

Quick Reference sheet 1

Obiettivi segreti:



Architetto: Il tuo regno deve avere 8 Carte Regno o più.



Cacciatore: Devi aver sconfitto 2 Mostri qualsiasi o più.



Re: Il tuo regno deve valere 10 o più Punti vittoria.



Minatore: Devi avere almeno 1 gemma per tipo in mano.



Orco travestito: Devi avere almeno 5 carte Orco in mano.



Ricerca: Devi avere almeno un terzetto di meeple su 2 diverse Carte Mostro contemporaneamente.



Mago: Devi avere almeno 5 Smeraldi in mano.



Ammazzadraghi: Devi eliminare un drago con almeno 3 tipi diversi di meeple.



Cacciatore: Il tuo regno deve avere almeno 3 Mostri vivi.



Abitante: Il tuo regno deve avere almeno 3 Locande (taverne o empori).



Stregone: Devi avere almeno 5 diamanti in mano.

Carte Orco:



Agguato: Rimuovi tutti i meeple dalla Carta Regno bersaglio.



Bruto: Scambia un meeple nemico su una Carta Regno con uno dei tuoi sul tabellone.



Corona: Ruba tutte le Carte Orco di un nemico.



Ladro: Ruba una gemma a caso a un nemico.



Panico: Allontana un nano da una Carta Regno bersaglio di una o due Carte Regno, senza attraversare le mura.



Palla da demolizione: Rimuovi tutti i meeple dalla carta bersaglio e poi (se possibile) esegui l'azione scavare.

Scenari:



Chiromante: Pesca 3 Decreti Reali a caso.



Sanguinario: Rissa da bar, Mercenari, Cacciatori Esperti di Mostri, Monumento ai Caduti.



Controllo del Caos: Aerostiere Pazzo, Al Modo dei Nani.



Assedio: Fortezza, Monumento ai Caduti, Proprietari Avidi



Coro di Asce: Gran lavoratori, Mercanti Affascinanti, Proprietari Avidi.



Damigella in Pericolo: Re dei Draghi, Invasione del Gelo, Mercanti Affascinanti e tutti i decreti di Controllo del Caos.



Signore dell'Arena: Tunnel Nascosti e tutti i decreti di Assedio, Sanguinario e Damigella in Pericolo.

Decreti Reali:



Gran Lavoratori: Utilizza l'ascia come segnalino Primo Giocatore. La partita è divisa in due fasi:

Giorno: Il primo giocatore esegue la sua azione, tranne Risolvere e Scartare. Dopo di che, in senso orario, ogni giocatore fa lo stesso.

Notte: Il primo giocatore esegue Risolvere e poi scartare. Dopo di che, in senso orario, ogni giocatore fa lo stesso. Al termine della fase Notte, il segnalino Ascia viene passato al prossimo giocatore.



Fortezza: Si possono mettere nani solo su carte nel proprio regno o carte che non fanno parte di alcun regno. Se per qualsiasi motivo non ci sono spazi validi per mettere un nano, si può spendere un'azione per ruotare una carta Regno vuota.



Proprietari Avidi: Se due o più giocatori condividono un regno, dividono (in difetto) i PV del regno in base al numero di giocatori che condividono il regno alla fine della partita.



Cacciatori Esperti di Mostri: Ogni mostro sconfitto diminuisce la quantità di meeple necessari per sconfiggere il mostro successivo da 1 a un minimo di 3.



Rissa da bar: Se hai 3 nani su di una taverna, puoi pescare 2 Carte Orco (anziché 1).



Al Modo dei Nani: Se, alla fine del tuo turno, c'è una carta Regno piena di nani, ma nessun compito può essere risolto, tutti i nani ritornano ai propri proprietari. Non si applica alle carte dei Mostri.



Monumento ai Caduti: Quando un mostro viene ucciso, posiziona una carta Monumento al suo posto.



Re dei Draghi/Invasione del Gelo: Durante la fase di punteggio annullate i PV delle miniere con draghi o giganti nel loro regno. Non potete attivare la fine della partita nello stesso turno in cui giocate un mostro dalla vostra mano. Dopo che la fine della partita è stata attivata, non è consentito giocare nuovi mostri.



Mercanti Affascinanti: È possibile utilizzare i costi di un obiettivo commerciale completato come risorsa per acquistare un nuovo obiettivo con un prezzo più alto. In tal caso, mettere il primo obiettivo al posto dell'altro.



Mercenari: È possibile scartare una carta Orco (senza usare il suo effetto) per ottenere 1 azione in questo turno.



Ehi No: Ciascun giocatore inizia la partita con 1 sola azione per turno (invece di 3).



Aerostiere Pazzo: Non si può piazzare più di 1 nano dalla propria riserva sulla stessa carta Regno nello stesso turno (si hanno 3 o 4 azioni come al solito).



Tunnel Nascosti: Potete spostare un nano da una miniera a una qualunque miniera sul tabellone con 1 sola azione. Il regno di destinazione non deve avere un drago al suo interno.

Suggerimenti

- Ogni giocatore riceve una carta Obiettivo segreto

- Non si devono scartare meeple o gemme per completare un Obiettivo segreto

- Le carte Regno grigie vengono utilizzate per il Decreto Reale Monumento ai Caduti.

Quick Reference Sheet 2

classi: Spendi 1 Azione: Aggiungi alla tua riserva un meeples di classe durante la fase Eseguiere Azioni scartando 1 meeples (tranne per il drago e il re degli orchi) e le gemme richieste.

Guerriero: Spendendo un'azione con il guerriero potete spostare un meeples nemico sulla stessa carta verso una carta adiacente.



Guardiano: Una Carta Regno con un guardiano non può essere il bersaglio di Carte Orco.



Re: Piazzare il re dalla riserva in una Carta Regno è un'azione gratuita.



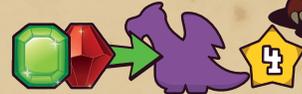
Alchimista: Spendendo un'azione con l'alchimista trasformate una gemma in una qualunque altra gemma (eccetto oro in rubino).



Re degli Orchi: Spendendo un'azione con il re degli orchi potete scartare un meeples sulla stessa carta. Piazzare il re degli orchi dalla vostra riserva a una Carta Regno è un'azione gratuita.



Drago: Piazzare il drago dalla riserva in una Carta Regno è un'azione gratuita. Una Carta Regno con un drago sopra non può essere il bersaglio delle Carte Orco.



TraTTi Raziali:

Nani:

I Nani non hanno debolezze.

Punti di forza:

Raccogliere Gemme: devono solo piazzare la quantità richiesta di nani nelle miniere per completare il compito.

Elfi:

Reciprocità: Tutte le carte (obiettivi segreti, Carte Orco e decreti reali) che si possono applicare ai nani valgono allo stesso modo per gli elfi.

Debolezze:

Raccolta lenta: Gli elfi non sono bravi come i nani a raccogliere le gemme. Per completare un compito su una miniera, gli elfi devono avere 3 meeples su di essa, non importa il costo azione descritto sulla miniera (esempio: raccogliere uno smeraldo costa 3 invece di 2).

Punti di forza:

Precisione efficace: Gli elfi sono in grado di combattere i mostri da lontano. Al fine di sconfiggere un mostro, potete contare i meeples elfo anche sulle carte adiacenti non bloccate da mura. Dovete avere almeno 1 elfo sulla Carta Mostro per riuscire ad eliminarlo.

Tiro pulito: I mostri sconfitti dagli elfi valgono 4 PV invece di 3.

Scaglie di mostro: Una volta per turno, come azione gratuita potete rimettere un mostro sconfitto nella scatola. Se decidete di farlo, potete raccogliere gemme di valore fino a 4 PV (esempio: un oro e un rubino).



Orchi:

Reciprocità: Tutte le carte (obiettivi segreti, Carte Orco e decreti reali) che si possono applicare ai nani valgono allo stesso modo per gli orchi.

Partenza: iniziano con Carte Regno arancione e 2 Carte Orco casuali.

Debolezze:

Raccolta lenta: Gli orchi non sono bravi come i nani a raccogliere le gemme. Per completare un compito su una miniera, gli orchi devono avere 3 meeples su di essa, non importa il costo azione descritto sulla miniera (esempio: raccogliere uno smeraldo costa 3 invece di 2).

Punti di forza:

L'anima della festa: Gli orchi contano ciascuna Carta Regno all'interno delle mura del loro castello che vale -2 PV (incluso il proprio castello) come +2 PV invece.

Furti: Ogni volta che eseguite un'azione contro un meeples nemico (come Bruto, Agguato, Panico o l'abilità del re degli orchi) ottenete anche un sacchetto rubato. I sacchetti rubati non fanno parte della vostra mano. Potete tenerli sul tavolo accanto a voi.

Banco dei pegni: Una volta per turno, come azione gratuita potete rimettere fino a 4 sacchetti rubati sulla loro pila. Se decidete di farlo, potete raccogliere gemme che abbiano lo stesso valore in PV (esempio: 4 sacchetti rubati possono essere scambiati con 2 smeraldi).



Nani dei Cristalli:

Reciprocità: Tutte le carte (obiettivi segreti, Carte Orco e decreti reali) che si possono applicare ai nani valgono allo stesso modo per i nani dei cristalli.

Debolezze:

Diffidenti: Non potete utilizzare il castello di un altro giocatore.

Elmi di Diamante: Promuovere di classe i vostri meeples vi costa 1 diamante in più rispetto al costo normale per gli altri nani (esempio: vi servono due diamanti per promuovere uno dei vostri nani a guerriero).

Punti di forza:

Raccogliere Gemme: devono solo piazzare la quantità richiesta di nani nelle miniere per completare il compito.

Invasione del gelo: Quando i nani dei cristalli sono in gioco, il decreto reale Invasione del Gelo è sempre attivo.

Cuore di ghiaccio: Una volta per turno, come azione gratuita potete trasformare una delle vostre gemme in un diamante.

Anima di ghiaccio: Non perdetevi la vostra azione extra o i PV delle miniere (dovuta a Invasione del Gelo) per la presenza di giganti del gelo nel vostro regno.



Suggerimenti:

- I mostri non permettono di scavare nel regno.

- Potete impilare soltanto carte dello stesso tipo.

- Le promozioni sono permanenti.

- I meeples promossi mantengono i propri tratti razziali.