

Stronghold

REGOLE DEL DIFENSORE

Jann lottò per non perdere la testa in mezzo al caos che lo circondava. Si tuffò a terra non appena sentì il WHOOSH di una pietra che si stava avvicinando. Il rumore non lontano di legno in frantumi gli fece capire che le stalle erano state colpite anche se lui non poteva vedere attraverso quella fitta nebbia: una foschia di origine innaturale che escludeva dalla sua vista tutto ciò che si trovava oltre qualche metro da lui.

Jann si precipitò di corsa verso le stalle sentendo il rombo dei cavalli in fuga precipitosa, zoccoli ricoperti di sangue e carne dei loro inermi stallieri. Si buttò a terra di nuovo fuori dalla traiettoria della mandria che si precipitava fuori a rotta di collo in maniera casuale. Gli occhi dei cavalli sprigionavano paura.

Jann atterrò malamente sulla dura superficie, le placche d'acciaio della sua armatura picchiarono sulle sue carni attraverso l'imbottitura che serviva a proteggere la pelle dal metallo. L'elmo gli volò via dalla testa e un rivolo di sangue sgorgò dal labbro. Si tirò sulle ginocchia e cercò di valutare la situazione.

Oltre i nitriti dei cavalli e le grida dei suoi uomini, *Jann* poté sentire un fischio acuto in lontananza ma che cresceva sempre più di intensità. Non appena scattò in piedi nuovamente cercò di gridare "Pietra di Sangue!" in direzione dei lamenti assordanti e si coprì la testa.

La grande pietra rossa ardente colpì un parapetto schizzando fluido infuocato in tutto il cortile interno, bruciando indistintamente corpi e costruzioni. Il calore delle ardenti fiamme magiche iniziò lentamente a contrastare l'empia nebbia permettendogli di vedere dove le difese erano appostate. Guardò tutto intorno le rovine e il cortile in fiamme, si riprese dallo stupore e si diresse risolutamente verso le mura difensive.

I difensori resistevano osticamente nel corpo a corpo contro orchi e goblin che scalavano le mura con scale e corde. Stavano mantenendo la posizione, per adesso. *Jann* fece un gesto veloce al sacerdote il quale iniziò ad evocare la Benedizione dei Tiratori. Da dietro a ciò che rimaneva dei parapetti difensivi iniziarono a piovere proiettili sulle orde degli attaccanti centrando gli obiettivi, mentre la nebbia si diradava per effetto delle invocazioni del sacerdote.

Jann poté sentire la speranza riemergere come una fresco soffio di vento tra i difensori distribuiti lungo tutte le mura. *Jann* attraversò di corsa la scalinata verso la porta principale, il possente legname con cui era costruita reggeva magistralmente a tutti gli attacchi. Cavalieri, scudieri e volontari iniziarono a respingere le orde nemiche, buttando giù le scale con rinnovato vigore, rafforzato dalla presenza del loro comandante.

Una grossa pietra fu scaraventata in faccia ad un volontario nelle sue vicinanze, uno spruzzo di sangue e poi il corpo senza vita fu scagliato nel cortile, lasciando il muro indifeso dagli orchi che sgorgavano dal bordo del muro stesso.

Jann si fece subito avanti squarciando un orco con la sua spada mentre ne colpiva un altro con lo scudo. Perse la presa della spada che era ancora infilzata nell'orco quando questo cadde nel cortile accanto al volontario decapitato. *Jann* si appoggiò con tutto il suo peso dietro lo scudo e spinse con tutta la sua forza obbligando gli altri orchi presenti sulla scala a tornare indietro. Con grande impeto spinse gli orchi e la scala oltre il bordo del muro facendo cadere a terra tutti coloro che stavano salendo.

Un cavaliere apparve dalla mischia, spezzando ossa con una grande mazza ferrata. Ben presto riuscirono a liberare il muro dagli orchi. *Jann* sorrise e diede una pacca sulla schiena del cavaliere, infine valutò la situazione non appena il sacerdote fu finalmente in grado di respingere tutta la foschia magica.

Jann non poté credere a ciò che gli si rivelò quando la nebbia si dissolse: dei troll si stavano avventando contro una porzione di mura indifesa! Un'altra pacca al cavaliere e i due puntarono verso gli enormi esseri!

"Bliant! Dobbiamo arrivare là subito!"

Jann si guardò intorno febbrilmente, afferrò una lancia a terra nelle vicinanze e strappò la spada di un orco che era infilzata nel corpo di un difensore ormai morto. Insieme a Bliant corsero a fronteggiare i troll.

Il fragore infernale di un'altra Bloodstone risuonò dietro di loro quando la pietra ardente colpì il parapetto che ospitava i sacerdoti e la maggior parte dei tiratori. *Jann* costrinse se stesso ad ignorare le grida degli uomini che cadevano e morivano.

Quattro troll, alti tre metri, raggiunsero la base del muro non appena *Jann* e Bliant arrivarono a difendere i bastioni. Le scale degli orchi non potevano sorreggere il peso dei giganti, ma *Jann* comprese con orrore che i troll non avevano bisogno di scale.

Le loro enormi mani e la loro possente forza permettevano loro di arrampicarsi rapidamente tramite gli appigli che si erano creati nel muro colpito e diroccato.

Un calderone vicino era ancora pieno di olio e *Jann* e Bliant vi si diressero. I due spinsero il calderone con tutta la loro forza, il liquido bollente che fuoriuscì colpì un troll che rovinò a terra con un ossessionante ruggito di dolore.

Gettando uno sguardo oltre ai parapetti, un bagliore di luce bianca ricordò a *Jann* che i sacerdoti erano ancora vivi, e con loro anche la speranza. Guardò Bliant, afferrò la sua lancia con entrambe le mani, mentre i muri tremavano per il peso dei troll che si arrampicavano. I due cavalieri si girarono per vedere il muso massiccio del primo troll apparire sollevandosi oltre il muro...

Stronghold

REGOLAMENTO

LIBRI DELLE REGOLE

Il regolamento è suddiviso in due parti: il **Libro dell'Invasore** e il **Libro del Difensore**.

PANORAMICA DEL GIOCO

STRONGHOLD è suddiviso in 10 turni. Ogni turno consiste di 6 fasi di PREPARAZIONE dopo le quali comincia l'ASSALTO.

Ogni fase dell'Invasore rappresenta una sequenza di stadi di PREPARAZIONE all'assalto. Nella prima fase, l'Invasore riceve nuove Unità e Risorse. Nella seconda fase, le Risorse sono usate per costruire Macchine d'Assedio: mortali baliste, distruttive catapulte o enormi trabucchi. Nella terza fase le Unità sono equipaggiate con scudi, stendardi o altre armi. Nella quarta fase, l'Invasore conduce l'addestramento: quartiermestri, mandriani e altri specialisti compaiono nei Terrapieni. Nella quinta fase gli sciamani evocano oscure magie; sacrificando i Goblin, danno all'invasore ulteriori vantaggi nel combattimento. Nella sesta ed ultima fase l'Invasore dispiega le sue truppe e dà ordini alle Unità che combattono sulle mura.

Le azioni dell'Invasore richiedono un certo ammontare di tempo, rappresentato da Clessidre. Questo tempo è impiegato dal Difensore per preparare le difese della Fortezza. Dopo ogni azione, l'Invasore dà al difensore un certo numero di Clessidre. Dopo ogni fase dell'Invasore, il Difensore deve spendere tutte le Clessidre accumulate.

Nella Fortezza ci sono vari edifici nei quali il Difensore può impiegare le clessidre per preparare le difese. La Forgia produce cannoni e letali calderoni. Nell'Officina, il carpentiere fabbrica piattaforme per unità aggiuntive e rinforza le mura ed i cancelli. Le truppe vengono addestrate nelle Caserme. Gli esploratori strisciano dai loro alloggi verso i Terrapieni, per tendere trappole e sabotare le macchine da guerra.

Dopo la fine della sesta fase, comincia l'ASSALTO. Prima di tutto ha luogo un attacco a distanza: i cannoni sulle mura tuonano, proiettili piovono sulla fortezza, gli Arcieri colpiscono gli Invasori con una nuvola di frecce. Poi inizia il combattimento corpo a corpo: i calderoni mietono il loro raccolto di sangue e gli Invasori eseguono i loro ordini cercando di soverchiare i Difensori.

Se l'Invasore riesce a rompere le difese almeno in una sezione di mura entra nella fortezza. Il gioco termina e si contano i Punti Gloria per entrambi i giocatori. Se l'Invasore non riesce ad entrare nella fortezza, inizia un altro turno.

PRESENTAZIONE

Sono presentate le regole di base per 2 giocatori. Le varianti per 3 e 4 giocatori sono annotate nelle apposite sezioni (p. 6-7).

COMPONENTI

La scatola contiene i seguenti componenti:

- 2 Tabelloni (1 Tabellone, 1 Plancia Gloria)
- 29 segnalini Gloria
- 200 Unità dell'Invasore (60 Goblin, 100 Orchi, 40 Troll)
- 16 cubi Risorsa
- 49 carte Fase (23 per 2 giocatori, 16 per 3 o 4 giocatori)
- 36 Carte Macchina dell'Invasore (11 colpito, 25 mancato)
- 23 Segnalini Macchina dell'Invasore (4 Baliste, 4 Catapulte, 2 Altari, 3 Coperture, 5 componenti Ariete, 2 Trabucchi, 3 Torri d'Assedio)
- 21 segnalini Equipaggiamento (3 Stendardi, 3 Scale, 3 Corde, 3 Tunnel, 3 Passerelle, 3 Scudi, 3 Veleni)
- 15 segnalini Addestramento (3 Quartiermestri, 3 Genieri Capo, 3 Arcieri Capo, 3 Mandriani, 3 Sabotatori)
- 10 segnalini Rituale (3 Rocce di Sangue, 1 Possessione, 2 Fuoco, 1 Spettri, 1 Panico, 2 Bufera, 1 Incidente)
- 5 segnalini Ordine (1 Goblin, 1 Orco, 1 Troll, 2 Bluff)
- 24 Clessidre (12 grigie e 12 nere)
- 41 Unità del Difensore (17 Arcieri, 20 Soldati, 4 Veterani)
- 26 Componenti delle Mura (23 di pietra e 3 di legno)
- 6 Carte Colpo del Difensore
- 2 pedine Eroe (1 verde e 1 rosso)
- 6 segnalini Macchina del Difensore (3 Cannoni, 3 Pertiche)
- 9 pedine Calderone (3 anti-Goblin, 3 anti-Orchi e 3 anti-Troll)
- 3 gettoni Piattaforma
- 6 segnalini Trappola (3 per i Goblin, 3 per i Troll)
- 2 segnalini Cattedrale (1 Benedizione degli Arcieri, 1 Luce Divina)
- 2 segnalini Tiro Accurato
- 1 segnalino Mura in Rovina
- 1 segnalino Fretta

Se, in un qualsiasi momento tutti i componenti di un tipo sono stati usati, nessuno di quei pezzi può essere usato a meno che uno già piazzato sul tabellone non torni disponibile.

ECCEZIONE: non c'è limite al numero di Clessidre che il Difensore può accumulare e spendere.

ESEMPIO: ci sono 3 Calderoni anti-Troll nel gioco. Il Difensore non può costruirne un quarto perché non ci sono abbastanza risorse nella fortezza.

DESCRIZIONE DEL TABELLONE



Preparazione di una partita a 2 giocatori

(l'invasore usa le carte azione base)

1 – Plancia Gloria con il setup iniziale di segnalini Gloria

2 – Segnalini Gloria (scorta)

3 – Pedine Clessidra (grigi & neri)

4 – Mazzo Macchine da Tiro Difensore

5 – Segnalini Piattaforma

6 – Segnalini Trappola (Goblins & Trolls)

7 – Segnalini Macchina del Difensore (Cannoni & Pertiche)

8 – Segnalini Benedizione degli Arcieri e Luce Divina

9 – Elementi di Mura in Legno

10 – Cubetti unità Difensore – Soldati

11 – Cubetti unità Difensore – Veterani

12 – Elementi di Mura in Pietra

13 – Pedine Calderone (per Troll, Orchi & Goblin)

14 – Tabellone Principale

15 – Carte Macchine d'Assedio Attaccante

16 – Segnalini Tiro Accurato

17 – Segnalino Mura in Rovina

18 – Segnalino Copertura

19 – Segnalini Ordine

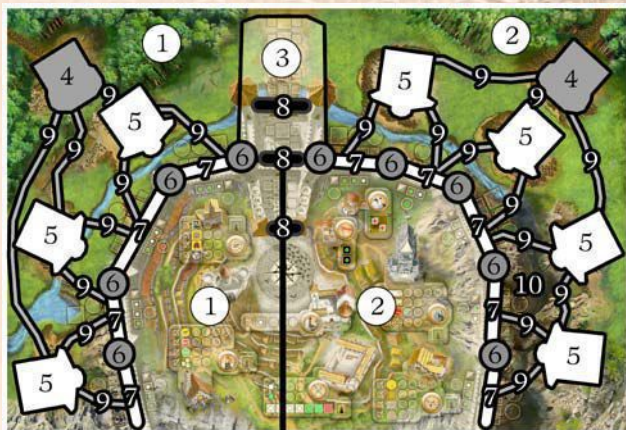
20 – Cubetti risorsa

21 – Sacca dei Cubetti Unità Invasore

22 – Segnalini Addestramento, Macchine d'Assedio, Equipaggiamento e Rituali

23 – Carte fase dell'Invasore

DESCRIZIONE DEL TABELLONE



Descrizione del Tabellone

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1 – Lato Ovest della Fortezza | 6 – Torri |
| 2 – Lato Est della Fortezza | 7 – Sezioni di Muro |
| 3 – Barbacane | 8 – Cancelli |
| 4 – Retrovie | 9 – Camminamenti |
| 5 – Terrapieni | 10 – Area esterna ai Camminamenti |

IL TABELLONE

SPAZI SUL TABELLONE

Sul Tabellone vi sono appositi spazi in cui piazzare segnalini, carte ed unità. Solo un elemento (segnalino o unità) può essere piazzato in ciascun spazio, a meno che la descrizione dell'elemento specifici diversamente.

LATI DEL TABELLONE

La Fortezza è divisa in due lati: Est e Ovest. Nessuna unità o segnalino dell'Invasore può essere trasferita da un lato all'altro della Fortezza durante il gioco.



Descrizione del Terrapieno

- 1 – Spazio Macchina d'Assedio
- 2 – Spazio unità
- 3 – Spazio Copertura
- 4 – Segnalino Addestramento

RETROVIE & TERRAPIENI

Retrovie e Terrapieni sono aree di sosta per le Unità dirette alle mura della Fortezza. Nel cammino verso le Mura devono sostare in una retrovia, quindi muovere verso un Terrapieno prima di giungere infine alle Mura. Le Macchine d'Assedio, le Coperture e i segnalini Addestramento sono costruiti nei Terrapieni. Anche le Retrovie possono ospitare alcune Macchine da Assedio.

CAMMINAMENTI

Retrovie e Terrapieni sono collegati da Camminamenti, che sono usati dalle Unità dell'Invasore per spostarsi. Le Unità dell'Invasore possono muoversi solo in avanti verso le mura, non all'indietro. I Camminamenti sono anche il luogo in cui gli Scout del Difensore piazzano le Trappole e l'Invasore costruisce Passerelle.



Spazio Trappola

Il Difensore può piazzare qui un segnalino Trappola. L'Invasore può piazzarvi un segnalino Passerella. Solo uno dei due segnalini può essere piazzato in un singolo spazio.

SEZIONI DI MURA

Le mura della Fortezza sono divise in sezioni. E' il luogo in cui si verifica l'ASSALTO dell'Invasore alle unità del Difensore.



Sezione di Mura

- 1 – Spazio Unità dell'Invasore
- 2 – Spazio Torre d'Assedio
- 3 – Spazio Equipaggiamenti
- 4 – Spazio Unità del Difensore
- 5 – Spazio pedine Calderone
- 6 – Spazio per elementi di Mura in Pietra o Legno
- (N.B.: possono essere impilati)
- 7 – Spazio pedine Eroe
- 8 – Spazio segnalino Piattaforma

TORRI

Dentro alle Torri, il difensore piazza Cannoni e Pertiche. Anche gli arcieri possono essere mandati qui per tirare sulle Unità ammassate nei Terrapieni o nel Barbacane.

DESCRIZIONE DEL TABELLONE/PARTITA A 2 GIOCATORI

BARBACANE

Nelle partite in cui l'Invasore ha un Ariete, c'è anche un Barbacane. Il Barbacane della Fortezza consiste di 3 Porte. Ogni Porta ha una resistenza iniziale di 6. La resistenza attuale di una Porta Assaltata è segnalata nella Traccia Resistenza.



EDIFICI DENTRO LA FORTEZZA

La Fortezza contiene i seguenti edifici: una Forgia, un'Officina, gli Alloggi degli Scout, una Cattedrale, una Caserma, un Posto di Guardia, un Ospedale, e un Picchetto d'Onore. Questi edifici sono descritti in dettaglio nel Libro del Difensore, p. 8-10



PARTITA A 2 GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, un giocatore è il Difensore e l'altro è l'Invasore.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

- Il Tabellone Principale è piazzato sul tavolo accanto alla Plancia Gloria.
- I segnalini Gloria sono piazzati sulla Plancia Gloria: 10 sul lato dell'Invasore (scuro), 1 su ciascuno dei 4 spazi sul lato del Difensore (chiaro). I restanti segnalini Gloria formano una scorta accanto alla Plancia Gloria.
- I giocatori scelgono poi i loro ruoli: Difensore o Invasore.

PREPARAZIONE DELL'INVASORE

- L'Invasore mette tutte le sue Unità nel sacchetto.
- Prende 5 Risorse e le piazza di fronte a sé. Forma una scorta con le Risorse rimanenti accanto al tabellone.
- Tutti i restanti componenti dell'Invasore formano una scorta accanto al Tabellone.
- In una partita a 2 giocatori, l'Invasore utilizzerà solo le Carte Fase con i numeri rossi.
- Riceve le Carte Fase 1, Fase 6 e Accampamento dal mazzo Carte Fase, e le piazza di fronte a sé.
- Poi pesca casualmente 2 delle 5 carte per ciascuna delle rimanenti Fasi 2-5, le guarda tutte insieme e seleziona 1 carta per ciascuna Fase. E' molto importante per l'Invasore definire la sua strategia generale per il resto del gioco basandosi sulle Carte Fase pescate. Le Carte Fase rimanenti sono riposte nella scatola e non saranno usate in questa partita.

Nota: la pesca casuale delle Carte Fase assicura variabilità alle partite e richiede una certa esperienza da parte dell'Invasore. Nelle prime partite dovrebbe essere usato il set Base di carte, che permette di iniziare il gioco con una breve fase di preparazione. Le carte del set Base sono segnalate con una stella.

PREPARAZIONE DEL DIFENSORE

- Il difensore piazza 2 elementi di Mura in Pietra per ogni sezione di Mura.
- Inoltre piazza le sue Unità seguendo il piazzamento iniziale: un punto del colore specifico di ciascuna Unità indica il tipo di Unità che deve essere piazzato in un dato spazio. **Nota:** i punti segnano soltanto la posizione iniziale delle Unità e sono ignorati per il resto della partita.
- Piazza 2 Soldati negli spazi del Picchetto d'Onore.
- Piazza 1 Arciere nel Posto di Guardia.
- Piazza 4 Arcieri e 1 Soldato nella Caserma.
- Le restanti unità formano una scorta accanto al Tabellone.
- Gli Eroi sono piazzati nelle loro rispettive Sezioni di Mura.
- Il Difensore riceve 4 Clessidre.
- L'Invasore prende le restanti Clessidre grigie e nere per formare una scorta. Per una partita a 2 giocatori il colore delle Clessidre è irrilevante.
- Tutti i restanti componenti del Difensore formano una scorta accanto al Tabellone.

PARTITE A 3 GIOCATORI

In una partita a 3 giocatori, un giocatore è il Difensore e gli altri due sono gli Invasori. L'obiettivo del gioco rimane lo stesso: se la fazione che invade vince, entrambi gli Invasori vincono. Il gioco è uguale a quello con due giocatori, con le seguenti eccezioni:

SCEGLIERE UN LATO DELLA FORTEZZA

Gli Invasori scelgono un lato della Fortezza ciascuno. Ciascun Invasore deve eseguire Azioni e dispiegare Unità nel proprio lato.

PREPARAZIONE DELL'INVASORE

Ogni Invasore riceve un totale di 3 Risorse prima di iniziare.

In una partita a 3 e 4 giocatori, gli Invasori useranno le carte Fase numerate in verde. Ciascun Invasore ASSALTA un solo lato della Fortezza. Gli Invasori decidono insieme quali carte Fase avere a disposizione durante la partita.

Ciascun Invasore riceve una copia delle carte Fase 1, Fase 6 e Accampamento. Poi determinano insieme le carte per le Fasi 2-5. Uno di loro pesca casualmente 3 delle 5 carte da ciascuna delle rimanenti Fasi 2-5, le guardano contemporaneamente tutte assieme, e ciascuno di loro seleziona una carta per ciascuna Fase. Le carte Fase rimanenti vengono rimesse nella scatola.

Note:

- E' importante scegliere la carte Fase in modo che le Azioni degli Invasori si completino a vicenda.
- Il costo di alcune Azioni nelle partite a 3 o 4 giocatori, rappresentato sulle carte Fase, è diverso da quello delle partite a 2 giocatori.

FASI

Gli invasori agiscono simultaneamente in ciascuna fase.

OGNI FASE: USARE LE AZIONI DELL'ALTRO INVASORE

Costo: 1 Clessidra addizionale.

Effetto: Un Invasore può usare un'Azione su una carta Fase dell'altro. Una Azione può comunque essere usata una sola volta per turno (quindi se un Invasore rende un'Azione disponibile all'altro non può più usarla per sé).

FASE 1: RIFORNIMENTI

Ogni Invasore pesca 10 Unità a caso dal sacchetto e ciascuno riceve 5 cubi-Risorsa. Gli Invasori **non possono** condividere le risorse.

Distribuzione dei componenti all'inizio di ogni turno, in base al numero dei giocatori:

Giocatori	Invasore:		Difensore:	
	Risorse	Unità	Mura in Pietra	Clessidre
2	5	14	1	2
3	5 cad.	10 cad.	1	2
4	5 cad.	10 cad.	1 comune	1 cad.

TRASFERIMENTO DELLE UNITÀ

Costo: 1 Clessidra.

Effetto: Dopo aver pescato dal sacchetto, un giocatore può cedere al suo alleato fino a tre unità di un unico tipo.

FASE 6: SPOSTAMENTI

MOVIMENTO DELLE UNITÀ

Ogni Invasore può inviare le sue Unità nell'Avamposto del suo rispettivo lato della Fortezza. Ciascuno di essi può spedire le Unità a manovrare l'Ariete nel Barbacane.

ORDINI

Gli invasori decidono insieme dove allocare gli Ordini.

L'ESSENZA DI UNA PARTITA A 3

Una partita a 3 giocatori ricompensa la buona cooperazione fra gli Invasori. Dovrebbero coordinare le loro azioni, altrimenti il difensore potrà rispondere con facilità alla minaccia portata da un Invasore sfruttando la mancanza di minacce dell'altro. Solo azioni coordinate – efficace produzione di macchine e ASSALTI simultanei – ridurranno il vantaggio del Difensore.

Un Invasore non dovrebbe esitare a usare un'Azione dell'alleato quando necessario. Una minaccia immediata speso giustifica la spesa di una Clessidra in più, rendendola un investimento remunerativo.

PARTITE A 4 GIOCATORI

In una partita a 4 giocatori, due giocatori sono Invasori e gli altri due sono i Difensori. La vittoria è collettiva: vincono entrambi gli Invasori o entrambi i Difensori.

Questa versione del gioco segue le regole delle partite a 2 giocatori come modificate per una partita a 3 giocatori, con le seguenti ulteriori modifiche:

SCEGLIERE UN LATO DELLA FORTEZZA

Anche ciascun Difensore seleziona un lato della fortezza. Tutte le Azioni di un Difensore si applicano alle Sezioni di Mura del suo lato della Fortezza. Ciascun Difensore comanda solo le Unità e gli Eroi sulle Mura del suo lato della Fortezza.

Un Difensore può decidere di inviare Unità od Eroi dal suo lato della Fortezza in aiuto al suo alleato; può farlo muovendole nel Cortile, da dove il suo alleato potrà poi muoverle verso il proprio lato della Fortezza.

Le Unità dentro gli Edifici e nel Cortile non disponibili per entrambi i Difensori.

RIFORNIMENTI ALL'INIZIO DEL TURNO

All'inizio di ogni turno, i Difensori ricevono 1 componente di Mura in Pietra in comune e ciascuno di essi riceve 1 Clessidra.

CLESSIDRE

In una partita a 4 giocatori, ciascun Invasore ha Clessidre di colore diverso. I Difensori **non possono** condividere le Clessidre.

Ciascun Difensore riceve Clessidre di un colore per le Azioni dell'Invasore che gioca dallo stesso lato della Fortezza.

PARTITE MULTIGIOCATTORE/LIBRO DEL DIFENSORE

I Difensori possono usare le Clessidre normalmente. La sola differenza è che un'Azione può essere acquistata soltanto usando Clessidre di 1 colore. Non è possibile iniziare un'azione con un colore e terminarla con Clessidre di un altro colore. Piazzare anche una sola Clessidra di 1 colore blocca quell'azione per l'altro Difensore.



SEGNALINO FRETTA

Ad ogni Turno i Difensori hanno un segnalino Fretta a disposizione.

Costo: Nessuno.

Effetto: può essere usato per rimuovere una Clessidra dell'alleato che segnala una Azione Indisponibile per quel turno. Questo permette all'altro giocatore di usare l'azione nel turno in corso.

Nota: il segnalino Fretta non può liberare una Azione se tutti i pezzi associati all'Azione sono già sul tabellone (es., un difensore non può avere una seconda Benedizione degli Arcieri)

OGNI FASE: USARE AZIONI DELL'ALTRO INVASORE

Il Difensore che si trova sul lato opposto all'Invasore che sta effettuando l'Azione riceve la Clessidra addizionale.

FASE 6: INVIO TRUPPE - ORDINI SEGRETI

Se gli ordini sono piazzati coperti, gli Invasori possono scegliere quale Difensore prenderà la Clessidra addizionale.

L'ESSENZA DI UNA PARTITA A 4

La partita a 4 giocatori è più impegnativa per i difensori. Usare un'azione significa renderla indisponibile all'altro giocatore. Per questo, è necessario un dialogo costante sulle azioni da compiere, in modo che la Fortezza abbia una difesa solida e coerente nonostante abbia due comandanti. La cosa peggiore che può capitare ai Difensori è il blocco reciproco delle opzioni difensive che porta alla paralisi completa.

La sfida per i Difensori è di valutare correttamente la situazione nei rispettivi lati della Fortezza e, se necessario, supportare il giocatore nella condizione peggiore. Non c'è alcun vantaggio ad avere un lato intatto, se l'altro cade prematuramente.

LIBRO DEL DIFENSORE

OBIETTIVO DEL DIFENSORE

L'obiettivo del Difensore è di fermare l'apertura di una breccia nella Fortezza da parte dell'Invasore e di guadagnare più Punti Gloria possibile.

UNITÀ DEL DIFENSORE

Il Difensore ha propria disposizione le seguenti Unità:



Arcieri - Forza 1

Soldati - Forza 2

Veterani - Forza 3 (non sono sul tabellone all'inizio del gioco)

CLESSIDRE E AZIONI

Le Azioni dell'Invasore richiedono del tempo dando così al Difensore un certo numero di segnalini Clessidra. Anche ogni Azione del Difensore richiede del tempo e costa un certo numero di Clessidre. Il Difensore spende le Clessidre per spostare le sue Unità nell'ambito della Fortezza e per compiere Azioni. A differenza dell'Invasore, tutte le Azioni del Difensore sono disponibili in ogni partita.

Il turno è diviso in Fasi dell'Invasore. Dopo che ogni Fase è stata completata, il Difensore effettua le sue Azioni. Il Difensore deve spendere tutte le Clessidre guadagnate in quella Fase. Non appena ha terminato, l'Invasore inizia la Fase successiva. Se il difensore non riceve Clessidre, l'Invasore prosegue direttamente nella Fase successiva.

All'inizio di ogni turno di una partita a 2 giocatori, il Difensore riceve 1 componente di mura in Pietra e 2 Clessidre da utilizzare dopo la Fase 1. In una partita a 3 giocatori, il Difensore riceve 1 componente di Mura in Pietra e 2 Clessidre. In una partita a 4 giocatori, ogni Difensore riceve 1 Clessidra, ma solo 1 componente (in totale) di Mura in Pietra da utilizzare fra di loro.

Nota: Il componente delle Mura in Pietra può essere posizionato presso qualsiasi Sezione di Mura, anche se già occupata da altre componenti di Mura. Il Difensore non riceve componenti delle Mura in Pietra se non sono disponibili.

MUOVERSI ALL'INTERNO DELLA FORTEZZA

MUOVERE UNITA' ED EROI

Costo: 1 Clessidra.

Effetto: Ogni Unità o Eroe può essere spostato in uno spazio vuoto adiacente. La lista che segue elenca quali sono gli spazi adiacenti:

- Una Torre e le Sezioni di Mura collegate sono adiacenti.
- Le Sezioni di Mura su entrambi i lati di una Torre collegata sono adiacenti tra loro.
- Gli edifici sono considerati adiacenti a tutti gli altri luoghi del tabellone - inclusi gli altri edifici.
- Il Cortile è considerato adiacente a tutti gli altri luoghi del tabellone.

Quelle che seguono sono le restrizioni al movimento:

- Il Difensore non può muovere Unità sugli Edifici Forgia, Officina, Esploratori, Cattedrale o Picchetto d'Onore.
- Il Difensore non può muovere volontariamente Unità nell'Ospedale.
- Il Difensore non può muovere Unità sulle Torri che contengono segnalini Cannone o Pertica.
- Gli Eroi possono muoversi solo lungo Sezioni di Mura e da/verso il Cortile.
- Un Eroe non può muoversi dopo aver usato la sua Azione Speciale.

Note:

- Il Cortile può contenere un numero illimitato di Unità.
- Un'Unità può muovere più volte.

SCAMBIARE DI POSTO

Costo: 1 Clessidra.

Effetto: Invece di muoversi in uno spazio vuoto, 2 unità possono scambiarsi di posto. Le unità devono essere adiacenti (secondo le regole della sezione "Muovere Unità ed Eroi").

LIBRO DEL DIFENSORE

AZIONI

Il Difensore spende Clessidre per effettuare le Azioni disponibili nei diversi Edifici. Non ha bisogno di pagare tutti i segnalini Clessidra necessari in una volta sola. Egli può continuare a raccogliere Clessidre e piazzarle sugli Edifici selezionati in più turni. Una volta che la quantità richiesta di Clessidre è stata piazzata, l'effetto dell'Azione viene risolto. In questo modo, Cannoni, Calderoni, Trappole, etc. sono costruiti gradualmente all'interno degli Edifici.

Ogni Azione nella Fortezza può essere utilizzata solo una volta per turno. Dopo che l'Azione è stata eseguita, una Clessidra spesa è posta sullo spazio di quella Azione per segnalare la sua Indisponibilità per il resto di quel turno. Le restanti Clessidre spese per tale Azione sono riposte nella riserva.

Esempio Speciale: *Il Difensore ha speso 4 Clessidre per l'Azione Cannone, ma a causa di un Sabotatore il suo costo è salito a 5. Il Cannone è costruito non appena il Sabotatore viene rimosso (poiché il costo richiesto di 4 è stato pagato).*

EDIFICI DEL DIFENSORE

Il Difensore può compiere ogni azione negli 8 edifici all'interno della Fortezza:



FORGIA



CANNONE

Costo: 4 Clessidre.

Piazzamento: Il segnalino Cannone è piazzato su 1 Torre vuota.

Effetto: Durante l'Assalto, il Cannone spara alle Unità dell'Invasore che sono piazzate in 1 delle seguenti aree:

- nelle Retrovie nello stesso lato della Fortezza, oppure
- nel Terrapieno di fronte alla Torre del Cannone, oppure
- nel Terrapieno adiacente al Terrapieno di fronte alla Torre del Cannone, oppure
- in una Torre d'Assedio dell'Invasore piazzata in una Sezione di Mura adiacente alla Torre del Cannone.
- I Cannoni possono sparare sugli Invasori nel Barbacane solo dalla Torre adiacente al Barbacane.

Il Difensore inquadra 1 area fra quelle elencate sopra e pesca 1 carta dal mazzo. Se vi è più di 1 Cannone che spara, pesca 1 carta per ogni Cannone, una dopo l'altra. **Dopo** che tutti i Cannoni hanno sparato, le carte vengono rimescolate nel mazzo.

Se la carta mostra una o più Unità, allora è un colpo messo a segno. Il Difensore sceglie **solo** 1 delle Unità indicate sulla carta e una Unità corrispondente nella zona (se presente) viene uccisa. Se la carta non mostra alcuna Unità, allora il Cannone non colpisce e l'effetto è completato.



CALDERONE ANTI-TROLL

Costo: 3 Clessidre.

Piazzamento: Un segnalino Calderone Anti-Troll è piazzato su 1 Sezione di Mura.

Effetto: Durante l'ASSALTO, il Calderone uccide 1 Troll in questa Sezione di Mura.

Nota: Non tutte le Sezioni di Mura possono ospitare un Calderone.



CALDERONE ANTI-ORCO

Costo: 2 Clessidre.

Piazzamento: Un segnalino Calderone Anti-Orco è piazzato su 1 Sezione di Mura.

Effetto: Durante l'ASSALTO, il Calderone uccide 1 Orco in questa Sezione di Mura.

Nota: Non tutte le Sezioni di Mura possono ospitare un Calderone.



CALDERONE ANTI-GOBLIN

Costo: 2 Clessidre.

Piazzamento: Un segnalino Calderone Anti-Goblin è piazzato su 1 Sezione di Mura.

Effetto: Durante l'ASSALTO, il Calderone uccide **tutti** i Goblins in questa Sezione di Mura.

Nota: Non tutte le Sezioni di Mura possono ospitare un Calderone.



OFFICINA



PERTICHE

Costo: 4 Clessidre.

Piazzamento: Un segnalino Pertica è piazzato su 1 Torre vuota.

Effetto: Durante l'ASSALTO il Difensore sceglie una Sezione di Mura adiacente alla Torre con la Pertica e pesca una carta dal mazzo Macchine da Tiro. Questa operazione è ripetuta per ogni Pertica. **Dopo** che tutte le Pertiche hanno attaccato, tutte le carte vengono rimescolate nel mazzo.

Se la carta mostra una o più Unità, è un colpo messo a segno (successo). L'Unità più debole indicata sulla carta, corrispondente ad una Unità sulla Sezione di Mura (se ve ne sono) viene uccisa.

Se la carta non mostra alcuna Unità, allora le Pertiche non colpiscono e l'effetto è concluso.

LIBRO DEL DIFENSORE



PIATTAFORMA

Costo: 2 Clessidre.

Piazzamento: Un segnalino Piattaforma è piazzato presso 1 Sezione di Mura.

Effetto: dà immediatamente un posto in più per un'Unità del Difensore. Una sola Piattaforma per ogni Sezione di mura.



RINFORZO DELLE MURA

Costo: 2 Clessidre.

Piazzamento: Un componente di Mura in Legno è piazzato su una Sezione di Mura. Se vi sono già altri componenti di Mura, il componente di Mura in Legno è posto sopra di essi.

Effetto: Durante l'ASSALTO, un componente delle Mura in Legno aggiunge +1 alla Forza del Difensore in quella Sezione di Mura.

Nota: Oltre al componente di Mura in Pietra, un colpo di Catapulta o un Ordine esplosione in una Sezione di Mura rimuovono subito tutti i componenti di Mura in Legno.



RINFORZO DELLE PORTE

Costo: 1 Clessidra.

Effetto: La resistenza del Cancello aumenta immediatamente di 1 punto.

Nota: La resistenza massima di un Cancello è 6. Il Difensore non può rinforzare un Cancello che è stato distrutto.



ALLOGGI DEGLI SCOUT



INCURSIONE ALLA TORRE D'ASSEDIO

Costo: 1 Clessidra.

Effetto: Il Difensore uccide immediatamente 1 Unità a sua scelta in una Torre d'Assedio.



TRAPPOLA ANTI-GOBLIN

Costo: 2 Clessidre.

Piazzamento: Un segnalino Trappola Anti-Goblin è piazzato su 1 Camminamento vuoto.

Effetto: Durante la Fase 6, una Trappola Anti-Goblin uccide tutti i Goblin che passano su quel Camminamento.

Nota: Una Trappola non può essere piazzata su una Passerella. Le Trappole rimangono sul tabellone fino alla fine del gioco.



TRAPPOLA ANTI-TROLL

Costo: 2 Clessidre.

Piazzamento: Un segnalino Trappola Anti-Troll è piazzato su 1 Camminamento vuoto.

Effetto: Durante la Fase 6, una Trappola Anti-Troll uccide 1 Troll che passa su quel Camminamento.

Nota: Una Trappola non può essere piazzata su una Passerella. Le Trappole rimangono sul tabellone fino alla fine del gioco.



DANNEGGIARE UNA MACCHINA

Costo: 2 Clessidre.

Effetto: Il Difensore prende immediatamente 1 carta Mancato dell'Invasore dalla riserva e la mischia nel mazzo della Catapulta o della Ballista.

Nota: Il Danno alla Macchina non colpisce il Trabucco.



CATTEDRALE



LUCE DIVINA

Costo: 4 Clessidre.

Piazzamento: Il segnalino Luce Divina è piazzato su 1 Sezione di Mura.

Effetto: Durante l'ASSALTO, la Sezione di Mura con la Luce Divina è completamente ignorata; non vi si effettua nessun Assalto. Il suo effetto dura solo fino alla fine del turno nel quale è stata acquistata.



BENEDIZIONE DEGLI ARCIERI

Costo: 2 Clessidre.

Piazzamento: Il segnalino Benedizione agli Arcieri è piazzato su 1 lato della Fortezza.

Effetto: Durante l'ASSALTO, gli Arcieri partecipanti al Fuoco degli Arcieri (non impegnati nel corpo a corpo) possono tirare a **qualsiasi** Terrapieno sul lato dove la Benedizione agli Arcieri è piazzata. Il suo effetto dura solo fino alla fine del turno nel quale è stata acquistata.



ORDINI CONFUSI

Costo: 2 Clessidre.

Effetto: Il Difensore sceglie immediatamente 1 Ordine assegnato dall'Invasore e lo scarta. Se era a faccia in giù rimane nascosto.

LIBRO DEL DIFENSORE



CECCHINO SULLA TORRE

Costo: 2 Clessidre

Effetto: Il Difensore uccide immediatamente 1 Unità dell'Invasore a sua scelta ovunque sul tabellone. In una partita a 4, il Difensore deve uccidere una Unità del suo lato.



CASERMA

Le Azioni di addestramento possono essere fatte più volte per turno.



ADDESTRARE UN ARCIERE A SOLDATO

Costo: 2 Clessidre

Effetto: Il Difensore rimuove 1 Arciere dalla Caserma e piazza 1 Soldato dalla riserva su uno spazio verde vuoto.



ADDESTRARE UN SOLDATO A VETERANO

Costo: 2 Clessidre

Effetto: Il Difensore rimuove 1 Soldato dalla Caserma e piazza 1 Veterano dalla riserva su uno spazio rosso vuoto.

Nota: In nessun momento ci possono essere più di 4 Arcieri, 2 Soldati e 1 Veterano in Caserma.



POSTO DI GUARDIA

Grazie al Posto di Guardia il Difensore può rimuovere i Sabotatori dell'Invasore dalla Fortezza.

STANARE I SABOTATORI

Costo: 3 Clessidre + 1 qualsiasi Unità Difensiva.

Effetto: Se ci sono Sabotatori nella Fortezza, il Difensore può designare un'Unità del Posto di Guardia per rimuovere tutti i Sabotatori dalla Fortezza. L'Unità è riposta nella riserva.

Note:

- Una Unità deve essere presente nel Posto di Guardia affinché questa Azione sia possibile.
- La rimozione dei sabotatori potrebbe far completare immediatamente alcune Azioni se mancasse solo 1 Clessidra per terminarle.



OSPEDALE

Durante l'ASSALTO, le Unità del Difensore uccise in **Corpo a Corpo** sono collocate temporaneamente nell'Ospedale. Alla fine del turno, il Difensore sceglie 2 Unità dell'Ospedale da far tornare nel Cortile. Le altre Unità vengono riposte nella riserva.



PICCHETTO D'ONORE

A inizio partita ci sono 2 Soldati assegnati al Picchetto d'Onore.

Costo: Nessuno.

Effetto: Se all'inizio del Sesto turno i 2 Soldati si trovano ancora al Picchetto d'Onore, il Difensore riceve 1 Punto Gloria alla fine di ogni turno in cui mantengono quella posizione (vedere la sezione "Gloria" a pagina 15). Per ricevere questi Punti, i Soldati originari devono rimanere al Picchetto d'Onore.

EROI

Due eroi collaborano alla difesa della Fortezza: l'Ufficiale e il Guerriero. Ognuno di loro agisce nella propria Sezione di Mura in modo diverso. Inoltre, ciascuno di loro può effettuare 1 Azione Speciale una volta per turno che aiuterà il Difensore nella lotta contro l'Invasore. Le Clessidre spese per le Azioni Speciali devono essere posizionate sopra l'Eroe. Gli Eroi non sono Unità e non possono essere uccisi.



UFFICIALE

Attributo: Ogni Unità del Difensore riceve un +1 alla Forza, nella Sezione di Mura in cui l'Ufficiale è al comando.

Azione: Discorso

- **Costo:** 1 - 4 Clessidre.

- **Effetto:** Per ogni Clessidra spesa, l'Ufficiale aggiunge +1 alla Forza del Difensore in questa Sezione di Mura. Almeno 1 Unità deve essere presente.



GUERRIERO

Attributo: +2 alla Forza del Difensore, nella Sezione di Mura dove combatte il Guerriero.

Azione: Sortita

- **Costo:** Il numero di Clessidre dipende dalla forza dell'obiettivo da colpire (1 - 3 Clessidre).

- **Effetto:** Il Guerriero uccide immediatamente 1 Unità dell'Invasore nella sua Sezione di Mura. Uccide 1 Goblin per 1 Clessidra, 1 Orco per 2 Clessidre, o 1 Troll per 3 Clessidre.

L'ASSALTO

Dopo la Fase 6, e dopo che il Difensore ha speso tutte le Clessidre che ha ricevuto, inizia l'ASSALTO. Prima avviene l'Attacco a Distanza, seguito dal Combattimento Corpo a Corpo sulle Mura. L'ASSALTO viene risolto attraverso le seguenti Fasi:

- I - Attacco a Distanza
 - Fase 1 – Fuoco dei Cannoni- Difensore
 - Fase 2 – Fuoco delle Macchine da Assedio - Invasore
 - Fase 3 – Fuoco degli Arcieri - Difensore
 - Fase 4 – Fuoco dei Goblin – Invasore

- II - Combattimento Corpo a Corpo
 - Fase 1 - Calderoni - Difensore
 - Fase 2 - Pertiche - Difensore
 - Fase 3 - Ordini - Invasore
 - Fase 4 - Risoluzione Corpo a Corpo
 - Fase 5 - Ospedale – Difensore

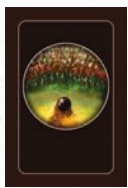
- III – Barbacane – Invasore

Le Unità dell'Invasore **uccise** durante ogni Fase vanno nella scorta (non nel sacchetto). Anche le Unità in Difesa uccise durante l'Attacco a Distanza vanno nella scorta. Le Unità in Difesa uccise durante il Corpo a Corpo vanno temporaneamente nell'Ospedale.

I - ATTACCO A DISTANZA

1. FUOCO DEI CANNONI - DIFENSORE

Il Difensore indica dove, tra Barbacane, Retrovie e Terrapieni ognuno dei suoi Cannoni sparerà. Scopre quindi una carta per ogni Cannone, eliminando le Unità dell'Invasore uccise. Le azioni di ogni Cannone vengono risolte una alla volta. Dopo la risoluzione di tutte le azioni dei Cannoni il giocatore rimescola il mazzo e lo mette accanto al tabellone.



Mancato



1 Goblin



1 Goblin
o 1 Orco



1 Goblin,
1 Orco, o
1 Troll



Sparare alle Unità dell'invasore al Barbacane

Solo gli Arcieri e i Cannoni sulle Torri e sulle Sezioni di Mura adiacenti al Barbacane possono tirare alle Unità di Invasione presenti in questa zona.

2. FUOCO DELLE MACCHINE DA ASSEDIO - INVASORE

L'Invasore sceglie le Sezioni di Mura a cui le sue Macchine da Assedio sparano, pesca la prima carta di ogni mazzo relativo alla Macchina da Assedio partecipante e ne determina l'effetto.



colpito



mancato

3. TIRO DEGLI ARCIERI - DIFENSORE

Gli Arcieri su Sezioni di Mura non impegnati in Corpo a Corpo (cioè nessuna Unità di Invasione è presente) e gli Arcieri su qualsiasi Torre possono sparare alle Unità di Invasione. Gli Arcieri sulle Sezioni di Mura possono sparare sui Terrapieni (collegati da Camminamenti); gli Arcieri sulle Torri possono sparare ai Terrapieni di fronte alla Torre o ai Terrapieni di fronte alle Torri adiacenti. Ogni Arciere che spara aggiunge +1 alla **Forza di Fuoco**. La Forza di Fuoco combinata che colpisce un dato Terrapieno determina la Forza totale delle Unità dell'Invasore uccise. Le Unità uccise sono selezionate dall'Invasore, ma tutti i punti devono essere assegnati, se possibile.

Gli Arcieri possono sparare sul Barbacane solo dalle 2 Torri e dalle 2 Sezioni di Mura adiacenti (Vedere "Sparare alle Unità di Invasione nel Barbacane" nella sezione I.1).

Esempi di Attacco a Distanza



Esempio 1:

I 2 Arcieri sulla Sezione di Mura (b) tirano al Barbacane (e). La loro Forza di Fuoco combinata è 2, non sufficiente per uccidere un Troll (Forza 3). L'Invasore ucciderebbe un Goblin e la restante Forza di Fuoco (pari a 1) non sarebbe assegnata.

Gli Arcieri dalla Sezione di Mura (b) non possono tirare all' Orco sul Terrapieno (d), in quanto questi 2 luoghi non sono collegati da Camminamenti.



Esempio 2:

I 2 Arcieri sulla Sezione di Mura (b), così come 1 Arciere sulla Torre (c), sparano al Barbacane (e). La loro Forza di Fuoco combinata è 3. L'Invasore ucciderà o il Troll (Forza 3) o il Goblin (Forza 1) e l'Orco (Forza 2). I 2 Arcieri dalla Sezione di Mura (a) insieme con il restante Arciere sulla Torre (c) tirano al Terrapieno (d)

con una Forza di Fuoco combinata pari a 3 uccidendo sia il Goblin (Forza 1) che l'Orco (Forza 2).

Se solo i 2 Arcieri sulla Sezione di Mura (a) dovessero tirare al Terrapieno (d), l'Invasore dovrebbe assegnare tutti e 2 i punti di Forza di Fuoco contro l'Orco, dal momento che tutta la Forza di Fuoco deve essere assegnata, se possibile.

Durante la Fase 4, il Goblin dal Terrapieno (e) può tirare ad un Arciere sulla Sezione di Mura (a), sulla Sezione di Mura (b), o sulla Torre (c), a condizione che non venga ucciso prima dal Fuoco degli Arcieri.

Il Goblin dal Terrapieno (d) non può tirare perché quel Terrapieno non ha un segnalino Addestramento Arciere Capo.

ASSALTO

4. FUOCO DEI GOBLIN - INVASORE

I Goblin sui Terrapieni con il segnalino Addestramento Arciere Capo possono tirare alle Sezioni di Mura (collegate da Camminamenti) e alle Torri di fronte al loro Terrapieno. Se ci sono Arcieri su quella Sezione di Mura o sulla Torre vengono uccisi. Un Goblin uccide 1 Arciere. I Goblin non possono tirare ad una Sezione di Mura in cui sono presenti Unità di Invasione.

Nota: Le Torri adiacenti al Barbacane sono considerate estremamente ben fortificate. I Goblin non possono tirare a queste torri.

II - CORPO A CORPO

1. CALDERONI - DIFENSORE

Il Difensore versa il contenuto letale dei Calderoni sulle Unità di Invasione. L'Invasore uccide l'Unità (le Unità) corrispondenti.

2. PERTICHE - DIFENSORE

Il Difensore attacca una Sezione di Mura adiacente per ogni Pertica. Pesca 1 carta per ogni Pertica dal mazzo Colpo. L'Invasore rimuove l'Unità più debole da quella Sezione di Mura che presenta una Unità corrispondente sulla carta. Dopo che le azioni di tutte le Pertiche sono state risolte, il Difensore rimescola il mazzo e lo posiziona accanto al tabellone.

3. ORDINI - INVASORE

L'Invasore scopre i segnalini Ordini Segreti e poi risolve le azioni di tutti i segnalini Ordine.

4. RISOLUZIONE CORPO A CORPO

La Forza delle Unità viene confrontato una alla volta su ogni Sezione di Mura. Ogni giocatore calcola la sua Forza totale su una data Sezione di Mura.

FORZA DELL'INVASORE

- +1 di Forza per ogni Goblin (o +3 con un segnalino Ordine Frenesia dei Goblin)
- +2 di Forza per ogni Orco
- +3 di Forza per ogni Troll
- +1 di Forza per il segnalino Stendardo
- +1 di Forza per il segnalino Altare

FORZA DEL DIFENSORE

- +1 di Forza per ogni Arciere
- +2 di Forza per ogni Soldato
- +3 di Forza per ogni Veterano
- +1 di Forza per componente di Mura (di Pietra o di Legno)
- +1 di Forza per ogni Unità con un Ufficiale
- +1 di Forza per ogni Clessidra spesa per l'Azione Speciale Discorso dell'Ufficiale
- +2 di Forza per il Guerriero

SUPERIORITÀ DI FORZA

La Risoluzione del Corpo a Corpo è vinta dal giocatore con la Forza più alta. La Forza del perdente viene sottratta dalla Forza del vincitore. Il risultato è la **Superiorità**.

Il perdente della Risoluzione del Corpo a Corpo uccide un certo numero di sue Unità partecipanti al combattimento (a sua scelta) in modo che la loro Forza non modificata sia uguale alla Superiorità.

ECCEZIONE: Il perdente rimuove Unità dal tabellone solo se il vincitore ha effettivamente Unità presenti sulla Sezione di Mura.

Esempio: Il Difensore ha 2 Soldati e 1 Arciere sulle Mura. Le Mura hanno 2 componenti Mura di Pietra. La Forza totale del Difensore è $2+2+1+1+1 = 7$. L'Invasore ha 2 Trolls e 1 Orco sulle Mura: $3+3+2 = 8$. L'Invasore ha una Superiorità di Forza pari a 1. Il Difensore deve rimuovere un numero di Unità con Forza pari a 1. Un Arciere viene ucciso.

La Superiorità è sempre **arrotondata** a svantaggio del perdente (cioè, l'Unità del perdente viene uccisa anche se la Superiorità di Forza è inferiore alla Forza dell'Unità).

Esempio: Il Difensore ha 2 Soldati e 1 Arciere sulle Mura. Le Mura hanno 2 componenti Mura di Pietra. La Forza totale del Difensore è $2+2+1+1+1 = 7$. L'Invasore ha 3 Orchi sulle Mura: $2+2+2 = 6$. Il Difensore ha una Superiorità di Forza pari a 1. L'Invasore deve rimuovere un numero di Unità con Forza pari a 1. Un Orco ha una Forza uguale a 2, ma viene comunque ucciso a causa della regola di cui sopra.

5. OSPEDALE - DIFENSORE

Il Difensore muove 2 Unità dall'Ospedale al Cortile. Le restanti Unità presenti nell'Ospedale vengono riposte nella riserva.

III BARBACANE - INVASORE

Se l'Invasore ha costruito l'Ariete, questo colpisce una Porta per ogni turno (vedere le regole dell' "Ariete" a pag. 9 del Libro dell'Invasore).

FARE BRECCIA NELLA FORTEZZA

Se la Superiorità dell'Invasore in una Sezione di Mura è così grande che ha ancora punti di Superiorità rimanenti dopo aver rimosso tutte le Unità di Difesa da una data Sezione di Mura (vale a dire, la sua Superiorità è più alta della Forza del Difensore), egli ha fatto Breccia e catturato la Fortezza. Una Breccia può verificarsi anche quando la 3° porta nel Barbacane ha ridotto la sua forza a 0. Il resto della Fase d'ASSALTO viene completato dato che i Punti Gloria per Breccie supplementari possono essere ancora assegnati.

Nota: I Punti Gloria per la fine del turno non vengono assegnati.

Esempio: Il Difensore ha 2 Soldati. Le Mura hanno 2 componenti Mura di Pietra. La Forza totale del Difensore è $2+2+1+1 = 6$. L'Invasore ha 3 Trolls e 2 Orchi sulle Mura: $3+3+3+2+2 = 13$. La Superiorità dell'Invasore è 7. Le Unità di Difesa, con Forza totale pari a 6, vengono trasferite in Ospedale. Il punto di Vantaggio residuo significa che l'Invasore ha fatto Breccia nella Fortezza! La partita è finita e i Punti Gloria sono contati.

Se l'Invasore non riesce a fare Breccia nella Fortezza in qualsiasi Sezione delle Mura, il turno finisce e ne comincia un altro.

FINE DEL TURNO

Prima dell'inizio del turno successivo, accade quanto segue:

- I giocatori rimuovono tutti i segnalini che si esauriscono a fine turno (Rituals, Ordini, Tiri Accurati e Cattedrale).
- L'Invasore rimuove tutte le Unità dalle carte Fase, eccetto le Unità rimaste nell'Accampamento
- Il Difensore rimuove tutte le Clessidre che indicano le Azioni Completate in quel round dal tabellone, tra cui le Azioni Speciali degli Eroi (**Nota:** le Clessidre relative ad azioni non terminate rimangono sul tabellone).
- L'Invasore dà al Difensore 1 Punto Gloria.
- A partire dal turno 6, alla fine di ogni turno in cui il Picchetto d'Onore originale non si è ancora mosso, il Difensore riceve un Punto Gloria dalla Riserva.

L'Invasore comincia quindi un nuovo turno dalla **Fase 1: I Rifornimenti**

ESEMPI DI ASSALTO

Esempi di ASSALTO



ESEMPIO 1) L'Invasore assalta la Sezione di Mura con 2 Orchi (Forza 4) e 2 Troll (Forza 6). La Forza totale delle Unità di Invasione su questa Sezione di Mura è pari a 10. La Sezione di Mura è difesa da due Arcieri (Forza 2) assistiti dal Guerriero (Forza 2). Essi sono ulteriormente protetti da 3 Componenti di Mura in Pietra (+3 alla Forza). La Forza totale del Difensore è uguale a 7. Calcoliamo la Superiorità: si sottrae la Forza del Difensore dalla Forza dell'Invasore ($10-7=3$). La Superiorità dell'

Invasore è 3. Il Difensore deve difendere le Mura e rimuove Unità per un valore complessivo di Forza uguale a 3. In questo esempio, solo due Arcieri sono disponibili e la loro Forza totale è pari a 2, quindi il Difensore non può ridurre la Superiorità (dell'Invasore) a 0. Il Guerriero è un personaggio Eroe che non può essere ucciso e la sua Forza non può essere utilizzata per ridurre la Superiorità dell'Invasore. Ciò significa che l'Invasore apre una Breccia nella Fortezza.



ESEMPIO 2) L'Invasore assalta la Sezione di Mura con le stesse unità dell'Esempio 1 (vedi sopra) - ancora una volta, la loro Forza totale è uguale a 10. Ma ora la Sezione di Mura è difesa da due Arcieri (Forza 2) e 1 Soldato (Forza 2). I 3 Componenti di Mura di Pietra aggiungono +3 alla Forza del Difensore. La Forza totale del Difensore è 7. A prima vista la situazione è la stessa dell'Esempio 1, ma solo apparentemente. Calcoliamo la Superiorità: si sottrae la Forza del Difensore dalla Forza

dell'Invasore ($10-7=3$). La Superiorità dell'Invasore è 3. Il Difensore deve difendere le Mura e rimuove Unità per un valore complessivo di Forza uguale a 3. Il Difensore uccide 1 Arciere ed il Soldato, riducendo la Superiorità dell'Invasore a 0. Il Difensore ha subito perdite, ma è stato in grado di assegnare tutte le perdite previste perciò l'Invasore non apre una Breccia nella Fortezza.



ESEMPIO 3) L'Invasore ha 2 Orchi e 2 Troll con una Forza totale pari a 10. Questa volta le Mura sono difese da 2 Soldati (Forza 4). I 3 Componenti di Mura di Pietra forniscono +3 di Forza al Difensore. In questo caso la Forza totale del Difensore è 7. Calcoliamo la Superiorità: si sottrae la Forza del Difensore dalla Forza dell'Invasore ($10-7=3$). Il Difensore deve difendere le Mura e rimuove Unità per un valore totale di Forza uguale a 3. Un soldato ha 2 punti di Forza, quindi al fine di ridurre la

Superiorità deve rimuovere entrambi i Soldati. La Superiorità è sempre arrotondata a svantaggio del giocatore perdente; è per questo che l'Unità del giocatore perdente muore, anche se la Superiorità è minore della Forza di questa Unità. Le Mura sono state preservate dal Difensore, ma a caro prezzo.

ASSALTO a una sezione di mura indifesa (un caso speciale)



L'Invasore ASSALTA una Sezione di Mura sguarnita con 2 Goblin (Forza 2). Tuttavia, il Difensore ha rinforzato le Mura con 4 Sezioni di Mura in Pietra (Forza 4).

Calcoliamo la Superiorità come prima: $2-4=-2$. Il difensore ha Superiorità di 2 punti. La Sezione di Mura è difesa dall'ASSALTO. Tuttavia, il Difensore non ha Unità o Eroi su questa Sezione, cosicché la Superiorità non può essere usata per uccidere i due Goblin che attaccano.

ASSALTO a sezioni di mura difese dall'Ufficiale



ESEMPIO 1)

L'Invasore ASSALTA una Sezione di Mura con 1 Orco (Forza 2). Non ci sono Unità di Difesa su questa Sezione, ma c'è l'Ufficiale (Eroe). 3 Componenti di Mura danno al Difensore +3 di Forza e una Superiorità di 1 punto.

Tuttavia, l'Invasore non perde l'Orco - la Forza dell'Ufficiale è 0, quindi non dà bonus in Combattimento. Questo perché in tali situazioni la Superiorità reale è data solo dalle Componenti di Mura.



ESEMPIO 2)

L'Invasore usa 1 Orco (Forza 2) per ASSALTARE la Sezione di Mura che è stata completamente distrutta (cioè, non ci sono Componenti di Mura in questa Sezione). Il Difensore manda 1 Soldato e l'Ufficiale (che dà bonus +1 di Forza a

tutte le Unità di Difesa sulla stessa Sezione di Mura). Il Difensore guadagna la Superiorità di 1 punto. Questa volta l'Invasore deve rimuovere la sua Unità attaccante per ridurre a 0 la Superiorità del Difensore.

ESEMPI DI SPOSTAMENTO



Usare entrambe le azioni di Spostamento in un turno

L'Invasore ha giocato l'Azione di Spostamento Maggiore con la carta Spostamento, che gli permette di muovere 7 Unità in qualsiasi luogo del tabellone. L'Invasore ha spostato 6 Unità dal Terrapieno (d) al Terrapieno (e).

Nota: solo il Lato Ovest del tabellone permette di effettuare il movimento di Unità da un Terrapieno all'altro (da d ad e), questo per l'asimmetria presente nel tabellone stesso.

È possibile muovere le Unità solo dal Terrapieno (d) al Terrapieno (e) – mai in senso opposto. Un segnalino Mandriano piazzato su un Terrapieno permette di muovere le Unità da questo Terrapieno ad uno adiacente e quindi anche dal Terrapieno (e) al (d). Il Mandriano permette inoltre di spostare Unità da un Terrapieno alla Retrovia.

Adesso l'Invasore muove 7 Unità dalla Retrovia (a) ai Terrapieni (c) e (d): 5 Unità si dirigono verso il Terrapieno (d) e 2 verso il Terrapieno (c). L'Invasore termina l'Azione Spostamento Maggiore piazzando 7 nuove Unità sul tabellone muovendole dal Campo alla Retrovia (a).

Nello stesso turno l'Invasore decide di realizzare l'Azione di Spostamento Minore indicata sulla carta che ha appena giocato. L'Invasore dà altre 3 Clessidre al Difensore ed effettua l'Azione come segue:

Come primo movimento l'Invasore sposta le Unità dai Terrapieni alle Mura. L'Invasore muove 5 Unità dal Terrapieno (e) alle Mura – 1 Unità deve rimanere nel Terrapieno. L'Invasore può anche muovere le Unità dal Terrapieno (d) alle Mura, invece decide di muoverle al Terrapieno (e). L'Invasore lascia 2 Goblin nel Terrapieno (c).

Ora l'Invasore sposta le Unità dalla Retrovia (a) al Terrapieno. Sapendo che solo 5 Unità possono essere piazzate nella Retrovia (a), la cosa più saggia da fare è quella di muovere almeno 2 Unità. Non possono essere piazzate più di 10 Unità in ogni Retrovia.

L'Invasore decide di usare al meglio l'Azione di Spostamento Minore: 3 Unità sono mosse dalla Retrovia (a) al Terrapieno (b) e 2 dalla stessa Retrovia al Terrapieno (c). Sono state quindi spostate 5 Unità dalla Retrovia e 2 Unità sono rimaste arretrate. L'Invasore evita di spostare qualsiasi Unità dal suo Campo e termina lo Spostamento Minore.

GLORIA

GLORIA

I Punti Gloria rappresentano le cronache contenenti le testimonianze sullo svolgimento della battaglia. I giocatori lottano per avere quante più prove possibili delle loro azioni e del loro eroismo. La Plancia Gloria e i segnalini Gloria sono usati per segnare i Punti Gloria dei giocatori. Ci sono 3 modi in cui i Punti Gloria possono essere guadagnati o persi durante il gioco:



1. PUNTI GUADAGNATI PER LO SCORRERE DEL TEMPO

All'inizio del gioco l'Invasore ha 10 Punti Gloria. Cede 1 Punto Gloria al Difensore alla fine di ogni turno, a condizione che non sia riuscito a fare Breccia nella Fortezza. Prima l'Invasore catturerà la Fortezza, maggiori saranno i Punti Gloria che riuscirà a conservare.

2. PUNTI GUADAGNATI PER LA TENACIA - DIFENSORE

All'inizio del gioco, il Difensore ha 4 Punti Gloria "Tenacia" su 4 diversi spazi del Tabellone Gloria. A partire dal quinto turno, il Difensore può scartare uno di quei Punti in cambio di varie Condotte Disonorevoli e usare un Azione Speciale associata a tale spazio. Ogni Azione Speciale Condotta Disonorevole può essere effettuata solo **una volta per partita** dopo che l'Invasore ha terminato una Fase. Può essere effettuata solo 1 Azione Speciale per turno. Ci sono 4 Azioni Speciali nel gioco:



LAVORO FORZATO

Effetto: +4 Clessidre da utilizzare nell'Officina. Le Clessidre possono essere utilizzate per effettuare la stessa Azione due volte in 1 turno per il resto del turno in corso.



NEGOZIATI VERGOGNOSI

Effetto: +3 Clessidre da usare ovunque.



DONNE E BAMBINI

Effetto: Il Difensore rimuove tutte le Clessidre che indicano le Azioni già Compiute in 1 Edificio a scelta. Le Azioni di quell'Edificio costano 1 Clessidra in meno per il resto del turno corrente. Il costo minimo di una Azione è di 1 Clessidra.



APRIRE LE SEGRETE

Effetto: I Prigionieri liberati dalle segrete arrivano nel Cortile. Il Difensore posiziona 1 Veterano e 1 Soldato della riserva nel Cortile. Questa Azione è possibile solo se vi sono Unità disponibili.

3. PUNTI BONUS



LA GUARDIA D'ONORE

A partire dal sesto turno, il Difensore riceve un Punto Gloria dalla Riserva alla fine di ogni turno in cui il Picchetto d'Onore originale (2 Soldati) non si è mosso.

DETERMINARE IL VINCITORE

Alla fine della partita tutti i Punti Gloria vengono contati. Il vincitore è il giocatore con più Punti Gloria.

Se l'Invasore non riesce ad aprire una Breccia nella Fortezza entro 10 turni, il Difensore vince automaticamente.

PAREGGIO

Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Gloria, viene giocata un'altra intera Fase di ASSALTO sulle Sezioni di Mura dove l'Invasore non ha aperto una Breccia nella Fortezza. Tutti i segnalini, gli Ordini, le benedizioni e le pedine rimangono sul tabellone per questo ulteriore ASSALTO. Se durante questo ASSALTO aggiuntivo l'Invasore apre una Breccia nella Fortezza in qualsiasi Sezione di Mura, guadagna 1 Punto Gloria e vince la partita. Se fallisce, il Difensore guadagna 1 Punto Gloria e vince la partita.

GAME DESIGNER:
IGNACY TRZEWICZEK

GAME MANUAL:
RAFAŁ SZYMA, IGNACY TRZEWICZEK,
JOHN RODRIGUEZ, BRIAN MOLA

BOARD AND BOX GRAPHICS:
MARIUSZ GANDZEL (www.gandzelart.com)

TABLE GRAPHICS:
MICHAŁ ORACZ, MARIUSZ GANDZEL
GAME MANUAL AND BACKCOVER GRAPHICS:
TOMASZ JĘDRUSZEK

GAME GRAPHIC DESIGN:
MICHAŁ ORACZ

EDITORS:
BRIAN MOLA, PHIL SAUER

COVER SHORT STORY:
ED BROWNE

PUBLISHER:

Valleń Games, Inc
59 Suntree Lane, Okotoks, Alberta T1S 1C1 Canada
<http://www.valleingames.ca> email: helpdesk@valleingames.ca

EXECUTIVE PRODUCER:

PHIL SAUER

VALLEY GAMES SPECIAL THANKS TO:

CHARLES SIMON

PLAYERS AND DESIGNERS:

KRZYSZTOF KLEMINSKI

IGNACY THANKS:

Betatesters: Sebastian Szponar, Maciej Janik, Mikołaj Wilczyński, Zbyszek Wilczyński, Tomasz Gala, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalewski, Marcin Kupiec, Marcin Stępniewski, Siman, Wis, Bartek Daciuk, Maja Włodarz, Grzegorz Polewka, Roman Sadownik, Michał Oracz, Rafał Szyma, Neurocide, Mrówka, Tomasz Kołodziejczak, Klema, Piotr Pieńkowski, Artur Jedliński, Sdek, Widłak, Petr Murmak, Merrí Bogas, Adam Kałuża, Alek Pala, Goor, Bors, Jopek, Michał Łodej, Cnidius and additional help: Squirrel, Ragozd, Edrache and the rest of the Poznań crew, Klema, Mst, Widłak, Pancho, Ja_N, Cristal Viper, Eric WitMartin, Piotr Kątnik and many others

DEFENDER

NOTE! Complete Description of Strategy located in Rule book.

BUILDINGS



FORGE



CANNON

During the ASSAULT, the Cannon fires at the Invading Units which are placed in 1 of the following areas:

- on the Forground on the same side of the Stronghold.
- on the Rampart opposite the Cannon's Tower.
- on a Rampart that is adjacent to the opposite Rampart, or
- in an Invader's Siege Tower standing at a Wall Section adjacent to the Cannon's Tower.

To determine if a Cannon hit or missed, the Defender's hit deck is used.



TROLL CAULDRON

During the ASSAULT, the Cauldron kills 1 Troll on this Wall Section.



ORC CAULDRON

During the ASSAULT, the Cauldron kills 1 Orc on this Wall Section.



GOBLIN CAULDRON

During the ASSAULT, the Cauldron kills all Go lins on this Wall Section.



WORKSHOP



POLES

The Defender picks 1 Wall Section adjacent to the Tower equipped with Poles, uncovers a hit card and kills the weakest Unit specified by the card.



PLATFORM

A Platform grants an additional space for a Defending Unit. There may only be 1 Platform at any given Wall Section.



WALL REINFORCEMENT

A Wooden Wall component is placed on 1 Wall Section. A Wooden Wall component adds 1 to the Defender's Strength at that Wall Section.



GATE REINFORCEMENT

The Gate immediately increases its toughness by 1 point.

BOARD



PLACE FOR THE TRAP
In these Places you can place the Trap.



SCOUTS QUARTERS



SIEGE TOWER EXCURSION

The Defender immediately kills 1 Unit of his choice inside any Siege Tower.



GOBLIN TRAP

Placed on any open Path. During Phase 6, a Go lin Trap kills all Go lins moving along that Path.



TROLL TRAP

Placed on any open Path. During Phase 6, a Troll Trap kills 1 Troll moving along that Path.



DAMAGE MACHINE

The Defender takes 1 Invader Miss card from supply and shuffles it into 1 Catapult or allstar card deck.



GUARDS



TRACKING SABOTEURS

If there are Saboteurs inside the Stronghold, the Defender may assign a Unit from the Guards to remove all Saboteurs from the Stronghold. The assigned Unit is returned to the Supply.



HOSPITAL

All Defending Units killed in Melee Combat during the ASSAULT move to the Hospital. At the end of turn, 2 Units of the Defender's Choice move to the Courtyard. The remaining Units die and are returned to the Supply.



CATHEDRAL



UNEARTHLY GLARE

Place on 1 Wall Section. No ASSAULT is resolved at a Wall Section with the Unearthly Glare. Lasts only 1 Turn.



MARKSMEN BLESSING

Place on 1 side of the Stronghold during the ASSAULT. Marksmen participating in Marksmen Fire may fire at any Rampart on the side of the Marksmen Blessing. Lasts only 1 Turn.



ORDERS MIX-UP

The Defender immediately selects 1 of the Orders issued by the Invader and discards it without uncovering it.



SHARPSHOOTER IN THE TOWER

The Defender immediately kills 1 Invading Unit of his choice anywhere on his side of the card.



HEROES



OFFICER

Each Defender Unit receives +1 Strength at the Officer's Wall Section.

Action: Speech

Effect: For every Hourglass spent, the Officer adds +1 Strength at his Wall Section.



WARRIOR

+2 Strength at the Warrior's Wall Section.

Action: Sally

Effect: The Warrior immediately kills 1 Invading Unit at his Wall Section. He kills 1 Go lin for 1 Hourglass, 1 Orc for 2 Hourglasses or 1 Troll for 3 Hourglasses.

Stronghold

GLORY



At the start of the game the Invader has 10 Glory Points. He gives 1 Glory Point to the Defender at the end of each turn, provided he failed to reach the Stronghold.

POINTS EARNED FOR GLORIOUS DEEDS (INVADER)

TROLL ATTACK

4 Trolls at 1 Wall Section at any point in the game.

BLOOD RITUALS

The Invader has sacrificed at least 12 Go lins in the rituals.

GREAT SIEGE

The Invading Units are on at least 7 Wall Sections at any point in the game.

RUINED WALLS

The Invader managed to leave a Wall Section with no Wall components twice during the game. This condition can be fulfilled at 1 or 2 different Wall Sections.

POINTS EARNED FOR STEADFASTNESS (DEFENDER)

FORCED LABOR

+4 Hourglasses to use in the Workshop. The Hourglasses may be used to take the same Action twice in 1 turn.

SHAMEFUL NEGOTIATIONS

+3 Hourglasses for the Defender.

DESPERATE MEASURES

The Defender removes all Hourglasses which mark unavailable actions in 1 building. The cost of Actions available in that building is lowered by 1 Hourglass. The minimum cost of an Action is 1 Hourglass.

OPEN THE DUNGEONS

Prisoners freed from the Dungeons. The Defender picks 1 Veteran and 1 Soldier from the Supply (if available) into the Courtyard.

BONUS POINTS

DESTROYING THE GATES (INVADER)

+1 G.P. for the destruction of the first gate / +1 G.P. for the destruction of the second gate / +1 G.P. for the destruction of the third gate / +2 G.P. if third gate destruction is first reach

BREACHING THE STRONGHOLD (INVADER)

+3 G.P. for reaching the Stronghold
+1 G.P. for every additional Wall Section where a reach occurred
+1 G.P. for every reached Wall Section in which 4 or more Advantage points could not be assigned to different units

THE HONOR GUARD (DEFENDER)

Starting with turn 6, the Defender receives 1 Glory Point for every completed turn in which the starting 2 Soldiers remain in the Honor Guard.



HONOR GUARD

At the start of the game, there are 2 Soldiers acting as Honor Guard. The Defender may move each of them according to the normal movement rules. If they are still in the Courtyard on turn 6, starting with that turn the Defender receives 1 Glory Point at the end of each turn they remain there. The original Soldiers must remain in order to claim these Points.



BARRACKS

Training actions may be taken more than once per turn.



TRAINING A MARKSMAN INTO A SOLDIER

The Defender removes 1 Marksman from the attacks and puts a Soldier in the available green space.



TRAINING A SOLDIER INTO A VETERAN

The Defender removes 1 Soldier from the attacks and puts a Veteran in the available green space.

Stronghold



La presente traduzione è stata curata dall'Associazione Ludica "Il Verme Jena" di Siena, ed in particolare da Paolo "Turbina" Chini, Giacomo "JJ" Fantozzi, Luca "Pancio" Pancioni, con l'autorizzazione scritta di Valley Games, Inc. a cui appartengono tutti i diritti sull'opera, allo scopo di fornire un aiuto ai giocatori di lingua italiana senza alcun intento commerciale né fine di lucro.

Per segnalare errori e non solo, potete contattare l'Associazione Ludica "Il Verme Jena" all'indirizzo

vermejena@gmail.com