STOMP

PART OF EACH DAMAGE TILE MUST
TOUCH GRAWL'S BASE.

PASSO PESANTE

METTI 2 TESSERE DANNO A FORMA DI L SULL'ORDA SU CUI SI TROVA GRAWL. QUESTE TESSERE DANNO DEVONO ESSERE PIAZZATE IN MODO CHE ALMENO

UN LATO DI CIASCUNA DI ESSE TOCCHI LA BASE DELLA MINIATURA DI GRAWL. LE TESSERE DANNO NON SONO CONSIDERATE A CONTATTO CON UNA MINIATURA SE SOLO UN ANGOLO DELLA TESSERA DANNO STA TOCCANDO UN ANGOLO DELLA MINIATURA. QUESTO ATTACCO INFLIGGE DANNO DI TIPO FISICO.

SHARD PUNCH

FOR EACH
GRAWL HAS

GRAWL CANNOT PLACE THIS TURN.

FRAMMENTO DI PUGNO

PER OGNI TESSERA BASTIONE CHE GRAWL HA SULLA SUA PLANCIA DEL GIOCATORE, PIAZZA UNA TESSERA DANNO 2x1 SULL'ORDA SU CUI SI TROVA GRAWL. DOPO AVER USATO QUESTA ABILITÀ, GRAWL NON PUÒ SPOSTARE LE TESSERE BASTIONE DALLA SUA PLANCIA ALL'ORDA SU CUI SI TROVA FINO ALL'INIZIO DEL SUO PROSSIMO TURNO. QUESTO ATTACCO INFLIGGE DANNO DI TIPO FISICO.

LYNN

LYNN È UN'HEXBLADE ED EX GUARDIA DEL CORPO DI BAJ'NIMEN, UN TENENTE DELL'ESERCITO DEGLI ELFI DEL CREPUSCOLO. LYNN SI È OPPOSTA AI SUOI FRATELLI IN PASSATO, UNENDOSI ALLA GUERRA CONTRO LA DEA RAGNO, E LO STA FACENDO DI NUOVO. OLTRE ALLA SUA POTENTE LAMA, È IN GRADO DI INCANTARE LE ORDE NEMICHE E DI BLOCCARE LE LORO VARIE ABILITÀ E VANTAGGI.

MALEDIZIONI

LYNN HA 2 TESSERE DANNO ESCLUSIVE CHE CORRISPONDONO ALLE SUE ABILITÀ SPECIALI DI MALEDIZIONE DELLA DISPERAZIONE E MALEDIZIONE DELLA DEBOLEZZA. PUÒ USARE UN'ABILITÀ SPECIALE DI MALEDIZIONE SOLO SE È A FACCIA IN SU (COME DA REGOLE NORMALI), E SE LA TESSERA DANNO CORRISPONDENTE NON È ATTUALMENTE SU UN VASSOIO ORDA.

LE MALEDIZIONI BLOCCANO LE ABILITÀ NEMICHE. QUANDO UNA TESSERA DANNO MALEDIZIONE SI TROVA SU UN'ORDA, IGNORA TUTTE LE ICONE DESCRITTE SULLA MALEDIZIONE PRESENTI SU QUELL'ORDA.

BASIC ATTACK

PLACE
ON A HORDE
ADJACENT TO LYNN.

ATTACCO BASE

L'ATTACCO BASE DI LYNN PIAZZA UNA TESSERA DANNO 2x1 SULL'ORDA SU CUI SI TROVA, E POI LE PERMETTE DI PIAZZARE UN'ALTRA TESSERA DANNO 2x1 SU UN'ORDA ADIACENTE ALLA SUA

ATTUALE POSIZIONE. QUESTO ATTACCO INFLIGGE UN DANNO DI TIPO FISICO.

CURSE OF DESPAIR

IGNORE
ICONS
ON THE HORDE
WITH THIS DAMAGE
TILE ON IT.

MALEDIZIONE DELLA DISPERAZIONE

QUESTO ATTACCO HA PORTATA DI TIRO PERFETTA, IL CHE SIGNIFICA CHE PUÒ COLPIRE QUALSIASI ORDA IN GIOCO E CHE PUÒ ESSERE PRESA DI MIRA

DALL'ATTACCO DI UN EROE (QUINDI NON PUÒ COMUNQUE COLPIRE UN BOSS O UN PORTALE). POSIZIONA LA TESSERA DANNO 2x2 MALEDIZIONE DELLA DISPERAZIONE SULL'ORDA BERSAGLIO. QUANDO L'ORDA CON QUESTA TESSERA DANNO SU DI ESSA SI ATTIVA, TRATTA L'ORDA COME SE NON AVESSE ALCUNA ICONA VELOCITÀ. QUESTO ATTACCO INFLIGGE DANNO

DI TIPO REALE.



MALEDIZIONE DELLA DEBOLEZZA

QUESTO ATTACCO HA PORTATA DI TIRO PERFETTA, IL CHE SIGNIFICA CHE PUÒ COLPIRE QUALSIASI ORDA IN GIOCO E CHE PUÒ ESSERE PRESA DI MIRA DALL'ABILITÀ DI

UN EROE. POSIZIONA LA TESSERA DANNO 2x2 MALEDIZIONE DELLA DEBOLEZZA SULL'ORDA BERSAGLIO. QUANDO L'ORDA SU CUI È PRESENTE QUESTA TESSERA DANNO SI ATTIVA, TRATTA L'ORDA COME SE NON AVESSE ALCUNA ICONA GUARIGIONE O TIRATORE SCELTO. FINTANTO CHE QUELLA TESSERA DANNO SI TROVA SULL'ORDA, QUANDO I GIOCATORI GIOCANO CARTE TORRE ED EROE, TRATTANO L'ORDA CON QUESTA TESSERA DANNO COME SE NON AVESSE NESSUNA DIFESA FISICA, DIFESA MAGICA E ICONE MORTALE SU DI ESSA. QUESTO ATTACCO INFLIGGE DANNO DI TIPO REALE.

LA RESISTENZA È INUTILE

RESISTANCE IS FUTILE

CHOOSE AND COPY THE EFFECT OF ONE OF YOUR CURSE ABILITIES SET UP: KEEP BOTH CURSE ABILITIES NEARBY, EVEN IF YOU HAVEN'T SELECTED THEM.

SE SCEGLI QUESTA ABILITÀ, TIENI SUL TAVOLO LA MALEDIZIONE DELLA DISPERAZIONE E LA MALEDIZIONE DELLA DEBOLEZZA COME RIFERIMENTO. SE PUOI SELEZIONARE PIÙ DI UN'ABILITÀ, PUOI SCEGLIERE UN'ABILITÀ

SPECIALE MALEDIZIONE E LA RESISTENZA È INUTILE NELLO STESSO SCENARIO.

QUANDO USI LA RESISTENZA È INUTILE, SCEGLI LA MALEDIZIONE DELLA DISPERAZIONE O LA MALEDIZIONE DELL'INDEBOLIMENTO E COPIANE GLI EFFETTI. PUOI SCEGLIERE UNA MALEDIZIONE SOLO SE LA SUA CORRISPONDENTE TESSERA DANNO NON È ATTUALMENTE SU UNA CARTA ORDA.

LA FINE È VICINA

THE END IS NEAR

FOR EACH SQUARE COVERED BY A DAMAGE TILE ON THE TARGET HORDE, PUT ON THE HORDE.

PER OGNI RIQUADRO COPERTO DA UNA TESSERA DANNO SULLA CARTA ORDA SU CUI SI TROVA LYNN, PIAZZA UN'ULTERIORE TESSERA DANNO 1x1 SU QUELLA CARTA ORDA. QUESTO ATTACCO

INFLIGGE DANNO DI TIPO REALE.

TORRI DI LIVELLO 4

LA DEA RAGNO INCLUDE 8 NUOVE TORRI DI LIVELLO 4 (SET C E D), 2 DI OGNI TIPO DI TORRE. QUANDO GIOCHI SCENARI DELLA DEA RAGNO, INCLUDILE NELLA RISERVA DI TORRI QUANDO TI VIENE INDICATO DI FARLO NEL SETUP DELLO SCENARIO.

PUOI SCEGLIERE DI USARE QUESTE TORRI IN QUALSIASI SCENARIO O MODALITÀ DI GIOCO AL DI FUORI DELL'ESPANSIONE DEA RAGNO CHE INCLUDE SIA LE TORRI A CHE LE TORRI B DI LIVELLO 4. PER UTILIZZARE LE TORRI EXTRA DI LIVELLO 4 IN QUESTO MODO, AGGIUNGI LE TORRI DELLA DEA RAGNO DI LIVELLO 4 ALLA PILA DI RISERVA QUANDO FAI IL SETUP DEL GIOCO.



NUOVA ICONA: DANNO DA SPRUZZO

MOLTE DELLE NUOVE TORRI DI LIVELLO 4 UTILIZZANO L'ICONA FRECCIA DANNO DA SPRUZZO. QUESTA FRECCIA INDICA CHE LE TESSERE DANNO DEVONO ESSERE POSIZIONATE IN MODO CHE:

- A** LA TESSERA DANNO PRINCIPALE, CHE È QUELLA DALLA QUALE LE FRECCIE PUNTANO FUORI, SIA A PORTATA DI TIRO DELL'ATTACCO TORRE CHE È IN CORSO E
- B** LE TESSERE DANNO VERSO CUI PUNTANO LE FRECCIE SIANO PIAZZATE SU ORDE ADIACENTI ALLA TESSERA DANNO PRINCIPALE.

PER ESEMPIO, L'ALTO MAGO ELFICO HA UNA TESSERA DANNO PRINCIPALE. PER COMPIERE QUESTO ATTACCO, PIAZZA PRIMA QUELLA TESSERA SU UN'ORDE A PORTATA DI TIRO, SEGUENDO LE NORMALI REGOLE DI ATTACCO DELLE TORRI. POI, PRENDI 1 TESSERA DANNO ED 1 E PIAZZALE ENTRAMBE IN MODO CHE SI TROVINO SU ORDE ADIACENTI A QUELLA SU CUI HAI PIAZZATO LA TESSERA.

SE UNA TORRE HA PIÙ DI UNA FRECCIA DANNO DA SPRUZZO, CIASCUNA DI ESSE PUÒ COLPIRE UN'ORDE DIFFERENTE.

NUOVI INCANTESIMI

L'ESPANSIONE DELLA DEA RAGNO COMPRENDE 4 NUOVI INCANTESIMI: Corno dell'Eroismo, Montagna d'Oro, Dinamite e Pergamena del Teletrasporto. QUESTI ESPANDONO LE OPZIONI PER GLI INCANTESIMI DURANTE IL SETUP DI GIOCO. COME GLI INCANTESIMI DEL GIOCO BASE, QUESTI HANNO ICONE LIVELLO INCANTESIMO SUL RETRO, E QUINDI POSSONO ESSERE UTILIZZATI IN QUALSIASI SCENARIO CHE PERMETTA DI UTILIZZARE GLI INCANTESIMI DEL LORO LIVELLO.

QUANDO GIOCHI CON LE TORRI DELLA DEA RAGNO IN SCENARI CHE NON RIENTRANO NELLA CAMPAGNA DELLA DEA RAGNO, NON È PERMESSO AVERE PIÙ DI 2 TORRI DI LIVELLO 4 DI OGNI TIPO DI TORRE. DURANTE IL GIOCO, UNA VOLTA ACQUISITA LA SECONDA TORRE DI LIVELLO 4 DI UN TIPO, RIMETTI LE ALTRE 2 TORRI DI LIVELLO 4 DI QUEL TIPO NELLA SCATOLA DEL GIOCO.

ESEMPIO: SE LA SQUADRA HA GIÀ LA GUARNIGIONE DEI MOSCHETTIERI E POI OTTIENE ARCIERI ARCANI, LE TORRI COVO DEI RANGER E ARCO LUNGO DORATO VANNO TOLTE DALLA RISERVA E RIMESSE NELLA SCATOLA.

HORN OF HEROISM

ONE HERO HEALS UP TO 2. ONE HERO RECOVERS UP TO TWO ABILITIES. (THESE CAN BE DIFFERENT HEROES)

EROE, O A DUE EROI DIVERSI.

CORNO DELL'EROISMO

QUANDO USI QUESTO INCANTESIMO, SCEGLI UN EROE DI CUI GUARIRE 2 CUORI. POI, SCEGLI UN EROE DI CUI RIPRISTINARE FINO A DUE DELLE SUE ABILITÀ. PUOI APPLICARE QUESTI EFFETTI ALLO STESSO

PILE OF GOLD

RETURN A LEVEL 1 TOWER TO THE SUPPLY. THE TEAM GAINS ANY ONE LEVEL 2 TOWER (YOU DECIDE WHICH PLAYER GETS IT INTO THEIR HAND).

EROE, O A DUE EROI DIVERSI.

MONTAGNA D'ORO

PRENDI UNA TORRE DI LIVELLO 1 DALLA TUA MANO E RIMETTILA NELLA RISERVA. POI, SCEGLI UNA QUALSIASI TORRE DI LIVELLO 2 (QUESTA PUÒ ESSERE DI UN TIPO DIVERSO DALLA TORRE DI LIVELLO 1 CHE HAI RIMESSO NELLA RISERVA) E AGGIUNGILA ALLA MANO DI QUALSIASI GIOCATORE A TUA SCELTA, INCLUSO TE STESSO.

DYNAMITE

PLACE THIS ON A SINGLE SPAWN STACK. PUT ON THE FIRST HORDE THAT SPAWNS FROM IT.

DINAMITE È UN ATTACCO RITARDATO. SELEZIONA UNA PILA PROLE BERSAGLIO E POSIZIONA LA TESSERA INCANTESIMO DINAMITE IN CIMA A QUELLA PILA. LA PROSSIMA VOLTA CHE UNA CARTA ORDA SI RIPRODUCE DALLA PILA PROLE BERSAGLIO, RIMUOVI LA TESSERA INCANTESIMO DINAMITE E, DOPO AVER MESSO LA CARTA ORDA IN UN VASSOIO E SUL PERCORSO, METTI 3 TESSERE DANNO 1x1 SU QUELL'ORDA. QUESTE TESSERE DANNO INFLIGGONO DANNO DI TIPO REALE.

TELEPORT SCROLL

USE WHEN HORDES SPAWN. PLACE THIS ON A SPAWN STACK. SKIP IT IN PHASE 2: SPAWN NEW HORDES. REMOVE THIS AND IT SPAWNS TWO HORDES NEXT TIME.

LA PERGAMENA DEL TELETRASPORTO NON VIENE USATA DURANTE IL TURNO DEL GIOCATORE, QUANDO GLI INCANTESIMI SONO NORMALMENTE USATI. VIENE INVECE UTILIZZATA QUANDO LE ORDE VENGONO GENERATE. SCEGLI UN SEGNALE PROLE E POSIZIONA LA PERGAMENA DEL TELETRASPORTO SU DI ESSO. IN QUESTO TURNO, QUEL SEGNALE PROLE NON GENERA ORDE. SE CI SONO ALTRI SEGNALE PROLE ASSEGNATI ALLA STESSA PILA PROLE, QUESTA GENERA ANCORA UN'ORDE PER CIASCUNO DI ESSI. LA PERGAMENA DEL TELETRASPORTO IMPEDISCE AD UNA SOLA CARTA ORDA DI GENERARE PROLE.

DURANTE LA SUCCESSIVA FASE DI GENERAZIONE, RIMETTI LA PERGAMENA DEL TELETRASPORTO NELLA SCATOLA E GENERA 2 ORDE INVECE DI 1 PER IL SEGNALE PROLE CHE AVEVA COPERTO.

NUOVI MECCANISMI ORDA

DUE NUOVE ICONE ABILITÀ ORDA SONO INCLUSE IN QUESTA ESPANSIONE. ENTRAMBE SONO CONSIDERATE ICONE "EVOCATORE", AVENTI REGOLE COMUNI.

LE ICONE EVOCATORE SI ATTIVANO SEMPRE PRIMA CHE L'ORDA SI MUOVA, MA DOPO CHE LE ICONE GUARIGIONE SONO STATE RISOLTE. SE A QUESTO PUNTO CI SONO DELLE ICONE EVOCATORE VISIBILI SU UN'ORDA, GENERA UN'UNICA ORDA DALLA CORRISPONDENTE PILA EVOCATORE ORDA NELLO SPAZIO DI FRONTE ALL'ORDA CON L'ICONA EVOCATORE. SE QUELLO SPAZIO È OCCUPATO DA UN'ORDA O DA UN BOSS, L'ORDA APPENA EVOCATA SALTA GLI SPAZI VERSO L'USCITA FINO A QUANDO NON C'È UNO SPAZIO VUOTO DISPONIBILE PER GENERARE PROLE O PER RAGGIUNGERE IL REGNO.

SE UN'ICONA EVOCATORE GENERA UN'ORDA IN QUESTO MODO,

LA CARTA ORDA EVOCATA NON SI ATTIVA NEL TURNO IN CUI VIENE GENERATA. DOPO AVER GENERATO UNA CARTA ORDA, L'EVOCATORE SI MUOVE NORMALMENTE.

QUESTO SPOSSO FA SÌ CHE L'ORDA EVOCATRICE SALTI SOPRA L'ORDA EVOCATA NEL SUCCESSIVO SPAZIO VUOTO DISPONIBILE DEL PERCORSO. SE UN'ICONA EVOCATORE GENERA UN'ORDA IN QUESTO MODO, LA CARTA ORDA EVOCATA NON SI ATTIVA NEL TURNO IN CUI VIENE GENERATA. DOPO AVER GENERATO UNA CARTA ORDA, L'EVOCATORE SI MUOVE NORMALMENTE.

QUESTO SPOSSO FA SÌ CHE L'ORDA EVOCATRICE SALTI SOPRA L'ORDA EVOCATA NEL SUCCESSIVO SPAZIO VUOTO DISPONIBILE DEL PERCORSO.



EVOCATORI CADUTI

LE ORDE EVOCATORI CADUTI GENERERANNO NUOVE ORDE DALLA PILA DEGLI EVOCATORI CADUTI. NEL SETUP DI UNO SCENARIO CHE INCLUDE QUESTI EVOCATORI, DOVRETE MISCHIARE LE CARTE EVOCATORI CADUTI E

METTERNE LA PILA VICINO ALL'AREA DI GIOCO. LE ORDE EVOCATORI CADUTI EVOCATE NON FANNO OTTENERE ALCUN CRISTALLO QUANDO VENGONO DISTRUTTE (NON HANNO ICONE CRISTALLO SUL RETRO DELLA CARTA ORDA).



EVOCATORI DI SAURI

LE ORDE EVOCATORI DI SAURI GENERERANNO NUOVE ORDE DALLA PILA EVOCATORI DI SAURI. NEL SETUP DI UNO SCENARIO CHE INCLUDE QUESTI EVOCATORI, DOVRETE MISCHIARE LE CARTE EVOCATORI DI SAURI E

METTERNE LA PILA VICINO ALL'AREA DI GIOCO. NOTA CHE LE ORDE DI SAURI EVOCATE TI FANNO OTTENERE UN CRISTALLO QUANDO VENGONO DISTRUTTE E OGNI ORDA EVOCATA PRESENTA DELLE ICONE ABILITÀ. L'ORDA EVOCATORE DI SAURI CHE EVOCA QUESTE ORDE EXTRA NON TI FA OTTENERE NESSUN CRISTALLO QUANDO VIENE DISTRUTTA.



ORDE TESSITRICI

LA DEA RAGNO COMPRENDE ANCHE 4 ORDE TESSITRICI. QUANDO QUESTE VENGONO ESTRATTE DA UNA PILA ORDA, NON VENGONO MESSE IN UN VASSOIO ORDA NÉ SUL PERCORSO. LA PARTE SUPERIORE DI OGNI ORDA INDICHERÀ UNA SPECIFICA PILA TORRI NELLA RISERVA

(COME AD ESEMPIO ). PRENDI UNA CARTA RAGNATELA TRASPARENTE NON UTILIZZATA E METTILA IN CIMA ALLA PILA TORRI INDICATA. POI, RIMETTI L'ORDA TESSITRICE NELLA SCATOLA DEL GIOCO. LA RISERVA TORRI È BLOCCATA DALLA RAGNATELA!

NELL'AUMENTO DI LIVELLO DI UNA TORRE, SE LA PILA IN CUI DEVI METTERE LA TORRE O LA PILA DA CUI DOVRESTI PRENDERLA HA UNA CARTA RAGNATELA TRASPARENTE SU DI ESSA, NON PUOI PROCEDERE ALL'AUMENTO DI LIVELLO DELLA TORRE. LA TORRE PUÒ ESSERE PASSATA, MA NON ALIMENTATA DI LIVELLO; RIMUOVI INVECE LA CARTA RAGNATELA TRASPARENTE DA SOPRA LA PILA. SE HAI USATO UN'ABILITÀ EROE, LA

TESSERA ABILITÀ VIENE COMUNQUE CAPOVOLTA. SE HAI USATO UN'ABILITÀ INCANTESIMO, L'INCANTESIMO VIENE COMUNQUE RIMOSSO DAL GIOCO.

NELLA FASE 7: "SPENDI CRISTALLI", SE C'È UNA CARTA RAGNATELA TRASPARENTE SU UNA PILA TORRI DI LIVELLO 1 O 2, NON È POSSIBILE ACQUISTARE NUOVE TORRI DA QUELLA PILA. INVECE, POTETE PAGARE IL COSTO IN CRISTALLI DI UNA TORRE DA QUELLA PILA PER RIMUOVERE LA RAGNATELA.

SE UNA TORRE APPARTENENTE ALLA PILA BLOCCATA DALLA RAGNATELA NELLA RISERVA TORRI VIENE DISTRUTTA DALL'ATTIVAZIONE DI UN PORTALE O DI UN BOSS, ANCHE LA RAGNATELA VIENE RIMOSSA DALLA PILA.

TELEPORTALI

NEL SETUP DI UNO SCENARIO, POTREBBE ESSERE INDICATO DI PIAZZARE DEI TELEPORTALI. SONO ELEMENTI DELLA MAPPA CHE INFLUENZANO IL MODO IN CUI LE ORDE SI MUOVONO LUNGO IL PERCORSO VERSO IL REGNO. CI SONO DUE CARTE TRASPARENTI TELEPORTALE: UN'ENTRATA E UN'USCITA. L'ENTRATA È SEMPRE POSIZIONATA DIRETTAMENTE SU UNO SPAZIO DEL PERCORSO E L'USCITA È POSIZIONATA SU UNO SPAZIO ACCANTO AL PERCORSO. IL GRAFICO DEL SETUP MOSTRERÀ UNA FRECCIA CHE INDICA LO SPAZIO VERSO CUI PUNTA L'USCITA DEL TELEPORTALE.

QUANDO UN'ORDA SI SPOSTA NELLO SPAZIO IN CUI SI TROVA L'ENTRATA DEL TELEPORTALE, SI SPOSTA IMMEDIATAMENTE NELLO SPAZIO IN CUI SI TROVA L'USCITA DEL TELEPORTALE. SE QUELLO SPAZIO È OCCUPATO, SI SPOSTA NEL SUCCESSIVO SPAZIO VUOTO DISPONIBILE TRA QUESTO E L'USCITA, SE CE N'È UNO. SE NON C'È UNO SPAZIO DISPONIBILE, SI SPOSTA NEL REGNO COME AL SOLITO.

ANCHE GLI EROI POSSONO USARE I TELEPORTALI. QUANDO UN EROE SI SPOSTA SULL'ENTRATA DI UN TELEPORTALE, DEVE IMMEDIATAMENTE (SENZA SPENDERE UN PUNTO MOVIMENTO) POSIZIONARE LA SUA MINIATURA SULLO SPAZIO DEL PERCORSO CHE SI TROVA ACCANTO ALL'USCITA DEL TELEPORTALE. GLI EROI NON POSSONO TERMINARE IL LORO MOVIMENTO SUGLI SPAZI OCCUPATI DALLE CARTE TRASPARENTI DI ENTRATA O USCITA DEI TELEPORTALI.

ENTRATA

USCITA



ESEMPIO: MARY PASSA UNA TORRE ARCIERI DI LIVELLO 2 (TIRATORE SCELTO) A JANICE QUANDO LA TORRE DI LIVELLO 3 (CECCHINO) È RICOPERTA DA UNA RAGNATELA. POICHÉ QUESTO RICHIEDEREBBE CHE MARY PRENDESSE UNA TORRE DALLA PILA DI LIVELLO 3, NON RIMETTE LA TORRE DI LIVELLO 2 NELLA RISERVA. INVECE, METTE LA TORRE DI LIVELLO 2 NELLO SPAZIO TORRI IN ENTRATA DI JANICE, A FACCIA IN GIÙ, E RIMUOVE LA CARTA RAGNATELA TRASPARENTE DALLA PILA TORRI ARCIERI DI LIVELLO 3.

SFIDA DEL RAGNO

L'ESPANSIONE DEA RAGNO INCLUDE UN SET DI TESSERE RAGNO, UN MAZZO DI CARTE SFIDA DEL RAGNO, E UN SET DI ADESIVI SFIDA DEL RAGNO. LE SEGUENTI REGOLE SONO DESTINATE AD ESSERE UTILIZZATE IN TUTTI GLI SCENARI DELLA CAMPAGNA DEA RAGNO, AD ECCEZIONE DELLO SCENARIO 3.

PUOI ANCHE RIVISITARE GLI SCENARI DEL GIOCO BASE O DI ALTRE ESPANSIONI E AGGIUNGERE LE REGOLE DELLA SFIDA DEL RAGNO. SE LO FAI, USA GLI ADESIVI DELLA SFIDA DEL RAGNO SULLA MAPPA DELLO SCENARIO PER TRACCIARE QUALI SCENARI AVETE VINTO USANDO LA SFIDA DEL RAGNO.

SETUP

NEL SETUP DELLA SFIDA DEL RAGNO, IN AGGIUNTA ALLE REGOLE DI SETUP DESCRITTE NELLO SCENARIO, FAI QUANTO SEGUE:

- MISCHIA IL MAZZO SFIDA DEL RAGNO E PIAZZALO A FACCIA IN GIÙ ACCANTO AL TABELLONE.
- FORMA UNA PILA DI TESSERE RAGNO ACCANTO AL MAZZO.
- METTI LA CARTA RIFERIMENTO TURNO SFIDA DEL RAGNO IN MODO CHE SIA FACILMENTE VISIBILE A TUTTI I GIOCATORI.

IL GIOCO

LA SFIDA DEL RAGNO AGGIUNGE UNA NUOVA FASE AD OGNI ROUND PRIMA DELLA FASE "GENERA NUOVE ORDE" E AGGIUNGE UNA REGOLA EXTRA NELLA FASE 5: "FAI AVANZARE I VASSOI ORDA".

FASE 1: RIVELA LA CARTA SFIDA DEL RAGNO PRIMA DI GENERARE LE ORDE. RUOTA A FACCIA IN SU LA CARTA IN CIMA AL MAZZO SFIDA DEL RAGNO. LA CARTA TI MOSTRERÀ LA FORMA DELLA TESSERA RAGNO DI QUESTO ROUND.

FASE 5: "FAI AVANZARE I VASSOI ORDA". QUANDO ATTIVI UN'ORDA, PRIMA DI CONTROLLARE LE SUE ICONE O DI SPOSTARLA, CONTROLLA SE LA TESSERA RAGNO MOSTRATA SULLA CARTA RAGNO RIVELATA SI ADATTA ALLO SPAZIO VUOTO SU QUELL'ORDA. SE NON SI ADATTA, ATTIVA L'ORDA COME AL SOLITO.

SE INVECE SI ADATTA, PIAZZA LA TESSERA RAGNO MOSTRATA SU QUELL'ORDA IN MODO CHE:

- A** NON COPRA UN NEMICO
- E**
- B** NON COPRA UNA TESSERA DANNO, UN EROE O UN SOLDATO. PUOI GIRARLA E RUOTARLA COME NECESSARIO PER FARLO.
- C** SU UN'ORDA CI PUÒ ESSERE PIÙ DI UNA TESSERA RAGNO.

UNA VOLTA POSIZIONATA LA TESSERA RAGNO, RIMETTI LA CARTA SFIDA DEL RAGNO NELLA SCATOLA (IN MODO CHE NESSUNA CARTA SIA VISIBILE IN CIMA AL MAZZO). AD OGNI ROUND, VIENE AGGIUNTA SOLO 1 TESSERA RAGNO.

QUANDO UNA TESSERA RAGNO VIENE AGGIUNTA AD UN VASSOIO ORDA, AGGIUNGE ALTRI NEMICI CHE DEVONO ESSERE COPERTI PER SCONFIGGERE L'ORDA.

DOPO AVER AGGIUNTO UNA TESSERA RAGNO, ATTIVA L'ORDA. LA TESSERA RAGNO POTREBBE AVERLE FORNITO ICONE VELOCITÀ, QUINDI FAI ATTENZIONE!

DOPO CHE TUTTE LE ORDE SI ATTIVANO, SE LA TESSERA DEL RAGNO NON È STATA PIAZZATA, RIMETTI LA CARTA SFIDA DEL RAGNO RIVELATA NELLA SCATOLA. CONGRATULAZIONI, HAI FERMATO L'ARRIVO DEI RAGNI IN QUESTO ROUND!



1

SABBIA E TELEPORTALI

LA DEFORMAZIONE DEL TEMPO E DELLO SPAZIO HA FATTO APPARIRE STRANE STRUTTURE CHE I NOSTRI NEMICI POSSONO USARE PER DEFORMARE LE NOSTRE DIFESE. ATTRAVERSO DI ESSE, CREATURE CHE APPARTENGONO AI DESERTI DEL SUD HANNO COMINCIATO A COMPARIRE NEI NOSTRI CONFINI. I PORTALI HANNO ANCHE PORTATO

NUOVI EROI ALLA NOSTRA CAUSA. UNITE LE FORZE CON IL POTENTE GIGANTE DI PIETRA GRAML E CON L'EX TENENTE DEGLI ELFI OSCURI LYNN, E FERMATE QUESTA MINACCIA PRIMA CHE SIA TROPPO TARDI.

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA TUTTE LE LORO .

INCANTESIMI

POTETE SCEGLIERE GLI INCANTESIMI AVENTI 1 O 2 ICONE SUL RETRO.

TORRI

FATE IL SETUP CON TUTTE LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B. AGGIUNGETE ANCHE LE TORRI 4C ALLA RISERVA.

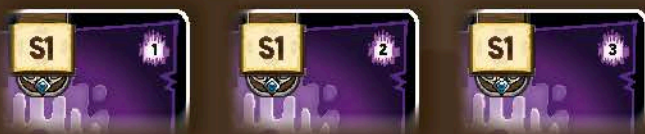
ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 3	ONDATA 4	ONDATA S1	VIUOTE
2x VERDE	1x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	
1x GIALLO	1x GIALLO	1x GIALLO	1x GIALLO	1x GIALLO	1x VIUOTA
	2x ROSSO	1x ROSSO			

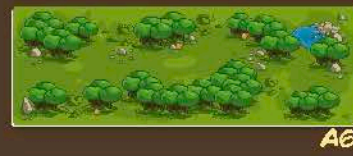
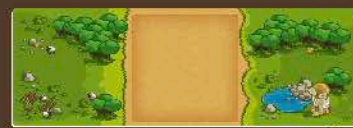
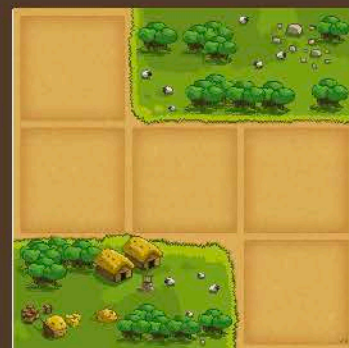
AVRETE BISOGNO ANCHE DELLA CARTA TURNO DI RIFERIMENTO SFIDA DEL RAGNO, DI 12 CARTE SFIDA DEL RAGNO, DI 12 TESSERE DEL RAGNO E DI 6 CARTE ORDA EVOCATORI CADUTI.

PER CREARE IL MAZZO SFIDA DEL RAGNO, MISCHIALE LE 12 CARTE SFIDA DEL RAGNO E POSIZIONATELE A PORTATA DI MANO. FATE LO STESSO CON LE 6 CARTE EVOCATORI CADUTI PER CREARE IL MAZZO EVOCATORI CADUTI.

PORTALI



TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

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

CIMA DELLA PILA PROLE



FONDO DELLA PILA PROLE



MECCANISMI SPECIALI

IN QUESTO SCENARIO INCONTRERETE NEMICI CON LA SEGUENTE NUOVA ABILITÀ ED UN NUOVO TIPO DI TESSERA MAPPA:



QUESTE ORDE POSSONO EVOCARE ALTRE CARTE ORDA SUL PERCORSO. PRIMA CHE L'ORDA SI MUOVA, SE HA ALMENO UN'ICONA EVOCATORE CADUTO VISIBILE, PESCA LA CARTA IN CIMA ALLA PILA EVOCATORI CADUTI E METTILA NELLO SPAZIO DEL PERCORSO DI FRONTE ALL'EVOCATORE CADUTO. SE QUELLO SPAZIO È OCCUPATO, L'ORDA APPENA EVOCATA SALTA IN AVANTI FINCHÉ NON RAGGIUNGE UNO SPAZIO NON OCCUPATO O L'USCITA. L'ORDA APPENA EVOCATA NON SI ATTIVA IN QUESTO TURNO. DOPO AVER POSIZIONATO L'ORDA EVOCATA, L'EVOCATORE SI MUOVE NORMALMENTE. QUESTO SPESSO FA SÌ CHE L'ORDA EVOCATRICE SALTI OLTRE L'ORDA EVOCATA NEL SUCCESSIVO SPAZIO VUOTO DISPONIBILE DEL PERCORSO.



I TELEPORTALI SONO POSIZIONATI SULLA MAPPA COME MOSTRATO NEL GRAFICO DI SETUP. INFLUENZANO IL MODO IN CUI ORDE ED EROI POSSONO MUOVERSI SULLA MAPPA.

QUANDO UN'ORDA SI MUOVE NELLO SPAZIO DI INGRESSO DEL TELEPORTALE, QUESTA SI MUOVE IMMEDIATAMENTE NELLO SPAZIO INDICATO ACCANTO ALL'USCITA DEL TELEPORTALE. IL GRAFICO DEL SETUP DI QUESTO SCENARIO HA UNA FRECCIA BIANCA CHE INDICA LO SPAZIO IN CUI SI MUOVONO LE ORDE.

GLI EROI NON POSSONO TERMINARE IL LORO MOVIMENTO SU UNA CARTA TELEPORTALE TRASPARENTE, MA POSSONO MUOVERSI ATTRAVERSO DI ESSI NELLO STESSO MODO IN CUI PUÒ FARLO UN'ORDA, COME DESCRITTO SOPRA.

SETUP MAPPA



LE ORDE VENGONO TELETRASPORTATE SU QUESTA TESSERA PERCORSO.



1 GIOCATORE:

8x 3x 2x



2 GIOCATORI:

5x 3x 2x



3 GIOCATORI:

1x 2x 1x



4 GIOCATORI:

3x 3x 1x

2

SCONTRO TRA ELFI

UNA DEI NOSTRI NUOVI ALLEATI, LYNN, È UN DISERTORE DEGLI ESERCITI DEGLI ELFI OSCURI CHE SONO APPARSI ANCHE NEL REGNO ATTRAVERSO I PORTALI DEL TEMPO. GLI ELFI OSCURI HANNO RADUNATO LE LORO FORZE E STANNO SCAGLIANDO TUTTE LE LORO FORZE CONTRO IL REGNO, A MENO CHE NON GLI DIAMO LYNN.

LYNN NON NE VUOLE SAPERE NIENTE E SI È LANCIATA SUL CAMPO PER AFFRONTARE GLI ELFI OSCURI. RACCOGLIETE LE VOSTRE FORZE E SOSTENETELA: SE RIUSCIRÀ A RAGGIUNGERE IL LORO CAMPO BASE, FERMERÀ QUESTA FOLLIA!

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA TUTTE LE LORO . NON POTETE USARE LYNN.

INCANTESIMI

POTETE SCEGLIERE GLI INCANTESIMI AVENTI 1 O 2 ICONE SUL RETRO.

TORRI

FATE IL SETUP CON TUTTE LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B. AGGIUNGETE ANCHE LE TORRI 4C E 4D ALLA RISERVA.

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 4	ONDATA S1	RAGNATELE
	1x VERDE	2x VERDE		
1x GIALLO	4x GIALLO	2x GIALLO	3x GIALLO	4x ORDE TESSITRICI
	3x ROSSO	2x ROSSO		

AVRETE BISOGNO DELLA MINIATURA DI LYNN E DELLE SUE CARTE VITA E RIFERIMENTO. 4 CARTE RAGNATELA TRASPARENTI, 12 CARTE SFIDA DEL RAGNO, 12 TESSERE RAGNO E 6 CARTE ORDA EVOCATORI CADUTI.

PER CREARE IL MAZZO SFIDA DEL RAGNO, MISCHIATE LE 12 CARTE SFIDA DEL RAGNO E METTETELE A PORTATA DI MANO. FATE LO STESSO CON LE 6 CARTE ORDA EVOCATORI CADUTI PER CREARE LA PILA EVOCATORI CADUTI.

PORTALI

NESSUNO.

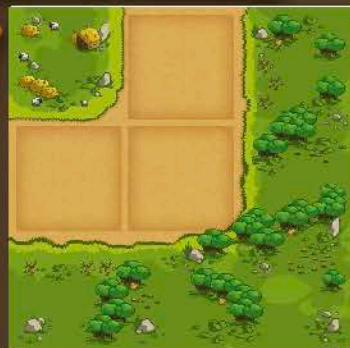
TESSERE PERCORSO



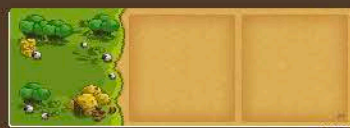
A3



1x1



B2



B7



A11



A12

PILE PROLE

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

CIMA DELLA PILA PROLE



FONDO DELLA PILA PROLE



IN QUESTO SCENARIO, INCONTRERAI LE SEGUENTI NUOVE ABILITÀ:



QUANDO PESCHI UN'ORDA TESSITRICE, QUESTA NON GENERA UNA NUOVA ORDA. METTI INVECE UNA CARTA RAGNATELA TRASPARENTE IN CIMA ALLA PILA DELLA RISERVA TORRI INDICATA SULL'ORDA TESSITRICE. POI, RIMETTI LA TESSERA ORDA TESSITRICE NELLA SCATOLA.



NELL'AUMENTO DI LIVELLO DI UNA TORRE, SE LA PILA IN CUI DEVI METTERE LA TORRE O LA PILA DA CUI DOVRESTI PRENDERLA HA UNA CARTA RAGNATELA TRASPARENTE SU DI ESSA, NON PUOI PROCEDERE ALL'AUMENTO DI LIVELLO DELLA TORRE.

LA TORRE PUÒ ESSERE PASSATA, MA NON AUMENTATA DI LIVELLO; RIMUOVI INVECE LA CARTA RAGNATELA TRASPARENTE DA SOPRA LA PILA. SE HAI USATO UN'ABILITÀ EROE, LA TESSERA ABILITÀ VIENE COMUNQUE CAPOVOLTA, E LE ABILITÀ INCANTESIMO USATE VENGONO COMUNQUE RIMOSSE DAL GIOCO.

MINIATURA DI LYNN

● GLI EROI POSSONO TROVARSI SULLO STESSO SPAZIO DI LYNN.

● LYNN NON PUÒ ESSERE BERSAGLIO DEGLI INCANTESIMI O DELLE ABILITÀ EROE.

● DOPO LA FASE 2: "GENERA NUOVE ORDE", LYNN SI SPOSTERÀ SULL'ORDA NELLO SPAZIO DI FRONTE A LEI, INGAGGIANDOLA (SE CE N'È UNA). QUESTO È IL MODO IN CUI LYNN AVANZA, ED ANCHE IL MODO IN CUI VINCERETE LO SCENARIO. SCEGLI DOVE METTERE LYNN SU QUELL'ORDA.

● LE ORDE CHE DOVREBBERO ENTRARE NELLO SPAZIO DI LYNN LA SALTANO, INVECE, COME SE LEI FOSSE UN'ORDA.

● QUANDO VIENE DISTRUTTA UN'ORDA SU CUI SI TROVA LYNN, SE C'È ALMENO UN ALTRO EROE O SOLDATO SU DI ESSA, TUTTI GLI EROI SU QUELL'ORDA OTTENGONO PROTEZIONE, INCLUSA LYNN.

VINCERE E PERDERE

IN QUESTO SCENARIO NON CI SONO PORTALI NÉ BOSS. VINCERETE, INVECE, AIUTANDO LYNN A DISTRUGGERE ORDE FINO A CHE LEI NON ABBAIA RAGGIUNTO LO SPAZIO DI FRONTE AL PUNTO PROLE 3. UNA VOLTA CHE LYNN HA RAGGIUNTO QUELLO SPAZIO, SE NON CI SONO ORDE NEL SUO SPAZIO, AVRETE VINTO ALLA FINE DEL ROUND.

PERDETE SE:

● LYNN FINISCE I CUORI. PERDE CUORI QUANDO CI SONO ICONE TIRATORE SCELTO E QUANDO L'ORDA SU CUI LEI SI TROVA PROVA A SPOSTARSI.

● ALLA FINE DEL ROUND, TUTTE LE ORDE SI TROVANO DIETRO LYNN. SE CIÒ SUCCEDDE, LEI NON PUÒ PIÙ AVANZARE; AVETE, QUINDI, FALLITO NELLO SCORTARLA AL CAMPO DEGLI ELFI OSCURI.

● IL REGNO FINISCE I CUORI.

SETUP MAPPA



PIAZZA QUI LA MINIATURA DI LYNN

METTI 1 SEGNALE CUORE SULLO SPAZIO PIÙ A DESTRA DELLA CARTA VITA DI LYNN.

ORDINE DI MOVIMENTO DURANTE LA FASE 6.

LE ORDE VENGONO TELETRASPORTATE SU QUESTA TESSERA PERCORSO.



SI FORMA UN GRANDE PORTALE E NE EMERGE UN NEMICO CHE AVEVAMO DESIDERATO AFFRONTARE. UN GIGANTESCO ALBERO CHE SPUTA ACIDO, ALLA GUIDA DI UN ESERCITO DI TREANT CORROTTI! È IL POTENTE

GREENMUCK. I SAGGI DICONO SEMPRE DI STARE ATTENTI A CIÒ CHE SI DESIDERA. SPERIAMO CHE PER QUESTA VOLTA SI SIANO SBAGLIATI. ALLE ARMI!

NON USATE LE REGOLE SFIDA DEL RAGNO IN QUESTO SCENARIO!

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA TUTTE LE LORO  .

INCANTESIMI

POTETE SCEGLIERE GLI INCANTESIMI AVENTI 1 O 2 ICONE  SUL RETRO.

TORRI

FATE IL SETUP CON TUTTE LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B NELLA RISERVA. AGGIUNGETE ANCHE LE TORRI 4C E 4D.

ORDE

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

VI SERVIRANNO ANCHE: MINIATURA DI GREENMUCK, CARTA RIFERIMENTO E CARTA VITA DI GREENMUCK, SEGNALINO PROLE TREANT CORROTTO, 2 CARTE ORDA TREANT CORROTTO E 5 CARTE AZIONE DI GREENMUCK.

PORTALI

NESSUNO.

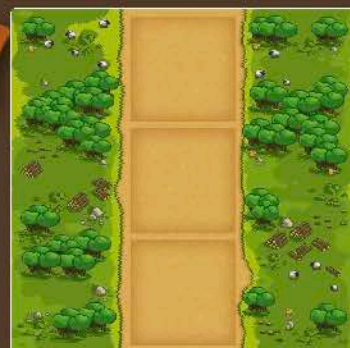
TESSERE PERCORSO



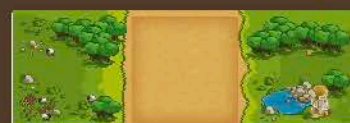
A1



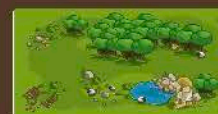
A12



A4



B5



A11

PILE PROLE

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

COMA DELLA FILA PROLE



FONDO DELLA PILA PROLE



MECCANISMI SPECIALI

IN QUESTO SCENARIO, INCONTRERETE NEMICI CON LA SEGUENTE NUOVA ABILITÀ ED UN NUOVO TIPO DI TESSERE MAPPA:



MAZZO VITA DI GREENMUCK

GREENMUCK HA 2 CARTE VITA. SUL FRONTE, C'È UN NUMERO NELL'ANGOLO IN BASSO A DESTRA. PER PREPARARE IL MAZZO VITA, RUOTA LE CARTE IN MODO CHE L'IMMAGINE DI GREENMUCK SIA A FACCIA IN SU. POI, IMPILALE IN MODO CHE LA CARTA "1" SIA IN CIMA E LA "2" SIA SOTTO.



MAZZO AZIONE DI GREENMUCK

UNA DELLE CARTE AZIONE DI GREENMUCK PRESENTA IL SIMBOLO DELL'ACIDO. PIAZZALA A FACCIA IN GIÙ SUL TAVOLO, POI MISCHIA LE ALTRE 4 CARTE AZIONE E PIAZZALE IN CIMA, A FORMARE IL MAZZO AZIONE DI GREENMUCK.



VINCERE

IN QUESTO SCENARIO NON CI SONO PORTALI. INVECE, VINCERETE SCONFIGGENDO GREENMUCK. QUANDO L'ULTIMA CARTA DEL SUO MAZZO VITA VIENE DISTRUTTA, AVRETE VINTO ALLA FINE DI QUEL ROUND.

REGOLE BOSS

GLI SCENARI CHE PREVEDONO UN BOSS HANNO REGOLE SPECIALI PER LA MINIATURA BOSS. QUESTE REGOLE SONO RIASSUNTE QUI. QUI TROVERETE ANCHE DELLE REGOLE CHE DESCRIVONO LE ABILITÀ SPECIFICHE DI GREENMUCK IN MODO PIÙ DETTAGLIATO RISPETTO A QUANTO INDICATO NELLA CARTA DI RIFERIMENTO.

MINIATURE BOSS

- GLI EROI NON POSSONO TROVARSI NELLO STESSO SPAZIO DI UNA MINIATURA BOSS.
- SE UNA MINIATURA BOSS SI SPOSTA IN UNO SPAZIO OCCUPATO DA UN EROE, QUEST'ULTIMO È COSTRETTO A RITIRARSI, SPOSTANDOSI SU UNO SPAZIO ADIACENTE NON OCCUPATO O TORNANDO ALLA RELATIVA PLANCIA EROE. INOLTRE, SUBISCE 1 DANNO.
- QUANDO LA MINIATURA DI UN BOSS SI MUOVE, SE FINISCE IN UNO SPAZIO IN CUI C'È UN'ORDA, SALTA QUELLO SPAZIO.
- QUANDO UN'ORDA DOVREBBE MUOVERSI NELLO SPAZIO OCCUPATO DA UNA MINIATURA BOSS, SALTA OLTRE LA MINIATURA BOSS.

ATTIVARE I BOSS

LE MINIATURE BOSS SI ATTIVANO DURANTE LA FASE 4: 'FAI AVANZARE VASSOI ORDA', COME SE FOSSE UN'ORDA. LE MINIATURE BOSS VENGONO ATTIVATE COME PARTE DELLA NORMALE SEQUENZA DI ATTIVAZIONE DELLE ORDE. QUANDO È IL MOMENTO DI ATTIVARE UNA MINIATURA BOSS, SEGUITE I PASSAGGI DESCRITTI SULLA CARTA RIFERIMENTO DI QUEL BOSS.

PER COMPIERE UN'AZIONE, PESCA TE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO AZIONE BOSS ED APPLICATE GLI EFFETTI DELLE ICONE E DEI TESTI RIPORTATI SULLA CARTA.



TREANT CORROTTI

METTETE LE 2 ORDE TREANT CORROTTI IN UNA PILA A FACCIA IN GIÙ. OGNI VOLTA CHE UN'ORDA TREANT VIENE DISTRUTTA, RIMETTETELA IN CIMA A QUESTA PILA.

LE AZIONI DI GREENMUCK SPOSTANO E ATTIVANO LA GENERAZIONE PROLE DAL SEGNALE PROLE TREANT CORROTTI. ALL'INIZIO DEL GIOCO, QUESTO SEGNALE SI TROVA NELLO SPAZIO DI FRONTE A GREENMUCK. IL SEGNALE PROLE HA LE SEGUENTI REGOLE:

- OCCUPA UNO SPAZIO. GLI EROI NON POSSONO TERMINARE IL LORO MOVIMENTO IN QUESTO SPAZIO. LE ORDE ED I BOSS CHE DOVREBBERO ENTRARE IN QUESTO SPAZIO LO SALTANO.
- SE FINISCE IN CIMA AD UNA PILA DI TORRI, NON POTETE PRENDERE QUELLE TORRI ALLA FINE DEL ROUND.

LA MAGGIOR PARTE DELLE AZIONI DI GREENMUCK SPOSTANO IL SEGNALE PROLE TREANT CORROTTO E FANNO SÌ CHE, DA QUESTO, SI GENERI UN'ORDA TREANT CORROTTI. PER SPOSTARLO, ALLINEATE LA CARTA AZIONE CON L'USCITA DEL PERCORSO USANDO LA LINEA VIOLA, QUINDI SPOSTATE IL SEGNALE NELLA DIREZIONE DELLA FRECCIA. ESSO SALTA OLTRE LE ORDE, E COSTRINGE ALLA RITIRATA GLI EROI PRESENTI NEGLI SPAZI IN CUI SI MUOVE.

QUANDO GENERATE UN TREANT CORROTTO DAL SEGNALE PROLE, PESCA TE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO ORDA TREANT CORROTTI (SE NON CE NE SONO, IGNORATE QUEST'EFFETTO) E METTETELA SU UNO SPAZIO PERCORSO VUOTO ADIACENTE AL SEGNALE PROLE. SE CI SONO PIÙ OPZIONI, DECIDETE IN QUALE SPAZIO SI GENERA. SE NON CI SONO SPAZI DISPONIBILI PER COLLOCARE L'ORDA TREANT CORROTTO, RIMETTETELA IN CIMA ALLA PILA ORDA TREANT CORROTTI. QUANDO LE ORDE TREANT VENGONO DISTRUTTE, METTETELE IN CIMA ALLA PILA ORDA TREANT CORROTTI.

IL MOVIMENTO DELLE MINIATURE BOSS NON PUÒ ESSERE FERMATO DAI SOLDATI. QUANDO UNA MINIATURA BOSS SI SPOSTA, SE SULLA SUA CARTA VITA SONO PRESENTI SOLDATI, PER PRIMA COSA RIMETTETE QUEI SOLDATI NELLA RISERVA, POI SPOSTATE IL BOSS.

COMBATTERE I BOSS

LE MINIATURE BOSS SONO DIFFICILI DA SCONFIGGERE.

- GLI EROI E GLI INCANTESIMI NON POSSONO AVERE EFFETTO SUI BOSS. GLI EROI NON POSSONO TROVARSI SULLE CARTE VITA DEI BOSS E, SE L'ABILITÀ O L'ATTACCO DI UN EROE FAREBBERO PIAZZARE TESSERE DANNO SU UN BOSS, QUESTE TESSERE NON VENGONO POSIZIONATE. LO STESSO VALE PER GLI INCANTESIMI.
- QUANDO UNA TORRE ATTACCA UN BOSS, LE TESSERE DANNO VENGONO PIAZZATE IN CIMA ALLA CARTA PIÙ IN ALTO NEL MAZZO VITA DEI BOSS. PERCHÉ UN BOSS SIA DANNEGGIATO, LA SUA GRAFICA SULLA RELATIVA CARTA VITA DEVE ESSERE COMPLETAMENTE COPERTA.
- TUTTI GLI ATTACCHI DELLE TORRI CHE HANNO COME BERSAGLIO UN BOSS HANNO

DANNEGGIARE I BOSS

DURANTE LA FASE 3: 'DISTRUGGI VASSOI ORDA', CONTROLLATE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA DEL BOSS. SE LA GRAFICA CHE RITRAE IL BOSS È COMPLETAMENTE COPERTA, IL BOSS È FERITO. RIMUOVI LA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA E GIRALA. SUL RETRO È DESCRITTO L'EFFETTO DI RITORSIONE DEL BOSS, CHE VA RISOLTO COME SE FOSSE UNA CARTA AZIONE (VEDI SOPRA). DOPO AVER RISOLTO TUTTI GLI EFFETTI DI RITORSIONE, RIMETTETE LA CARTA NELLA SCATOLA.

SETUP MAPPA

PIAZZA QUI LA
MINIATURA DI
GREENMUCK

PIAZZA
QUI IL
SEGNALINO
PROLE
TREANT
CORROTTI

**PILA ORDA
TREANT CORROTTI**

IMPILA A FACCIA
IN GIÙ LE 2 ORDE
TREANT CORROTTI.
OGNI VOLTA CHE
UN'ORDA TREANT
VIENE DISTRUTTA,
RIMETTELILA IN CIMA A
QUESTA PILA.

MAZZO VITA DI
GREENMUCK

MAZZO AZIONE DI GREENMUCK:
VEDI A PAG. PRECEDENTE PER
LE ISTRUZIONI DI SETUP.

CARTA RIFERIMENTO
GREENMUCK



1 GIOCATORE:

2x 



2x

2 GIOCATORI:

5x 

3x 

2x 

2

3 GIOCATORI:

1x

2x

1x

1

3

2

4 GIOCATORI:

3x

1x

1x

1

3



IN BASE A QUANTO LYNN CI HA ASSICURATO, È STATA PORTATA IN AVANTI NEL TEMPO DAGLI STESSI PORTALI CHE LEI E GRAML HANNO ATTRAVERSATO.

EROI

INCANTESIMI

TORRI

ORDE

PORTALI



TESSERE PERCORSO



ENTRATA	USCITA
TELEPORTALE	TELEPORTALE

MECCANISMI SPECIALI

IN QUESTO SCENARIO INCONTRERETE NEMICI CON LA SEGUENTE NUOVA ABILITÀ:

EVOCATORI DI SAURI

QUESTI POTENTI SAURI SONO IN GRADO DI APRIRE PORTALI PER EVOCARE RINFORZI DA MONDI LONTANI.

PRIMA CHE UN'ORDA SI SPOSTI, SE SU DI ESSA SONO PRESENTI ICONE EVOCATORI DI SAURI NON COPERTE, PESCA TE L'ORDA IN CIMA ALLA PILA EVOCATORI DI SAURI (LE CARTE ORDA VERDI CON L'ICONA EVOCAZIONI SAURI SUL RETRO) E PIAZZATELA NELLO SPAZIO DAVANTI ALL'ORDA. SE QUESTO SPAZIO È OCCUPATO, L'ORDA APPENA EVOCATA SALTA AVANTI FINO AL PRIMO SPAZIO

LIBERO. QUESTO POTREBBE FARE SÌ CHE UN'ORDA EVOCATA ENTRI SUBITO NEL REGNO. SE CIÒ DOVESSE SUCCEDERE, IL REGNO PERDE CUORI COME AL SOLITO. L'ORDA APPENA EVOCATA NON SI ATTIVA NEL TURNO IN CUI VIENE EVOCATA, MA SI ATTIVERÀ COME UNA NORMALE ORDA NEI TURNI SUCCESSIVI.

LE ORDE DI SAURI HANNO UN CRISTALLO SUL RETRO, QUINDI VALGONO 1 CRISTALLO QUANDO VENGONO DISTRUTTE, MA GLI EVOCATORI DI SAURI NON HANNO CRISTALLI SUL RETRO.





5

ORDE SU ORDE

GLI EVOCATORI DI SAURI E GLI SPETTRI DELLE SABBIE SI SONO UNITI E STANNO CERCANDO DI INVADERE IL REGNO, FORTI DELLA LORO NUMEROSITÀ E DEI LORO RINFORZI PRESSOCHE' INFINITI.

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA TUTTE LE LORO  .

INCANTESIMI

POTETE SCEGLIERE GLI INCANTESIMI AVENTI 1 O 2 ICONE  SUL RETRO.

TORRI

FATE IL SETUP CON TUTTE LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B. AGGIUNGETE ANCHE LE TORRI 4C E 4D ALLA RISERVA.

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA S1	ONDATA S2	RAGNATELE
1x VERDE		2x VERDE	2x VERDE	
2x GIALLO		2x GIALLO	2x GIALLO	4x ORDE TESSITRICI
	3x ROSSO	2x ROSSO	2x ROSSO	

AVRETE BISOGNO ANCHE DI CARTA RIFERIMENTO TURNO SFIDA DEL RAGNO, 12 CARTE SFIDA DEL RAGNO, 12 TESSERE RAGNO, 4 CARTE RAGNATELA TRASPARENTI, 6 CARTE ORDA EVOCATORI DI SAURI, 6 CARTE ORDA EVOCATORI CADUTI.

PER CREARE IL MAZZO SFIDA DEL RAGNO, MISCHIATE LE 12 CARTE SFIDA DEL RAGNO E PIAZZATELE A FACCIA IN GIÙ A PORTATA DI MANO. FATE LO STESSO CON LE 6 CARTE ORDA EVOCATORI DI SAURI PER CREARE LA PILA EVOCATORI DI SAURI E CON LE 6 CARTE ORDA EVOCATORI CADUTI PER CREARE LA PILA EVOCATORI CADUTI.

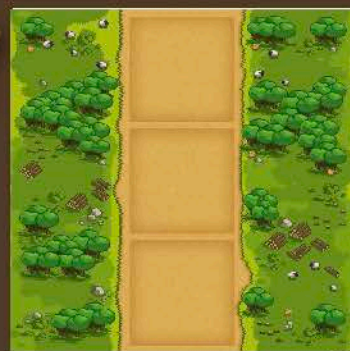
PORTALI



TESSERE PERCORSO



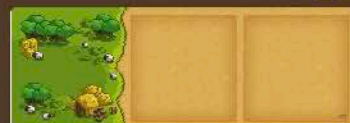
A2



A4



B6



B7

PILE PROLE

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

CIMA DELLA PILA PROLE



FONDO DELLA PILA PROLE



SETUP MAPPA

Tutti Segue

1. Posiziona il Segue nel tuo Campo
2. Sposta il Segue nel tuo Campo
3. Posiziona il Segue nel tuo Campo
4. Posiziona il Segue nel tuo Campo
5. Posiziona il Segue nel tuo Campo
6. Posiziona il Segue nel tuo Campo
7. Posiziona il Segue nel tuo Campo
8. Posiziona il Segue nel tuo Campo
9. Posiziona il Segue nel tuo Campo
10. Posiziona il Segue nel tuo Campo
11. Posiziona il Segue nel tuo Campo
12. Posiziona il Segue nel tuo Campo
13. Posiziona il Segue nel tuo Campo
14. Posiziona il Segue nel tuo Campo
15. Posiziona il Segue nel tuo Campo
16. Posiziona il Segue nel tuo Campo
17. Posiziona il Segue nel tuo Campo
18. Posiziona il Segue nel tuo Campo
19. Posiziona il Segue nel tuo Campo
20. Posiziona il Segue nel tuo Campo
21. Posiziona il Segue nel tuo Campo
22. Posiziona il Segue nel tuo Campo
23. Posiziona il Segue nel tuo Campo
24. Posiziona il Segue nel tuo Campo
25. Posiziona il Segue nel tuo Campo
26. Posiziona il Segue nel tuo Campo
27. Posiziona il Segue nel tuo Campo
28. Posiziona il Segue nel tuo Campo
29. Posiziona il Segue nel tuo Campo
30. Posiziona il Segue nel tuo Campo
31. Posiziona il Segue nel tuo Campo
32. Posiziona il Segue nel tuo Campo
33. Posiziona il Segue nel tuo Campo
34. Posiziona il Segue nel tuo Campo
35. Posiziona il Segue nel tuo Campo
36. Posiziona il Segue nel tuo Campo
37. Posiziona il Segue nel tuo Campo
38. Posiziona il Segue nel tuo Campo
39. Posiziona il Segue nel tuo Campo
40. Posiziona il Segue nel tuo Campo
41. Posiziona il Segue nel tuo Campo
42. Posiziona il Segue nel tuo Campo
43. Posiziona il Segue nel tuo Campo
44. Posiziona il Segue nel tuo Campo
45. Posiziona il Segue nel tuo Campo
46. Posiziona il Segue nel tuo Campo
47. Posiziona il Segue nel tuo Campo
48. Posiziona il Segue nel tuo Campo
49. Posiziona il Segue nel tuo Campo
50. Posiziona il Segue nel tuo Campo
51. Posiziona il Segue nel tuo Campo
52. Posiziona il Segue nel tuo Campo
53. Posiziona il Segue nel tuo Campo
54. Posiziona il Segue nel tuo Campo
55. Posiziona il Segue nel tuo Campo
56. Posiziona il Segue nel tuo Campo
57. Posiziona il Segue nel tuo Campo
58. Posiziona il Segue nel tuo Campo
59. Posiziona il Segue nel tuo Campo
60. Posiziona il Segue nel tuo Campo
61. Posiziona il Segue nel tuo Campo
62. Posiziona il Segue nel tuo Campo
63. Posiziona il Segue nel tuo Campo
64. Posiziona il Segue nel tuo Campo
65. Posiziona il Segue nel tuo Campo
66. Posiziona il Segue nel tuo Campo
67. Posiziona il Segue nel tuo Campo
68. Posiziona il Segue nel tuo Campo
69. Posiziona il Segue nel tuo Campo
70. Posiziona il Segue nel tuo Campo
71. Posiziona il Segue nel tuo Campo
72. Posiziona il Segue nel tuo Campo
73. Posiziona il Segue nel tuo Campo
74. Posiziona il Segue nel tuo Campo
75. Posiziona il Segue nel tuo Campo
76. Posiziona il Segue nel tuo Campo
77. Posiziona il Segue nel tuo Campo
78. Posiziona il Segue nel tuo Campo
79. Posiziona il Segue nel tuo Campo
80. Posiziona il Segue nel tuo Campo
81. Posiziona il Segue nel tuo Campo
82. Posiziona il Segue nel tuo Campo
83. Posiziona il Segue nel tuo Campo
84. Posiziona il Segue nel tuo Campo
85. Posiziona il Segue nel tuo Campo
86. Posiziona il Segue nel tuo Campo
87. Posiziona il Segue nel tuo Campo
88. Posiziona il Segue nel tuo Campo
89. Posiziona il Segue nel tuo Campo
90. Posiziona il Segue nel tuo Campo
91. Posiziona il Segue nel tuo Campo
92. Posiziona il Segue nel tuo Campo
93. Posiziona il Segue nel tuo Campo
94. Posiziona il Segue nel tuo Campo
95. Posiziona il Segue nel tuo Campo
96. Posiziona il Segue nel tuo Campo
97. Posiziona il Segue nel tuo Campo
98. Posiziona il Segue nel tuo Campo
99. Posiziona il Segue nel tuo Campo
100. Posiziona il Segue nel tuo Campo



B7

1



B6



IL PUNTO PROLE 3 NON VIENE
MESSO ACCANTO AL PERCORSO
PERCHÉ NESSUNA DELLE ORDE
DA QUESTA PILA APPARIRÀ SUL
PERCORSO.



3

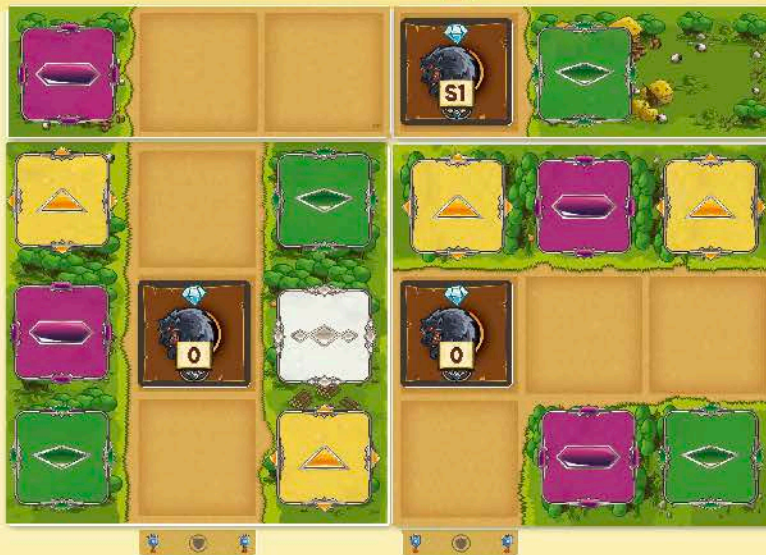
2



A4

A2

1



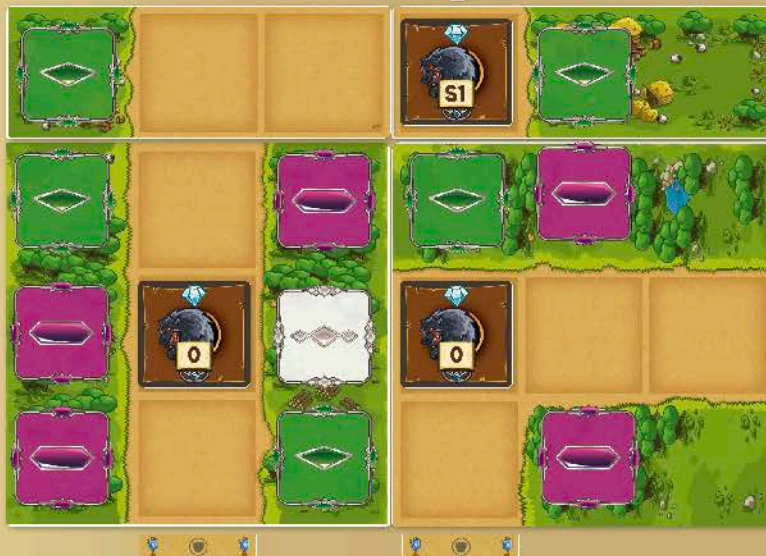
1 GIOCATORE:



3

2

1



2 GIOCATORI:



3

2





6

TUTTI AGGROVIGLIATI!

UN FEROCO AVVERSARIO È TORNATO DAL PASSATO, LA DEA RAGNO! GRAWL È PARTITO PER AFFRONTARLA DA SOLO, FIDUCIOSO NELLA SUA FORZA E NELLA SUA NATURALE RESISTENZA. NON SIAMO RIUSCITI

A IMPEDIRGLI DI AFFRONTARLA DA SOLO, E ORA È RIMASTO IMPIGLIATO NELLE SUE RAGNATELE. DOBBIAMO LIBERARLO PRIMA CHE LA DEA RAGNO LO TRASFORMI IN UN PASTO ABBONDANTE!

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA TUTTE LE LORO / . NON POTETE USARE GRAWL.

INCANTESIMI

POTETE SCEGLIERE GLI INCANTESIMI AVENTI 1 O 2 ICONE SUL RETRO.

TORRI

FATE IL SETUP CON TUTTE LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B. AGGIUNGETE ANCHE LE TORRI 4C E 4D ALLA RISERVA.

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 3
2x VERDE	2x VERDE	2x VERDE
1x GIALLO	4x GIALLO	2x GIALLO
	2x ROSSO	1x ROSSO
ONDATA 7	ONDATA S1	RAGNATELE
	1x VERDE	4x ORDE TESSITRICI
1x GIALLO	3x GIALLO	

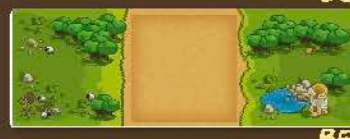
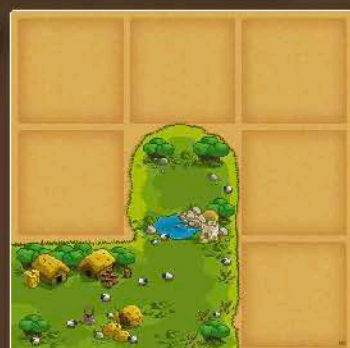
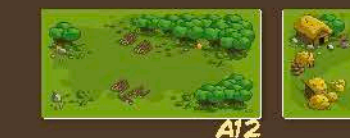
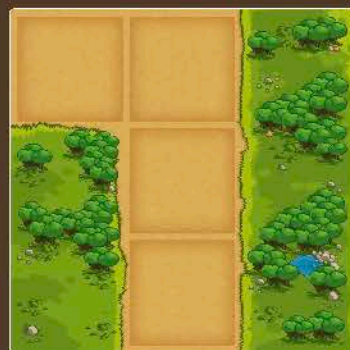
AVRETE BISOGNO ANCHE DI MINIATURA DI GRAWL, MINIATURA DELLA DEA RAGNO, 3 CARTE TRAPPOLA RAGNATELA, 6 CARTE ORDA EVOCATORI CADUTI, CARTA DI RIFERIMENTO TURNO SFIDA DEL RAGNO, 12 CARTE SFIDA DEL RAGNO, 12 TESSERE RAGNO E 4 CARTE RAGNATELA TRASPARENTI.

PER CREARE IL MAZZO SFIDA DEL RAGNO, MISCHIALE LE 12 CARTE SFIDA DEL RAGNO E PIAZZATELE A FACCIA IN GIÙ NELLE VICINANZE. FATE LO STESSO CON LE 6 ORDE EVOCATORI CADUTI PER CREARE LA PILA EVOCATORI CADUTI.

OGNI CARTA TRAPPOLA RAGNATELA MOSTRA UN NUMERO NELL'ANGOLO IN BASSO A DESTRA. FORMATE UNA PILA DI CARTE TRAPPOLA RAGNATELA PIAZZANDO LA CARTA CON IL NUMERO 3 SULLO SPAZIO INDICATO SULLA MAPPA, POI QUELLA CON IL NUMERO 2, E, INFINE, LA CARTA CON IL NUMERO 1 IN CIMA.



TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

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

CIMA DELLA PILA PROLE



FONDO DELLA PILA PROLE



24

PORTALI

NESSUNO.



MINIATURA DI GRAWL

GRAWL È INTRAPPOLATO NELLA RAGNATELA DELLA DEA RAGNO. GLI EROI POSSONO ENTRARE ED OCCUPARE LO STESSO SPAZIO DI GRAWL.

GRAWL NON SI MUOVE FINCHÉ L'ULTIMA CARTA TRAPPOLA RAGNATELA NON VIENE DISTRUTTA. L'EFFETTO DI RITORSIONE SU QUELLA CARTA VI CONSENTE DI SPOSTARE GRAWL FINO A 3 SPAZI. QUESTO SIGNIFICA CHE POTETE ALLONTANARLO DAL PERICOLO ED USARLO PER COMBATTERE LE ORDE INGAGGIANDOLE, AIUTANDOVI A FINIRE LO SCENARIO.

SE LA MINIATURA DELLA DEA RAGNO DOVESSE MAI ENTRARE NELLO STESSO SPAZIO DI GRAWL, PERDETE LA PARTITA.

VINCERE

IN QUESTO SCENARIO NON CI SONO PORTALI. VINCERETE RIMUOVENDO LE CARTE DALLA PILA TRAPPOLA RAGNATELA E LIBERANDO GRAWL. LE CARTE TRAPPOLA RAGNATELA FUNZIONANO COME LE CARTE VITA BOSS.



UNA CARTA TRAPPOLA RAGNATELA VIENE DISTRUTTA QUANDO TUTTI GLI SPAZI CHE MOSTRANO L'ICONA RAGNATELA SONO COPERTI. GLI SPAZI VUOTI NON POSSONO ESSERE COPERTI E NON È NECESSARIO CHE LO SIANO PER DISTRUGGERE LA CARTA. LE CARTE TRAPPOLA RAGNATELA POSSONO ESSERE ATTACCAE SOLO DALLE TORRI, E IN PARTICOLARE DA TORRI CHE POSSONO MIRARE LO SPAZIO IN CUI SI TROVA LA LORO PILA. ALLA FINE DELLA FASE 4 "DISTRUGGI CARTE ORDA", SE TUTTI GLI SPAZI RAGNATELA SONO COPERTI, LA TRAPPOLA RAGNATELA È DISTRUTTA. GIRATELA E SEGUITE LE ISTRUZIONI SULLA CARTA, POI RIMETTETELA NELLA SCATOLA.

REGOLE BOSS

QUESTO SCENARIO USA LA MINIATURA DELLA DEA RAGNO, MA NON I SUOI MAZZI AZIONE E VITA. IN QUESTO SCENARIO NON POTETE ATTACCARE LA DEA RAGNO.

MINIATURE BOSS

- GLI EROI NON POSSONO ENTRARE NELLO STESSO SPAZIO DI UNA MINIATURA BOSS.
- SE UNA MINIATURA BOSS SI SPOSTA IN UNO SPAZIO IN CUI SI TROVA UN EROE, QUESTO È COSTRETTO A RITIRARSI (SPOSTANDOSI IN UNO SPAZIO ADIACENTE NON OCCUPATO O TORNANDO ALLA RISPETTIVA PLANCIA EROE) E SUBISCE 1 DANNO.
- QUANDO UNA MINIATURA BOSS SI SPOSTA, SE LO FA IN UNO SPAZIO IN CUI C'È UN'ORDA, SALTA OLTRE QUELLO SPAZIO.
- SE UN'ORDA DEVE SPOSTARSI NELLO SPAZIO DI UNA MINIATURA BOSS, SALTA OLTRE LA MINIATURA BOSS.

ATTIVARE LA DEA RAGNO

DURANTE LA FASE 5 "FAI AVANZARE I VASSOI ORDA", LA DEA RAGNO SI SPOSTA DI UNO SPAZIO LUNGO IL PERCORSO VERSO LA MINIATURA DI GRAWL. SE ENTRA NELLO STESSO SPAZIO DELLA MINIATURA DI GRAWL, LUI VIENE CATTURATO E AVETE PERSO. PERDETE ANCHE SE IL REGNO FINISCE I CUORI.

NOTA: DISTRUGGERE CARTE TRAPPOLA RAGNATELA MANDERÀ LA DEA RAGNO INDIETRO LUNGO IL PERCORSO, DANDOVI PIÙ TEMPO PER SALVARE GRAWL.

SETUP MAPPA

PIAZZA QUI LA MINITURA DELLA DEA RAGNO.

PIAZZA QUI LA MINITURA DI GRWL.

PIAZZA QUI LA PILA CARTE TRAPPOLA RAGNATELA.

Map coordinates: B11, B8, B5, A2, A15, A13, A12, A14.

1 GIOCATORE:

- 4x
- 3x
- 2x

Map coordinates: B11, B8, B5, A2, A15, A13, A12, A14.

2 GIOCATORI:

5x 

3x 

2x 



3 GIOCATORI:

1x 

2x 

1x 



4 GIOCATORI:

3x 

3x 

1x 



SALVANDO GRAML ABBIAMO SCATENATO L'IRA DELLA DEA RAGNO. ADESSO LA SUA FURIA SI È SCATENATA CONTRO IL REGNO: HA CHIAMATO A SÉ IL SUO ESERCITO DI RAGNI PER AIUTARLA. RADUNIAMO LE FORZE E PREPARIAMOCI ALLA BATTAGLIA!

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA TUTTE LE LORO / .

INCANTESIMI

POTETE SCEGLIERE GLI INCANTESIMI AVENTI 1 O 2 ICONE SUL RETRO.

TORRI

FATE IL SETUP CON TUTTE LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B. AGGIUNGETE ANCHE LE TORRI 4C E 4D ALLA RISERVA.

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 3	ONDATA 4	RAGNATELE
3x VERDE	1x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	
1x GIALLO	4x GIALLO	2x GIALLO	2x GIALLO	4x ORDE TESSITRICI
	3x ROSSO		2x ROSSO	

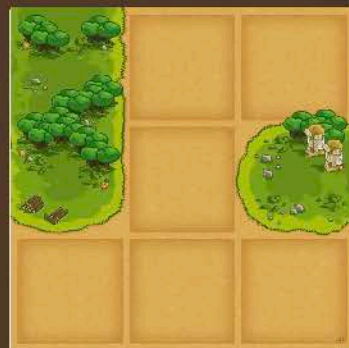
AVRETE BISOGNO ANCHE DI: MINIATURA DELLA DEA RAGNO, LE SUE 5 CARTE VITA, 5 CARTE COVATA RAGNO, 4 CARTE RAGNATELA TRASPARENTI, 12 CARTE SFIDA DEL RAGNO, 12 TESSERE RAGNO, CARTA RIFERIMENTO SFIDA DEL RAGNO, CARTA RIFERIMENTO DEA RAGNO.

PER PREPARARE LA PILA COVATA, MESCOLATE LE CARTE COVATA E IMPILATELE A FACCIA IN GIÙ A PORTATA DI MANO. FATE LO STESSO CON LE CARTE SFIDA DEL RAGNO PER CREARE LA PILA SFIDA DEL RAGNO.

PORTALI

NESSUNO.

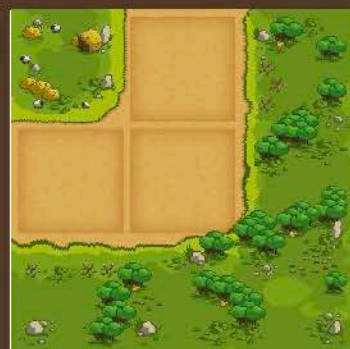
TESSERE PERCORSO



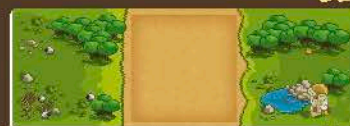
A1



A11



B2



B5



B6

PILE PROLE

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

CIMA DELLA PILA PROLE



FONDO DELLA PILA PROLE



MECCANISMI SPECIALI

MAZZO VITA DELLA DEA RAGNO

LA DEA RAGNO HA 5 CARTE VITA, IL CUI FRONTE RIPORTA UN NUMERO NELL'ANGOLO IN BASSO A DESTRA. PER CREARE IL MAZZO VITA, GIRATE LE CARTE IN MODO CHE L'IMMAGINE DELLA DEA RAGNO SIA A FACCIA IN SU, POI IMPILATELE IN ORDINE IN MODO CHE LA CARTA CON IL NUMERO "1" SIA IN CIMA, SEGUITA DALLA "2" E COSÌ VIA.

VINCERE

IN QUESTO SCENARIO NON CI SONO PORTALI. VINCERETE SCONFIGGENDO LA DEA RAGNO. QUANDO VIENE DISTRUTTA L'ULTIMA CARTA DEL SUO MAZZO VITA, AVRETE VINTO ALLA FINE DI QUEL ROUND.

REGOLE BOSS

LA DEA RAGNO SEGUE TUTTE LE NORMALI REGOLE BOSS. IN QUESTO SCENARIO VI SCONTRERETE DIRETTAMENTE CON LEI.

IL MOVIMENTO DI UNA MINIATURA BOSS NON PUÒ ESSERE FERMATO DAI SOLDATI. QUANDO LA MINIATURA DI UN BOSS SI MUOVE, SE SONO PRESENTI SOLDATI SULLA SUA CARTA, QUESTI VANNO RIMESSI NELLA RISERVA, DOPO IL BOSS SI SPOSTA.

COMBATTERE I BOSS

LE MINIATURE DEI BOSS SONO DIFFICILI DA DISTRUGGERE.

- GLI EROI E GLI INCANTESIMI NON POSSONO INFLUIRE SUI BOSS. GLI EROI NON POSSONO TROVARSI SU UNA CARTA VITA DEL BOSS. SE L'ABILITÀ O L'ATTACCO DI UN EROE IMPLICANO IL PIAZZAMENTO DI TESSERE DANNO SU UN BOSS, QUELLE TESSERE DANNO NON VENGONO PIAZZATE. LO STESSO VALE PER GLI INCANTESIMI.
- QUANDO UNA TORRE ATTACCA UN BOSS, LE TESSERE DANNO VENGONO PIAZZATE SULLA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA DEL BOSS. PER DANNEGGIARE IL BOSS, LA GRAFICA CHE LO RITRAE SULLA SUA CARTA VITA DEVE ESSERE COMPLETAMENTE COPERTA.
- TUTTI GLI ATTACCHI DELLE TORRI CHE HANNO COME BERSAGLIO UN BOSS SI CONSIDERANO AVENTI .

DANNEGGIARE I BOSS

DURANTE LA FASE 4: "DISTRUGGI VASSOI ORDA", CONTROLLATE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA DEL BOSS: SE LA GRAFICA CHE RITRAE IL BOSS È COMPLETAMENTE COPERTA, IL BOSS È DANNEGGIATO. RIMUOVETE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO VITA E GIRATELA. SUL RETRO È DESCRITTO L'EFFETTO DI RITORSIONE DEL BOSS, CHE VIENE RISOLTO COME SE FOSSE UNA CARTA AZIONE. UNA VOLTA RISOLTI GLI EFFETTI DI RITORSIONE, RIMETTETE LA CARTA NELLA SCATOLA.

COVATA DEL RAGNO

LA DEA RAGNO HA UN MAZZO COVATA DEL RAGNO INVECE DI UN MAZZO AZIONE. OGNI VOLTA CHE LASCIA UNO SPAZIO, PESCA TE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO COVATA DEL RAGNO E PIAZZATELA NELLO SPAZIO CHE LEI HA APPENA LASCIATO. LE CARTE ORDA COVATA DEL RAGNO NON SI ATTIVANO NEL TURNO IN CUI SONO STATE POSIZIONATE SUL PERCORSO.

NON OTTENETE CRISTALLI PER AVER DISTRUTTO QUESTE ORDE. QUANDO NE DISTRUGGETE UNA, METTETE LA IN FONDO AL MAZZO AZIONE DEA RAGNO.

SETUP MAPPA





LA DEA RAGNO E LA TEMPESTA DEL PORTALE

LA SEZIONE TEMPESTA DEL PORTALE ALLA FINE DEL LIBRETTO SCENARI DEL GIOCO BASE È PENSATA PER AVERE SCENARI RIGIOCABILI CHE INCLUDANO DUE BOSS SCELTI A CASO ED UN MAZZO ORDA, ANCH'ESSO SCELTO CASUALMENTE. I COMPONENTI DI QUESTA ESPANSIONE POSSONO ESSERE INCORPORATI NEGLI SCENARI TEMPESTA DEL PORTALE. LE CARTE IMPATTO RAGNATELA! E LE

CARTE TEMPESTA DEL PORTALE RIFERIMENTO E VITA DELLA DEA RAGNO E DI GREENMUCK SERVONO PROPRIO A QUESTO SCOPO. LE LORO REGOLE SONO DESCRITTE IN DETTAGLIO DI SEGUITO. ANCHE LE CARTE ORDA ONDATA S POSSONO ESSERE AGGIUNTE AL SETUP DELLA TEMPESTA MISCHIANDOLE CON LE ORDE CHE RIPORTANO LA STESSA LETTERA.

CARTE ONDATA

LE CARTE ONDATA S1 ED S2 POSSONO ESSERE INCLUSE NELLA TEMPESTA DEL PORTALE. NEL PREPARARE LE PILE PROLE PER LA TEMPESTA DEL PORTALE, SE VOLETE CHE LE CARTE ONDATA S COMPAIANO NELLE PILE PROLE, AVRETE BISOGNO ANCHE DELLE CARTE EVOCATORI CADUTI ED EVOCATORI DI SAURI. PIAZZATE LE CARTE ONDATA S NEI SEGUENTI GRUPPI:

GRUPPO A - S1 VERDE, S2 VERDE

GRUPPO B - S1 GIALLO

GRUPPO C - S1 ROSSO, S2 GIALLO

GRUPPO D - S2 ROSSO

TROPPE CARTE ONDATA S POSSONO FAR SÌ CHE NON SI POSSA VINCERE LA TEMPESTA DEL PORTALE. SE STATE USANDO LE CARTE ONDATA S NELLA TEMPESTA DEL PORTALE, CONTROLLATE LE CARTE ORDA DOPO AVERLE RACCOLTE: SE CI SONO 4 O PIÙ CARTE ONDATA S CON ALTRE CARTE DELLO STESSO GRUPPO, SOSTITUIRE LE CARTE ONDATA S CON ALTRE CARTE DELLO STESSO GRUPPO, FINCHÉ IL TOTALE DELLE CARTE ONDATA S SIA DI 3 O MENO.

QUESTA ESPANSIONE AGGIUNGE LE CARTE VITA E RIFERIMENTO DI CUI AVETE BISOGNO PER INCLUDERE GREENMUCK E LA DEA RAGNO NEGLI SCENARI TEMPESTA DEL PORTALE DEL GIOCO BASE, OLTRE CHE 2 NUOVE CARTE IMPATTO PER LA TEMPESTA DEL PORTALE. GLI EFFETTI DI QUESTE CARTE SONO RIPORTATI IN DETTAGLI DI SEGUITO:

DEA RAGNO

LA DEA RAGNO È UN BOSS MOLTO DIFFICILE DA AFFRONTARE. PER AIUTARVI, QUANDO GENERA PROLE OTTENETE UN INCANTESIMO. SE AVETE USATO UN QUALSIASI INCANTESIMO CON CUI AVEVATE INIZIATO LA PARTITA, POTETE SCEGLIERE DI RIPRENDERE UNO DI QUELLI OPPURE POTETE SCEGLIERE UN INCANTESIMO DALLA SCATOLA PER AGGIUNGERLO A QUELLI DISPONIBILI.

AVRETE BISOGNO DELLE CARTE COVATA DEL RAGNO SE LA DEA GENERA PROLE NELLA TEMPESTA DEL PORTALE. DOPO CHE LA DEA RAGNO SI SPOSTA, GENERATE UNA COVATA DEL RAGNO NELLO SPAZIO CHE HA APPENA LASCIATO. QUESTA COVATA DEL RAGNO NON SI ATTIVA NEL TURNO IN CUI È STATA GENERATA SUL PERCORSO.

GREENMUCK

QUANDO GREENMUCK GENERA PROLE, PRENDETE IL SEGNALINO PROLE TREANT CORROTTO E SCEGLIETE UNO SPAZIO PERCORSO VUOTO IN CUI PIAZZARLO. SE NON CI SONO SPAZI PERCORSO VUOTI, NON PIAZZATE IL SEGNALINO. NELLA TEMPESTA DEL PORTALE, IL SEGNALINO PROLE NON EVOCA TREANTS, MA BLOCCA LO SPAZIO IN CUI SI TROVA. GLI EROI NON POSSONO ATTRAVERSARLO NÉ FINIRVI IL LORO MOVIMENTO, E LE ORDE ED I BOSS CHE DOVREBBERO FINIRE IL LORO MOVIMENTO SU QUELLO SPAZIO LO SALTANO. QUANDO GREENMUCK VIENE DISTRUTTO, RIMUOVETE IL SEGNALINO PROLE TREANT CORROTTO DAL PERCORSO.

CARTE IMPATTO RAGNATELA!

CI SONO 2 CARTE IMPATTO RAGNATELA! ENTRAMBE PIAZZANO 2 CARTE RAGNATELA TRASPARENTI SULLE TORRI DELLA RISERVA. LA DIFFERENZA TRA LE DUE STA NEL TIPO SPECIFICO DI TORRI SU CUI VIENE LANCIATA LA RAGNATELA. FUNZIONANO COME LE CARTE RAGNATELA TRASPARENTI PIAZZATE DALLE ORDE TESSITRICI NEGLI SCENARI DELLA DEA RAGNO (VEDI PAG. 12).

CREDITI

AUTORI: MELANA HOPE
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT

SVILUPPO: FILIP MIŁUŃSKI
TOMASZ NAPIERAŁA

RESPONSABILE PLAY-TEST: TOMASZ NAPIERAŁA

GRAFICA ED ILLUSTRAZIONI: MATEUSZ KOMADA,
KATARZYNA KOSOBUCKA

RESPONSABILE PRODUZIONE: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI

PRODUZIONE: VINCENT VERGONJEANNE

MODIFICHE LIBRETTO SCENARI: THE GAMING RULES! TEAM
E CORREZIONE DI BOZZE:

GAMING
RULES!



SPIDER GODDESS

EXPANSION

