



TYRANTS OF THE UNDERDARK™

REGOLAMENTO

DUNGEONS & DRAGONS®

CREDITS

WIZARDS OF THE COAST

Game Design: Peter Lee, Rodney Thompson, Andrew Veen

Game Development: Yoni Skolnik (lead), Mons Johnson, Peter Lee

Additional Playtesting: Jeffrey Bates, Bart Carroll, Nik Davidson, Melissa DeTora, Ian Duke, Chris Dupuis, John Feil, Demitrios Feredinos, Ethan Fleischer, Aaron Forsythe, Dan Gelon, Mark Globus, James Hata, Ben Hayes, Dan Helland, Charlie Helman, Graeme Hopkins, Cate Horne, Cory Howell, Dave Humpherys, Kate Irwin, Reid Johnson, Glenn Jones, Trevor Kidd, Scott Larrabee, Adam Lee, Jackie Lee, Chris Lindsay, Shawn Main, Dave Marsee, Bill McQuillan, Mike Mearls, Alli Medwin, Andrew Miotke, Lynwood Montgomery, Shauna Narciso, Tom Olsen, Steve Pelikan, Marc Peterson, Ben Petrisor, Adam Prosak, Jules Robins, Bill Rose, Hilary Ross, Robert Schuster, James Sooy, Ryan Spain, Matt Tabak, Greg Tito, Chris Tulach, Mike Turian, Scott Van Essen, Gavin Verhey, Matt Wolff, James Wyatt, Chris Youngs

Writing: Adam Lee, Ben Petrisor, Matt Sernett

Editing: Bill McQuillan

Design Manager: Chris Youngs

Senior Manager: Mike Mearls

Business Team: Nathan Stewart, Liz Schuh, Greg Bilsland, John Feil, Hilary Ross, Greg Tito, Trevor Kidd, Shauna Narciso, Kate Irwin, Emi Tanji, Shelly Mazzanoble, Chris Dupuis

GALE FORCE NINE

CREATIVE DIRECTOR: JOHN-PAUL BRISIGOTTI

GRAPHIC DESIGN: SEAN GOODISON

COVER ILLUSTRATION: STEVE ELLIS GAME

BOARD ILLUSTRATION: KATIE DILLON

Artwork: Rob Alexander, Alexey Aparin, Daren Bader, John-Paul Balmet, Eric Belisle, Sam Burley, Carlos Nunez de Castro Torres, Milivoj Ćeran, Conceptopolis, Julie Dillon, Olga Drebas, Jesper Ejsing, Empty Room Studio, Wayne England, Jason Engle, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Brian Hagan, Todd Harris, Ilich Henriquez, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, McLean Kendree, Vance Kovacs, Guido Kuip, Howard Lyon, Damien M, Slawomir Maniak, Jake Masbruch, Marcel Mercado, Marco Nelor, Jim Nelson, William O'Connor, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Aaron J. Riley, Marc Sasso, Craig J Spearing, Raymond Swanland, Arnie Swekel, Bryan Syme, Matias Tapia, Stephen Tappin, Francis Tsai, Tyler Walpole, Richard Whitters, Eva Widermann, Ben Wootten, Kieran Yanner, James Zhang,

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Tyrants of the Underdark, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.

Visit our website at DungeonsandDragons.com



TYRANTS OF THE UNDERDARK™

ELENCO DEI CONTENUTI

Panoramica di gioco	2	<i>Spazi per le Truppe Bianche</i>	10
Come vincere.....	2	<i>Site</i>	10
Componenti di Gioco.....	2	<i>Control</i>	10
Setup	4	<i>Total Control</i>	11
Composizione delle carte.....	6	<i>Rotte</i>	11
<i>Aspects</i>	6	<i>Azioni</i>	11
Risorse	7	<i>Termini e Frasi Chiave</i>	11
<i>Power</i> (♣)	7	<i>Assassinare una Truppa</i>	12
<i>Influence</i> (♠)	7	<i>Divorare una Carta</i>	12
<i>La riserva delle risorse</i>	7	<i>Piazzare una Spia</i>	12
Sequenza di gioco	8	<i>Promuovere una Carta</i>	13
<i>Turno del Giocatore</i>	8	<i>Reclutare una Carta</i>	13
<i>Guadagnare VP</i>	8	<i>Ritirare una truppa o una Spia</i>	13
Come giocare le Carte	9	<i>Soppiantare una Truppa</i>	14
<i>Abilità speciali delle carte</i>	9	<i>Fine del gioco</i>	14
Interagire con la mappa di gioco	10	<i>Punteggio Finale</i>	14
<i>Presence</i>	10	<i>Appendice: Luoghi nell'Underdark</i>	XX
<i>Spazi per le Truppe</i>	10	<i>Quick Reference</i>	22

“LO STATO IN CUI VERSA IL NOSTRO POPOLO È PARADOSSALE, LA LIMITAZIONE DELLA NOSTRA FORZA DERIVA DALLA FAME DI POTERE. Viene guadagnato attraverso il tradimento, che poi si ritorce contro chi l'ottiene. I signori più potenti di Menzoberranzan sprecano i loro giorni a guardarsi le spalle per difendersi dai pugnali dei loro nemici, ma la morte li raggiunge dal davanti.”

—Drizt Do'Urden, in *Homeland* by R.A. Salvatore

NOTA: La presente traduzione NON SOSTITUISCE IN ALCUN MODO il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione in Italiano a cura di Gilead89
Si ringrazia per la revisione Chry



PANORAMICA DI GIOCO

Tyrants of the Underdark™ è un gioco di strategia competitivo da 2 a 4 giocatori nel quale ognuno assume il ruolo di uno dei leader di una casata Drow. Proprio come un Drow (un elfo oscuro) l'obiettivo sarà quello di ottenere potere attraverso il controllo del *Underdark*.

Durante la partita, ogni giocatore costruirà il proprio Mazzo di carte (*Deck*) che una volta giocate rappresenteranno i servitori (*Minion*) della casata e determineranno quali azioni poter svolgere durante il proprio turno, come ad esempio reclutare nuovi Minion o schierare truppe sulla mappa di gioco. Si potrà perfezionare il deck nel corso di tutta la partita, aggiungendo nuove carte e rimuovendone altre al fine di rendere il mazzo sempre più potente.

COME SI VINCE

Guadagna punti vittoria (VP) attraverso il reclutamento di potenti minions e il controllo di importanti postazioni nel sottosuolo. Il giocatore che alla fine del gioco avrà il maggior numero di VP verrà dichiarato il vincitore.





PLANCE DELLA CASATA DROW



TRUPPE NEUTRALI



TRUPPE DEL GIOCATORE



SPIE



TOKENS VP



MARKER-SITE CONTROLLATO



INNER-CIRCLE BOARD



TOKEN PRIMO GIOCATORE

SETUP

Prima di cominciare a giocare, disponi i componenti di gioco come segue:


1. Piazza il tabellone di gioco in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
A seconda del numero di giocatori si utilizzerà l'intera mappa di gioco o solo una parte.
Il tabellone è diviso in tre Zone da una linea tratteggiata.

- 2 Giocatori. Non si utilizzano altre Zone; gioca solo nella Zona Centrale.
- 3 Giocatori. Scegli una delle due zone esterne; gioca solo su quella e la zona centrale.
- 4 Giocatori. Gioca su tutte e 3 le Zone.

2. Scegli 2 Mezzi Deck Mercato [?] (ognuno composta da 40 carte) e mischiali insieme per formare il mazzo mercato. Mettilo coperto nello spazio Mercato del tabellone.

Per la prima partita. Utilizza i due Mezzi Deck "Drow" e "Drago"

3. Poni le Priestess of Lolth e le carte delle House Guard nelle loro rispettive posizioni sul tabellone.
4. Se stai giocando con il mezzo Deck "Demoni" poni le carte dei Reietti Folli a faccia in su nella loro posizione sul tabellone.

5. Metti le prime 6 carte del mazzo Mercato a faccia in su nel mercato.
6. Disponi le truppe bianche (Neutrali) in ogni spazio che contiene il simbolo  nelle zone in cui stai giocando.
7. Metti ogni segnalino controllo sulla mappa nel suo specifico **Site** con il lato "Total Control" a faccia in su.
8. Disponi i token VP nello specifico spazio sul tabellone
9. Scegli casualmente il primo giocatore e consegnagli il segnalino "First Player"
10. Ogni giocatore dovrà:
 - Scegliere una casata Drow e prendere la rispettiva plancia, inner-circle board, e tutti i pezzi di quel colore e porli di fronte a lui.
 - Prendere 7 carte "Nobile" e 3 carte "Soldato" per creare il proprio Deck di partenza. Mischiare il deck e porlo coperto sulla propria plancia.
 - Pescare 5 carte dal Deck.
11. Cominciando dal primo, ogni giocatore schiera una truppa in ogni **Site** di partenza sulla mappa di gioco non ancora occupato da un avversario. I "**Site** di partenza" sono quelli indicati con riquadri neri.

MEZZI-DECK MERCATO

I seguenti Mezzi-Deck Mercato sono inclusi nel gioco Tyrants of the Underdark:



Drow. Il deck Drow è composto da carte che si possono giocare con facilità e dal basso costo in Influenza.



Dragons. Il Deck Dragons ha molte carte dall'alto costo in Influenza e include 5 Draghi che concederanno dei benefici se verrà seguita una strategia.



Elemental. Il Deck Elemental include carte che posseggono l'abilità "Focus", che divengono più potenti se si possiedono altre carte di questo tipo.



Demons. Il Deck Demons include carte che permettono di inserire "Insane Outcasts" nei deck degli avversari, oltre a carte "Demone" che per essere giocate devono divorare carte dello stesso giocatore.

COMPOSIZIONE DELLE CARTE

Le carte nel deck rappresentano i minions, i singoli personaggi della Casata Drow a cui poter affidare degli ordini.

Ogni carta ha le seguenti caratteristiche:

1. **Nome**
2. **Costo.** Indica quanta "Influence" (🌀) è necessaria per reclutare la carta.
3. **Aspect.** Ogni servitore rappresenta differenti aspetti della società Drow, raffigurati da simboli sulla carta. Guarda "Aspects" dopo.
4. **Minion Type.** Rappresenta la razza del Minion.
5. **Simbolo del Deck.** Identifica il Mezzo-Deck a cui la carta appartiene.
6. **Testo Effetto.** Riporta l'effetto della carta se giocata.
7. **Testo Storia.** Spiega la storia del Minion, ma non ha alcun effetto sul gioco.
8. **Valore in VP nel Deck.** Indica quanti punti vittoria vale la carta alla fine della partita, se presente nel Deck, mano di carte o pila degli scarti del giocatore.
9. **Valore in VP nel "Inner-circle".** Indica quanti punti vittoria vale la carta se presente nel "Inner-Circle" alla fine della partita.
10. **Rarità.** Riporta quante copie della carta sono presenti nel "Mezzo-Deck". Per esempio, una carta con due punti è contenuta due volte nel rispettivo "Mezzo-Deck".



Aspects

I minions rappresentano i seguenti aspetti della società Drow:

- 🌀 **Ambition.** I minion Ambition sono i migliori nel reclutare altri minion e creare un Inner-Circle più forte.
- 🌀 **Conquest.** I minion Conquest sono i migliori nel conquistare l'Underdark.
- 🌀 **Malice.** I minion Malice sono i versatili e degli eccellenti assassini.
- 🌀 **Guile.** I minion Guile sono perfetti per spiare ed interferire con il controllo avversario.
- 🌀 **Obedience.** I minion Obedience svolgono missioni giornaliere.

COSA C'È DIETRO LE CARTE MINION

Quando le carte vengono giocate, si assegnano i minion corrispondenti a missioni generiche, rappresentate dalle risorse e dalle azioni che forniscono. Anche se non fa parte del Gameplay vero e proprio, si possono immaginare le missioni come una serie di avventure. Quando le carte Minion si trovano nella pila degli scarti, quei minion si trovano nel "Underdark" ad adempiere i loro compiti. Ogni volta che si rimischia la pila degli scarti per aggiungerla nuovamente al deck, i minion ritornano dalle loro missioni. Se pescati nuovamente, i minion tornano alla fortezza del giocatore pronti a ricevere nuovi ordini.

RISORSE

Le risorse nel gioco sono la **“Power”** (☿) e l’**“Influence”** (♁), che possono essere spese durante il turno del giocatore per compiere le azioni. Non viene tenuta traccia di Power e Influence in alcun modo, poiché le risorse ottenute durante il turno corrente devono essere esaurite immediatamente, mentre quelle in eccesso vengono perse. Power e Influence vengono guadagnate dal giocatore principalmente tramite l’utilizzo delle carte.

POWER (☿)

La Power permette di esercitare il controllo sulla mappa di gioco. Con la Power è possibile disporre le proprie truppe, uccidere le truppe avversarie e richiamare le spie.

INFLUENCE (♁)

L’Influence consente di reclutare le carte dal tabellone di gioco.

LA RISERVA DELLE RISORSE

Ogni volta che si ottengono ☿ o ♁, le risorse finiscono nella riserva del giocatore che può decidere di spenderle come preferisce durante la **“Parte 1”** del proprio turno. Alla fine del turno ogni giocatore perde tutte le risorse inutilizzate nella sua riserva; non è consentito conservarle per il turno successivo.



SEQUENZA DI GIOCO

Una partita a *Tyrants of Underdark*™ è divisa in più round. Durante un Round, ogni giocatore agisce nel suo turno iniziando dal primo. Il gioco continua in senso orario finché la partita non termina (vedi “Fine del Gioco” a pag. 14)

TURNO DEL GIOCATORE

Durante il proprio turno, il giocatore può svolgere le seguenti azioni il numero di volte che desidera e nell'ordine che preferisce:

1. Giocare una carta dalla propria mano (vedi “Giocare una carta” a pag. 9).
2. Spendere risorse dalla sua riserva per svolgere una delle seguenti azioni base (vedi “Actions” a pag. 11)
 - Uccidere una truppa avversaria spendendo 3 risorse Power (☛☛☛).
 - Schierare una truppa spendendo una risorsa Power (☛).
 - Reclutare una carta spendendo un ammontare di Influence (🌀) pari al suo costo.
 - Far tornare una spia avversaria spendendo 3 risorse Power (☛☛☛).

Alla fine del proprio turno, ogni giocatore deve svolgere le seguenti fasi:

1. Inserire le carte nel proprio Inner-Circle, solo se, nel proprio turno, sono state giocate carte che portano la dicitura “Promuovi alla fine del turno”.
2. Guadagnare VP a seconda dei Markers-Site controllati.
3. Scartare tutte le carte giocate e le rimanenti della propria mano.
4. Pescare dal proprio deck fino ad avere 5 carte nella propria mano. Se dovessero terminare le carte, il giocatore deve rimischiare la pila degli scarti per formare il nuovo deck.

GUADAGNARE PUNTI VITTORIA

Ogni volta che al giocatore guadagna VP, deve prelevare un pari numero di Token VP dalla riserva.

COME GIOCARE LE CARTE

Per giocare una carta, il giocatore la pone scoperta davanti a sé. Successivamente segue tutte le istruzioni riportate sulla carta nell'ordine in cui si presentano, aggiungendo alla tua riserva ogni risorsa (♣e/o ♠) che la carta fornisce (vedi “La Riserva delle Risorse” pag. 7).

Qualora una carta dovesse riportare istruzioni contrarie a quelle presenti in questo manuale, la carta ha la precedenza.

ABILITÀ SPECIALI DELLE CARTE

Molte carte forniscono solo risorse o ti permettono di svolgere un'azione tra quelle descritte nella sezione “**Actions**” a pagina 11. Le Abilità che richiedono ulteriori spiegazioni vengono presentate qui.

ABILITÀ CHE HANNO UN COSTO (▶).

Se nel testo presente sulla carta è riportata una freccia, questa indica che è richiesto un costo per svolgere l'effetto. Il giocatore deve pagare il costo presente alla sinistra della freccia per attivare l'effetto riportato alla sua destra. È possibile pagare il costo solo quando si gioca la carta.

È da tener presente che a differenza di altre istruzioni riportate sulle carte, il pagare il costo di un'abilità è opzionale. Se i costi non vengono pagati, l'abilità della carta non ha effetto. Per esempio, l'Insane Outcast ha l'abilità, “Scarta una carta dalla tua mano ▶ Riporta un Insane Outcast nella tua riserva.” È possibile giocare un Insane Outcast e scegliere di non scartare una carta per applicare questo effetto.

FOCUS.

Il mezzo-deck Elemental è caratterizzato dall'abilità Focus. Qualora il giocatore utilizzi una carta che presenta l'abilità Focus, nello stesso turno in cui abbia rivelato una carta appartenente allo stesso Aspect o qualora giocasse immediatamente dalla sua mano un'altra carta, con il medesimo Aspect, otterrebbe l'effetto Focus descritto alla destra della freccia.



INTERAGIRE CON LA MAPPA DI GIOCO

L'abilità di controllare l'Underdark è rappresentata dalle unità schierate dal giocatore: le truppe e le spie che vengono piazzate sulla mappa.

PRESENCE

Molte delle azioni che è possibile svolgere sulla mappa di gioco richiedono la **"Presence"** nel luogo in cui l'azione viene svolta. Il giocatore ha la Presence...

- In ogni Site in cui è presente una sua spia e/o truppe o nei Site che presentano spazi adiacenti occupati da almeno una sua truppa.
- In ogni spazio per le truppe su percorsi adiacenti a Site o spazi in cui il giocatore schierato le sue truppe.

SPAZI PER LE TRUPPE

Gli spazi per le truppe sono gli unici spazi che possono contenere truppe.

Spazio per le truppe Uno spazio per le truppe Bianche



SPAZI PER LE TRUPPE BIANCHE

Le truppe Bianche sono nemici che rappresentano gli abitanti dell'Underdark non allineate con le Casate Drow. Queste truppe non svolgono azioni; il loro unico compito è ostacolare la conquista dell'Underdark da parte dei giocatori. Quando una truppa Bianca viene rimossa dalla mappa di gioco il suo spazio diventa disponibile e i giocatori possono piazzarvi le loro truppe.

SITES

Un Site (Luogo) presenta molti spazi per le truppe raggruppati all'interno di un singolo grande riquadro. I Site possono inoltre includere :

1. Nome. Il nome del Site
2. Valore in VP. I VP che vengono assegnati al giocatore che controlla il Site alla fine del gioco.
3. Control Marker del Site. Viene preso dal giocatore che controlla il Site.
4. Site di partenza. Site in cui il giocatore può disporre le sue truppe all'inizio del gioco. Possono essere riconosciuti dal loro sfondo nero.



CONTROL

Il giocatore controlla i Site in cui ha la maggioranza di truppe del suo colore.



Esempio: Il giocatore rosso ha 2 truppe ad Araumycos, il nero ne ha 1 e c'è una truppa bianca. Il giocatore rosso controlla il **Site**.

Il giocatore perde il controllo del Site quando il numero delle sue truppe è pari o inferiore a quelle di un altro colore.

TOTAL CONTROL

Il giocatore ha il controllo totale di un Site se gli spazi contenuti in esso sono tutti occupati da sue truppe e non ci sono spie nemiche.

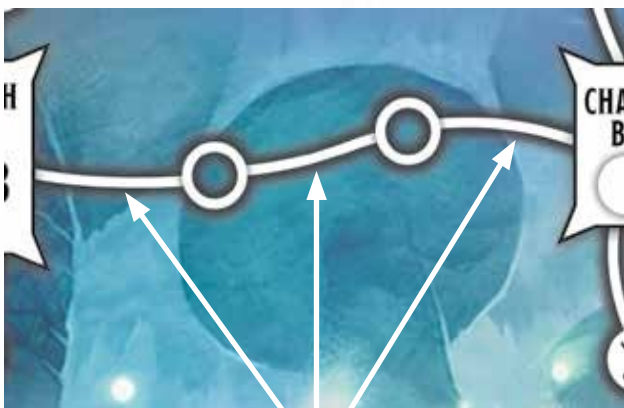
MARKER-SITE CONTROLLATO

Il marker-Site controllato viene posto davanti al giocatore che controlla il Site. Quando il giocatore acquisisce il controllo di un Site, prende il marker dalla mappa o dal precedente proprietario e lo pone davanti a sé. Se nel Site dovesse verificarsi un pareggio il marker viene riposizionato sulla mappa di gioco.

Una volta per turno, il giocatore ottiene, per ogni Marker-Site che possiede, un effetto che dipende dal livello di controllo che possiede nei Site (controllo o controllo totale), successivamente il Marker viene girato dal lato appropriato. L'effetto viene applicato nel turno stesso in cui il giocatore ottiene il Marker-Site.

ROTTE

Una rotta è il percorso che collega due Site e al suo interno possono esserci uno o più spazi per le truppe.



Una rotta

AZIONI

Il giocatore può sempre svolgere un alcune azioni durante la Fase 1 del suo turno spendendo delle risorse (vedi "Turno del Giocatore" a pag. 8). Il giocatore può anche ottenere azioni aggiuntive giocando delle carte.

TERMINI E FRASI CHIAVE

Alcune regole e carte i seguenti termini e frasi:

- **Presence.** Molte delle azioni che il giocatore può svolgere sulla mappa di gioco richiedono la Presence nello spazio e/o Site prescelto. Vedi "Presence" a pagina 10.
- **Nemici.** Le carte e le regole che menzionano truppe nemiche si riferiscono sia alle truppe bianche sia a quelle del colore di un giocatore avversario.
- **Ovunque sulla mappa.** Quando è presente questa carta, il giocatore può svolgere le azioni senza la necessità di avere la Presence nel luogo scelto.

ASSASSINARE UNA TRUPPA

ASSASSINATE A TROOP

"Prima che la candela si esaurisca, le porterò un nuovo teschio da aggiungere alla sua sala, Maestro".

— Zakeel, assassino

drow.

È possibile assassinare una truppa solo dove si possiede la Presence. Per assassinare una truppa, il giocatore la rimuove dal tabellone di gioco e la pone nella sua sala dei trofei sulla sua plancia. Non è possibile assassinare le proprie truppe.

Durante () del turno, è possibile spendere 3 Power () dalla propria riserva per eliminare una truppa.



La sala dei trofei

SCHIERARE UNA TRUPPA

DEPLOY A TROOP

“Le Casate Drow hanno occhi ovunque. Penseresti di essere da solo nell’Underdark, ma credimi, loro ti stanno guardando”

—Bruenor Battlehammer

Il giocatore può disporre una delle sue truppe solo dove ha la Presence. Per schierare una truppa, ne prende una dalla sua riserva e la piazza in uno spazio vuoto.

Anche se improbabile, se il giocatore non dovesse avere truppe sulla mappa di gioco, può piazzarne una in qualsiasi spazio libero.

Ogni volta che si tenta di fare questa azione ma non si hanno truppe in riserva si ottiene 1 VP in sostituzione.

Durante la fase 1 del proprio turno, è consentito spendere 1 Power (☛) dalla propria riserva per schierare una truppa.

DIVORARE UNA CARTA

DEVOUR A CARD

Per divorare una carta, il giocatore deve posizionarla nell’apposito spazio del tabellone di gioco. Le carte divorate vengono rimosse dal gioco.

Se viene divorata una carta che si trova nel market, si sostituisce con la prima del Deck-Market.



PESCA UNA CARTA

DROW A CARD

Per pescare una carta è sufficiente prendere la prima in cima al proprio deck.

Qualora si necessiti di pescare una carta ma non ce ne sono più nel proprio deck, è necessario mischiare la pila degli scarti per riformare il deck.

MUOVERE UNA TRUPPA

MOVE A TROOP

Il giocatore può muovere le proprie truppe solo da uno spazio in cui possiede la Presence. Per muovere una truppa, è necessario muovere una truppa schierata sulla mappa verso un qualsiasi spazio vuoto (anche se non si possiede la Presence

nella posizione di destinazione).



PIAZZARE UNA SPIA

PLACE A SPY

“Molte Casate Drow sono cadute a causa di spie posizionate nei luoghi giusti”

—Shaleel, priestess of Lolth

Una spia può essere posizionata in qualsiasi Site che non contenga già una spia del colore del giocatore. La miniatura va posizionata vicino al nome del Site – NON in uno degli spazi truppa in esso contenuti. Non è necessario avere la Presence nel Site in cui si desidera posizionare una propria spia. Un Site può essere occupato da spie di più giocatori contemporaneamente.

Qualora il giocatore decidesse di svolgere questa azione quando tutte le proprie spie si trovano sulla mappa di gioco, può scegliere di non far nulla oppure di riportare in riserva una delle spie precedentemente schierate sulla mappa.



PROMUOVERE UNA CARTA

PROMOTE A CARD

“Un Inner-Circle di una Casata Drow è un potentissima organizzazione fondata dai più ambiziosi cospiratori, depravati traditori e spietati assassini che chiunque possa immaginare.”

—Tam Zawad, maestro delle spie di Harper

Per promuovere una carta nel proprio Inner-Circle, è sufficiente posizionarla scoperta sul proprio Inner-Circle. Le carte promosse non fanno più parte del deck del Giocatore; NON sarà possibile rimischiarle al suo interno successivamente.

Alla fine del gioco, si ricevono per le carte un numero di punti vittoria pari a loro valore Inner-Circle in VP.



La carta *Master of Sorcere* è stata promossa nell'Inner-Circle.

RECLUTARE UNA CARTA

RECRUIT A CARD

Per reclutare una carta è sufficiente prenderla dal tabellone di gioco e posizionarla nella propria pila degli scarti. Dopo, se la carta si trovava nel market, la si sostituisce con la prima in cima al deck-Market.

Durante la fase 1 del turno, il giocatore può spendere Influence presente nella sua riserva per reclutare una House Guard, una Priestess of Lolth, oppure una carta dal Market.

Per quest'ultima azione è necessario spendere il costo in Influence (☉) della carta.

Se la riserva di House Guards, Priestesses of Lolth o Insane Outcasts è esaurita, il gioco continua ma non è più possibile reclutare questo tipo di carte. Se dovessero essere reclutati tanti Insane Outcasts da esaurire la riserva, questi vengono reclutati in senso orario, partendo dal giocatore di turno in quel momento.



Aerisi Kalinoth attende nel market di essere reclutata da un giocatore che possiede abbastanza Influence.

RITIRA UNA TRUPPA O UNA SPIA

RETURN A TROOP OR A SPY

“Devi affrontare ogni trasgressione con durezza. Se solo mostri il collo, perderai la tua testa”

—*Jhael'Dara, drow weapons master*

È possibile ritirare una propria truppa o spia solo da luoghi in cui si ha Presence. Truppe o spie avversarie vengono restituite, da spazi o site, nella riserva del rispettivo proprietario.

Per far tornare una propria truppa o spia, basta prelevarla da uno spazio o un site e riporla nella riserva personale.

Solo le truppe appartenenti ad un giocatore possono essere richiamate.

Durante la Fase 1 del turno, si può scegliere di far richiamare una truppa nemica spendendo 3 Power (☉☉☉) dalla propria riserva.



Il giocatore rosso vuole consolidare la propria posizione a *The Phaerlin*. Può scegliere di spendere 3 Power per richiamare la spia del giocatore blu. Questo darebbe il Controllo totale al giocatore rosso.

SOPPIANTARE UNA TRUPPA

SUPLANT A TROOP

“Perché ricorrere a qualcosa di così rozzo come l'omicidio, quando puoi controllare le menti?”

—Kimmuriel Oblodra

Soppiantare una truppa è possibile solo dove si possiede la Presence. Soppiantare una truppa equivale a distruggerla e successivamente disporre una propria truppa nella posizione resa nuovamente vacante. (Vedi “Assassinare una truppa” e “Schierare una truppa,” nelle pagine precedenti).

Possono essere soppiantate solo le truppe avversarie.



Il giocatore nero ha giocato una carta che permette di soppiantare una truppa.

Prima distrugge la truppa rossa.



Successivamente schiera una delle sue truppe sullo spazio dove era situata precedentemente la truppa rossa.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando si verifica uno dei seguenti eventi:

- Un giocatore schiera la sua ultima truppa.
- Il Deck-Market è vuoto.

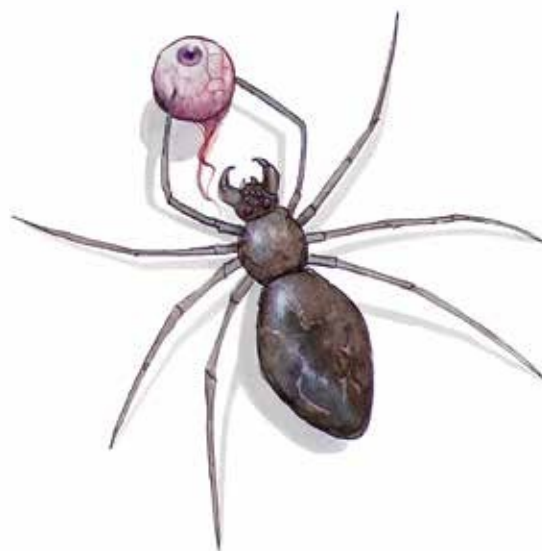
Quando si verificano una delle condizioni di fine partita, il gioco continua fino alla fine del round, solo a questo punto il gioco è definitivamente concluso.

PUNTEGGIO FINALE

Giunti alla fine della partita, è possibile utilizzare i blocchi segnapunti per annotare i VP finali totalizzati. Ogni giocatore segna il punteggio come segue:

- Il valore in VP di ogni site che si controlla.
- 2 VP per ogni site di cui si possiede il Controllo Totale.
- 1 VP per ogni truppa nella propria sale dei trofei.
- Il valore Deck VP di ogni carta presente nel proprio deck, mano e pila degli scarti.
- Il valore Inner-Circle di ogni carta presente sul proprio Inner-Circle.
- I VP accumulati durante tutta la partita.

Il giocatore con più VP alla fine del gioco è dichiarato il vincitore. In caso di parità tra più giocatori, vincono tutti quelli con più punti.



Quick Reference

PRESENCE

Il giocatore possiede la Presence...

- In ogni Site in cui è presente una sua spia e/o truppe o nei site che presentano spazi adiacenti occupati da almeno una sua truppa.
- In ogni spazio per le truppe su percorsi adiacenti a **Site** o spazi in cui il giocatore ha schierato le sue truppe.

ABILITÀ SPECIALI DELLE CARTE

Abilità con un costo (►). È possibile pagare il costo riportato a sinistra della freccia al fine di attivare l'effetto descritto destra. Pagare il costo è opzionale, l'abilità non ha effetto, ma è comunque necessario seguire le istruzioni delle altre abilità presenti sulla carta.

Focus. Qualora il giocatore utilizzi una carta che presenta l'abilità Focus, nello stesso turno in cui abbia rivelato una carta appartenente allo stesso Aspect o qualora giocasse immediatamente dalla sua mano un'altra carta, con il medesimo Aspect, otterrebbe l'effetto Focus descritto alla destra della freccia.

AZIONI

Assassinare una truppa. Si rimuove una truppa nemica da uno spazio e si pone nella sala dei trofei sulla propria plancia.

Schierare una truppa. Si prende una truppa dalla propria riserva e si schiera in uno spazio in cui si possiede la Presence. Ogni volta che si tenta di fare questa azione ma non si hanno truppe in riserva si ottiene 1 VP in sostituzione.

Divorare una carta. Per divorare una carta, il giocatore deve posizionarla nell'apposito spazio del tabellone di gioco. Se viene divorata una carta che si trova nel market, si sostituisce con la prima del Deck-Market.

Muovere una Truppa. È consentito muovere truppe verso un qualunque spazio vuoto solo da spazi in cui si ha Presence.

Piazzare una spia. Una spia può essere posizionata in qualsiasi Site che non contenga già una spia del giocatore. La miniatura va posizionata sul Site (NON in uno degli spazi truppa).

Promuovere una Carta. Per promuovere una carta è sufficiente posizionarla scoperta sul proprio Inner-Circle.

Ritira una Truppa o una Spia. È possibile richiamare nella riserva del proprietario una truppa o una spia da un luogo in cui si ha Presence. Le truppe Bianche non possono essere ritirate poiché non appartengono a nessuno.

Soppiantare una truppa. Il giocatore distrugge una truppa nemica e successivamente schiera una propria truppa nella posizione resa vacante.

CONTROLLO VS CONTROLLO TOTALE

Un site si definisce Controllato se un giocatore occupa la maggioranza degli spazi con le truppe del proprio colore.

Un site si definisce Totalmente Controllato quando un giocatore occupa con le proprie truppe tutti gli spazi e non ci sono spie nemiche.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando si verifica uno dei seguenti eventi:

- Un giocatore schiera la sua ultima truppa.
- Il Deck-Market è vuoto.

Quando si verificano una delle condizioni di fine partita, il gioco continua fino alla fine del round, solo a questo punto il gioco è definitivamente concluso.

FAQ ONLINE

Hai domande? Cerca tra le FAQ sul sito:
www.GF9-DnD.com/Tyrants