BATTALIA
THE CREATION

OBIETTIVO DEL GIOCO

In questo gioco di creazione e conquista i giocatori invieranno i loro eroi in un epico viaggio per esplorare nuovi territori e prendere il controllo delle città neutrali o di quelle nemiche. Assolderanno nuove unità da lavoro e da battaglia, acquisiranno utili manufatti, con l'obiettivo più importante di creare nazioni potenti ed armate imbattibili. Ogni giocatore dovrà tracciare le strade, per ottenere l'accesso a nuove aree della mappa, e costruire o migliorare le città, al fine di espandere il suo dominio e di guadagnare punti vittoria. A Battalia: The Creation si può vincere tramite lo sviluppo intensivo e la crescita del proprio sistema di città oppure attraverso un gioco aggressivo di guerra e di conquista, catturando gli insediamenti avversari. In questo gioco il livello delle città corrisponde esattamente alla quantità di punti vittoria che il giocatore possiede in quel momento, quando controlla una città. La partita finisce quando una delle seguenti condizioni viene soddisfatta: un giocatore realizza **5 città di livello 4** o la griglia del tabellone è **completa**. Il primo a realizzarne una termina immediatamente la partita, ma il vincitore e il legittimo sovrano di Battalia è il giocatore che alla fine ha il maggior numero di punti vittoria e questi non è necessariamente la persona che ha fatto la mossa finale. Quindi siate perspicaci e prestate attenzione alle vostre azioni e alla loro corretta tempistica, poiché sono davvero importanti per questa competizione strategica. Molto sta accadendo sul tabellone, molto di più nel vostro mazzo, ma il divertimento resta sempre nella vostra mente.

VIDEO DELLE REGOLE

Potreste preferire di vedere il video completo delle regole su **www.battalia.eu,** invece di leggere questo regolamento. Fatto questo, potete iniziare a giocare subito. Per le vostre prime partite usate il foglio di consultazione e/o la carta di consultazione e controllate il regolamento solo in seguito per i dettagli specifici.

COMPONENTI DEL GIOCO

- **80 Carte Unità (in 4 mazzi, divise per tipo, non per fazione)**
- **80 Carte Provvista (in 1 mazzo, il numero è sempre = alle carte unità in gioco)**
- **84 Carte Manufatto (in 7 mazzi, divise per tipo, non per fazione)**
- **5 Carte Grande Manufatto (1 carta per ciascun oggetto antico)**
- **28 Carte Città (in 5 mazzi, divise per collegamento stradale, non per tipo di terreno)**
- **48 Carte Strada (in 4 mazzi, divise per collegamento stradale, non per tipo di terreno)**
- **1 Carta Rovine (tipo di terreno neutro, posizionata al centro del tabellone)**
- **1 Tabellone di Gioco**
- **1 Oracolo del Sole (abbreviato in "ORAC")**
- **8 Miniature Eroe (2 per ogni giocatore/fazione, maschio e femmina con pari capacità)**
- **61 Gettoni Livello Città (14 per ogni giocatore e 4+1 neutri)**
- **4 Carte di Consultazione (una per ogni giocatore, solo brevi informazioni sui costi di gioco)**
- **4 Fogli di Consultazione (uno per ogni giocatore, versione estesa delle carte di consultazione)**
- **1 Dado (a sei facce, entra in gioco solamente con gli amuleti)**

IL MONDO DI BATTALIA

Nel mondo di Battalia coesistono quattro fazioni. Ciascuna di loro ha la propria tipica terra natia e il proprio legame speciale con la natura. Sebbene tutte abbiano la stessa struttura gerarchica e i loro manufatti abbiano le stesse capacità, il loro utilizzo differisce in stile e provenienza. Il concetto principale del gioco è che le quattro fazioni possono collaborare liberamente tra loro, ma più unità della stessa fazione che usano i propri manufatti sono molto più forti insieme. In Battalia TC ogni giocatore comincia con **lo stesso set di 10 carte**, ma con una **combinazione casuale di fazioni**. Ai fini del gioco le diverse fazioni sono uguali e non hanno capacità uniche... ma si consiglia vivamente ai giocatori di cercare di costruire i loro mazzi con carte della stessa fazione, perché questo darà loro importanti vantaggi *(troverete qualche testo esplicativo su questo universo nell'almanacco)*. Le 4 fazioni sono:

Gli Òrsari - **VERDE** - Un popolo armonioso della terra e delle foreste.

I Lagorai - **BLU** - Un popolo anfibio dell'acqua e delle profondità.

Gli Ardei - **ROSSO** - Un popolo passionale del fuoco e delle sabbie.

I Nembolari - **ORO** - Un popolo sublime dell'aria e delle altezze.

TIPI DI CARTA

Nel gioco ci sono due principali tipi di carte:

Carte creazione (attive, dorso oro): vengono utilizzate per assoldare nuove unità, per acquisire provviste e manufatti e per tutte le azioni di gioco (formano i mazzi dei giocatori);

Carte terreno (passive, dorso argento): usate per comporre la mappa (strade e città).

Ciascuna carta del gioco **appartiene ad una delle quattro fazioni**, fatta eccezione per i Grandi Manufatti (sono universali) e le carte Provvista (sono neutrali). Le carte appartenenti alle diverse fazioni differiscono nelle illustrazioni, nei bordi e nei colori.

ANATOMIA DI UNA CARTA

A. Simbolo della carta: identifica il tipo di carta.

B. Forza in battaglia: durante il combattimento questo valore va aggiunto al totale forza in battaglia del giocatore. Soltanto le carte con forza in battaglia maggiore di 0 possono partecipare ad un combattimento. Per le unità forza in battaglia = rango

C. Costo della carta: mostra la combinazione di carte che un giocatore deve giocare per aggiungere questa carta al suo mazzo.

UNITÀ

Le unità sono il cuore del mazzo di ogni giocatore. Ci sono unità di quattro tipi/ranghi, indicati con i seguenti simboli nell'angolo in alto a sinistra della carta:

FRIMEN -**rango 1**

SACERDOTI - **rango 3**

CAPI - **rango 2**

SIGNORI - **rango 4**

Queste carte vengono utilizzate in **combinazioni speciali** (in alcuni casi in aggiunta alle carte provvista) per **creare nuovi manufatti**, **costruire strade o città** (oppure per migliorarle) e naturalmente per **condurre le battaglie**. Il rango delle unità è pari alla loro forza in battaglia ed è mostrato **nell'angolo in alto a destra** della carta.

PROVVISTE

Ogni eroe, unità o armata ha bisogno di una quantità significativa di provviste per esistere. Questa carta rappresenta le provvigioni e l'equipaggiamento delle unità. Viene usata per **assoldare nuove unità ed eroi**, per **creare alcuni manufatti**, per **costruire strade** e per **viaggiare**. Una carta unità arriva nel mazzo del giocatore **sempre** insieme ad una carta provvista.

CARTA PROVVISTA

SIMBOLO PROVVISTA

MANUFATTI

I manufatti sono oggetti di vario tipo, ciascuno con la propria funzione speciale. I giocatori li utilizzano per uno **sviluppo più rapido**, per **promuovere le loro unità**, per **trasformare** le **loro fazioni**, per **viaggiare** sul tabellone, ecc: sono **flessibili**. Ci sono **sette** tipi di manufatti:

ATTREZZO

AMULETO

PERGAMENA magica

TENDA

ARMA

TITOLO

CAVALLO

GRANDI MANUFATTI

I Grandi Manufatti sono oggetti potenti realizzati nei tempi antichi. Ognuno di loro ha una propria capacità unica e offre grandi vantaggi al giocatore che l'ha guadagnato. **Possono essere vinti soltanto** nelle rovine, mai creati dal giocatore!

IL MARTELLO DI STRATO

LA SPADA DI ELEMAG

LO SCUDO DI BRITOS

LE ALI DI AVIENA

IL CORNO DI BALDUR

CITTÀ

Le città sono un **elemento importante** di Battalia: TC. Durante il gioco queste carte (insieme alle strade) compongono la mappa sul tabellone. I giocatori cercheranno di costruire o conquistare il maggior numero di città possibile, perché in Battalia il **livello** e la **quantità di città** che un giocatore controlla in quel momento, è il **numero di punti vittoria** che possiede. Le diverse carte città hanno differenti collegamenti stradali verso il mondo esterno: **da 1 a 4 porte con le strade**, chiamate in breve **uscite**. Ci sono anche 4 tipi di terreno, chiamati in breve boschi, laghi, canyon e **montagne**, che sono la terra natia di ciascuna fazione: degli Òrsari, dei Lagorai, degli Ardei e dei Nembolari rispettivamente. Ogni città è costruita su uno dei quattro tipi di terreno.

BOSCHI VERDEGGIANTI (GLI ÒRSARI)

LAGHI DI SMERALDO (I LAGORAI)

CANYON CREMISI (GLI ARDEI)

MONTAGNE ROCCIOSE (I NEMBOLARI)

Per distinguere visivamente con maggior facilità **le carte città dalle carte strada**, usate il **simbolo città** nell'angolo in basso a sinistra di ciascuna carta città (**5 simboli diversi** a seconda delle loro **uscite**). Sono molto utili per smistare più rapidamente i mazzi (**5 mazzi città**), divisi per **collegamento stradale**.

STRADE

Le strade sono carte che collegano tra loro le città e permettono agli eroi di viaggiare sul tabellone tra di esse. Ogni strada è costruita su uno dei quattro tipi di terreno, **nativi** delle **diverse fazioni (rilevanti solo nella modalità avanzata).**

BOSCHI VERDEGGIANTI

MONTAGNE ROCCIOSE

LAGHI DI SMERALDO

CANYON CREMISI

LE ROVINE

Nel gioco base le rovine sono un **luogo neutrale**, in cui i giocatori possono acquisire un Grande Manufatto sfidando i guardiani. Nei diversi scenari di gioco ha funzioni variabili.

ALTRI COMPONENTI DEL GIOCO

TABELLONE DI GIOCO

Gran parte della partita si svolge sul tabellone. È la base su cui vengono costruite città e strade. C'è una **griglia 7x7 di quadrati** raffigurata su di esso, per contrassegnare gli spazi per le carte strada e città. Gli spazi vuoti del tabellone sono considerati territorio **inesplorato**. D'altro canto le città e le strade già costruite rappresentano il **terreno scoperto** su cui gli **eroi** possono **viaggiare**.

ORACOLO DEL SOLE

L'Oracolo del Sole è un antico monumento con poteri divini che influisce in modo significativo sui manufatti. È stato costruito per durare in eterno usando 2 ruote di pietra con 7 pale ciascuna, che rappresentano un **calendario magico**. Su ognuna delle sue pale è raffigurato uno dei sette manufatti. Durante la partita, quando il cerchio interno ruota (sempre in **senso orario**), ORAC modifica per un giorno il potere di un tipo di manufatto e offre ai giocatori l'opportunità di scegliere la fazione di un altro tipo di manufatto per lo stesso giorno. Nell'universo di Battalia un **intero round di gioco è considerato 1 giorno** (la rotazione completa della ruota è 1 settimana).

EROI

Queste miniature rappresentano i **condottieri delle armate del giocatore** e indicano la presenza dei giocatori sul tabellone. Gli eroi viaggiano **solamente su strade già costruite** e vengono impiegati per annettere le città neutrali, esplorare le rovine, attaccare il nemico o difendere i propri domini. Ci sono **4 coppie** di miniature. Ciascuna di esse appartiene ad una delle quattro fazioni. Ai fini del gioco le miniature **maschili e femminili** sono **equivalenti**.

EROI LAGORAI

EROI ÒRSARI

EROI ARDEI

EROI NEMBOLARI

GETTONI LIVELLO CITTÀ

Questi gettoni indicano il **livello attuale** e **il proprietario** della città, attraverso il **numero** e il **colore**. **Il livello città varia da 1 a 4**. Tutti i gettoni hanno due lati e mostrano un livello differente su ognuno. Le città neutrali sono di livello 4 nel gioco base o di livello 6 negli scenari aggiuntivi.

FOGLI E CARTE DI CONSULTAZIONE

Questi sono utili aiuti che forniscono ai giocatori le informazioni di base sulle regole generali. **I fogli descrivono** le capacità **dei 7 manufatti** e **tutti** i **costi di gioco**, i passaggi del **turno di un giocatore** e alcune concise **regole importanti**. **Le carte** contengono brevi informazioni sul "**costo di creazione**" per costruire strade e città, assoldare unità ed eroi e creare manufatti. ***In Battalia*** *sono considerati "**costi**" le persone, gli attrezzi, le provviste e gli sforzi necessari per adempiere uno specifico compito.*

PREPARAZIONE

Questa è la preparazione di una **tipica partita con 4 giocatori**. La preparazione per le partite con 2 o 3 giocatori è descritta nella sezione "Partite con due e tre giocatori" più avanti in questo regolamento.

1. Sistemate il tabellone e il resto del materiale di gioco sul tavolo, come mostrato nello **schema di preparazione per 4 giocatori** (vedere a pagina 4). Posizionate la carta rovine a faccia in su sullo spazio centrale del tabellone. Contrassegnate le rovine con un gettone neutrale di **livello 8**. Prendete quattro città con le uscite a **crocevia**, **una per ciascun tipo di terreno**, e collocatele a caso sui quattro spazi d'angolo del tabellone (*contrassegnati con piccoli **quadrati marroni***). Per ora non mettete alcun gettone livello su queste città. Queste saranno le **4 città di partenza**, una per ogni giocatore. Prendete altre quattro città (una per ciascun tipo di terreno) con le uscite a crocevia e collocatele a caso sugli spazi *contrassegnati con **quadrati bianchi*** (in corrispondenza dei 4 lati delle rovine). Contrassegnate queste quattro città con gettoni neutrali di livello 4. Queste saranno le **4 città neutrali** nella vostra prima partita. *Vedere l'esempio di preparazione iniziale nella **pagina successiva**.*

2. Dividete le **carte manufatto** a **seconda dei loro simboli** (**7 mazzi**), **non importa a quale fazione appartengano**, e mischiate ogni mazzo. Sistemate l'oracolo del sole vicino al tabellone e disponete i diversi mazzi manufatto attorno alle sue pale. I mazzi devono essere messi in modo tale che ciascuna pala **della ruota esterna** dell'Oracolo punti allo stesso manufatto che è raffigurato su di essa. All'inizio della partita la ruota interna deve essere orientata in modo tale che le due pale con i **simboli attrezzo** corrispondano alle **ore 12**.

3. Dividete le **carte città** (**il tipo di terreno è irrilevante**) a seconda del numero e della **direzione** delle loro uscite, guardando il **simbolo città: una, due su lati opposti, due su lati perpendicolari, tre o quattro uscite**. Poi mescolate i **5 mazzi** e metteteli in questo ordine sul lato sinistro dell'ORAC!

4. Dividete le **carte strada** (**qui il tipo di terreno è irrilevante**) a seconda del loro **tipo di strada: rettilineo, curva, incrocio a T o crocevia**. Mischiate i **4 mazzi** e metteteli in questo ordine tra l'ORAC e il tabellone!

5. Dividete le **carte unità** a **seconda del loro tipo/rango (la fazione è irrilevante)** e mescolate i **4 mazzi unità**. Distribuite a caso ad ogni giocatore **3 friman**, **1 capo**, **1 sacerdote** e **5 carte provvista** (**una provvista per ciascuna unità**). Queste 10 carte formano il **mazzo creazione** iniziale del giocatore. I giocatori esaminano segretamente le loro carte iniziali e decidono l'inclinazione della loro fazione (che significa: sulla base della maggioranza delle carte di uno stesso colore, dovrebbero individuare una "tendenza di colore" per l'orientamento della loro futura fazione). Fatto questo, mischiano le proprie carte e le posizionano a faccia in giù sul lato sinistro della loro area di gioco, formando un **mazzo da pesca**, chiamato la loro ***nazione***. Poi ogni giocatore pesca le prime **6 carte** dalla sua *nazione*: questa è la sua **mano iniziale**.

6. Il resto delle **carte unità** e **provvista** viene messo in **5 mazzi separati** a faccia in su sul lato destro dell'ORAC. Posizionate le 5 carte con i Grandi Manufatti scoperte sui punti contrassegnati del tabellone. **Tutti i mazzi disposti intorno all'Oracolo del Sole** vicino al tabellone costituiscono la ***riserva comune***.

7. Scegliete **a caso** il primo giocatore. Sarà il primo giocatore durante l'intera partita. Il primo giocatore sceglie e prende **una coppia di miniature eroe** insieme ai corrispondenti (appartenenti alla stessa fazione) **gettoni livello città**, seguito dagli altri giocatori **in senso orario**. L'ultimo giocatore, che prende gli ultimi gettoni ed eroi rimanenti è il **primo a scegliere una città di partenza**. Questo giocatore prende uno dei suoi gettoni di **livello 1** e lo posiziona sulla città scelta. *Questa preferenza è importante soprattutto in uno degli scenari di **gioco avanzato**, in cui il tipo di terreno dà ai giocatori dei vantaggi nel movimento e nel combattimento.* Poi gli altri giocatori scelgono **una città di partenza** in ordine **antiorario**.

IL GIOCO

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascun giocatore ha la possibilità di usare le carte nella sua mano per assoldare unità ed eroi, per spostarli, per creare manufatti, per costruire città e strade o per attaccare gli altri giocatori. Soltanto dopo che un giocatore ha eseguito completamente le sue azioni, il turno passa al giocatore successivo.

Ogni giocatore gioca la partita con il proprio mazzo di carte chiamato ***mazzo creazione*** (*comprendente 3 diverse sotto aree: il mazzo da pesca, la mano di carte e la pila degli scarti*). Il *mazzo creazione* del giocatore è composto da 10 carte iniziali più tutte le nuove carte che acquisirà nel corso del gioco. All'inizio della partita, le 10 carte iniziali del giocatore formano **sul lato sinistro** il suo **mazzo da pesca**, chiamato la ***nazione***, da cui il giocatore pesca la sua **mano iniziale** di 6 carte.

Quando un giocatore utilizza le carte della sua mano le dispone **scoperte** sul tavolo e dichiara per cosa le gioca. *I giocatori possono usare tutte le carte che vogliono della propria mano.* Dopo che il giocatore ha finito di giocare le carte, prende tutte le sue **carte utilizzate** nell'area di gioco più qualsiasi **nuova carta** che può aver acquisito durante il suo turno, insieme ad eventuali **carte rimaste** in mano e le mette **scoperte** sulla **pila degli scarti** **sul lato destro** della sua area di gioco. Questo mazzo viene chiamato il ***rifugio***. La carta superiore di questa pila deve essere visibile, per riconoscere meglio i diversi mazzi. Al termine del suo turno il giocatore pesca **6 nuove** carte dal suo **mazzo** sul lato sinistro (*dalla sua nazione*).

Importante: i giocatori **non devono mescolare** la propria *nazione (mazzo da pesca)* con il loro rifugio (pila degli scarti). Tutte le carte scartate nel **rifugio** **stanno lì fino a quando al giocatore rimane almeno una carta** nella sua ***nazione***. Quando deve pescare nuove carte dalla sua nazione, ma non ne restano abbastanza nel mazzo (*questa è la situazione normale all'inizio della partita*), il giocatore per prima cosa prende in mano **tutte le carte rimanenti**. Poi deve mischiare tutte le carte del suo rifugio e posizionare il mazzo mescolato a **faccia in giù sul lato sinistro**. Questo ora **diventa il suo nuovo mazzo da pesca**. Fatto questo, il giocatore pesca il resto delle carte richieste dalla *nazione* appena formata. In questo modo il *mazzo creazione* del giocatore è in **costante rotazione**.

In qualunque momento durante la partita i giocatori sono autorizzati ad **esaminare** le carte nel loro ***rifugio*** o a **contare** le carte rimaste nella loro ***nazione***. I giocatori **non possono guardare** le carte nel loro **mazzo da pesca**, per nessun motivo, tranne quando la capacità di una carta permette loro di farlo.

AREA DI GIOCO PERSONALE

Si consiglia ai giocatori di mantenere **sempre** la propria nazione (*mazzo da pesca*) sul **lato sinistro**, il proprio *rifugio (pila degli scarti)* sul **lato destro** e di lasciare abbastanza spazio tra di essi per disporre **in linee le carte che giocano**. In questa maniera sarà più facile per gli avversari seguire le azioni del giocatore e... i mazzi separati non verranno mischiati per sbaglio.

PREPARAZIONE PER QUATTRO GIOCATORI

IL TURNO DI UN GIOCATORE

Durante il suo turno un giocatore **può** effettuare i seguenti passaggi in **questo ordine**. I passaggi **2**, **4** e **5** sono **obbligatori**:

1. ANNUNCIARE LE COORTI O UN MULLIGAN

All'inizio di questo regolamento, abbiamo dato un suggerimento, che ciascun giocatore deve cercare di ottimizzare il suo **mazzo creazione** verso una sola fazione, sebbene inizino con mazzi mescolati a caso. Le **coorti** e il loro effetto sono il motivo principale per cui i giocatori dovrebbero fare questo...

Se all'inizio del turno del giocatore **la sua mano contiene almeno 3 carte della stessa fazione**, ciò significa che il giocatore ha una coorte. Le **coorti** devono essere dichiarate in modo forte e chiaro a tutti, **all'inizio** del turno del giocatore. Se qualcuno si dimentica di farlo in tempo, non può farlo in seguito. Quando un giocatore annuncia una *coorte* deve mostrarla ad almeno un avversario a sua scelta. Se un giocatore dichiara una *coorte*, **può pescare carte supplementari** dalla sua nazione e aggiungerle alla propria mano. Le **carte provvista** non appartengono a nessuna fazione (**neutrali**) e **non** contano ai fini delle *coorti*. A differenza delle carte provvista, i **Grandi Manufatti** appartengono ad **ogni** fazione (**universali**) e **contano sempre** ai fini delle *coorti*, non importa la fazione. Il **numero di carte addizionali** che un giocatore pesca dipende dalle **dimensioni della coorte**:

- Una **coorte piccola** è sempre di **3 carte** della stessa fazione in mano. Il giocatore può pescare **1 carta supplementare**. (In alcuni rari casi un giocatore può avere due *coorti piccole*, due fazioni x 3 carte ciascuna. In questo caso il giocatore ne pesca 1 x ogni coorte = 2 carte supplementari.)
- Una **coorte media** è sempre di **4 carte** della stessa fazione in mano. Il giocatore può pescare **2 carte supplementari**.
- Una **coorte grande** è sempre di **5 carte** della stessa fazione in mano. Il giocatore può pescare **3 carte supplementari**.
- Una **coorte enorme** è sempre di **6 carte** della stessa fazione in mano. Il giocatore può pescare **4 carte supplementari**.

Importante: le carte in *appostamento* e le carte di stanza nelle tende **non** contano ai fini delle *coorti*. Le *coorti* si formano **solamente con le 6 carte nella mano del giocatore**.

All'inizio del turno del giocatore, se non è soddisfatto delle carte nella sua mano può eseguire un **mulligan**. Il giocatore **scarta** la sua mano e pesca **5 nuove** carte dalla sua *nazione* (una carta in meno del solito: questo è il prezzo simbolico per questa azione). Nello stesso turno il giocatore può effettuare **soltanto un** *mulligan*. Una ***coorte*** e un ***mulligan*** **non possono essere giocati nello stesso turno**. Questo significa che se un giocatore annuncia una *coorte*, nello stesso turno non ha più il diritto di giocare un *mulligan*. E se un giocatore esegue *un mulligan*, nello stesso turno non può annunciare una *coorte*, anche se dopo aver ripescato ha abbastanza carte della stessa fazione.

2. RICHIAMARE LE CARTE IN APPOSTAMENTO

Se un giocatore ha mandato delle carte in appostamento nel suo turno precedente, **deve** riprenderle **in mano** tutte, **senza rivelarle**. L'Appostamento è una meccanica a breve termine per conservare le carte per un turno e per sorprendere gli avversari oppure per assicurarsi una futura combinazione di carte. Le carte in appostamento sono spiegate in dettaglio nel capitolo "Mandare le carte in appostamento" a pagina **8**.

3. ESEGUIRE LE AZIONI

Durante il loro turno i giocatori possono eseguire **una o più** azioni in **qualsiasi ordine** oppure **passare**. Queste azioni sono basate sulle **combinazioni** e sulle **trasformazioni** delle carte in mano. Quando un giocatore gioca **una combinazione** di carte dalla sua mano, egli dispone le carte scoperte sul tavolo nella sua area di gioco personale, **formando linee** chiamate ***linee azione*** (le carte trasformazione sono fondamentalmente manufatti, quindi la loro funzione è descritta più avanti nella sezione "*Utilizzare i manufatti*"). Per ciascuna azione che un giocatore compie, egli deve posizionare le sue carte in una **linea separata**. Questa separazione è necessaria per dare maggior chiarezza visiva a che cosa esattamente il giocatore stia facendo. *Egli può effettuare la stessa azione quante volte vuole*, fintanto che ha le carte necessarie in mano. **Importante**: una carta può essere giocata in **una sola** linea azione. Ecco un **elenco di tutte le azioni**:

- **Aggiungere nuove carte al mazzo del giocatore**
- **Costruire strade e città sulla mappa**
- **Migliorare le città**
- **Utilizzare i manufatti**
- **Assoldare gli eroi**
- **Spostare gli eroi**
- **Mandare le carte in appostamento**
- **Condurre le battaglie**

AGGIUNGERE NUOVE CARTE AL MAZZO DEL GIOCATORE

Costruire un mazzo creazione forte è una delle cose più importanti di questo gioco. Tra le opzioni che i giocatori hanno nel loro turno c'è quella di usare le carte nella loro mano per **acquisire nuove carte** dalla **riserva comune**. I giocatori possono **acquisire una nuova carta** giocando una **certa combinazione di carte della loro mano**. Le carte giocate vengono disposte scoperte sul tavolo **in una linea**. La nuova carta viene presa dal mazzo corrispondente della **riserva comune** e viene inserita **alla fine** della linea, così da **chiuderla**: *null'altro può essere aggiunto o tolto*! Il giocatore **non sceglie** quale carta ricevere, ma normalmente prende **quella in cima al mazzo**.

Carte diverse vengono acquisite giocando **combinazioni** differenti di **carte unità** e/o **provvista**. Fatta eccezione per gli ***attrezzi***, le carte manufatto **non vengono** utilizzate nelle combinazioni per ottenere nuove carte (i loro effetti sono descritti in dettaglio più avanti nel regolamento). Ogni carta nella mano di un giocatore può essere usata in **una sola combinazione**, il che significa che può essere giocata solamente **una volta** durante lo stesso turno. D'altra parte non c'è alcun limite al numero di nuove carte (di solito da 1 a 3) che un giocatore può aggiungere al suo *mazzo creazione* in un singolo turno, a patto che abbia in mano le necessarie "risorse" per le combinazioni.

Una **nuova carta**, aggiunta al mazzo di un giocatore, **non può essere giocata immediatamente** nello stesso turno in cui è stata acquisita. Alla fine del turno del giocatore **tutte le nuove carte vengono scartate** nel *rifugio* del giocatore. Il giocatore avrà la possibilità di utilizzare le nuove carte soltanto **dopo una rotazione**, cioè dopo che la sua *nazione* si è esaurita e il suo *rifugio* rimescolato forma un nuovo mazzo.

ASSOLDARE LE UNITÀ

Le carte unità sono la colonna portante di ogni *mazzo creazione*. Saranno le carte acquisite più spesso durante la partita. I giocatori possono **assoldare le unità** giocando un **certo numero** di **carte provvista**. La seguente tabella indica quante carte provvista un giocatore deve giocare in una linea azione per ottenere un certo tipo di carta unità.

Friman	2 provvista carte
Capo	3 provvista carte
Sacerdote	4 provvista carte
Signore	5 provvista carte

L'utile regola generale qui è: ***numero di carte provvista*** *per assoldare un'unità =* ***rango dell'unità +1***

Quando assolda un'unità il giocatore dispone sul tavolo il numero necessario di carte provvista, prende la carta in cima al mazzo unità scelto e la inserisce alla fine della sua linea azione.

IMPORTANTE: Quando assolda una carta unità, il giocatore prende **anche una carta provvista** dalla *riserva comune* e la colloca accanto all'unità assoldata. In altre parole **i giocatori ricevono sempre una nuova carta provvista per ciascuna carta unità ottenuta**. Questo è in effetti **l'unico modo** che hanno i giocatori per acquisire carte provvista dopo la preparazione del gioco, **quindi non dimenticatevene**!

CREARE I MANUFATTI

I manufatti sono strumenti molto potenti per l'espansione del giocatore. Durante la partita i giocatori possono **creare manufatti** giocando **carte unità e provvista** (e altri manufatti come gli *attrezzi*). Ogni giocatore comincia la partita senza manufatti, ma ben presto sarà in grado di crearli. La seguente tabella indica la combinazione di carte che un giocatore deve giocare per creare un certo manufatto.

Attrezzo	3 Carte Friman
Arma	1 Carta Capo + 2 Friman
Amuleto	1 Carta Sacerdote + 2 Friman
Titolo	1 Carta Signore + 2 Friman
Pergamena magica	1 Carta Friman + 1 Capo + 1 Sacerdote
Tenda	1 Carta Capo + 1 Friman + 1 Provvista
Cavallo	1 Carta Capo + 2 Provvista

Un manufatto viene creato nello stesso modo in cui viene assoldata un'unità. Il giocatore dispone sul tavolo la combinazione richiesta di carte scoperte **in una linea** e prende la carta in cima al mazzo manufatto corrispondente. Quando crea un manufatto, il giocatore **non ottiene** alcuna carta provvista (si ricevono **solamente** con le unità assoldate).

*1. In questo esempio il giocatore ha 3 carte provvista, una carta friman, una capo e una sacerdote **nella sua mano**.*
*2. Egli decide di giocare le tre carte unità per **creare un manufatto**. Il giocatore dispone il friman, il capo e il sacerdote sul tavolo e prende una carta **pergamena magica** (contrassegnata in rosso) dalla **riserva comune** e la inserisce alla fine della linea.*
*3. Fatto questo gioca le restanti tre carte provvista per **assoldare un capo**. Il giocatore prende la carta in cima al mazzo capi **ed una carta provvista** (contrassegnate in rosso) e le inserisce alla fine della linea*

ACQUISIRE I GRANDI MANUFATTI

A differenza dei normali manufatti, i Grandi Manufatti **non possono essere ottenuti giocando combinazioni** di carte. Nel gioco base questi manufatti **vengono dati in premio** ai giocatori che riescono a **sconfiggere gli antichi guardiani** delle *rovine* al centro della mappa. Questo verrà spiegato più avanti nel regolamento. Un'altra particolarità di questi potenti manufatti è che **un giocatore può possedere un solo Grande Manufatto**.

COSTRUIRE STRADE E CITTÀ SULLE MAPPA

Un'altra opzione che i giocatori hanno è quella di costruire strade e città sul tabellone. **Costruire e migliorare le città** (e in seguito difenderle) è **l'obiettivo principale** dei giocatori, perché in questo gioco i **livelli delle città** sono i **punti vittoria**. Le città non possono esistere senza collegamenti con il mondo esterno: è per questo che hanno **bisogno di strade**.

Anche la costruzione di strade e città avviene **giocando combinazioni di carte** dalla propria mano. Per prima cosa il giocatore dispone sul tavolo le carte richieste della sua mano, poi sceglie il tipo di città o di strada che vuole costruire. Come spiegato in precedenza, **le diverse città hanno un numero differente di uscite** (strade che portano al loro interno o esterno sui vari lati delle carte, 5 tipi in totale). Le **carte strada** possono essere **strade semplici** (*rettilinei e curve*) o **strade di raccordo** (*incroci a T e crocevia*), 4 tipi in totale. Ciascun tipo di città o di strada è diviso in un mazzo differente. Dopo che il giocatore ha scelto il tipo di strada o di città, prende la carta in cima al mazzo corrispondente della *riserva comune* e la posiziona su uno **spazio lecito** a sua scelta del tabellone.

REGOLE DI COSTRUZIONE

Quando costruiscono strade e città, i giocatori devono rispettare le seguenti **regole** e **restrizioni**:

- Le strade e le città possono essere piazzate soltanto sugli **spazi vuoti** del tabellone.
- Una nuova carta strada o città deve essere posizionata in modo che **tocchi** con almeno uno dei suoi lati una **carta costruita precedentemente** (non in diagonale).
- Due **città non possono essere costruite una accanto all'altra**. Ci deve essere almeno una carta strada (o uno spazio vuoto) tra di loro. Le carte città possono toccarsi solo in diagonale agli angoli, perché in questo caso non sono considerate adiacenti.
- Le **estremità delle strade raffigurate** sulle carte città e strada devono essere **collegate correttamente** l'una con l'altra. Ciò significa che un lato con strada di una carta deve essere collocato accanto ad un lato con strada di un'altra carta. Rispettivamente un lato senza strada di una carta può essere adiacente solamente ad un lato senza strada di un'altra carta.
- **Sul bordo** del tabellone le strade **possono uscire** dalla mappa.
- Ogni **nuova città o strada**, che un giocatore costruisce, deve avere un **collegamento stradale** con le **altre città dello stesso giocatore**. L'unica eccezione a questa regola si presenta quando un giocatore perde la sua ultima città. In tal caso, il giocatore può scegliere liberamente la nuova posizione della città, rispettando soltanto le altre regole di costruzione.

Non c'è alcun limite al numero o al livello delle città o delle strade costruite in un turno. I giocatori possono aggiungere carte ai loro mazzi e costruire sul tabellone **nello stesso turno**, a patto che abbiano tutte le risorse richieste (carte).

COSTRUIRE E MIGLIORARE LE CITTÀ

In Battalia l'obiettivo principale dei giocatori è quello di controllare **il maggior numero** possibile **di città di più alto livello**, perché in questo gioco questi sono in pratica i loro **punti vittoria** (PV). Quindi i giocatori possono **costruire città di diverso livello direttamente** (posizionando nuove carte città sul tabellone e contrassegnandole con i gettoni corrispondenti) e migliorarle in seguito (girando o cambiando il gettone livello città ad un livello superiore). **Per costruire direttamente una nuova città** di uno specifico livello un giocatore deve giocare **3 carte unità** dello **stesso rango**. *Il livello della nuova città **è uguale** al rango delle unità che l'hanno costruita*. **Per migliorare una città esistente** a un livello superiore un giocatore deve giocare **2 carte unità** dello **stesso rango**. *Queste 2 unità devono avere il rango **superiore di un livello** rispetto al livello attuale della città. Esempio: per portare una città di primo livello al secondo livello, un giocatore deve giocare 2 carte capo.* Ai giocatori **non è permesso saltare i livelli delle città** (per migliorare una città dal livello 1 direttamente al 3 o al 4). È possibile costruire una città e migliorarla nello stesso turno.

La tabella seguente contiene **il numero e il tipo** di unità che un giocatore deve giocare per **costruire o migliorare** una città di un certo livello.

LIVELLO DELLA CITTÀ	NUOVA COSTRUZIONE DIRETTA	MIGLIORAMENTO
CITTÀ DI PRIMO LIVELLO	3 CARTE FRIMAN	-
CITTÀ DI SECONDO LIVELLO	3 CARTE CAPO	2 CARTE CAPO
CITTÀ DI TERZO LIVELLO	3 CARTE SACERDOTE	2 CARTE SACERDOTE
CITTÀ DI QUARTO LIVELLO	3 CARTE SIGNORE	2 CARTE SIGNORE

Anche in questo caso, le differenti combinazioni di carte devono essere disposte sul tavolo in linee azione distinte (per una **nuova costruzione** e per un **miglioramento**) per evitare qualunque confusione.

BUILD ROADS

Le strade rappresentano il **collegamento** tra le città e l'unico modo per raggiungere le rovine o il dominio del vostro avversario. I quattro tipi di carte strada sono divisi in **due gruppi**: **strade semplici** e **raccordi**. Le **strade semplici** sono i *rettilinei* e le *curve*. I **raccordi** sono gli incroci a T e i crocevia. La tabella seguente mostra la combinazione di carte che un giocatore deve calare per costruire le diverse strade (*Regola generale: maggiore **complessità**, maggiore **manodopera**... e provviste*).

STRADA SEMPLICE (RETTILINEI & CURVE)	1 CARTA FRIMAN E 1 CARTA PROVVISTA
STRADA DI RACCORDO (INCROCI A T & CROCEVIA)	2 CARTE FRIMAN E 1 CARTA PROVVISTA

***In questo esempio** il giocatore rosso vuole costruire direttamente una nuova città. Gioca tre carte capo e sceglie di posizionare una carta città con quattro uscite (contrassegnata in rosso).*

*A è l'**unico** spazio lecito per la città.*

Secondo le regole di costruzione tutti gli altri spazi non sono leciti, in quanto:

***B non è collegato** dalla strada alle altre città di quel giocatore (in basso a destra).*

***C è a fianco di un lato senza strada** di una carta.*

***D non è adiacente né collegato** a qualsiasi altra carta.*

***E si trova accanto** ad un'altra città.*

*IL GIOCATORE POSIZIONA LA CARTA CITTÀ SULLO SPAZIO A E LA CONTRASSEGNA CON UN GETTONE DEL **SECONDO LIVELLO**. ...SE IN MANO AVESSE ANCHE DUE CARTE SACERDOTE, POTREBBE IMMEDIATAMENTE **PORTARE** LA SUA NUOVA CITTÀ AL LIVELLO 3*

RISORSE LIMITATE

Nel mondo di Battalia **le risorse** naturali e umane **sono limitate**. Ciò significa che se un qualsiasi tipo di carta unità, manufatto, strada o città è esaurito nella *riserva comune*, i giocatori non possono più acquisire o costruire quel tipo di carta, inoltre mentre un giocatore ha tutti i suoi gettoni di un certo livello sul tabellone, non può costruire altre città di quel livello.

UTILIZZARE I MANUFATTI

Come accennato in precedenza, i sette manufatti hanno **differenti capacità** nel gioco. Alcune delle carte possono essere giocate **da sole**, alcune hanno la funzione di **conservare** o **trasformare** le altre carte del vostro mazzo. La trasformazione è definita come la variazione temporanea o permanente della fazione, della forza, del numero o del tipo di carta. Normalmente ciascuna carta del vostro *mazzo creazione* può essere giocata in una sola combinazione e in **una sola trasformazione** per turno (per le eccezioni a questa regola vedere gli *amuleti o Illuminati dal raggio*). Ciò significa che durante un turno **ad ogni carta può essere applicato l'effetto di un solo manufatto**, ma se questo effetto è una trasformazione, la carta può essere subito inclusa anche in una combinazione. **Il manufatto che trasforma** è considerato **al di fuori della linea azione**. Sono possibili trasformazioni a catena. **Esempio**: *una pergamena magica trasforma un titolo, che trasforma una carta unità (vedere le spiegazioni qui di seguito e l'esempio nella pagina seguente).*

Ecco in dettaglio **le capacità di tutti i manufatti**:

Attrezzi - queste carte sono molto utili per costruire strade e città e per creare altri manufatti o dovunque servano **friman**. Una carta attrezzo può essere giocata **al posto di un massimo di 2 carte friman**. ***Esempio**: se un giocatore vuole creare un'arma, può giocare 1 carta capo e 1 attrezzo invece di 1 carta capo e 2 friman.* I due friman **non possono** essere impiegati per due azioni distinte. **Gli attrezzi non possono sostituire i friman in battaglia**. *In generale, si tratta di una "ottimizzazione tecnica" del mazzo: meccanizzazione contro manodopera*!

Armi -- queste carte hanno tre capacità molto importanti:
- I giocatori hanno bisogno di 1 carta arma (oltre a 2 carte provvista) per **assoldare** un eroe.
- I giocatori hanno **sempre** bisogno di una carta arma per ingaggiare una battaglia. Un **apribattaglie**: la **prima** carta nella linea di chi attacca, in altre parole una "condizione imprescindibile" per iniziare qualunque combattimento.
- Le armi in battaglia hanno **forza** standard **+1**, come loro contributo alla forza di combattimento totale. In una linea battaglia possono essere giocate molte carte arma per aumentare la propria forza.

Amuleti -sono piccoli oggetti magici il cui effetto dipende dalla **buona sorte del giocatore**, per cui la carta è adatta alle persone fortunate. Questo manufatto speciale ha il potere di **moltiplicare virtualmente** (solamente per il turno in corso) **una carta**, ma se il giocatore che la utilizza non è abbastanza fortunato può ritrovarsi a **mani vuote**. L'amuleto è considerato una **carta trasformazione** e funziona nel seguente modo:

- Per prima cosa **la carta amuleto viene messa** sul tavolo e **sopra di essa** il giocatore appoggia la carta che vuole trasformare (*un po' più in basso in modo che i giocatori possano vedere il simbolo amuleto*). **L'effetto dell'amuleto verrà applicato alla carta sopra di esso**. L'amuleto può essere inserito all'inizio, nel mezzo o alla fine di una qualsiasi linea azione e la carta trasformata può essere usata in combinazione con le altre carte della stessa linea, dopo che l'effetto dell'amuleto ha avuto luogo. La **carta amuleto** è considerata **al di fuori** della combinazione. Potenzialmente, se il giocatore lo desidera, la **carta virtualmente moltiplicata** può essere utilizzata in **2 o 3 linee azione invece di 1** (questo viene chiamato **effetto biforcazione**, vedere esempio). Qualunque tipo di carta (Grandi Manufatti esclusi) può essere trasformato dall'amuleto.

- Il giocatore **lancia un dado a sei facce** (Hey, soldati di ventura, ecco che arriva il dado...!) e a seconda del risultato del dado, succede una delle seguenti cose:

1. - **Non succede nulla**. La carta appoggiata sopra l'amuleto **rimane nella linea azione** e può ancora essere combinata così com'è.
2. - La carta appoggiata sopra l'amuleto viene virtualmente **raddoppiata** per un turno. Si gioca come se ci fossero **due carte uguali**.
3. - La carta appoggiata sopra l'amuleto viene virtualmente **triplicata** per un turno. Si gioca come se ci fossero **tre carte uguali**.
4. - La carta appoggiata sopra l'amuleto viene mandata **in appostamento** (vedere i dettagli a pagina 8). Si tratta di un'azione **obbligatoria**, **senza sospendere** per essa un'altra carta. L'amuleto, dopo la fine del suo effetto, viene messo nel *rifugio*.
5. - La carta appoggiata sopra l'amuleto viene direttamente **scartata** (non può restare nella linea) e va nel *rifugio*. Si tratta di un'azione **obbligatoria**: regola del dado! Dopo la fine del suo effetto, viene scartato anche l'amuleto.
6. - La carta appoggiata sopra l'amuleto può essere usata come un **jolly**. Significa come se fosse un qualsiasi tipo di carta unità, manufatto o provvista (ma non come Grande Manufatto o carta terreno). ***Esempio**: se la carta che è stata trasformata è un friman, il giocatore potrebbe giocarla come un sacerdote o come un titolo.*

- Nel caso in cui **il risultato** del lancio **non sia 4 o 5**, la carta amuleto rimane nella linea sotto la carta trasformata fino alla fine del turno per ricordare ai giocatori la trasformazione della carta superiore. Un'altra buona pratica è quella di **piazzare il dado che mostra il risultato sulla carta trasformata**, per ricordare l'effetto temporaneo!

Titoli - sono manufatti astratti e sono rappresentati da "medaglia e attestato" come oggetti fisici sulle carte. Si tratta di un altro tipo di **carte trasformazione** che possono **promuovere le unità**. Un friman promosso diventa un capo, i capi vengono promossi a sacerdoti, i sacerdoti vengono promossi a signori. I signori sono superiori e non possono essere promossi. La **trasformazione** funziona nel seguente modo:

- La **carta titolo viene inserita** all'inizio, nel mezzo o alla fine di una qualunque linea azione sul tavolo. Poi il giocatore appoggia **su di essa** la carta unità che vuole promuovere.
- Poi **la carta unità** da promuovere viene **rimessa** sotto al corrispondente mazzo della riserva comune.
- Il giocatore **prende una carta** (dal mazzo unità più alto di un rango) che appartiene alla stessa fazione della carta promossa. ***Esempio**: se un giocatore promuove un **capo lagorai** (blu), deve prendere un **sacerdote lagorai**.* Se nel mazzo non restano carte della fazione richiesta, il giocatore riceve la **carta in cima** al mazzo, non importa a quale fazione appartenga. Dopo che il giocatore ha preso la carta richiesta il mazzo deve essere mischiato.
- **La nuova carta**, **più alta di un rango**, **viene appoggiata sopra la carta titolo** (un po' più in basso in modo che i giocatori possano vedere il simbolo titolo) e può ancora essere utilizzata in una combinazione. La carta titolo è considerata **al di fuori** della linea azione.

Pergamene magiche - anche queste sono **carte trasformazione**. A differenza del titolo che promuove le unità, la pergamena magica **cambia la fazione** di una carta. La trasformazione magica aiuterà i giocatori a ottimizzare il colore del loro mazzo e renderà più facile per loro formare *coorti* più grandi: questo significa una pesca più efficace e una maggiore flessibilità in ciascun turno. La **trasformazione** funziona nel seguente modo:

- La **carta pergamena magica viene inserita** all'inizio, nel mezzo o alla fine di una qualsiasi linea azione sul tavolo. Poi il giocatore vi appoggia **sopra** l'unità o il manufatto che vuole trasformare.
- Il giocatore dichiara la **fazione desiderata** in cui vuole convertire la carta.
- Il giocatore **rimette la sua carta** nel **mazzo** corrispondente e prende un'altra carta dello stesso **tipo** (unità/manufatto), ma della nuova **fazione desiderata** (nuovo colore).
- Se non restano carte della fazione desiderata, il giocatore riceve **la carta in cima** al mazzo, non importa a quale fazione appartenga.
- Dopo la trasformazione il mazzo della carta convertita viene mescolato.
- **La carta convertita viene appoggiata sopra la carta pergamena magica** (*un po' più in basso in modo che i giocatori possano vedere il simbolo pergamena*) e può ancora essere usata in una combinazione. La carta pergamena è considerata **al di fuori** della linea azione.

C'è un **aspetto particolare** di questo manufatto. Ha la capacità di **convertire sé stesso**. In questo caso il giocatore mette la pergamena da sola sul tavolo (fuori da qualunque linea) e dichiara la fazione in cui vuole cambiarla. Se c'è una carta della fazione richiesta, il giocatore la prende e mischia la sua vecchia carta insieme al mazzo pergamena magica. Di nuovo, se non ci sono carte della fazione richiesta, il giocatore ottiene la carta in cima. Normalmente le pergamene magiche trasformate **non possono** convertire anche un'altra carta nello stesso turno.

Tende - sono delle **custodie di carte a lungo termine** molto importanti. Come spiegato in precedenza, tutte le carte non utilizzate nella mano di un giocatore alla fine del turno vengono messe sulla sua pila degli scarti. Le tende offrono ai giocatori l'opportunità **di tenere le carte per i turni successivi**. Vengono giocate nel seguente modo: prima il giocatore posiziona **una carta provvista** in una singola linea, come costo simbolico per montare una tenda, perché un campo ha sempre bisogno di viveri (questa carta verrà messa nel rifugio alla fine del turno). Poi **posiziona la carta tenda** sul tavolo e **su di essa** appoggia una carta a sua scelta (*un po' più in basso in modo che i giocatori possano vedere il simbolo tenda*). Questo viene chiamato **mettere di stanza una carta**. Qualsiasi carta può essere di stanza in una tenda, fatta eccezione per i Grandi Manufatti. Il contenuto di una tenda è **visibile a tutti** e **può rimanere lì finché il proprietario lo desidera**. Più avanti nella partita, il giocatore può decidere di usare la carta di stanza: in questo caso riprende semplicemente quella carta in mano e **scarta** la tenda (può fare questo **mentre compie azioni** o se è **sotto attacco**).

Cavalli - differenza del nostro mondo, in cui i cavalli sono soltanto comuni animali, nel mondo di Battalia sono creature mitiche che devono essere evocate. Queste creature hanno **due capacità** nel gioco: aiutano gli eroi a spostarsi più velocemente e possono prendere parte alle battaglie. Quando gioca una carta cavallo il giocatore può spostare una **miniatura eroe fino a 3 spazi seguendo una delle strade raffigurate**. I cavalli in battaglia hanno **forza** standard **+1** e possono partecipare come le unità normali. Sono molto utili per la ritirata degli eroi (vedere a pagina 9)!

*In questo esempio, il giocatore verde ha **una coorte grande**, quindi pesca **3 carte** supplementari ed ora ha **9 carte** in mano.*

*Egli per prima cosa gioca una carta **pergamena magica**, appoggia una carta **titolo** Nembolario su di essa (1) e cambia la sua fazione in Òrsari (2).*

*Poi mette un **friman** Òrsaro sul titolo (3) e lo promuove a **capo** Òrsaro (4).*

*Alla fine della stessa linea il giocatore gioca **due carte provvista** in combinazione **con il capo** e crea un **manufatto** cavallo (riceve la carta Nembolario in cima) (5).*

*In una **seconda linea azione** il giocatore adesso gioca una carta **amuleto** e appoggia una carta **friman** su di essa. È fortunato e **tira un 3**, quindi ora può usare il suo friman come se ci fossero tre copie di questa carta. Decide di giocare la carta in una linea **biforcuta** (6).*

*Gioca **un capo** in combinazione con **due dei friman virtuali** per creare una **carta arma** (7).*

*Poi gioca **una carta attrezzo** in combinazione con il **3 friman** virtuale e costruisce una **città di livello 1** (8).*

USARE I GRANDI MANUFATTI

I Grandi Manufatti sono il retaggio di eroi antichi e potenti, realizzati con la magia in tempi sconosciuti. A differenza dei manufatti normali, queste carte **non possono essere create**. Invece i giocatori devono **guadagnarli** sconfiggendo i guardiani delle rovine. **Non possono essere trasformati** o **influenzati** dagli **altri manufatti** o **dall'Oracolo** (vedere a pagina 10). I Grandi Manufatti sono **carte universali e appartengono ad ogni fazione**, contribuiscono sempre *alla **formazione di una coorte***. Nel gioco base ci sono cinque Grandi Manufatti, con i seguenti poteri:

Il Martello di Strato - È uno straordinario **strumento di creazione** che può **essere utilizzato come se fosse uno dei manufatti normali**. Il suo proprietario **decide** di volta in volta come usare il martello, con una importante limitazione: **non può** essere giocato in battaglia. Il martello perde tutta la sua potenza una volta che un **combattimento** è iniziato. *Questo significa anche che non può essere utilizzato come una carta arma per ingaggiare una battaglia o come titolo durante il combattimento (ma può liberamente essere giocato in combinazione con 2 carte provvista per assoldare un eroe in tempo di pace).*

La Spada di Elemag - Si tratta di una potente **arma offensiva** con **forza in attacco +5 e forza in difesa +1**. Può essere impiegata **come qualunque arma normale** per assoldare un eroe o per ingaggiare una battaglia, solo con un **maggiore** apporto in attacco.

Lo Scudo di Britos - Anche questo Grande Manufatto è un'**arma molto potente** con forza poderosa, ma questa volta **in difesa**. Ha forza **offensiva +1 e difensiva +5**. Il giocatore può usarlo per assoldare gli eroi e ingaggiare le battaglie, ma il vero potere di questa arma è quello di proteggere il suo padrone contro gli attacchi nemici.

Le Ali di Aviena - Questo manufatto viene **utilizzato per il movimento** sulle terre scoperte. Con una singola azione può spostare un eroe in qualsiasi spazio del tabellone, **senza limiti**.

Il Corno di Baldur - Viene usato per **evocare le carte** dalla ***nazione*** del giocatore. Quando un giocatore "soffia nel corno", prende la sua *nazione* e la guarda da cima a fondo. Può scegliere **fino a due carte**, rivelarle agli altri giocatori e **aggiungerle alla sua mano**. Come sempre, dopo una "ricerca nel mazzo", la sua *nazione* deve essere rimescolata e rimessa a sinistra. **Si può cercare solamente nel mazzo da pesca**. Se al momento attuale la *nazione* contiene soltanto 1 o nessuna carta, in questo caso particolare il giocatore **non può** evocare una 2° o una qualunque carta.

ASSOLDARE UN EROE

Gli eroi rappresentano sul tabellone **la presenza delle armate di un giocatore**. Queste miniature vengono impiegate per **attaccare** le forze neutrali o nemiche oppure per **la propria difesa**. Ciascun giocatore ha due miniature eroe che sono considerate i **condottieri delle unità**, i **Grandi Capitani dell'armata**. Per assoldare un **eroe** un giocatore deve giocare **1 carta arma** e **2 carte provvista**. Fatto questo, il giocatore prende una delle sue miniature e la piazza su una **propria città a sua scelta**. Ogni città **appartenente** a quel giocatore (*occupata o meno*) è idonea per questa azione. *I giocatori sono autorizzati a schierare il loro eroe **anche** su una **propria** città con una miniatura avversaria sulla stessa carta.*

SPOSTARE UN EROE

Mentre compie azioni, un giocatore **può spostare una o entrambe** le sue miniature eroe. Ciascuna carta sul tabellone è considerata **uno spazio** del movimento dell'eroe. Ci sono **due modi** per spostare un eroe:

- **Prima opzione**: un giocatore può utilizzare le **carte provvista**. Per **ogni carta provvista** che un giocatore inserisce in una ***linea viaggio***, può spostare **una delle sue miniature di uno spazio**. *Se un giocatore gioca due (o più) carte provvista, è libero di scegliere (a seconda di quante linee ha giocato) se spostare una delle sue miniature di due spazi o entrambe le sue miniature (se disponibili) di uno spazio ciascuna.*
- **Il secondo modo** per spostare le miniature è quello di giocare **carte cavallo**. Quando gioca una carta cavallo, il giocatore sceglie **una** delle sue miniature e la sposta **fino ad un massimo di tre spazi**. I giocatori **non possono dividere** il movimento di una carta cavallo tra i due eroi (è 1 azione). *Però, se un giocatore gioca due carte cavallo può scegliere di spostare ciascuno dei suoi eroi fino a tre spazi.* Non c'è limite alla distanza che un eroe può percorrere durante un turno. I giocatori possono spostare le loro miniature finché vogliono, a condizione che abbiano in mano le carte necessarie.

REGOLE PER IL MOVIMENTO DEGLI EROI

Percorrere uno spazio con un eroe significa che la miniatura deve essere spostata da una carta sul tabellone alla successiva carta adiacente, ma... Durante il movimento le miniature devono **seguire le strade raffigurate**. Ciò significa che gli eroi possono spostarsi da una carta alla successiva solo se c'è una strada che conduce **direttamente** dalla prima carta alla seconda.

Gli eroi possono **spostarsi solamente su strade o città già costruite** e non possono **mai** entrare o spostarsi attraverso spazi inesplorati (vuoti) o impraticabili (vedere a pagina 10) o uscire dal tabellone. Le miniature possono spostarsi liberamente attraverso o concludere il loro movimento su città avversarie o spazi con eroi nemici. Entrare nello spazio di un avversario **non innesca automaticamente una battaglia**. Per ingaggiare un combattimento un giocatore deve scegliere volontariamente di attaccare. **Non c'è alcun limite** al **numero di eroi** che possono stare su una singola carta.

In questo esempio il giocatore ha un eroe sullo spazio A.

*Gioca un **manufatto cavallo** che gli dà il diritto di spostare l'eroe **fino a 3 spazi**, anche se in realtà le sue opzioni non sono così tante...*

Potrebbe spostare liberamente la sua miniatura sugli spazi 1 o 2. In questo caso qualunque movimento non utilizzato viene perso.

Sebbene gli spazi 1 e 4 siano adiacenti l'uno all'altro, l'eroe non può raggiungere le carte 4 o 5, perché gli spazi 1 e 4 non sono collegati direttamente da strade.

L'eroe non può essere spostato nemmeno sulle rovine (spazio 3), dal momento che la miniatura non può viaggiare attraverso spazi vuoti o impraticabili.

MANDARE LE CARTE IN APPOSTAMENTO

Normalmente, le carte non utilizzate finiscono nel rifugio. **Mandare le carte in appostamento** è una meccanica che dà la possibilità ai giocatori di **tenere delle carte per il loro prossimo turno**. Le carte in appostamento sono "armi segrete" a breve termine funzionali alla strategia del giocatore.

In qualsiasi momento durante il suo turno, un giocatore può **sospendere** una carta dal gioco **per posizionare in cambio qualunque altra carta** (*entrambe della sua mano*) a faccia in giù **su un posto** contrassegnato **libero** sul bordo del tabellone (*3 punti d'appostamento per giocatore*). Questa azione rappresenta il prezzo simbolico e la creazione di un appostamento. Il prezzo non è sempre un aspetto negativo. A volte aiuta i giocatori a liberare il proprio mazzo creazione da un numero eccessivo di carte. I giocatori **tengono tutte le carte sospese** (considerate **fuori gioco**) in **una pila** comune chiamata **limbo**, da qualche altra parte rispetto alla *riserva delle carte*.

La **carta coperta** che il giocatore ha posizionato su uno dei **punti contrassegnati** è considerata **in appostamento**. Questa carta rimane lì **soltanto fino all'inizio del prossimo turno** del giocatore. Dopo l'inizio del suo turno successivo, il giocatore **deve riprendere in mano tutte** le carte in appostamento senza mostrarle ai suoi avversari. La cosa importante è che **ogni carta in appostamento estende** la dimensione della mano del giocatore **oltre le 6 carte standard**. *Fatto questo, il giocatore può usare normalmente la carta durante il suo turno o addirittura sospenderne un'altra per mandare di nuovo la stessa carta in appostamento.* In nessun momento un giocatore può avere **più di 3 carte in appostamento**. Se per qualche motivo un giocatore è costretto a mandare una quarta carta in appostamento (per esempio dopo aver giocato un amuleto), deve scegliere una delle tre carte mandate in precedenza e scartarla nel *rifugio*, al fine di liberare spazio per la nuova carta. **Importante**: quando un giocatore **sospende** delle carte, in realtà riduce il numero di carte nel suo *mazzo creazione*. In **nessun** momento i giocatori **sono autorizzati ad avere meno di 10 carte** nel proprio mazzo. Quindi, fate attenzione a non scendere sotto questo numero, quando vi sbarazzate delle carte.

CONDURRE UNA BATTAGLIA

In Battalia TC è difficile vincere solo costruendo un forte mazzo creazione e un sistema di città. Se non avete lo spirito del conquistatore, dovete essere almeno dei buoni difensori, perché... gli altri l'avranno. Conquistare le città nemiche può fornire a un giocatore grandi vantaggi tattici: ciascuna città vinta **porta** altri **punti vittoria** (**PV**) e **riduce** i **punti** del nemico. In qualsiasi momento durante il suo turno, un giocatore può decidere di ingaggiare una battaglia. Solamente **due giocatori** possono partecipare ad un combattimento.

Durante la battaglia i due avversari **si alternano nel giocare le carte della propria mano**, formando ***linee battaglia*** nella loro area di gioco. Soltanto le carte con forza in battaglia **maggiore** di **0** contribuiscono direttamente alla forza totale. Alla fine della battaglia gli avversari confrontano la forza in battaglia totale dei loro eserciti e il **giocatore con il totale più alto vince** il combattimento, mentre in caso di **pareggio** la vittoria va al **difensore**.

FORZA IN BATTAGLIA

Ogni **unità** ha **forza in battaglia pari al suo rango**. Questo valore è rappresentato nell'angolo in alto a destra della carta. Ci sono *due manufatti* che hanno anche forza in battaglia (+1): **armi** e **cavalli**. Alcuni dei *Grandi Manufatti* hanno una forza specifica, diversa in attacco e in difesa.

Normalmente, gli *eroi* non hanno una loro forza in battaglia, ma se un giocatore utilizza nella **sua linea battaglia solo le carte** della **stessa fazione** della **sua miniatura**, l'eroe riceve una **forza** in battaglia **bonus +1**. *La presenza di questo valore è variabile e non è rappresentato da nessuna parte, per cui i giocatori devono ricordarselo.*

Le **città** hanno una **forza difensiva base** (intrinseca) **pari al loro livello**. *Le città di primo livello hanno forza difensiva 1, le città di secondo livello hanno forza 2 e così via...*

Tutti questi valori - forza in battaglia delle unità e dei manufatti partecipanti, bonus combattimento degli eroi e forza difensiva base delle città - **contribuiscono alla forza in battaglia totale** di un giocatore.

FORZA DIFENSIVA BASE DI UNA CITTÀ

livello della città

FORZA IN BATTAGLIA

utili in una linea battaglia

BONUS COMBATTIMENTO EROE

Se tutte le carte sono dello stesso colore dell'eroe.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Per assaltare una città o un eroe nemici, per prima cosa l'attaccante deve piazzare la propria **miniatura eroe** sulla **carta obiettivo**, occupata da un nemico (eroe, città o entrambi). I giocatori costruiscono le linee battaglia **da destra a sinistra**, in modo che il numero della forza sia **visibile** a **tutti**. Una battaglia viene condotta come segue:

- L'attaccante **deve aprire** la sua linea battaglia con una carta **arma** e, se necessario, gioca anche ulteriori carte unità e/o manufatto con **forza in battaglia combinata superiore** alla **forza difensiva base** del suo avversario.
- **A questo punto** il difensore può decidere se **reagire**, **arrendersi** o **ritirarsi**. Se il giocatore sceglie di reagire, **per prima cosa** deve decidere se vuole richiamare in mano le sue **carte in appostamento** (se presenti) o meno. Se non lo fa in questo momento, non può richiamare il suo appostamento più tardi, durante la battaglia. A differenza delle carte in appostamento, tutte le carte di **stanza nelle tende** possono essere liberamente aggiunte alla battaglia **in qualunque momento**, durante il combattimento.
- Dopo che ha dichiarato la sua partecipazione alla battaglia e ha richiamato (o meno) le carte in appostamento, il **difensore** deve **giocare una o più carte** della sua mano con **forza combinata almeno pari alla forza dell'attaccante**.
- I **due avversari continuano a giocare carte della propria mano** uno dopo l'altro, fino a quando uno di loro decide di **passare o esaurisce le carte**.
- **Ogni volta** che un giocatore **aggiunge nuove carte** alla sua linea battaglia, deve **ricalcolare** la sua attuale forza in battaglia totale e annunciarla al suo avversario.
- **Ogni volta** che **l'attaccante aggiunge nuove carte** alla sua linea battaglia, la sua forza in battaglia combinata deve **superare** la forza in battaglia attuale del suo avversario (almeno con +1).
- **Ogni volta** che il **difensore aggiunge nuove carte** alla sua linea battaglia, la sua forza in battaglia **combinata deve essere almeno pari** alla forza in battaglia **attuale** dell'attaccante.
- **Quando uno** dei giocatori **smette di aggiungere carte** alla battaglia, il **combattimento finisce**. Se l'attaccante ha **maggiore forza di combattimento totale vince** la battaglia. Se c'è un **pareggio** o il difensore ha una **maggiore forza di combattimento totale**, allora l'attacco viene **respinto con successo**.
- Gli **eroi partecipanti** dell'avversario **sconfitto** (se presenti) **vengono congedati**. Le loro **miniature vengono rimosse** dal tabellone. Questi eroi possono essere assoldati più avanti nella partita o anche immediatamente nel turno corrente.
- Se l'attaccante è **riuscito a conquistare** una **città** del suo avversario, il **difensore toglie il suo gettone** da quella carta città e il **vincitore** appoggia lì **uno dei suoi dello stesso livello**. *Se all'attaccante non restano gettoni del livello richiesto, egli mette un gettone del livello inferiore o un bel niente (se non è in grado di fare nemmeno questo). In questo raro caso la città diventa neutrale e indifesa e può essere annessa senza scontri al **livello 1**.*
- Il **difensore completa la sua mano fino a 6 carte** (non importa quante carte abbia usato nel combattimento) alla **fine del turno del suo aggressore**: non prima e non subito dopo la battaglia!!!

EROI COINVOLTI IN BATTAGLIA

Ci sono alcune regole speciali in materia di eroi e battaglie.

Quando un giocatore sta attaccando solamente un eroe, il **difensore** ha la possibilità di **ritirarsi** e **salvare il suo eroe**. Deve farlo **subito** dopo che l'attaccante ha giocato le sue **prime carte** nella sua linea. Se non si ritira in quel momento, **non può farlo più tardi** durante la battaglia. Se il giocatore **sceglie di ritirarsi**, deve spostare la sua miniatura per strada a **due o tre spazi** di distanza dal campo di battaglia. Per fare questo, il giocatore deve giocare **2 o 3 carte provvista** o una **carta cavallo**. L'eroe può ritirarsi soltanto verso spazi **neutrali** o **propri**. Ciò significa che il giocatore **non può** piazzare la sua miniatura sulle città nemiche o su un altro spazio contenente la seconda miniatura del nemico (viene considerato nemico solo l'avversario della battaglia in corso).

Un giocatore **non può** attaccare più di **un** soggetto **alla volta**: può attaccare **o una città o un eroe**, ma il difensore ha sempre il diritto di coinvolgere **eroi aggiuntivi** in sua difesa, se le sue miniature si trovano sul campo di battaglia. Se uno spazio **contiene** le miniature di **diversi avversari** un giocatore può **decidere** quale attaccare. Se l'attaccante ha **entrambi i suoi eroi** sullo **stesso spazio**, allora può **decidere** se alla battaglia prendono parte entrambi o solamente uno di loro. Se il difensore ha **2 eroi** sullo stesso spazio, **soltanto uno** di loro viene considerato **sotto attacco**, però dopo l'attacco il difensore può sempre **decidere** di coinvolgere la sua **seconda miniatura** nella battaglia.

Quando un giocatore sta **attaccando** una **città** e la carta città **contiene** un **eroe del difensore**, il giocatore sotto attacco può **decidere** se il suo eroe partecipa al combattimento o meno. Se il difensore non vuole includere il suo eroe nella battaglia, basta che lasci la miniatura sulla carta città attaccata: in questo caso **non è obbligato a ritirarsi** e **sopravvivrà** anche se il difensore **perde** la città.

LINEA DELL'ATTACCANTE

***In questo esempio** il giocatore blu ha una miniatura eroe sulla città di livello 3, controllata dal giocatore rosso e decide di attaccarla (A).*

*1. Il giocatore blu inizia la sua linea con **una carta arma** e una carta **capo** con una forza in battaglia **totale di 3 (pari** alla **forza difensiva base** 3 della città). Ma l'attaccante blu ha solo carte Lagorai (blu) nella sua linea battaglia, per cui il suo eroe **riceve** il **bonus combattimento** +1 e **supera** la difesa della città 4:3.*

*2. Il difensore rosso gioca una carta **friman**, così ora la sua **attuale forza in battaglia 4 è pari** a quella dell'attaccante. 3 per la città e 1 per il friman, il risultato è 4:4, che per lui è sufficiente.*

*3. Il giocatore blu rischia tutto: **1 friman** e **2 capi**. La loro forza combinata è +5, ma egli gioca una carta **Nembolario** nella linea, quindi il suo eroe **perde** il **bonus combattimento**, il che rende la sua forza attuale **8**. Nuovo punteggio 8:4.*

*4. Il giocatore rosso colpisce ancora con **un signore**, così ora anche la sua forza combinata è 8.*

LINEA DEL DIFENSORE

PURTROPPO, IL GIOCATORE BLU NON HA PIÙ CARTE BATTAGLIA A DISPOSIZIONE PER RISOLVERE LA SITUAZIONE, QUINDI NON AGGIUNGE PIÙ NULLA ALLA SUA LINEA BATTAGLIA E PASSA. È UN PAREGGIO FINALE 8:8. IL DIFENSORE (ROSSO) VINCE LA BATTAGLIA E L'ATTACCANTE (BLU) DEVE CONGEDARE IL SUO EROE È STATO UN BUON GIORNO PER LA CITTÀ ROSSA.

GIOCARE I MANUFATTI IN BATTAGLIA

Durante una battaglia i giocatori possono giocare manufatti con **forze in battaglia proprie** (**armi** e **cavalli**) e manufatti di **trasformazione** (**amuleti**, **titoli** e **pergamene magiche**), ma **non possono** giocare le **carte** *attrezzo* o *tenda*. Quando un giocatore gioca un manufatto di **trasformazione**, inserisce la carta manufatto nella **linea battaglia sotto alla carta** che vuole trasformare, quindi applica l'effetto del manufatto come al solito. Il manufatto è considerato **al di fuori** della linea battaglia. Quando una carta viene promossa con un titolo, la nuova **unità di più alto rango** entra immediatamente in battaglia con la **propria** forza. Giocare una **pergamena magica** ottimizza la **fazione** durante il combattimento. Se un giocatore utilizza un **amuleto** e riesce a **raddoppiare o triplicare** virtualmente la carta trasformata, questa carta viene giocata come se la sua forza fosse **2 o 3 volte superiore** al normale. Se il giocatore **tira un 6**, **di solito** la carta viene giocata come se fosse **un signore** a causa della sua elevata **forza 4**. È buona norma piazzare il **dado che mostra il risultato** del lancio sulla carta per ricordare la trasformazione ai giocatori.

ATTACCARE UNA CITTÀ NEUTRALE

I giocatori non conducono una "vera" battaglia **per annettere una città neutrale**. Se un giocatore vuole stabilire il suo controllo su una città neutrale deve spostare un eroe su di essa e giocare una **carta arma** più **carte supplementari** con una forza totale **superiore** alla **difesa base della città** (livello della città). Nel gioco base la forza difensiva delle **città neutrali è 4**.

Quando un giocatore conquista una città neutrale la contrassegna con un **proprio gettone di livello 4**. *Inoltre, non solo stabilisce il suo controllo su di essa, ma anche sottomette il signore locale come vassallo* e riceve rispettivamente **una carta signore e una carta provvista** dalla *riserva comune*. Il giocatore prende una carta signore che appartiene alla **stessa fazione del tipo di terreno** della **città annessa**. Se non rimangono carte della fazione richiesta nella *riserva comune*, il giocatore prende la carta **in cima** al mazzo signori. Da questo momento in poi, la città **non è più** considerata **neutrale** e, se cambierà padrone più avanti nella partita, **non fornirà** più alcuna carta signore o provvista al suo **nuovo** padrone.

ATTACCARE I GUARDIANI DELLE ROVINE

Le rovine sono i resti di un antico tempio nelle cui profondità giacciono nascosti i Grandi Manufatti. I manufatti sono custoditi da potenti creature e chiunque voglia acquisire un Grande Manufatto deve entrare nelle rovine e combatterli. Attraversare o spostarsi sulla carta rovine **non innesca automaticamente una battaglia**. Ciascun giocatore deve **decidere** se attaccare i guardiani delle rovine o meno. Naturalmente per attaccare i guardiani, un giocatore **deve avere una miniatura eroe** su questo spazio. Per attaccare le rovine si procede **come per attaccare una città neutrale**: senza una "vera" battaglia. L'attaccante deve giocare una **carta arma** più **carte supplementari** con forza combinata sufficiente a superare la **forza difensiva delle rovine**. Nel gioco base la forza difensiva **delle rovine è 8**. Nessun giocatore può prendere possesso delle rovine; questo spazio rimane **neutrale** per tutta la partita. Dopo aver attaccato con successo i guardiani delle rovine il giocatore **sceglie uno** dei Grandi Manufatti disponibili e lo **aggiunge** al suo *mazzo creazione*.

4. SCARTARE TUTTE LE CARTE

Dopo aver completato le sue azioni, il giocatore prende dal tavolo **tutte le carte che ha giocato, tutte le carte appena acquisite** (se presenti) e **tutte le carte rimaste** nella sua mano (se qualcosa rimane) e **le mette sulla sua pila degli scarti**. (Eccezione: tutte le carte **mandate in appostamento** o le carte **messe di stanza nelle tende** durante il passaggio 3 "ESEGUIRE LE AZIONI", **vengono lasciate** sui punti contrassegnati del tabellone o nell'area di gioco personale). Al termine di questo passaggio, **il giocatore deve essere a mani vuote**.

5. PESCARE UNA NUOVA MANO

Il giocatore pesca **6 nuove carte** dalla sua *nazione*. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo da pesca, per prima cosa il giocatore prende **tutte le carte rimanenti** della sua *nazione* (se presenti), poi **mischia la pila degli scarti** e la sistema a faccia in giù dalla destra alla sinistra della sua area di gioco, in modo da formare una nuovo mazzo da pesca. Poi **completa** la sua mano a **6 carte** dalla sua *nazione* appena formata.

FINE DELLA PARTITA

BATTALIA: The Creation può finire in **uno** dei seguenti **due** modi:

1. Quando un giocatore **posiziona** una carta terreno **sull'ultimo spazio** vuoto del tabellone, la partita **termina immediatamente**.

C'è una regola importante per quanto riguarda questa condizione di fine partita. Durante la partita può succedere che, per un **certo spazio** del tabellone, non rimangano nella riserva comune carte città o strada **lecite**. In tal caso questa casella è considerata **spazio impraticabile**. I giocatori possono **contrassegnarla** con il **dorso** di qualche **carta non in uso** (*una carta sospesa del limbo o una carta provvista: questo mazzo in pratica non si esaurisce mai*). Per quanto riguarda la fine della partita, questo spazio è **trattato come se avesse una carta costruita su di sé**, ma gli eroi **non possono attraversarlo** o spostarsi su di esso.

2. Il primo giocatore che realizza la sua **5° città di livello 4** termina **immediatamente** la partita.

I giocatori sommano i loro **punti vittoria** (i livelli di tutte le loro città) e il giocatore con il **totale più alto vince la partita**. (*Non è detto che sia lo stesso giocatore che ha messo l'ultima carta o quello con 5 città di livello 4.*) Se c'è un **pareggio** (raro), il giocatore con **più città di livello 4** vince. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori confrontano la quantità delle loro **città di livello 3** (se necessario confrontano anche le loro **città di livello 2 e 1** e, infine, la presenza degli eroi sul tabellone).

REGOLE DI GIOCO AGGIUNTIVE

L'ORACOLO DEL SOLE

L'ORACOLO DEL SOLE

L'oracolo del sole è una potente reliquia che influisce molto sui manufatti. Si compone di **due ruote**, ognuna con **sette pale**. Su ciascuna pala è raffigurato il simbolo di uno dei **sette manufatti**. I simboli sul cerchio esterno ed interno sono disposti in modo tale che, ad ogni scatto della ruota interna, **in un determinato momento solamente una coppia** di simboli **combacia**.

Inoltre ci sono una *freccia* e *un bagliore illustrati* sulla **pala del simbolo attrezzo** della **ruota interna**. Rappresentano un **raggio di sole**. Quando la pala con il raggio di sole punta un simbolo manufatto del cerchio esterno, allora questo manufatto è ***illuminato da un raggio*** *di sole magico* e riceve temporanei (per un giorno) *poteri divini*.

Durante il gioco, **prima dell'inizio del turno** del primo giocatore, comincia un **nuovo giorno** nel mondo di Battalia e la **ruota interna** dell'oracolo **viene ruotata in senso orario di una posizione** (*Importante: l'Oracolo non ruota nel primo turno della partita).* In questo modo una **nuova coppia di simboli combacia** e il raggio di sole **illumina il manufatto successivo** (in senso orario) sulla ruota esterna.

Normalmente, quando i giocatori creano i manufatti devono prendere la **carta in cima** al mazzo manufatto corrispondente. Quando una **coppia di simboli** sulle due ruote **combacia**, i giocatori possono **scegliere la fazione** di quel manufatto. Questo bonus dura un'intera giornata (*un round completo*), in modo che ciascun giocatore abbia la possibilità di trarne vantaggio. Quando acquisisce un manufatto i cui simboli sono **appaiati** sulle pale dell'oracolo, il giocatore prima **dichiara la fazione desiderata**, poi cerca e prende dal mazzo manufatto una carta appartenente alla fazione scelta. Se non rimangono carte di quella fazione, il giocatore riceve la **carta in cima** al mazzo. Infine *(come sempre dopo una ricerca)* il **mazzo manufatto** deve essere **rimescolato**.

Quando un manufatto è *illuminato dal raggio di sole*, i suoi **poteri sono raddoppiati** durante quel turno. Ciò significa che questo manufatto può essere giocato **due volte durante quel turno** oppure **una volta con capacità potenziate o doppia forza**...

In generale, i poteri aumentati di un manufatto illuminato **sono raddoppiati**, ma per ogni singolo manufatto questa regola ha un'**interpretazione** un po' **differente**. Ciascun giocatore può decidere se usare l'effetto raddoppiato in una sola linea azione o (analogamente agli amuleti) in due linee come copia virtualmente raddoppiata della carta (*l'effetto **biforcazione***). Ecco un elenco degli effetti più importanti, se un manufatto è **illuminato dal raggio di sole**:

Attrezzo - questa carta può essere giocata in **un'azione** che richiede fino a **4 friman** (in realtà nel gioco base per una singola azione possono essere richiesti non più di 3 friman, ma in questo caso uno sarà semplicemente in più) **oppure** può essere giocata **due volte** in **due linee azione** separate (chiamata **linea biforcuta**), ognuna delle quali fornisce **fino a 2 friman**.

Arma - può essere giocata in **due azioni separate** in una *linea biforcuta* (per esempio assoldare un eroe e ingaggiare una battaglia con la stessa carta) **oppure** può essere giocata **una volta in combattimento** con **forza in battaglia raddoppiata**. *Se l'arma viene giocata in due azioni distinte, la sua forza in battaglia **non** è doppia.*

Amuleto - questa carta trasforma **due carte distinte**, ma **mai** due volte **la stessa carta**. Il dado viene lanciato **separatamente** per ogni carta. L'effetto del dado deve essere **applicato completamente** alla prima carta prima che il giocatore tiri il dado per la seconda carta. *Quando è illuminato, l'amuleto non viene messo nel rifugio subito dopo il primo lancio, ma il giocatore può tirare di nuovo per la **seconda** carta.*

Titolo - il giocatore può promuovere **un'unità di due ranghi o due unità di un rango** ciascuna, in una linea ***singola*** o ***biforcuta***. *Se la trasformazione viene applicata a 2 carte in una **singola** linea, la carta titolo viene messa in mezzo sotto alle carte unità (leggermente sporgente in modo da mostrare il simbolo titolo sopra, per ricordare la trasformazione).*

Pergamena magica - il giocatore può cambiare la fazione di **due carte** (in una linea *singola* o *biforcuta*). Può anche trasformare **sé stessa ed un'altra carta**.

Tent - **due carte** possono essere **contemporaneamente di stanza** in una tenda, ma il giocatore gioca sempre **una sola carta provvista** per montarla. *Quando smonta la tenda il giocatore deve riprendere in mano tutte le carte di stanza (anche questo contemporaneamente).* I giocatori **non possono** mettere di stanza una seconda carta in una tenda **giocata nei turni precedenti**.

Cavallo - se viene **giocata per il movimento**, permette ad **un eroe** di percorrere **fino ad una distanza di 6 spazi** o a **due eroi fino a 3 spazi ciascuno**. Se il cavallo **prende parte ad una battaglia**, la sua **forza** è **doppia**.

In questo esempio ***l'amuleto*** *(1) è* ***illuminato dal raggio di sole****, quindi può trasformare* ***due carte****.*

Per prima cosa il giocatore appoggia un ***titolo*** *su di esso e* ***tira un 2****: che fortuna! (2).*

Ora può giocare il suo ***titolo*** *come se ci fossero* ***due copie*** *di quella carta.*

Così il giocatore prima ***promuove*** *un* ***capo*** *Lagorai ad un* ***sacerdote*** *Lagorai (3).*

Poi ***promuove*** *un* ***friman*** *Òrsaro ad un* ***capo*** *Òrsaro (4).*

Fatto questo, il giocatore mette una carta ***attrezzo*** *sull'amuleto e* ***lancia il dado****... (5).*

... SFORTUNATAMENTE IL RISULTATO DEL DADO È 4, QUINDI DEVE ***MANDARE*** *IN APPOSTAMENTO LA CARTA ATTREZZO, MA NON DEVE* ***SOSPENDERE*** *ALCUNA CARTA PER FARLO*

SCENARI DI GIOCO

GIOCO AVANZATO

Ai giocatori più esperti possono rendere il gioco ancora **più strategico** includendo regole di gioco aggiuntive. Nel gioco avanzato si devono prendere in considerazione **i diversi tipi di terreno**. In questa modalità, i giocatori sono avvantaggiati quando viaggiano o combattono su un terreno natio. **Un terreno natio** è il tipo di terreno che è **nativo per la fazione dell'eroe** del giocatore. I bonus che i giocatori guadagnano dal terreno natio sono i seguenti:

- **Bonus movimento** - gli eroi si spostano **gratuitamente** attraverso o sul **terreno natio**. *Si ritiene che il terreno natio offra agli eroi (e alle armate) risorse sufficienti per viaggiarvi sopra, così da non aver bisogno di altre provvista o di ulteriore aiuto.* Il movimento gratuito **può essere combinato** con il movimento pagato con le provviste e con le carte cavallo. Il movimento di un eroe fornito da una carta cavallo può anche essere speso a rate, se ci sono carte terreno natio nel mezzo del percorso dell'eroe.

In questo esempio, il giocatore oro ha un eroe ***Nembolario*** *sullo spazio A.*

Gioca un ***manufatto cavallo*** *che gli dà 3* ***spazi*** *di movimento eroe.*

Sebbene le ***rovine*** *(5) siano a 5* ***spazi*** *di distanza dalla posizione dell'eroe, il giocatore può raggiungerle tranquillamente, dato che il percorso della miniatura contiene* ***due carte montagne rocciose native****.*

Durante il viaggio, il giocatore deve "pagare" solamente per passare sopra gli ***spazi*** *1, 3* ***e*** *5.*

Passa ***gratis*** *attraverso gli* ***spazi*** *2* ***e*** *4, perché sono il* ***terreno natio*** *del suo eroe.*

- **Bonus terreno** - i giocatori ricevono un bonus terreno **+1 di forza** quando conducono una **battaglia su un terreno nativo**. Il **terreno nativo** per un giocatore è il **terreno natio** degli **eroi** del giocatore. Questo bonus viene aggiunto alla loro **forza in battaglia iniziale**. ***Non*** *importa se il giocatore ha un eroe che prende parte alla battaglia o meno (anche le sole città su terreno nativo sono interessate), né importa se nel combattimento il giocatore è l'attaccante o il difensore.*

In questo esempio il giocatore ***rosso attacca*** *la città di livello 2 (A), controllata dal giocatore* ***oro****.*

Il ***terreno*** *della città è* ***canyon cremisi****, quindi, essendo il giocatore* ***rosso*** *(****Ardei****), l'attaccante riceve un bonus* ***terreno +1 di forza****. Quando si tratta di bonus terreno,* ***non*** *importa chi è il padrone della città. Anche se il giocatore* ***Nembolario controlla*** *quella città, il terreno* ***non è il suo terreno nativo****, quindi* ***non*** *riceve il bonus terreno.*

Se il giocatore ***rosso*** *avesse attaccato l'altra città del giocatore* ***oro*** *(B), allora il difensore avrebbe ottenuto il* ***bonus terreno****, perché le* ***montagne rocciose*** *sono la sua* ***terra natia****.*

SCENARI DI GIOCO ALTERNATIVI

Si tratta di **configurazioni di gioco opzionali** che aggiungono nuove opportunità e adrenalina al gioco. Sentitevi liberi anche di creare i vostri **scenari fatti in casa**, saremo grati a chi invierà delle buone idee a: battalia@fantasmagoria.bg

La **prima configurazione alternativa** è simile al gioco base, solamente con un **livello di difficoltà maggiore**. La posizione di partenza di tutte le città rimane la stessa, soltanto che i giocatori utilizzano il lato "6" dei gettoni delle città neutrali, così da rendere la loro forza difensiva 6 invece di 4. Il livello città della città annessa è sempre il solito 4, vale a dire 4 (PV). La forza difensiva dei guardiani delle rovine è impostata a 10 invece che a 8. *Tutte le altre regole sono le stesse del gioco base.* La partita è più lunga!

La **seconda opzione** è molto differente. I giocatori cominciano la partita **senza città di partenza**. Ai quattro angoli del tabellone si posiziona una città neutrale di livello 6. I giocatori devono usare lo stesso tipo di carte delle loro città di partenza del gioco base. Essi mettono a caso un Grande Manufatto a faccia in giù sotto ogni carta città neutrale e rimettono il quinto Manufatto nella scatola, senza guardarlo. **Nello spazio centrale** del tabellone posizionano la **carta rovine** senza contrassegnarla con un gettone: al momento è quasi come se fosse la **città comune**, rimarrà sempre **neutrale**. Ciascun giocatore piazza una delle sue miniature eroe sulle rovine. Durante la partita ogni giocatore ha il diritto di annettere **non più di una città neutrale**. Quando un giocatore prende il controllo di una città neutrale, riceve **come ricompensa** una carta signore appartenente alla stessa fazione della città conquistata, una carta provvista e il Grande Manufatto nascosto. Una volta che una città neutrale viene presa da un giocatore può essere reclamata dai suoi avversari. *Tutte le altre regole sono le stesse del gioco base.* ***Prestate attenzione*** *a come costruite strade e città: all'inizio tutti gli eroi sono molto vicini gli uni agli altri e ciascun giocatore ha un collegamento diretto con tutti gli altri giocatori fin dall'inizio :) !*

I giocatori possono anche **modificare** alcune **regole di gioco** o la **preparazione iniziale** in modo da rendere il gioco **più veloce e più facile** oppure **più lungo e più complicato**, così da adattarsi alle loro preferenze. ***Per esempio*** *possono decidere di cominciare la partita con* ***due*** *o* ***più*** *città proprie o di iniziare* ***senza le città neutrali****. Potrebbero anche cominciare la partita con* ***una*** *o* ***due*** *miniature eroe sul tabellone o... potrebbero addirittura provare a cambiare le condizioni di fine partita.*

Importante: Tutti i giocatori devono essere d'accordo sulle modifiche alle regole e sulla nuova preparazione iniziale prima che cominci la partita. Giocate lealmente e divertitevi!

Da parte degli autori: A causa delle sue meccaniche questo gioco è pieno di colpi di scena, quindi non mollate mai, giocatevela fino alla fine, aspettatevi l'inaspettato e godetevi il mondo di Battalia!

ALCUNI CONSIGLI PRATICI

È buona pratica che sia la persona seduta al tavolo accanto all'Oracolo del Sole a girare la ruota interna **in senso orario** (sempre **prima del turno del primo giocatore**). Poi dichiara a **gran voce un nuovo giorno**, descrive quale manufatto **combacia** e quale è **illuminato dal raggio**. Per evitare errori è sempre meglio che un'unica persona si occupi di questo processo.

L'**Oracolo del Sole** è anche un calendario che conta i giorni. Una rotazione completa della ruota interna equivale ad una settimana di gioco. Una partita di solito dura tre o quattro settimane. I giocatori possono facilmente tener traccia dello scorrere del tempo nel gioco tramite la posizione dell'Oracolo. Può essere anche un modo per limitare la durata del gioco, giocando fino ad un numero fisso di settimane (2 settimane per una partita breve, 3 settimane per una ottimale, 4 o 5 per una bella lunga...).

PARTITE CON DUE E TRE GIOCATORI

Nelle partite con due o tre giocatori si deve **preparare** il gioco nel modo seguente.

3 GIOCATORI

In una partita con tre giocatori prendete 4 città con **crocevia**, una per ogni fazione, e posizionate tre di esse **a caso** sugli spazi contrassegnati con **piccoli triangoli marroni**. Queste saranno le loro **città di partenza**. La rimanente quarta città viene messa da parte e non sarà utilizzata in questa partita. Poi i giocatori prendono altre 4 città con **crocevia**, una per ogni fazione, e posizionano tre di esse **a caso** sugli spazi contrassegnati con **piccoli triangoli bianchi**. Queste saranno le città neutrali, quindi vengono contrassegnate con gettoni neutrali di livello 4. Di nuovo, la rimanente quarta città viene rimessa nella scatola.

Nella preparazione dei Grandi Manufatti, i giocatori devono posizionare **quattro Grandi Manufatti** a caso sulle loro **aree designate** del tabellone e rimettere la quinta carta nella scatola del gioco. Più tardi, dopo che i giocatori hanno scelto e preso le miniature eroe e i gettoni corrispondenti, il quarto set non reclamato di miniature e gettoni viene rimesso nella scatola. *Tutti gli altri passaggi della preparazione iniziale del gioco rimangono gli stessi di una partita con 4 giocatori.*

Il gioco procede nel modo standard con una sola importante eccezione. I tre spazi più scuri ai quattro angoli del tabellone (contrassegnati con delle X nel diagramma qui sotto) sono considerati terreni impraticabili, quindi né ai giocatori è permesso costruire strade o città su di essi, né questi spazi contano per le condizioni di fine partita. In altre parole, questi spazi devono essere trattati come se non esistessero.

PREPARAZIONE PER TRE GIOCATORI

2 GIOCATORI

In una partita con due giocatori, prima che i giocatori comincino a separare i diversi mazzi di carte del gioco, devono rimuovere **tutte le carte** (unità, manufatti, città e strade), i **gettoni** e gli **eroi** di **una** fazione a piacere. La fazione può essere scelta in maniera casuale o i giocatori possono decidere quale escludere. Inoltre essi devono rimuovere 20 carte provvista (visto che hanno tolto pure 20 unità). *Poi procedono con la preparazione standard con le seguenti eccezioni*:

I giocatori prendono 3 città con **crocevia**, una per ogni fazione, e posizionano due di loro **a caso** sugli spazi contrassegnati con **piccoli cerchi marrone**. Queste saranno le loro **città di partenza**. La terza carta città viene rimossa dal gioco. Poi i giocatori prendono di nuovo 3 città con **crocevia**, una per ogni fazione, e mettono due di loro **a caso** sugli spazi contrassegnati con **piccoli cerchi bianchi**. Queste città sono le **città neutrali**, quindi vengono contrassegnate con gettoni neutrali di livello 4. La rimanente terza città viene rimessa nella scatola.

I giocatori devono rimuovere due Grandi Manufatti a caso (e rimetterli nella scatola), poi posizionare gli altri **tre Grandi Manufatti** sui loro **spazi designati** del tabellone. Più tardi, dopo che i giocatori hanno scelto e preso le miniature eroe e i gettoni corrispondenti, il terzo set non reclamato di miniature e gettoni viene rimesso nella scatola.

Il gioco procede nel modo standard con una sola importante eccezione. Gli spazi delle righe e delle colonne esterne del tabellone (contrassegnati con delle X nel diagramma qui sotto) sono considerati terreni impraticabili, quindi né ai giocatori è permesso costruire strade o città su di essi, né questi spazi contano per le condizioni di fine partita. In altre parole, questi spazi devono essere trattati come se non esistessero. Questi spazi sono separati visivamente da una linea più spessa.

PREPARAZIONE PER DUE GIOCATORI

IDEATORE: Alexandar Guerov

SVILUPPO AGGIUNTIVO: Ledha Guerova, Alexandar Guerov

ILLUSTRAZIONI: Albena Noveva, Atanas Lozanski, George Tanev

DESIGN GRAFICO: Alexandar Guerov, Albena Noveva, Atanas Lozanski, Ledha Guerova

MODELLAZIONE 3D: Borislav Barzev, Vasil Hristov

PLAY TESTER: Alexander Gerov "The Handsome", Fani Petkova, Antony Dragomanov, Georgi Stankov, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav Barzev, Desislava Petrova, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Deyan Georgiev, Nikolay Zhekov, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danail Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzarski

UN GRAZIE SPECIALE A: Adrian Popov, Karina Popova, Antony Dragomanov / Veli, Juli and Sasho from 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

тел: +359 895 61 88 10

ФАНТАСМАГОРИЯ