



Regole per giocare Runewars in solitario

Rev. 0.5 del 21 marzo 2015
Ideato e scritto da Fabio Ardito

Indispettito dallo stormire del cespuglio di ginepro, il timido scoiattolo nero zampettò rapidamente lontano, stringendo caparbiamente la ghianda faticosamente conquistata. Ma nessun alito di vento aveva disturbato l'alto albero di cedro, e nessun soffio aveva indugiato sulle altre piante circostanti.

Scorpione Rosso si accomodò delicatamente, alleggerendo il peso per non far addormentare le gambe in quella scomoda posizione, mentre scrutava con attenzione oltre le foglie. Accucciata nel sottobosco fissava con determinazione l'ingresso della vecchia miniera, che aveva creduto di trovare abbandonata. "Il frammento di Timmoran è là dentro, ora ne sono più che mai certa". Da molte ore stava ormai sorvegliando il tenebroso passaggio verso il sottosuolo, e con suo disappunto aveva rilevato che un necromante accompagnato da alcuni rianimati faceva regolarmente dentro e fuori dall'anfro. Che sapessero cosa giaceva abbandonato nelle profondità della terra, o che cercassero solo i minerali presenti nelle vene delle pareti, lei non poteva saperlo, ma sicuramente costituivano un fastidioso ostacolo alla sua missione.

Per fortuna aveva già elaborato una soluzione. Solo il giorno precedente aveva incrociato lungo la strada un gruppo di cavalieri Daqan, alteri sui loro cavalli e scintillanti al sole nelle armature tirate a lucido. Per non creare situazioni imbarazzanti o domande sconvenienti si era defilata appena in tempo, ma poteva facilmente immaginare dove fossero diretti. Con qualche parola lasciata cadere al momento opportuno e un piccolo incentivo sarebbero sicuramente venuti a curiosare nella miniera, assecondando i suoi scopi.

Con il trambusto che si sarebbe venuto a creare, non avrebbe avuto alcuna difficoltà a sgattaiolare oltre gli scontri e intrufolarsi di soppiatto dentro la cava, senza che nessuno dei presenti si accorgesse di lei. Le sarebbe bastata qualche ora di tranquillità negli oscuri cunicoli per localizzare quanto cercava e uscire senza lasciare traccia. Sorrise astutamente fra se, mentre rapidamente si incamminata verso la sua destinazione.



Le seguenti regole permettono di giocare il gioco da tavolo Runewars in solitario, utilizzando una intelligenza artificiale per gestire le mosse di una razza avversaria. Sono state pensate per l'utilizzo con il gioco base, senza considerare l'espansione Banners of Wars (vedi ultimo capitolo relativo alle varianti).

La durata prevista di una partita è di circa 90/100 minuti, compreso il setup iniziale.

Note generali

Il giocatore può scegliere in maniera equivalente la razza che preferisce per giocare fra le quattro disponibili. Di conseguenza il sistema giocherà utilizzando un avversario diretto della razza scelta, secondo la seguente corrispondenza:

Signori di Daquan <-> Non Morti di Waiquar

Elfi Latari <-> Uthuk Y'llan

Le creature avversarie possono tranquillamente essere presenti in un esagono insieme alle creature neutrali, senza alcun tipo di restrizione o di test (anche a seguito di una ritirata, se necessario). In tutte queste situazioni vengono considerate alleate. Quando delle miniature avversarie o neutrali devono ritirarsi, possono farlo indifferentemente in un'area con miniature dell'avversario oppure con creature neutrali. Ai fini del gioco si considerano sempre alleate, se sono nello stesso esagono o se devono entrarci.

Sulle creature dell'avversario non può essere utilizzata la diplomazia, mentre rimangono valide le solite regole con le creature neutrali da sole all'interno di un esagono.

Le miniature avversarie vengono suddivise, per praticità, in tre classi: Tipo 1: quelle di cui sono presenti 16 pezzi nella scatola, Tipo 2: quelle di cui sono presenti 8 pezzi (ce ne sono di due tipi, che possono tranquillamente essere mescolati fra di loro), Tipo 3: quelle di cui sono presenti 4 pezzi. Le unità neutrali (solo per i fini del movimento) sono divise nel seguente modo: Tipo 1 quelle con iniziativa 1, Tipo 2 quelle con iniziativa 2 e 3, Tipo 3 quelle con iniziativa 4 e 5.

L'unico limite al numero di truppe che l'avversario può avere in ogni singolo esagono (proprie più eventuali neutrali) è pari sempre e solo ad 8 modelli, non si applicano le restrizioni dovute all'inverno (in pratica si considera che l'avversario abbia un livello di cibo sempre pari a 8, in ogni circostanza). Se, comunque, in un qualsiasi momento, per qualsiasi motivo in un esagono sono presenti più di 8 creature, quelle in eccesso vengono rimosse, a cominciare da quelle di Tipo 1.

Se durante una qualsiasi fase viene estratta una carta che non ha evidentemente senso e/o non può essere giocata in solitario, essa viene scartata e ne viene pescata una nuova (ad esempio la Carta Stagione che chiede di valutare quale giocatore ha maggiore disponibilità di Risorse).

Se l'avversario (l'intelligenza artificiale) deve effettuare una scelta, lo farà sempre nel modo più svantaggioso per il giocatore. Durante i combattimenti le scelte verranno, ovviamente, effettuate sempre dal giocatore, ma nel modo che ritiene possa essere più svantaggioso per lui.

Ogni volta che viene richiesta una "Estrazione Casuale" si gira una Carta Fato. A seconda del simbolo presente in alto al centro della carta, si applica uno dei seguenti risultati:



= 0



= 1



= 2

Aste di influenza: il giocatore decide la propria puntata e poi effettua una Estrazione Casuale: il risultato indica il numero di gettoni influenza puntati dall'avversario. In caso di pareggio, a meno di non essere in possesso della carta Titolo del Primarca del Concilio dei Maghi, viene sempre considerata una sconfitta. Nelle aste in cui si deve effettuare la somma di tutti i segnalini giocati (tipicamente per confrontarli con il numero di giocatori, che è pari a 2), si considerano i risultati indicati sopra al contrario (quindi 2-1-0).

Quando viene indicato di posizionare un segnalino runa, non si prende dalla riserva anche un segnalino falso, ma solo una runa di drago (per mancanza di spazi). Se viene chiesto all'avversario di posizionare un segnalino runa (tipicamente a seguito di un'asta di influenza), questi lo farà sempre nell'esagono con più truppe (se deve essere messo in un'area sotto il suo controllo), oppure quello con meno truppe (se l'area

deve essere sotto il nostro controllo o neutrale). In caso si equivalgano viene scelta l'area più lontana possibile dal nostro regno d'origine. Se non ci sono spazi adatti disponibili, la runa viene persa.

Quando si assume il controllo di un esagono contenente un segnalino runa, questo viene subito girato a faccia in su e così rimane fino al termine della partita. In seguito può quindi essere influenzato da carte e mosse dell'avversario che si riferiscano ai segnalini runa di drago.

Rimane opzionale l'utilizzo dei segnalini esplorazione durante la partita. **Cambia il livello di difficoltà?**

Preparazione iniziale

Costruzione del terreno di gioco: viene composto dal giocatore, posizionando un totale di 9 esagoni a piacere, secondo le regole usuali, contenenti al massimo due città. I confini blu o rossi non possono essere utilizzati per bloccare/rendere totalmente inaccessibile una qualsiasi area.

Vengono posizionate casualmente le tessere città e vengono disposte le unità neutrali secondo le regole usuali.

Si posiziona il proprio regno d'origine a piacere, secondo le regole usuali.

Nell'esagono più lontano dal regno d'origine senza città (se possibile a 3 esagoni di distanza, altrimenti a 2. Se non è possibile è necessario ricreare il tabellone di gioco), si posiziona una fortezza avversaria, dal lato integro. Questo esagono viene considerato il regno d'origine dell'avversario ai fini delle Carte Missione.

Si posiziona un segnalino runa di drago dove è presente la fortezza avversaria, e un segnalino falso nell'esagono dove è presente la propria fortezza. Poi si prendono 2 segnalini runa di drago e 2 segnalini falsi, si mescolano casualmente coperti e si posizionano a piacimento negli esagoni del tabellone che non contengono già città o la fortezza avversaria, ad esclusione del proprio regno di origine e il più possibile lontano da esso. Quindi generalmente rimarranno vuoti i due esagoni immediatamente di fronte al proprio territorio d'origine.

Nella regione con la fortezza avversaria vengono posizionate le seguenti miniature avversarie: Tipo 3 x1, Tipo 2 x1, Tipo 1 x1. Nelle regioni con le città vengono posizionate le seguenti miniature avversarie: Tipo 3 x1, Tipo 2 x1 oppure Tipo 3 x1, Tipo 1 x2. In ogni altra regione contenente un segnalino runa si posizionano le miniature avversarie: Tipo 2 x1 oppure Tipo 1 x2.

Si collocano eventuali segnalini ancora da sistemare, si prende il relativo materiale del giocatore (carte, eroi, influenza, tattiche, obiettivo...) e si predispose tutto il resto del materiale come durante il normale setup.

Oltre al tabellone fazione della razza del giocatore, si prende anche quello relativo alla razza avversaria, che viene utilizzato solamente per verificare i valori e le abilità delle creature durante i combattimenti. Gli indicatori risorsa non vengono considerati.

Il mazzo missioni viene composto mescolando le carte generiche più quelle corrispondenti agli esagoni effettivamente presenti in gioco.

Svolgimento del turno di gioco

I) Risolvere una carta Stagione

Viene girata la successiva carta stagione, secondo le regole usuali, e se ne applicano gli effetti primari. Se qualche evento si applica a tutti i giocatori, generalmente verrà applicato solo al giocatore attivo, compatibilmente con quanto indicato. Se sono necessarie delle scelte, l'avversario sceglierà nel modo peggiore per noi.

Si applicano poi gli effetti secondari delle stagioni (solo per il giocatore); l'unica eccezione è rappresentata dal fatto che in primavera anche l'avversario rialza tutte le sue unità in rotta; in autunno si rimescola il mazzo fatto.

II) Scegliere le carte Ordine

Il giocatore sceglie e dichiara una sua carta ordine, secondo le normali regole.


III) Risolvere le carte Ordine

Il giocatore applica normalmente gli effetti della carta ordine giocata, risolvendola come di consueto.

IV) Turno dell'avversario

In ogni stagione, al termine delle mosse del giocatore, l'avversario esegue una singola diversa azione, secondo quanto riportato di seguito.

- In *primavera*: se ci sono città non controllate dal giocatore, su ognuno di questi esagoni vengono generate delle miniature avversarie di Tipo 1 (se non disponibili di Tipo 2) in numero pari ad una Estrazione Casuale.

Inoltre viene girata una carta Fato: con un risultato di  viene rimosso un singolo segnalino eroe caduto con relative Carte Ricompensa, partendo dal più vicino alla fortezza nemica, o in caso di pareggio il più vicino ad una città. Ogni altro risultato non comporta nessuna conseguenza.

- In *estate*: si aggiungono segnalini influenza in numero pari ad una Estrazione Casuale sulla carta Titolo non controllata che ne ha attualmente meno, o si sottraggono da quelle controllate dal giocatore (viene scelta sempre quella con meno segnalini. In caso di pareggio vengono prima scelte quelle non controllate, e fra queste la scelta spetta al giocatore). Se a seguito di questa operazione una carta Titolo controllata arriva ad avere un numero di segnalini negativo, essa viene persa e torna disponibile senza segnalini sopra fra quelle non controllate.
- In *autunno*: da ogni area con 6 o più miniature totali (avversarie più neutrali), anche se in rotta, parte dei modelli si spostano verso un'area adiacente. Si parte da una delle aree più vicine al regno di origine del giocatore (la sequenza viene scelta a discrezione del giocatore) e si spostano i modelli in piedi (a partire dal Tipo 3, poi Tipo 2 e infine Tipo 1) verso un singolo esagono adiacente, secondo il seguente ordine di preferenza:
 - Verso un'area vuota, se presente, vengono spostati 3 modelli;
 - Verso un'altra area controllata sempre dall'avversario (quella con meno modelli presenti), vengono spostati 3 modelli;
 - Attaccando un esagono controllato dal giocatore (in caso di scelta, l'area con meno modelli in piedi), spostando 4 modelli. Movimenti nel Regno d'Origine del giocatore sono considerati sempre un attacco, anche se l'area non contiene miniature.

Se viene superato il limite di 8 modelli nell'esagono di arrivo viene effettuato un nuovo spostamento, a patto che non si già stato eseguito in questo turno. In tal caso i modelli in eccesso vengono rimossi (questa opzione è possibile solo se i modelli non hanno altra possibilità di essere spostati se non arrivando in un esagono con modelli in eccesso). La stessa operazione viene poi ripetuta per ogni successivo esagono che rispetti le condizioni indicate sopra, spostandosi progressivamente verso le aree più lontane dal regno di origine del giocatore.

Questo sistema di movimento potrebbe anche generare un effetto “trenino” (ovvero si svuota un primo esagono e gli altri a turno si riversano in quello appena liberato), ma non è permesso fare avanti e indietro con le miniature fra due esagoni.

- In *inverno*: l'unico limite al numero di truppe che l'avversario può avere in ogni singolo esagono (proprie più eventuali neutrali) è pari sempre e solo ad 8 modelli, non si applicano le restrizioni dovute all'inverno (in pratica si considera che l'avversario abbia un livello di cibo pari a 8, in ogni circostanza). Nell'esagono contenente la fortezza avversaria, se questa è ancora presente, viene generato un numero di miniature pari al risultato di una Estrazione Casuale, partendo da quelle di Tipo 3 se disponibili, poi Tipo 2 e infine di Tipo 1.



Condizioni di vittoria e fine del gioco

Il gioco ha una durata sempre e comunque di 6 anni.

Per vincere è necessario, al termine del sesto anno di gioco, avere sotto il proprio controllo almeno 6 rune di drago. Ogni altro risultato è una sconfitta (o vittoria per il giocatore avversario).



Varianti

Di seguito sono riportate alcune varianti al gioco in solitario proposto sopra. Siete liberi di applicarne anche più di una contemporaneamente, ma tenete conto che attualmente queste varianti NON sono state testate, per cui potrebbero rendere il gioco meno bilanciato di quanto provato sopra. Se le provate e avete dei riscontri fatemelo sapere, così provvedo ad integrare e sistemare anche questa sezione delle regole.

1) Questo gioco è troppo facile!

Non c'è problema abbiamo pensato anche a te.

Tutte le volte che si tratta di effettuare una Estrazione Casuale, invece di applicare i risultati indicati sopra, vengono invece applicati i seguenti:



= 1



= 2



= 3

2) E se fossimo in due?

Abbiamo pensato anche a questo. C'è l'opzione per il gioco cooperativo: in due giocatori alleati contro il sistema, che gestisce le restanti due razze, utilizzando sempre le due razze di una stessa fazione contro l'altra fazione. Il terreno di gioco viene creato con 18 esagoni, al massimo possono essere presenti 3 città, vengono posizionate 2 capitali avversarie negli esagoni più lontani, vengono distribuiti casualmente 4 segnalini runa più 4 segnalini falsi negli esagoni più lontani; inoltre viene posizionata 1 runa di drago in ciascuna delle capitali avversarie e un segnalino falso in ogni fortezza dei giocatori. Per vincere il gioco, al termine del sesto anno, è necessario controllare complessivamente 12 rune.

Nello stesso esagono non possono essere presenti miniature di razze diverse (neanche alleate), ad esclusione, ovviamente, di quelle neutrali. I giocatori possono parlare fra di loro e concordare gli ordini da giocare, che vengono poi giocati e risolti in ordine di valore, come di consueto. Al termine del turno dei giocatori, come indicato sopra si attiva l'intelligenza del sistema, che muove entrambi gli avversari, nello stesso ordine dei giocatori corrispondenti, secondo le regole esposte in precedenza, a seconda della stagione in corso.

Nelle aste di influenza vengono girate due carte contemporaneamente, e corrispondono alle puntate dei due avversari (viene considerato quindi il maggiore fra i due risultati).

3) Ma io ho anche l'espansione "Banners of War"!

E allora usiamola! Tutti i componenti che semplicemente integrano il gioco base possono essere aggiunti ai corrispondenti senza particolari variazioni, rispettando comunque eventuali limitazioni e condizioni riportate sopra. Per quanto riguarda le regole opzionali valgono le seguenti considerazioni:

- Variante "Carte sviluppo": se applicata si svolge come di consueto, e viene ovviamente utilizzata solo dal giocatore attivo e non dall'avversario. **Cambia il livello di difficoltà?**;
- Variante "Comandanti sul campo di battaglia": se applicata, oltre al comandante del giocatore, si posiziona un altro eroe pescato a caso (rispettando l'allineamento) nella fortezza avversaria, e gli si assegna una carta abilità relativa, sempre pescata a caso. Nell'eventuale battaglia nella fortezza avversaria il comandante parteciperà utilizzando al meglio le sue capacità. Se le truppe si spostano dalla fortezza secondo le normali regole di movimento, il comandante seguirà le truppe in movimento, eventualmente partecipando ad un attacco;
- Variante "L'ascesa delle città libere": se applicata è necessario controllare una runa di drago in più a fine partita per vincere, quindi 7 rune di drago al termine del sesto anno di gioco;
- Variante "La strada verso la vittoria": non può chiaramente essere applicata: le condizioni di vittoria si controllano sempre e comunque al termine del sesto anno di gioco.

