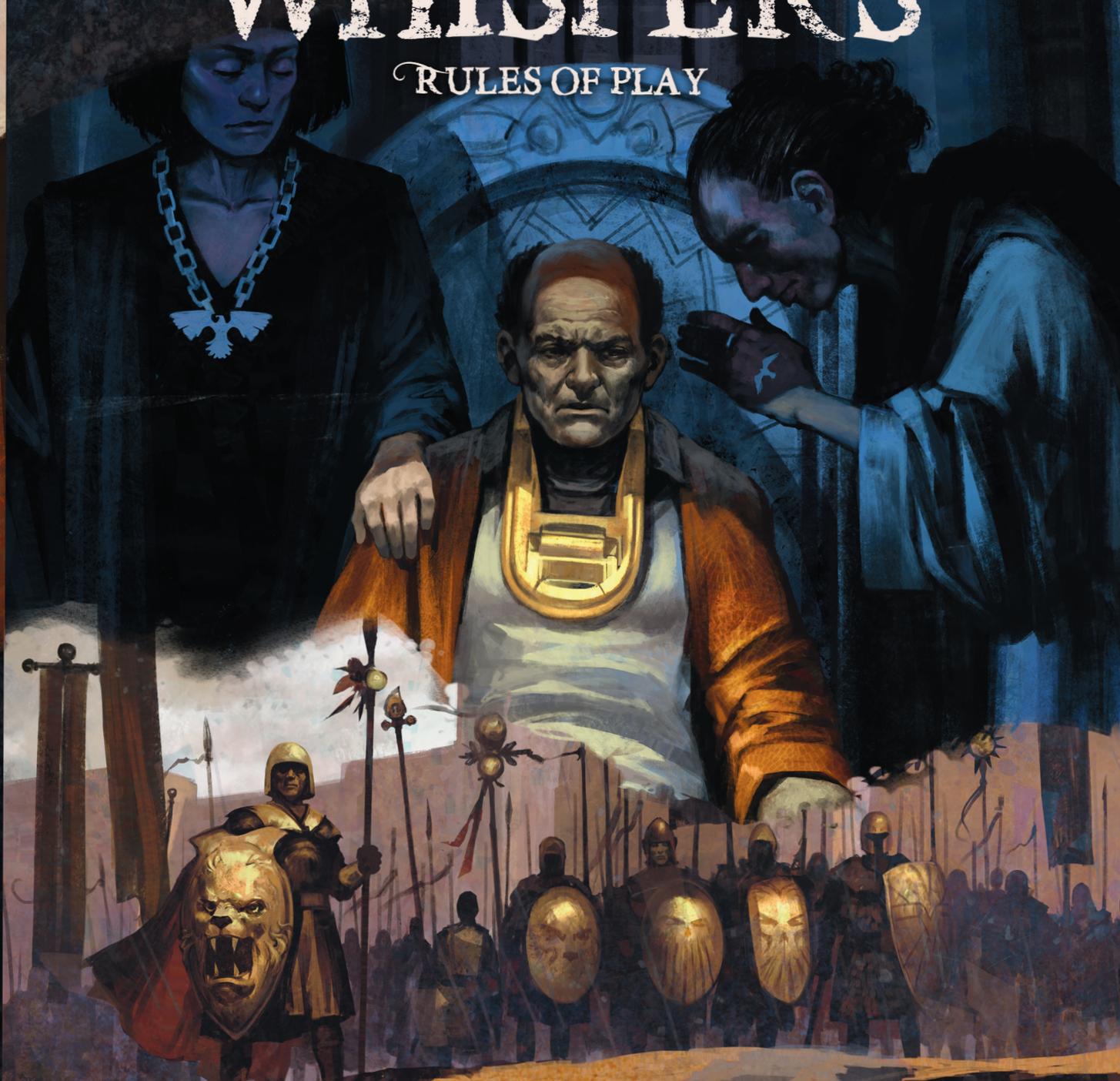


A WAR OF WHISPERS

RULES OF PLAY



Cinque potenti imperi sono in guerra tra loro per conquistare il mondo.
I loro stendardi che sventolano coraggiosamente, marciano verso la gloria.
La ferocia dell'Orso. L'orgoglio del Leone. La resistenza del Cavallo.
La forza dell'Aquila. La potenza dell'Elefante.
All'alba, il mondo sarà rimodellato e un impero regnerà su tutti...



Ma è nell'ombra che risiede il vero potere... un Serpente, un Ragno, un Corvo, un Ratto. Questa non è la guerra dei potenti, con battaglie condotte in campo aperto. Questa è una guerra combattuta da imperi invisibili, una guerra di sussurri.



IL CORVO PALLIDO

Gli imperi sorgono e cadono, ma la conoscenza eterna e in continua crescita del Corvo Pallido esiste. Un saggio sovrano cercherebbe un consiglio così affidabile. Il Corvo Pallido non cerca ricompense, ma la sua conoscenza sopravvive e cresce.



IL RAGNO SUPPLICANTE

Camminano nelle sale del potere come umili servitori, a testa bassa, senza paura e senza amore. Sono ragni nascosti negli angoli alti, che tessono una tela al servizio di nessun re o signore, ma al servizio degli oppressi e dei dimenticati.



IL CULTO DEL RATTO

Una nuova misteriosa religione è sorta tra le famiglie reali dei cinque grandi imperi. Il Culto del Ratto invoglia i ricchi e i potenti ad unirsi alla loro festa, e naturalmente a contribuire con i loro beni mondani e la loro influenza.



IL SERPENTE SENZA FINE

I seguaci del Serpente senza fine circondano il mondo. Il Serpente spesso adotta un approccio più fisico alla coercizione. Gli obiettivi del Serpente sono molti, e apparentemente non tutti nefasti, ma nessun estraneo può fare testa o croce.





PANORAMICA

A War of Whispers è un gioco da tavolo competitivo per 2-4 giocatori. Cinque potenti imperi sono in guerra per conquistare il mondo, ma tu non sei un potente sovrano. Al contrario, interpreterai una società segreta che scommette sui risultati di questa guerra, tirando i fili per truccare i risultati e assicurarti che le tue scommesse vengano ripagate. A War of Whispers è un gioco di profonda strategia, ordini del giorno nascosti e lealtà mutevoli.

OBIETTIVO

Si inizia il gioco con 5 gettoni fedeltà corrispondenti a uno dei 5 diversi imperi. Dovrai scommettere casualmente su un valore di fedeltà. Il tuo obiettivo principale è fare in modo che alla fine del gioco gli imperi a cui sei più fedele controllino il maggior numero di città in tutto il mondo.

CREDITS

Game Design
Jeremy Stoltzfus

Game and Creative Development
Dann May
Brenna Noonan

Art
Tomasz Jedruszek

Art Direction and Graphic Design
Dann May

Kickstarter and Marketing
Brenna Noonan

Executive Producer
Dan Yarrington

Published by Starling Games

COMPONENTI



1 Tabellone di gioco



40 Carte Impero
(8 x 5 kinds)



100 Cubi Bandiera
(20 x 5 kinds)



36 Gettoni Agente
(9 x 4 kinds)



4 Schede Giocatore



4 Marcatori di Turno



20 Gettoni Fedeltà
(5 x 4 kinds)



1 Gettone Primo Giocatore

SETUP

Schede e Gettoni Giocatore

Per iniziare la partita, ogni giocatore sceglie una **scheda giocatore** corrispondente (A), un **set di agenti** (B) e dei **gettoni fedeltà** (C), e li mette da parte. Posiziona il segnalino del turno "1" accanto allo spazio "Start" sul tabellone (D) e gli altri tre segnalini del turno vicino al tracciato dei turni (E).

I Cinque Imperi

Una volta fatto questo, è il momento di impostare gli imperi. Ci sono 5 **imperi** nel gioco, ognuno rappresentato da un colore e un animale diverso: L'impero dell'Orso (blu), l'impero del Leone (giallo), l'impero del Cavallo (marrone), l'impero dell'Elefante (verde) e l'impero dell'Aquila (rosso).

Per ogni impero, metti tutti gli **standardi** (cubi) di quel colore accanto al tabellone in una pila vicino ai loro rispettivi Consigli per creare le pile di riserva degli standardi (F).

Le **carte impero** vengono poi divise in 5 **mazzi impero** e poste accanto a ciascuno degli imperi corrispondenti.

La Mappa

La mappa sul tabellone di gioco è suddivisa in diversi **imperi** colorati che sono ulteriormente suddivisi in regioni. Se una qualsiasi regione sulla mappa contiene una piccola immagine di un vessillo, indica che bisogna posizionare lì uno standardo del colore corrispondente a questo impero. Per esempio, una regione gialla con due immagini di standardi gialli riceve due standardi dell'impero del Leone gialli.

Primo Giocatore

Stabilite quale giocatore inizia per primo con qualsiasi mezzo. Quel giocatore prende il **segnalino del primo giocatore** (J). Il segnalino del primo giocatore cambierà di mano durante la partita, e il giocatore che lo detiene sarà indicato come il **primo giocatore**.

Fedeltà

Durante il setup, tu e i tuoi avversari dovrete piazzare le vostre scelte iniziali di **fedeltà** sui cinque imperi. Per farlo, mischia i tuoi cinque **gettoni fedeltà** e mettili a caso a faccia in giù nei cinque slot fedeltà indicati sulla tua scheda giocatore. **Dopo aver piazzato le tue scelte, puoi dare una sbirciata, e puoi farlo in qualsiasi momento durante il gioco.** Ogni gettone fedeltà rappresenta una scelta su uno dei cinque imperi. I gettoni fedeltà e il punteggio sono descritti in dettaglio a pagina 8.

SIMBOLI MAPPA



Fattoria: Riferito alle azioni di posizione del consiglio. Espande i limiti di disponibilità in una regione a 6.



Forte: Riferito alle azioni di posizione del consiglio. Aggiunge 1 standardo all'esercito difensore durante un attacco.



Città: Riferito al punteggio finale. Vedi pagina 8, Gettoni fedeltà e punteggio.



Standardo: Segna le regioni a cui vengono aggiunti gli standardi di partenza di un impero prima dell'inizio del gioco.



GETTONI FEDELTÀ E PUNTEGGIO

I gettoni Fedeltà sono il tuo mezzo principale per vincere il gioco.

Hai un totale di cinque gettoni fedeltà, uno per ogni impero. Hai anche cinque slot fedeltà sulla tua scheda giocatore: Devoto (x4), Fedele (x3), Affiliato (x2), Non alleato (x0) e Opposto (x-1).

I tuoi gettoni fedeltà ti faranno guadagnare punti alla fine del gioco moltiplicando il numero di città che l'impero corrispondente controlla alla fine del gioco per quanto sei stato fedele a quell'impero.

Esempio: Alla fine del gioco, i tuoi gettoni fedeltà vengono capovolti per rivelare il loro lato dell'impero. Se il tuo gettone fedeltà Elefante è posizionato sullo slot fedeltà Devoto e l'impero Elefante termina il gioco con 3 città, la tua puntata su Elefante ti farà guadagnare 9 punti alla fine del gioco (3 città x 3 fedeltà = 9 punti).

Nel grafico qui sotto, il punteggio per ciascuno dei tuoi gettoni fedeltà sarebbe:

Leone: 4 fedeltà x 2 città = 8 punti

Elefante: 3 fedeltà x 3 città = 9 punti

Orso: 2 fedeltà x 1 città = 2 punti

Aquila: 0 fedeltà x 4 città = 0 punti

Cavallo: -1 fedeltà x 2 città = -2 punti

Il tuo punteggio totale sarebbe 17 (8 + 9 + 2 + 0 - 2).



PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco consiste in turni suddivisi in quattro fasi:

- 1. Fase di Schieramento degli Agenti:** In ordine di giocatore, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore rimuove (eccetto il primo turno) e poi schiera gli agenti nei **consigli dell'impero**, le posizioni sul tabellone contrassegnate da Sceriffo, Amministratore, Maresciallo e Cancelliere.
- 2. Fase dei Turni dell'Impero:** Ogni posizione del **consiglio dell'impero** compie un'azione.
- 3. Fase di Pulizia:** Aggiungere il segnalino del turno allo spazio successivo sul tracciato dei turni, poi ogni giocatore scarta fino a raggiungere il limite di 5 carte in mano.
- 4. Fase di Scambio:** In ordine di turno, ogni giocatore può scambiare 2 dei suoi gettoni fedeltà non rivelati. Se sceglie di farlo, deve rivelare entrambi i gettoni fedeltà scambiati. Essi rimangono rivelati per il resto della partita. Il flusso di queste fasi può essere visto seguendo le frecce lungo il perimetro del tabellone. Scorrono dallo spazio Deploy Agents sul tabellone, verso ciascuna delle posizioni del consiglio, verso il segnalino del turno e infine verso gli spazi Swap e Reveal Loyalties. Puoi muovere il segnalino del turno lungo il bordo del tabellone, segnando questi spazi per tracciare dove ti trovi attualmente nel turno. Il gioco si ripeterà in questo ordine per 4 volte, con il segnalino del 1° giocatore che

viene passato in senso orario dopo ogni volta. Quando lo spazio "End Game" sul tracciato del turno viene riempito, il gioco finisce immediatamente e inizia il calcolo del punteggio.

FASE DI SCHIERAMENTO AGENTI

Ogni consiglio dell'impero consiste di 4 posizioni di consiglio (Sceriffo, Amministratore, Maresciallo e Cancelliere) sulle quali è possibile piazzare agenti. Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, rimuoverete 1 dei vostri agenti attualmente sul tabellone (se ce ne sono) e poi a turno **metterete 1 agente su ogni posizione di consiglio aperta sul tabellone fino a quando ogni giocatore avrà piazzato 2 agenti**. Gli effetti e le descrizioni di queste posizioni di consiglio sono descritte in dettaglio nella seguente sezione Empire Turns Phase a pagina 10.

Partite a 2 giocatori: In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore piazza 3 agenti invece di 2.



Agenti schierati nelle posizioni di Steward e Cancelliere dell'impero dell'Orso.

Posizioni del Consiglio

Ogni posizione del consiglio ha una o più azioni disponibili tra cui scegliere.

Aggiungere Azioni Standardo

 x2 Aggiungi 2 standardi a qualsiasi regione controllata da questo impero.

 x  Per ogni  presente in tutte le regioni controllate da questo impero, aggiungi 1 standardo a qualsiasi regione(i) controllata(e) da questo impero.

 x  Per ogni  presente in tutte le regioni controllate da questo impero, aggiungi 1 standardo a qualsiasi regione controllata da questo impero.

 x  Per ogni  presente in tutte le regioni controllate da questo impero, aggiungere 2 standardi a qualsiasi regione (o regioni) controllata da questo impero.

Azione d'Attacco

  Attacca un'armata nemica adiacente a una regione controllata dall'impero attivo (vedi Azione d'Attacco a pagina 12 per i dettagli). Solo una regione può essere attaccata con questa azione.

Pesca la carta Azioni Impero

 x1 Pesca 1 carta dal mazzo di questo impero e aggiungila alla tua mano.

 x  Per ogni 2  ipresenti in tutte le regioni controllate da questo impero, pesca 1 carta dal mazzo di questo impero e aggiungila alla tua mano.

 x  Per ogni 3  presente in tutte le regioni controllate da questo impero, pesca 1 carta dal mazzo di questo impero e aggiungila alla tua mano.

 x  Per ogni 2  presente in tutte le regioni controllate da questo impero, pesca 1 carta dal mazzo di questo impero e aggiungila alla tua mano.

 x  Per ogni 3  presenti in tutte le regioni controllate da questo impero, pesca 1 carta da il mazzo di questo impero e aggiungilo alla tua mano.

Azione di scambio dell'agente

 Scambia questo agente con un qualsiasi altro agente all'interno di questo consiglio, quindi esegui immediatamente la sua azione.

Controllo delle scorte

Una regione può contenere solo 4 standardi alla fine del turno di un impero. Se invece ci sono più di 4 standardi, rimettete gli standardi in eccesso nella riserva. Se una regione contiene una fattoria, il limite massimo è aumentato a 6 standardi.

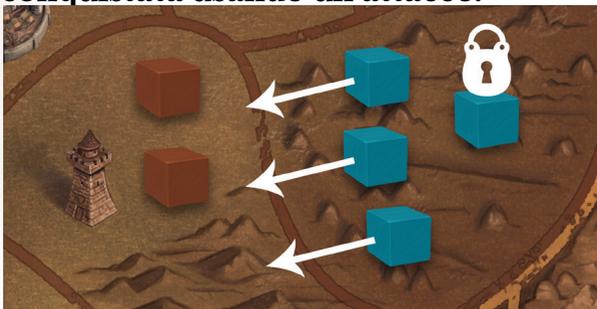


Esempio: Due standardi dell'impero del cavallo devono essere rimossi dalla regione a sinistra alla fine del turno dell'impero del cavallo. La regione a destra contiene una fattoria, quindi i sei standardi dell'impero dell'Orso possono rimanere nella regione alla fine del turno dell'impero dell'Orso.

Azione d'attacco

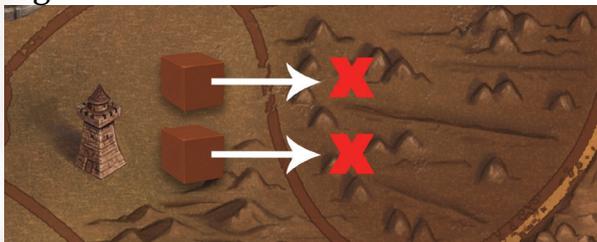
Scegli una regione controllata da un altro impero. Muovi un numero qualsiasi di stendardi da una regione adiacente controllata dall'impero attivo nella regione scelta. Non puoi attaccare attraverso gli oceani o i mari.

Se uno stendardo viene spostato da una regione conquistata (per esempio una regione che contiene gli stendardi dell'impero attivo e che non è una delle sue regioni di origine di colore simile), devi lasciare almeno 1 stendardo. **Non puoi mai abbandonare completamente una regione nemica conquistata usando un attacco.**



Esempio: L'esercito dell'Orso che effettua l'attacco deve lasciare uno stendardo per mantenere il controllo della regione di provenienza del cavallo.

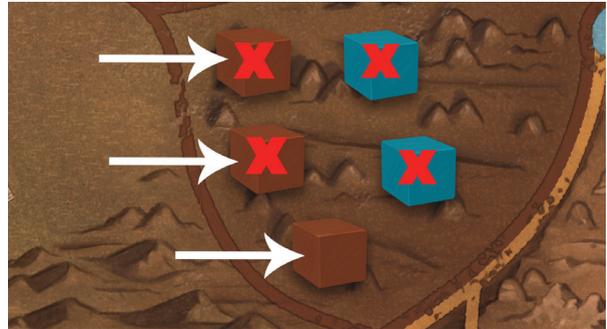
Non puoi mai usare l'azione Attacco per spostare semplicemente i vessilli tra le regioni controllate da un impero, deve essere usata per attaccare in una regione controllata dal nemico.



Esempio: L'esercito del Cavallo non può usare un'azione di Attacco per muovere in un'altra regione che controlla.

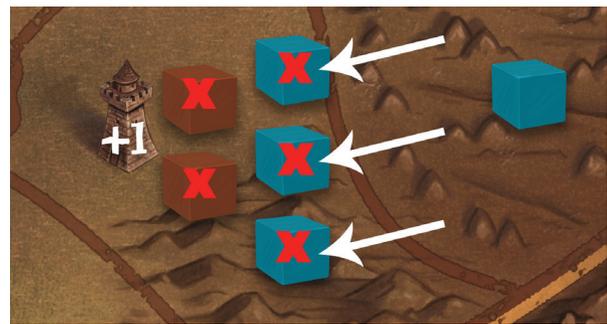
Combattimento

Il combattimento avviene quando gli stendardi di un impero entrano in una regione controllata da un altro impero. Si subiscono perdite e ogni parte scarta i vessilli in un rapporto di 1:1 fino a quando una delle due parti (o entrambe) è esaurita. Se una delle due parti ha dei vessilli rimanenti, ha vinto la battaglia.



Esempio: Il Cavallo attacca con 3 stendardi e l'Orso difende con 2 stendardi. Cavallo vince la battaglia e tutti gli stendardi uccisi vengono rimessi nelle scorte.

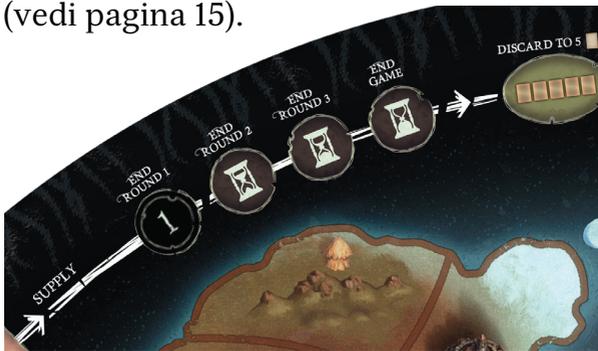
Le Regioni con  aggiungono uno stendardo extra all'esercito difensore per la durata del combattimento.



Esempio: L'Orso attacca con 3 stendardi e il Cavallo difende con 2 stendardi e un forte. La battaglia è un pareggio. Tutti gli stendardi vengono uccisi e rimessi nelle scorte. L'impero del Cavallo mantiene il controllo della regione contesa perché è una delle sue regioni di origine.

INDICATORE DI TURNO

Posiziona il segnalino del turno corrente sul prossimo spazio disponibile sul tracciato di turno. Il segnalino del primo giocatore passa ora al giocatore successivo in senso orario. Se viene posizionato l'ultimo segnalino del turno, la partita finisce (senza eseguire le fasi di Scambio e Pulizia), e si procede al Punteggio Finale (vedi pagina 15).



FASE DI SCAMBIO

Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ognuno di voi ha l'opportunità di scambiare due qualsiasi dei vostri gettoni fedeltà *non rivelati*.

Per scambiare due gettoni fedeltà, basta cambiare lo slot fedeltà in cui sono attualmente posizionati i due gettoni fedeltà scelti e capovolgerli a faccia in su in modo che i simboli dell'impero siano ora visibili. Questi sono ora rivelati e non possono essere scambiati nei turni successivi.

FASE DI PULIZIA

A questo punto, ogni giocatore deve scartare tutte le carte impero in eccesso rispetto al numero massimo consentito di 5.

Il gioco ritorna alla fase di schieramento degli agenti e inizia un nuovo turno di gioco.



CARTE IMPERO

Durante il gioco, acquisirai carte impero e le aggiungerai alla tua mano. Queste possono essere giocate dalla tua mano per influenzare il gioco in diversi modi. Le carte di ogni impero avranno il loro simbolo visualizzato nella parte superiore della carta.



Nota: Le abilità delle carte spesso ti permettono di infrangere una regola del gioco. Pertanto, se c'è un conflitto tra una regola generale e un'abilità della carta, segui le istruzioni sulla carta.

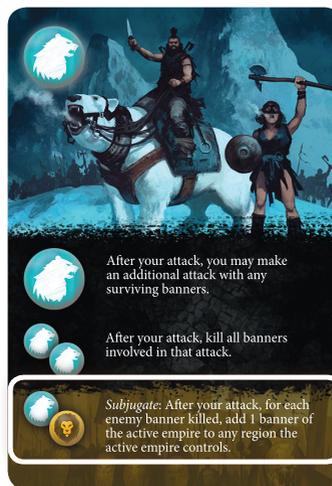
Limite di 5 carte

Puoi aggiungere quante carte vuoi alla tua mano, ma durante la Fase di Pulizia (vedi pagina 13), devi scartare fino ad avere non più di 5 carte in mano.

Giocare carte

Per giocare una carta, decidi quale carta giocherai e scegli una delle abilità elencate su di essa. Poi paghi il suo costo - lo farai scartando carte dello stesso impero e nelle quantità indicate nel costo elencato accanto all'abilità scelta. La carta giocata conta come una delle carte scartate per pagare il costo. Per questo motivo, la prima abilità di ogni carta può essere giocata senza scartare altre carte.

Puoi giocare una carta immediatamente prima, durante o immediatamente dopo aver usato uno dei propri agenti, e l'agente non deve necessariamente corrispondere all'impero della carta o delle carte giocate. Ogni volta che una carta viene giocata o scartata, deve essere rimescolata nel mazzo dell'impero a cui appartiene.



Esempio: Per giocare l'abilità indicata sopra di una carta impero, dovrai scartare 2 carte impero: questa carta con la sua abilità Orso/impero blu, e una carta Leone/impero giallo. Questo non è in aggiunta a nessun'altra carta, solo due carte in totale lasceranno la tua mano.

PUNTEGGIO FINALE

Il gioco termina dopo la fase di Rivelazione della lealtà del 4° turno. A questo punto tutti i gettoni fedeltà vengono conteggiati (descritto a pagina 8) e il giocatore che ottiene più punti è il vincitore. Se due giocatori sono a pari punti, vince il giocatore che ha scambiato meno fedeltà durante la partita. Se entrambi i giocatori sono ancora in parità, vince il giocatore che ha più carte impero in mano.

Punteggi dei giocatori

I gettoni di fedeltà ti faranno guadagnare punti in base al livello di fedeltà su cui sono posizionati e al numero di città che l'impero corrispondente controlla.

Nota: I dettagli sul punteggio dei gettoni fedeltà possono essere trovati nella sezione "Gettoni fedeltà e punteggio" a pagina 8.

Il giocatore con il punteggio più alto vince e la sua società segreta governa nell'ombra il mondo.

TERMINI COMUNI

Add/Aggiungi: Prendete uno stendardo dalla riserva e aggiungetelo su una regione della mappa.

Army/Esercito: Tutti i stendardi alleati in una regione.

Banner/Stendardo: Una singola unità dell'impero, rappresentata da un cubo colorato.

Home region/Regione d'origine: Una regione sulla mappa che, quando non ci sono stendardi, è controllata dal suo impero d'origine dello stesso colore.

Kill/Uccidere: Rimuovi uno stendardo dalla mappa e rimettilo nella sua riserva.

REGOLE AVANZATE

Assegnare gli agenti alle regioni

Quando si assegnano agenti durante la fase di schieramento, invece di assegnare un agente ad una posizione del consiglio si può scegliere di assegnarlo a qualsiasi regione della mappa, anche se occupata.

L'agente di un giocatore in una regione conta come una città per quel giocatore nel punteggio finale. I giocatori possono avere un massimo di due agenti schierati sulla mappa. Le regioni possono contenere più di un agente, ma non dello stesso giocatore. Gli agenti giocati in una regione possono essere recuperati all'inizio della fase Schieramento Agenti, proprio come qualsiasi altro agente. Gli agenti non possono essere aggiunti o rimossi dalla mappa in nessun altro modo.



Esempio: Il Corvo Pallido ha schierato un agente in una regione marrone. Alla fine del gioco, qualunque impero controlli questa regione, il giocatore ottiene dei punti in base alla sua lealtà nei suoi confronti. Per esempio, se l'impero degli Orsi controlla questa regione alla fine del gioco e il Corvo Pallido ha una lealtà devota all'impero degli Orsi, allora il giocatore del Corvo Pallido segnerà 4 punti per questo agente.



STARLING
GAMES