

IRONHIDE
GAME STUDIO



1-4



14+



60-90



KINGDOM RUSH

RIFT IN TIME



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

ERA LA FINE DELL'ETÀ DELLE TORRI. DOPO LA SCONFITTA DEGLI ULTIMI NEMICI DEL REGNO, GLI STRENUI DIFENSORI DEL REGNO HANNO DEPOSTO LE LORO ARMI DA GUERRA E SI SONO ORIENTATI VERSO IMPRESE PIÙ PACIFICHE. NON VISTO NEMMENO DAGLI STREGONI PIÙ POTENTI, LA PRESSOCHÉ ONNIPOTENTE MAGA DEL TEMPO SPIAVA IL REGNO PROTETTA DA UN CAPPÀ DI POTENTE MAGIA. MENTRE LE ULTIME TORRI CHE AVEVANO COSÌ ABILMENTE DIFESO LA TERRA VENIVANO SMANTELLATE, LA MAGA DEL TEMPO RICHIAMÒ TUTTA LA LORO ARCANIA POTENZA E FECE UN BUCO NEL TESSUTO STESSO DELLO SPAZIO E DEL TEMPO!

EBBE INIZIO COME UN PICCOLO LUCCICHIO CHE SI TRASFORMÒ IN UNA FRATTURA DA CUI COMINCIARONO AD EMERGERE NEMICI DA TUTTE LE EPOCHE. CREATURE DELLE LEGGENDE E DEL FOLKLORE SONO SCATURITE DALLA MISTICA BRECCIA PER COMBATTERE, MENTRE ALTRE FRATTURE SI APRIVANO IN TUTTO IL REAME.

DIETRO LE LORO SPADE E I LORO SCUDI, GLI ABILI INGEGNERI E I MAGHI DEL REGNO SI AFFRETTARONO A COSTRUIRE TORRI CHE POTESSERO RESISTERE A QUESTA NUOVA MINACCIA, FINCHÉ NON ARRIVÒ UN MESSAGGIO: "ABBIAMO IMBRIGLIATO NOI STESSI LE INSTABILI MAGIE SPAZIO-TEMPORALI!". USANDO QUESTO NUOVO POTERE, IL REGNO CHIAMÒ GLI EROI DI TUTTI I TEMPI A SUA DIFESA E CONCENTRÒ L'ENERGIA DIMENSIONALE NEI PROPRI MATERIALI DA COSTRUZIONE, PERMETTENDO ALLE SUE TORRI DI ESSERE MOBILI COME I SUOI NEMICI!

COMPONENTI DI GIOCO

18 TESSERE PERCORSO DI VARIE FORME



5 PLANCE EROE



1 MINIATURA GATTO SELVATICO



5 CARTE EROE



5 MINIATURE EROE



2



6 TESSERE INCANTESIMO



20 TESSERE ABILITA' SPECIALE EROE



4 CARTE AIUTO



44 CARTE TORRE



18 CARTE SITO COSTRUZIONE



91 CARTE ORDA E PORTALE



3 CARTE RIFERIMENTO BOSS



16 CARTE TEMPESTA DEL PORTALE



3 MINIATURE BOSS



22 CARTE SPECIALI BOSS



2 TESSERE PORTALE



2 TESSERE USCITA



3 CARTE APRIPISTA



12 VASSOI ORDA

3

18 SEGNALINI CUORE



176 TESSERE DANNO IN DIVERSE FORME



4 SEGNALINI COLORE GIOCATORE



6 SEGNALINI PROLE



1 MAPPA REGNO



1 REGOLAMENTO



12 SEGNALINI CRISTALLO



12 PEDINE SOLDATO



3 FOGLI DI ADESIVI MAPPA REGNO



1 LIBRETTO SCENARI



INTRODUZIONE

KINGDOM RUSH - A RIFT IN TIME È UN GIOCO COOPERATIVO IN CUI GIOCHERETE UNA CAMPAGNA DI SCENARI A DIFFICOLTÀ CRESCENTE CHE SEGUONO IL TENTATIVO DELLA MAGA DEL TEMPO DI SPAZZARE VIA OGNI RESISTENZA E RIVENDICARE IL REGNO COME PROPRIO. OGNI SCENARIO HA UN'IMPOSTAZIONE UNICA CON DIVERSI NEMICI DA SCONFIGGERE E DIVERSI OBIETTIVI DA COMPLETARE.

COME EROI VINCERETE COMPLETANDO LA MISSIONE DELINEATA IN OGNI SCENARIO. TUTTE LE INFORMAZIONI SU OGNI SCENARIO SONO DESCRITTE NEL "LIBRETTO SCENARI".

QUESTO REGOLAMENTO VI GUIDERÀ NELL'APPRENDIMENTO DELLE BASI DEL GIOCO DI CUI AVRETE BISOGNO PER GIOCARE IL PRIMO SCENARIO. CON L'EVOLVERSI DELLA CAMPAGNA, VERRANNO INTRODOTTE NUOVE REGOLE CHE VERRANNO SPIEGATE NEL LIBRETTO SCENARI. NELL'APPENDICE A PAGINA 21 C'È UN INDICE NEL CASO ABBIATE BISOGNO DI TROVARE QUESTE REGOLE.

OGNI SCENARIO VIENE GIOCATO E VINTO O PERSO IN MODO DIVERSO, MA IL FUNZIONAMENTO GENERALE DEL GIOCO È SPIEGATO QUI DI SEGUITO.

SETUP DI GIOCO

LE ISTRUZIONI PER IL SETUP DI GIOCO SI TROVANO ALL'INIZIO DEL LIBRETTO SCENARI.

PER PREPARARE IL GIOCO, SCEGLIETE UNO SCENARIO E SEGUITE I PASSAGGI DI SETUP NEL LIBRETTO SCENARI. IN CIASCUNO SCENARIO, FORMERETE UNA RISERVA GENERALE DI TESSERE TORRE E DANNO.

PANORAMICA DI GIOCO

IN KINGDOM RUSH, ORDE DI NEMICI STANNO EMERGENDO DA STRANI PORTALI E CERCANO DI DISTRUGGERE IL REGNO. I NEMICI APPARIRANNO AI MARGINI DELLA MAPPA E SI MUOVERANNO LUNGO IL PERCORSO VERSO IL REGNO. CON IL VOSTRO EROE E LE TORRI, TU E I TUOI COMPAGNI DI SQUADRA DOVETE DIFENDERE IL REGNO DISTRUGGENDO I NEMICI PRIMA CHE LO RAGGIUNGANO E CHIUDENDO TUTTI I PORTALI NON APPENA APPAIONO. OGNI SCENARIO HA UNA DIVERSA CONDIZIONE DI FINE DEL GIOCO O DI VITTORIA: OGNUNO VIENE GIOCATO IN UN CERTO NUMERO DI TURNI FINO ALLA FINE DELLO SCENARIO, COME DESCRITTO NEL LIBRETTO SCENARI. IN OGNI ROUND, GIOCHERETE ATTRAVERSO SEI FASI NEL SEGUENTE ORDINE.

FASE 1: CREA NUOVE ORDE

COMBATTERETE SEMPRE CONTRO LE ORDE NEMICHE CHE SI RIPRODUCONO ALL'INIZIO DI OGNI ROUND. NUOVE ORDE VENGONO AGGIUNTE AI VASSOI E POSIZIONATE SUL PERCORSO.

FASE 2: GIOCA CARTE TORRE ED EROE

COMBATTERETE CONTRO LE ORDE USANDO LE VOSTRE TORRI E GLI EROI. LA MAGGIOR PARTE DELLE VOSTRE AZIONI SI SVOLGERÀ IN QUESTA FASE, IN CUI POTRETE GIOCARRE TUTTI CONTEMPORANEAMENTE. GIOCHERETE NUOVE TORRI DALLA VOSTRA MANO, O VE LE PASSERETE L'UN L'ALTRO PER POTENZIARLE. LE TORRI INFLIGGERANNO DANNI SOTTO FORMA DI TESSERE DANNO O SOLDATI, IN BASE ALLE LORO ABILITÀ E ALLA LORO POSIZIONE INTORNO AL PERCORSO. OGNI EROE VIENE ATTIVATO GIOCANDO UNA CARTA EROE E HA UN INSIEME UNICO DI ABILITÀ CHE GLI PERMETTE DI SCONFIGGERE

LE ORDE. LA MAGGIOR PARTE DEGLI SCENARI SARANNO CARATTERIZZATI DA SPECIALI TESSERE PORTALE, CHE POTREBBERO COSTITUIRE IL VOSTRO PERCORSO VERSO LA VITTORIA. TUTTAVIA, ALCUNI POSSONO CONTENERE POTENTI BOSS CHE DOVRETE SCONFIGGERE.

FASE 3: DISTRUGGI VASSOI ORDA

UNA VOLTA CHE TUTTI AVRETE SVOLTO LE VOSTRE AZIONI, TUTTI I VASSOI ORDA CHE ABBIANO TUTTI I LORO NEMICI COPERTI SARANNO DISTRUTTI, MA ANCHE GLI EROI CHE SI TROVANO SU QUEI VASSOI SUBIRANNO DANNI. QUANDO I VASSOI ORDA VENGONO DISTRUTTI GUADAGNERETE CRISTALLI, CHE POSSONO ESSERE SPESI PER ACQUISTARE NUOVE TORRI PIÙ AVANTI NEL CORSO DEL ROUND.

FASE 4: FAI AVANZARE VASSOI ORDA

TUTTI I RESTANTI VASSOI ORDA SI SPOSTERANNO VERSO L'USCITA DEL PERCORSO. I VASSOI CON GLI EROI O I SOLDATI NON SI MUOVERANNO, MA DANNEGGERANNO TUTTO QUELLO CHE CONTENGONO. SE UN VASSOIO DOVESSE MAI RAGGIUNGERE L'USCITA, IL REGNO STESSO SARÀ ATTACCATO. SE IL REGNO VIENE DISTRUTTO, PERDERETE!

FASE 5: PRENDI CARTE TORRE ED EROE

RIPRENDETE TUTTE LE VOSTRE CARTE IN MANO, PRONTE PER IL PROSSIMO ROUND.

FASE 6: SPENDI CRISTALLI

SPENDETE I VOSTRI CRISTALLI PER COMPRARE NUOVE TORRI. I CRISTALLI SONO RISORSE CONDIVISE, QUINDI DOVETE DECIDERE INSIEME QUALI TORRI COMPRARE E CHI DOVREBBE PRENDERE LE CARTE APPENA COMPRAE NELLA SUA MANO PER IL PROSSIMO ROUND.

CONDIZIONE DI VITTORIA

VINCERETE ALLA FINE DEL ROUND IN CUI AVRETE RAGGIUNTO LA CONDIZIONE DI VITTORIA DESCRITTA NEL LIBRETTO SCENARI.

CONDIZIONI DI SCONFITTA

I GIOCATORI PERDONO IMMEDIATAMENTE SE TUTTI I SEGNALEI CUORE ACCANTO ALLA TESSERA USCITA SONO STATI RIMOSSI.

I GIOCATORI PERDONO IMMEDIATAMENTE SE UNA QUALSIASI CARTA PORTALE O MINIATURA BOSS ENTRA NEL REGNO.



DETTAGLI DI GIOCO

FASE 1: CREA NUOVE ORDE

PARTENDO DALLA PILA PROLE CUI È STATO ASSEGNATO IL SEGNALE PROLE COL NUMERO PIÙ BASSO, RUOTA A FACCIA IN SU LA CARTA ORDA IN CIMA AD OGNI PILA PROLE.

1 NOTA

SALTATE LA FASE 1 NEL PRIMO ROUND DI GIOCO

PIAZZA OGNI CARTA ORDA IN UN VASSOIO ORDA VUOTO E PIAZZALO SULLO SPAZIO PERCORSO DIRETTAMENTE DAVANTI ALLA PILA PROLE DA CUI È STATA PESCATA.

OGNI CARTA ORDA MOSTRA UNA LINEA VIOLA LUNGO UN MARGINE: POSIZIONA IL VASSOIO ORDA IN MODO CHE QUESTA SIA PARALLELA ALL'USCITA PIÙ VICINA.

SE QUESTO SPAZIO È OCCUPATO, PIAZZA L'ORDA NEL PRIMO SPAZIO VUOTO TRA LA PILA PROLE E L'USCITA. QUESTO POTREBBE CAUSARE IL RAGGIUNGIMENTO DELL'USCITA DA PARTE DI UN'ORDA QUANDO VIENE CREATA SE NON AVETE LASCIATO ABBASTANZA SPAZIO!

GLI EROI SUGLI SPAZI PERCORSO NON EVITANO LA CREAZIONE DI UN'ORDA. SE UN EROE OCCUPA LO SPAZIO SU CUI DOVREBBE ESSERE MESSO IL VASSOIO ORDA, L'EROE VIENE SPOSTATO DI 1 IN UNO SPAZIO VUOTO ADIACENTE O SU UN SITO DI COSTRUZIONE. SE NON C'È UNO SPAZIO DEL GENERE, L'EROE TORNA SULLA RELATIVA PLANCIA DEL GIOCATORE. POI, PIAZZA L'ORDA SULLO SPAZIO IN CUI SI TROVAVA L'EROE.

FASE 2: GIOCA CARTE TORRE ED EROE



SE, ALL'INIZIO DI QUESTA FASE, IL TUO EROE NON È IN GIOCO PERCHÉ È STATO MESSO KO NEL ROUND PRECEDENTE, PUOI RIGENERARLO. PER FARLO, IMPOSTA LA SALUTE DELL'EROE AL VALORE MASSIMO E METTI LA MINIATURA IN PIEDI. PIAZZA LA CARTA DEL TUO EROE SULLA TUA PLANCIA GIOCATORE. NON PUOI COMPIERE NESSUNA AZIONE CON IL TUO EROE IN QUESTO ROUND! NON RIGENERARE LE ABILITÀ CONSUMATE DELL'EROE!

IN QUESTA FASE, POTETE TUTTI COMPIERE TANTE AZIONI QUANTE VOLETE, FINTANTO CHE AVETE LE CARTE PER FARLO. POTETE AGIRE CONTEMPORANEAMENTE O ANDANDO IN ORDINE. DOVETE COMPLETARE TUTTI I PASSAGGI DI UN'AZIONE PRIMA DI PASSARE A QUELLA SUCCESSIVA.

POTETE COMPIERE UNA QUALSIASI DELLE SEGUENTI AZIONI:

- GIOCARE CARTE TORRE
- PASSARE CARTE TORRE
- GIOCARE LA PROPRIA CARTA EROE

ANATOMIA CARTA TORRE

- A** NOME TORRE
- B** LIVELLO TORRE
- C** TIPO DI DANNO CAUSATO DALLA TORRE (FISICO , MAGICO , O REALE )
- D** NUMERO E FORMA DELLE TESSERE DANNO
- E** FRECCIE PORTATA DI TIRO



GIOCA CARTE TORRE

PER GIOCARE UNA CARTA TORRE, PRENDILA DALLA TUA MANO E PIAZZALA SU UN SITO DI COSTRUZIONE NEL TUO COLORE DI GIOCO.

LE TORRI NON POSSONO ESSERE PIAZZATE SU UN SITO DI COSTRUZIONE OCCUPATO DA UN EROE, DA UN'ALTRA TORRE (AD ECCEZIONE DELLE TORRI SOLDATO), O DAL SITO DI COSTRUZIONE DI UN ALTRO GIOCATORE.

OGNI TORRE HA UNO O PIÙ ATTACCHI INDICATI DALLE TESSERE DANNO MOSTRATE SULLA CARTA. SUBITO DOPO AVER COSTRUITO UNA TORRE, PUOI ESEGUIRE IL SUO ATTACCO UNA VOLTA. OGNI TORRE MOSTRA DELLE FRECCE PORTATA DI TIRO E LA FORMA DELLE TESSERE DANNO CHE SPARA. L'ORIENTAMENTO DELLA TUA CARTA TORRE DETERMINA LA DIREZIONE DI FUOCO E L'ORIENTAMENTO DELLE TESSERE DANNO.

A FRECCE PORTATA DI TIRO: LE FRECCE INDICANO LA GITTATA E LA/LE DIREZIONE/I DEL LANCIO DELLA TORRE. PIÙ FRECCE INDICANO CHE L'ATTACCO È PIÙ FLESSIBILE E CHE PUÒ AVERE COME BERSAGLIO PIÙ SPAZI PERCORSO.

FRECCE PORTATA DI TIRO

SIGNIFICATO



DIRETTO: QUESTO ATTACCO PUÒ MIRARE LO SPAZIO PERCORSO DIRETTAMENTE ADIACENTE ALLA TORRE NELLA DIREZIONE DELLA FRECCIA.



ANGOLATO: QUESTO ATTACCO PUÒ MIRARE LO SPAZIO PERCORSO DIAGONALMENTE ADIACENTE A QUESTA TORRE NELLA DIREZIONE DELLA FRECCIA.



INDIRETTO: OGNI FRECCIA AGGIUNTIVA SU UNA CARTA ESTENDE LA GITTATA DELL'ATTACCO DI UNO SPAZIO PIÙ LONTANO IN LINEA RETTA DALLA TORRE.



PERFETTO: QUESTO ATTACCO PUÒ MIRARE QUALSIASI SPAZIO PERCORSO SULLA MAPPA.



SIA LA TORRE ADEPTO CHE TIRATORI SCELTI POSSONO ATTACCARE LE POSIZIONI A O B.



- B TIPI DI ATTACCO E DIFESA:** I TIPI DI ATTACCO SONO IDENTIFICATI DALLE ICONE E DAI COLORI DELLE FRECCHE, AD INDICARE QUALI NEMICI POSSONO ESSERE COPERTI DALL'ATTACCO. ANCHE I TIPI DI DIFESA DEI NEMICI SONO IDENTIFICATI DA ICONE CHE INDICANO DA QUALI ATTACCHI UN NEMICO NON PUÒ ESSERE COPERTO.

ICONA ATTACCO

TIPO DI ATTACCO



ATTACCO FISICO: LE FRECCHE PORTATE DI TIRO SONO ROSSE.



ATTACCO MAGICO: LE FRECCHE PORTATE DI TIRO SONO BLU.



DANNO REALE: PUÒ COPRIRE NEMICI CON TIPI DI DIFESA SIA FISICA CHE MAGICA. LE FRECCHE PORTATE DI TIRO SONO VIOLA.

ICONA DIFESA

TIPO DI DIFESA



RESISTENZA FISICA: NON PUÒ ESSERE COPERTA DA ATTACCHI FISICI DI TORRI, SOLDATI O ABILITÀ DEGLI EROI.



RESISTENZA MAGICA: NON PUÒ ESSERE COPERTA DA ATTACCHI MAGICI DI TORRI, SOLDATI O ABILITÀ DEGLI EROI.



MORTALE
PUÒ ESSERE COPERTA SOLO DA TESSERE DANNO, NON DA SOLDATI NÉ DA EROI.

- C ATTACCARRE CON TESSERE DANNO:** QUANDO VIENE ESEGUITO UN ATTACCO, LA TESSERA DANNO SPECIFICA DI QUELLA TORRE VIENE PIAZZATA SUL VASSOIO ORDA MIRATO. DEVI PIAZZARE LA TESSERA DANNO SUL VASSOIO ORDA ORIENTATA SECONDO QUANTO RIPORTATO SULLA CARTA TORRE SEGUENDO I RIQUADRI DELLA GRIGLIA. NON PUOI RUOTARE O GIRARE UNA TESSERA DANNO A MENO CHE L'ATTACCO NON RIPORTI UN'ICONA MANIPOLAZIONE LIBERA.



MANIPOLAZIONE LIBERA: PUOI RUOTARE E GIRARE COME PREFERISCI LE TESSERE DANNO CON QUESTA ICONA LANCIATE DA UN ATTACCO.

LE TESSERE DANNO NON POSSONO SOVRAPPORSI AD ALTRE TESSERE DANNO, A SOLDATI O EROI E DEVONO ESSERE PIAZZATE ENTRO I BORDI DI UN SINGOLO VASSOIO ORDA.

I NEMICI SU UN VASSOIO ORDA POSSONO AVERE TIPI DIVERSI DI DIFESA, INDICATI DA UN'ICONA. SE UN QUALSIASI TIPO DI DIFESA DEL NEMICO INDICA CHE NON PUÒ ESSERE COPERTO DA UN TIPO PARTICOLARE DI TESSERA DANNO, QUEL TIPO DI TESSERA NON PUÒ ESSERE PIAZZATA SU QUEL NEMICO.

1 NOTA: PER DISTRUGGERE UN VASSOIO ORDA, DEVI COPRIRE TUTTI I NEMICI CHE VI SONO MOSTRATI.

SE UN ATTACCO HA PIÙ FRECCHE PORTATE DI TIRO E PIÙ TESSERE DANNO, CIASCUNA TESSERA DANNO PUÒ ESSERE PIAZZATA SULLA STESSA ORDA O SU ORDE DIVERSE, FINTANTO CHE TUTTE LE ORDE BERSAGLIO SI TROVANO ENTRO LA SUA GITTATA.

FANNO ECCEZIONE LE TORRI CHE MOSTRANO TESSERE DANNO CON UN "+" CHE LE COLLEGA: QUESTE DEVONO ESSERE PIAZZATE SULLO STESSO, SINGOLO VASSOIO ORDA ENTRO LA PORTATA DI TIRO DI ATTACCO.



LA RISERVA DI TESSERE DANNO NON È LIMITATA. NELL'IMPROBABILE CASO IN CUI LE TESSERE DANNO DI UNO SPECIFICO TIPO SIANO ESAURITE, PUOI USARE UN ALTRO TIPO DI TESSERA AVENTE LA STESSA FORMA, OPPURE PUOI RICREARE LA FORMA RICHIESTA USANDO TESSERE PIÙ PICCOLE.

TORRI SOLDATO

ALCUNE TORRI, COME LA TORRE MILIZIA DI LIVELLO 1, GENERERANNO PEDINE SOLDATO INVECE DI USARE TESSERE DANNO. QUANDO PIAZZI UNA TORRE DI QUESTO TIPO, PRENDI TANTE PEDINE SOLDATO DALLA RISERVA GENERALE QUANTE INDICATE SULLA CARTA E PIAZZALE SUI VASSOI ORDA CHE RIENTRANO NELLA PORTATA DI TIRO DELLA TORRE.

I SOLDATI POSSONO ESSERE PIAZZATI OVUNQUE SUL VASSOIO ORDA, CIASCUNO A COPRIRE UN SINGOLO RIQUADRO, SE PERMESSO DAL TIPO DI ATTACCO. NON POSSONO TROVARSI SULLO STESSO RIQUADRO DI UNA TESSERA DANNO, DI UN ALTRO SOLDATO O EROE EVENTUALMENTE GIÀ PRESENTI.

I SOLDATI NON POSSONO ESSERE PIAZZATI NEI RIQUADRI VUOTI DI UN VASSOIO ORDA. SE NON È POSSIBILE PIAZZARE UN SOLDATO SU UN'ORDA, QUELLA PEDINA NON VIENE PIAZZATA. LE PEDINE SOLDATO NON UTILIZZATE SONO PERSE.

I SOLDATI HANNO UNA LIVELLO DI SALUTE PARI A 1, QUINDI, QUANDO SUBISCONO UN DANNO, VENGONO RIMESSI NELLA RISERVA GENERALE.

OLTRE AD ATTACCARE I NEMICI, I SOLDATI EVITANO CHE I VASSOI ORDA SU CUI SI TROVANO AVANZINO E POSSONO ESSERE DETERMINANTI PER RALLENTARNE LA CORSA!

LA RISERVA DEI SOLDATI È LIMITATA. SE TUTTI I SOLDATI SI TROVANO GIÀ SUI VASSOI ORDA, NON PUOI PIAZZARNE DEGLI ALTRI. PUOI SPOSTARE SOLDATI GIÀ PRESENTI SU UN VASSOIO ORDA SU UN'ORDA CHE SIA PORTATA DI TIRO DELLA TORRE SOLDATO CHE HAI APPENA PIAZZATO.

LE TORRI SOLDATO TI CONSENTONO ANCHE DI PIAZZARE UNA TORRE EXTRA SU UN SITO DI COSTRUZIONE. NORMALMENTE, PUOI PIAZZARE SOLO 1 TORRE SU OGNI TUO SITO DI COSTRUZIONE. INVECE, UNA TORRE SOLDATO PUÒ ESSERE PIAZZATA SOPRA UN'ALTRA SINGOLA TORRE O UNA TORRE SINGOLA PUÒ ESSERE PIAZZATA SOPRA UNA TORRE SOLDATO. QUESTO TI CONSENTE DI AVERE FINO A 2 TORRI SU UN SITO DI COSTRUZIONE PURCHÉ ALMENO UNO DI ESSI SIA UNA TORRE SOLDATO. SOLO IL PROPRIETARIO DEL SITO DI COSTRUZIONE PUÒ FARLO.

HELANA COSTRUISCE UNA TORRE ARCIERI PER AFFRONTARE UN VASSOIO ORDA. LE FRECCIE PORTATA DI TIRO LE CONSENTONO DI ATTACCARE UN VASSOIO ORDA DIRETTAMENTE ADIACENTE ALLA TORRE E DI PIAZZARE LA TESSERA DANNO SPECIFICATA SU QUEL VASSOIO ORDA. NON ESSENDOCI NESSUNA ICONA "MANIPOLAZIONE LIBERA" SULLA TORRE ARCIERE, NON PUÒ RUOTARE LA TESSERA DANNO PER COPRIRE DUE LUPI, MA PUÒ COPRIRE 1 LUPO E 1 GOBLIN, O 2 GOBLIN, MANTENENDO L'ORIENTAMENTO VERTICALE DELLA TESSERA DANNO.



DAVID HA GIÀ COSTRUITO UNA TORRE MILIZIA, MA ESSENDO UNA TORRE SOLDATO PUÒ GIOCARVI SOPRA UNA NUOVA TORRE TIRATORI E ATTACCARE CON LA NUOVA TORRE COME AL SOLITO.

CARTE PORTALE



NELLA MAGGIOR PARTE DEGLI SCENARI, PER VINCERE IL GIOCO DEVI DISTRUGGERE TUTTE LE CARTE PORTALE A MENO CHE NON SIA INDICATO DIVERSAMENTE SUL LIBRETTO DEGLI SCENARI. I PORTALI SONO POTENTI FONTI DI MAGIA ED ENERGIA TEMPORALI, QUINDI ATTACCARLI PUÒ FAR SÌ CHE LE TORRI VADANO PERDUTE NEL TEMPO. IL NUMERO DI CARTE PORTALE VARIA IN BASE ALLO SCENARIO.

UN NUMERO INDICANTE IL LIVELLO DELLA TORRE È RIPORTATO NEL RIQUADRO CENTRALE DI OGNI CARTA PORTALE. QUESTO RIQUADRO NON PUÒ ESSERE COPERTO DA TESSERE DANNO O DA SOLDATI. IL RIQUADRO CENTRALE DI UNA CARTA PORTALE DEVE ESSERE SEMPRE VISIBILE, PERCHÉ INDICA QUALE LIVELLO DEVONO AVERE LE TORRI PER ATTACCARE LA CARTA PORTALE. UNA TORRE DEVE ESSERE DI LIVELLO UGUALE O SUPERIORE AL NUMERO SCRITTO SUL RIQUADRO CENTRALE DEL PORTALE PER POTERLO ATTACCARE.

SE ATTACCHI UNA CARTA PORTALE CON UNA TORRE, PIAZZA LA TESSERA DANNO COME DESCRITTO SOPRA, POI GIRA SUBITO LA CARTA TORRE A FACCIA IN GIÙ. ALLA FINE DELLA FASE 5, TUTTE LE TORRI A FACCIA IN GIÙ VERRANNO RIMESSE NELLA RISERVA GENERALE.

SE ANCHE UNO SOLO DEGLI ATTACCHI DI UNA TORRE CHE NE HA PRODOTTI DIVERSI VIENE PIAZZATO SU UNA CARTA PORTALE, QUELLA TORRE VIENE GIRATA A FACCIA IN GIÙ DOPO AVER PIAZZATO TUTTE LE TESSERE DANNO PER QUELL'ATTACCO.

UNA TORRE NON DEVE MIRARE UNA CARTA PORTALE SE HA ALTRI POSSIBILI BERSAGLI. SE L'UNICO BERSAGLIO DISPONIBILE È UNA CARTA PORTALE, DEVI USARE TUTTI I TUOI ATTACCHI SU QUELLA CARTA PORTALE: NON PUOI SCEGLIERE DI NON ATTACCARE.

ECCEZIONE: SE TUTTI I NEMICI SU UNA CARTA PORTALE SONO GIÀ COPERTI, LA TESSERA DANNO NON DEVE ESSERE PIAZZATA SUI RIQUADRI VUOTI DEL PORTALE, QUINDI LA TORRE NON VA GIRATA A FACCIA IN GIÙ.

GLI EROI POSSONO SPOSTARSI ATTRAVERSO LE CARTE PORTALE MA NON POSSONO MAI TERMINARVI IL LORO MOVIMENTO, NÉ POSSONO ATTACCARLE. NESSUNA TESSERA DANNO GENERATA DA UN EROE PUÒ ESSERE PIAZZATA SU UN PORTALE.

LE CARTE PORTALE SI SPOSTANO COME I VASSOI ORDA, MA SE UNA DI ESSE RAGGIUNGE L'USCITA PERDETE IMMEDIATAMENTE!

PASSARE CARTE TORRE

SE HAI CARTE TORRE CHE NON INTENDI COSTRUIRE IN QUESTO ROUND, PUOI PASSARLE A QUALSIASI ALTRO GIOCATORE.

QUANDO PASSI LA CARTA TORRE, DEVI PRIMA AUMENTARNE IL LIVELLO DI 1. PER FARLO, PRENDI DALLA RISERVA GENERALE UNA CARTA TORRE DELLO STESSO TIPO CHE SIA DI 1 LIVELLO PIÙ ALTO E PIAZZA QUELLA TORRE A FACCIA IN GIÙ NELLO SPAZIO DELLE TORRI IN ENTRATA DELLA PLANCIA EROE DEL GIOCATORE A CUI LA STAI PASSANDO. POI SPOSTA LA CARTA TORRE CHE AVEVI IN MANO NELLA RISERVA GENERALE, NELL'APPOSITO SPAZIO.

❗ NOTA: QUESTO È L'UNICO MODO DI FAR AUMENTARE DI LIVELLO LE TUE TORRI, QUINDI CERCATE DI PASSARVELE PRESTO E SPESSO!

LA RISERVA DELLE TORRI È LIMITATA. SE LA CARTA TORRE PER CUI SAREBBE NECESSARIO UN AUMENTO DI LIVELLO NON È AL MOMENTO DISPONIBILE NELLA RISERVA, NON PUOI FARNE SALIRE IL LIVELLO. DEVI, INVECE, PIAZZARE LA TORRE CHE STAI PASSANDO A FACCIA IN GIÙ NELLO SPAZIO TORRI IN INGRESSO DELLA PLANCIA EROE DEL GIOCATORE A CUI LA STAI PASSANDO.

IL LIVELLO MASSIMO DELLE TORRI DIPENDE DALLO SCENARIO A CUI STAI GIOCANDO.

ANATOMIA DI UNA PLANCIA EROE



- A** ATTACCO BASE EROE
- B** 2 SPAZI PER LE ABILITÀ SPECIALI DELL'EROE
- C** SPAZIO CARTA EROE
- D** NOME EROE
- E** PUNTI SALUTE EROE
- F** PUNTI MOVIMENTO EROE
- G** SPAZIO PER TORRI IN ENTRATA
- H** SEQUENZA DI TURNO
- I** ICONE SPECIALI ED ABILITÀ EROE
- J** SET DI TORRI INIZIALI DELL'EROE

GIOCA LA TUA CARTA EROE

GIOCA LA TUA CARTA EROE SULLA TUA PLANCIA EROE PER ATTIVARLO.

RICORDA: SE IL TUO EROE SI È RIGENERATO ALL'INIZIO DI QUESTO TURNO, NON PUOI ATTIVARLO PERCHÉ LA TUA CARTA SI TROVA GIÀ SULLA TUA PLANCIA EROE.

QUANDO IL TUO EROE DIVENTA ATTIVO, PUOI, NELL'ORDINE CHE PREFERISCI, SPOSTARNE LA MINIATURA E COMPIERE UN'AZIONE.

A SPOSTA LA MINIATURA DEL TUO EROE

● GLI EROI POSSONO SPOSTARSI DI 1 SPAZIO PER OGNI PUNTO MOVIMENTO MOSTRATO SULLA LORO PLANCIA EROE. UN EROE CHE INTERROMPE IL MOVIMENTO PER COMPIERE UN'AZIONE (VEDI DI SEGUITO) NON PUÒ PIÙ MUOVERSI IN QUESTO ROUND.

● GLI EROI POSSONO MUOVERSI SIA ORTOGONALMENTE CHE DIAGONALMENTE. POSSONO MUOVERSI LUNGO IL PERCORSO, ATTRAVERSO

I SITI DI COSTRUZIONE, ATTRAVERSO GLI SPAZI OCCUPATI DA ORDE E ATTRAVERSO SPAZI VUOTI. NON POSSONO SPOSTARSI AL DI FUORI DELLA MAPPA E NON POSSONO TERMINARE IL LORO MOVIMENTO SU UNA CARTA TORRE.

● GLI EROI POSSONO ATTRAVERSARE I PORTALI, MA NON POSSONO TERMINARE IL LORO MOVIMENTO SU UNA CARTA PORTALE.

● SE LA MINIATURA DI UN EROE SI TROVA SULLA TUA PLANCIA GIOCATORE, IL SUO PRIMO PUNTO MOVIMENTO VA USATO PER PIAZZARLO SUL PERCORSO ACCANTO AD UN'USCITA.

● GLI ATTACCHI E LE ABILITÀ DEL TUO EROE POSSONO COMPRENDERE FRECCHE PORTATA DI TIRO, QUINDI LA DIREZIONE VERSO CUI È ORIENTATO IL VOLTO DI CIASCUNA MINIATURA È IMPORTANTE, PERCHÉ DETERMINA QUALI SPAZI POSSONO ESSERE DEI BERSAGLI DI TALI ABILITÀ. SCEGLI LA DIREZIONE DELLA TUA MINIATURA EROE ALLA FINE DEL MOVIMENTO.

UN EROE CHE TERMINI IL SUO MOVIMENTO SU UN VASSOIO ORDA, LO INGAGGIA. PIAZZA LA TUA MINIATURA SUL VASSOIO ORDA IN MODO CHE LA SUA BASE COPRA UN'AREA DELLA GRIGLIA DI 2x2. SE NON C'È SPAZIO PER CONSENTIRE IL POSIZIONAMENTO LEGALE DELL'EROE SU QUEL VASSOIO ORDA, L'EROE NON PUÒ TERMINARE IL SUO MOVIMENTO SU QUEL VASSOIO.

NELL'INGAGGIO, USI IL TUO EROE PER ATTACCARE DIRETTAMENTE I NEMICI. PER LE MINIATURE EROE, SI CONSIDERA CHE L'ATTACCO SIA DI TIPO DANNO REALE, QUINDI POSSONO ESSERE MESSE SU NEMICI CON RESISTENZA SIA MAGICA CHE FISICA (MA NON SU NEMICI MORTALI) PER ATTACCARLI.

B COMPI UN'AZIONE

OGNI EROE HA UN ATTACCO BASE ED UN CERTO NUMERO DI ABILITÀ SPECIALI. GLI EROI NON POSSONO ATTACCARE LE TESSERE PORTALE. COME AZIONE, IL TUO EROE PUÒ COMPIERE UN ATTACCO BASE, USARE UN'ABILITÀ SPECIALE O GUARIRE.

ATTACCO BASE:

IL TUO EROE AVRÀ UNO DI DUE TIPI DI ATTACCO BASE, CON CUI PIAZZERÀ TESSERE DANNO IN MODO SIMILE ALLE TORRI. OGNI EROE HA IL SUO SET DI TESSERE.

 **GLI ATTACCHI CORPO A CORPO** (SENZA FRECCHE PORTATA DI TIRO) POSSONO ESSERE PIAZZATI SOLO SUL VASSOIO ORDA INGAGGIATO DAL TUO EROE. NON POSSONO SOVRAPPORSI AD ALTRE TESSERE DANNO, SOLDATI O EROI E DEVONO ESSERE PIAZZATI ENTRO I CONFINI DI UN SINGOLO VASSOIO ORDA.



● **GLI ATTACCHI A DISTANZA** (CON FRECCHE PORTATA DI TIRO) FUNZIONANO PROPRIO COME GLI ATTACCHI DELLE TORRI E SEGUONO LE REGOLE DI PIAZZAMENTO SOPRA DESCRITTE. UN EROE NON PUÒ USARE ATTACCHI A DISTANZA SU UN VASSOIO ORDA CHE HA INGAGGIATO.



ABILITÀ SPECIALE:

TUTTI GLI EROI HANNO ABILITÀ SPECIALI UNICHE, CON EFFETTI POTENTI, CIASCUNA RAPPRESENTATA DA UNA TESSERA CON UNA BREVE DESCRIZIONE RIPORTATA SU DI ESSA. IN CASO DI DUBBI, VEDI LA DESCRIZIONE COMPLETA DELLE ABILITÀ EROE A PAGINA 22.

PUOI USARE UN'ABILITÀ SPECIALE SOLO SE È A FACCIA IN SU. DOPO CHE HAI USATO UN'ABILITÀ SPECIALE, GIRALA A FACCIA IN GIÙ. LE ABILITÀ SPECIALI USATE VENGONO GIRATE NUOVAMENTE A FACCIA IN SU QUANDO USI UN'AZIONE PER GUARIRE.

ABILITÀ EROE:

CI SONO 2 TIPI DI ABILITÀ EROE: IMMEDIATE E IN CORSO .

● **LE ABILITÀ IMMEDIATE** DI SOLITO DANNEGGIANO I NEMICI.

● **LE ABILITÀ IN CORSO** SONO ATTIVE FINO ALLA FINE DEL ROUND E POSSONO AVERE EFFETTO DURANTE UNA QUALSIASI DELLE FASI DI GIOCO, COME SPIEGATO SULLA TESSERA.

● **LE ABILITÀ PROTEZIONE**  SONO UN TIPO DI ABILITÀ IN CORSO CHE RENDE GLI EROI BERSAGLIO IMMUNI AI DANNI DI TUTTI I TIPI (INCLUSI MOVIMENTI ORDA, DISTRUZIONE ORDA, TIRATORE SCELTO ED EFFETTI DEI BOSS) FINO ALLA FINE DEL ROUND. LA PROTEZIONE NON SI APPLICA AI SOLDATI. LEGGI ATTENTAMENTE LA TESSERA DELL'ABILITÀ PER SAPERE QUALI EROI BENEFICIANO DI QUESTA PROTEZIONE.

GUARIRE: PER GUARIRE, RIPORTA IL SEGNALINO CUORE SUL VALORE MASSIMO DI SALUTE SULLA TUA PLANCIA EROE E GIRA A FACCIA IN SU TUTTE LE TUE TESSERE ABILITÀ SPECIALE.

❶ NOTA

DANNEGGIARE EROI: GLI EROI POSSONO SUBIRE DANNI IN DIVERSI MODI, PER ESEMPIO TROVANDOSI SU UN VASSOIO DISTRUTTO DURANTE LA FASE 3. QUANDO IL TUO EROE SUBISCE UN DANNO, SPOSTA IL TUO SEGNALINO CUORE VERSO SINISTRA UNA VOLTA PER OGNI DANNO SUBITO. SE LA SALUTE DEL TUO EROE DOVESSE RAGGIUNGERE ☠, L'EROE È KO E DEVE GUARIRE ALL'INIZIO DEL PROSSIMO ROUND. RIMUOVI SUBITO DAL GIOCO LA MINIATURA DEL TUO EROE E PIAZZALA ACCANTO ALLA TUA PLANCIA EROE.



NELLA FIGURA 1, ALLERIA INIZIA SULLO SPAZIO PERCORSO **A**. VUOLE RAGGIUNGERE IGNUS SUL VASSOIO ORDA **B**. SI SPOSTA DI DUE SPAZI, PRIMA DIAGONALMENTE VERSO IL SITO DI COSTRUZIONE CON UNA TORRE ADEPTO, POI ORTOGONALMENTE, PER INGAGGIARE IL VASSOIO ORDA **B**.

NELLA FIGURA 2, ALLERIA HA APPENA SCONFITTO 2 NEMICI COPRENDOLI CON LA SUA MINIATURA EROE SUL VASSOIO **B**. ALLERIA POI SCEGLIE DI COMPIERE IL SUO ATTACCO BASE, PIAZZANDO UNA TESSERA DANNO SUL VASSOIO ORDA ADIACENTE **C**, DISTRUGGENDO I DUE NEMICI CHE VI RIMANEVANO. I VASSOI ORDA **B** E **C** SONO DISTRUTTI, MA IGNUS E ALLERIA SUBIRANNO 1 DANNO A TESTA PERCHÉ SI TROVANO SU UN VASSOIO ORDA DISTRUTTO.

FASE 3: DISTRUGGI VASSOI ORDA

QUESTA FASE VA ESEGUITA NELL'ORDINE RIPORTATO DI SEGUITO:

1 DISTRUGGI I VASSOI ORDA COMPLETAMENTE COPERTI E OTTieni CRISTALLI:

SE TUTTI I NEMICI SU UN VASSOIO ORDA SONO STATI COPERTI DA TESSERE DANNO, SOLDATI O EROI, RIMUOVI QUEL VASSOIO ORDA DAL GIOCO.

RIMETTI TUTTE LE TESSERE DANNO ED I SOLDATI NELLE RISPETTIVE RISERVE.

PRENDI LA CARTA DAL VASSOIO E GIRALA; PER OGNI ICONA CRISTALLO MOSTRATA SUL RETRO DELLA CARTA, PIAZZA UN SEGNALE CRISTALLO ACCANTO ALL'USCITA, NELLA TUA RISERVA. RIMUOVI LA CARTA ORDA DAL GIOCO.

2 DANNEGGIA GLI EROI:

SE LA MINIATURA DEL TUO EROE SI TROVAVA SU UN VASSOIO ORDA QUANDO QUESTO È STATO DISTRUTTO, L'EROE SUBISCE 1 DANNO. LA MINIATURA DELL'EROE RIMANE SULLO SPAZIO PERCORSO DA CUI È STATO RIMOSSO IL VASSOIO ORDA.

3 CONTROLLA I PORTALI:

SE DISTRUGGI UNA CARTA PORTALE, CONTROLLA IL LIBRETTO SCENARI, DOVE È INDICATO QUANTI PORTALI SONO PRESENTI NEI MAZZI ORDA. SE HAI DISTRUTTO L'ULTIMO PORTALE, QUESTO SARÀ L'ULTIMO ROUND DEL GIOCO. COMPLETA TUTTE LE FASI RIMANENTI DI QUESTO ROUND. ALLA FINE DEL ROUND, SE IL REGNO NON VIENE DISTRUTTO, AVETE VINTO!

FASE 4: FAI AVANZARE VASSOI ORDA

I VASSOI ORDA PROVERANNO A SPOSTARSI VERSO L'USCITA, SE POSSONO. PRIMA DI SPOSTARE UN VASSOIO ORDA, CERCA EVENTUALI ICONE ABILITÀ VISIBILI (VEDI DI SEGUITO).

1 NOTA: ANCHE LE TESSERE PORTALE E BOSS SI MUOVONO COME I VASSOI ORDA IN QUESTA FASE E, SE RAGGIUNGONO L'USCITA, PERDETE IMMEDIATAMENTE!

1 PRIMA DI SPOSTARE UN VASSOIO ORDA, CONTROLLA SE SIANO VISIBILI ICONE ABILITÀ COME:

GUARIGIOVE , VELOCITÀ , O TIRATORE SCELTO .

TIPI DI NEMICO

EFFETTO



UN VASSOIO ORDA CON UN QUALSIASI NUMERO DI ICONE GUARIGIONE TI COSTRINGERANNO A RIMUOVERE TUTTE LE TESSERE DANNO DA QUELL'ORDA PRIMA CHE SI SPOSTI. FAI QUESTO PRIMA DI CONTROLLARE ALTRE ICONE.



UN VASSOIO ORDA CON UN QUALSIASI NUMERO DI ICONE VELOCITÀ PROVERÀ A SPOSTARSI DUE VOLTE LUNGO IL PERCORSO IN QUESTO TURNO.



DOPO IL MOVIMENTO, UN VASSOIO ORDA CON UN QUALSIASI NUMERO DI ICONE TIRATORE SCELTO FARÀ 1 DANNO AD OGNI EROE PRESENTE SU UNO SPAZIO ADIACENTE ALLA SUA NUOVA POSIZIONE SUL PERCORSO.

2 PARTENDO DAL VASSOIO ORDA PIÙ VICINO ALL'USCITA, SEGUITO DAL SUCCESSIVO PIÙ VICINO, SPOSTANDOLE VERSO I PUNTI PROLE, FAI SCORRERE OGNI ORDA SULLO SPAZIO SUCCESSIVO MANTENENDONE L'ORIENTAMENTO INIZIALE, IN MODO CHE LA LINEA VIOLA RIMANGA SEMPRE PARALLELA ALL'USCITA.

● I VASSOI ORDA CHE CONTENGONO SOLDATI O EROI NON SI MUOVONO. OGNI SOLDATO O EROE SUBISCE 1 DANNO.

1 NOTA: QUANDO I SOLDATI VENGONO DANNEGGIATI, RIMETTILI NELLA RISERVA GENERALE.

● SE IL VASSOIO ORDA HA L'ABILITÀ VELOCITÀ, PROVERÀ A MUOVERSI DUE VOLTE. I SOLDATI BLOCCHERANNO SOLO IL PRIMO MOVIMENTO. GLI EROI BLOCCANO ENTRAMBI I MOVIMENTI, MA SUBISCONO 2 DANNI. SE IL PRIMO DANNO METTE KO L'EROE, QUESTO VIENE IMMEDIATAMENTE RIMOSSO E NON BLOCCHERÀ IL SECONDO MOVIMENTO.

● SE UN VASSOIO ORDA SI SPOSTA SU UNO SPAZIO PERCORSO SU CUI È PRESENTE UN EROE, PIAZZA L'EROE SU UN QUALSIASI SITO DI COSTRUZIONE VUOTO ADIACENTE O SU UNO SPAZIO PERCORSO SENZA UN VASSOIO ORDA. SE NON CI SONO POSTI LIBERI, L'EROE RITORNA ALLA RELATIVA PLANCIA DEL GIOCATORE.

● A VOLTE, UN VASSOIO ORDA NON PUÒ SPOSTARSI SULLO SPAZIO PERCORSO DESIGNATO PERCHÉ OCCUPATO DA UN ALTRO VASSOIO ORDA. IN QUESTO CASO, L'ORDA CHE SI STA SPOSTANDO SUPERA QUELLO SPAZIO PERCORSO E MUOVE SUL SUCCESSIVO SPAZIO PERCORSO DISPONIBILE VERSO L'USCITA. ALCUNI ALTRI VASSOI ORDA POSSONO ESSERE SUPERATI IN QUESTO MODO, CONSENTENDO LA FUGA DEI VASSOI ORDA!

● IN ALCUNI SCENARI SONO PRESENTI BIFORCAZIONI DEL PERCORSO. NELLO SCEGLIERE QUALI ORDE SPOSTARE DOPO, SPOSTA TUTTE LE ORDE DALL'AREA DI PERCORSO CON IL NUMERO PIÙ BASSO DI SEGNALE PROLE, POI PROCEDI IN ORDINE FINO A CHE TUTTE LE ORDE ABBIANO PROVATO A SPOSTARSI.

3 SE UN VASSOIO ORDA HA RAGGIUNTO L'USCITA, CONTA I NEMICI NON COPERTI DA TESSERE DANNO SUL QUEL VASSOIO. PER OGNI NEMICO VISIBILE, RIMUOVI UN SEGNALE CUORE DALLA RISERVA DEL REGNO VICINO ALLA TESSERA USCITA. SE TUTTI I CUORI SONO STATI RIMOSSI, IL REGNO È STATO INVASO E AVETE PERSO!



I SEGNALE CUORE DEL REGNO RAPPRESENTANO LE SUE DIFESE. SE DOVESSERO ESAURIRSI TUTTI, SIGNIFICA CHE IL REGNO È STATO INVASO E AVETE PERSO! A VOLTE VA BENE LASCIARE CHE UNA O DUE ORDE ENTRINO, MA NON PERMETTERE CHE VENGA INVASO!

4 SCARTA LE CARTE DELLE ORDE CHE SONO SFUGGITE. SE IL REGNO SOPRAVVIVE, GIRALE E OTTieni I CRISTALLI COME DESCRITTO PRIMA.

QUESTO GRAFICO MOSTRA L'ORDINE IN CUI OGNI SPAZIO VERREBBE ATTIVATO SE CI FOSSE UN'ORDA IN TUTTI GLI SPAZI DELLA MAPPA:





LA FIGURA 1 MOSTRA LA SITUAZIONE ALL'INIZIO DELLA FASE 3. CI SONO 3 VASSOI ORDA SUL PERCORSO. TUTTI I NEMICI SUL VASSOIO A SONO COMPLETAMENTE COPERTI. IL VASSOIO È DISTRUTTO E VIENE RIMOSSO DAL PERCORSO. MALIK ED I 2 SOLDATI SUBISCONO 1 DANNO CIASCUNO. I SOLDATI RITORNANO NELLA RISERVA E MALIK PER ORA RIMANE LÌ.

I VASSOI B E C NON SONO DISTRUTTI, QUINDI PROVANO A MUOVERSI (FASE 4).

NELLA FIGURA 2, IL VASSOIO ORDA B SI È GIÀ SPOSTATO DI UNO SPAZIO PERCORSO. MALIK DOVEVA SPOSTARSI ED IL GIOCATORE CHE LO CONTROLLA HA SCELTO DI MUOVERLO SULLO SPAZIO PERCORSO ADIACENTE.

ESSENDOCI UN'ICONA VELOCITÀ VISIBILE SUL VASSOIO ORDA B E NON ESSENDOCI SOLDATI NÈ EROI SOPRA, QUESTO VASSOIO SI MUOVE UNA SECONDA VOLTA. IN QUESTO MODO RIESCE A RAGGIUNGERE L'USCITA ED INFLIGGE 5 DANNI AL REGNO,

UNO PER OGNI NEMICO NON COPERTO. PER FORTUNA, IL REGNO HA ANCORA 2 CUORI RIMANENTI, QUINDI I GIOCATORI NON HANNO ANCORA PERSO!

LA FIGURA 3 MOSTRA CHE IL VASSOIO ORDA C NON SI È SPOSTATO, PERCHÉ SU DI ESSO ERANO PRESENTI MAGNUS E 3 SOLDATI. TUTTE LE ICONE V SONO STATE COPERTE, QUINDI NON È STATA USATA L'ABILITÀ VELOCITÀ. MAGNUS E TUTTI I SOLDATI SUBISCONO 1 DANNO PERCHÉ HANNO FERMATO IL MOVIMENTO DEL VASSOIO. TUTTI I SOLDATI RITORNANO NELLA RISERVA. LA SALUTE DI MAGNUS VIENE RIDOTTA A ZERO, QUINDI È KO. LA SUA MINIATURA VIENE PIAZZATA ACCANTO ALLA SUA PLANCIA EROE. MAGNUS DOVRÀ UTILIZZARE L'AZIONE PER GUARIRE ALL'INIZIO DEL PROSSIMO ROUND.

FASE 5: PRENDI CARTE TORRE ED EROE

- PRENDI TUTTE LE CARTE TORRE CHE HAI COSTRUITO SUI TUOI SITI DI COSTRUZIONE.
- PRENDI TUTTE LE TORRI MIGLIORATE DAL TUO MAZZO TORRI IN ENTRATA CHE TI SONO STATE PASSATE DAGLI ALTRI GIOCATORI.
- PRENDI LA TUA CARTA EROE.

NON C'È UN LIMITE AL NUMERO DI CARTE DELLA MANO.

1 NOTA: SE SUI SITI DI COSTRUZIONE SONO PRESENTI TORRI A FACCIA IN GIÙ, RIMETTILE NELLA RISERVA, PERCHÉ SONO STATE DISTRUTTE IN QUESTO TURNO.

FASE 6: SPENDI CRISTALLI

DECIDERETE COOPERATIVAMENTE QUALI CARTE TORRE COMPRARE E QUALI GIOCATORI DOVRANNO RICEVERLE. I SEGNALENI CRISTALLI GUADAGNATI APPARTENGONO A TUTTI I GIOCATORI, NON SONO DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DEL GIOCATORE CHE LI HA GUADAGNATI.

● POTETE SPENDERE 2 CRISTALLI PER PRENDERE UNA CARTA TORRE DI LIVELLO 1 DALLA RISERVA GENERALE. SCEGLIETE IL GIOCATORE CHE DOVRÀ AVERLA NELLA SUA MANO.

● POTETE SPENDERE 3 CRISTALLI PER OTTENERE UNA CARTA TORRE DI LIVELLO 2 DALLA RISERVA GENERALE. SCEGLIETE IL GIOCATORE CHE DOVRÀ AVERLA NELLA SUA MANO.

POTETE SPENDERE TANTI CRISTALLI QUANTI NE AVETE PER COMPRARE TUTTE LE TORRI CHE POTETE ACQUISTARE PER DARLE A QUALSIASI GIOCATORE.

LA RISERVA DI CRISTALLI È LIMITATA. SE NON CI SONO PIÙ CRISTALLI NELLA RISERVA, NON POTETE OTTENERNE FINCHÉ NON NE AVRETE SPESO QUALCUNO.

VINCERE ALLA FINE DEL ROUND

VINCERETE ALLA FINE DEL ROUND IN CUI AVRETE RAGGIUNTO LA CONDIZIONE DI VITTORIA DESCRITTA NEL LIBRETTO DEGLI SCENARI. NONOSTANTE CI SIANO DIVERSI MODI DI PERDERE OGNI SCENARIO, C'È SOLO UN MODO DI VINCERE E VINCERETE SOLO ALLA FINE DI UN ROUND GIOCATO COMPLETAMENTE.

MODALITÀ IN SOLITARIA

LA CAMPAGNA PUÒ ESSERE GIOCATA IN SOLITARIA. PREPARA LO SCENARIO SEGUENDO LE ISTRUZIONI DI SETUP DEL LIBRETTO DEGLI SCENARI. SCEGLI IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ E PREPARA LE RISORSE INIZIALI DI CONSEGUENZA.

NELLA MODALITÀ IN SOLITARIA, CI SONO 3 CAMBIAMENTI NELLE REGOLE:

1 RESTRIZIONI PIAZZAMENTO TORRI

CI SONO SEMPRE 3 DIVERSI COLORI DI SITI DI COSTRUZIONE DISPONIBILI TRA CUI SCEGLIERE; ALL'INIZIO DI OGNI TURNO, DEVI SCEGLIERE UN COLORE DA TOGLIERE DAI TUOI SITI DI COSTRUZIONE DISPONIBILI. TUTTI I SITI DI COSTRUZIONE DI QUEL COLORE NON SONO DISPONIBILI PER COSTRUIRVI TORRI IN QUEL TURNO. PER IL RESTO, FUNZIONANO COME AL SOLITO.

● PUOI SEMPRE COSTRUIRE SUI SITI DI COSTRUZIONE "UNIVERSALI" (DISPONIBILI IN ALCUNI SCENARI).

● NON PUOI NON SCEGLIERE LO STESSO COLORE DA ELIMINARE PER PIÙ TURNI DI SEGUITO.

2 RISERVA DI EROI

IN QUESTA MODALITÀ, INTERPRETI QUELLO CHE VIENE DEFINITO IL TUO "EROE PRINCIPALE". OLTRE A QUESTO, PREPARA UNA RISERVA CON FINO A 3 ALTRI EROI. CIASCUN EROE DI RISERVA PUÒ ENTRARE IN GIOCO PER UN SOLO ROUND, POI VIENE RIMOSSO DAL GIOCO. DURANTE QUESTO ROUND, PUOI ATTIVARE L'EROE DI RISERVA INSIEME AL TUO EROE PRINCIPALE, PIAZZANDONE LA MINIATURA IN QUALSIASI PUNTO DEL TABELLONE E ATTIVANDONE L'ATTACCO BASE. ALLA FINE DEL ROUND, RIMUOVI L'EROE DI RISERVA DAL GIOCO. NON POTRAI RICHIAMARE DI NUOVO QUESTO EROE PER IL RESTO DELLA PARTITA. LE TESSERE DANNO PRODOTTE DA UN EROE DI RISERVA RIMANGONO IN GIOCO FINCHÉ L'ORDA CHE HANNO ATTACCATO NON VIENE DISTRUTTA.

3 MIGLIORARE LE TORRI

QUANDO MIGLIORI UNA TORRE NELLA MODALITÀ IN SOLITARIA, RIMETTILA NELLA RISERVA E PRENDINE UNA DI UN LIVELLO SUPERIORE DELLO STESSO TIPO. POI, PIAZZALA A FACCIA IN GIÙ NELLA TUA PILA DELLE TORRI IN ENTRATA.

1 NOTA NELLA MODALITÀ IN SOLITARIA, GLI EROI CON ABILITÀ DA MISCHIA SONO MOLTO PIÙ FORTI DI QUELLI CON ABILITÀ A DISTANZA. SUGGERIAMO CALDAMENTE DI SCEGLIERE UNO DI QUESTI (MALIK, IGNUS O LILITH) COME EROE PRINCIPALE.

APPENDICE

QUESTA APPENDICE PUÒ CONTENERE ANTICIPAZIONI DELLA CAMPAGNA E DOVREBBE ESSERE USATA SOLO COME RIFERIMENTO.

GLOSSARIO DEI TERMINI

A DISTANZA - AZIONE DI ATTACCO DI UN'ABILITÀ CHE HA COME BERSAGLIO UN'ORDA CHE PUÒ ESSERE RAGGIUNTA SEGUENDO LE FRECCE PORTATA DI TIRO ASSOCIATE ALL'ATTACCO.

ABILITÀ SPECIALI EROE - SELEZIONE DI POTERI SPECIALI POSSEDUTI DALL'EROE. SONO SPIEGATE IN DETTAGLIO IN QUESTA APPENDICE A PAG. 22.

ADIACENTE - USATO IN RIFERIMENTO AD UN COMPONENTE POSIZIONATO ACCANTO A QUALCOS'ALTRO ORTOGONALMENTE O DIAGONALMENTE.

APRIPISTA - SONO RAPPRESENTATI DA UNA LINEA 1x5 LUNGO IL BORDO INFERIORE DELLA CARTA ORDA. MOSTRA 3 ICONE DIVERSE, ORDINATE DA SINISTRA A DESTRA, E CORRISPONDE ALLE CARTE APRIPISTA USATE NEL SETUP DI ALCUNI SCENARI PER BLOCCARE I PUNTI PROLE E GLI SPAZI PERCORSO.

QUANDO UN'ORDA APRIPISTA GENERA PROLE, CONTROLLA LA RIGA DI ICONE SULLA BARRA ROSSA. SE LA CARTA APRIPISTA CORRISPONDE ALL'ICONA PIÙ A SINISTRA È ANCORA IN GIOCO, RIMETTI QUELLA CARTA NELLA SCATOLA E PIAZZA L'ORDA APRIPISTA NELLO SPAZIO PERCORSO IN CUI SI TROVAVA LA CARTA. SE L'ICONA PIÙ A SINISTRA È STATA RIMOSSA, CONTROLLA QUELLA DI MEZZO E, INFINE, QUELLA PIÙ A DESTRA. SE TUTTE E TRE SONO GIÀ STATE RIMOSSE, L'ORDA APRIPISTA GENERA PROLE NORMALMENTE, CIOÈ NELLO SPAZIO DIRETTAMENTE DI FRONTE ALLA PILA PROLE DA CUI È STATA PESCATA.

NELL'ATTACARE UN'ORDA APRIPISTA, LA BARRA ROSSA NON PUÒ ESSERE COPERTA DA SOLDATI, EROI O TESSERE DANNO E NON C'È BISOGNO CHE SIA COPERTA PER POTER DISTRUGGERE L'ORDA.

APERTURA PERCORSI:

UNA VOLTA RIMOSSA UNA CARTA APRIPISTA, LE ORDE GENERERANNO PROLE DAL PUNTO PROLE CHE ESSA BLOCCA. QUELLA PILA PROLE NON GENERA UN'ORDA NEL TURNO DURANTE IL QUALE IL PERCORSO È STATO APERTO.

ATTACCO - L'ATTO DI PIAZZARE TESSERE DANNO SUI NEMICI IN SEGUITO AL PIAZZAMENTO DI UNA TORRE, AD UN INCANTESIMO O AD UN'AZIONE EROE.

BIFORCAZIONI DEL PERCORSO - ALCUNI PERCORSI PRESENTANO BIFORCAZIONI. QUANDO LE ORDE AVANZANO, AVANZANO PER PRIME QUELLE SUL

PERCORSO CON IL NUMERO PIÙ BASSO DI SEGNALE PROLE ASSOCIATI AD ESSO. POI, PROCEDI FACENDO AVANZARE LE ORDE SULLE ALTRE BIFORCAZIONI, IN ORDINE DALLA PIÙ VICINA AL REGNO A QUELLA PIÙ LONTANA.

BOSS - UN NEMICO SPECIALE, PRESENTE IN CERTI SCENARI. TUTTE LE REGOLE DEI BOSS SONO SPIEGATE NEI RELATIVI SCENARI.

CRISTALLO - UNA RISORSA CONDIVISA CHE SI OTTIENE QUANDO VIENE DISTRUTTA UN'ORDA. VENGONO CONSERVATI ACCANTO ALL'USCITA NELLA VOSTRA RISERVA. I CRISTALLI POSSONO ESSERE SPESI PER COMPRARE NUOVE TORRI PER QUALSIASI GIOCATORE. NEL GIOCO C'È UN LIMITE DI 12 CRISTALLI; SE MAI DOVESTE AVERE TUTTI E 12 I CRISTALLI NELLA VOSTRA RISERVA, NON POTETE OTTENERNE DI ALTRI FINCHÉ NON NE AVRETE SPESI ALCUNI DURANTE LA FASE 6.

CUORI - QUESTI SEGNALE RAPPRESENTANO LA SALUTE DEGLI EROI E DEL REGNO.

DANNO FISICO - TIPO DI DANNO PROVOCATO DA ALCUNI ATTACCHI. GLI ATTACCHI CHE PROVOCANO DANNO FISICO NON POSSONO ESSERE PIAZZATI SU NEMICI AD ESSO RESISTENTI.

DANNO MAGICO - TIPO DI DANNO PROVOCATO DA ALCUNI ATTACCHI. GLI ATTACCHI CHE PROVOCANO DANNI MAGICI NON POSSONO ESSERE PIAZZATI SU NEMICI RESISTENTI ALLA MAGIA.

DANNO REALE - PUÒ ESSERE PIAZZATO SU NEMICI CHE HANNO DIFESA MAGICHE O FISICHE.

EROI - SONO I PERSONAGGI CENTRALI DEL GIOCO, INTERPRETATI DAI GIOCATORI. OGNUNO DI LORO HA UNA MINIATURA, UNA PLANCIA EROE ED UNA CARTA PER USARE LE SUE ABILITÀ. TUTTI GLI EROI HANNO UN ATTACCO BASE ED UNA SELEZIONE DI 4 ABILITÀ SPECIALI DIVERSE. POSSONO COPRIRE I NEMICI CON LA BASE DELLA LORO MINIATURA E IMPEDIRE IL MOVIMENTO DEI VASSOI ORDA, MA NON POSSONO INTERFERIRE CON I PORTALI O CON I BOSS.

EROI DI RISERVA - UNA RISERVA DI PERSONAGGI EROE CHE POSSONO ESSERE USATI SOLO UNA VOLTA DURANTE UNA PARTITA IN SOLITARIA IN AGGIUNTA ALL'EROE PRINCIPALE DEL GIOCATORE. VEDI LE REGOLE PER IL GIOCO IN SOLITARIA A PAG. 17.

FANTASMA - L'ICONA FANTASMA OCCUPA UNA LINEA DI RIQUADRI 1x3. QUEST'AREA NON PUÒ ESSERE COPERTA DA EROI, SOLDATI O TESSERE DANNO, E NON È NECESSARIO CHE SIA COPERTA PER DISTRUGGERE LA CARTA ORDA.

GLI SCENARI IN CUI SONO PRESENTI FANTASMI TI INDICHERANNO DI MISCHIARE LE 6 CARTE FANTASMA (CHE PRESENTANO L'ICONA FANTASMA E 2 CRISTALLI SUL RETRO DELLA CARTA ORDA) PER CREARE UN MAZZO FANTASMA, CHE ANDREBBE TENUTO A LATO

DELL'AREA DI GIOCO.

QUANDO VIENE DISTRUTTA UN'ORDA CON UN'ICONA FANTASMA, TUTTI GLI EROI PRESENTI SU DI ESSA, OLTRE A SUBIRE UN DANNO, DEVONO SPOSTARSI SU UNO SPAZIO VUOTO ADIACENTE (SE NON CE N'È UNO, VENGONO RIMESSI SULLA PLANCIA EROE DEL RELATIVO GIOCATORE). POI, PESCA LA CARTA IN CIMA AL MAZZO FANTASMA E PIAZZANE LA PROLE NELLO SPAZIO IN CUI SI TROVAVA L'ORDA DISTRUTTA. NOTA CHE LE ORDE CON L'ICONA FANTASMA NON PRESENTANO CRISTALLI SUL RETRO DELLA CARTA, QUINDI I GIOCATORI NON OTTENGONO CRISTALLI NEL DISTRUGGERLE. LE ORDE DAL MAZZO FANTASMA, COMUNQUE, PRESENTANO 2 CRISTALLI SUL RETRO, QUINDI I GIOCATORI OTTENGONO 2 CRISTALLI QUANDO QUESTE CARTE VENGONO DISTRUTTE.

FRECCHE PORTATA DI TIRO - ICONE SU UNA TORRE O SU UN'ABILITÀ EROE CHE INDICANO QUANTI SPAZI POSSONO ESSERE BERSAGLIO DI QUELL'ABILITÀ.

GRANDE - I NEMICI GRANDI OCCUPANO UN RIQUADRO DI 2x2. IL REGNO PERDE 4 CUORI SE UN'ORDA CON UN NEMICO GRANDE RAGGIUNGE IL REGNO E SE ALMENO 1 RIQUADRO DEL NEMICO GRANDE NON È COPERTO DA UNA TESSERA DANNO.

GUARIGIONE - UN VASSOIO ORDA CON UN QUALSIASI NUMERO DI ICONE GUARIGIONE VISIBILI TI COSTRINGERÀ A RIMUOVERE TUTTE LE TESSERE DANNO DA QUELL'ORDA PRIMA CHE QUESTA SI SPOSTI. FALLO PRIMA DI CONTROLLARE QUALSIASI ALTRA ICONA.

GUARIRE - AZIONE DISPONIBILE PER GLI EROI CHE RIPRISTINA I LORO CUORI E LE LORO TESSERE ABILITÀ SPECIALI. VIENE COMPIUTA AL POSTO DI QUALSIASI ALTRA AZIONE.

IMMEDIATA - ABILITÀ CON UN EFFETTO UNA TANTUM CHE VIENE RISOLTO APPENA VIENE GIOGATA.

IN CORSO - ABILITÀ CHE RIMANE ATTIVA UNA VOLTA GIOGATA FINO ALLA FINE DEL ROUND IN CORSO. PER LE ABILITÀ IN CORSO CHE DURANO PIÙ A LUNGO DEL ROUND ATTUALE, IL MOMENTO IN CUI IL LORO EFFETTO HA TERMINE È SPECIFICATO SULL'ABILITÀ O SULL'INCANTESIMO.

INGAGGIARE - QUANDO UN EROE TERMINA IL SUO TURNO SU UN VASSOIO ORDA, LA BASE DELLA SUA MINIATURA PUÒ COPRIRE DELLE ORDE. QUESTO È CONSIDERATO UN "INGAGGIO" DI QUELL'ORDA DA PARTE DELL'EROE.

MUSCHIA - UN'AZIONE DI ATTACCO DI UN'ABILITÀ CHE HA COME BERSAGLIO LO SPAZIO IN CUI SI TROVA L'EROE CHE LA STA USANDO.

NEMICI MORTALI - QUESTI NEMICI POSSONO ESSERE COPERTI SOLO DA TESSERE DANNO, NON DA EROI O SOLDATI.

NEMICO - INDICA QUALSIASI IMMAGINE DI UN NEMICO

SU UNA CARTA O SU UN VASSOIO ORDA. CIASCUN NEMICO PUÒ ESSERE DIVERSO E DEVE ESSERE TRATTATO SEPARATAMENTE. I NEMICI FANNO PARTE DELLE ORDE.

ORDA - UN ORDA È COSTITUITA DA VARI NEMICI SU UNA SINGOLA CARTA. LE ORDE VENGONO TRATTATE COME ENTITÀ SINGOLE, MA OGNI NEMICO RIMANE DIFFERENTE. LE CARTE ORDA VENGONO PIAZZATE SUI VASSOI OGNI VOLTA CHE È POSSIBILE E VI SI FA RIFERIMENTO COME VASSOI ORDA NELLE REGOLE.

PERCORSO - LA PARTE DELLA MAPPA LUNGO CUI VIAGGIANO I VASSOI, CHE CONNETTE I PUNTI PROLE ALL'USCITA DEL PERCORSO/REGNO, COSTITUITO DA UN CERTO NUMERO DI SPAZI.

PERFETTO - QUESTO ATTACCO PUÒ MIRARE QUALSIASI SPAZIO PERCORSO SULLA MAPPA.

PORTALE - CARTA SPECIALE CHE FARÀ SPESSO PARTE DELL'OBIETTIVO DELLO SCENARIO. LE CARTE PORTALE NON POSSONO ESSERE PRESE DI MIRA DAGLI EROI E SE RAGGIUNGONO L'USCITA DEL PERCORSO I GIOCATORI PERDONO IMMEDIATAMENTE.

PROTEZIONE - EFFETTO DI ABILITÀ O AZIONI CHE IMPEDISCE CHE UN EROE SUBISCA DANNI.

REGNO - TERMINE GENERALE PER L'AREA CHE GLI EROI STANNO CERCANDO DI PROTEGGERE. NON AVRÀ UNO SPAZIO SUL PERCORSO, MA SI TROVERÀ, INVECE, OLTRE IL PUNTO FINALE DEL PERCORSO. AVRÀ UNA RISERVA DI CUORI E PUÒ AVERE ALTRE ABILITÀ O REGOLE ASSOCIATE AD ESSO IN BASE ALLO SCENARIO.

REGNO - TERMINE GENERALE PER INDICARE L'AREA CHE GLI EROI STANNO CERCANDO DI DIFENDERE. NON AVRÀ UNO SPAZIO SUL PERCORSO, MA SARÀ INVECE POSTO OLTRE IL PUNTO FINALE DEL PERCORSO. AVRÀ UNA RISERVA DI CUORI E PUÒ AVERE ALTRE ABILITÀ O REGOLE AD ESSO ASSOCIATE IN BASE ALLO SCENARIO.

RIGENERAZIONE - UN EROE RIMOSSO DAL GIOCO USA IL SUO TURNO SUCCESSIVO PER TORNARE IN AZIONE. QUANDO UN EROE SI RIGENERA, RIPRISTINA TUTTI I SUOI CUORI MA NON LE SUE TESSERE ABILITÀ SPECIALI.

SEGNALINO PROLE - SONO USATI PER MOSTRARE DOVE NUOVE CARTE ORDA ENTRANO SULLA MAPPA, E PER DETERMINARE IN QUALE ORDINE LE CARTE ORDA SARANNO ATTIVATE SE IL PERCORSO HA UNA O PIÙ BIFORCAZIONI (VEDI BIFORCAZIONI DEL PERCORSO, POCO SOPRA).

SITO DI COSTRUZIONE - UNO SPAZIO INTORNO AL PERCORSO IN CUI PUÒ ESSERE COSTRUITA UNA TORRE. POSSONO ESSERE COLORATI PER CORRISPONDERE AD UN DETERMINATO GIOCATORE OPPURE POSSONO ESSERE BIANCHI.

SOLDATI - PEDINE GENERATE DA UNA TORRE SOLDATO. VENGONO PIAZZATI COME LE TESSERE DANNO PER COPRIRE NEMICI E PER IMPEDIRE IL MOVIMENTO DEI VASSOI. HANNO 1 CUORE, QUINDI VERRANNO RIMOSSI NON APPENA SUBISCONO 1 DANNO. I SOLDATI VANNO PIAZZATI SUI NEMICI, MA NON POSSONO ESSERE PIAZZATI SU NEMICI MORTALI. SE NON C'È POSSIBILITÀ DI LEGALE PIAZZAMENTO PER UN SOLDATO GENERATO DA UNA TORRE O DA UN ALTRO EFFETTO, QUESTO NON VIENE GENERATO; IL RESTO DELL'EFFETTO SI COMPIE COMUNQUE.

TESSERE DANNO - UNA SELEZIONE DI TESSERE DI DIVERSA MISURA E FORMA, CHE RAPPRESENTANO I DANNI INFLITTI DA TORRI, INCANTESIMI ED EROI. VENGONO PIAZZATE SUI VASSOI ORDA PER COPRIRE I NEMICI. OGNI TIPO DI TORRE HA UNA SERIE DI TESSERE DANNO CON UN DISEGNO PARTICOLARE CHE CORRISPONDE ALLA TORRE. QUESTA SERIE DI TESSERE INCLUDE TUTTE LE FORME CHE QUEL TIPO DI TORRE PUÒ CREARE. CIASCUN EROE HA ANCHE UNA SERIE DI TESSERE DANNO CON UN DISEGNO PARTICOLARE CHE CORRISPONDE ALLA MISURA ED ALLA FORMA NECESSARIE PER LE SUE ABILITÀ.

TIPI DI DANNO - I DANNI POSSONO ESSERE FISICI, MAGICI O REALI (CHE NON CONTA COME UNO DEGLI ALTRI TIPI). OGNI TIPO DI DANNO PUÒ ESSERE PIAZZATO SOLO SU NEMICI CHE NON HANNO DIFESA PER QUEL TIPO DI DANNO.

TIRATORE SCELTO - DOPO AVER SPOSTATO UN VASSOIO ORDA CON UN QUALSIASI NUMERO VISIBILE DI ICONE TIRATORE SCELTO, PROVOCA 1 DANNO AD OGNI EROE SU UNO SPAZIO ADIACENTE ALLA SUA NUOVA POSIZIONE SUL PERCORSO.

TOCCARE - SI INTENDE UN QUALSIASI COMPONENTE CHE SIA ORTOGONALMENTE ADIACENTE A QUALSIASI ALTRA COSA.

TORRE - CARTA CHE I GIOCATORI USANO PER ATTACCARE ORDE, GIOCANDOLA SUI LORO SITI DI COSTRUZIONE. LE TORRI SONO DI DIVERSO TIPO E LIVELLO. SE NON GIOCHI UNA TORRE, PUOI PASSARLA AD UN ALTRO GIOCATORE, ALIMENTANDONE PRIMA IL LIVELLO A QUELLO SUCCESSIVO, SE POSSIBILE.

TORRE CANNONE - QUESTE TORRI PIAZZANO TESSERE DANNO MULTIPLE QUANDO ATTACCANO. INCLUDONO BOMBARDA (Lv1), ARTIGLIERIA (Lv2), OBICE (Lv3), GRANDE BERTHA 500MM (Lv4) E LA TORRE DI TESLA (Lv4).

TORRE ARCIERI - QUESTE TORRI HANNO PORTATE DI TIRO MIGLIORI E ATTACCHI PIÙ PRECISI DELLE ALTRE. INCLUDONO ARCIERE (Lv1), TIRATORI SCELTI (Lv2), CECCHINO (Lv3), COYO DEI RANGER (Lv4), E GUARNIGIONE DEL MOSCHETTIERE (Lv4).

TORRE DEL MAGO - QUESTE TORRI HANNO

TESSERE DANNO PIÙ GRANDI DELLE ALTRE E PROVOCA DANNI MAGICI. INCLUDONO MAGO (Lv1), ADEPTO (Lv2), STREGONE (Lv3), STREGONE ARCANO (Lv4) E MAGO STREGONE (Lv4).

TORRI SOLDATO - QUESTE TORRI PIAZZANO SOLDATI SULLE ORDE, INVECE CHE TESSERE DANNO. UNA TORRE SOLDATO PUÒ ESSERE PIAZZATA SOPRA AD UN'ALTRA TORRE OPPURE UN'ALTRA TORRE PUÒ ESSERE COSTRUITA SU DI ESSA. IL NUMERO MASSIMO DI TORRI SU UN SITO DI COSTRUZIONE È DI 2. INCLUDONO MILIZIA (Lv1), FANTERIA (Lv2), CAVALIERI (Lv3), ORDINE SACRO (Lv4) E SALA BARBARICA (Lv4).

USCITA - LA FINE DEL PERCORSO, CHE RAPPRESENTA LO SPAZIO PIÙ VICINO AL REGNO: È L'OBIETTIVO DELLE ORDE.

VASSOIO ORDA - VASSOIO USATO PER CONTENERE CARTE ORDA QUANDO SI TROVANO SUL PERCORSO.

VELOCITÀ - UN VASSOIO ORDA CON UN QUALSIASI NUMERO DI ICONE VELOCITÀ VISIBILI TENTERÀ DI MUOVERSI DUE VOLTE LUNGO IL PERCORSO DURANTE QUESTO TURNO.

VOLANTE - L'ICONA VOLANTE È UNA LINEA 1x2. SI TROVA IN UN RIQUADRO ROSSO QUINDI NON PUÒ ESSERE COPERTA. NON È NECESSARIO CHE SIA COPERTA PER DISTRUGGERE L'ORDA. NOTA: QUANDO UN'ORDA VOLANTE GENERA PROLE, ASSICURATI CHE SIA MESSA IN UN VASSOIO ORDA DI PLASTICA. SE TUTTI I VASSOI ORDA SONO IN USO, TOGLI UN'ORDA DA UN VASSOIO ORDA PER POTERCI METTERE L'ORDA VOLANTE.

QUANDO SI ATTIVA UN'ORDA VOLANTE, PRIMA DI CONTROLLARE QUALSIASI SUA ICONA ORDA, RIMUOVI DA ESSA TUTTI I SOLDATI, E TUTTI GLI EROI CHE VI SI TROVANO SOPRA DEVONO SPOSTARSI IN UNO SPAZIO ADIACENTE NON OCCUPATO. POI, L'ORDA SI ATTIVA COME DI SOLITO.

QUANDO UN'ORDA VOLANTE SI SPOSTA, SE C'È UN'ALTRA ORDA NELLO SPAZIO IN CUI DOVREBBE SPOSTARSI, INVECE DI SALTARE QUELL'ORDA, SI SPOSTA SOPRA DI QUESTA. QUESTO POTREBBE COMPORTARE CHE UN'ORDA TERMINI IL SUO MOVIMENTO SOPRA UN'ALTRA ORDA. QUANDO CIÒ ACCADE, I GIOCATORI NON POTRANNO ATTACCARE L'ORDA AL DI SOTTO DELL'ORDA VOLANTE.

QUANDO UNA PILA DI ORDE SI ATTIVA, L'ORDA IN CIMA SI ATTIVA PER PRIMA, POI QUELLA AL DI SOTTO E COSÌ VIA, FINO A RAGGIUNGERE IL FONDO DELLA PILA.

INDICE DELLE REGOLE DEL LIBRETTO SCENARI

INCANTESIMI

A PARTIRE DALLO SCENARIO 4, POTRAI SCEGLIERE GLI INCANTESIMI ALL'INIZIO DI OGNI PARTITA. GLI INCANTESIMI SONO PICCOLE TESSERE CHE DANNO ACCESSO AI GIOCATORI A POTENTI ABILITÀ UTILIZZABILI UNA VOLTA PER PARTITA. SUL RETRO PRESENTANO UN'IMMAGINE, IL NOME DELL'INCANTESIMO E UNA O DUE ICONE POTERE INCANTESIMO. A QUESTE ICONE SI FA RIFERIMENTO NEL SETUP. IN ALCUNI SCENARI, PUOI SCEGLIERE SOLO TRA GLI INCANTESIMI CON ICONE POTERE PARI A 1, MENTRE ALTRI TI CONSENTONO DI SCEGLIERE TRA TUTTI GLI INCANTESIMI CHE HAI.

DURANTE LA FASE 2, PUOI USARE QUALSIASI INCANTESIMO IN TUO POSSESSO. PER USARE UN INCANTESIMO, METTI IN ATTO L'EFFETTO DELL'INCANTESIMO, POI RIMETTILO NELLA SCATOLA. GLI INCANTESIMI CHE ATTACCANO LE ORDE NON POSSONO ESSERE USATI PER ATTACCARE I PORTALI O I BOSS. GLI INCANTESIMI SONO DESCRITTI DI SEGUITO:



PIOGGIA DI FUOCO: QUESTO È UN INCANTESIMO DI POTERE 1. PIAZZA UNA TESSERA DANNO 1x2 ED UNA 1x1 OVUNQUE SU UN SINGOLO VASSOIO ORDA. QUESTO ATTACCO PROVOCA DANNO DI TIPO MAGICO.



RINFORZI: QUESTO È UN INCANTESIMO DI POTERE 1. PIAZZA 2 SOLDATI. PUOI PIAZZARLI SULLO STESSO VASSOIO ORDA, O SU DUE DIVERSI. PROVOCANO DANNO DI TIPO REALE.



TUONO: QUESTO È UN INCANTESIMO DI POTERE 1. PIAZZA UNA TESSERA DANNO 1x2 SU UNA SINGOLA ORDA. POI, PIAZZA UNA TESSERA DANNO 1x1 SU CIASCUNA ORDA ADIACENTE ALLA PRIMA. QUESTO ATTACCO PROVOCA DANNO DI TIPO MAGICO.



FULMINE: QUESTO È UN INCANTESIMO DI POTERE 1. PIAZZA 4 TESSERE DANNO 1x1 L'UNA ADIACENTE ALL'ALTRA SU UN SINGOLO VASSOIO ORDA. QUESTO ATTACCO PROVOCA DANNO DI TIPO FISICO.



GEMMA SPAZIOTEMPO: QUESTO È UN INCANTESIMO DI POTERE 2. PIAZZA UNA TESSERA DANNO 1x2 SU UN PORTALE ORDA O SU UNA CARTA VITA BOSS. POI, SCEGLI QUALE EROE SUBIRÀ 1 DANNO. QUESTO È UN ATTACCO DI TIPO REALE.



MANO DI MIDA: QUESTO È UN INCANTESIMO DI POTERE 2. PASSA UNA TORRE AD UN ALTRO GIOCATORE ED AUMENTANE IL LIVELLO DI 2 NEL FARLO. PER ESEMPIO, SE HAI PASSATO UNA TORRE ARCIERI DI LIVELLO 1 CON LA MANO DI MIDA, AUMENTALA ALLA TORRE CECCHINO DI LIVELLO 3, INVECE DI AUMENTARLA AD UNA TORRE TIRATORE SCELTO DI LIVELLO 2. LA TORRE PASSATA VIENE MESSA NELLA PILA DI TORRI IN ENTRATA DELLA PLANCIA DI UN ALTRO GIOCATORE, COME SEMPRE.

❶ NOTA NEL GIOCO, NON CI SONO TESSERE DANNO LA CUI IMMAGINE CORRISPONDA A QUELLA DEGLI INCANTESIMI. USA TESSERE DANNO DI QUALSIASI TIPO DALLA RISERVA CHE CORRISPONDANO IN DIMENSIONE E FORMA A QUELLE MOSTRATE SULL'INCANTESIMO.

SITO DI COSTRUZIONE BIANCO



A PARTIRE DALLO SCENARIO 5, NEL SETUP È PRESENTE UN SITO DI COSTRUZIONE BIANCO. IL SITO DI COSTRUZIONE BIANCO È DI PROPRIETÀ DI TUTTI I GIOCATORI. QUALSIASI GIOCATORE PUÒ PIAZZARE UNA

TORRE NEL SITO DI COSTRUZIONE BIANCO.

LE TORRI GIOCATE IN QUESTO SITO DI COSTRUZIONE NON DEVONO ESSERE STATE PRESE DAL GIOCATORE CHE LE HA GIOCATE. QUANDO LE TORRI VENGONO PESCATE, DECIDERETE QUALE GIOCATORE PRENDA LE TORRI SUL SITO DI COSTRUZIONE BIANCO. SE CI SONO 2 TORRI SUL SITO DI COSTRUZIONE BIANCO, POSSONO ESSERE PRESE DA GIOCATORI DIFFERENTI.



ABILITÀ EROE

ALLERIA SWIFTWIND

ALLERIA HA UNA MINIATURA GATTO SELVATICO CHE FUNZIONA COME EROE AGGIUNTIVO (SI APPLICANO TUTTE LE NORMALI REGOLE EROE). IL GATTO SELVATICO PUÒ ESSERE ATTIVATO AD OGNI ROUND; SI PUÒ MUOVERE DI 2 SPAZI ED INGAGGIARE UN'ORDA. SE IL GATTO SELVATICO SI TROVA SU UN VASSOIO CHE VIENE DISTRUTTO, NON SUBISCE DANNI E RIMANE IN QUELLO SPAZIO. SE SUBISCE DANNO IN QUALSIASI ALTRO MODO, È MESSO AL TAPPETO E DEVE RITORNARE ALLA PLANCIA DEL GIOCATORE. NON SI PUÒ RIGENERARE, MA VIENE INVECE PIAZZATO NELLO SPAZIO DI ALLERIA LA PROSSIMA VOLTA IN CUI LEI USERÀ IL SUO ATTACCO BASE. AL TERMINE DEL PRIMO MOVIMENTO DI ALLERIA IN UNA PARTITA, IL GATTO SELVATICO VIENE PIAZZATO NEL SUO SPAZIO E PUÒ ESSERE STESSO MUOVERSI.



ATTACCO BASE - QUANDO ALLERIA USA IL SUO ATTACCO BASE, OLTRE A METTERE IN ATTO L'ATTACCO INDICATO,

PUÒ GENERARE LA SUA MINIATURA GATTO SELVATICO PIAZZANDOLA NEL SUO STESSO SPAZIO. NON PUÒ ESSERE ATTIVATO IN UN TURNO IN CUI SIA RIENTRATO IN GIOCO USANDO QUESTO EFFETTO, AD ECCEZIONE DELLA MODALITÀ IN SOLITARIA QUANDO ALLERIA ENTRA IN GIOCO COME EROE DI RISERVA.



RICHIAMO SELVATICO - QUESTO ATTACCO SPECIALE PUÒ MIRARE SOLO IL VASSOIO ORDA SU CUI SI TROVA IL GATTO SELVATICO. PIAZZA

4 TESSERE DANNO 1X1, COME MOSTRATO. SE IL GATTO SELVATICO NON È IN GIOCO, QUESTA ABILITÀ NON HA EFFETTO.



COME IL VENTO - DOPO CHE ALLERIA COMPIE L'ATTACCO DI QUESTA ABILITÀ, PUÒ SCEGLIERE QUALSIASI EROE IN GIOCO, INCLUSA SE STESSA. L'EROE SCELTO PUÒ

SPOSTARSI DI 1 SPAZIO E COMPIERE IL SUO ATTACCO BASE. QUESTO POTREBBE COMPORTARE CHE UN EROE VENGA ATTIVATO DUE VOLTE IN UN ROUND.



SANGUINI? - COME PARTE DI QUESTO ATTACCO, ALLERIA PIAZZA 2 TESSERE DANNO 1X1 AGGIUNTIVE SULL'ORDA SU CUI SI TROVA IL GATTO

SELVATICO. SE IL GATTO SELVATICO NON È IN GIOCO, O NON SI TROVA SU UN'ORDA QUANDO VIENE USATA QUEST'ABILITÀ, QUESTE TESSERE DANNO NON VENGONO PIAZZATE.



LILITH



ATTACCO BASE - QUESTO ATTACCO HA FRECCE DI ATTACCO DA MISCHIA E A DISTANZA, QUINDI LILITH PUÒ SIA PIAZZARE LA TESSERA DANNO 1x1 NEL SUO SPAZIO SIA SU UN'ORDA ACCANTO AL SUO SPAZIO. DOPO AVER COMPIUTO L'ATTACCO, LILITH SCEGLIE SE STESSA O UN ALTRO EROE A LEI ADIACENTE O NEL SUO SPAZIO. L'EROE SCELTO GUARISCE 1 CUORE E RUOTA A FACCIA IN SU UN'ABILITÀ CHE ERA A FACCIA IN GIÙ.



RUOTA INFERNALE - QUANDO LILITH USA QUESTA ABILITÀ, PIAZZA UNA TESSERA DANNO 1x2 SU CIASCUN VASSOIO ORDA A LEI ADIACENTE. QUESTO



RACCOLTO DEL MIETITORE - QUANDO LILITH USA QUEST'ABILITÀ, PIAZZA 2 TESSERE DANNO 1x2 E 2 TESSERE DANNO 1x1 SUL SUO SPAZIO. QUESTE DEVONO ESSERE POSIZIONATE IN MODO CHE UN LATO DI CIASCUNA DI ESSE TOCCHI UN LATO DIFFERENTE DELLA BASE DELLA MINIATURA DI LILITH. CI SONO 4 TESSERE DANNO E 4 LATI DELLA BASE DELLA MINIATURA. QUESTO ATTACCO È DI TIPO REALE, QUINDI IGNORA LE DIFESE DI TIPO FISICO E MAGICO.



CAOS PARADISIACO - QUANDO LILITH USA QUESTA ABILITÀ, SCEGLIE UN'ORDA A LEI ADIACENTE E VI PIAZZA 1 TESSERA DANNO 1x1, UNA TESSERA DANNO 1x2 E 2 SOLDATI. QUESTO ATTACCO È DI TIPO REALE, QUINDI IGNORA LE DIFESE DI TIPO FISICO E MAGICO.



RESURREZIONE - QUANDO LILITH USA QUEST'ABILITÀ, PIAZZA UNA TESSERA DANNO 1x2 NEL SUO SPAZIO. POI, FINO ALLA FINE DEL TURNO, SE IL VASSOIO ORDA SU CUI SI TROVA LILITH VIENE DISTRUTTO DURANTE LA FASE 3 (DISTRUGGI ORDE), GUARISCE SUBITO 3 CUORI ED OTTIENE PROTEZIONE PER IL RESTO DEL TURNO. QUESTO ATTACCO È DI TIPO REALE, QUINDI IGNORA LE DIFESE DI TIPO FISICO E MAGICO.



MALIK HAMMERFURY



ATTACCO BASE - QUANDO MALIK USA QUEST'ABILITÀ, PER OGNI RIQUADRO VUOTO (SENZA UN NEMICO) COPERTO DALLA TESSERA DANNO DEL SUO ATTACCO BASE, PUÒ PIAZZARE 1 TESSERA DANNO 1x1 AGGIUNTIVA SU UN'ORDA ADIACENTE.



È L'ORA DEL MARTELLO - QUANDO MALIK USA QUEST'ABILITÀ, SCEGLIE UN EROE QUALSIASI, INCLUSO SE STESSO. L'EROE SCELTO PUÒ GIRARE A FACCIA IN SU UNA DELLE SUE TESSERE ABILITÀ SPECIALI A FACCIA IN GIÙ. POI, MALIK PUÒ COMPIERE SUBITO UN'ALTRA AZIONE, CHE PUÒ ESSERE USATA PER COMPIERE UN ALTRO ATTACCO BASE, USARE UN'ABILITÀ (AD ECCEZIONE DI QUESTA) O GUARIRE.



TERREMOTO - PIAZZA LA TESSERA DANNO TERREMOTO SUL VASSOIO ORDA NELLO SPAZIO DI MALIK. FINO ALLA FINE DEL ROUND, TUTTI GLI EROI, INCLUSO MALIK, OTTENGONO PROTEZIONE FINCHÉ SI TROVANO NELLO STESSO SPAZIO DI MALIK.



COLPO DI MARTELLO - QUANDO MALIK USA QUEST'ABILITÀ, PER OGNI RIQUADRO CON UN NEMICO COPERTO DA UNA TESSERA DANNO COLPO DI MARTELLO, PUÒ PIAZZARE UNA TESSERA DANNO 1x1 AGGIUNTIVA SU UNA SINGOLA ORDA ADIACENTE.



NON SI TOCCA - QUANDO MALIK USA QUEST'ABILITÀ, HA PROTEZIONE FINO ALLA FINE DEL ROUND. IN AGGIUNTA, PUÒ COMPIERE IL SUO ATTACCO BASE.

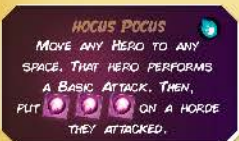


MAGNUS SPELLBANE



ATTACCO BASE - QUESTO ATTACCO CONSENTE A MAGNUS DI PIAZZARE UNA TESSERA DANNO 1x2 AGGIUNTIVA SU

UN VASSOIO ORDA BERSAGLIO SE LUI SI TROVA SU UN SITO DI COSTRUZIONE E NON SU UNO SPAZIO PERCORSO. CONSIDERA CHE CIÒ FA SÌ CHE QUEL SITO DI COSTRUZIONE NON POSSA ESSERE USATO PER PIAZZARE UNA TORRE IN QUEL ROUND, A MENO CHE LA MINIATURA DI MAGNUS NON LASCI QUELLO SPAZIO DOPO AVER COMPIUTO QUEST'ATTACCO.

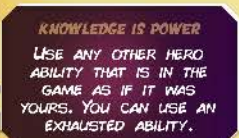


HOCUS POCUS - QUANDO MAGNUS USA QUESTA ABILITÀ, PUÒ SPOSTARE QUALSIASI EROE, INCLUSO SE STESSO, IN UN QUALSIASI SPAZIO IN CUI GLI SIA CONSENTITO SULLA MAPPA. POI, L'EROE SCELTO COMPIE UN ATTACCO BASE. INOLTRE, MAGNUS PIAZZA 3 TESSERE DANNO 1x1 SUL VASSOIO ORDA BERSAGLIO.



MIRAGGIO - QUANDO MAGNUS USA QUESTA ABILITÀ, PIAZZA 2 SOLDATI E 2 PEZZI 2x1 SU UNA SINGOLA ORDA A LUI ADIACENTE. QUESTE TESSERE DANNO E SOLDATI VANNO POSTE TUTTE

SULLA STESSA CARTA ORDA. QUESTO ATTACCO PROVOCA DANNO DI TIPO MAGICO.



CONOSCENZA È POTERE - MAGNUS USA QUEST'ABILITÀ PER COPIARE L'EFFETTO DI QUALSIASI ALTRA ABILITÀ SPECIALE IN GIOCO, SIA SUA CHE DI UN ALTRO

EROE. MAGNUS PUÒ SCEGLIERE DI COPIARE UN'ABILITÀ A FACCIA IN GIÙ. MAGNUS USA L'ABILITÀ COPIATA COME SE FOSSE SUA, CONSIDERANDO TUTTE LE INDICAZIONI DEL NOME DEL PERSONAGGIO COME SE FOSSE IL SUO, QUINDI, PER ESEMPIO, SE COPIA "NON SI TOCCA" DI MALIK, MAGNUS OTTIENE PROTEZIONE FINO ALLA FINE DEL ROUND ANCHE SE L'ABILITÀ COPIATA RIPORTA IL NOME DI MALIK NELLA DESCRIZIONE.



IGNUS



ATTACCO BASE - SE LA TESSERA DANNO ATTACCO BASE DI IGNUS COPRE ESATTAMENTE 2 NEMICI, IGNUS PUÒ PIAZZARE 1

TESSERA DANNO 1x1 AGGIUNTIVA SU CIASCUN VASSOIO ORDA ADIACENTE.



FURORE FIAMMEGGIANTE - QUANDO IGNUS USA QUEST'ABILITÀ E LA TESSERA DANNO FURORE FIAMMEGGIANTE COPRE ESATTAMENTE 3 NEMICI, IGNUS SCEGLIE QUALSIASI EROE, INCLUSO SE STESSO. L'EROE SCELTO GUARISCE IMMEDIATAMENTE 1 CUORE.



FUOCO E ZOLFO - QUANDO IGNUS USA QUEST'ABILITÀ E LA TESSERA DANNO FUOCO E ZOLFO COPRE ESATTAMENTE 3 NEMICI, PUÒ PIAZZARE 2

TESSERE DANNO 1x1 AGGIUNTIVE SU UN SINGOLO VASSOIO ORDA ADIACENTE.



IMPETO DI FIAMME - QUANDO IGNUS USA QUEST'ABILITÀ, PUÒ SPOSTARSI DI 4 SPAZI AGGIUNTIVI E PIAZZARE 1 TESSERA DANNO 1x1 SU OGNI ORDA SU CUI SI MUOVE DURANTE QUESTO MOVIMENTO. IGNUS PUÒ SEMPRE USARE IL SUO MOVIMENTO DI BASE PRIMA O DOPO AVER USATO QUEST'ABILITÀ SPECIALE. POI, IGNUS O UN EROE A LUI ADIACENTE GUARISCE 2 CUORI.



BRUCIAMO! - QUANDO IGNUS USA QUEST'ABILITÀ, PUÒ PIAZZARE 2 TESSERE DANNO 3x1 SU 2 DIFFERENTI VASSOI ORDA ADIACENTI ALLO SPAZIO SU CUI SI TROVA. SE IGNUS HA INGAGGIATO UN'ORDA, NON PUÒ MIRARLA IN QUESTO MODO.

CREDITI

AUTORE: HELANA HOPE, SEN FOONG-LIM E JESSEY WRIGHT
GRAFICA ED ILLUSTRAZIONI: MATEUSZ KOMADA,
KATARZYNA KOSOBUCKA, PRZEMYSŁAW KASZTELANEC
PRODUZIONE: VINCENT VERGONJEANNE
SVILUPPO: FILIP MILUŃSKI, TOMASZ NAPIERAŁA
RESPONSABILE PLAY-TEST: TOMASZ NAPIERAŁA
RESPONSABILE PRODUZIONE: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI
SCULTORE: HERIBERTO VALLE MARTINEZ
MODIFICHE REGOLAMENTO E CORREZIONE BOZZE: THE GAMING RULES! TEAM, RUSS WILLIAMS

GAMING RULES!