

ORCS & TROLLS™

"Un gioco per risvegliare l'orco che sonnecchia dentro di voi..."

Regole

in Italiano



Traduzione dal Francese cura di:
Cippacometa (Paolo)

1 – INTRODUZIONE

Benvenuti nel fantastico mondo di **Orcs & Trolls**. Questo gioco per 2 - 4 giocatori, oltre a divertirvi, è stato creato per darvi l'atmosfera dei giochi di carte collezionabili. Noi abbiamo scelto di mescolarvi comicità, strategia ed azzardo.

Un Orco non è di certo molto furbo, ed alcuni direbbero perfino che è stupido e cattivo... in questo mondo volontariamente alla rovescia, i buoni sono diventati i cattivi e viceversa. Gli Orchi sono i vostri personaggi. Seguite queste istruzioni come una ricetta da cucina e conoscerete rapidamente tutto su questo gioco.

Attenzione: le regole sono scritte per due giocatori. Per giocare in 3 o 4 leggere il capitolo *10 - Regole per giocare in più di due giocatori*.

2 – SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo a totalizzare 21 Punti vittoria E conservarli fino all'inizio del proprio turno seguente. Per fare questo, giocate degli Orchi che partono alla ventura per ammassare dei tesori.

Strada facendo, seminerete delle imboscate (o delle prove) sul cammino dei vostri avversari, che in cambio lanceranno degli attacchi contro i vostri Orchi. Potrete anche cercare di convincere dei Troll a seguire la vostra causa ma, attenzione: ciò non è privo di rischi...

3 – CONTENUTO DELLA SCATOLA

3.1 – I 4 dadi (a 6 facce)

- 3 dadi Orchi (per difendersi e cercare di uscire dalle prove)
- 1 dado d'attacco (per attaccare gli Orchi dell'avversario)

3.2 – Le 132 carte

Come funziona una carta:

Su ogni carta sono raffigurate le proprie spiegazioni su come la si può giocare. Diversi simboli vi compaiono su di esse:

- sull'angolo superiore sinistro, un piccolo simbolo che indica il tipo di carta (vedere dopo);
- in alto, al centro, una pergamena il cui colore indica anch'esso il tipo di carta (vedere *9 - Spiegazione delle carte*) ed il nome della carta stessa;
- sull'angolo superiore destro, una cifra indica il numero di punti vittoria (vedere *5 - Scopo del gioco*) della carta;
- in basso, una pergamena con un testo indicante come giocare la carta ed i suoi effetti (alcune carte non hanno quest'ultima pergamena).

I differenti tipi di carte:

- 24 carte **Orco**: con una testa d'orco sull'angolo superiore sinistro (ogni Orco a un nome differente);
- 3 carte **Troll**: con una testa di Troll sull'angolo superiore sinistro;
- 28 carte **Tesoro** (carte **gialle**, vedere 9.3 - *Carte gialle: i Tesori*): con un forziere sull'angolo superiore sinistro ed una pergamena gialla;
- 14 carte **Prova** (carte **rosse**, vedere 9.4 - *Carte rosse: le prove*): con un teschio sull'angolo superiore sinistro ed una pergamena rossa;
- 18 carte **Attacco** (carte **nere**, vedere 9.1 - *Carte nere: gli attacchi*): con una spada sull'angolo superiore sinistro ed una pergamena nera;
- 11 carte **Bonus d'attacco** (carte **grigie**, vedere 9.2 - *Carte grigie: i bonus d'attacco*): con una spada ed una daga incrociate sull'angolo superiore sinistro ed una pergamena grigia;
- 24 carte **Difesa** (carte **verdi**, vedere 9.5 - *Carte verdi: le difese*): con uno scudo sull'angolo superiore sinistro ed una pergamena verde;
- 9 carte **Ranocchio/Preso in trappola** (fronte/retro);
- 1 carta **Turno di gioco/Spiegazione delle caratteristiche** (fronte/retro): da consultare durante la partita per evitare di tornare a questo libretto di regole.

3.3 – Il libretto delle regole

Questo che state leggendo!

4 – INCOMINCIAMO

Dividete le carte in 3 gruppi. I 24 *Orchi*, le 9 carte *Ranocchio/Preso in trappola* (fronte/retro) e tutte le altre carte. Tenete a disposizione la carta *Turno di gioco/Spiegazione delle caratteristiche* (fronte/retro) per poterla consultare all'occorrenza.

Mettete le carte *Ranocchio/Preso in trappola* da parte: esse verranno poste sulle carte Orco (o Troll) quando questi saranno presi in trappola o trasformati in ranocchi, per il periodo in cui saranno in queste condizioni.

Lanciate i dadi: il giocatore che ottiene il risultato più basso comincia.

4.1 – Come scegliere i propri Orchi

Disponete gli Orchi a faccia in su sulla tavola. Ciascun Orco è diverso. Hanno tutti un nome ed alcuni possiedono una o due caratteristiche particolari, simbolizzate da una croce colorata vicino al nome.

Queste caratteristiche sono: forza, agilità, carisma e nuoto. Esse permettono di combattere meglio, di evitare le trappole, etc.

Turno per turno ed 1 alla volta, i giocatori pescano tra gli Orchi posati sulla tavola al fine di costituire la loro riserva di carte Orco (il branco).

Spiegazione delle caratteristiche:

Croce nera: Forza. Dà un bonus di 1 punto al lancio di dadi in occasione di un combattimento (vedere 8 - *Combattimenti*). Inoltre dà un bonus di 1 punto al lancio di dadi per uscire da una *Trappola* (vedere 9.4 - *Carte rosse: le prove*).

Croce blu: Nuoto. L'Orco non deve passare la prova *Traversata di un fiume* poiché, sapendo nuotare, essa non rappresenta un pericolo per lui.

Croce rossa: Agilità. Dà un bonus di 1 punto al lancio di dadi per evitare o uscire da una *Trappola* o da una *Situazione pericolosa*.

Croce gialla: Carisma. Dà un bonus di 1 punto al lancio di dadi per cercare di sfuggire alla *Trasformazione in Ranocchio* oppure per cercare di convincere un Troll ad unirsi al branco.

4.2 – Il mazzo degli Orchi

Una volta terminata la selezione, ciascun giocatore mescolerà i suoi Orchi e li metterà in un mazzo a parte di fronte a lui, con la faccia nascosta. L'Orco in cima al mazzo, che sarà pescato e posto di fronte al giocatore faccia in su, sarà il primo del suo branco...

4.3 – La Mano e la Pesca

Mescolate accuratamente il grosso mazzo delle restanti carte (la pesca) e distribuite 9 carte a ciascun giocatore (la sua mano). È fondamentale per il buon funzionamento del gioco di ben mescolare le carte affinché i giocatori abbiano delle carte di diverso colore ad ogni mano.

Se la pesca è esaurita, si rimescolano le carte scartate che diventeranno la nuova pesca.

Se un giocatore vi pesca allora un Orco (precedentemente eliminato), esso sarà immediatamente posto in gioco a fianco degli altri Orchi che compongono il suo branco e diverrà subito operativo. Il giocatore pescherà di nuovo, dato che la carta Orco non conterà per la sua mano.

5 – SCOPO DEL GIOCO: I PUNTI VITTORIA

Lo scopo del gioco è di raccogliere 21 punti vittoria. Il vincitore è colui il quale raccoglierà per primo almeno 21 punti vittoria alla fine del suo turno **E** che ne avrà ancora almeno 21 allorché toccherà di nuovo a lui giocare.

5.1 – I punti vittoria sono di 3 tipi differenti

Gli Orchi ed i Troll (A), i tesori (B) ed i nemici eliminati (C). I punti vittoria sono indicati nell'angolo superiore destro delle carte (se non indicato, la carta non dà alcun punto vittoria).

- A. Il numero di Orchi e di Troll che voi raggruppate nel vostro branco valgono 1 punto ciascuno (esempio: 4 Orchi + 1 Troll = 5 punti vittoria).
- B. I tesori valgono un totale pari alla somma dei numeri indicati sulle carte (esempio: tesoro 2 + tesoro 3 + talismano 2 + spada 2 = 9 punti vittoria).
- C. I nemici eliminati valgono anch'essi il numero di punti indicato sulle carte (esempio: 2 guerrieri da 2 + 1 nano da 3 = 7 punti vittoria).

5.1 – I punti vittoria sono tutti sommati

Se prendiamo tutti gli esempi precedenti: branco 5 punti + tesori 9 punti + nemici 7 punti = 21 punti vittoria. Evidentemente, non si tratta che di esempi. I punti vittoria possono essere ripartiti diversamente: più tesori, meno nemici, ecc.

<p><i>Tanto va l'Orco all'acqua, che alla fine ci s'annega.</i> Constatazione Elfica</p>
--

6 – IL TURNO DI GIOCO

Un turno di gioco è costituito da una serie di fasi che il giocatore può effettuare in funzione delle carte in suo possesso. Quando un giocatore ha concluso il suo turno, il turno di gioco passa al seguente.

Ogni fase del turno di gioco deve essere giocata nell'ordine seguente, ma nessuna fase è obbligatoria.

- A. Giocare una *carta rossa* contro il branco di un avversario (eccetto durante tutto il primo turno di gioco).
- B. Ogni Orco del branco (che non si trovi in una situazione provocata da una *carta rossa*) può cercare di accaparrarsi 1 tesoro (la *carta gialla* corrispondente la tesoro è allora posta sulla carta Orco) **oppure** può tentare di "sedurre" 1 Troll acciocché si unisca al branco.
- C. Se necessario, far fronte ad un attacco nemico (*carta nera* giocata in questo momento da un altro giocatore; si veda 8.1 - *Il combattimento*).
- D. Porre la carta tesoro sotto alla carta Orco per tutti gli orchi che sono sopravvissuti all'attacco (della fase C) ed hanno conservato detta carta, o se non c'è stato alcun attacco.
- E. Ogni Orco può trasferire 1 (ed una sola) carta tesoro per turno ad un Troll del suo branco.
- F. Cercare di uscire da una situazione causata da una carta rossa (*Trappola, Posizione pericolosa, ecc.*).
- G. Introdurre nel branco un nuovo Orco, ovvero girare a faccia in su la carta Orco che si trova in cima al mazzo degli Orchi.
- H. Disfarsi di tutte le carte indesiderate per pescarne di nuove. Questo è importantissimo. A volte ci si deve sbarazzare di buone carte per avere la possibilità di pescarne altre essenziali, come le carte difesa (*verdi*) ed i tesori (*gialle*).
- I. Pescare per tornare ad avere una mano di 9 carte. È a questo punto che anche gli altri giocatori pescano per tornare 9 carte. I giocatori pescano senza ordine preciso una carta alla volta (non potete pescare 2 carte di seguito se gli altri devono ancora pescarne).

7 - SPIEGAZIONE DEL TURNO DI GIOCO

A - Giocare una carta contro un avversario

Ad eccezione del primo turno di gioco (per ogni giocatore), il giocatore potrà giocare all'inizio del suo turno una *carta rossa* (vedere 9.4 - *Carte rosse: le prove*) per sottoporre un avversario ad una prova. Quest'ultimo dovrà immediatamente lanciare i 3 dadi Orco e applicarne le conseguenze. Alcune prove possono provocare l'eliminazione di uno o più Orchi.

Il giocatore che subisce la prova deve sempre totalizzare almeno 6 per ciascun Orco perché questo esca indenne dalla prova (vedere 8.2 - *Le prove* e 9.4 - *Carte rosse: le prove*).

Il giocatore che affronta la prova può utilizzare una (o più) *carta verde* in suo possesso per migliorare il risultato del suo lancio di dadi (ad esempio: *Presenza di un drago*), oppure evitare una prova (esempio: *Ramo provvidenziale*). La (o le) *carta verde* deve essere giocata **prima** del lancio dei dadi.

Ad eccezione della *Pozione vitale*, tutte le carte verdi concernono l'insieme del branco per la durata dell'intero turno.

Similmente, le *carte rosse* sono giocate contro tutti gli elementi di un branco. Ogni Orco o Troll della muta, a quel punto, dovrà subire singolarmente la prova (salvo eccezioni, si veda subito dopo).

Considerazioni importanti:

Gli Orchi od i Troll già *Trasformati in ranocchio* o *Presi in trappola* non devono sottomettersi ad altre prove finché rimangono in questo stato.

I tesori in possesso di un Orco o di un Troll restano con esso: saranno perduti solo se l'Orco od il Troll vengono eliminati. Comunque, ai fini dei Punti vittoria, gli Orchi ed i Troll (ed i tesori in loro possesso) non saranno contati se *Trasformati in ranocchio* o *Presi in trappola*.

B – Cercare di prendere un tesoro o di “seguire” un Troll

Può essere eseguita un'azione per Orco e per turno.

Il Tesoro

Posate sulla carta Oro (scalata verso il basso) la carta tesoro o la carta Troll.

L'Orco si accaparrerà il tesoro se nessun nemico glielo impedirà (vedere fase C).

Il Troll

Affinché si unisca alla muta, lanciate un solo dado:

1: l'Orco viene ucciso dal Troll!

2 o 3: il Troll vi ignora e se ne va (gettate la carta Troll negli scarti).

4 o più: il Troll si unisce al vostro branco.

Un Troll non può cercare di prendere dei tesori, ma può portare quelli che gli Orchi trasferiscono su di lui (1 tesoro per Orco per turno). D'altra parte, un Troll non può essere attaccato. Molto conveniente, direte voi... sì, ma restano le carte rosse, le prove...

<p><i>Abbondanza di tesori non nuoce mai.</i></p> <p>Filosofia Orchesca</p>

C – Far fronte ad un attacco nemico (carta nera giocata da un avversario)

Se un giocatore avversario lo desidera è a questo punto, durante il vostro turno, che può giocare una carta d'attacco (carta nera) contro il vostro branco.

Ciascun orco della vostra muta dovrà combattere il nemico. Il giocatore attaccato sceglie in che ordine si effettueranno i combattimenti, i quali sono risolti uno per uno e durano fino a quando tutti gli Orchi del branco avranno affrontato il nemico, o che questi venga eliminato (si veda *8 - Combattimenti*).

I Troll non sono attaccati, perché nessuno oserebbe sfidare siffatti avversari!

Il giocatore che ha giocato la carta d'attacco, determina la forza del nemico lanciando il dado d'attacco. Volendo, può rendere il combattimento più difficile giocando 1 o più *carte grigie* prima di lanciare il dado.

Il risultato del lancio del dado sarà allora modificato dal bonus scritto sulla (o sulle) carta grigia. Attenzione: alcune carte grigie sono utilizzabili solo con certi nemici. Alcune sono riservate agli Elfi, altre ai Guerrieri e poche altre ai Nani (si veda *9.2 - Carte grigie: i bonus d'attacco*).

I Nani hanno un bonus automatico di +3 ed i Super eroi (Guerrieri) di +5.

Se l'Orco è eliminato (si veda *8 - Combattimenti*), la carta Orco e tutti i suoi tesori senza eccezione sono posti nella pila degli scarti.

D – Porre la carta tesoro sotto alla carta Orco

Vale per tutti gli Orchi che hanno passato con successo l'attacco nemico (o se non c'è stato alcun attacco).

La carta che viene spostata sotto alla carta Orco è quella che ha appena cercato di prendere; le carte sotto alla carta Orco sono quelle già in suo possesso (nel suo zaino!).

E – Ogni Orco può trasferire 1 carta tesoro ad un Troll del suo branco

Ad ogni turno, tutti gli Orchi possono trasferire un tesoro (un tesoro per volta) in loro possesso ad un Troll del loro branco. Il giocatore prende allora una carta tesoro posta su un Orco e la posa su un Troll.

Questo trasferimento è impossibile se l'Orco od il Troll sono in una delle seguenti condizioni: *Trasformato in ranocchio*, in *Posizione pericolosa* o *Preso in trappola*. In questo caso non è autorizzato nessuno scambio di carte tra i essi.

F – Uscire da una situazione causata da una carta rossa

Ad ogni turno, se uno o più elementi del branco si trova(n) in una situazione causata da una *carta rossa*, il giocatore DEVE cercare di farli uscire da tale condizione (si veda *8.2 - Le prove* e *9.4 - Carte rosse: le prove*).

Se un Orco (od un Troll) si trova in una *Posizione pericolosa* od è *Preso in trappola* (ha fallito la prova al momento in cui è stata giocata la *carta rossa*; vedere 8.2 - *Le prove*), deve rilanciare i dadi per tentare di uscirne. Se fallisce nuovamente:

- *Posizione pericolosa*: è eliminato sul campo.

- *Preso in trappola*: resta in trappola e dovrà ritentare il prossimo turno, finché non ne uscirà.

Se un Orco (od un Troll) è Trasformato in ranocchio, è in questa fase che potete giocare la carta Casa della strega (carta verde). Tutti i ranocchi del vostro branco riprenderanno allora la loro forma originale!

G – Introdurre nel branco un nuovo Orco

Girare a faccia in su la carta Orco in cima al mazzo degli Orchi e porla a fianco degli altri Orchi del branco, per ingrandirlo.

H – Disfarsi di tutte le carte indesiderate

Non c'è alcun limite al numero di carte che possono essere scartate. Se una (o più) carta non vi piace, non vi resta che gettarla nella pila degli scarti: nessuno vi obbliga a tenerla! L'arte di disfarsi delle carte che non hanno un'utilità immediata può fare la differenza nel corso di una partita...

I – Pescare per tornare ad una mano di 9 carte

Pescare per tornare ad avere una mano di 9 carte. È a questo punto che anche gli altri giocatori pescano per tornare 9 carte. I giocatori pescano senza ordine preciso una carta alla volta (non potete pescare 2 carte di seguito se gli altri devono ancora pescarne).

Quando il mazzo della pesca è esaurito, prendere la pila degli scarti e mescolarla: essa diventerà il nuovo mazzo della pesca.

Se un giocatore pescherà un Orco, lo metterà in gioco immediatamente nel suo branco: esso è immediatamente operativo, ed il giocatore pesca di nuovo, dato che quell'Orco non conta per la sua mano.

<p><i>Bisogna battere il Nano finché dorme.</i> Consiglio Orchesco di sopravvivenza</p>

8 – COMBATTIMENTI E PROVE

Gli Orchi ed i Troll sono assai maldestri e poco brillanti. Quindi, sia in combattimento che se sottoposti a delle prove, **LANCIATE I 3 DADI E MANTENETE I DUE PEGGIORI RISULTATI!**

Esempio: lanciate i 3 dadi ed ottenete 6, 4 e 1. Mantenete 4 e 1, scartando il 6, per un totale di 5.

Ecco perché è sempre utile giocare una o più *carte verdi*. Esse devono essere giocate prima di lanciare i dadi e concernono l'intero branco.

Nel corso di un combattimento (o di una prova), è il giocatore attaccato (o messo alla prova) che decide in che ordine lanciare i dadi per i suoi Orchi e Troll.

8.1 – I combattimenti

La forza di un attacco è determinata dal lancio del singolo dado di attacco, effettuato dal giocatore che ha giocato la *carta nera* d'attacco. Al risultato vanno ad aggiungersi:

- Il bonus eventuale della *carta nera* d'attacco. I Nani hanno un bonus di +3 ed i Super eroi (Guerrieri) di +5.
- I bonus di tutte le *carte grigie* **DIFFERENTI** che il giocatore attaccante vorrà giocare. Attenzione: alcune carte grigie sono utilizzabili solo con certi nemici; alcune sono riservate agli Elfi, altre ai Guerrieri e poche altre ai Nani (si veda 9.2 - *Carte grigie: i bonus d'attacco*). Esempio: un *Elfo* (carta

nera) + *Notte nera* (+3, *carta grigia* riservata agli Elfi) + *Azione possente* (+3, *carta grigia* per tutti i nemici). Il punteggio dell'attacco è: risultato del dado + 3 + 3.

- Una volta che le *carte nere* e le *carte grigie* sono state giocate, il difensore potrà giocare quante *carte verdi* DIFFERENTI vorrà (o potrà!).

Attenzione: Tutte le *carte* (*grigie* per i bonus d'attacco e *verdi* per i bonus di difesa) devono imperativamente essere giocate PRIMA del lancio dei dadi (d'attacco e di difesa).

Nota: Nessuno osa attaccare i Troll. Sono troppo forti!

Risoluzione:

Un volta determinata la forza d'attacco (lancio del dado + bonus *carte grigie* e *nere*), il difensore lancia i suoi 3 dadi ed applica i bonus e/o le modifiche dettate dalle sue *carte verdi*, al fine di determinare il valore della sua difesa. Questo va ripetuto per CIASCUN ORCO del branco, uno alla volta.

Si comparano allora i due risultati SOTTRAENDO IL PUNTEGGIO DEL DIFENSORE A QUELLO DELL'ATTACCANTE. Se il DIFENSORE ottiene:

- **-1 (o meno):** l'Orco è morto e tutto il suo tesoro è perduto. L'attacco continua contro il resto del branco.
- **da 0 a +2:** l'Orco sopravvive per un pelo ma perde tutto il tesoro. Meglio poveri ma vivi! L'attacco continua contro il resto del branco.
- **da +3 a +4:** l'Orco perde il combattimento ma sopravvive con tutto il tesoro. L'attacco continua contro il resto del branco.
- **+5 (o più):** l'Orco ha ucciso il nemico! L'attacco finisce ed il giocatore conserva la *carta nera* del nemico ucciso, guadagnando Punti vittoria di tipo C.

Orco esperto vale uno.
Proverbio elfico

8.2 - Le prove

Per passare con successo una prova (*carte rosse*), bisogna lanciare i 3 dadi e fare sempre ALMENO 6, di nuovo LANCIANDO I 3 DADI E MANTENENDO I DUE PEGGIORI RISULTATI.

Prima del lancio dei dadi, il giocatore sottoposto alla prova può lanciare quante *carte verdi* DIFFERENTI egli desidera.

Venni, vidi, corsi.
Celebre frase Orchesca

9 - SPIEGAZIONE DELLE CARTE E DEI COLORI

Esistono differenti gruppi di carte. Ciascun colore indica l'appartenenza a l'uno o l'altro di questi gruppi. Alcune vi permettono di migliorare il vostro lancio di dadi, altre di evitare delle noie. Altre ancora danno del filo da torcere ai vostri avversari.

Spiegazione dei colori:

- **Nero:** gli attacchi dei nemici (Elfi, Guerrieri, Nani).
- **Grigio:** i bonus d'attacco (dei nemici).
- **Rosso:** le prove (trappole, sortilegi, ecc.).
- **Giallo:** i tesori (tesori, amuleti, ecc.).
- **Verde:** le difese (del branco).

Definizioni:

Le *carte nere*, *grigie* e *rosse* sono i *pericoli*, che si giocano contro l'avversario per metterlo in difficoltà. Le *carte gialle* e *verdi* sono le *risorse*, che si giocano sul vostro branco per aiutarlo.

9.1 - Carte nere: gli attacchi

Queste carte sono giocate contro una muta d'Orchi. Ciascun membro della muta deve far fronte ad un attacco, finché tutti gli Orchi della muta hanno combattuto oppure il nemico è stato eliminato.

Casi particolari: gli Elfi attaccano **SOLAMENTE** gli Orchi in possesso di un tesoro o che stanno cercando di prenderne uno. Gli Elfi ed i Guerrieri non hanno un bonus d'attacco, mentre i Nani hanno un bonus di +3 ed i Super eroi (Guerrieri) di +5.

9.2 – Carte grigie: i bonus d'attacco

Queste carte sono giocate con una carta nera, al fine di rendere l'attacco più devastante. Esse non possono quindi essere giocate da sole.

Queste carte possono essere combinate solo con altre carte con cui sono compatibili:

Nome	Bonus	Carte compatibili
Notte nera	+3	Elfo
Super freccia	+3	Elfo
Super lama	+3	Guerriero
Azione possente	+3	Tutti

Più *carte grigie* **DIFFERENTI** possono essere giocate nel corso dello stesso attacco per aumentarne la potenza.

9.3 – Carte gialle: i tesori

Su ogni carta è indicato sull'angolo superiore destro il valore del tesoro in Punti vittoria. Un Orco può giocare (cercare di prendere) un solo tesoro per turno.

Esistono 2 tipi di *carte tesoro*: quelle che procurano semplicemente dei Punti vittoria e quelle che, in più, donano un bonus all'Orco che la possiede.

- *La spada +2* dà un bonus di +2 per i combattimenti.
- *Il Talismano* procura un bonus di +2 per le prove (*carte rosse*).

Nota: Ciascun Orco può possedere un solo *Talismano* ed una sola *Spada +2*. Sia la *Spada +2* che il *Talismano* sono **IMMEDIATAMENTE** operativi.

9.4 – Carte rosse: le prove

Quando una *carta rossa* è giocata su un avversario, ciascuno dei membri della sua muta deve sottostare ad una prova, uno per uno, compresi i Troll - ma esclusi tutti gli Orchi ed i Troll *trasformati in ranocchi* o *presi in trappola*.

- I bonus di abilità particolari e del *Talismano* sono addizionati al lancio dei dadi del portatore.
- Il giocatore può migliorare il suo risultato o evitare una prova giocando una o più *carte verdi* **DIFFERENTI**, **PRIMA** di lanciare i dadi.
- Tutti gli Orchi ed i Troll che non hanno raggiunto un risultato di 6 o più, hanno fallito la prova e ne subiscono le conseguenze

Posizione pericolosa

Quando un elemento del branco si trova in *posizione pericolosa* (ha fallito la prova), la sua vita è in pericolo. Al suo turno, durante la fase F, il giocatore tenterà di farlo uscire da questa situazione tentando di nuovo di ottenere almeno 6 ai dadi (più eventuali *carte verdi*). Se fallisce ancora, esso è eliminato con tutti i suoi tesori e gettato nel mazzo degli scarti.

Trasformato in ranocchio/Preso in trappola

Se un membro del branco è *preso in trappola* o *trasformato in ranocchio*, una carta *Preso in trappola/Trasformato in ranocchio* va posta su di esso. In queste condizioni, un Orco non può compiere alcuna azione, né trasferire alcun tesoro ad un Troll, ed un Troll non può riceverne.

Per uscire da questa situazione, durante la fase F del gioco:

- *Preso in trappola*: bisogna ottenere almeno 6 ai dadi (più eventuale bonus +1 della forza ed eventuali carte verdi). Un tentativo per turno.
- Trasformato in ranocchio: giocando la carta Casa della strega, tutti i ranocchi del branco riprendono l'aspetto (e le funzioni) originali.

Pasto di Troll

Se almeno un Troll è in gioco nella muta di un qualsiasi giocatore, quando questa carta viene giocata tutti i ranocchi, di ogni giocatore, sono divorati dal Troll, ad eccezione di quelli di colui che ha giocato la carta!

Nome della carta	Carta contro	Effetto prova fallita	Nota	Per uscirne
Traversata di un fiume	Ramo provvidenziale	Eliminato	1	-
Sabbie mobili	Ramo provvidenziale	Eliminato	-	-
Posizione pericolosa	-	1ª volta: bloccato 2ª volta: eliminato	2 -	2º tentativo -
Trasformato in ranocchio	-	Ranocchio	3	Casa d. strega
Trappola	-	Preso in trappola	4	Fare 6 o più
Pasto di Troll	-	-	5	-

Note:

1. Gli Orchi che sanno nuotare non devono sottostare a tale prova.
2. Capovolgere a testa in giù la carta Orco per ricordarsi che deve sottoporsi di nuovo alla prova.
3. Coprire l'Orco od il Troll con una carta *Ranocchio*.
4. Coprire l'Orco od il Troll con una carta *Preso in trappola*.
5. Tutti i ranocchi i gioco sono eliminati, tranne quelli di chi ha giocato la carta.

9.5 – Carte Verdi: Le difese

Le *carte verdi* sono destinate ad aiutarvi e sono scartate dopo l'uso. Esse sono giocate nel corso dei combattimenti o per passare delle prove. Ogni carta concerne tutti i membri del branco e resta in gioco fino alla fine dell'attacco o della prova.

LE CARTE VERDI SONO CUMULATIVE TRA DI LORO: possono essere giocate più carte verdi DIFFERENTI assieme. Esse vanno giocate PRIMA di lanciare i dadi.

Presenza di un dragone

Al lancio dei dadi, manterrete i 2 risultati migliori anziché i due peggiori.

Astuzia:

Presenza di un dragone +
Immonda scorpacciata =
I 2 migliori moltiplicato 2

Immonda scorpacciata

Quando il branco fa un'Immonda scorpacciata, il risultato del suo lancio di dadi è moltiplicato per 2 (i due peggiori per 2).

Effetto branco

Questa carta permette di aggiungere tanti punti al lancio dei dadi quanti sono i membri del branco stesso (esempio: un branco di 3 Orchi e 1 Troll dà un bonus di +4 punti). I *trasformati in ranocchio* e gli *intrappolati* non contano!

Aiuto amichevole

Dà un bonus di +3 in difesa, nel corso d'un attacco.

Grosso dragone

Dà un bonus di +5 in difesa, nel corso d'un attacco effettuato unicamente da parte di un Guerriero.

Esploratore

Nel momento in cui un attacco (*carta nera*) è giocato contro un branco, la carta *Esploratore* permette di evitare questo attacco! Tutti i tesori che gli Orchi cercavano di arraffare sono effettivamente presi. La *carta nera* (e le eventuali *carte grigie*) sono direttamente gettate nella pila degli scarti.

Ramo provvidenziale

Quando una *carta rossa Traversata di un fiume* o *Sabbie mobili* è giocata, la carta *Ramo provvidenziale* permette a tutto il branco di passare la prova. Nessun dado deve essere lanciato e la *carta rossa* viene gettata nel mazzo degli scarti senza effetto.

Casa della strega

Permette a ciascun elemento del branco trasformato in ranocchio di riacquistare l'aspetto e le funzioni originali. Va giocata nella fase F del turno.

Pozione di vita

Quando un Orco o un Troll è eliminato, in seguito ad un combattimento o al fallimento di una prova, bevendo questa pozione ne uscirà invece indenne! Però, se stava cercando di arraffare un tesoro, questo gli sfugge e la carta tesoro parte verso il mazzo degli scarti.

La carta Pozione di vita è la SOLA a poter essere giocata DOPO di un lancio dei dadi. Essa vale per un solo Orco o Troll.

10 – REGOLE PER GIOCARE A 3 O 4 GIOCATORI

Tutte le regole precedenti sono valide, con le seguenti differenze:

- Il susseguirsi dei turni avviene in senso orario.
- Ciascun giocatore, all'inizio del suo turno (prima della fase A), pescherà 1 carta supplementare nelle partite a 3 giocatori e 2 carte supplementari nelle partite a 4 giocatori. Alla fine del suo turno, però, dovrà restare obbligatoriamente con una mano di 9 carte.
- La *carta rossa* (fase A) può essere giocata contro uno qualsiasi dei giocatori.
- I nemici (*carte nere*) sono giocati dal giocatore alla sinistra di quello di turno (ovvero dal giocatore alla sua sinistra). Se questi non gioca nessuna *carta nera*, allora sarà il giocatore seguente a poterla giocare, e così via.
- Se un nemico (*carta nera*) è stato messo in gioco contro il giocatore di turno, tutti i giocatori (compresi quelli che hanno passato e non hanno giocato la *carta nera*) possono aggiungere 1 o più *carte grigie* DIFFERENTI per rinforzare l'attacco. È comunque quello che ha giocato la *carta nera* che lancerà i dadi.