



INTRODUZIONE

NELL'ESTREMO NORD, LE GELIDE TERRE DESOLATE DI GHIACCIO E TUNDRA SI ESTENDONO PER CHILOMETRI E CHILOMETRI. CON L'IMPROVVISO SPOSTAMENTO DEL FLUSSO TEMPORALE, GLI YETI STANNO MIGRANDO E I NOSTRI RANGER SONO TORNATI DA OLTRE LE LINEE NEMICHE CON I RACCONTI DELLE GIGANTESCHE BESTIE DAL PELO BIANCO E I LORO COMPAGNI LUPI D'INVERNO CHE LASCIANO UNA SCIA DI DISTRUZIONE SUL LORO CAMMINO. ALCUNI SONO APPARSI DI RECENTE ATTRAVERSO I PORTALI CHE LE MALVAGIE MAGHE DEL TEMPO EVOCANO INCESSANTEMENTE. MENTRE J.T., IL RE DEGLI YETI, NON HA ANCORA FATTO CONOSCERE LA SUA PRESENZA, VI PREGO DI STARE SEMPRE IN GUARDIA! UNA NUOVA ERA GLACIALE POTREBBE ESSERE ALLE PORTE E VOI POTRESTE ESSERE L'UNICA COSA CHE SI FRAPPONE TRA IL REGNO E UN FUTURO GELIDO!

CONTENUTO



1 MINIATURA
J.T.



5 CARTE
AZIONE J.T.



4 CARTE VITA
J.T.



6 CARTE
ORDA



1 CARTA
RIFERIMENTO J.T.



1 VASSOIO
EROE



10 SEGNALINI
GHIACCIO



1 CARTA RIFERIMENTO
IMPRESA SIR
GERALD



4 CARTE VITA
ICY LORD
BLACKBURN



1 CARTA EROE



1 MINIATURA
SIR GERALD



1 PLANCIA EROE
SIR GERALD



4 TESSERE ABILITÀ
SPECIALE
SIR GERALD



1 CARTA RIFERIMENTO
LORD BLACKBURN



13 TESSERE DANNO
SIR GERALD

2

Crystal Sea

TEMPESTA DEL PORTALE CONTENUTO



1 CARTA VITA TEMPESTA
DEL PORTALE J.T.

SUDDEN FROST
PLACE ONE ICE TOKEN ON
A BUILDING SITE ADJACENT
TO EACH ACTIVE SPAWN
POINT (A SPAWN POINT
IS ACTIVE IF IT IS NOT
BLOCKED).

1 CARTA IMPATTO

AFTER J.T. SPAWNS OR
MOVES: IF NO SOLDIERS
WERE PLACED ON J.T. THIS
TURN, PLACE AN ICE TOKEN
ON TWO BUILDING SITES
ADJACENT TO J.T.
OTHERWISE, PLACE
TOKEN ON A BUILDING
ADJACENT TO

1 CARTA RIFERIMENTO TEMPESTA
DEL PORTALE J.T.

NUOVO EROE - SIR GERALD LIGHTSEEKER

QUESTA ESPANSIONE INCLUDE UN NUOVO EROE. SIR GERALD LIGHTSEEKER È UNO DEI PRINCIPALI LEADER DELL'ESERCITO DEL REGNO E UN CAVALIERE DI ALTISSIMO LIVELLO. LE SUE ABILITÀ SONO UTILIZZATE AL MEGLIO PER RADUNARE LE TRUPPE E RIUNIRE INSIEME SOLDATI E ALTRI EROI. SIR GERALD SI PENSAVA DISPERSO IN UNA SPEDIZIONE NEI REGNI DEL NORD, QUINDI IL SUO RITORNO NEL REGNO È STATO TEMPESTIVO E BENVENUTO!

AD ESCLUSIONE DEL PRIMO SCENARIO DI QUESTA ESPANSIONE DOVE NON È POSSIBILE UTILIZZARE SIR GERALD, POTRETE USARLO IN UNO QUALSIASI DEGLI ALTRI SCENARI DI QUESTA ESPANSIONE, NELLE ALTRE ESPANSIONI O NEL GIOCO BASE, COME FARESTE CON QUALSIASI ALTRO EROE.

BASIC ATTACK

PUT TOUCHING
THE BASE OF EACH HERO AND
SOLDIER IN SIR GERALD'S SPACE.

ATTACCO BASE

SIR GERALD PUÒ RAFFORZARE LA FORZA DEGLI EROI E DEI SOLDATI CHE COMBATTONO AL SUO FIANCO. QUANDO USA IL SUO ATTACCO

BASE, SIR GERALD PIAZZA UNA TESSERA DANNO 1X1 CHE TOCCA LA BASE DI OGNI EROE E SOLDATO CHE SI TROVA ATTUALMENTE SULLA STESSA ORDA IN CUI LUI SI TROVA. LE TESSERE DANNO PIAZZATE DA QUESTO ATTACCO HANNO IL TIPO DI DANNO FISICO.

?

SHIELD OF RETRIBUTION



SCUDO DEL CASTIGO

SIR GERALD ATTACCA CON IL SUO SCUDO, ALIMENTANDOLO CON TUTTE LE FERITE CHE HA SUBITO! PIAZZA UNA TESSERA DANNO 2x1 CON MANIPOLAZIONE LIBERA SULL VASSOIO ORDA SU CUI SIR GERALD È ATTUALMENTE SOPRA. POI, METTI UN'ALTRA TESSERA DANNO 2x1 CON MANIPOLAZIONE LIBERA PER OGNI CUORE CHE SIR GERALD HA MENO DELLA SUA SALUTE MASSIMA. QUESTA ABILITÀ È DI TIPO DANNO FISICO.

COURAGE



CORAGGIO

SIR GERALD ORDINA AI SOLDATI DEL RE DI PROTEGGERE GLI EROI! METTI DUE SOLDATI, SU ORDE A PORTATA DI TIRO. FINO ALLA FINE DEL TURNO TUTTI GLI EROI CHE SI TROVANO SU VASSOI ORDA CHE HANNO ALMENO UN SOLDATO SU DI LORO HANNO PROTEZIONE. QUESTO ATTACCO È DI TIPO DANNO FISICO.

PREPARE FOR GLORY!



PREPARARSI ALLA GLORIA!

SIR GERALD ATTACCA CON LA SUA SPADA, SORPRENDENTEMENTE YERO! METTI UNA TESSERA DANNO 2x1 CON MANIPOLAZIONE LIBERA, UN SOLDATO E UNA TESSERA DANNO 1x1 SULL'ORDA SU CUI SI TROYA SIR GERALD. QUESTO ATTACCO È DI TIPO DI DANNO REALE.

CALL TO ARMS!

SWAP A TOWER IN YOUR HAND WITH ONE IN THE SUPPLY THAT IS THE SAME TYPE AND 1 LEVEL HIGHER. IF YOU GAINED A LEVEL 2 TOWER FROM THIS, PERFORM A BASIC ATTACK.

CHIAMATA ALLE ARMI

SIR GERALD ISPIRA I COSTRUTTORI DEL REGNO A LAVORARE IL DOPPIO DEL TEMPO! QUANDO USI QUESTA ABILITÀ, POTENZA QUALSIASI TORRE CHE HAI IN MANO IN UNA TORRE DELLO STESSO TIPO E DI UN LIVELLO SUPERIORE. PUOI GIOCARE IMMEDIATAMENTE QUESTA TORRE MIGLIORATA SECONDO LE NORMALI REGOLE DI PIAZZAMENTO DELLE TORRI. SE HAI OTTENUTO UNA TORRE DI LIVELLO 2 DA QUESTA ABILITÀ, SIR GERALD ESEGUE ANCHE UN ATTACCO BASE.

MECCANISMI SPECIALI



QUESTA ESPANSIONE INCLIDE UN NUOVO MECCANISMO: I SEGNALENI GHIACCIO. QUESTI SONO GENERALMENTE COLLOCATI SUI SITI COSTRUZIONE E SULLE TORRI. ALCUNI SCENARI PREVEDONO I SEGNALENI GHIACCIO IN GIOCO FIN DALL'INIZIO. POSSONO ANCHE ESSERE PIAZZATI DA AZIONI DEL BOSS E DAI LORO EFFETTI RITORSIONE. UN SITO COSTRUZIONE O UNA TORRE CON SOPRA UN SEGNALENO GHIACCIO È CONSIDERATO "CONGELATO". NON CI DOVREBBE MAI ESSERE PIÙ DI UN SEGNALENO GHIACCIO SU UN SITO COSTRUZIONE O SU UNA TORRE.

I GIOCATORI NON POSSONO PIAZZARE TORRI SU SITI COSTRUZIONE CONGELATI. LE TORRI CHE SONO STATE CONGELATE NON VENGONO PRELEVATE DURANTE LA FASE 5.

QUANDO UN EROE ENTRA O INIZIA IL SUO TURNO IN UNO SPAZIO CON UN SEGNALENO GHIACCIO, TOGLI UN SEGNALENO GHIACCIO DA QUELLO SPAZIO E RIMETTILO NELLA RISERVA. SE QUESTO SCONGELA UNA TORRE, QUELLA TORRE NON ESEGUE UN ATTACCO. LE TORRI SCONGELATE VENGONO PRELEVATE COME DI CONSUETO NELLA FASE 5.

REGOLE BOSS

I PORTALI NON SONO UTILIZZATI IN QUESTA ESPANSIONE. INVECE GLI SCENARI 2, 3 E 4 UTILIZZANO UNA MINIATURA BOSS E LE REGOLE BOSS. QUESTE REGOLE SONO RIASSUNTE QUI PER UNA FACILE CONSULTAZIONE. OGNI SCENARIO DESCRIVE COME QUESTE REGOLE VENGONO MODIFICATE. LO SCENARIO 1 È L'IMPRESA DI SIR GERALD E LE SUE REGOLE SPECIALI COSÌ COME LE CONDIZIONI DI VITTORIA SONO DESCRITTE A PAGINA 8.

MINIATURE BOSS

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

IL MOVIMENTO DI UNA MINIATURA BOSS NON PUÒ ESSERE FERMATO DAI SOLDATI. QUANDO UNA MINIATURA BOSS SI MUOVE, SE CI SONO SOLDATI SULLA SUA CARTA VITA, PRIMA RIMETTI QUEI SOLDATI NELLA RISERVA, POI SPOSTA IL BOSS.

COMBATTERE I BOSS

I BOSS SONO DIFFICILI DA SCONFIGGERE.

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

DANNEGGIARE I BOSS

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

ATTIVARE I BOSS

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



PIAZZA I SEGNALINI GHIACCIO ADIACENTI AL BOSS COME ILLUSTRATO NEL DIAGRAMMA.



TUTTI GLI EROI ADIACENTI AL BOSS PERDONO 1 CUORE.



IL BOSS SI MUOVE DI 1 SPAZIO.



DISTRUGGI LA TORRE DI LIVELLO PIÙ ALTO CHE È ADIACENTE AL BOSS.

SCENARI

SI RACCOMANDA DI GIOCARE QUESTI SCENARI NELL'ORDINE INDICATO DI SEGUITO. ESSI SONO PROGETTATI PER ESSERE GIOCATI IN QUALSIASI MOMENTO DOPO CHE HAI FINITO LO SCENARIO 7 DEL GIOCO BASE.



1 PER IL RE!

SIR GERALD HA RICEVUTO IL MESSAGGIO CHE UN AVAMPPOSTO SETTENTRIONALE È STATO INVASO DAI LUPI D'INVERNO E DAGLI YETI! QUEGLI ABOMINEVOLI PUPAZZI DI NEVE HANNO INTRAPPOLATO LE TRUPPE DI SIR GERALD, IMPRIGIONANDO LE LORO TORRI NEL GHIACCIO. DOPO AVER SENTITO LA NOTIZIA, SIR GERALD SI PRECIPITA VERSO NORD SENZA ASCOLTARE I CONSIGLI DI TUTTI GLI ALTRI EROI. NELLA SUA CORSA PER AIUTARE I SUOI UOMINI, NON STA PENSANDO LUCIDAMENTE! ANDATE CON LUI E ASSICURATEVI CHE NESSUN UOMO, DONNA O BAMBINO SIA LASCIATO INDIETRO! IL REGNO NON DURERÀ A LUNGO SENZA PERSONE COME SIR GERALD LIGHTSEEKER CHE SI OPPONGONO ALLE FORZE DEL MALE!

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO: / . NON PUOI USARE SIR GERALD.

INCANTESIMI

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

6

TORRI

FAI IL SETUP CON LE TORRI DI LIVELLO 1, 2, 3, 4A E 4B.

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 3	ONDATA 4	ONDATA J.T.	VUOTI
3x VERDE	4x VERDE		2x VERDE	2x VERDE	2x VUOTO
	2x GIALLO		2x GIALLO	2x GIALLO	
	1x ROSSO	1x ROSSO	2x ROSSO	2x ROSSO	

AVRAI BISOGNO ANCHE DEI SEGNALINI GHIACCIO, DELLA MINIATURA DI SIR GERALD E DELLA CARTA DI RIFERIMENTO IMPRESA DI SIR GERALD.

TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

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



MECCANISMI SPECIALI



SIR GERALD CERCA DI SALVARE I SUOI SOLDATI CONGELATI. IL TUO COMPITO È QUELLO DI AIUTARLO A LIBERARE UN PASSAGGIO ATTRAVERSO IL GHIACCIO TENENDO A BADA LE ORDE CHE AVANZANO. QUESTO SCENARIO HA UNA SUA SEQUENZA DI TURNI CHE È MOSTRATA SULLA CARTA RIFERIMENTO IMPRESA DI SIR GERALD.

SIR GERALD SI MUOVE DOPO CHE LE ORDE SONO STATE DISTRUTTE E PRIMA CHE AVANZINO, TRA LE FASI 3 E 4. QUANDO SI MUOVE, LA SQUADRA PUÒ SPOSTARLO FINO A DUE SPAZI SEGUENDO QUESTE REGOLE: LUI NON PUÒ MUOVERSI IN UNO SPAZIO CHE È CONGELATO, CHE HA ALL'INTERNO UNA TORRE O UN VASSOIO ORDA. SIR GERALD NON PUÒ RIMUOVERE SEGNALE GHIACCIO DA SITI DI COSTRUZIONE O TORRI. PUÒ SPOSTARSI E FERMARSI SU UN SITO COSTRUZIONE VUOTO E PUÒ ENTRARE E FERMARSI SUGLI SPAZI CON DEGLI EROI.

DOPO AVER SPOSTATO SIR GERALD: CONTROLLA SE SIR GERALD SI TROVA IN UNO SPAZIO ADIACENTE A UN SEGNALE PUNTO PROLE CONGELATO. IN CASO AFFERMATIVO, RIMUOVI IL SEGNALE GHIACCIO DAL SEGNALE PROLE. LA SQUADRA GUADAGNA LA TORRE CHE ERA STATA POSTA SOTTO IL SEGNALE! TUTTAVIA, QUANDO LE ORDE PROLIFICANO, LA PILA ASSOCIATA ORA PROLIFICHERÀ 2 ORDE AD OGNI TURNO.

SOLO SIR GERALD PUÒ RIMUOVERE IL GHIACCIO SUI SEGNALE PROLE, GLI ALTRI EROI NON POSSONO LIBERARE I SOLDATI INTRAPPOLATI.

QUANDO I VASSOI ORDA AVANZANO, SE UNO VOLESSE ENTRARE NELLO SPAZIO DI SIR GERALD, SALTA OLTRE LUI, COME SE SIR GERALD FOSSE UN'ORDA.

VINCERE

VINCI SE, ALLA FINE DI UN ROUND, TUTTI I PUNTI PROLE SONO LIBERI DA SEGNALE GHIACCIO.

SETUP MAPPA



B6

1x1

B9



TESSERA MAPPA USATA SOLO CON SETUP IN 1, 3, 4 GIOCATORI

A13

1x1

1x1 B3

B5



2

1

5

6



- 1** PIAZZA I SEGNALINI GHIACCIO SUI SITI COSTRUZIONE COME MOSTRATO NELLO SCHEMA. QUESTI SITI COSTRUZIONE SONO CONGELATI.
- 2** METTI UN SEGNALINO GHIACCIO SOPRA AI PUNTI PROLE MOSTRATI CON I SEGNALINI GHIACCIO SU DI ESSI NEL DIAGRAMMA DI SETUP. QUESTI SONO CONGELATI. SOTTO OGNUNO DI ESSI PIAZZA UNA TORRE FANTERIA Lv2.
- 3** QUANDO LE ORDE PROLIFICANO, SI GENERA 1 ORDA DA OGNI FILA PER OGNI SEGNALINO PROLE ASSEGNATO AD ESSA CHE NON È CONGELATO. MENTRE SIR GERALD SCONGELA I SEGNALINI PROLE E SALVA LE TORRI DELLA MILIZIA, ALTRE ORDE SI RIPRODUCONO DA QUELLA ZONA.
- 4** LA MINIATURA DI SIR GERALD INIZIA IL GIOCO ACCANTO ALL'USCITA COME MOSTRATO NEL DIAGRAMMA DI SETUP.
- 5** POSIZIONA LA CARTA RIFERIMENTO IMPRESA DI SIR GERALD VICINO ALL'USCITA. RIASSUME LA SEQUENZA DEL TURNO CHE QUESTO SCENARIO UTILIZZA.



1 GIOCATORE:

5x 3x 2x



NOTA: SE IL TUO ERDE PRINCIPALE USA FANTERIA COME TORRE DI PARTENZA, SOSTITUITELA CON QUALSIASI ALTRA TORRE LIVELLO 2.



2 GIOCATORI:

5x 3x 2x





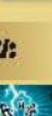
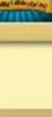
3 GIOCATORI:

1x  2x  1x 



3  

2  

1            

5  

4 GIOCATORI:

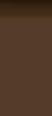
3x  3x  1x 



3  

2  

5  

1            



2

POCHI ACRÌ DI GHIACCIO

UN URLO SELVAGGIO RIEMPIE L'ARIA E IL TERRORE PERVADE I CUORI DI TUTTI I SOLDATI CHE FIANCHIEGGIANO LE MURA DELLA TORRE. "TENETEVI FORTE" GRIDA SIR GERALD, ORDINANDO ALLE SUE TRUPPE. "È SOLO UNA BESTIA, NON UN DIO... E NE ABBIAMO UCCISI TANTE DI BESTIE! UN'ESULTANZA SCATENATA SALE TRA GLI UOMINI E LE DONNE CHE HANNO PRESO LE ARMI PER DIFENDERE IL LORO REGNO. LE PAROLE DI SIR GERALD DANNO LORO FORZA PER ORA, MA LE PAROLE DARANNO LORO CORAGGIO QUANDO AFFRONTERANNO LA FURIA GLACIALE DEL TITANICO J.T.? LE PAROLE LI AIUTERANNO A SFIDARE IL FREDDO?"

EROI

GLI EROI POSSONO SCEGLIERE LE LORO ABILITÀ SPECIALI TRA QUELLE CON LA SEGUENTE ICONA SUL RETRO:  / . DA QUESTO SCENARIO IN POI PUOI USARE SIR GERALD COME EROE.

INCANTESIMI

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

TORRI

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

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 4	ONDATA J.T.
5X VERDE	2X VERDE	2X VERDE	2X VERDE
3X GIALLO	4X GIALLO	2X GIALLO	2X GIALLO
	2X ROSSO	2X ROSSO	2X ROSSO

AVREI BISOGNO ANCHE DEI SEGNALEMI GHIACCIO, DELLA MINIATURA BOSS DI J.T., DELLE CARTE VITA E DEL MAZZO AZIONE, NONCHÉ DELLA CARTA RIFERIMENTO BOSS DI J.T.

TESSERE PERCORSO

B5

B11

B14



A15

A3

B6

A7

1x1

B8

11

PILE PROLE

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



MECCANISMI SPECIALI

REGOLE BOSS

J.T. SEGUE TUTTE LE NORMALI REGOLE DEL BOSS.

MAZZO VITA DI J.T.

J.T. HA 4 CARTE VITA INCLUSE IN QUESTA ESPANSIONE. QUESTE HANNO UN'IMMAGINE DI J.T. SUL FRONTE CON UNA GRIGLIA SOVRAPPONESTA E TESTO E ICONE SUL RETRO. SUL FRONTE C'È UN NUMERO NELL'ANGOLO IN BASSO A SINISTRA. PER PREPARARE IL MAZZO VITA, GIRA LE CARTE IN MODO CHE L'IMMAGINE DI J.T. SIA A FACCIA IN SU, POI IMPILALE IN ORDINE IN MODO CHE LA CARTA NUMERATA "1" SIA IN CIMA, "2" SIA SOTTO LA 1, "3" SOTTO LA 2, E "4" SIA LA CARTA IN FONDO.

MAZZO AZIONE DI J.T.

J.T. HA 5 CARTE AZIONE. MISCHIALE E METTILE A FACCIA IN GIÙ ACCANTO AL MAZZO VITA DI J.T. PER FORMARE IL MAZZO AZIONE DI J.T.

VINCERE

SI VINCE SCONFIGGENDO J.T. QUANDO L'ULTIMA CARTA DELLA SUA PILA VITA VIENE DISTRUTTA, AVRAI VINTO ALLA FINE DI QUEL ROUND.

SEGNALINI GHIACCIO DI PARTENZA

METTI I SEGNALINI GHIACCIO DI PARTENZA SUI SITI COSTRUZIONE COME INDICATO NEL SETUP MAPPA. QUESTI SITI COSTRUZIONE INIZIANO IL GIOCO CONGELATI.



SETUP MAPPA





3

BLACKBURN SUL GHIACCIO

IL SIGNORE DEL CASTELLO DI BLACKBURN È TORNATO, ASCIA ALLA MANO, DURANTE QUESTO IMPROVVISO COLPO DI FREDDO. LA SUA FORMA PESANTEMENTE CORAZZATA INCOMBE SUL CAMPO DI BATTAGLIA MENTRE SEMBRA SCIVOLARE VERSO I DIFENSORI, ENERGIE SINISTRE CREPITANO ATTORNO ALLA SUA BRUTALE ARMA. RIMANETE CON GLI OCCHI SPALANCATI MENTRE BLACKBURN GLIZZA E VOLTEGGIA, LA SUA ASCIA SI INARCA CON GRAZIA NELL'ARIA, CONGELANDO OGNI TORRE CHE TOCCA. BLACKBURN È TORNATO, E STA DANZANDO SUL GHIACCIO!

EROI

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

INCANTESIMI

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

TORRI

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

ORDE

ONDATA 0	ONDATA 1	ONDATA 5	ONDATA J.T.	VUOTI
1x VERDE	2x VERDE		2x VERDE	1x VUOTO
2x GIALLO	2x GIALLO	1x GIALLO	1x GIALLO	
	1x ROSSO	2x ROSSO	2x ROSSO	

AVRAI BISOGNO ANCHE DEI SEGNALETTI GHIACCIO, DEL MAZZO FANTASMA (DAL GIOCO BASE), DELLA MINIATURA DI LORD BLACKBURN (DAL GIOCO BASE) E DELLE CARTE VITA DI ICY LORD BLACKBURN INCLUSE IN QUESTA ESPANSIONE. IL MAZZO AZIONE DI LORD BLACKBURN NON TI SERVE.

TESSERE PERCORSO

A13



B6



A7

B3

A4

15

PILE PROLE

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



MECCANISMI SPECIALI

REGOLE BOSS

LORD BLACKBURN SEGUE LE NORMALI REGOLE DEL BOSS CON UNA SOLA ECCEZIONE: NON USA UN MAZZO AZIONE E QUINDI QUANDO SI ATTIVA NON PESCA UNA CARTA AZIONE, MA MUOVE SOLAMENTE.

MAZZO VITA DI ICY BLACKBURN

BLACKBURN HA 4 CARTE VITA INCLUSE IN QUESTA ESPANSIONE: NON USARE NESSUNA DELLE SUE CARTE DEL GIOCO BASE. QUESTE NUOVE INCLUSE HANNO UN'IMMAGINE DI LORD BLACKBURN SUL FRONTE CON UNA GRIGLIA SOVRAPPONIBILE E TESTO E ICONE SUL RETRO. SUL FRONTE C'È UN NUMERO IN BASSO A SINISTRA. PER PREPARARE IL MAZZO VITA, GIRA LE CARTE IN MODO CHE L'IMMAGINE DI LORD BLACKBURN SIA A FACCIA IN SU, POI IMPILALE IN ORDINE IN MODO CHE LA CARTA NUMERATA "1" SIA IN CIMA, "2" SIA SOTTO LA 1, "3" SOTTO LA 2, E "4" SIA LA CARTA IN FONDO.

VINCERE

NON CI SONO PORTALI IN QUESTO SCENARIO. INVECE, VINCI SCONFIGGENDO LORD BLACKBURN. QUANDO L'ULTIMA CARTA NELLA SUA PILA VITA VIENE DISTRUTTA, VINCI ALLA FINE DI QUEL ROUND.



SETUP MAPPA



- METTI LA MINIATURA DI BLACKBURN SUL PERCORSO COME INDICATO.
- METTI I SEGNALINI GHIACCIO SUI SITI COSTRUZIONE INDICATI NEL DIAGRAMMA.





3 GIOCATORI:

- 1x
- 2x
- 1x



4 GIOCATORI:

- 3x
- 3x
- 1x



4

GHIACCIO, BABY, GHIACCIO!

UN VENTO GELIDO FRUSTA I VOLTI DEGLI EROI, MINACCIANDO DI CONGELARE LE CARNI ESPOSTE. FILE SU FILE DI YETI ARRABBIATI E LUPI D'INVERNO MORTALI SONO PRONTI CON I LORO ALLEATI GOBLIN, OGNUNO DI LORO DETERMINATO A DISTRUGGERE IL REGNO. SIR GERALD SORVEGLIA IL NEMICO E POI ABBASSA LA VISIERA PER PROTEGGERE GLI OCCHI DALLE INTEMPERIE. "OGGI", GRIDA MENTRE BRANDISCE LA SUA LAMA BENEDETTA E ALZA IL SUO SCUDO ABBAGLIANTE, "SCHIACCIEREMO LA MINACCIA DEGLI YETI UNA VOLTA PER TUTTE! OGGI LOTTIAMO PER RIPORTARE L'ESTATE A TUTTA LINERIA!". LE ACCLAMAZIONI SCOPPIANO E I CORNI SUONANO DALLA CIMA DI OGNI TORRE, MENTRE LE ORDE COMINCIANO AD AVANZARE VERSO LA BATTAGLIA.

EROI

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

INCANTESIMI

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

TORRI

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

ORDE

ONDATA 1	ONDATA 2	ONDATA 3	ONDATA 6	ONDATA J.T.	VLOTO
2x VERDE	2x VERDE	2x VERDE	1x VERDE	1x VERDE	2x VLOTTI
	2x GIALLO	2x GIALLO	1x GIALLO	2x GIALLO	
	2x ROSSO	2x ROSSO		2x ROSSO	

AVRAI BISOGNO ANCHE DEI SEGNALINI GHIACCIO, DELLA MINIATURA BOSS DI J.T., DELLE CARTE VITA E DEL MAZZO AZIONE, DELLE CARTE APPRIPISTA DAL GIOCO BASE E DELLA CARTA RIFERIMENTO BOSS.

TESSERE PERCORSO



PILE PROLE

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



MECCANISMI SPECIALI

REGOLE BOSS

J.T. SEGUE TUTTE LE NORMALI REGOLE DEL BOSS.

MAZZO VITA DI J.T.

J.T. HA 4 CARTE VITA INCLUSE IN QUESTA ESPANSIONE. QUESTE HANNO UN'IMMAGINE DI J.T. SUL FRONTE CON UNA GRIGLIA SOVRAPPONESTA E TESTO E ICONE SUL RETRO. SUL FRONTE C'È UN NUMERO NELL'ANGOLO IN BASSO A SINISTRA. PER PREPARARE IL MAZZO VITA, GIRA LE CARTE IN MODO CHE L'IMMAGINE DI J.T. SIA A FACCIA IN SU, POI IMPILALE IN ORDINE IN MODO CHE LA CARTA NUMERATA "1" SIA IN CIMA, "2" SIA SOTTO LA 1, "3" SOTTO LA 2, E "4" SIA LA CARTA IN FONDO.

MAZZO AZIONE DI J.T.

J.T. HA 5 CARTE AZIONE. MISCHIALE E METTILE A FACCIA IN GIÙ ACCANTO AL MAZZO VITA DI J.T. PER FORMARE IL MAZZO AZIONE DI J.T.

VINCERE

SI VINCE SCONFIGGENDO J.T. QUANDO L'ULTIMA CARTA DEL SUA PILA VITA VIENE DISTRUTTA, AVRAI VINTO ALLA FINE DI QUEL ROUND.

SEGNALINI GHIACCIO DI PARTENZA

METTI I SEGNALINI GHIACCIO DI PARTENZA SUI SITI COSTRUZIONE COME INDICATO NEL SETUP MAPPA. QUESTI SITI COSTRUZIONE INIZIANO IL GIOCO CONGELATI.



SETUP MAPPA



TESSERA MAPPA USATA SOLO NEI SETUP CON 1, 3, 4 GIOCATORI.



TESSERA MAPPA USATA SOLO NEI SETUP CON 1, 3, 4 GIOCATORI.

NOTA: IN QUESTO SCENARIO, IL PUNTO PROLE 4 CONTIENE TUTTE LE ORDE APPRIPISTA CHE PROLIFICANO DIRETTAMENTE SUL PERCORSO SU CUI SI "APRONO". QUINDI, QUESTO PUNTO PROLE È POSIZIONATO A LATO DELLA MAPPA - NON È ATTACCATO AL PERCORSO.



1 GIOCATORE:



4x

3x

2x

2 GIOCATORI:

- 5x 
- 3x 
- 2x 

3 GIOCATORI:

- 1x 
- 2x 
- 1x 

4 GIOCATORI:

- 3x 
- 3x 
- 1x 

TEMPESTA DEL PORTALE E J.T.

LA SEZIONE TEMPESTA DEL PORTALE ALLA FINE DEL LIBRETTO DEGLI SCENARI DEL GIOCO BASE (PROGETTATA PER FORNIRE SCENARI RIGIOCABILI) PRESENTA DUE BOSS SELEZIONATI A CASO E UNA PILA CASUALE ORDA. I COMPONENTI DI QUESTA ESPANSIONE POSSONO ESSERE INCORPORATI NELLA TEMPESTA DEL PORTALE. LA CARTA IMPATTO DI GHIACCIO IMPROVVISO E LE CARTE VITA E RIFERIMENTO DELLA TEMPESTA DEL PORTALE DI J.T. SONO SPECIFICHE PER QUESTO SCOPO. LE LORO REGOLE SONO DESCRITTE IN DETTAGLIO QUI DI SEGUITO. LE CARTE ORDA ONDATA J.T. POSSONO ANCHE ESSERE AGGIUNTE AL SETUP DELLA TEMPESTA MISCHIANDOLE CON LE ORDE CHE CORRISPONDONO ALLA LORO LETTERA DI GRUPPO.

CARTE ONDATA J.T.

LE CARTE ONDATA J.T. POSSONO ESSERE INCLUSE NELLA TEMPESTA DEL PORTALE. QUANDO PREPARI LE PILE ORDA PER LA TEMPESTA DEL PORTALE, SE DESIDERI CHE LE CARTE ONDATA J.T. APPAIANO NELLE PILE PROLE, INSERISCILE NEI SEGUENTI GRUPPI:

GRUPPO B - ONDATA J.T. VERDE

GRUPPO C - ONDATA J.T. GIALLO

GRUPPO D - ONDATA J.T. ROSSO

J.T.

QUESTA ESPANSIONE AGGIUNGE LE CARTE VITA E RIFERIMENTO DI CUI HAI BISOGNO PER INCLUDERE J.T. NEGLI SCENARI TEMPESTA DEL PORTALE DEL GIOCO BASE.

DOPO CHE J.T. PROLIFICA, POSIZIONA UN SEGNALE GHIACCIO SU DUE SITI COSTRUZIONE ADIACENTI A LUI.

DOPO CHE J.T. SI È MOSSO, O È STATO DISTRUTTO, METTI UN SEGNALE GHIACCIO SU UN SITO COSTRUZIONE CHE GLI ERA ADIACENTE.

SE NESSUN SOLDATO È STATO PIAZZATO SU J.T. QUESTO TURNO; METTI SEGNALE GHIACCIO SU 2 DIVERSI SITI COSTRUZIONE CHE SONO ADIACENTI A LUI.

NON PUOI PIAZZARE 2 SEGNALE GHIACCIO SULLO STESSO SITO COSTRUZIONE. SE CI SONO PIÙ SITI COSTRUZIONE ADIACENTI A J.T., SENZA SEGNALE GHIACCIO DI QUANTI SIANO I SEGNALE CHE DEVONO ESSERE PIAZZATI, DECIDI QUALI SITI COSTRUZIONE HANNO IL GHIACCIO POSIZIONATO SU DI ESSI.

IL GHIACCIO NELLA TEMPESTA DEL PORTALE FUNZIONA ALLO STESSO MODO IN CUI FUNZIONA IN CIASCUNO DEGLI SCENARI DI QUESTA ESPANSIONE.

CARTA IMPATTO - GELO IMPROVVISO

QUANDO SI VERIFICA QUESTO IMPATTO, PER OGNI PUNTO PROLE ATTIVO, POSIZIONA UN SEGNALE GHIACCIO SU UN SITO COSTRUZIONE ADIACENTE A QUEL PUNTO PROLE. UN PUNTO PROLE È ATTIVO SE NON È BLOCCATO DA UNA TESSERA APPRIPISTA E CI SONO ANCORA ORDE RIMASTE IN QUELLA PILA PROLE.

CREDITI

AUTORI: MELANA HOPE
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT

SVILUPPO GIOCO: FILIP MIŁUŃSKI
TOMASZ NAPIERAŁA

MANAGER DEL PLAYTEST: TOMASZ NAPIERAŁA

GRAFICA MATELUSZ KOMADA
E ILLUSTRAZIONI: KATARZYNA KOSOBUCKA

MANAGER DI PRODUZIONE: PRZEMEK DOŁĘGOWSKI

PRODUTTORE: VINCENT VERGONJEANNE

LIBRO SCENARIO EDITING E THE GAMING RULES! TEAM
REVISIONE:

**GAMING
RULES!**