



Dwellings of Eldervale

# REGOLAMENTO

Traduzione a cura di Alex Costa

# COMPONENTI



104 Carte  
Avventura

48 Segnalini  
punteggio  
in 8 Colori



100 Risorse di  
Legno Deluxe



120 Risorse di  
Cartone

2 Vassoi Gametrays  
per i Dungeon con  
coperci

96 Segnalini Tesoro

20 Monete d'oro



8 Carte  
Elementali di  
Partenza



9 carte Mostro  
2 carte Mercenario  
9 carte Mostro  
Legendary edition



24 Carte modalità  
Solitario.  
Ghosts of Eldervale



60 Carte Magia

5 Trove  
5 Tactics Tokens



8 Plance Fazione a  
Doppia-faccia con  
Trays

48 Tetti Dimora  
in 8 Colori

72 Meebles in 8  
Colori





1 Tracciato Elementale

2 Gametrays su misura per i Mostri con coperchi

9 Orb

1 Ghosts of Eldervale Playmat



1 Watcher Meeple

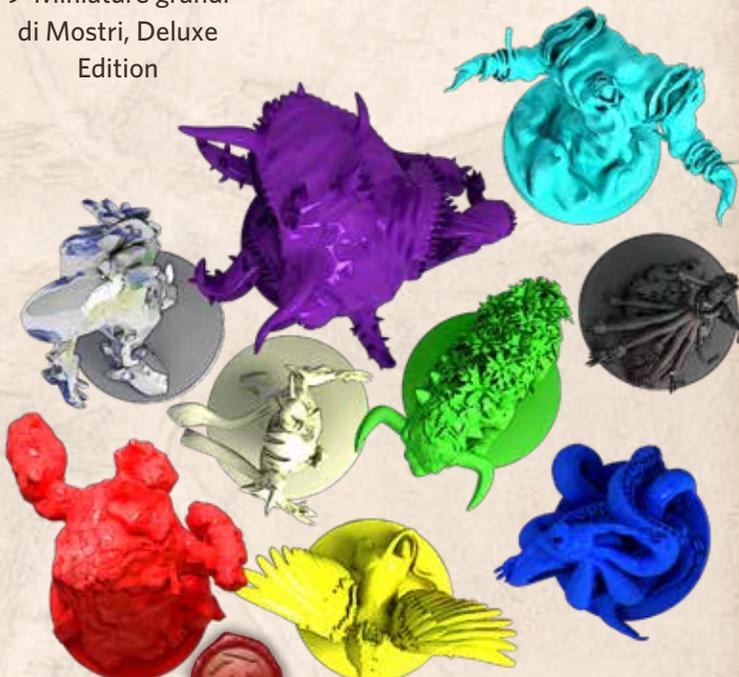
2 Gametrays per le Risorse con coperchi

5 carte di Riferimento per i giocatori (non mostrate qui)



9 Miniature grandi di Mostri, Deluxe Edition

32 Tessere Esagonali, Elementali e Rovina



9 Miniature grandi di Mostri, Legendary Edition

1 Gametray per gli scarti

1 Tessera Ponte BiFröst

2 Miniature Mercenari

53 Dadi D6, 9 Colori



Standee di 9 Mostri, 9 Mostri Legendari e 2 Mercenari

9 FX Basi Sonore

12 Piedistalli di plastica



# Setup

**Setup della prima volta** dei Tray del Dungeon e Tray dei Giocatori, guardare l'insero incluso "First Time Setup".

## Gli Otto Elementi

- Aria
- Terra
- Fuoco
- Acqua
- Luce
- Tenebra
- Ordine
- Caos



## Plancia Punteggio

Piazza la Plancia del Punteggio sul tavolo.

## Scegliere le Plance Fazione

Dwellings of Eldervale ha 16 fazioni giocabili, ciascuna legata ad uno degli 8 Elementi/ colori. Tutti i pezzi dei giocatori sono conservati nei rispettivi Tray dei Giocatori, con plance fazione a doppia-faccia che servono anche da "coperchi".

I Giocatori possono scegliere il proprio Tray (e la carta di Partenza Elementale corrispondente) liberamente oppure scegliere casualmente le fazioni distribuendo le Carte Iniziali. Una volta che i Tray sono stati selezionati, i giocatori scelgono quale lato della plancia usare e poi la piazzano davanti a sè, questa sarà l'Area Base delle proprie Unità.

## Giocatore di Partenza

Tira i dadi per stabilire il Giocatore di Partenza. Il punteggio più alto vince. Se c'è un pareggio guardare al prossimo dado più alto e così via, come da regole di Battaglia di Eldervale (pg 15). Il gioco continua in senso orario da quel giocatore.

Prendi un Segnalino Punteggio per ciascun giocatore e piazzalo sul Tracciato della Vittoria sulla plancia del Punteggio sui numeri che combaciano con l'ordine di turno: 1, 2, 3, 4, e 5. Durante la partita i punti guadagnati saranno segnati spostando questi segnalini.

## Elementi usati in questa Partita

Determina quali componenti Elementali saranno usati. Per questa partita, usate i componenti che combaciano con l'Elemento di ogni fazione scelta e aggiungete 2 componenti Elementali in più a vostra scelta.



**Per ogni Elemento usato, avrete bisogno di:**

- ◆ 3 Corrispondenti Reami Elementali
- ◆ 1 Carta Mostro (e la relativa figura o miniatura).
- ◆ 1 Orb

Se possiedi i Mostri Leggendarî, seleziona casualmente un Mostro che rappresenti ciascun elemento. (Example: for Fire, you would select either the Demon of Might (above) or the Volcanic Terror).

## Setup del vassoio dei Dungeon

**Carte Avventura:** Per ciascun mazzo di Avventure Elementali che viene usato, girate la rispettiva carta Porta a faccia in sù in cima ad ogni mazzo. Le carte sotto la Porta vanno mescolate e posizionate coperte. Invece sopra i mazzi Elementali non usati vengono le carte Porta vengono lasciate coperte.

**Segnalini Tesoro:** Controlla che ogni pila di segnalini Tesoro nei Dungeon Trays abbia 3 segnalini del tipo Elementale appropriato, mischiate questi segnalini dalla precedente partita se desiderate.



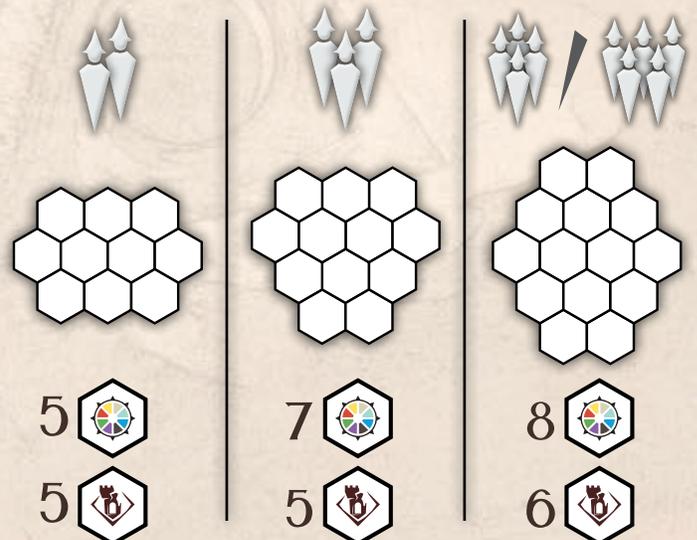


Per il setup in solitario, fare riferimento al manuale apposito, "The Ghosts of Eldervale."



## Costruisci Eldervale

- 1. Separate le Rovine:** Primo, separate tutte le Rovine e Reami opzionali. Le 5 tessere Rovina Principali (Mage Tower, Fortress, Mill, Portal e Dungeon) sono usate in ogni partita. Il secondo Dungeon viene usato con 4 e 5 giocatori. L'Oracle, il Dragon Den e il BiFröst Bridge sono opzionali e sono descritti nella prossima sezione.
- 2. Create la pila del Reame:** Prendete tutte le tessere Reame Elementali scelte e mescolatele insieme per formare la Pila dei Reami Elementali. Non includete le Rovine per adesso.
- 3. Pescate Reami Elementali:** Pescate e rivelate un numero di tessere dalla Pila Reami Elementali basato sul numero di giocatori (5 per 2g, 7 per 3g, o 8 per 4/5g). Se pescate più di una tessera Covo (un Reame con l'icona di un Mostro), piazzate ogni Covo pescato dopo il primo in fondo alla pila dei Reami, in modo che la mappa di partenza abbia 1 Covo al massimo.
- 4. Costruisci Eldervale:** Prendete ogni tessera Reame rivelata e mescolatele insieme con quelle delle Rovine che erano state messe da parte. Arrangiate casualmente queste tessere a faccia in sù nella configurazione appropriata per costruire Eldervale (come raffigurato sulla destra). Risulta utile orientare tutte le tessere per lo stesso verso.
- 5. Rimescolate:** Poi rimescolate la Pila dei Reami, e piazzateli sul Vassoio degli Scarti.



## Reami Opzionali

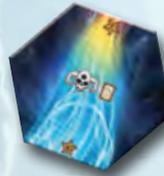
**L' Oracle:** Questa tessera Rovina permette partite più lunghe con più carte giocate e può essere aggiunta a qualunque setup. In una partita con meno di 4 giocatori scambiate l'Oracolo con un Reame Elementale tra quelli Iniziali. Se aggiunto in una partita di 4 o 5 giocatori, sostituitelo con il secondo Dungeon nelle 6 Rovine usate. (Per maggiori informazioni vedi pg. 20).



**Dragon's Den:** Questa tessera opzionale aggiunge una mini-espansione, la Madre dei Draghi, con un Mostro Speciale. Aggiungete questa tessera alla prima metà della Pila Elementale, dopo aver costruito Eldervale. I segnalini Trove verranno usati quando il reame entrerà in gioco. (per maggiori informazioni vedi pg 21)



**BiFröst Bridge:** Questa tessera opzionale aggiunge una mini-espansione con un Mostro e una tessera unici. Il Bifrost non è una Rovina né un reame Elementale, ma viene mischiato nella metà superiore della Pila Reami, **dopo** aver costruito Eldervale. (vedere pg. 21 per maggiori informazioni.)



## Preparate i Reami

Ciascun Reame Elementale ha 1-2 spazi per i segnalini Tesoro. Su ognuno di questi spazi, mettete una pila di segnalini (3) Tesoro Elementali a faccia in sù. Se c'è un Covo in Eldervale, ponete la figura del Mostro corrispondente sulla tessera.



## Mescolate e distribuite le Carte Magia

Mischiate il mazzo di carte Magia. Se usate le bustine protettive, mettete metà mazzo in ciascun Tray delle Risorse. Se non le usate, mettete il mazzo in un unico Tray e usate l'altro per gli scarti. Ogni giocatore pesca 5 carte Magia dal mazzo, e questa sarà la mano di partenza di ciascuno.

## Piazzare gli Orb

Piazzate un Orb in cima a ciascun tracciato Elementale usato per la partita. Piazzate un Orb in ciascuno dei due spazi Orb sul tracciato della Gloria. Questi sono tutti gli Orb di cui avrete bisogno.



## Tray delle Risorse, Tray degli Scarti

Piazzate i 2 Tray delle Risorse a portata di mano dei giocatori con le risorse distribuite su entrambi. Piazzate il Tray degli Scarti al centro del tavolo.

## Mercenari

Se state giocando con uno o più Mercenari, piazzate le carte e miniature vicino ai Mostri o alla Plancia dei Punti, a portata di mano di tutti i giocatori. (Per maggiori info sui Mercenari vedi pg. 20)



## Setup dei Giocatori

Ponete tre Lavoratori nella vostra Area Base. Queste saranno le vostre uniche Unità attive all'inizio del gioco. Tenete il Drago, il Mago, il Guerriero e i rimanenti 3 lavoratori negli appositi spazi del vostro Tray. Queste Unità non sono attive a inizio partita, ma possono essere evocate durante il gioco.

Posizionate i sei Tetti delle Dimore nel vostro Tray. Il Tray dovrebbe anche contenere una ciascuna delle seguenti risorse: 1 Gemma, 1 Pozione, 1 Pergamena, 1 Attrezzo e 1 Spada. Anche i 6 dadi del vostro colore dovrebbero essere messi qui.

## Segnalini Punteggio

Uno dei vostri sei segnalini Punteggio è già sul Tracciato dei Punti. Dei rimanenti 5, uno tenetelo nel vostro Tray. Questo segnalino verrà piazzato sul Tracciato della Gloria, ma solo dopo la prima volta che farete il Richiamo.

Ponete 1 dei vostri segnalini sul primo spazio del Tracciato del Potere Elementale che corrisponde all'Elemento associato alla vostra fazione. Infine piazzate i restanti 3 segnalini accanto allo stesso Tracciato del Potere Elementale. Questi verranno usati quando otterrete potere in altri Elementi.



# Termini e Concetti

## Eccezioni alle Regole

Questo Manuale contiene regole standard per giocare ogni partita di Dwellings. Tuttavia, molti aspetti del gioco creano delle eccezioni alle regole, cambiandole. Come Poteri delle fazioni, Carte Incantesimo, carte del Tableau, ed effetti dei Mostri. Quando le regole entrano in conflitto, date precedenza alle regole delle carte o del potere che hanno creato l'eccezione.

## Giocatore Attivo

Molte di queste regole ed istruzioni sono espresse sulle carte usando la seconda persona "tu." Ma qualche volta regole che hanno effetto su più persone saranno descritte in terza persona. Il termine "Giocatore Attivo" fa sempre riferimento al giocatore che effettua il turno.

## Tempismo degli Effetti

Certi effetti hanno condizioni che li farebbero accadere allo stesso tempo. Il giocatore Attivo determina l'ordine in cui questi effetti avvengono. Ad esempio se molteplici effetti avvenissero all'inizio del turno, il giocatore Attivo deciderebbe a suo piacimento in che ordine si svolgono. Quando diversi giocatori giocano incantesimi allo stesso tempo, usate un approccio 'amichevole' per decidere l'ordine. Fate in modo che ogni effetto avvenga nell'ordine in cui è stato annunciato. E' raro in questo gioco che un effetto ne annulli un altro.

## Segnalini Tesoro

Ci sono 12 segnalini tesoro per ognuno degli 8 Elementi. Sul dorso di ciascuno è raffigurato il sigillo Elementale. Sulla parte frontale ci sono vari simboli delle risorse. Un segnalino potrebbe raffigurare una carta Magia, una risorsa singola, due risorse, o due risorse separate da una barra. Ovunque sia presente la barra significa sempre: "oppure".

Retro



Fronte



## Risorse

Risorse includono Gemme, Pozioni, Pergamene, Attrezzi, Spade, Oro e anche carte Magia. Le Carte Magia sono trattate in modo diverso rispetto alle altre risorse (vedere sotto.)



Quando ottenete risorse escluso le carte Magia, queste sono prese dalla riserva generale e piazzate in una sezione del vostro tray. Quando le spendete, sono prese dal vostro tray e riposte nella riserva generale.

**Non puoi mai avere più di cinque risorse di uno stesso tipo (eccetto carte Magia).** Se

*un'azione dovesse causare il superamento di questo limite, ottieni risorse solo fino a questo limite.*



**L'Oro è un jolly.** Puoi spendere monete d'Oro al posto di qualsiasi altra risorsa.

**Il simbolo del Forziere significa "qualsiasi risorsa,"** che include Gemme, Pozioni etc. ma anche carte Magia.



*\*Ci sono sufficienti risorse in modo che nessuno rimarrà senza in una partita con 4 giocatori o meno. Nella rara situazione che una qualche tipo di risorsa finisca in una partita in 5, usate dei sostituti adatti.*

## Le Carte Magia sono Risorse

Le carte Magia sono gestite in maniera diversa rispetto alle altre risorse. Ogni giocatore tiene le carte Magia nella propria mano. Il massimo numero di carte è 7. Se ne avete di più alla fine del vostro turno, dovrete scartarne fino al limite 7.



Quando le carte Magia vengono scartate o spese per effettuare un'azione, sono piazzate a faccia in su in una singola pila di scarti. Se il mazzo di carte Magia si esaurisce, prendete quello degli scarti e rimescolate per formare un nuovo mazzo.

## Carte Magia

Le carte Magia sono di tre tipi: Incantesimi, Profezie e Quest.

### Incantesimi

Gli *Incantesimi* permettono mosse a sorpresa, benefici speciali, e modi aggiuntivi di fare punti. Ogni carta *Incantesimo* può essere giocata nel momento indicato sulla carta.

Alcuni *Incantesimi* dicono semplicemente "Gioca nel tuo turno". Queste carte sono giocate durante il tuo turno allo stesso modo di qualsiasi altra Azione Libera (vedere Azioni Libere pg. 12).

Altri *Incantesimi* possono essere giocati durante il turno di un altro giocatore quando la condizione sulla carta viene soddisfatta. Ad esempio *Faerie Charm* legge: 'Gioca quando sta per avvenire una Battaglia.'



### Costo per Lanciare

Alcuni *Incantesimi* hanno un 'costo di lancio', indicato nella parte superiore della carta. Se possedete i requisiti minimi del Potere Elementale sulla destra, potete giocarla a costo zero. Altrimenti dovrete pagare le risorse sulla sinistra.

### Quest

Queste sono carte che vi permettono di ottenere punti vittoria durante il gioco quando una particolare condizione viene soddisfatta. I punti vengono assegnati immediatamente.

Diversamente da altre carte, le *Quest* completate vanno tenute e non scartate. Potete infilare le *Quest* completate sotto la parte superiore della vostra plancia giocatore.



### Profezie

Queste carte non hanno nessuna funzione finché la partita non termina. Alla fine, durante il conteggio, ogni giocatore rivela le proprie carte *Profezia* e ottiene i punti vittoria in base alle condizioni sulla carta che è riuscito a soddisfare.



## Come Si Gioca

**D**wellings of Eldervale è un gioco a turni. Cominciando con il **Primo Giocatore**, ogni giocatore effettua un turno finché la partita non termina.

La partita può terminare in uno di 2 modi:

- ◇ Un giocatore costruisce la sua sesta e ultima **Dimora**
- ◇ Un giocatore pesca l'ultima **tessera Reame** dalla pila dei Reami

A quel punto ogni giocatore effettua un turno finale, incluso colui che ha fatto scattare la fine della partita.

## Sequenza del Turno

Ad ogni turno, dovete scegliere una di queste due azioni:

- A) **Piazzare un' Unità** (vedere sotto)
- B) **Richiamare** (vedere pg 10)

Potete anche effettuare qualunque numero di **Azioni Libere** durante il vostro turno (vedere pg 12).

## Scelta A Piazzare un'Unità

Scegliete un'Unità dalla vostra **Area Base** e piazzatela in un **Reame** di Eldervale, seguendo le regole di piazzamento. Poi subito dopo effettuate un **Azione** in quel Reame.

Dopo che avete piazzato un'Unità, se ci sono **Mostri** in uno dei Reami adiacenti, uno di loro effettuerà un Rush nel vostro Reame (vedere Mostri, pg 18).



**Questa azione specifica è considerata "Piazzare un' Unità"**  
Ci sono altri modi in cui le Unità possono essere messe nei Reami, ma quelli non sono considerati come "Piazzamento".

# Regole Del Piazzamento

## Piazzare la tua prima Unità

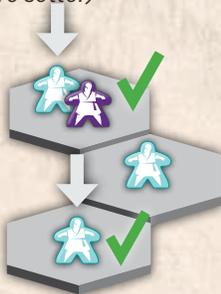
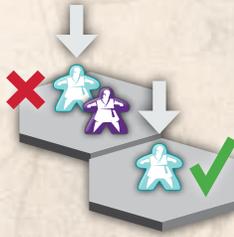
**Se non hai Unità in nessun Reame di Eldervale,** Puoi piazzare un'unità in qualsiasi Reame *non occupato*. Questo si chiama "Primo Piazzamento" a prescindere di quando avviene nella partita.

Un Reame si considera **non occupato** se non contiene Unità nè Mostri. Le Dimore non sono incluse in questa definizione. (Vedere anche l'abilità *Aggressione del Guerriero* sotto.)

## Piazzare Le Unità successive

**Se hai già Unità in qualsiasi parte di Eldervale,** allora devi piazzare la tua Unità in un Reame *adiacente* ad uno già occupato da una delle tue Unità, ma non in un Reame già *occupato* da una tua Unità.

Per questo tipo di piazzamento, puoi scegliere anche un Reame già occupato da un'Unità avversaria o Mostro, ma così facendo innescherai una **Battaglia** (vedere *Battaglia*, pg 14) a meno che sia durante l'Inizio Pacifico (pg.14).



**Devi effettuare l'azione!** Per ogni piazzamento, puoi solo scegliere di piazzare in un Reame se hai l'abilità e le risorse richieste per effettuare l'azione in quel Reame. L'azione non è opzionale, devi effettuarla dopo il piazzamento. Nota: per il Dungeon, devi essere in grado di ottenere (o pagare) almeno 1 Carta Avventura.

## Regole Piazzamento Unità Avanzate

Il *Drago*, il *Mago* e il *Guerriero* hanno regole speciali per il piazzamento. Ogni Unità Avanzata può essere piazzata seguendo le regole standard descritte poco sopra, oppure possono utilizzare la loro abilità speciale.



### Drago: Volo

Il Drago può essere piazzato fino a 2 Reami di distanza da una delle tue Unità



### Mago: Teletrasporto

Il Mago può essere piazzato in un qualunque Reame non occupato di Eldervale



### Guerriero: Aggressione

Se non hai altre unità in Eldervale, il Guerriero può essere piazzato in un qualunque Reame occupato come Primo Piazzamento

In aggiunta, le abilità della tua fazione o le Carte nel tuo Tableau potrebbero avere regole speciali per il piazzamento.

# Azioni Dei Reami



Azione che effettui dipende dal Reame in cui hai piazzato la tua Unità. Ci sono due tipi di Reami: quello Elementale, e le Rovine.

## Reami Elementali

**Ottieni Tesoro:** Scegli uno dei Segnalini Tesoro in cima ad una pila nel reame e pizzalo nel tuo Tray (i Tray ne contengono 4). Se un Reame ha due pile, scegline una ma non entrambe.



Se una pila è vuota, prendi invece la risorsa illustrata sulla tessera Reame nello spazio dove prima c'era la pila.

## Rovine

Ogni Rovina o Reame opzionale permette un'azione speciale.



**Mage Tower:** Spendi due risorse qualsiasi (non devono essere dello stesso tipo) per pescare tre carte dal mazzo Magia e aggiungerle alla tua mano. Poi scegli una carta dalla tua mano e piazzala nel mazzo degli scarti.



**Portale dell'evocazione:** Paga il costo indicato sulla tua Carta Iniziale sotto l'icona Unità. I Lavoratori possono costare 1, 2 o 3 di qualunque tipo di risorsa come indicato. Muovi l'Unità nella tua Area Base. Una volta evocata, l'Unità può essere usata per il resto della partita.



**Mill:** Costruisci una Dimora. Scegli uno dei tuoi Lavoratori in un Reame Elementale che non contiene già una Dimora, e paga il costo appropriato per trasformare quel Lavoratore in una Dimora (vedere *Dimore*, pg 10).



**Dungeon:** Piazzare un'Unità in un Dungeon ti permette di espandere la mappa del reame e ottenere 1 o 2 carte Avventura (vedere *Dungeoning*, pg 10).



**Fortress:** Paga due risorse qualsiasi per ottenere due Oro.

**Reami Aggiuntivi:** Vedere pagg 20-21 per informazioni sull'Oracle, il Dragon's Den, e il Bifröst Bridge.

# Dungeoning

Quando si usa la tessera di un Dungeon, effettuare passi 1-4. Quando si usa la tessera Oracle, effettuare solo passi 2-4.



## 1. Rivelare un Nuovo Reame

Primo, rivela la tessera in cima alla Pila dei Reami, e scegli un luogo sul bordo di Eldervale dove piazzarla. Il nuovo Reame dovrà essere adiacente ad almeno due Reami già esistenti. Poi, in base al tipo di Reame, piazza i segnalini Tesoro appropriati, e, se il Reame è un Covo, anche la figura corrispondente del Mostro (in base al tipo di Reame Elementale).



## 2. Ottenere una nuova Carta Avventura

Scegli una delle Carte Avventura scoperte dalla plancia e pagane il costo indicato in risorse. Metti la carta nel tuo Tableau. Sul Tracciato Elementale corrispondente alla carta appena acquistata, aumenta il tuo Potere Elementale di uno. (Vedere Potere Elementale pg.17).



## 3. Ottenere una Seconda Carta Avventura o Bruciare una Carta

Puoi ottenere e pagare un'altra Carta Avventura tra quelle scoperte (quindi non dello stesso mazzo), oppure devi sceglierne una e scartarla mettendola coperta in fondo allo stesso mazzo.

## 4. Rivelare Nuove Carte Avventura

Rivela nuove carte dai rispettivi mazzi per rimpiazzare le carte tolte.



# Scelta B Richiamare

Un turno di Richiamo consiste in 4 fasi che vanno eseguite in ordine.

## 1 Ritirare Unità dai Reami per Effettuare Azioni sulle Carte

Prendi le tue Unità in Eldervale, **una alla volta**, e piazzale su una delle tue carte per effettuare la relativa azione oppure piazzale direttamente nella tua Area Base. Non puoi scegliere un'azione che ha già un'unità presente. Puoi effettuare le azioni sulle carte in qualsiasi ordine desideri. (Vedere Azioni delle Carte)



## 2 Riponi le Unità dall'Underworld alla Tua Area Base

Prendi ciascuna delle tue Unità dall'Underworld e riponila direttamente nella tua Area Base. Queste Unità non effettuano azioni sulle carte.



## 3 Riponi Unità dalle Tue Carte alla Tua Area Base

Adesso prendi ciascuna delle Unità che hai piazzato sulle tue carte e rimettile nella tua Area Base.



## 4 Riponi Mercenari nella Riserva

Se controlli un Mercenario nella tua Area Base che hai affittato con Oro in un turno precedente, riponi quel Mercenario e la sua carta nella riserva. Non puoi riaffittare un Mercenario nello stesso turno in cui lo hai rimesso nella riserva neanche con un Orb. (Vedere Mercenari, pg 20.)

## Carte Azione

Quando Richiami, puoi usare le tue Unità per effettuare azioni sulle tue carte nel tableau. La fase del Richiamo è l'unico momento in cui queste azioni possono essere usate. La tua carta di Partenza e le varie carte Avventura illustrano queste azioni.



Ogni azione sulle carte ha un'icona che mostra quale tipo di Unità può essere usata per effettuare l'azione. **Se l'icona è quella del Lavoratore, allora QUALSIASI Unità può essere usata.** Se l'icona è un Drago, un Mago, o un Guerriero, allora solo quella Unità specifica può essere usata per effettuare l'azione.

Le azioni sulle carte vengono risolte una alla volta, ma non c'è limite al numero di azioni che possono essere fatte in un singolo turno di Richiamo. L'ordine in cui queste azioni vengono eseguite può essere molto importante, perchè risorse ottenute da un'azione possono servire per effettuare azioni successive. Finchè c'è un'Unità su una carta azione, non possono essere piazzate altre Unità su quella stessa carta. Quando un'azione viene eseguita su una carta, quella carta nel tableau è considerata Attivata.

## Carte di Partenza

**Le carte Avventura non mostrano mai più di un'azione, ma la Carta di Partenza ha tre azioni separate: "Summon", "Gather" e "Dwell".**



Queste tre azioni sono descritte di sotto. La tua carta di Partenza non può mai essere distrutta, scartata, o usata da un avversario. Le carte Avventura Aura non possono essere aggiunte ad una carta di Partenza.



**Evoca:** Questa azione funziona alla stessa maniera del Reame Portal di Evocazione. Paga il costo indicato sulla carta di Partenza sotto all'icona Unità, e muovi l'Unità nella tua Area Base.



**Raccogli:** Ogni fazione potrebbe avere risorse differenti mostrate qui, ma il funzionamento è lo stesso. Piazzando un'Unità sull'azione Gather, tu guadagni la risorsa indicata. C'è uno slot intorno alla risorsa che ti permette di "migliorare" questa azione, puoi sostituire il beneficio che ottieni con risorse mostrate su un segnalino Tesoro. (Vedere Slots, pg 13.)



**Dimora:** Questa azione funziona nello stesso modo del Reame Mill. Costruisci una Dimora, usando uno dei tuoi Lavoratori ancora presenti in un Reame di Eldervale. (Vedere Dimore qui a destra.)

## Dimore

Il vostro obiettivo finale è di fare di Eldervale la vostra casa. Costruendo le Dimore prendete possesso dei Reami Elementali. Facendo così aumentate il vostro Potere Elementale, i punti vittoria, aggiungete dadi in battaglia, ma per fare questo, dovete rinunciare ad un Lavoratore.



Potete costruire una Dimora piazzando un'Unità sulla Rovina con il Mill, oppure usando l'azione del lavoratore "Dwell" sulla vostra carta di Partenza. Per farlo, eseguite questi passi:

- Scegliete un Reame:** Scegliete un Reame Elementale occupato da un vostro Lavoratore, che non contenga già una Dimora.
- Pagare il costo:** Pagate il costo della Dimora indicato sul Reame Elementale scelto.
- Piazzare una Dimora:** Prendete un Tetto dalla vostra plancia e piazzatelo sul Lavoratore scelto. Il Lavoratore con il Tetto adesso è una Dimora, e non più un'Unità.
- Ottenere Punti Vittoria:** Per ciascuna Rovina adiacente alla nuova Dimora, ottenete 2 PV. Per ciascuna Dimora (appartenente a qualunque giocatore) adiacente alla nuova Dimora, ottenete 2 PV.
- Guadagnare Potere Elementale:** Muovete sul tracciato del Potere Elementale che corrisponde al Sigillo Elementale del Reame che contiene la nuova Dimora. Se ci sono due Sigilli, muovete di due spazi sul relativo tracciato.



Una volta costruita, una Dimora rimane sul posto per il resto della partita. Le Dimore forniscono dadi aggiuntivi in battaglia (vedere Battaglie), e valgono punti vittoria alla fine della partita. (Vedere Fine della Partita e Punteggio).



**Esempio:** La Dimora qui sopra incrementa il Potere Elementale del giocatore attivo di due spazi del Fuoco. Inoltre vale 8 punti - 6 per le Rovine adiacenti, e 2 punti per la Dimora adiacente (anche se appartiene ad un altro giocatore).

# Azioni Libere

Durante il tuo Turno, puoi effettuare qualsiasi numero di Azioni Libere. Queste possono essere fatte prima, dopo o tra un'azione e l'altra durante il tuo turno.

## Scarta un Segnalino Tesoro per ottenere Risorse

Scegli un segnalino Tesoro dal tuo Tray. Scarta il segnalino per ricevere le risorse indicate. Se il segnalino ha un simbolo Carta Magia, pesca una carta Magia dal mazzo. Non puoi effettuare questa Azione Libera usando segnalini Tesoro che sono stati inseriti nel tuo Tableau.

\*Questa è l'unica Azione Libera che può essere effettuata in qualunque momento, anche mentre si stanno risolvendo altri effetti e perfino nel turno di un altro giocatore.



## Metti un segnalino Tesoro in uno slot del tuo Tableau

Scegli un segnalino Tesoro dal tuo Tray e mettilo su uno "Slot" di una carta nel tuo Tableau (vedere Tableau Carte Avventura, p. 13). Se uno Slot ha già un segnalino presente, devi scartarlo per inserire quello nuovo. Non ottieni risorse scartando un segnalino in questo modo. Segnalini Tesoro già piazzati non possono essere spostati.



## Gioca un Incantesimo

Ogni carta incantesimo ha l'indicazione di quando può essere usata. Molte possono essere usate "nel tuo turno," e pertanto sono considerate come Azioni Libere.

## Affitta un Mercenario

Se stai giocando con i Mercenari, puoi pagare un Oro o un Orb per noleggiare qualunque Mercenario disponibile e piazzarlo nella tua Area Base e tenere la sua carta a lato del tuo Tableau come riferimento. Nota, che se usi un Orb per affittare un Mercenario, lui diventerà una tua Unità permanente. (Vedere Mercenari, pg 20.)



## Usa un segnalino Tattica

Se stai giocando con i Segnalini Tattici, come Azione Libera, solo nel tuo turno, puoi ripristinare un segnalino Tattico esausto (Vedere Segnalini Tattici, p. 23).

## Effettua un'azione Orb

Ci sono 4 modi in cui gli Orb possono essere usati. Scegline uno:



### Spazio Ricompensa dell'Orb

Prendi un Orb dalla tua riserva e scegli uno Spazio Orb Ricompensa che è disponibile sul tracciato dei Punteggio. Piazza il tuo Orb sullo spazio scelto e ottieni il beneficio indicato. Il tuo Orb rimane su quello spazio per il resto della partita, impedendo a qualsiasi altro giocatore di usarlo nuovamente.



### Usa un Orb come Input su uno Slot del Tableau

Puoi piazzare un tuo Orb su una carta Avventura in qualunque Slot nel Tableau che viene definito come Input. (Questi sono segnati con un cerchio dentro un quadrato). L'Orb conta come "zero" quando usato così. In altre parole, quando un Orb occupa uno Slot input di una carta nel Tableau, l'azione su quella carta è gratuita e non costa risorse. (Vedere Slots pg.13)



### Usa un Orb su uno Slot per potenziare una carta Tableau

Alcune carte Avventura sono segnate con un Orb nell'angolo in alto a sinistra. Queste carte hanno funzioni speciali o benefici che sono attivate da un Orb piazzato permanentemente sulla carta sopra questo simbolo.



### Usa un Orb su uno Slot per noleggiare un Mercenario in modo permanente

Le Carte Mercenario hanno un simbolo Orb nel riquadro del costo sulla sinistra. Se piazzate un Orb su una di queste carte, non perderete il controllo sul Mercenario alla fine del turno. Lo controllerete per il resto della partita. (Vedere Mercenari, pg.20)



# Adventure Card Tableau

Il tuo Tableau consiste nella tua carta di Partenza più le carte Avventura che hai raccolto nel corso della partita.

Ciascuna di queste carte ha un Sigillo Elementale (Angolo in alto a destra delle carte Avventura e in alto a sinistra nelle carte di Partenza). Il Sigillo indica che quando aggiungi questa carta al tuo Tableau, aumenti anche il tuo potere Elementale sul tracciato corrispondente al Sigillo illustrato.



Le carte Avventura svolgono una parte chiave nel punteggio di fine partita, ammesso che abbiate abbastanza Dimore per ottenere i punti. (Vedere Fine della Partita e Punteggio, pg 19.)

(Per una descrizione completa di ogni carta Avventura usata nel gioco, vedere il libretto dell'Appendice)

## Slot

Alcune carte hanno degli Slot nei quali possono essere piazzati i segnalini Tesoro usando Azioni Libere (vedere Azioni Libere, pg 12.)

A meno che non sia indicato diversamente i segnalini tesoro vengono piazzati in uno slot a faccia in su. Le icone mostrate sul segnalino tesoro rimpiazzano qualsiasi icona che vanno a coprire.

Un'azione su carta non può essere usata se lo Slot sulla sinistra di una freccia (l'input Slot) è vuoto. Ci dev'essere un segnalino Tesoro o un Orb sull'input Slot per poter eseguire l'azione. Piazzare un Orb nello slot definisce il costo come "zero", permettendovi di usare l'abilità senza pagare risorse.



## Orb Slots

Alcune carte mostrano un'icona Orb in alto a sinistra. A seconda del testo sulla carta, la carta potrebbe essere non utilizzabile senza un Orb oppure essere più potente con un Orb presente.



## Abilità Passive

Alcune carte forniscono poteri o eccezioni alle regole che influiscono su altri aspetti del gioco. Le Unità non vengono usate per attivare questi poteri.



### Porte

Le Porte sono speciali carte Avventura che possono farti guadagnare risorse aggiuntive se sei nella posizione più alta del tracciato del Potere Elementale indicato.

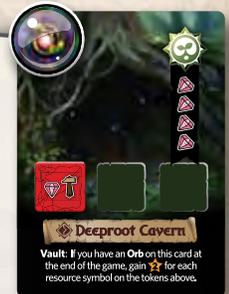
**Esempio:** Quando attivi il Luminous Threshold guadagni 1 Pergamena. Tuttavia, se sei il giocatore più in alto (non a pari merito) sul tracciato della LUCE, con il segnalino Tesoro inserito nello Slot in figura, ottieni anche due pozioni.



### Vaults

Le Vaults sono carte speciali che assegnano punti vittoria alla fine della partita per segnalini sugli slot e risorse nella tua riserva, come indicato.

**Esempio:** La Deeproot Cavern, una Vault della Terra, ha 3 Slot (e un Orb richiesto nella parte in alto a sinistra). Questa Vault fa ottenere punti per ciascun simbolo risorsa sui segnalini presenti, quindi un singolo segnalino con due tipi di risorse (con o senza una barra) conterebbe per due simboli e 4 punti.



### Aure



Un'Aura può essere collegata ad una carta nel tuo Tableau con un'Azione Libera. Questo non deve avvenire necessariamente nel momento in cui acquisti l'Aura.

Le Aure possono essere collegate ad una carta che può essere attivata da un'Unità durante il Richiamo. Ciascuna carta nel Tableau può avere solo un'Aura. Le Aure non possono essere aggiunte alla tua carta di Partenza.

Una volta aggiunte, non possono essere rimosse a meno che la carta a cui è collegata non venga scartata oppure a meno che non ripaghiate il costo dell'Aura per spostarla su un'altra carta del Tableau.

**Esempio:** L'Aura Caotica qui in figura, unita alla Cittadella fa sì che un Guerriero durante un Richiamo possa ottenere doppio avanzamento sul tracciato della Gloria oppure nessuno.



# Battaglia

Ci sono molti Reami e molti tesori in Eldervale, e a volta la competizione porta al conflitto. Questi conflitti, in Eldervale, sono risolti con le Battaglie.

Una Battaglia avviene in un Reame singolo. Una Battaglia può includere qualsiasi numero di giocatori, e qualsiasi numero di Unità e può anche includere un Mostro. Per ciascuna Battaglia, ci possono essere numerosi partecipanti ma c'è sempre un solo vincitore.

## Inizio Pacifico

Ogni partita comincia pacificamente. Le Battaglie non avvengono fino a che tutti i giocatori non abbiano fatto un Richiamo. (Vedere *Tracciato della Gloria*, prossima pag.)

## Innescare una Battaglia

Una Battaglia si innesca tutte le volte che piazzate un'Unità in un Reame occupato da un altro giocatore o Mostro. Una Battaglia avviene anche quando un Mostro fa un Rush in un Reame occupato (Vedere *Mostri*, pg 18).

Nella remota eventualità che due battaglie si inneschino nello stesso momento, devono comunque essere svolte separatamente, con il giocatore Attivo a decidere quale battaglia avverrà per prima.

**Una Battaglia si svolge sempre DOPO aver effettuato la tua Azione.** Dunque puoi piazzare un'Unità in un Reame occupato, o in un Reame che attirerà un Mostro, poi eseguire l'azione relativa del Reame, e dopo procedere con la battaglia. A volte alcune effetti delle carte possono cambiare le condizioni in un Reame in modo da prevenire la battaglia.

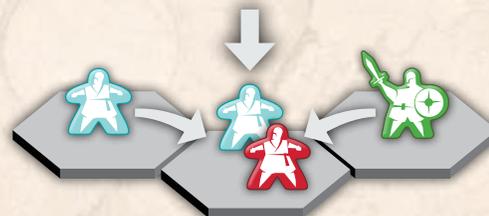


## Passi della Battaglia

### 1 Unirsi alla Battaglia

Unità adiacenti possono spostarsi per **Unirsi** alla battaglia. Cominciando dal giocatore alla sinistra del giocatore attivo, e finendo con il giocatore attivo, ciascun giocatore può scegliere qualunque delle proprie Unità in Reami **adiacenti** per muoverle e unirle alla battaglia.

Qualunque giocatore con Unità adiacenti può partecipare, anche quelli che non hanno già Unità presenti nella battaglia. Ogni giocatore effettua la propria decisione una volta e non può aggiungere Unità successivamente.

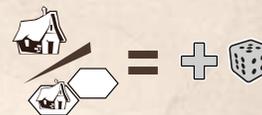


Solo giocatori che hanno Unità nella battaglia prendono parte alla battaglia. Le Dimore non contano a meno che un giocatore non abbia anche altre Unità in battaglia.

### 2 Determinare Dadi di Battaglia

Ciascun giocatore coinvolto nella battaglia determina il numero di dadi da tirare sommando i valori dei dadi di battaglia delle Unità presenti nel Reame. Poi ciascun giocatore potrà aggiungere 1 dado se ha una Dimora presente, e un dado addizionale per ogni Dimora nei Reami adiacenti alla battaglia.

Se è presente un Mostro nella battaglia, il valore di battaglia del Mostro determina il numero di dadi che tirerà.



### 3 Spendere Spade per Dadi Aggiuntivi

Iniziando con il giocatore alla sinistra del giocatore attivo, e finendo con il giocatore attivo, ciascun giocatore dichiara quante Spade vuole spendere. Ogni Spada spesa incrementa di 1 il numero di dadi che un giocatore può tirare.

Durante questa fase, i giocatori possono anche usare incantesimi o abilità che conferiscano dadi aggiuntivi. Il massimo numero di dadi che ogni singolo giocatore può tirare è 6.



## 4 Tirare i Dadi di Battaglia

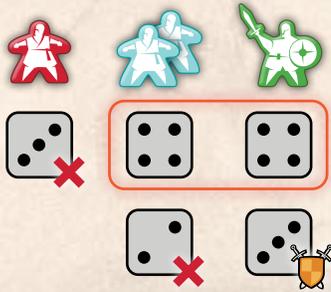
Tutti i giocatori tirano i loro dadi simultaneamente. Qualunque giocatore può tirare per un Mostro, se è presente.

Dopo che i dadi sono stati tirati, alcuni incantesimi e abilità potrebbero permettere di ritirare o cambiare i risultati dei dadi.



## 5 Determinare Vincitore della Battaglia

I risultati più alti di ciascun giocatore (e del Mostro se presente) vengono messi a confronto. Il giocatore con il dado più alto è il vincitore. Con un pareggio, si confronta il secondo risultato più alto, poi il terzo e così via. Un giocatore che non ha dadi rimasti conta come zero.



**Se c'è un vero pareggio**  
dopo che tutti i dadi sono stati confrontati, allora tutti i giocatori perdono la battaglia. Se un Mostro vince resta nel Reame.

## 6 Ottenere Gloria

Il vincitore avanza sul Tracciato della Gloria e raccoglie la ricompensa indicata (vedi *Tracciato della Gloria* sotto).

Se un Mostro è stato sconfitto nella battaglia, il vincitore può invece scegliere di avanzare di uno spazio sul tracciato Elementale che corrisponde all'elemento del Mostro. Come se avesse assorbito il potere del Mostro.



## 7 Rimuovere le Perdite

Tutti i giocatori che hanno perso la battaglia spostano le proprie Unità nell'Underworld. Se un Mostro è stato sconfitto, viene rimosso da Eldervale. Le Dimore non vengono mai rimosse come perdite.



## The Underworld

Ogni Unità piazzata nell'Underworld, come risultato di una battaglia o per qualunque altra ragione, fa ottenere una Spada. Queste Spade rappresentano la tua vendetta per i caduti. Fortunatamente, l'Underworld non è così distante da Eldervale, e le tue Unità fanno ritorno ad ogni Richiamo.



## Il Tracciato della Gloria

### Inizio Pacifico

La prima volta che Richiami, muovi il tuo Segnalino Punteggio dalla tua Plancia al primo spazio a sinistra del Tracciato della Gloria. Finché questo non avviene non potrai ottenere Gloria. Inoltre, nessuna battaglia può essere innescata finché tutti i giocatori non avranno il proprio segnalino sul Tracciato.



Tutte le volte che vinci una battaglia, ottieni Gloria. Ogni volta che muovi il tuo Segnalino di uno spazio sul Tracciato della Gloria, ricevi subito la ricompensa per quello spazio. Ricompense includono: ottenere 2 PV, Ottenere 1 risorsa qualunque, Ottenere 1 potere Elementale su qualsiasi tracciato, Ottenere 1 Orb (o se già stato preso, 2 PV), e Ottenere 2 di qualunque risorsa. Se raggiungi l'ultimo spazio sul Tracciato della Gloria, puoi ottenere ancora Gloria. Ogni volta che succede, guadagna 2 PV e lascia il segnalino sullo stesso spazio.

## Esempio di Battaglia La Trappola di un Warden

Luke sta giocando con i Wardens of Evenmarch  ed ha adocchiato il Portale per Evocare il suo Guerriero. Nel suo turno precedente, ha piazzato un Lavoratore  per ottenere risorse e difendere in caso di necessità.

- James avversario di Luke, utilizza gli Elves of Briardell , piazza un Lavoratore  sul Portale. Fortunatamente Luke non è bloccato. Come pianificato, piazza un secondo  lavoratore sul Portale e utilizza l'azione Reame prima della battaglia, pagando 2 Attrezzi e 1 Spada per evocare il suo Guerriero nell'Area Base.



### Inizia La Battaglia!

- James è seduto alla sinistra di Luke, lui è il primo a decidere se coinvolgere Unità adiacenti nella battaglia. Ha 2 Lavoratori adiacenti, ma grazie all'abilità della sua fazione "Archi Lunghi" questi aggiungono già +1 alla battaglia , quindi non deve muoverli col rischio di perderli. Il terzo giocatore, Maximus, che gioca con gli Embercrush Ogres , deve decidere se unirsi. Prendendo Luke di sorpresa decide di entrare in battaglia con il suo Drago , ottenendo anche un +1 dalla sua Dimora adiacente. .



- Con la situazione che si complica, tocca a Luke adesso decidere se portare il suo secondo Lavoratore. Questo è il momento di far scattare la sua trappola! Luke gioca l'incantesimo Polymorph per scambiare il Lavoratore adiacente con  il Guerriero appena evocato, poi lo muove per Unirlo alla Battaglia - innescando la sua abilità di fazione "Momentum" per posizionare uno dei suoi dadi sul 6. "Fatevi avanti!" ruggisce.



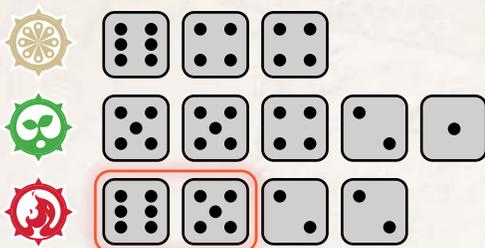
- Ora che sappiamo quali Unità sono coinvolte, è tempo di calcolare i dadi che ogni giocatore lancerà. Luke, con il Guerriero 'polimorfato' (2d6) più il Lavoratore (1d6) ha 3 dadi di battaglia, uno dei quali è automaticamente un '6'. James con i suoi 3 Lavoratori Elfici (1d6 ciascuno) ha 3 dadi. Maximus, ha il suo potente Drago (3d6) e una Dimora adiacente (+1d6) dandogli un totale di 4 dadi.



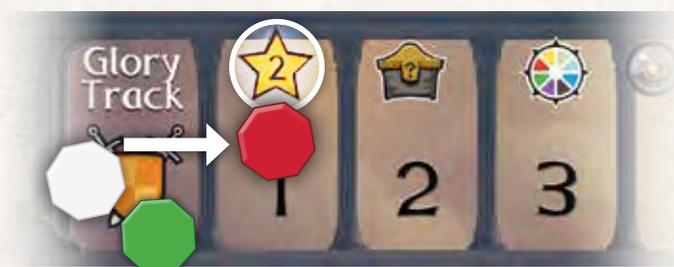
- Ciascun giocatore adesso deve decidere quante Spade spenderà per ottenere dadi aggiuntivi. James decide per primo e spende 2 Spade, portando il totale dei suoi dadi a 5d6. Maximus e Luke invece non spendono niente.



- In un momento di tensione, tutti i giocatori lanciano i dadi.



- Con un esito brutale, il Drago di Maximus demolisce gli Elfi e i Centauri. Maximus avanza il segnalino sul Tracciato della Gloria e ottiene 2 PV. Luke mette il suo Guerriero e il suo Lavoratore nell'Underworld e colleziona 2 Spade. James, prende solo il Lavoratore sul Portale e lo sposta anche lui nell'Underworld, ottenendo 1 Spada. Con le Spade in mano, i Warden e gli Elfi pianificano la loro vendetta contro gli Ogre..



# Potere Elementale

Rivelare i misteri di Eldervale permetterà la tua fazione di ottenere potere Elementale.

## Tracciati di Potere Elementale

Ci sono 8 diversi tracciati di Potere Elementale. Durante ogni partita, solo alcuni di questi verranno usati. Ogni tracciato ha cinque spazi. Il primo spazio è quello più interno, e quel cerchio di spazi è segnato con il 2 (per PV).

Quando scalerete il tracciato spostando il segnalino per ottenere potere Elementale, lo sposterete dall'interno verso l'esterno. Ogni cerchio del tracciato è segnato con un valore di punti vittoria. Questi valori sono conteggiati alla fine della partita, e sono **estremamente importanti**.

## Segnalini di potere Elementale

A Y [ Y|aUSfadW0 ↑ [fSfa `W`geSdW4 segnalini di potere  
 7W WfSvz 3 M [ | [a VWY|aLa 1 V| cgVef| eW S↑ [è messo  
 `W bcl\_ a ebSI [a VW fcdSU|Sfa 7W WfSvLact|eba` VW fWS  
 cgW`a VWS haefcd XI [a` W [ dVfS` f| `a` hWYa` a \_ Vae| eg|  
 fcdSU|Sf|z 5a^ bdaYw[dW VW Y|aLa| bafcdVW bafWI [S^\_ WfW  
 Slc|g|efSdWbafVdW| cgVefa Elemento o Sfd| † Ycd| [WS USdW  
 3hhW fgdSl laefcd| [a` WW [6\_ adVa Sfd| VWVf|z  
 >S bcl\_ S ha`fS UZW affWVWV bafVdW [ g`  
 7W Wfat b|SI |SfW g` eW S↑ a `W bcl\_ a  
 ebSI [a V| cgW fcdSU|SfaZ A Y [ SfdS ha`fS UZW  
 affWVWV bafVdW ShS` |SfW [^ eW S↑ a V| 1  
 ebSI [azEWd|\_ S` VWVeW| S eW S↑ [ WaffWVWV  
 bafVdW| g` `gaha 7W Wfat bafVWeUWV|VdW  
 V| \_ gahVdWg` a VW eW S↑ [ Y|] geSf| [ g`  
 Sfd| fcdSU|Sfa W\_ VWVd`a `W bcl\_ a ebSI [a VW  
 `gaha 7W Wfat abbgdW [Y` adSfW  
 eW b|UW WfW|`bafVdWaffW gfaZ



## Esempio: Ottenere Potere

Astrid, che usa i Firewitch Goblins , visita il Dungeon e spende 3 Attrezzi per acquistare Arch Bridge. In questo modo aumenta il suo potere Elementale dell'Ordine di 1, che è sufficiente per raggiungere il quinto spazio per prima e reclamare l'Orb!



Lei decide di usare il suo Orb per effettuare subito un'Azione Libera, piazzandolo sul tracciato bonus dell'Orb e ottenere 2 Pozioni. Poi le spende per prendere una seconda carta Avventura (come parte della sua azione nel Dungeon).



**Lo spazio superiore di ogni Tracciato del Potere Elementale contiene un singolo Orb.**

Solo il primo giocatore a raggiungere lo spazio in cima al tracciato riceve l'Orb. (Per usi degli Orb, vedere Azioni Libere, pg. 12)



# MOSTRI

**T**

errificanti creature sono in agguato nei Reami di Eldervale, minacciando chiunque osi incrociare il loro cammino. All'inizio del gioco, ci sarà solo un Mostro, o forse nessuno, ma ogni volta che un Reame con un Covo viene pescato dalla pila, un nuovo Mostro appare.



Ciascun Mostro ha un Elemento a lui associato, un valore di Battaglia (*numero di dadi battaglia*), e uno o più poteri speciali. Quando un Mostro è in Eldervale, è utile piazzare la sua carta vicino alla sua miniatura per rendere comoda la consultazione delle sue abilità.



Abilità Mostro

Valore Battaglia

Ricompensa Battaglia

**Sound FX Bases:** L'edizione Leggendaria del gioco include un set di Basi Sonore da usare con le miniature dei Mostri. Queste vengono negli 8 colori Elementali, e uno in grigio per i Mostri Speciali. (vedere Sound Bases, pg.23)

## Rush del Mostro

Quando piazzhi un'Unità in un Reame adiacente ad un Mostro, quel Mostro si sposterà (Rush) nello spazio che hai occupato e innescherà una battaglia. Se è ancora in corso l'Inizio Pacifico (*vedi a destra*), il Mostro non fa un Rush.



Due Mostri non possono mai occupare lo stesso Reame, quindi un Mostro non si sposterà in un Reame che ne contiene già uno. Se sono presenti più Mostri adiacenti, scegline solo uno per il Rush.

## Abilità Dei Mostri

I Mostri possono avere abilità molte diverse fra loro. Alcuni Mostri hanno abilità che influenzano la battaglia o il movimento, altri hanno regole speciali che hanno effetto finché il Mostro rimane in Eldervale. Tali effetti finiscono quando il Mostro è sconfitto.

Durante l'Inizio Pacifico, i Mostri sono dormienti. Ciò significa che non fanno i Rush, non combattono e le loro abilità non si attivano.



## Sconfiggere i Mostri

Quando un Mostro è sconfitto come esito di una battaglia o in altro modo, non va nell'Underworld. Invece, mettete il Mostro da parte con la sua carta. Solitamente, il Mostro non ritornerà per il resto della partita.



## Dominare i Mostri

Alcuni effetti del gioco vi permetteranno di Dominare un mostro. Quando questo succede, prendi la carta del Mostro e mettila nel tuo Tableau. Prendi la miniatura del Mostro e piazzala **immediatamente** nella tua Area Base. **Il Mostro dominato è considerato come una tua Unità, non un Mostro.** Il Mostro dominato è adesso sotto il tuo controllo. Non segue più le regole del Rush. Tutte le abilità del Mostro sono ancora in effetto.

Se un'abilità ha il simbolo catena , allora questa abilità è valida solo per chi controlla il mostro dominato. Se un'abilità dice "Quando in Eldervale" l'abilità funziona solo quando il Mostro dominato è effettivamente nel Reame, e non quando si trova nella tua Area Base. Dopo che un Mostro viene mandato nell'Underworld, la dominazione finisce, piazzate il Mostro e la sua carta da parte, come i Mostri sconfitti.



## Ritorno al Covo

Alcuni effetti nel gioco possono causare il ritorno di un Mostro al suo Covo. Per fare ciò, piazza la miniatura scelta del Mostro nel Covo corrispondente in Eldervale. Se il Covo contiene Unità, quelle Unità vanno nell'Underworld. Se il Covo contiene già un Mostro, quel Mostro viene spostato nel più vicino Reame non occupato, scelto dal Giocatore Attivo. Se tutti i Reami sono occupati il Mostro viene considerato sconfitto.

# FINE PARTITA

5[ea` a2 \_ aV[bVdXsdX] [dWS bSdf]fS,



**Colonizza la terra!** Quando un singolo giocatore costruisce la sua sesta e ultima Dimora, si innesca il finale della partita.



**Tutti i Reami rivelati!** Quando l'ultimo Reame è stato pescato da un giocatore, si innesca il finale.

Una volta che il finale è stato innescato, da un giocatore che ha costruito la sua sesta Dimora, o per avere pescato l'ultima tessera Reame, ogni giocatore effettua un ultimo turno, **incluso il giocatore che ha innescato il finale**. Se non l'avete già fatto sarebbe il momento di sfruttare i vostri Orb per eventuali Azioni Libere nel vostro turno finale.

## ★ Fare punti durante la partita

**Durante la partita**, potete ottenere punti vittoria in diversi modi, con le ricompense del Tracciato della Gloria, i bonus degli Orb, incantesimi, quest completate, azioni nei Tableau ed effetti dei Mostri. Quando ottenete punti vittoria, muovete il segnalino sul tracciato dei PV. Tuttavia la maggior parte del punteggio viene calcolato a fine partita.

## ★ Conteggiare i punti a fine partita

**A fine partita**, ci sono 6 passi da effettuare, ognuno di essi assegna PV.

### 1 Orb inutilizzati valgono 1 PV

### 2 La posizione del Segnalino di ogni Potere Elementale.

Ottieni PV uguali al numero a lato di ciascun segnalino del potere Elementale. Segnalini che non sono sul Tracciato valgono 0.



### 3 Dimore

Calcola i punti per le tue Dimore. Il valore di una Dimora viene determinato dalla tua posizione sul Tracciato Elementale corrispondente al Reame in cui si trova la Dimora.



### 4 Carte nel Tableau

Conteggia la tua carta di Partenza e le carte Avventura nel tuo Tableau. Il totale di punti vittoria per ogni carta è determinato dalla tua posizione sul Tracciato Elementale che coincide con il sigillo Elementale della carta.



Tuttavia c'è un limite al numero di carte Avventura che possono essere conteggiate. Il limite è di 3 carte Avventura per ogni Dimora costruita. I giocatori possono decidere quali carte Avventura conteggiare.



### 5 Punteggio dei Vault

Alcune carte Tableau forniscono modi speciali per fare punti a fine partita, e sono indicate dalla parola Vault in grassetto. Leggete il testo sulla carta.



### 6 Carte Profezia

Seguendo l'attuale punteggio, dal più basso al più alto, i giocatori rivelano tutte le loro carte profezia nella loro mano. Conteggiate ognuna leggendo il relativo testo sulla carta.



**Il giocatore con il punteggio più alto vince e diventa il Signore di Eldervale!** Se c'è un pareggio, usate il numero di risorse (incluse carte Magia) per decidere il vincitore. Se il pareggio persiste, i vincitori condividono il titolo di Signore di Eldervale fino alla prossima partita.



**Nota:** Le Dimore posizionate nei Reami con due simboli di potere Elementale non sono conteggiate diversamente.

## Modalità Alternative

Dwellings of Eldervale è un gioco altamente modulare che può essere personalizzato in diversi modi. Oltre alla flessibilità dovuta dalla selezione delle fazioni, la scelta dei Mostri e le opzioni delle carte, potete aggiungere i Mercenari, la tessera rovina Oracle, la mini-espansione Madre dei Draghi, e quella del Frost Giant (*Legendary edition*).

Altre varianti includono la modalità 2v2, il 'Draft della Magia', 'Avventure senza Porte', 'Segnalini Tattici' e 'Base sonore FX', spiegate in dettaglio più avanti.

Una modalità in solitario, "I Fantismi di Eldervale", è un'altra opzione di gioco che procura una sfida simile ad una partita a 2 giocatori (*vedi libretto separato*).

### L'Oracle

**Set Up:** Segui le regole del setup a pag. 5.

**Svolgimento:** Quando si piazza su un Oracolo, un giocatore può ottenere 1 carta Avventura o 1 carta Magia.

Per ottenere una carta Avventura, scegli una carta Avventura scoperta dalla plancia a paga le risorse indicate. Sposta la carta nel tuo Tableau. Aumenta il potere Elementale sul relativo Tracciato in base al sigillo raffigurato sulla carta appena acquisita. (*Vedere Potere Elementale, pg 17*).

**Regole Speciali:** L'Oracolo può estendere la durata della partita e causare il riciclo dei mazzi delle carte Avventura. Tieni a mente che tutte le carte Avventura scartate sono in fondo al mazzo e possono ripresentarsi.



## I Mercenari in Eldervale

Eldervale è una terra di opportunità e le voci abbondano con abili Mercenari disponibili per chiunque sia disposto a pagare il giusto prezzo. Mercenari sono Unità opzionali (*non Mostri*) che possono essere inclusi separatamente ad inizio partita. Ogni Mercenario può avere Dadi da Battaglia speciali e abilità uniche.

**Setup:** Per includere un Mercenario, ad inizio partita piazzate la sua figura con relativa carta vicino al tabellone a portata di mano di tutti i giocatori.

**Svolgimento:** Come Azione Libera nel tuo turno, usando un Orb oppure Oro, puoi affittare un Mercenario. Il Mercenario viene piazzato direttamente nella tua Area Base ed è disponibile per l'uso. Se hai pagato Oro, il Mercenario sarà tuo fino alla fine del tuo prossimo turno di Richiamo (*vedere Richiamo pg.10*). Se hai affittato un Mercenario con un Orb, è tuo per il resto della partita.

### Regole Speciali

#### Underworld

I Mercenari si comportano come qualsiasi altra Unità quando vengono mandati nell'Underworld. Quando un Mercenario sotto il tuo controllo è mandato nell'underworld, ottieni 1 Spada, e al contrario di un Mostro Dominato, il Mercenario è ancora considerato come una tua Unità fino al Richiamo.

#### Abilità dei Mercenari

♦ **Il Minotauro:** *Caricando in battaglia al tuo fianco, il Minotauro è un combattente ostico. L'abilità Carica gli permette di fare Rush in Reami adiacenti come i Mostri. Questa abilità è opzionale ed è innescata in qualsiasi momento un avversario piazza Unità nel Reame adiacente al Minotauro.*



**Il Mutaforma:** Per il giusto prezzo, puoi affittare il Mutaforma, un alleato molto versatile. L'abilità Mimic ti permette di usare l'abilità di un'altra tua Unità, eccetto Gather. Questo può includere sia un'abilità speciale (*Volo, Teletrasporto, Aggressione*) di un'Unità Avanzata, sia un'abilità unica (*Luce accecante, Risorgi dalle Ombre, Sciame etc.*)



## Mother of Dragons Mini-Expansion

Ci sono storie su un grande e potente Drago che regna su tutte le Rovine di Eldervale ed è temuto in tutte le lande. La mini-espansione Madre dei Draghi consiste in una carta Mostro, una tessera Reame (*Dragon's Den*), una miniatura e standee, e 5 segnalini Trove.



**Setup:** All'inizio del gioco, dopo aver preparato Eldervale, mescolate il Reame del Dragon's Den nella metà superiore della Pila dei Reami. Quando questo Reame viene pescato, aggiungetelo ad Eldervale, e piazzateci sopra la figura della Madre dei Draghi, con 3 segnalini Trove casuali coperti.

**Svolgimento:** Quando piazzate un'Unità nell'Antro del Drago ottenete 1 Oro, l'unico modo di ottenere un segnalino Trove è sconfiggere la Madre dei Draghi in battaglia. I segnalini Trove, al contrario di quelli Tesoro, sono tenuti coperti sulla tessera del Dragon's Den.

*Suggeriamo di giocare solo con una Mini-Espansione alla volta.*

### Regole Speciali

#### Abilità della Madre dei Draghi

- ◆ **Minaccia Incombente:** Lei fa un rush quando un'Unità è piazzata in una Rovina. (Oltre al normale Rush per piazzamenti nel Reame adiacente).
- ◆ **Potere Incredibile:** Lei ritira gli 1. Questo continua finché non ci sono più 1. Inoltre non può essere dominata.
- ◆ **Resistente:** Se la sconfiggi, avanza sul Tracciato della Gloria e prendi il Segnalino Trove dall'Antro del Drago.
- ◆ **Protettiva:** Dopo una Battaglia, lei ritorna sempre all'antro del Drago.

#### ◆ Segnalini Trove (usate 3 per partita):

Solo quando tutti i segnalini Trove sono stati presi, la Madre dei Draghi viene sconfitta.



## Frost Giant Mini-Expansion

All'estremità di Eldervale, attraverso il grande Ponte Bifrost, c'è un potente Gigante del Ghiaccio, che custodisce il più sacro Reame di tutte le terre. Questa espansione è contenuta nella Legendary Edition del gioco e consiste nella carta Mostro, una tessera Reame (*Bifrost Bridge*), una miniatura e uno standee.



**Setup:** All'inizio del gioco, dopo aver preparato Eldervale, mescola il Bifrost Bridge nella parte superiore della Pila Reame. Il Bifrost Bridge non è una Rovina nè un Reame Elementale.

**Svolgimento:** Quando il Bifrost Bridge è rivelato, piazzatelo in maniera tale che sia adiacente ad un solo Reame di Eldervale, con il lato dei 2 PV adiacente ad un Reame esistente. Poi, pescate un'altra tessera Reame e piazzatela dalla parte opposta del ponte. (*collegata al lato dei 10 PV*). Piazzate il Gigante sul ponte come indicato dall'icona del Covo. Ottenete 1 Carta Magia quando piazzate un'Unità sul Bifrost Bridge.

*Suggeriamo di giocare solo con una Mini-Espansione alla volta.*

### Regole Speciali

Il ponte non è simmetrico - ha un inizio (2 PV) e una fine (10 PV). Se costruite una Dimora adiacente al ponte, ottenete i punti aggiuntivi indicati sul lato collegato. Gli altri quattro lati della tessera hanno una regola speciale che non permette di piazzare Reami adiacenti a quei lati.

## Modalità 2 vs 2

Certe volte in Eldervale hai sete di potere Elementale quando almeno una persona NON sta cercando di ucciderti!

Questa modalità introduce diverse regole eccitanti che fanno in modo che ogni giocatore sia in competizione per il punteggio migliore ma allo stesso tempo sia in collaborazione con un compagno di squadra.

**Setup:** Formate 2 squadre di 2 giocatori ciascuna. Preparate normalmente come una partita a 4 giocatori, è richiesto che i compagni di squadra siano seduti accanto. Tira il dado per determinare il primo giocatore come al solito, e poi la sequenza dei turni si svolgerà con un giocatore di una squadra che comincia seguito dagli altri due membri dell'altra squadra ed infine il secondo membro della prima squadra.

**Obiettivo:** Avere il punteggio di squadra più alto: i punteggi individuali dei membri della squadra vengono sommati per formare il risultato di Squadra.

### Regole Speciali

**Carte Magia:** Potete e siete incoraggiati a mostrare le vostre carte al compagno di squadra.

Nel tuo turno puoi scambiare carte Magia con il tuo compagno di squadra con Azioni Libere, su una base di una-ad-una. Se non hai carte da offrire non ne puoi ricevere in cambio. Non c'è limite al numero di scambi nel tuo turno.



**Carte Avventura:** Quando ottieni una carta Avventura, puoi immediatamente darla ad un tuo compagno di squadra. Dopo aver ricevuto la carta questi incrementerà il relativo Potere Elementale. Un incantesimo o effetto che arreca danni ai tuoi avversari non danneggia il tuo compagno di squadra.

**Battaglia e Spade:** Quando sei in battaglia, combatti normalmente anche il tuo compagno. Puoi usare Spade per beneficiare il tuo compagno in battaglia, anche se non partecipi.

**Mostri Dominati** (🔗): L'abilità dei Mostri Dominati è valida solo per i loro proprietari.



## Drafting della Magia

Di tutti i grandi segreti magici di Eldervale, niente è pidesiderato della conoscenza degli Incantesimi, delle quest e delle profezie che formeranno il vostro destino. Questa variante del gioco permette ai giocatori di draftare le carte Magia all'inizio del gioco.

**Setup:** Distribuite 7 carte a ciascun giocatore (invece delle solite 5) all'inizio della partita. I giocatori faranno un draft di queste carte per formare la loro mano iniziale di Carte Magia.

**Svolgimento:** I giocatori sceglieranno una carta e poi passeranno il resto al giocatore alla loro sinistra. Questo continua finchè non avranno tutti selezionato 5 carte. Le restanti due carte non scelte da ciascun giocatore sono piazzate nella pila degli Scarti.



## Avventure senza Porte

Dove andiamo noi non abbiamo bisogno di Porte! Questa variante del gioco rimuove la parte prevedibile dell'engine building con le Porte Elementali a favore di un inizio asimmetrico, potente e imprevedibile.

**Setup:** Nel setup dei tray dei Dungeon, rimuovete tutte le carte Porta per gli Elementi che verranno usati durante la partita e piazzatele in fondo ai rispettivi mazzi. (Lasciate le Porte per gli Elementi NON usati in cima ai mazzi per ricordare che sono chiusi). Girate la carta in cima al mazzo di ogni Elemento come fareste normalmente.



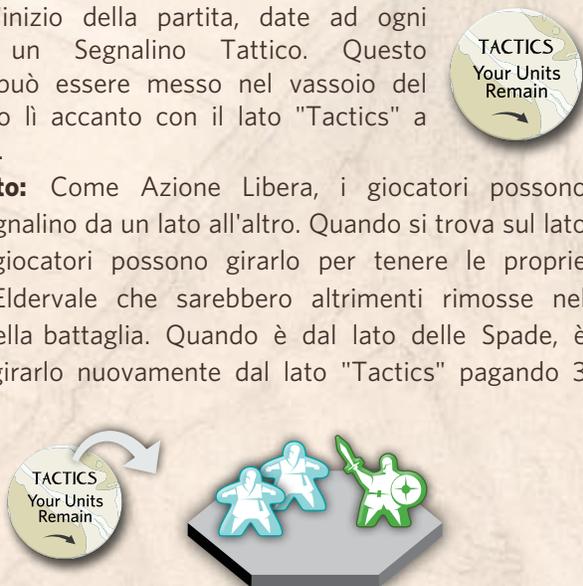
**Gameplay:** Lo svolgimento è lo stesso di una partita normale quando si usa una Rovina o una carta Magia per ottenere una Carta Avventura.

## Segnalini Tactics

A volte in Eldervale, nonostante tutti i preparativi per scegliere il momento perfetto per una Dimora o un Richiamo, il movimento di un Mostro o l'azione di un avversario possono mandare all'aria i piani migliori. In questi casi, i Segnalini Tattici trovano la loro utilità.

**Setup:** All'inizio della partita, date ad ogni giocatore un Segnalino Tattico. Questo segnalino può essere messo nel vassoio del Giocatore o lì accanto con il lato "Tactics" a faccia in su.

**Svolgimento:** Come Azione Libera, i giocatori possono girare il segnalino da un lato all'altro. Quando si trova sul lato Tactics, i giocatori possono girarlo per tenere le proprie Unità in Eldervale che sarebbero altrimenti rimosse nel passo 7 della battaglia. Quando è dal lato delle Spade, è possibile girarlo nuovamente dal lato "Tactics" pagando 3 Spade.



## Sound FX Bases

Potenti ruggiti e urla spaventose possono essere sentite in tutta Eldervale. Potrebbero essere i suoni di antichi Mostri Elementali a guardia di questi Reami?

**Setup:** All'inizio della partita, se usate le miniature dei Mostri, prendete le Sound Bases dei colori Elementali che userete nel gioco ma anche quella grigia se presente un Mostro speciale. Le Sound Bases verranno messe sotto le figure dei Mostri quando questi vengono messi sui Covi e l'interruttore impostato di conseguenza. Ogni Sound Base emette 2 suoni, uno per il Mostro Leggendario di quell'elemento (segnato con "L").

**Svolgimento:** Con ogni Mostro che entra in gioco, attaccate la Sound Base alla figura e impostate l'interruttore. Quando muoverete un Mostro con la Base, sentirete il suono. Chiudete l'interruttore quando un Mostro è sconfitto.

Uso Alternativo: Se non usate le Sound Base per l'audio, potreste anche usarle per distinguere quali sono i Mostri dominati.



## Credits

- ◇ **Design:** Luke Laurie
- ◇ **Development:** Peter Vaughan
- ◇ **Production:** Shari Spiro / Ad Magic / Breaking Games
- ◇ **Graphic Design:** Stephen Lambert
- ◇ **Art Direction:** Peter Vaughan
- ◇ **Additional Graphic Design:** Christian Strain, Eliot Hochberg, Wes Straub, Peter Vaughan
- ◇ **Logo Design:** Marshall Gill
- ◇ **3D Modeling:** Erick Tosco
- ◇ **Tray Design, Storage:** GameTrayz
- ◇ **Sound FX Voices:** Anthony Hansen
- ◇ **Prototyping:** Print and Play Games, Prawn Designs LLC, Effin Cool Minis, Mike DePasquale, Oscar Valera
- ◇ **Lore, Writing and Puzzles:** Astrid Dalmady, Doug Epoch, Richard Malena-Webber, Luke Laurie
- ◇ **Rulebooks:** Luke Laurie, Peter Vaughan, Jeff Fraser
- ◇ **Special Thanks:** Mike Vander Veen for your dedication to our backers and community, and to all our wonderful backers on Kickstarter for making this game a reality.

- ◇ **Artwork & Illustration:** Sergio Chaves (Air Elements, Realms, Score Board), Leasha Hannigan (Earth and Light Elements), Sam Turner (Fire Elements and Frost Giant), Saša Radivojev (Water Elements, Mother of Dragons, Cover Art, Mercenaries, Game Mat Art, Rulebook Covers), Irina Nordsol (Darkness Elements, Underworld), Frank Wade and Merilliza Chan (Order Elements), Brian "Tots" Valeza (Chaos Elements), Nathanael Mortensen (Ghosts of Eldervale) Additional Illustration: Anton Fadeev
- ◇ **Playtesting:** Andy Ashcraft, Matthew Bivens, Brad Brooks, Thomas Brown, Scott Caputo, Gabriel Cohn, Glenn Cotter, Randall Cummings, Astrid Dalmady, Michael Dunsmore, Yvonne Duran, Christian Duval, Misty Epperson, Jaclyn Friedlander, Sean Geraghty, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Dan Green, Bree Goldman, Brian Hellevang, Eliot Hochberg, Matthew Humphrey, Thomas Jolly, Alex Lane, Maximus Laurie, Odessa Laurie, Richard Malena-Webber, Morton Maansson, Alexander Morrison, Greg Naugle, Sherri Perry, Lon Peterson, Rich Pizann, Jon Razo, Timothy Riese, Mike Rizzo, Scott Rogers, Cliff Rowley, Theresa Rowley, Gregg Saruwatari, Ethan Schaeffer, Mikey Solano, Jason Tamura, Stephen Thompson, Andrew Tullsen, Mike Vander Veen, James Vaughan, Daryl Wiser, Cricket Yee

Dwellings of Eldervale

# Eldervale IN A BOX

## Deluxe Monster Tray Legendary Monster Tray

Hold 8 Large Scale Minis Each, Any Order



## Dungeon Trays

104 Adventure Cards  
96 Treasure Tokens



## 8 Player Trays

Store 27 Player Pieces Per Faction  
and Starting Resources  
+ Starter Card



## Discard Tray

Becomes Realm Stack  
in Game



## Resource Trays

180 Resources including  
60 Magic Cards

## Base Tray

- |                    |                  |
|--------------------|------------------|
| 9 Sound FX Bases   | 5 Tactics Tokens |
| 20 Monster Cards   | 5 Monster Dice   |
| 24 Ghosts Cards    | 9 Orbs           |
| 2 Special Monsters | 1 Watcher        |
| 2 Mercenaries      | 33 Hexes         |
| 5 Trove Tokens     | 20 Standees      |

**Stacks compactly,  
ready to play again!**

