

AGES
8+

PLAYERS
3-5

TIME
1-2hrs
depending on # of players

Un Gioco di
Andrei Burgo

Illustrato da
Joshua Cappel

CONQUEST OF THE Fallen Lands

Traduzione: Sargon

CONTENUTO

Un Gioco di Carte: Il mazzo contiene Truppe, Fortificazioni e carte Magie. Queste rappresentano il vostro potere e i sortilegi che voi potete utilizzare nella durissima lotta per conquistare i campi delle Terre Perdute. **Attenzione:** le Fortificazioni non sono Truppe

Tasselli Seguaci: Ci sono 3 tipi di seguaci: Guerrieri, Artigiani e Maghi. Questi Seguaci hanno la responsabilità di farvi realizzare le azioni durante il turno.

Campi di Battaglia: Sono i tasselli esagonali che rappresentano le differenti forze dei mostri che li abitano. Ogni esagono mostra il suo livello di difficoltà, un numero tra 1 e 12. Più grande è il numero, più difficile sarà conquistarlo, ma più grande sarà la ricompensa in denaro.

Denaro: Ci sono dei pezzi di differente valore indicato in ogni pezzo. I pezzi di bronzo valgono 1, quelli in argento valgono 5, quelli in oro valgono 10 e quelli in diamante valgono 25. I pezzi sono utilizzati per comprare carte o capacità speciali e servono a definire chi vincerà la partita. In queste regole per denaro si intende un ammontare in pezzi non in tasselli, per esempio 5 denari sono 5 pezzi di bronzo. Il denaro non è segreto!

Segnalini di un Colore: Ci sono 5 colori, uno per ogni giocatore. I giocatori utilizzano i loro segnalini per marcare la loro proprietà su un campo che hanno conquistato.

Un Aiuto di Gioco: Questo aiuto riassume le regole generali del gioco per un aiuto rapido durante la partita.



SEGUACI RICHIESTI:
Per esempio, dovete utilizzare 2 guerrieri e 3 artigiani per giocare questa carta.



SEGUACI RICHIESTI:
Per esempio, dovete utilizzare 3 artigiani per giocare questa carta.



SEGUACI RICHIESTI:
Per esempio, dovete utilizzare 2 maghi per giocare questa carta.

Tassello Seguace
GUERRIERO



Tassello Seguace
ARTIGIANO



Tassello Seguace
MAGO



Esempi di Campi
(ci sono 12 campi differenti)



DENARO



PREPARAZIONE

- Decidete se utilizzare le regole base o quelle Avanzate. La preparazione è la stessa per entrambe le versioni ed è indicata in questa sezione. Le regole normali sono in questo libretto, quelle avanzate in un foglio separato incluso nella scatola.
- Piazzate a caso i campi per formare il tabellone. Il tabellone così sarà sempre diverso.



- Mescolate le carte e piazzate il mazzo coperto sul tavolo di gioco. Lasciate uno spazio vicino al mazzo per gli scarti (se il mazzo rimane vuoto, rimescolate gli scarti e riformate un nuovo mazzo). Impilate i seguaci per tipo (Mago, Artigiano, Guerriero) e posizionatevi faccia scoperta sul tavolo, separate i vari tagli di denaro e metteteli da parte: questa è la banca. Piazzate l'aiuto di Gioco sul tavolo, visibile a tutti nel verso della versione che utilizzate (regole Base o Avanzate).
- Ogni giocatore prende tutti i segnalini di un colore, e un totale di 25 denari per iniziare la partita. Ogni giocatore prende un totale di 25 denari per iniziare la partita. li altri giocatori.
Ogni giocatore prende 9 carte dal mazzo: le carte devono essere tenute segrete agli altri giocatori.
- Dopo avere visto le carte, ogni giocatore prende 2 Seguaci a sua scelta.
I Seguaci sono sempre piazzati scoperti davanti al giocatore che li controlla.

ALLA CONQUISTA DELLE TERRE PERDUTE - REGOLE BASE

Le regole Base sono il metodo standard per giocare a Alla Conquista delle Terre Perdute. Se volete sperimentare un gioco più profondo e più strategico, provate le regole Avanzate.

Scegliete che inizia la partita. In un turno di gioco ogni giocatore deve compiere il proprio turno completo. Per il primo turno i giocatori giocano in senso antiorario. Per tutti gli altri turni i giocatori giocano in senso orario. Quindi, il giocatore che ha giocato per ultimo durante il primo turno sarà il primo giocatore per il secondo turno e i seguenti.

ORDINE DELLE FASI DI UN TURNO

Il turno di un giocatore segue le fasi seguenti e in questo ordine:

1. **Reclutare un nuovo Seguace:** Se il giocatore vuole, pagando un totale di 5 denari alla banca, può prendere un Seguace a scelta: un Mago, un Artigiano o un Guerriero da una delle pile dei seguaci. Il giocatore lo piazza davanti a se e quel seguace sarà immediatamente disponibile e utilizzabile.
2. **Realizzare delle azioni:** Realizzare delle azioni utilizzando i seguaci e le carte. Più dettagli su questa fase si trovano nel capitolo **Azioni**, qui sotto.
3. **Pescare/Scambiare carte:** Prendere la prima del mazzo più una carta per ogni Mago non utilizzato che si trovi davanti al giocatore, dopo aver realizzato le azioni. Aggiungere queste carte alla propria mano. Se il giocatore vuole, può anche scartare un numero pari di carte a scelta dalla propria mano e cambiarle con delle nuove carte. Il tasso di cambio è di 2:1, cioè per ogni due carte scartate se ne pesca una.
4. **Recuperare i propri Seguaci:** Girare tutti i propri Seguaci utilizzati nel turno. Questo vuol dire che saranno disponibili per realizzare nuove azioni nel turno seguente.

Il giocatore seguente può ora cominciare il proprio turno. La quarta fase Recuperare i Propri Seguaci è l'ultima e sancisce la fine del turno di un giocatore. Il gioco continua in questo modo fino alla fine.

AZIONI

Ogni azione che un giocatore vuole realizzare chiede generalmente l'uso di uno o più Seguaci. Quando si utilizza un Seguace, girarlo coperto così da evidenziare il fatto che lo si è utilizzato e che per quel turno non potrà essere riutilizzato.

Ci sono 3 tipi di azioni che si possono realizzare nel turno. Queste azioni sono:

- a) **Conquistare un Campo** b) **Fortificare un Campo** c) **Utilizzare Carte Magia**

Si possono realizzare quante azioni si vogliono, in un qualunque ordine e quante volte si vuole, purché si abbiano Seguaci e carte per poterlo fare.

a) **Conquistare un Campo**: si conquista un campo piazzando una (ed una sola) carta Truppa su un campo dove resterà fino alla fine della partita. Le regole seguenti devono essere osservate:

- 1) Si può solamente giocare una carta Truppa e solo se si hanno i seguaci corretti inutilizzati da utilizzare per pagarne il costo, come indicato sulla carta. Per esempio, giocare una carta Alabardiere necessita di utilizzare 2 Guerrieri e 1 Artigiano.
- 2) La somma d'attacco della Truppa più i valori supporto delle proprie Truppe e Fortificazioni nei campi adiacenti a quello bersaglio, deve essere uguale o superiore al valore indicato sul campo bersaglio.
- 3) E' possibile conquistare unicamente campi non ancora conquistati. Ogni campo può contenere una sola carta Truppa (più eventualmente una carta Fortificazione).

PRIMO TURNO - REGOLA SPECIALE: Se un giocatore non può conquistare un campo nel primo turno di gioco può decidere di scartare l'intera sua mano di carte e pescarne 8 dal mazzo (e solo 8!!!). Lo scarto deve essere effettuato PRIMA di effettuare una qualunque azione. Questa regola è valida solo per il primo turno di gioco.

- 4) Tesoro! Quando un giocatore conquista un campo, deve piazzare un proprio segnalino sopra la carta Truppa nel campo per indicarne l'appartenenza. Conquistare un campo da una ricompensa in denaro uguale al valore del campo. Per esempio, se un giocatore conquista un campo di valore 6, prenderà un totale di 6 denari dalla banca.



In questo esempio, il giocatore Blu gioca un Alabardiere.

Gli Alabardieri richiedono l'uso di 2 guerrieri e 1 Artigiano. Il Blu ha i Seguaci necessari per giocare la carta.

- Il valore d'attacco dell'Alabardiere è 2, questo significa che senza assistenza, può conquistare solo i campi di valore 2 o meno.



Segue: il Blu quindi piazza l'Alabardiere nel campo conquistato ponendovi sopra un proprio segnalino. Per usare l'Alabardiere ha utilizzato i propri seguaci (girarti coperti), quindi prende il tesoro di 2 denari dalla banca (2 pezzi di bronzo). Ora il Blu può utilizzare il valore di supporto dell'Alabardiere per conquistare i d campi adiacenti. Il blu gioca il lanciere [Spearman] valore di attacco 1 che col supporto dell'Alabardiere arriva fino a 3. Notare che il costo del lanciere è giusto un Seguace guerriero, quanto rimane al Blu.

b) **Fortificare un Campo:** è possibile fortificare un campo per aumentare il suo valore di supporto, piazzando una carta Fortificazione. Le regole seguente devono essere osservate:

- 1) Si può giocare una carta Fortificazione solamente se si hanno i seguaci corretti inutilizzati da utilizzare per pagarne il costo, come indicato sulla carta. Per esempio, giocare una carta Guarnigione necessita di utilizzare 1 Artigiano.
- 2) E' possibile giocare un Fortificazione solo su un campo che si possiede, ossia che si è conquistato precedentemente con una carta truppa, anche se questo è avvenuto nello stesso turno. Sovrapporre la carta Fortificazione a quella Truppa in modo da lasciare chiaramente visibili i valori di supporto delle due carte. E' possibile avere una sola carta Fortificazione per campo.



In questo esempio, il Blu utilizza 4 Artigiani per giocare dalla propria mano una carta Fortezza [Stronghold]. Il Blu la gioca su un campo già conquistato precedentemente da una Catapulta, assicurandosi che il valore di entrambe le carte resti chiaramente visibile.



Questo offre grandi possibilità nei campi adiacenti. Sommando i supporti di Truppe e Fortificazioni si potranno avere dei bonus che permetteranno di attaccare i campi più difficili e protetti delle Terre Perdute.

c) **Utilizzare Carte Magia:** Le carte Magie introducono una varietà di effetti particolari e capacità speciali nel gioco che possono dare dei vantaggi notevoli. Ogni carta Magia richiede di utilizzare uno o più Maghi, indicati nella carta stessa. Per i dettagli su quando, come e sugli effetti delle carte Magie, leggere le descrizioni sulle singole carte.

VITTORIA

La partita termina quando tutti i campi del tabellone sono stati conquistati, o se durante un turno nessun giocatore conquista un campo o non lo reclama con la carta magia Claim. Il gioco può anche finire in seguito ad accordi tra tutti i giocatori (...una volta che la battaglia si calma, il Re vi chiama alla sala del trono per contare i tesori accumulati da ogni giocatore... Il giocatore che ha più denaro degli avversari verrà proclamato il Campione del Re). Quando la partita termina, contare i denari di ogni giocatore. Quello con più denaro vince la partita!

AUTORE

Andrei Burago
 info@fallenlands.net
 Conquest of the Fallen Lands © 2006 A. Burago

ILLUSTRAZIONI E EDITOR

Joshua Cappel
 joshcappel@hotmail.com
 Toutes les illustrations © 2006 J. Cappel

SUGGESTIONS

Alexander Gil
 Alexander Vaschillo
 Joshua Cappel
 Sergey Malkin

PAZIENZA ILLIMITATA

Anna Burago
 Alexandra Vaschillo
 Luba Maklina

TESTEURS

Alexander Gil
 Alexander Vaschillo
 Alex Vaschillo
 Kirill Gil
 Kolya Malkin
 Sasha Burago
 Sergey Malkin
 Tim Burago

ALLA CONQUISTA DELLE TERRE PERDUTE - REGOLE AVANZATE

Le regole avanzate offrono una maniera più complessa per giocare a La Conquista delle Terre Perdute, con regole supplementari e una complessità strategica maggiore. Se giocate per la prima volta vi consigliamo di provare prima le regole Base e poi passare alle regole Avanzate una volta imparate le regole. Utilizzate la stessa preparazione descritta nelle regole Base per giocare con le regole Avanzate. Scegliere

Scegliete un primo giocatore e cominciate. Ogni giocatore gioca un turno e il gioco prosegue in senso orario.

ORDINE DELLE FASI DI UN TURNO

Il turno di un giocatore segue le fasi seguenti e in questo ordine:

1. **Reclutare un nuovo Seguace:** Se il giocatore vuole, pagando un totale di 5 denari alla banca, può prendere un Seguace a scelta: un Mago, un Artigiano o un Guerriero da una delle pile dei seguaci. Il giocatore lo piazza davanti a se e quel seguace sarà immediatamente disponibile e utilizzabile.
2. **Realizzare delle azioni:** Realizzare delle azioni utilizzando i seguaci e le carte. Più dettagli su questa fase si trovano nel capitolo **Azioni**, qui sotto.
3. **Pescare una carta:** Prendere la prima del mazzo e aggiungerla alla propria mano.
4. **Recuperare i propri Seguaci:** Girare tutti i propri Seguaci utilizzati nel turno. Questo vuol dire che saranno disponibili per realizzare nuove azioni nel turno seguente.

Il giocatore seguente può ora cominciare il proprio turno. La quarta fase Recuperare i Propri Seguaci è l'ultima e sancisce la fine del turno di un giocatore. Il gioco continua in questo modo fino alla fine.

AZIONI

Ogni azione che un giocatore vuole realizzare chiede generalmente l'uso di uno o più Seguaci. Quando si utilizza un Seguace, girarlo coperto così da evidenziare il fatto che lo si è utilizzato e che per quel turno non potrà essere riutilizzato. Certe azioni costano denaro da pagare alla banca. Ci sono diversi tipi di azioni che si possono realizzare nel turno.

Queste azioni sono:

- a) **Conquistare un Campo** b) **Volare per conquistare un campo lontano** c) **Fortificare un Campo**
d) **Utilizzare Carte Magia** e) **Scambiare Carte** f) **Reclutare Truppe**

Si possono realizzare quante azioni si vogliono, in un qualunque ordine e quante volte si vuole, purché si abbiano Seguaci, carte e denaro (eventualmente serva) poterlo fare.

a) **Conquistare un Campo** si conquista un campo piazzando una (ed una sola) carta Truppa su un campo dove resterà fino alla fine della partita. Le regole seguenti devono essere osservate:

- 1) Si può solamente giocare una carta Truppa e solo se si hanno i seguaci corretti inutilizzati da utilizzare per pagarne il costo, come indicato sulla carta. Per esempio, giocare una carta Alabardiere necessita di utilizzare 2 Guerrieri e 1 Artigiano.
- 2) La somma d'attacco della Truppa più il valore di supporto di **TUTTE** le Truppe e Fortificazioni di **TUTTI** i giocatori nei campi adiacenti a quello bersaglio, deve essere uguale o superiore al valore indicato sul campo bersaglio.
Notare: è possibile sfruttare le carte di TUTTI i giocatori oltre che ovviamente le vostre!
- 3) E' possibile conquistare unicamente campi non ancora conquistati. Ogni campo può contenere una sola carta Truppa (più eventualmente una carta Fortificazione).
- 4) E' possibile conquistare unicamente i campi adiacenti a dei propri campi già conquistati, anche se questo è avvenuto nello stesso turno.
(vedere più avanti come infrangere questa regola)



In questo caso il giocatore Blu utilizza una carta Lanciere [Spearmen] per conquistare il campo 6.

- Il Lanciere richiede l'utilizzo di un Seguace Guerriero. Il blu deve avere un Guerriero inutilizzato per realizzare l'azione.
- Il campo 6 è adiacente a un campo già conquistato dal Blu.
- In più al valore di attacco del lanciere si sommano i valori di supporto di tutte le truppe e fortificazioni dei campi adiacenti al campo 6 (l'aciere blu da 2, l'Alabardiere rosso da 2 e la Guarnigione rossa da 1 punto), Il Blu arriva a un totale di 6... giusto quello che serviva per conquistare il campo!

PRIMO TURNO - REGOLA SPECIALE: Durante il **primo turno** di gioco, il primo campo conquistato può essere dovunque sul tabellone, ma **non può essere adiacente** ad un campo di un altro giocatore. Durante il **secondo turno** di gioco, il campo scelto dai giocatori potrà essere dovunque, ma dovrà **essere adiacente** ad un campo di un avversario. Se un giocatore non può conquistare un campo nel primo o nel secondo turno di gioco, può decidere di scartare l'intera sua mano di carte e pescarne 8 dal mazzo (e solo 8!!!). Lo scarto deve essere effettuato PRIMA di effettuare una qualunque azione. Questa regola è valida solo per il primo e il secondo turno di gioco.

- 5) Tesoro! Quando un giocatore conquista un campo, deve piazzare un proprio segnalino sopra la carta Truppa nel campo per indicarne l'appartenenza. Conquistare un campo da una ricompensa in denaro uguale al valore del campo. Per esempio, se un giocatore conquista un campo di valore 6, prenderà un totale di 6 denari dalla banca.

b) **Volare per conquistare un campo lontano:** E' possibile volare come per magia per conquistare un campo sul tabellone che non è adiacente ad un dei propri campi. Volare costa 7 denari. Dopo aver pagato, il giocatore vola sopra un campo per ogni Mago che utilizza per questa azione (utilizzare uno dei propri campi conquistati come punto di partenza). Rispettare tutte le altre regole per conquistare un campo.

Variante: il costo per volare è di 3 denari + il numero di Maghi utilizzati.

c) **Fortificare un Campo:** è possibile fortificare un campo per aumentare il suo valore di supporto, piazzando una carta Fortificazione. Le regole seguente devono essere osservate:

- 1) Si può giocare una carta Fortificazione solamente se si hanno i seguaci corretti inutilizzati da utilizzare per pagarne il costo, come indicato sulla carta. Per esempio, giocare una carta Guarnigione necessita di utilizzare 1 Artigiano.
- 2) E' possibile giocare un Fortificazione solo su un campo che si possiede, ossia che si è conquistato precedentemente con una carta truppa, anche se questo è avvenuto nello stesso turno. Sovrapporre la carta Fortificazione a quella Truppa in modo da lasciare chiaramente visibili i valori di supporto delle due carte. E' possibile avere una sola carta Fortificazione per campo.

Fortificare un campo ha le stesse regole sia nella versione Avanzata che nella versione Base (eccezion fatta per il supporto che viene concesso a qualunque giocatore, non solo a voi! Quindi, mi raccomando, fate attenzione). Vedere le regole base un esempio.

d) **Utilizzare Carte Magia:** Le carte Magie introducono una varietà di effetti particolari e capacità speciali nel gioco che possono dare dei vantaggi notevoli. Ogni carta Magia richiede di utilizzare uno o più Maghi, indicati nella carta stessa. Per i dettagli su quando, come e sugli effetti delle carte Magie, leggere le descrizioni sulle singole carte.

e) **Scambiare Carte:** E' possibile scartare una carta dalla propria mano e prenderne una dal mazzo. Per questa azione si deve utilizzare 1 Mago.

f) **Reclutare Truppe:** E' possibile pescare 2 carte dal mazzo come reclutamento, ma reclutare costa denaro... Fortunatamente è possibile ridurre questo costo, utilizzando Maghi durante l'azione. Se non si utilizzano Maghi l'azione costa 7 denari, se si utilizza 1 Mago, l'azione costa 5 denari, se si utilizzano 2 Maghi, l'azione costa 3 denari, se si utilizzano 3 Maghi, l'azione costa 1 denaro. Non è possibile utilizzare più di 3 Maghi per ogni singola azione di reclutamento.



Qui il blu ha abbastanza seguaci per giocare la carta spadaccino pesante [Swordsmen] (valore di attacco 3), ma non ci sono campi adiacenti liberi alla portata, neanche dopo aver aggiunto il supporto. Il blu decide di volare.

Dopo aver pagato 7 denari (e aver utilizzato il Lanciere sul tabellone come punto di partenza dell'attacco), il Blu può utilizzare 1 Mago per volare e conquistare il campo valore 3 o 2 o 2 Maghi per volare e prendere il campo valore 1 o 3 Maghi per volare e prendere il campo valore 5 (per questo campo il Blu utilizza il supporto dato dall'arciere rosso).
Nota: i numeri in giallo indicano il numero di Maghi.

VITTORIA

La partita termina quando tutti i campi del tabellone sono stati conquistati, o se durante un turno nessun giocatore conquista un campo o non lo reclama con la carta magia Claim. Il gioco può anche finire in seguito ad accordi tra tutti i giocatori (...una volta che la battaglia si calma, il Re vi chiama alla sala del trono per contare i tesori accumulati da ogni giocatore... Il giocatore che ha più denaro degli avversari verrà proclamato il Campione del Re). Quando la partita termina, contare i denari di ogni giocatore. Quello con più denaro vince la partita!

Alla Conquista delle Terre Perdute

Traduzione delle carte Magie

Claim [3x] <i>Droit</i>	Giocate questa carta scoperta su un qualunque campo libero sul tabellone, marcatelo con un vostro segnalino. Nessuno può conquistare quel campo finché è presente il segnalino. All'inizio del vostro turno successivo, riprendete il segnalino e scartate la carta.
Flood [1x] <i>Inondation</i>	Giocate questa carta visibile su un qualunque campo non conquistato dove rimarrà fino alla fine della partita. Questo campo è inondato e non potrà più essere conquistato da nessun giocatore.
Heaven's fist [2x] <i>Le poing du ciel</i>	Giocate questa carta nello stesso momento di una carta Truppa e aggiungete 3 all'attacco. Scartate dopo l'uso.
Invisible thief [1x] <i>Voleur invisible</i>	Giocate questa carta rivelandola e quindi scartandola. Guardate la mano di un altro giocatore e rubategli una carta di vostra scelta.
Magic Builder [2x] <i>Construction magique</i>	Giocate questa carta con una Fortificazione dalla vostra mano. Nessun seguace servirà per la costruzione della fortificazione. Scartate dopo l'uso.
Magic Horn [1x] <i>Corn magique</i>	Giocate questa carta insieme ad una carta Truppa. La carta può attaccare un qualunque campo sul tabellone e può utilizzare il valore di supporto di tutte le Truppe e Fortificazioni (di tutti i giocatori) adiacenti al campo bersaglio. Non si riceve denaro per questa conquista. Scartate dopo l'uso.
Magic Sword [3x] <i>Épée magique</i>	Giocate questa carta insieme ad una carta Truppa e aggiungete 2 all'attacco. Scartate dopo l'uso.
Plague [1x] <i>Peste</i>	Giocate questa carta rivelandola e quindi scartandola. Tutti gli altri giocatori devono girare i loro Seguaci, coprendoli, e mescolarli. Scegliete quindi un Seguace a caso da ogni giocatore e scartatelo nella riserva.
Shadow Army [1x] <i>Armée de l'ombre</i>	Giocate questa carta visibile davanti a voi. Contate i vostri Seguaci Guerrieri. Prendete un numero equivalente di Guerrieri dalla riserva e piazzateli sopra questa carta. Potete utilizzare questi Guerrieri unicamente durante questo turno. Rimettete a posto i Guerrieri così presi e scartate la carta alla fine del vostro turno.
Shadow Follower [2x] <i>Partisan de l'ombre</i>	Giocate questa carta visibile davanti a voi. Prendete un Artigiano o un Guerriero dalla riserva e piazzatelo sopra questa carta. Potrete utilizzare questo Seguace unicamente durante questo turno. Rimettete a posto il Seguace e scartate la carta alla fine del vostro turno.
Strength Potion [5x] <i>Potion de Force</i>	Giocate questa carta nello stesso momento di una carta Truppa e aggiungete 1 all'attacco. Scartate dopo l'uso.