

# Ordine di Turno

Un aiuto al giocatore (v1.5) per Black Rose Wars di E. Ayak, basato sul lavoro di M. Zogon 272 (testo) e raevypp (layout). Tutte le immagini sono state prese dal manuale di BRW v1.2

## 1. Fase della Rosa Nera

- Controlla quale giocatore ha la corona, quel giocatore diventa il primo giocatore.
- Puoi scartare missioni, la Rosa Nera guadagna PP in base alla Fase di Luna della missione scartata (1 PP per la prima, 2 PP per la 2°, 3 PP per la 3°).
- Spostare gli eventi a destra. Se lasciano il gioco, la Rosa Nera guadagna i PP indicati.
- L'ultimo giocatore pesca l'evento e lo risolve. Se c'è una corona, ottiene la corona.
- Ogni giocatore senza missioni pesca una missione. (Si possono avere max 2 missioni).

## 2. Fase di Studio

*In qualsiasi momento durante questa fase, puoi scartare 1 magia dalla tua mano alla Libreria.*

- Pesca 2 carte dal Grimorio (il tuo mazzo).
- Pesca 4 carte dalla Libreria, tienine 2, scarta le altre 2 scoperte vicino la Libreria.

## 3. Fase di Preparazione

- Simultaneamente, posizionate coperte 2-4 Magie con la Magia scelta rivolta verso il basso sulla plancia, una delle Magie deve essere assegnata allo slot Magia Rapida.

## 4. Fase d'Azione

*Controlla gli eventi attivi per qualsiasi regola speciale.*

- Esegui 1-2 azioni usando le Magie e i segnalini azione ancora disponibili in qualsiasi combinazione, tranne quella di due Magie standard.
- Qualsiasi magia inutilizzata può essere messa nelle Memorie (i tuoi scarti) per eseguire 1 movimento.

*Continua in senso orario finché non hanno passato tutti i giocatori; non puoi passare finché non hai usato tutte le tue Magie e segnalini azione.*

- Quando un mago viene sconfitto, chi ha inflitto il colpo mortale prende un gettone trofeo, quindi guadagna PP.

## 5. Fase di Evocazione

- Ogni giocatore attiva tutte le sue evocazioni, una alla volta, in qualsiasi ordine.
- Ogni evocazione può muoversi, quindi può attaccare.

## 6. Fase di Pulizia

- Tutte le carte Magia sulla scheda del mago vanno nelle Memorie (il tuo scarto), qualsiasi Magia Trappola che non è stata innescata torna alla mano del giocatore. Le Magie Dimenticate vengono rimosse dal gioco.
- Riattiva i segnalini azione dei giocatori e i segnalini delle stanze attivate.
- Controllare l'instabilità delle stanze, se qualcuna è diventata instabile:
  - Il giocatore che ha apportato il maggior danno guadagna il segnalino attivazione della stanza. In caso di pareggio, il segnalino passa alla Rosa Nera.
  - Capovolgi la stanza sul lato distrutto.
- Se qualcuno ha raggiunto 30 PP, il gioco finisce.

### PP in base ai danni:

1° posto: 4PP

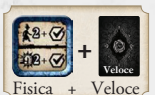
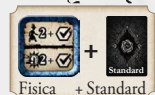
2° posto: 2PP

Partecipazione: 1PP

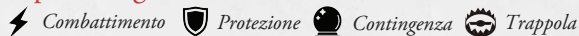
Pareggi: -1PP

Unico giocatore: 5PP

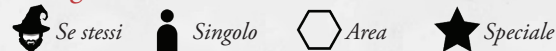
# Combinazioni Azioni



## Tipi di Magia



## Bersagli



## Altro



## Elementi



# Punti addizionali di Fine Partita

## 1. Missioni risolte

Guadagna PP in base alla quantità di missioni risolte:

- 1° posto: 6 PP
- 2° posto: 3 PP
- Partecipazione: 1 PP (devi avere almeno 1 missione completata).



## 3. Segnalini Trofeo

Guadagna PP in base alla quantità di segnalini trofeo:

- 1° posto: 4 PP
- 2° posto: 2 PP
- Partecipazione: 1 PP (devi avere almeno 1 segnalino trofeo).



## 2. Instabilità stanze

Guadagna i PP indicati sul segnalino attivazione di ogni stanza acquisito distruggendo le stanze.



## 4. Possessore della corona

Il giocatore con la corona ottiene 1 PP.

