

Scenario “Orchi Mercenari”

L’Alleanza degli Umani, gli Elfi della Notte, e i Non Morti sono impegnati in una lotta reciproca per il controllo di una valle ricca di risorse. Diverse bande di Orchi disertori, cercando di trarne profitto, si sono accampate nella valle e stanno vendendo i propri servizi come mercenari. Le armate devono trarre vantaggio dai mercenari per consolidare la propria influenza sulla valle, ricordando sempre che sebbene siano molto potenti, queste truppe sono inaffidabili e venderanno i propri servizi al miglior offerente.

Giocatori: 3

Razze: Tutte tranne gli Orchi

Segnalini Speciali: Nessuno

Preparazione: La mappa viene preparata come illustrato nel diagramma a fianco. I giocatori iniziano con 8 unità Oro e 4 unità Legno ciascuno. Preparate le Tessere Unità degli Orchi a lato della mappa di gioco, potenziandole al livello più alto. Piazzate 3 unità di Orchi da Corpo a Corpo, 4 unità di Orchi Volanti, e 4 unità di Orchi da Tiro accanto alle Tessere Unità - queste unità sono le riserve dei mercenari.

Unità Iniziali: Ogni giocatore inizia con 3 unità da Corpo a corpo e 3 Lavoratori nella propria zona Città.

Regole Speciali: Il giocatore che ha almeno un’unità o Lavoratore in una delle zone Obiettivo da 2 Punti (i campi dei mercenari) può decidere di **reclutare** uno o più mercenari durante la Fase di Utilizzo, invece di Addestrare, Costruire, o Potenziare. Ogni unità mercenaria costa un compenso di 4 unità di Oro. Il giocatore paga semplicemente l’Oro e prende l’unità di Orco desiderata dalle riserve dei mercenari, piazzandola sulla sua Interfaccia Città.

Le unità mercenarie si piazzano come se fossero unità normali, ma possiedono le abilità indicate nelle Tessere Unità degli Orchi.

Inoltre, le unità mercenarie devono essere accompagnate sempre da una tua unità normale.

Un’unità mercenaria in un esagono che non contiene anche un’unità regolare appartenente al giocatore che la controlla, si congela immediatamente e ritorna nella riserva dei mercenari.

Se un giocatore recluta un tipo di unità mercenaria che non ha più pedine disponibili nella riserva dei mercenari, sceglie un’unità mercenaria di quel tipo già piazzata sulla mappa e la rimuove dal gioco, piazzandola sulla propria Interfaccia Città. Il giocatore ha corrotto quell’unità sottraendola al suo padrone precedente.

Condizioni di Vittoria: Vinci se, alla fine del tuo turno, controlli 12 o più Punti Vittoria. In alternativa, vinci se gli altri due giocatori sono stati eliminati dal gioco.

Variante “Scenario Standard per 3 giocatori”

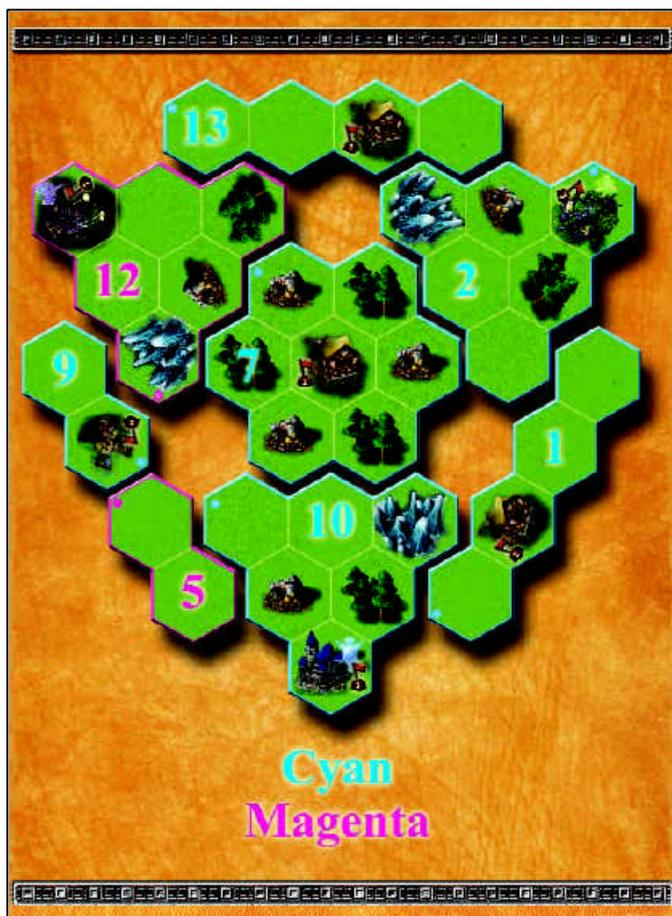
Il diagramma sopra può essere utilizzato per giocare una partita Standard per 3 giocatori.

Ogni giocatore sceglie una Razza (o la pesca a sorte) tra: Alleanza degli Umani, Elfi della Notte, Non Morti.

La preparazione segue le regole standard, con 5 unità di Oro e 5 unità di Legno per giocatore, e 3 unità da Corpo a Corpo e 3 Lavoratori sulla propria città.

Per lo svolgimento del gioco si applicano interamente le regole delle partite standard del regolamento originale.

Condizioni di Vittoria: Vinci se, alla fine del tuo turno, controlli 12 o più Punti Vittoria. In alternativa, vinci se gli altri due giocatori sono stati eliminati dal gioco.



Scenario “Corsa all’Oro”

La guerra contro i Non Morti ha impoverito le risorse dell’Orda degli Orchi e dell’Alleanza degli Umani. I due schieramenti si trovano impegnati in una gara per il dominio militare di una regione montuosa nota per possedere una valle ricca di Oro e Legname. Il vincitore si assicurerà un gran vantaggio nell’annientare il Flagello dei Non Morti ed eliminarlo dal proprio territorio.

Giocatori: 2

Razze: Orchi e Umani

Segnalini Speciali: Nessuno

Preparazione: La mappa viene creata come illustrato nel diagramma. I giocatori iniziano con 5 unità d’Oro e 5 unità di Legno ciascuno.

Unità iniziali: Ogni giocatore inizia con 3 unità da Corpo a corpo e 3 Lavoratori nella propria zona Città.

Condizioni di Vittoria: Vinci se, alla fine del tuo turno, controlli 12 o più Punti Vittoria. In alternativa, vinci se l’altro giocatore viene eliminato dal gioco.

Scenario Creato da: Matthew M. Monin



La Peste dei Non Morti

L'Alleanza degli Umani, l'Orda degli Orchi, e gli Elfi della Notte sono in guerra tra loro. Ogni razza vuole dominare la provincia. I Non Morti, tuttavia, sono riusciti ad infestare le città con una rara forma di peste, indebolendo le altre 3 razze. Esiste, tuttavia, una cura alla malattia. La pozione può essere preparata mescolando tre ingredienti: mandrake, acqua purificata e daffodils. Ciascun ingrediente viene venduto in piccoli mercati gestiti da mercanti Goblin. Un mercante vende acqua purificata, e ha costruito il suo mercato in cima alle montagne, vicino ad una sorgente. Un altro mercante vende mandrake, ed il suo mercato si trova nel cuore della provincia. L'ultimo mercante Goblin si trova nelle Pianure Occidentali, e vende daffodils. E' una corsa contro il tempo e contro gli avversari per essere i primi ad ottenere gli ingredienti per la pozione.

Giocatori: 3

Razze: Tutte tranne i Non Morti

Segnalini Speciali: I tre segnalini che raffigurano un'unità da Corpo a Corpo, da Tiro, e Volante.

Preparazione: La mappa viene creata come illustrato nel diagramma. I giocatori iniziano con 5 unità di Oro e 5 unità di Legno. Piazza i 3 gettoni speciali come illustrato nel diagramma. Rimuovi le carte "Punti Vittoria" dal mazzo Esperienza di ciascun giocatore. Crea 3 mazzi di 3 carte ciascuna, formate da 1 Punto Vittoria per ogni razza in gioco. Piazza un mazzo sul lato destro della mappa, vicino al segnalino speciale raffigurante l'unità Volante. Piazza il secondo mazzo sul lato sinistro della mappa, vicino al segnalino raffigurante l'unità da Corpo a Corpo. L'ultimo mazzo viene piazzato sul lato inferiore della mappa, in prossimità del segnalino raffigurante l'unità da Tiro. I tre mazzi rappresentano le scorte di magazzino di ciascuno dei tre mercati.

Unità Iniziali: Ciascun giocatore inizia con 3 unità da Corpo a Corpo e 3 Lavoratori nella propria città.

Regole speciali: I tre segnalini speciali rappresentano i tre mercati gestiti dai Goblin. Se hai, durante la Fase di Utilizzo, una o più unità su uno dei segnalini speciali, puoi, in aggiunta alla normale azione della Fase di Utilizzo, comprare la tua carta "Punto Vittoria" dal mazzo di carte disposto vicino al segnalino. Questa carta rappresenta uno dei tre ingredienti necessari per la pozione, ed ha un costo di 4 unità di Oro. Ricorda che ciascun mercante Goblin ha una delle tue carte Punto Vittoria. Per cui, per entrare in possesso delle tue tre carte, devi visitare tutti i mercati.

Condizioni di Vittoria: Vinci se, alla fine di qualsiasi Fase, hai un totale di 9 Punti Vittoria e sei in possesso delle tre carte Punto Vittoria del tuo colore. In alternativa, vinci se gli altri due giocatori sono stati eliminati dal gioco.

Scenario Creato da: L. Seuren

