

## "Double Titan" or "Son of Titan"

Lo scopo principale di questa regola è evitare che i novizi vengano spazzati via nei primi turni di gioco o che un colpo di sfortuna possa compromettere irrimediabilmente una partita (Titan, di solito, è un gioco dove chi sta in testa prosegue nella sua trionfale marcia solitaria senza grossi problemi). Double Titan è ottimo anche in tutte le varianti con due plance di gioco.

Voi siete un Titano con un fratello gemello (o se preferite un figlio, un compagno, o quello che più vi piace) ed avete deciso di conquistare il mondo.

Quindi, invece di partire con un Angelo, partite con due Titani (per rappresentare il secondo utilizzate una delle pedine bianche della confezione o il titano di qualche altro giocatore o al limite utilizzate un segnalino di legione capovolto).

Quindi rispetto al regolamento di base **i giocatori devono guadagnare** il loro primo Angelo.

Questo si traduce in un bilanciamento del gioco evitando fini premature

### **Opzione addizionale (ideale nella partita a 2 o 3 giocatori):**

Iniziate con **tre** legioni, due con il Titano e la terza con un Angelo, e tre creature della tipologia base. Le legioni devono essere composte tutte da un ugual numero di pedine (i.e. 4). Si potreste reclutare direttamente un Warbear o un Minotaur nel primo turno.

Questa opzione risulterà particolarmente divertente soprattutto per la massiccia presenza di creature piuttosto grandi. Peraltro come effetto secondario si ottiene di diminuire la potenza, nella fase centrale del gioco, delle creature reclutate in "brush" e "jungle".

### **Come guadagnare i punti di esperienza dei Titani**

Se avete 2 Titani ogni volta che raggiungete 100 punti, o un multiplo, dovete avanzare uno dei due titani alternativamente senza mai lasciarne uno indietro rispetto all'altro. *Es. a 100 punti il Titano colorato arriva a 7 di valore, a 200 sarà l'altro titano a salire a 7 e così via.*

Questo farà inoltre sì che un giocatore che abbia perso uno dei suoi Titani, verrà l'altro avanzare velocemente bilanciando così la differenza con gli altri.

### **Il Titano in battaglia**

Se un giocatore si trova con due Titani in una battaglia, questi combatteranno normalmente. Se perdete un solo Titano non c'è problema, ma se anche il secondo viene sconfitto siete eliminati dal gioco.

### **Movimenti**

Uno solo dei due Titani può effettuare il "teleport di torre" in ogni turno, quindi scordatevi cose come... ho fatto 6 e mi prendo due Warlock.

# Strategic Titan

Sommario:

1. Cosa è "Titan"?
2. Cosa è "Strategic Titan"?
3. Differenze dal Titan "Ufficiale" (TU)
4. Movimenti delle legioni
5. Torri
6. Segnalini di legione
7. Mulligan
8. Essere resuscitati dagli dei
9. Regole opzionali

## 1. Cosa è "Titan"?

- 1.1 "Titan" è un gioco da tavolo (wargame astratto) della Avalon Hill. Il gioco è molto popolare sia per il suo argomento fantasy, sia per la sua grafica che per l'originalità del sistema di gioco. Questa variante suppone che sappiate già giocare secondo le regole "ufficiali"

## 2. Cosa è "Strategic Titan

- 2.1 "Strategic Titan" è una variante che dovrebbe ridurre la componente fortuna nel gioco e possibilmente anche la sua durata oceanica (i due maggiori difetti di Titan), come anche dare la possibilità di pianificare le mosse future.

## 3. Differenze dal Titan Ufficiale (TU)

- 3.1 Nel TU ogni giocatore tira un dado per determinare di quante caselle muoverà le sue legioni. In TU si hanno a disposizione 12 segnalini di legione con la possibilità di ottenerne altri distruggendo completamente un avversario. Nel TU in certe condizioni le legioni con il Titano possono teleportarsi e fare alcune azioni speciali. Nel TU. In certe situazioni, il giocatore può ritirare un dado (il classico "mulligan") se il risultato ottenuto non era soddisfacente. Nella versione Strategic queste regole subiscono delle variazioni.
- 3.2 Tutte le regole del TU che non vengono specificatamente modificate qui di seguito restano valide.
- 3.3 Altre regole opzionali sono riportate in coda a questo documento.

## 4. Movimento delle legioni

- 4.1 Ogni giocatore, invece di tirare il dado, sceglie di quanto muoverà le sue legioni nel turno. Il numero scelto deve essere compreso tra 1 e 6.
- 4.2 Il numero scelto **non può essere lo stesso** usato nei **due** turni precedenti.
  - 4.21 Per evitare errori i numeri scelti nei turni vanno segnati su un foglio e sono di pubblica consultazione.
  - 4.22 Il numero per il movimento si considera scelto (e quindi va registrato) nel momento in cui un giocatore muove la sua prima legione e la lascia andare (come per gli scacchi, pezzo lasciato, mossa effettuata). Qualunque altra dichiarazione effettuata prima non ha alcun valore. Vedi anche "Mulligans" 7.21, 7.22.
- 4.3 **Ogni** legione del giocatore, ad eccezione di quella del Titano (vedi 4.7), che è in grado di muovere **deve** farlo. Questo è un cambiamento di cruciale importanza rispetto al TU.
- 4.4 Attaccare un nemico terminando in anticipo il proprio movimento non è considerato obbligatorio. Una legione che come risultato del movimento abbia come unica possibilità l'attacco, può non muovere. Qualora però avesse altre possibilità di movimento, andrebbe mossa.
  - 4.41 Ovviamente se volte potete attaccare.
- 4.5 Se una legione che aveva già deciso di dividersi ???If a splitting legion exercez the option to not "stop short" attack, it will recombine with any other split which has legally not moved for the same or other reasons (major change!).
- 4.6 Una legione **deve** muovere ed attaccare se il nemico si trova nella esatta casella d'arrivo del suo movimento, e se l'attacco è l'unica mossa possibile. Quindi non siete obbligati ad attaccare se il vostro movimento fosse interrotto in anticipo (e quindi potete restare fermi), ma lo siete se il movimento vi porta esattamente nella casella del vostro avversario (e non avete altre soluzioni di movimento).
- 4.7 Una legione con il Titano **non è obbligata** a muovere per nessun motivo, anche se fosse l'ultima legione in possesso di un giocatore; in questo caso nel turno verrebbe segnato "passo" anziché il numero per il movimento.

- 4.71 Se qualcuno dovesse chiedere spiegazioni circa il mancato movimento di una legione in mappa dovrete rivelare il Titano (o muoverla). Se nessuno chiede spiegazioni non siete tenuti a dare alcun tipo di informazione.
- 4.8 Ad eccezione del primo turno un giocatore non può scegliere “1” come suo fattore movimento se ha delle legioni nella parte centrale del tabellone a meno che tutte le sue legioni presenti nel centro non siano in grado di restare ferme (si blocca con le sue stesse pedine o ha il Titano che può restare fermo).

## 5. Le Torri

- 5.1 Le legioni con il Titano non possono teleportarsi in nessuna locazione che non sia una Torre. Come nel TU il numero “magico” per il teletrasporto è il “6”.
- 5.2 Durante il primo turno il Titano può teleportarsi, ma non può reclutare nessun Warlocks (potrà farlo nei turni successivi).
- 5.3 Se vi spostate in una Torre dovete segnare che ci siete stati, poiché non potete entrarci due volte di seguito anche a distanza di molti turni. Prima di poter tornare nella Torre di partenza, quindi, dovrete essere stati in un'altra. Le Torri in cui non potete fermarvi possono comunque essere attraversata liberamente.

## 6. I segnalini delle legioni

- 6.1 Ogni giocatore inizia la partita con 5 segnalini di legione.
- 6.2 Il massimo di segnalini che un giocatore potrà mai possedere è 12.
- 6.3 Per ogni legione che attaccate e distruggete in **combattimento** avrete diritto ad un ulteriore segnalino di legione, purché la vostra legione attaccante sia sopravvissuta allo scontro.
- 6.4 Per ogni **due** legioni attaccate che si **arrendono** a voi, avete diritto ad un segnalino di legione.
- 6.5 I segnali delle legioni sconfitte tornano ai loro proprietari per poter essere riutilizzati.
- 6.6 Se una legione attaccata riesce a difendersi in **combattimento**, il suo proprietario guadagna un segnalino di legione.
- 6.7 Per ogni due volte in cui sconfiggete l'attaccante per ritiro (non schiera i suoi pezzi in campo), guadagnate un segnalino di legione.
- 6.8 I segnalini di legione a disposizione di un giocatore non diminuiscono mai per nessun motivo, si accumulano soltanto.

## 7. Mulligans

- 7.1 I Mulligans (ovvero la possibilità di ritirare un dado) servono essenzialmente a stabilizzare il fattore fortuna. Ogni giocatore inizia con 6 e di solito li utilizza in combattimento in momenti di particolare difficoltà.
- 7.2 Un giocatore può utilizzare il mulligan per cambiare il numero che ha scelto per il movimento dopo aver mosso la prima legione (il più classico degli “Oops!”) o può spenderne “n” per tornare alla Torre di partenza quando viene attaccato da un giocatore; in questo caso deve dichiararlo subito dopo aver visto le forze dell'attaccante e prima di schierare per il combattimento.
- 7.21 Se un giocatore sbaglia ad annunciare il suo numero per il movimento (ad esempio dice un numero ma ha mosso la sua prima legione di un numero di spazi diverso), ha due opzioni o usa il mulligan o accetta il nuovo movimento (quello effettivamente fatto con la legione).
- 7.22 Dopo che il numero per il movimento viene scelto, ulteriori errori vanno considerati come mosse illegali e devono essere rifatte secondo il numero giusto senza la possibilità di utilizzare dei mulligan.
- 7.23 Il mulligan può essere utilizzato anche per annullare una divisione di una legione dopo aver iniziato a muovere, ma prima che sia stata mossa la legione oggetto della divisione. Le legioni così “riunite” non possono comunque essere usate per attaccare per nessun motivo.
- 7.24 Si può utilizzare il mulligan per dividere una legione dopo aver iniziato i movimenti, purché la legione oggetto della divisione non abbia ancora mosso.
- 7.3 Si guadagna un nuovo mulligan ogni volta che in combattimento (attacco o difesa) eliminate una legione avversaria, a meno che quel giocatore, dopo la battaglia, non sia ancora quello con più legioni di tutti sulla plancia di gioco (anche a parimerito). Il mulligan così guadagnato può essere usato immediatamente.
- 7.4 Si perde un mulligan ogni volta che si guadagna un segnalino di legione a meno che non siate il giocatore con meno legioni sulla plancia di gioco (anche a parimerito).
- 7.41 Si perde un mulligan ogni volta che si supera il muro delle centinaia (100, 200, 300 punti e così via), a meno che non siate il giocatore con meno punti di tutti (calcolo da effettuare **dopo** l'attribuzione di punti).
- 7.5 Potete usare quanti mulligan volete, purché ne abbiate, senza limiti di alcun tipo (es. potete ripetere anche 5 volte un tiro particolarmente importante).
- 7.6 Ogni volta che la legione del Titano viene attaccata ha diritto ad un mulligan extra da utilizzarsi **esclusivamente** con il Titano e **solo** per la battaglia in corso. Se non utilizzate il mulligan entro la fine dello scontro, lo perderete.

- 7.7 Durante il combattimento potete usare un mulligan per far ritirare al vostro avversario un tiro per ferire (questa opzione deve essere usata immediatamente non appena il tiro è stato eseguito e **non a posteriori**).
- 7.8 Se utilizzate le mappe tattiche aggiuntive e determinate con il dado quale usare, potete usare il mulligan per ripetere questo tiro.
- 7.9 Se entrate in Torre e non sono più disponibili le creature base, potete scartare un certo numero di mulligan per reclutare immediatamente la prima creatura disponibile l'ungo l'evoluzione della varie specie, secondo il costo qui di seguito riportato: Lion/Troll/Cyclops = 1 mulligan; Ranger/Gorgon = 2; Warbear/Minotaur = 3; Wyvern/Gryphon/Gaurdian = 4; Unicorn/Behemouth = 5; Angel/Warlock = 6; creature non-Lords di valore alto/Archangel = tutti i mulligan residui con un minimo di 7.

## 8. Resurrezione divina

- 8.1 Se un giocatore dovesse perdere il suo Titano in battaglia ed avesse a disposizione 10 mulligan, potrebbe pagare i 10 mulligan per risorgere il suo Titano.
- 8.2 Dopo aver eliminato dalla plancia di gioco tutte le sue legioni (ed effettuato i necessari conteggi), piazzerà il Titano, un Angelo e 6 creature base, nell'assortimento che preferisce, in una qualsiasi Torre della mappa. Inoltre avrà diritto a 6 nuovi mulligan.
- 8.3 Se le sei creature base non fossero disponibili prendete quelle che ci sono ed integratele con quelle di livello successivo senza alcun costo aggiuntive.
- 8.4 Questa legione non si considera come una di quelle di partenza, pertanto potete dividerla come preferite..
- 8.5 Il giocatore mantiene tutti i segnalini di legione che aveva prima di morire.
- 8.6 Il giocatore mantiene tutti i punti realizzati fino a quel momento.

## 9. Regole Opzionali

- 9.1 I giocatori iniziano la partita con 9 creature base (tre per tipo), più un Titano, un Angelo e un Warlock, ognuno a capo di una diversa legione.
  - 9.11 Se utilizzate la regola di cui sopra, rimuovete i Warlock che avanzano. I Warlocks potranno essere reclutati solo se vengono uccisi e "riciclati". Questa modifica si rende necessaria per evitare che i primi giocatori si avvantaggino prendendo i pochi Warlock residui impedendo a tutti di averne uno.
- 9.2 I giocatori iniziano la partita con un Centaur, un Lion, una Gargoyle, un Cyclops, un Ogre e un Troll come pezzi di partenza. Questo apre numerose possibilità per il primo turno di gioco.
- 9.3 I giocatori iniziano con due Titani e nessun Angelo (vedi variante sopra).
- 9.4 I giocatori iniziano con un minor numero di segnalini di legione.
- 9.5 "Bagno di sangue": i giocatori iniziano con un maggior numero di segnalini di legione.