

# MIDGARD (Riassunto)

di Eric M. Lang

Per 3-5 giocatori da 10 anni in su – Durata: 45 min. circa

## PREPARAZIONE

- Ogni giocatore piazza 5 guerrieri e 1 leader sulla nave sul tabellone del colore corrispondente
- I restanti 6 guerrieri formano la riserva personale

## SVOLGIMENTO

Il gioco dura 3 Round, ciascuno dei quali composto dalle seguenti fasi:

### 1. Fase del Destino

- Piazzare a caso 5 gettoni destino sulle province corrispondenti

### 2. Fase di Pianificazione

- Distribuire 6 carte a ogni giocatore: 3 Bronzo, 2 Argento, 1 Oro (da non mescolare con quelle avanzate dai round precedenti)
- Tenere 1 carta di quelle ricevute e passare le altre al giocatore alla sinistra, finché tutti i giocatori hanno 6 carte

### 3. Fase Azione

- Rivelare le carte Oro: il giocatore che possiede quella col numero più alto comincia
- I giocatori giocano a turno utilizzando 1 carta alla volta e svolgendo le azioni descritte sulla carta
- Su ciascun villaggio delle varie province può stare al massimo una pedina
- Nel 1° round si giocano 4 turni (carte); nel 2° round 5 turni e nel 3° round 6 turni

### 4. Fase Punteggio

- Un giocatore controlla una provincia se in essa ha più pedine di tutti gli altri (i leader valgono 1 e 1/2)
- Per ognuno dei 3 regni ogni giocatore guadagna:
  - 3 PV se controlla 1 sola provincia dello stesso regno
  - 7 PV se controlla 2 province dello stesso regno
  - 12 PV se controlla 3 province dello stesso regno
  - 20 PV se controlla 4 province dello stesso regno (possibile solo in Jotunheim)
- Ogni giocatore guadagna 1 gettone regno per ogni provincia di quel regno in cui ha almeno 1 pedina
- Il controllo dei due regni celesti (stesso criterio delle province) fa guadagnare:
  - 5 PV al giocatore con la maggioranza in Asgard
  - 2 gettoni regno (a scelta) con la maggioranza in Vanaheim

### 5. Fase Ascensione

- Muovere tutte le pedine delle province con i gettoni destino in Valhalla: ogni pedina spostata fa guadagnare 2 PV al giocatore corrispondente
- Dopo lo spostamento: ogni pedina in Valhalla (comprese quelle presenti prima dello spostamento) fa guadagnare 1 PV al giocatore corrispondente

## FINE DEL ROUND

- Spostare tutte le pedine in Valhalla sulle navi dei rispettivi giocatori
- Rimuovere i gettoni destino dalle province

## FINE DEL GIOCO

- Ogni giocatore guadagna 5 PV per ogni tris completo di gettoni regno

*Traduzione di Adams*