

MONSTER LANDS

REGOLAMENTO



UN GIOCO PROGETTATO DA



GORKA MATA - VICTOR FERNÁNDEZ - SERGI SOLÉ - DANIEL SCHLOESSER

PANORAMICA DEL GIOCO	2
COMPONENTI	3
SET-UP DI GIOCO	4
SETUP SPAZIO GIOCATORE	6
CONCETTI BASE	6
GLORIA E REPUTAZIONE	6
MEMBRI DEL CLAN (MERCENARI)	6
I DADI	7
GAMEPLAY	7
FASE PREPARAZIONE SCORTA DI DADI	7
FASE PIAZZAMENTO	8
LA CITTADELLA ED I SUOI EDIFICI	8
ESTERNO	12
PIAZZAMENTO TERRA COLONIZZATA	15
FASE AVVENTURA (RISOLVERE L'ESTERNO)	15
MISSIONI	16
BATTAGLIE PER LE TERRE	16
DIFESA DELLA CITTADELLA	20
FASE PULIZIA	20
FARE PUNTI E VINCERE	21
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	22
VARIANTI	22
SUGGERIMENTI STRATEGICI	23
APPENDICE I - MODULO ABILITÀ	23
APP. II - MODALITÀ SOLITARIO	24
SETUP	24
SOLITARIO NORMALE VS MODALITÀ CAMPAGNA	24
MODALITÀ DI GIOCO	25
LIBRO DEGLI SCENARI PER IL SOLITARIO	26
APPENDICE III - TABELLE DI RIFERIMENTO	27
EFFETTI DELLE TRAPPOLE	27
EFFETTI DEI TRUCCHI	27
SEGNALINI BOTTINO	27
ABILITÀ DEI MOSTRI	28
TALENTI DEI MERCENARI	29
ABILITÀ DEGLI EQUIPAGGIAMENTI	30
ABILITÀ TERRE	31
PLAYER AIDS	32

LA REGINA GIMELDA È DISPERATA!

DOPO AVER PERSO TUTTE LE SUE TERRE A CAUSA DI ALCUNI MOSTRI PREDATORI, ORA È CONFINATA NELLA CITTADELLA FORTIFICATA DELLE TERRE DELLA DISCORDIA. DEL MAESTOSO REGNO, CIRCONDATO DA LUSSUREGGIANTI TERRE DI FUOCO, ACQUA, ARIA E UNA GIUNGLA, CHE UN TEMPO GOVERNAVA, ORA RESTA SOLO L'OSCURITÀ PIÙ TOTALE.

CON MODHELM CADUTO E IL RE BÖDAGARD UCCISO DAI MOSTRI CHE CONTINUANO AD AVANZARE, LA REGINA È COSTRETTA A RICORRERE A MISURE DISPERATE: PROMETTENDO LA CORONA AL CLAN DEI GUERRIERI CHE FARÀ GIUSTIZIA, CATTURANDO O UCCIDENDO I MOSTRI, PER POI RICONQUISTARE LE SUE TERRE PERDUTE.

COSÌ IL SUO CANCELLIERE HA ESCOGITATO UN PIANO ELABORATO PER VALUTARE QUALE TRA I CLAN, DESIDEROSI DI RICEVERE LA CORONA, SIA IL PIÙ MERITEVOLE; SOLO UNO DI LORO, INFATTI, SARÀ IN GRADO DI RECLAMARE LA CORONA.

PANORAMICA DEL GIOCO

Assumerai il ruolo di leader di un piccolo clan di coraggiosi guerrieri, in competizione tra loro per conquistare la corona delle Terre della Discordia. Visiterai edifici all'interno della Cittadella, l'ultimo bastione rimasto per far fronte ai mostri che hanno invaso il regno e, viaggerai verso l'esterno, nelle aree che circondano la Cittadella; dove combatterai contro mostri e reclamerai terre per la Regina.

Alla fine del gioco, la corona sarà consegnata al clan con il più alto valore dei Punti Vittoria; che si ottengono accumulando gloria, reputazione e altri elementi che arricchiscono il gioco. L'aspetto più importante è la gloria; per ottenerla dovrai lasciare la sicurezza della Cittadella e intraprendere missioni, sconfiggere mostri e conquistare terre.

Userai i tuoi dadi per compiere azioni usando la meccanica di "posizionamento lavoratori". Nella Cittadella, i tuoi dadi ti permetteranno di migliorare il tuo clan, acquisendo strumenti di caccia, scudi, pozioni, veleni, mercenari e altro ancora. La tempistica del piazzamento dei tuoi dadi ed il tipo di dado che userai influenzerà sia te stesso che gli altri giocatori.

All'esterno, i tuoi dadi diventeranno strumenti di battaglia. Li farai rotolare in missioni e battaglie per cercare di sconfiggere mostri o riconquistare terre. Avrai molte opportunità di manipolare i risultati dei tuoi dadi e aumentare le tue possibilità di successo.

Non puoi semplicemente sperare in tiri fortunati per agguantare la corona, dovrai gestire attentamente le tue risorse e fare una pianificazione adeguata per avere successo.

Pensi di avere quello che serve per ottenere la corona?



COMPONENTI

QUESTO REGOLAMENTO

1 PLANCIA DI GIOCO



94 CARTE

8 Carte membro iniziale del Clan



28 Carte Mercenari



8 Carte Novizius



Mazzo Mostri: 20 carte Mostro (8 carte di difficoltà A, 12 carte B)



Mazzo equipaggiamenti: 18 carte



Mazzo Terre: 12 carte Terra

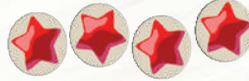


4 INDICATORE PROGRESSO CLAN

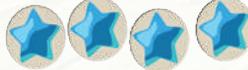


259 SEGNALINI DI CARTONE

4 Segnalini reputazione



4 Segnalini gloria



36 Segnalini assegnazione mercenari



64 Segnalini trappola



20 Segnalini difesa



55 Monete d'oro



16 Segnalini pozione



16 Segnalini veleno



16 Segnalini bottino



1 Tessera (doppia-faccia) primo giocatore



1 Segnalino round



6 Tessere modificatore di percorso (doppia-faccia)



1 Tessera modificatore round (doppia-faccia)



7 Segnalini panico



12 Tessere Missione (doppia-faccia)



1 SACCHETTO MISSIONE



80 DADI A 6 FACCE 32 dadi Forza (rossi)



22 dadi Magia (viola)



18 dadi Persuasione (gialli)



8 dadi Mostro (neri)



SET-UP DI GIOCO



MONSTER LANDS può essere giocato a diversi livelli di difficoltà sia con che senza il modulo abilità. Segui queste istruzioni per impostare il gioco al **livello di difficoltà principiante senza il modulo abilità**. Vedi pagina 22 per i dettagli su come giocare a livelli di difficoltà più difficili e l'Appendice I per includere le abilità. Per giocare in modalità solitario, fare riferimento all'Appendice II per le modifiche.

Per posizionare i vari componenti, fate riferimento all'illustrazione della plancia qui sopra:

(A) Mettete la plancia al centro dell'area di gioco.

La Cittadella: Nella Cittadella ci sono sette edifici: il Capanno del Cacciatore, l'Alchimista, la Taverna, l'Armeria, il Banco dei Pegni, il Bazar e la Miniera.

L'Esterno è diviso in 3 aree differenti: Il **Percorso Missione**

al centro, le **Terre** (a sinistra e destra del percorso missioni), e **L'Ingresso della Cittadella**. Sotto il percorso missione si trovano i segnalini **bottino**.

Aree delle carte: Le barre colorate a bordi della plancia sono le aree per le carte; indicano che delle carte saranno ivi posizionate nel corso della partita. Lasciate lo spazio necessario sul vostro piano di gioco.

Per prima cosa preparate la Cittadella:

(B) Prendete le **8 carte Novizius (Novices)** con il simbolo fionda. Ponetele, faccia in su, in una pila sotto la zona della Taverna; fino a quando non saranno tutti ingaggiati, ci sarà sempre un Novizio desideroso di unirsi al vostro clan.



C Mischiate il **Mazzo Mercenari** (28 carte Mercenario) e ponetelo, faccia in giù, alla sinistra della plancia. Create, quindi, un'offerta di Mercenari ingaggiabili pescando dalla parte superiore del mazzo 4 carte Mercenario e mettendole, faccia in su, nella zona mercenari, vicino alla taverna alla sinistra della plancia. L'offerta di Mercenari all'inizio della partita deve avere **almeno un Mercenario con una reputazione**  **di 4 o meno per ogni giocatore presente al tavolo**. Se ciò non avvenisse, mettete da parte il Mercenario con la reputazione più alta e pescate una nuova carta fino a quando la suddetta condizione non è verificata; a questo punto mescolate nuovamente i restanti Mercenari, inclusi quelli messi da parte in precedenza.

D Ponete **28 Segnalini Assegnazione** vicino alla taverna, per poter essere usati non appena un Mercenario venisse ingaggiato; scegliete i segnalini assegnazione dei 4 Mercenari disponibili nella taverna e piazzateli sulle rispettive carte Mercenario.

E Prendete i **64 Segnalini Trappola**. Ciascun segnalino ha un'icona trappola sul retro, mentre la parte anteriore ne mostra l'effetto.



Ci sono 4 diversi tipi di trappole:

Trappole iniziali (icona ) , trappole schermate (icona ) , abilità (sfondo marrone) e trappole migliorate (tutto il resto).

Mettete da parte le 4 trappole iniziali. Ponete i 18 segnalini abilità e le 6 trappole schermate nella scatola. **Mescolate i restanti Segnalini Trappola** e posizionatele faccia in giù vicino la plancia. **Pescate 6 segnalini** casualmente e poneteli faccia in su nello spazio del **Capanno del cacciatore** in modo tale che sia l'effetto che il costo della trappola siano visibili.

F Mischiate il **Mazzo Equipaggiamento** (18 carte) e ponetelo faccia in giù sotto la plancia. Pescate 3 carte equipaggiamento e ponetele, faccia in su sotto la zona Bazaar, costituiranno l'offerta iniziale del Bazaar.

A questo punto, **preparate l'Esterno**:

G Mettete da parte le carte mostro con difficoltà A; mescolatele e sceglietene casualmente due, ponendole faccia in su vicino la zona Mostri. Costituiranno i mostri attivi per il primo round, a difesa delle rispettive terre occupate.

H Preparate il **Mazzo Mostri**, mescolando i restanti mostri di difficoltà A con i mostri di difficoltà B e poneteli faccia in giù nella parte alta della plancia.

I Mescolate il **Mazzo Terre** (12 carte terra) e ponetelo faccia in giù sopra la plancia, vicino al mazzo mostri. Pescate due carte e disponetele a faccia in su vicino le zone terra (in verde); saranno le terre attive per il primo round.

J Mischiate le **Tessere Modificatore di percorso** (6 segnalini doppia-faccia) e ponete 2 segnalini casuali negli appositi spazi sotto le carte terra (lato casuale). **Un Modificatore di Percorso è collegato alla terra**; viene posto sotto di essa e sarà rimpiazzato quando cambierà la carta terra alla quale è collegato.

Nota: Nelle partite a 2 giocatori o in solitario, pescare solo 1 carta Mostro, 1 carta Terra e 1 Tessera Modificatore di Percorso. Disponerle nei rispettivi spazi della Terra A.

K Mischiate i 16 **Segnalini Bottino** e posizionatele faccia in giù vicino la plancia. Ponete casualmente 4 segnalini bottino faccia in su, negli appositi spazi, tra le due terre attive.

L Mettete le 12 **Tessere Missione** (doppia-faccia) dentro il **Sacchetto missioni**. Pescatene 2. Posizionate la prima con il lato A verso l'alto nello spazio missione A, la seconda con il lato B verso l'alto nello spazio missione B; costituiranno le missioni attive per il primo round.



Preparate la Riserva e preparatevi a partire:

M Mettete la **tessera modificatore round** con il lato A in alto, nel corrispettivo spazio round sulla plancia.

N Mettete il **Segnalino Round** nello spazio 1 del **Contatore dei round**.

O Mettete i **dadi rossi, viola e gialli** vicino la plancia; saranno la riserva che incrementerà la vostra scorta di dadi. Mettete qui anche i **dadi Mostro neri**, saranno usati per l'attacco dei Mostri.

P Mettete le **Monete d'oro, i segnalini difesa, le pozioni e i veleni** in pile separate; resteranno nella riserva pronte ad essere utilizzate nel corso del gioco.

Q Mischiate i **7 Segnalini Panico** e metteteli faccia in giù in una pila. Poneteli nello spazio indicato all'ingresso della Cittadella.

R Il giocatore più avido riceverà il **segnalino Primo Giocatore** (lato A in alto) e sarà il primo nella fase Distribuzione.



PRIMO GIOCATORE? HUH?! DATELO A ME!!! LO VOGLIO!!!!

SETUP SPAZIO GIOCATORE

Ciascun giocatore dovrà:

A Prendere un **segnalino indicatore progresso Clan**. Posizionarlo davanti a se.

B Prendere le **due Carte Clan iniziali** con la corrispondente affinità (icona nell'angolo in alto a destra). Posizionare sulla sinistra dell'indicatore progresso il Leader , e alla sua destra, il Mercenario di partenza.

I segnalini indicatore progresso clan e le carte clan inutilizzate saranno riposte nella scatola.

C Sia la carta Leader che quella Mercenario saranno fornite con il rispettivo **segnalino di assegnazione**. Posizionare i segnalini sulle rispettive carte.

Riporre tutti i segnalini iniziali delle carte clan non utilizzate nella scatola.

D Ciascun leader iniziale fa guadagnare al suo clan 5 punti gloria: mettere un **segnalino gloria** (blu) sul 5 dell'indicatore progresso clan.



E Fa guadagnare anche 7 monete d'oro e un segnalino gratuito trappola iniziale (avente l'icona del Leader): posizionare il segnalino nell'apposito spazio. Eventuali segnalini trappola restanti andranno riposti nella scatola.



F Il mercenario iniziale ha 1 punto reputazione, mettere un **segnalino reputazione** (rosso) sull' 1.



CONCETTI BASE

EH? SEI DESIDEROSO DI ANDARE IN BATTAGLIA CON IL TUO CLAN? OTTIMO! MA FRENA I TUOI CAVALLI, DEVI PRIMA IMPARARE ALCUNI CONCETTI DI BASE.

GLORIA E REPUTAZIONE

Gloria e reputazione sono segnalate sull'indicatore progresso.

L'entità della **gloria** di un clan consiste nella misura della sua grandezza e fama, in tutta l'area delle Terre della Discordia. Mentre catturi ed elimini mostri, conquisti terre e completi con successo missioni, riceverai Punti Gloria dal Cancelliere della regina.

I **Punti Gloria** sono segnalati sull'indicatore progresso del Clan tramite il segnalino blu. Se arriverai a più di 30 Punti Gloria alla fine del tuo turno, dillo subito agli altri giocatori perché questo segnerà la fine del gioco.

Anche i **Punti Reputazione** sono segnalati sull'indicatore progresso, tramite il segnalino rosso. La tua reputazione non è altro che la somma della reputazione di ogni Mercenario nel tuo Clan.

Alla fine del gioco, verranno sommati sia i Punti Reputazione che i Punti Gloria; quindi cerca di ottenere molti punti in entrambi i valori.

MEMBRI DEL CLAN (MERCENARI)

I membri del tuo clan sono la chiave del tuo successo, ti permetteranno di eseguire azioni apportando altri dadi alla tua scorta; sarai, inoltre, in grado di utilizzare i Talenti dei membri del Clan per ulteriori azioni o per influenzare la probabilità di un esito positivo delle tue azioni.

Il tuo Leader Iniziale è anche classificato come Mercenario a tutti gli effetti con le seguenti eccezioni: a differenza degli altri Mercenari, non ha una Reputazione (infatti nessuno lo conosce veramente).

CARTA DEL MERCENARIO



- A** Nome.
- B** Icona Affinità.
- C** Costo ingaggio.
- D** Reputazione.
- E** Dadi aggiuntivi.
- F** Talenti.
- G** Icona Talento per l'esterno.

I DADI

Scorta di dadi: la tua scorta di dadi è composta da tutti i dadi forniti da Mercenari e dal tuo bonus derivante dalla gloria del clan. Più dadi hai nella tua scorta, più sarai in grado di fare azioni in un round, poichè metterai i dadi sugli spazi azione di tutta la plancia. Una volta che un dado viene posto su un particolare spazio sul tabellone, nessun altro dado potrà essere piazzato lì per il resto del round.

Ogni nuovo Mercenario che assumi aggiungerà **immediatamente** i suoi dadi alla tua scorta.

I dadi possono essere di 3 tipi, a seconda del colore:

Forza (dadi rossi): Questi dadi non forniscono abilità speciali, ma sono i più comuni e possono essere manipolati molto più degli altri.

Magia (dadi viola): Questi dadi forniscono un'abilità speciale durante le battaglie contro i Mostri, poichè ne riducono l'attacco. Possono essere usati anche per creare Pozioni e Veleni nella zona degli Alchimisti.

Persuasione (dadi gialli): Questi dadi possono essere usati in alcuni edifici all'interno della Cittadella per avere sconti, mettendo a frutto le capacità di contrattazione dei tuoi mercenari.

Maggiori dettagli sui dadi saranno spiegati a pagina 9.

MANIPOLAZIONE DEI DADI

I dadi possono essere usati non solo per fare azioni nella Cittadella, ma anche nelle avventure all'esterno; dove verranno tirati per ottenere valori necessari per l'azione. In queste avventure non potrai solamente contare su lanci fortunati, quindi dovrai essere sicuro di poter utilizzare una delle molte maniere per manipolare la tua fortuna. Talenti dei mercenari, trappole, veleni, Modificatori di percorso e altri equipaggiamenti potranno essere usati per alterare il risultato, ritirare i dadi oppure ti consentiranno di aggiungere altri dadi in battaglia.



GAMEPLAY

Una partita a **Monster Lands** è suddivisa in un massimo di 6 round. Ogni round consiste delle seguenti 4 fasi che vengono eseguite in questo ordine:

1. Preparazione scorta di dadi
2. Fase piazzamento
3. Fase avventura
4. Fase pulizia

Il gioco termina alla fine del sesto round, o alla fine di qualsiasi round nel quale almeno un giocatore abbia raggiunto 30 punti gloria.

FASE PREPARAZIONE SCORTA DI DADI

I giocatori preparano la loro scorta di dadi, controllando quali sono disponibili. Verificate le seguenti risorse:

- Aggiunte di dadi da Leader e Mercenari.
- Bonus gloria derivanti dalla posizione dell'indicatore gloria.
 - 1-10 Punti Gloria:
 - 11-20 Punti Gloria:
 - 21-30 Punti Gloria:

Prendi tutti i dadi disponibili e ponili nella tua area di gioco. Contando i valori dei tuoi membri base del Clan e la posizione del tuo segnalino Gloria inizierai con 2 dadi forza, 1 dado persuasione e 1 dado Magia.

Lancia i dadi persuasione ora. Non tirare altri dadi in questa fase.

FASE PIAZZAMENTO

Iniziando dal giocatore in possesso del segnalino "Primo Giocatore" e procedendo in senso orario, ciascun giocatore avrà la possibilità di effettuare una singola azione. Quando tutti i giocatori avranno effettuato la loro azione, si potrà procedere ad effettuare un'altra con la stessa modalità e così via.

Nel tuo turno potrai quindi effettuare una di queste 3 azioni:

- Posizionare nella Cittadella
- Posizionare all'Esterno
- Posizionare in una terra colonizzata

Se un giocatore non ha dadi nella sua scorta, **deve** passare invece di compiere un'azione. Un giocatore non può passare il turno se ha ancora dadi nella sua scorta. Questa fase procede fino a quando tutti i giocatori avranno esaurito i dadi nella loro scorta.

Alcune carte e segnalini hanno l'abilità di convertire un dado di un colore specifico, in uno o più dadi di un altro colore che potrebbero esserti utili. Per trasformare un dado posizionale sulla carta o sul segnalino e prendi il dado/dadi del colore/colori indicati, dalla riserva.

Un'azione consiste semplicemente nel posizionare (schierare) uno o più dadi in uno degli spazi liberi sulla plancia o nelle terre colonizzate in possesso del giocatore. Gli spazi dado contrassegnati da questa icona  non sono utilizzabili in una partita a 1-2 giocatori.

La Cittadella: Posizionare i dadi negli edifici della Cittadella consente di ottenere i bonus forniti dalle strutture. Per esempio si possono ottenere monete d'oro nella miniera, Pozioni e Veleno dagli Alchimisti, reclutare nuovi Mercenari alla taverna, etc. Il regolamento completo per lo schieramento nella cittadella si trova da pagina 8 a 12.

Esterno: Si possono inviare i propri mercenari nelle terre o in missione, schierando dadi nei rispettivi sentieri. Si potranno combattere Mostri, conquistare terre, oppure completare missioni. Se c'è un Mostro all'ingresso della Cittadella si potranno schierare dadi a protezione della stessa. Il regolamento completo per lo schieramento all'esterno si trova da pagina 13 a 15.

Terre Colonizzate: Si possono posizionare dadi nelle carte terra che hai colonizzato per ottenere i benefici indicati sulla stessa. Questa azione sarà spiegata meglio a pagina 15.



TALENTI E ABILITÀ

Tutti i Mercenari hanno Talenti specifici e nel corso del gioco potranno essere equipaggiati con oggetti del Bazaar che daranno loro abilità aggiuntive; come se aggiungessero altri Talenti al Mercenario.



Ciascun Talento o Abilità potranno essere utilizzati dal Mercenario **una sola volta per round**.

Talenti e Abilità con il simbolo Esterno devono essere usati durante la Fase Avventura, al momento di attivare il rispettivo Mercenario assegnato ad un Percorso. Tutti gli altri Talenti e Abilità possono essere usati nella Fase di Piazzamento.



LA CITTADELLA ED I SUOI EDIFICI

Ci sono 3 differenti tipi di spazio nella Cittadella:

- Spazi dado singoli, richiedono esattamente 1 dado.
- Spazi dado doppi (la miniera), richiedono esattamente 2 dadi, che dovranno essere piazzati nella stessa azione.
- Spazi dado illimitati (il banco dei pegni), consente il posizionamento di un numero illimitato di dadi su di esso.

Si potrà posizionare solo il dado del tipo indicato dall'edificio e, solo se c'è uno spazio libero in quell'edificio. Una volta che i dadi sono stati posizionati si riceverà **immediatamente il beneficio o la risorsa** che quello spazio fornisce.

Esempio: si possono posizionare 2 dadi forza nel primo spazio della miniera per ricevere immediatamente 6 monete d'oro.



Un edificio non può essere usato se tutti gli spazi sono occupati. L'unica eccezione è il banco dei pegni che non ha un limite di dadi per singola azione e non ha limite di azioni che possono essere effettuate qui durante il corso di un singolo round.

Alcuni edifici (Capanno del cacciatore, Taverna, Armeria e Bazaar) richiedono il pagamento di un costo in monete d'oro, a seconda della risorsa/Mercenario che si vuole comprare. Se non si dispone del numero di monete d'oro richiesto non si potrà utilizzare quello spazio; ciò nonostante, usando un dado persuasione in questi edifici, si avrà uno sconto sul costo.

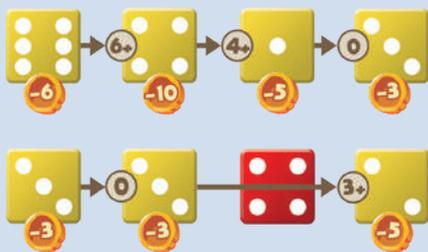
Quando si schierano dadi sul Capanno del Cacciatore, Taverna, Armeria e Bazaar, questi vanno piazzati da sinistra a destra per tenere traccia dell'ordine dei dadi persuasione.

DADI PERSUASIONE

I dadi persuasione forniscono forti sconti. L'ammontare dello sconto dipenderà dal numero mostrato sul dado e sul dado Persuasione precedente giocato nella stessa posizione.

Se il tuo dado persuasione è il **primo dado Persuasione piazzato in questo edificio**, lo sconto è **pari al numero indicato dal dado**. Riduci il prezzo di questo valore.

Se il tuo dado persuasione non è il primo in questo edificio, guarda il numero del dado persuasione precedente: se il **tuo numero è più basso del precedente si potrà sottrarre il valore di entrambi i dadi**. In caso contrario si potrà applicare uno sconto pari al valore del tuo dado. Confrontalo solo con l'ultimo dado giocato, non con quelli precedenti. Vengono considerati, per lo sconto, solo i dadi gialli; ignorare eventuali dadi di altri colori.



Il prezzo totale non potrà mai essere **inferiore ad 1 per ogni azione di acquisto** (i venditori potranno essere manipolati, ma nulla è gratis).

All'esterno della Cittadella, i dadi persuasione potranno essere posti su determinate missioni e **saranno lanciati nuovamente** all'atto di attivare il rispettivo percorso Missione.

SUGGERIMENTO

Controlla i dadi Persuasione degli altri giocatori prima di decidere di piazzarne uno, poichè gli altri potrebbero avvantaggiarsi dal tuo piazzamento. Un lancio alto fornisce un ottimo sconto, ma potrebbe darne uno migliore al giocatore successivo. D'altro canto posizionare per primi potrebbe essere utile per accaparrarsi i migliori oggetti.

ESEMPIO

E' il primo turno, Natalie ha 1 dado Persuasione nella sua scorta dadi. All'inizio del round, lancia il dado e ottiene un 5. Nella sua prima azione decide di acquistare un segnalino trappola dal costo di 9 monete, schiera il suo dado Persuasione nello spazio azione più a sinistra del Capanno del Cacciatore e prende il segnalino trappola per 4 monete, applicando uno sconto pari a 5, derivante dal suo dado Persuasione.

Stefan è il giocatore successivo e schiera un dado forza nello spazio più libero a sinistra del Capanno del Cacciatore, comprando una trappola a prezzo pieno.

Ora è il turno di Tom, che aveva tirato un 3 sul suo dado Persuasione all'inizio del Round. Usando lo spazio Capanno del Cacciatore, può aggiungere il suo 3 al 5 di Natalie per un totale di 8, che è un generoso sconto. Il dado forza di Stefan non interferisce in questo processo. Tom decide di farlo e compra 2 trappole, tra quelle disponibili, al prezzo di 4 ognuna; poichè il prezzo non può scendere sotto l'1, deve pagare 1 moneta d'oro.

IL CAPANNO DEL CACCIATORE (TRAPPOLE)

ENTRA, AMICO, DISPONGO DELLE ULTIME TECNOLOGIE IN MATERIA DI TRAPPOLE PER MOSTRI

Con l'uso di dadi Forza o Persuasione, si potrà compiere un'azione per **comprare tanti segnalini trappola quanti ce ne si può permettere**. Ciascun segnalino trappola ha indicato il suo costo su di sé. Usando un dado Persuasione si potrà ottenere uno sconto sul prezzo delle trappole, ma il costo totale non potrà scendere mai sotto l'1.

Ciascun giocatore può avere un **massimo di 5 segnalini trappola sulla sua plancia clan** (alcune carte potrebbero cambiare questo limite). Se un giocatore riceve più trappole di quelle che gli è permesso tenere, deve immediatamente scartare trappole fino a rientrare in questo limite.

Le trappole **già assegnate ad un Percorso non rientrano** nel conteggio di questo limite.

Devono esserci sempre 6 segnalini trappola disponibili quando un nuovo acquirente visita il Capanno. Dopo che un giocatore ha acquistato le sue trappole, bisogna collocarne di nuove, faccia in su, dalla pila vicino alla plancia di gioco, per riempire gli spazi vuoti. Se non ce ne sono nuove disponibili creare una nuova pila con quelle scartate.

Quando viene acquistato un segnalino trappola, va posto faccia in giù, nella plancia giocatore, per poter sorprendere gli altri giocatori quando verrà utilizzata. Consultare la sezione Battaglia Terrestre (pagine 17-19) per vedere nel dettaglio come funzionano le trappole e come possono essere usate per mitigare il fattore fortuna.



GLI ALCHEMISTI (POZIONI E VELENI)

NON CI ASSUMIAMO LA RESPONSABILITÀ DEI TUOI MIX NEL NOSTRO LABORATORIO!

Si può posizionare un dado Magia per ottenere 3 segnalini (spazio superiore) o 2 segnalini (spazio inferiore) di Pozioni e/o Veleni, in combinazioni a piacere.

Ciascun giocatore può avere un **massimo di 3 segnalini Pozione** e un **massimo di 3 segnalini Veleno** nella sua plancia di gioco. Pozioni e Veleni sui Mercenari assegnati ad un Percorso non rientrano nel conteggio di tale limite.



POZIONI & VELENI

Si può scartare una Pozione nella propria plancia di gioco per guarire un mercenario ferito che non è stato assegnato.

Si può piazzare, inoltre, 1 Pozione **e/o** 1 Veleno su di un segnalino di assegnazione Mercenario **nel momento in cui, questo, viene assegnato** ad un percorso. Pozioni e Veleni sono considerati parte dell'equipaggiamento che quel mercenario sta portando con se per il combattimento con il Mostro e potranno essere usate durante la battaglia.



Le Pozioni curano ferite, mentre il veleno avvelena le armi, dando un +2 all'attacco in battaglia.

Pozioni e Veleni non sono perse al termine della battaglia, se non sono state utilizzate.

LA TAVERNA (MERCENARI)

NON FARE CASO AL FETORE INSOPPORTABILE DELLA TAVERNA. LE DOCCE NON SONO MAI STATE TRA LE COSE PREFERITE DEI NOSTRI CLIENTI.

Si può schierare un dado Forza o Persuasione nella Taverna per ingaggiare un Mercenario tra quelli disponibili nella relativa zona, oppure un Novizio. Anche se si inizia il gioco con una coppia di Mercenari aventi una Affinità comune, è possibile ingaggiarne di nuovi con qualsiasi affinità; pagandone il loro relativo costo.



Per ingaggiare Mercenari, comunque, bisogna avere sufficiente **Gloria in eccesso** per essere in Grado di indurre il Mercenario ad unirsi al proprio Clan!

*I MERCENARI SONO AVIDI E ORGOGLIOSI!
NON SI UNIRANNO AL TUO CLAN SE NON RIESCONO A
OTTENERE LA LORO GIUSTA QUOTA DI GLORIA.*

GLORIA IN ECCESSO E INGAGGIO MERCENARI



La Gloria in Eccesso è composta dai punti tra il segnalino Reputazione e il segnalino Gloria. Si possono ingaggiare solo mercenari la cui reputazione è minore o uguale all'ammontare di gloria in eccesso disponibile.

Se la Reputazione di un Mercenario nella Taverna è più alta della Gloria in Eccesso, non potrà essere ingaggiato.

Se la Reputazione è di valore identico alla Gloria, non avendo Gloria in Eccesso, non si potranno ingaggiare Mercenari.

Quando si ingaggia un Mercenario, si posiziona la sua carta alla destra dell'indicatore Progresso, insieme al resto dei Mercenari ingaggiati. **Aumentare immediatamente il segnalino Reputazione** sull'indicatore Progresso ed **aggiungere gli eventuali dadi** indicati dalla carta Mercenario alla tua scorta. **Se i dadi aggiuntivi includono un dado Persuasione, lanciarlo immediatamente. Tutti i nuovi dadi potranno essere usati nella successiva Fase Piazzamento.**

ESEMPIO

Hai 20 punti Gloria e il tuo segnalino Reputazione è su 14 nell'indicatore Progresso, quindi la tua Gloria in eccesso è 6 (20-14). Vorresti assumere Vaidala, ma sebbene tu abbia un sacco di monete, la sua Reputazione pari a 7, è più alta della tua Gloria in Eccesso, quindi Vaidala rifiuta l'offerta con un'alzata di spalle.

Fandor anche è disponibile per essere ingaggiato, è un Mercenario con un costo di 10 e una Reputazione di 5, quindi entro il limite della tua Gloria in Eccesso. Spendi un'Azione, mettendo un dado Persuasione del valore 5 sulla Taverna e paghi 5 monete d'oro (10 costo base meno lo sconto Persuasione di 5). La tua reputazione sale di 5 (a 19) e ricevi immediatamente i 2 dadi di Forza aggiuntivi dati dalla carta di Fandor. Ora hai solo 1 punto di Gloria in Eccesso (20 Gloria - 19 Reputazione).

PERDITA DI GLORIA

In alcuni casi, un giocatore potrebbe perdere i suoi punti Gloria. Se il segnalino Gloria è ridotto di un numero di punti tale da andare al di sotto del segnalino Reputazione, **quest'ultimo resterà dov'è**; non sarà ridotto anche se il segnalino Gloria sarà inferiore ad esso.

Fino a quando non aumenteranno i punti Gloria, non si avrà Gloria in Eccesso, quindi non sarà possibile ingaggiare nuovi Mercenari.

Fortunatamente una perdita di Gloria non spaventa i tuoi Mercenari preesistenti, loro abbandoneranno il clan solo se non gli verrà pagato lo stipendio (vedere pagina 20).

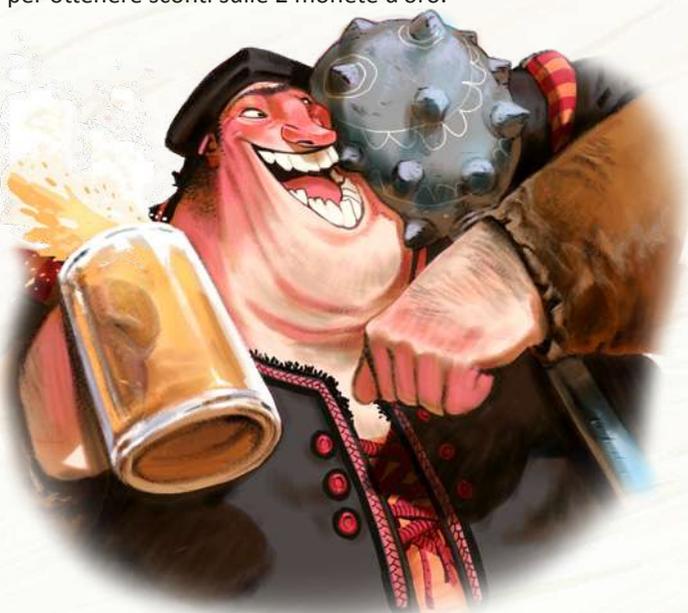
ESEMPIO

Carmen ha 18 punti Gloria e il suo segnalino Reputazione è a quota 17. Dopo aver fallito una Missione, perde 2 punti Gloria; pertanto, il suo segnalino Gloria viene spostato da 18 a 16. Il suo segnalino Reputazione rimane su 17.

Esclusi i Novizi, devono esserci sempre 4 Mercenari disponibili quando un nuovo cliente visita la Taverna (3 se si gioca in solitario). Quando un giocatore ingaggia un Mercenario, riempire lo spazio con un nuovo Mercenario pescato dal relativo mazzo e posto faccia in su. Se non ci sono nuovi Mercenari nel mazzo, crearne uno nuovo con i Mercenari scartati.

UN GIRO DI BIRRA

Dopo aver schierato un dado sulla Taverna, ma prima di ingaggiare un Mercenario, si può scegliere di pagare 2 monete d'oro per comprare un giro di birra per i Mercenari alla Taverna. Questi lasceranno l'edificio felici, facendo spazio a nuovi clienti. Scartare i Mercenari della Taverna e sostituirli con nuovi Mercenari dal mazzo; questi potranno essere ingaggiati da subito. Questa opzione diventa importante quando si cercano Mercenari di affinità specifiche. Non puoi usare il tuo dado persuasione per ottenere sconti sulle 2 monete d'oro.



NOVICIUS (NOVIZI)

Inovizisono economicidareclutare e hanno poca reputazione, ma sono validi aiutanti per il clan. I novizi contribuiscono con un singolo dado di Forza, ma durante la Fase di schieramento hanno il talento di convertire un dado di qualsiasi colore in un dado di un colore diverso.



Per poter attivare questo Talento, posizionare il dado che si vuole cambiare sulla carta Novizio e prendere un dado di diverso colore dalla riserva. Lasciare il dado sul Novizio fino alla Fase di Pulizia per ricordarsi che il Talento è già stato usato. Usare questo Talento non è considerata un'azione ed il nuovo dado deve essere usato nella Fase di schieramento in cui viene ottenuto.

I novizi non hanno un gettone di assegnazione e nessuna affinità, il che significa che non possono essere assegnati a nessun percorso, non colonizzano terre né contribuiscono ai punti vittoria. Vengono pagati, però, con gli stessi salari degli altri mercenari.

ARMERIA (SEGNALINI DIFESA)

SE VERRAI COLPITO, NON DIRE CHE NON TE L'AVEVO DETTO!

E' possibile schierare un dado di Forza o Persuasione per ottenere fino a 3 segnalini Difesa per 2 monete d'oro ciascuno.

Ogni giocatore può avere un massimo di 5 segnalini Difesa sulla propria plancia di gioco. Se un giocatore riceve più segnalini Difesa di quanti ne siano permessi, deve immediatamente scartare i segnalini Difesa fino a raggiungere il limite. I segnalini già distribuiti su un Percorso non vengono considerati nel computo.



TALENTI DIFENSIVI VS SEGNALINI DIFESA

I **Talenti** difensivi, stampati su alcune carte, sono limitati agli attacchi dei Mostri. Il Talento svolge la funzione di un segnalino Difesa, senza occupare spazio sul percorso. Un Talento Difensivo può essere usato una volta per round, mentre un segnalino viene scartato dopo l'uso o durante la Fase di Pulizia. I **segnalini** Difesa vengono schierati sui percorsi durante la Fase di Piazzamento e possono essere scartati in battaglia per annullare un colpo di un mostro. Possono anche essere usati contro le abilità se si utilizza il relativo modulo.

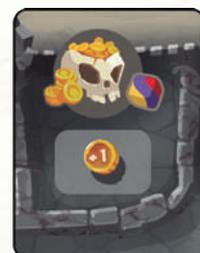


IL BANCO DEI PEGNI (MONETE D'ORO)

*DADU! DADI! DADI! LI COMPRO TUTTI!
I MIGLIORI PREZZI DELLA CITTADELLA!*

Si possono spendere quanti dadi si vuole dalla riserva per ottenere 1 moneta d'oro per ogni dado schierato.

Importante! A differenza di altri edifici, il banco dei pegni non ha limiti di dadi. Qualsiasi giocatore può usarlo per ottenere 1 moneta d'oro per ogni dado piazzato. Più dadi possono anche essere piazzati con la stessa azione (ottenendo sempre 1 oro per ognuno).



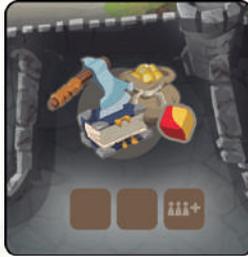
IL BAZAAR (CARTE EQUIPAGGIAMENTO)

I MIGLIORI COMMERCianti DELLA CITTADELLA! TROVERAI EQUIPAGGIAMENTI UNICI E MERAVIGLIOSI!!

Si può piazzare un dado Forza o Persuasione su uno spazio libero per acquistare una delle carte Equipaggiamento disponibili pagandone il suo costo, a condizione che tu possa posizionarla come descritto di seguito.

Una volta acquistata una carta equipaggiamento, questa deve essere piazzata sotto una carta mercenario **non assegnata**.

Ogni Mercenario può trasportare un solo equipaggiamento dello stesso tipo.



Nota: le carte Equipaggiamento possono essere scambiate tra i Mercenari non assegnati come si desidera (purché si rispetti il limite di 1 carta di ciascun tipo). Puoi scartare Carte Equipaggiamento per far spazio a nuove.

Dopo ogni acquisto rimpiazzare lo spazio vuoto con una nuova carta dal mazzo equipaggiamenti (se possibile).

LA MINIERA (MONETE D'ORO)

ATTENZIONE! DURO LAVORO! QUALSIASI EROE CHE SI RISPETTI TI DERIDERÀ PER AVER SVOLTO COMPITI COSÌ UMILI.

Per estrarre oro dalla miniera, si dovrà schierare 1 dado Forza in uno spazio vuoto a destra, o 2 dadi Forza in uno spazio vuoto a sinistra. Il numero di monete d'oro che si otterrà è indicato accanto allo spazio.



ESEMPIO

Natalie ha 2 dadi Forza nella sua riserva di dadi, vuole piazzarli nella miniera per ottenere dell'oro; tuttavia, Stefan gioca il suo turno prima di Natalie, e mette in atto il suo piano schierando 2 dadi nella miniera e raccogliendo 6 monete d'oro. Pertanto, quando arriva il turno di Natalie, questa può schierare i suoi 2 dadi nello spazio di 4 monete d'oro, oppure 1 dado in uno dei 2 spazi monete d'oro.

CARTE EQUIPAGGIAMENTO



- A** Nome.
- B** Costo in oro: Le monete d'oro richieste per comprare la carta.
- C** Abilità: L'abilità speciale che fornisce al mercenario che la equipaggia.
- D** Icona Esterno: Le abilità di un equipaggiamento con questo simbolo potranno essere usate solo durante la fase Avventura e solo se il mercenario che ha questa carta equipaggiata è stato assegnato ad un percorso.
- E** Tipo: Arma , Vestiario , Incantesimo .

ESTERNO

Per schierare all'esterno, si deve usare un'azione per assegnare uno dei Mercenari non assegnati ad un Percorso non occupato. Si posiziona il segnalino Assegnazione del Mercenario nello spazio più in alto del Percorso e si piazzano i dadi richiesti e opzionali, in base al Modificatore di percorso, negli spazi sottostanti. Quel Mercenario è ora considerato assegnato a quel percorso. Puoi assegnare più mercenari (in diverse azioni) a diversi percorsi della stessa area.

A differenza della Cittadella, i dadi schierati all'esterno non vengono risolti immediatamente. Saranno, invece, risolti durante la Fase Avventura (vedere le pagine 15 - 20).

SUGGERIMENTO

Quando si sceglie il Mercenario da assegnare, si deve prestare particolare attenzione al suo Talento Esterno poiché questo può fornire un beneficio durante la Fase Avventura.

PERCORSI MISSIONE

Le missioni sono opportunità per ottenere risorse e gloria, proposte dal Cancelliere della regina. Ci sono due tessere Missione disponibili per ogni round, uno per tipo: le Missioni a basso rischio con lancio di dadi e le Missioni a rischio zero basate su di un contratto.

Ogni missione ha 2 percorsi, alla quale possono partecipare fino a 2 Mercenari (dello stesso o di altri Clan). Le missioni con lancio di dadi sono competitive; solo un giocatore potrà afferrare la ricompensa. Le Missioni basate su di un contratto sono specifiche per ogni Percorso, ognuno darà una ricompensa specifica al Mercenario schierato, purché soddisfi l'obiettivo della Missione.



Percorsi missione: per assegnare un Mercenario a un Percorso di Missione, si dovranno schierare, sotto il segnalino di Assegnazione del Mercenario il numero **esatto** di dadi raffigurati sul segnalino Missione. Se la tessera Missione mostra una scelta multipla, sarà possibile schierare uno qualsiasi dei colori mostrati.

TESSERE MISSIONE CON LANCIO DI DADI



- A Dadi:** Numero e tipo di dadi che devono essere schierati.
- B Obiettivo della missione:** Valore richiesto come risultato del lancio dei dadi per superare la missione.
- C Ricompensa:** Gloria e altri benefici per il mercenario che otterrà il miglior successo nella missione.
- D Penalità:** Gloria persa se la missione viene fallita.
- E Premio di consolazione:** Un giocatore che raggiunge gli obiettivi della missione, ma viene battuto da un avversario, riceve 2 monete d'oro come premio di consolazione per la missione.

TESSERE MISSIONE BASATE SU UN CONTRATTO

- A Dadi:** Numero e tipo di dadi che devono essere schierati.
- B Obiettivo della missione:** Risorse che devono essere scartate per ottenere la ricompensa.
- C Ricompensa:** Gloria e altri benefici per il Mercenario schierato nel rispettivo percorso.



Vedere la sezione Missione a pagina 16 per maggiori informazioni su come risolvere una Missione.

LE TERRE

Le Terre sono di proprietà della Corona, ma sono state invase dai mostri. Sconfiggere i mostri occupanti e conquistare le terre è un obiettivo prioritario. All'inizio del gioco, ogni terra è formato da una carta terra, una carta mostro e un Modificatore di percorso percorso con 4 percorsi disponibili. I Mercenari assegnati a questi percorsi cercheranno di catturare o sconfiggere il Mostro e conquistare la Terra.

Nella Fase Avventura, i percorsi saranno attivati in ordine da sinistra a destra, e nel primo Percorso da attivare si incontrerà sempre il Mostro. I mercenari sui percorsi successivi affronteranno il Mostro solo se non è già stato catturato o eliminato, altrimenti potranno solo provare a conquistare la Terra.

MODIFICATORE DI PERCORSO



- A Requisiti:** Tipo e numero di dadi che **devono** essere schierati per assegnare un Mercenario a questo percorso.
- B Rinforzi:** Tipo e massimo numero di dadi aggiuntivi che **possono** essere schierati.
- C Benefici:** La ricompensa che si ottiene assegnando un Mercenario a questo percorso. Vedere il box "Benefici percorso" più avanti.

PERCORSO TERRA: per assegnare un Mercenario a un percorso terra, è necessario schierare il **numero e il tipo di dado richiesti** dal Modificatore di percorso. Si possono, quindi, schierare **dadi aggiuntivi**, come illustrato nel Modificatore di percorso.

Si può anche scegliere di schierare **segnalini trappola e / o Difesa** sul Percorso. Le trappole saranno schierate faccia in giù. Ci sono due spazi esclusivi per questi segnalini nella parte inferiore del percorso. Qualsiasi segnalino aggiuntivo può essere posizionato al di sopra questi spazi; ma ogni segnalino occupa lo spazio di due spazi di dadi. Quindi, potresti avere un massimo di 6 dadi e 2 gettoni, o 4 dadi e 3 gettoni o 2 dadi e 4 gettoni.

Lo schieramento del segnalino Assegnazione, dei dadi e di tutti i segnalini Trappola / Difesa è svolto in **una singola Azione**. Non se ne potranno aggiungere altri nelle Azioni future.

Tutti i segnalini Trappola e / o Difesa assegnati al Percorso saranno scartati al termine del combattimento, sia che essi vengano usati o meno, quindi bisogna scegliere attentamente quali utilizzare.

Se si intende catturare il mostro, si dovrà schierare almeno un segnalino Trappola.

Presta particolare attenzione ai Talenti e agli Equipaggiamenti del Mercenario assegnato, poiché potrebbero aiutarti nella battaglia che sta per arrivare. In questo momento considerate la possibilità di equipaggiare anche il Mercenario con 1 Pozione e / o 1 Veleno



disponibili, posizionando il/i relativi segnalini dalla tua area di gioco al segnalino di assegnazione del Mercenario inviato.

BENEFICI PERCORSO

Ogni percorso terra fa ottenere al Mercenario assegnato un beneficio:



Ritira: Quando il Mercenario assegnato al percorso viene attivato nella fase Avventura, puoi tirare nuovamente un dado del colore indicato. Se è presente un numero insieme al simbolo del ritira, potrai tirare nuovamente quel dado (oppure altri) per un totale di volte pari a quel numero..



Talenti difensivi: Questi talenti possono essere usati per difendersi dagli attacchi del Mostro (vedere pagina 17). Non possono essere convertiti in segnalini fisici.



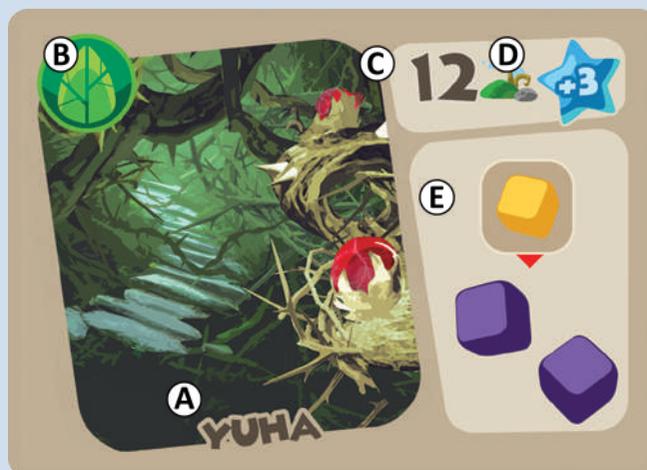
Monete d'oro: Poni un numero di monete d'oro pari al numero indicato sul segnalino di assegnazione Mercenario. Le monete verranno vinte se il Mercenario sopravvive alla battaglia.



Pozioni/Veleno: Prendi un segnalino Pozione/Veleno dalla riserva e mettilo sul segnalino di assegnazione Mercenario. Potrai usarlo durante la battaglia. Se sopravviverai alla battaglia senza usarlo potrai metterlo nella tua plancia di gioco. Ciò significa che un Mercenario potrà finire la battaglia con più di 1 Pozione o Veleno, 1 ottenuto dal Percorso e l'altro che si portava già dietro.



CARTE TERRA

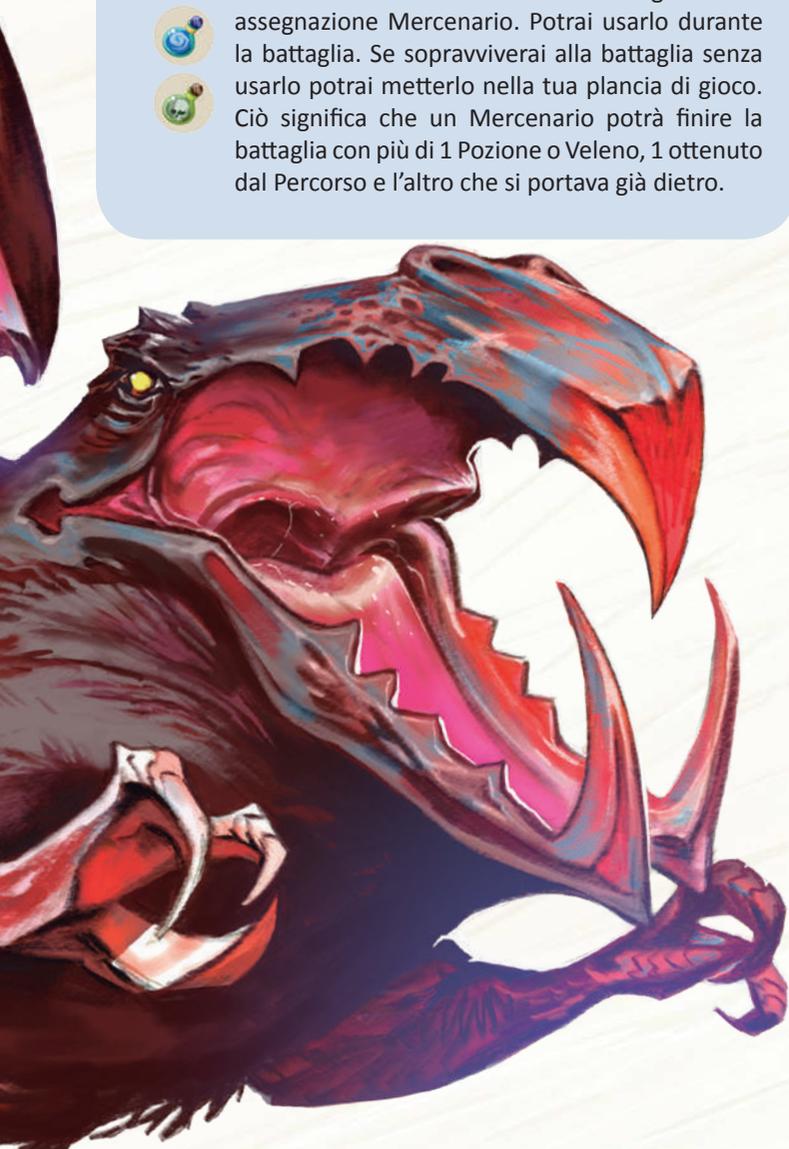


- (A) Nome.**
- (B) Affinità.**
- (C) Valore di conquista:** Il valore minimo richiesto per conquistare la terra una volta che il Mostro attivo è stato catturato o eliminato.
- (D) Ricompensa per la conquista.**
- (E) Benefici:** Se conquisti questa terra e la colonizzi con un Mercenario, potrai usare questa abilità durante la Fase di Piazzamento al costo di un azione.

ESEMPIO



Durante la fase di Piazzamento, Carmen assegna uno dei suoi mercenari al secondo percorso. Carmen quindi posiziona i 2 dadi Forza richiesti e come rinforzo, sceglie di schierare 2 dadi Magia. Sotto questi, c'è spazio per 3 segnalini Trappola / Difesa, lei avendo solo 1 Trappola e 1 segnalino Difesa, sceglie di schierare entrambi. Come beneficio dal Modificatore del percorso, riceve una Pozione che posiziona sul segnalino di assegnazione del suo Mercenario.

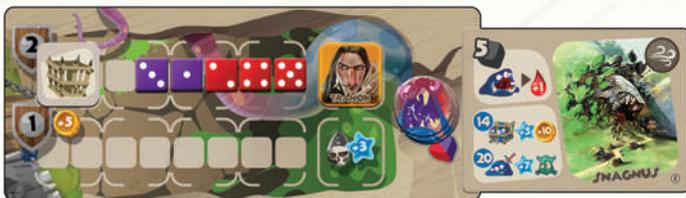


INGRESSO DELLA CITTADELLA

L'ingresso della Cittadella è l'area in basso a destra del tabellone. Ha una zona per 1 carta mostro e 2 percorsi.

I giocatori possono schierare Mercenari all'ingresso della Cittadella solo se c'è una carta Mostro all'ingresso della Cittadella. Le carte Mostro possono essere aggiunte in questa zona solo durante la Fase Pulizia, quindi nel primo round del gioco non potranno essere assegnati Mercenari in questa zona.

Per assegnare un Mercenario a uno di questi Percorsi, posiziona il segnalino di Assegnazione nello spazio a destra. Quindi posiziona qualsiasi combinazione di dadi (Forza e / o Magia) e / o Trappole a faccia in giù e / o Segnalini Difesa sul percorso, ricordando che ogni gettone Trappola/ Difesa occupa lo spazio di due dadi. Devi assegnare almeno 1 dado o 1 segnalino Trappola o 1 segnalino Difesa.



Nota che questi percorsi vengono introdotti nel gioco con i rinforzi dalle guardie della Cittadella: 2 talenti Difesa o 1 talento Difesa e 5 monete Oro rispettivamente. Posiziona le monete sul segnalino assegnazione del Mercenario, il tuo Mercenario le otterrà se sopravvive alla battaglia.

ESEMPIO

Nel round precedente, un temibile Snagnus (5 dadi di attacco) è riuscito a battere tutti i Mercenari, quindi la sua carta è stata spostata all'entrata della Cittadella. Tom vuole provare a catturarlo per guadagnare Gloria e 10 monete d'oro come Ricompensa, quindi durante la Fase di schieramento, usa un'azione per schierare il segnalino Assegnazione di Tranok, sul percorso superiore dell'ingresso della Cittadella. Dato che Tom non vuole correre alcun rischio, schiera 3 dadi Forza e 2 dadi Magia dalla sua riserva, insieme ad 1 gettone Trappola.

PIAZZAMENTO TERRA COLONIZZATA

Durante il gioco, avrai l'opportunità di conquistare Terre e poi colonizzarle (vedi pagina 19). Una volta che hai una terra colonizzata, puoi eseguire un'azione e schierare i dadi indicati sulla carta terra per ottenere immediatamente il beneficio indicato.



ESEMPIO

Nel turno precedente, Natalie ha conquistato la Terra di Khyzul e l'ha colonizzata con il suo Mercenario Lusara. Durante la Fase Distribuzione, Natalie può eseguire un'azione per sfruttare l'abilità della terra: schierare un dado di forza per ottenere due dadi di persuasione.



FASE AVVENTURA (RISOLVERE L'ESTERNO)

Le azioni più eccitanti di ogni round tendono a verificarsi durante la Fase Avventura. È in questo momento che i mercenari assegnati ai diversi percorsi durante la fase Piazzamento prendono parte alle Missioni, combattono contro i Mostri e conquistano Terre.

La Fase Avventura è divisa in tre fasi, risolte nell'ordine:

1. **MISSIONI**
2. **BATTAGLIE PER LE TERRE**
3. **DIFESA DELLA CITTADELLA**

Se non ci sono Mercenari attivi su un Percorso nell'area corrispondente della plancia, salta quel passo. Ad esempio, nel round 1, il passaggio 3 viene saltato in quanto nessun Mercenario sarà stato assegnato a Difesa della Cittadella.

MISSIONI

Per prima viene risolta la Missione con lancio di dadi a sinistra (se vi sono stati assegnati Mercenari), successivamente la Missione a contratto sulla destra.

Segui questi passi quando risolvi una missione **con lancio di dadi**:

- **Se solo un mercenario è stato assegnato alla missione:**
Il giocatore, il cui Mercenario è stato assegnato alla Missione, lancia tutti i dadi schierati sul Percorso, inclusi i dadi Persuasione, e può usare le abilità disponibili, come le carte Equipaggiamento e / o il Talento del Mercenario.
Se la somma dei loro dadi è uguale o superiore all'**Obiettivo della Missione**, il giocatore riceve la **ricompensa** indicata sulla tessera Missione e scarta quella tessera. Altrimenti, il giocatore fallisce e subisce la **penalità** indicata. Scarta la tessera Missione.
- **Se ci sono due Mercenari assegnati alla stessa missione:**
Entrambi i Mercenari lanciano tutti i loro dadi schierati e applicano qualsiasi Talento e / o modificatori in loro possesso.
 - Se solo un Mercenario è riuscito nella Missione, riceve la **ricompensa** e la tessera Missione viene scartata. Il mercenario che non è riuscito a raggiungere l'obiettivo della missione subisce la **penalità**.
 - Se entrambi i Mercenari riescono nella Missione, il Mercenario con il valore totale modificato più alto vince la Missione e riceve la **ricompensa** e la tessera Missione viene scartata. L'altro Mercenario riceve 2 monete d'oro come premio di consolazione, come raffigurato sul tabellone.
Se entrambi i Mercenari raggiungono l'Obiettivo della Missione e pareggiano nel valore totale, il Mercenario **assegnato al Percorso sinistro** è il vincitore.
 - Se entrambi i mercenari non riescono a raggiungere l'obiettivo della missione, entrambi subiscono la **penalità**. Scarta la tessera Missione.

Segui questi passi quando risolvi una **missione basata su un contratto**:

Primo, il giocatore che controlla il Mercenario sul Percorso a sinistra scarta la risorsa raffigurata nell' Obiettivo della Missione e riceve la ricompensa indicata sul lato sinistro della tessera Missione. Quindi, il giocatore che controlla il Mercenario sul Percorso di destra scarta la risorsa raffigurata nell' Obiettivo della Missione e riceve la ricompensa raffigurata sul lato destro della tessera Missione. Non ci sono penalità per non riuscire a completare una missione basata su un contratto.

BATTAGLIE PER LE TERRE

Le battaglie per le terre sono risolte una ad una, a partire dalla terra A sulla sinistra e successivamente quella B sulla destra. Ciascuna battaglia è divisa in 4 parti: (1) Rivelare trappole, (2) Battaglia Mostro, (3) Conquista terra e (4) Segnalini Bottino.

1. RIVELARE TRAPPOLE

Tutti i segnalini Trappola schierati su questa Terra sono girati a faccia in su, rivelando il loro lato Trappola Migliorata. Le Trappole migliorate possono dare dadi aggiuntivi o modificatori al tiro.

Vedi la tabella riassuntiva alla fine del regolamento per una spiegazione dettagliata di ogni trappola.

Se l'effetto di un segnalino Trappola Migliorata aggiunge dadi extra, questi vengono piazzati dalla riserva sul segnalino Trappola, ignorando eventuali limitazioni presenti sul Percorso.

Se l'effetto di un segnalino Trappola Migliorata conferisce un modificatore al tiro, il modificatore viene applicato durante l'Attacco del Mercenario.

2. BATTAGLIA CONTRO IL MOSTRO

Il Combattimento contro il Mostro Inizia dal Percorso più a sinistra con un Mercenario assegnato. Per prima cosa, il mostro attacca e poi il mercenario reagisce. Cioè, se è ancora vivo!

CARTE MOSTRO



- (A) **Nome.**
- (B) **Affinità.**
- (C) **Valore di attacco:** Il numero di dadi che il mostro lancia quando attacca.
- (D) **Abilità speciali:** Abilità speciali del mostro.
- (E) **Valore di cattura:** Il valore dei dadi minimo per catturare il Mostro.
- (F) **Valore di eliminazione:** Valore minimo per eliminare il Mostro.
- (G) **Ricompensa:** Le ricompense che ottieni Catturando / Eliminando il Mostro.
- (H) **Livello del Mostro:** Utilizzato per livelli di difficoltà.

ATTACCO DEL MOSTRO

Per risolvere l'attacco del mostro, il giocatore alla tua sinistra prende tutti i dadi neri indicati dal suo **valore di attacco** (5 nel caso di Caribdis). Aggiungi 1 dado aggiuntivo se l'affinità del mostro corrisponde all'affinità della terra (vedi "Effetti di affinità" a pagina 22). Aggiungi anche i dadi indicati dai simboli sull'indicatore Round, a seconda del round in cui ti trovi (non si applica in modalità Principiante).

Ogni mostro ha anche un potere speciale. Osserva il suo effetto sulla carta (riferimenti ai simboli nell'Appendice IV) e attivalo quando indicato.

Il giocatore alla tua sinistra, poi, tira i dadi. Ogni risultato di 3, 4, 5 o 6 è un successo. Per ogni colpo tirato, il Mercenario riceve una ferita. Per la prima ferita, gira il segnalino Assegnazione sul lato ferito.



Se un Mercenario ferito riceve un'altra ferita, il Mercenario viene ucciso.



Per difendersi contro un attacco di un Mostro, hai diverse opzioni:

- Prima del tiro per colpire, puoi **rimuovere 1 dado magia** schierato sul percorso per **rimuovere 1 dado di attacco** dall'attacco del mostro. Questo può essere fatto più volte, 1 dado di attacco viene rimosso per ogni dado magia rimosso.
- Scartare un **Segnalino difesa** posizionato sul percorso per evitare una ferita.
- Usa le **Abilità Speciali** (carte Equipaggiamento, Talenti dei Mercenari, Benefici del Modificatore di Percorso, Difesa dalla Cittadella, ecc.).
- Scarta un segnalino **Pozione** dal segnalino **Assegnazione** del Mercenario per rimuovere una ferita appena subita (i Mercenari bevono la pozione immediatamente dopo l'attacco e li guarisce mentre stanno esalando il loro ultimo respiro).

MORTE DI UN MERCENARIO

Quando un Mercenario muore, scarta immediatamente la sua carta e tutti i segnalini su di essa, insieme a tutta le carte equipaggiamento che aveva fino a quel momento. Rimuovi il segnalino Assegnazione e tutti i dadi e segnalini non utilizzati sul Percorso cui è stato assegnato quel Mercenario. Nel raro caso in cui un Mercenario muoia dopo aver attaccato il Mostro, i dadi tirati e le Trappole rimangono sul percorso.

Poiché la Regina Gimelda ricompensa i martiri eroici, se il tuo Mercenario muore durante una battaglia per la Terra, il tuo Clan ottiene punti Gloria come indicato nello spazio su cui è piazzato il segnalino Assegnazione del Mercenario.



Infine, aggiorna la tua reputazione sottraendo la reputazione del mercenario morto sulla tua barra di avanzamento.

Se in qualsiasi momento del gioco perdi **tutti i Mercenari e Novici**, puoi prendere un Novizio gratuitamente all'inizio del prossimo Round e promuoverlo come nuovo Leader. Questo accade prima della fase di preparazione della scorta dei dadi. Mantieni tutta la tua gloria e gli oggetti nella riserva del tuo Clan e, se hai meno di 5 monete d'oro, rifornisci il tuo Clan con 5 monete d'oro.

ESEMPIO

Durante attacco del mostro, il Mercenario di Tom: Frunks, riceve 2 colpi dal mostro. Decide di usare la **Pozione** che ha messo sulla carta Mercenario per guarire immediatamente una delle ferite. Frunks è stato salvato ma è ferito (segnalino di assegnazione capovolto).

ATTACCO DEL MERCENARIO

Dopo che il Mostro ha attaccato e se il tuo Mercenario è ancora vivo, puoi tentare di catturare o eliminare il Mostro.

Tira i dadi sul Percorso e confronta il totale ottenuto con il Valore di Cattura (CV) e il Valore di Eliminazione (EV) stampato sulla carta Mostro.

Devi usare le Trappole rivelate, il Talento Esterno del Mercenario assegnato e le carte Equipaggiamento che sta trasportando, per manipolare i risultati dei dadi. L'unica eccezione sono i rilanci dei dadi, che sono facoltativi. Se disponibile, **puoi** anche scartare i gettoni Veleno sul segnalino Assegnazione del Mercenario per aggiungere +2 per segnalino al risultato dell'attacco.

I modificatori al tiro dei dadi prodotti delle carte Trappole rivelate, dai Talenti e dall'Equipaggiamento si applicano sempre a **tutti i dadi del colore specificato sul Percorso**.

- Per catturare un Mostro, **devi avere un segnalino Trappola** schierato sul Percorso (le abilità scoperte Modulo abilità non contano). Il tuo tiro totale deve essere **uguale o maggiore del CV, senza raggiungere l'EV**. Se catturi il mostro, prendi la ricompensa per la cattura (Oro e Gloria) e scartalo.
- Se il tuo tiro totale è uguale o superiore all'EV, ricevi la ricompensa per l'eliminazione (Oro e Trofei). Prendi la carta Mostro e posizionala nella tua area di gioco con il lato del Trofeo rivolto verso l'alto.

Se sei particolarmente interessato a catturare il Mostro invece di eliminarlo, **puoi lanciare i tuoi dadi uno per uno e fermare il tuo attacco dopo aver raggiunto il CV**, senza tirare il resto dei dadi. Ricorda che l'uso del Veleno è opzionale, quindi potresti essere in grado arrivare fino al valore che ti serve.

ESEMPIO

Tom sta usando Frunks per provare a catturare Sckon (CV: 11 ed EV: 12). Frunks sta trasportando un veleno. Sul percorso, ha un totale di 2 dadi Forza e 2 dadi Magia. Ha anche una Trappola Migliorata che dà +4 per catturare o eliminare Mostri, che è il valore iniziale per il suo numero di lanci. Il talento di Frunks aggiunge 1 punto ad ogni dado Magia. Decide di lanciare 1 dado magico per primo e ottiene un 2, che si trasforma in 3 grazie al suo talento, per un totale di 7. Quindi tira uno dei suoi dadi forza e tira un 2, in totale 9. Decide di usare il suo Veleno, aggiungendo +2 per un totale di 11, proprio quello di cui aveva bisogno per catturare Sckon. Interrompe il suo attacco, ignorando i dadi rimanenti.

- Se non riesci a catturare o eliminare il Mostro con il tuo Mercenario, devi lasciare i segnalini Trappola e i dadi che hai tirato sul Percorso in modo che mostrino i risultati. La somma di questi, includendo tutti i modificatori da Talenti e Abilità, rappresenta il danno inflitto al mostro finora e ne beneficerà il prossimo Percorso a destra.
- Il Mercenario assegnato al successivo Percorso sulla destra ripete poi i passaggi "Attacco del mostro" e "Attacco del mercenario" con una differenza importante: tutti i

Modificatori del valore del tiro rimasti sui Percorsi a sinistra sono aggiunti al suo risultato.

Le Trappole Migliorate con modificatori del valore del tiro, influenzano solo i dadi del Percorso su cui sono posizionati, non i dadi sugli altri Percorsi.

I modificatori di tiro delle abilità Talenti e Equipaggiamento modificano solo i dadi del Percorso su cui è presente il rispettivo Mercenario e non modificano dadi posizionati su altri Percorsi.

FINE DELLA BATTAGLIA CONTRO IL MOSTRO

La parte della Battaglia contro il Mostro termina quando un giocatore riesce a catturare o ad eliminare il Mostro, oppure quando tutti i Mercenari assegnati in quella Terra hanno combattuto e fallito.

- Dopo che un giocatore ha catturato o eliminato il Mostro e raccolto il bottino, rimuove i dadi, segnalini Trappole e Difesa dal Mercenario che ha partecipato alla battaglia. Se ci sono uno o più Mercenari assegnati che non hanno ancora combattuto, questi avranno la possibilità di **conquistare** la Terra attiva.
- Se il Mostro attivo non è stato né catturato né eliminato, la "Conquista di una Terra" non ha luogo. Il Mostro ora fumerà di rabbia e attaccherà la Cittadella il prossimo turno, provocando il panico. La carta Mostro verrà spostata durante la fase di Pulizia.

SUGGERIMENTO

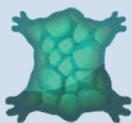
Catturare un Mostro può darti, a volte, una ricompensa più grande rispetto all'ucciderlo, il Cancelliere della Regina vuole mostri per i suoi "esperimenti sui cuccioli". Quando stai attaccando un mostro, ricorda che puoi tirare i dadi uno alla volta.

TROFEI

Il valore del Trofeo (1-3) viene convertito in Punti Vittoria alla fine del gioco.

Un trofeo può anche essere venduto in qualsiasi momento in cambio di 5 monete d'oro, senza spendere un'azione. Per vendere un trofeo, scarta la carta Mostro e prendi le monete d'oro dalla riserva. Dal momento che non hai più la carta, non riceverai Punti Vittoria alla fine della partita.

Non si possono vendere trofei in maniera parziale.



ESEMPIO DI BATTAGLIA

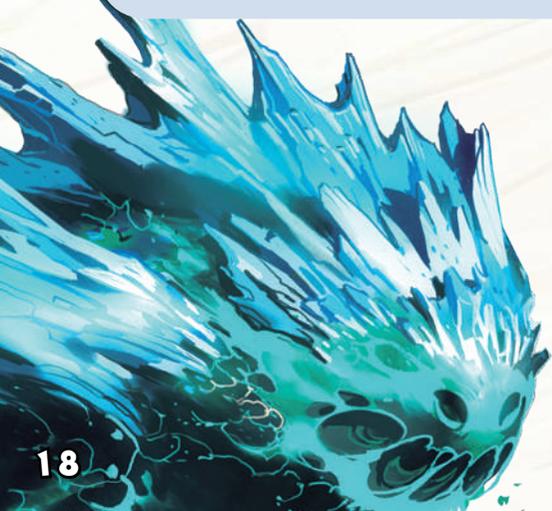
Carmen ha assegnato Shandee al secondo percorso della Terra attiva. Il Mostro attivo è Abysur, una bestia con valore di Cattura di 17, Valore di Eliminazione di 22, Attacco di 5 e Affinità con acqua. Dato che la sua affinità corrisponde all'affinità della terra attiva, il suo attacco sale a 6. È il quarto round del gioco e il gioco viene giocato a livello normale, quindi il mostro riceve un altro dado per il suo attacco, dandogli un totale di 7 dadi di attacco. Carmen non vuole rischiare di perdere Shandee, quindi decide di rimuovere uno dei dadi Magia posto sul Percorso per rimuovere 1 dado dall'attacco del Mostro. Il giocatore alla sua sinistra lancia i 6 dadi di attacco del Mostro e ottiene 4 colpi! Carmen ha piazzato un segnalino Difesa sul Sentiero, e anche Shandee ha un Talento Difensivo contro Mostri con Affinità acqua o fuoco, quindi 2 dei colpi vengono fermati, restano 2 colpi che possono causare ferite. Se non riesce a fermarne almeno uno, Shandee morirà. Fortunatamente, Carmen ha posizionato un segnalino Pozione su Shandee all'atto di assegnare il Mercenario al Percorso, quindi la scarta per curare una delle ferite. Gira il segnalino Assegnazione di Shandee dal lato ferito. Oltre a questo, il potere di Abysur è la perdita di 1 punto Gloria quando un Mercenario riceve una ferita, quindi la Gloria di Carmen scende da 19 a 18. Almeno Shandee è ancora vivo !!

Dopo essere sopravvissuto all'assalto di Abysur, è ora che Shandee abbia la sua vendetta. Carmen tira i suoi 2 dadi Forza e 1 dado Magia, ottenendo 1, 2 e 3, effettivamente non un grande tiro! Tuttavia, in precedenza, durante la fase della rivelazione delle Trappole, ha scoperto un segnalino Trappola migliorata che aumenta i tiri di dadi Magia dando un +1, quindi il "3" diventa un "4". Anche così, il totale di 7 non è abbastanza per catturare Abysur. Shandee rimane sul Percorso, insieme ai dadi e al segnalino Trappola.

Stefan, il cui Mercenario si trova sul percorso successivo (a destra), sopravvive all'attacco del Mostro. Durante il suo attacco al Mostro, aggiungerà il 7 di Shandee. Stefan lancia i 2 dadi Magia che ha schierato, ottenendo un 4 e un 2 (6 in totale). Stefan può rilanciare un dado Magia grazie al beneficio concesso dal Percorso: rilancia il 2 e ottiene un 3, portando il suo totale a 7. Aggiungendo questo a Carmen, il totale è 14. Nemmeno Stefan è riuscito a catturare il Mostro!

Carmen ha un altro Mercenario sul Percorso più a destra. Aggiungerà 14 al suo totale dai Percorsi precedenti. Anche questo mercenario resiste all'attacco dell'Abisso e Carmen ha 3 dadi schierati: 2 dadi di forza e 1 dado magia. Tira tutti i dadi nel tentativo di uccidere il Mostro e ci riesce, aggiungendo ai suoi 3 + 5 + 3, i 14 danni precedentemente inflitti. Riceve la ricompensa: 7 punti Gloria e 2 trofei. Quindi gira la carta Abisso a faccia in giù (per mostrare il suo valore di 2 trofei) e la pone nella sua plancia di gioco.

Dopo la battaglia prima Carmen (per Shandee) e poi Stefan prendono un segnalino Bottino dalla riserva segnalini bottino. Vedi "Segnalini bottino!" a pagina 19.



3. CONQUISTA DI UNA TERRA

Una volta che il Mostro attivo di una Terra viene catturato o eliminato, qualsiasi Mercenario che non ha ancora combattuto può cercare di conquistare quella Terra per la Regina e per il suo Clan.

SUGGERIMENTO

Se hai intenzione di conquistare una Terra, pianifica di conseguenza, occupando i Sentieri più a destra durante la Fase Piazzamento.

Partendo da sinistra a destra, ogni Mercenario rimanente cercherà di eguagliare o superare il **Valore di Conquista** del Terreno attivo, tirando i dadi che ha schierato su quel Percorso e applicando tutti i modificatori. Nello stesso identico modo con cui si combatte il mostro, se il primo mercenario non riesce a conquistare la terra attiva, il risultato del suo tiro e le sue trappole migliorate saranno aggiunte ai tiri del mercenario successivo.

Ricorda che le trappole con modificatori del valore del tiro influenzano solo i dadi sul percorso in cui è posizionato il segnalino.

Se il tuo Mercenario riesce a conquistare la Terra attiva, guadagna immediatamente i punti Gloria indicati dalla carta Terra. Quindi, prendi la carta Terra e posiziona la sotto la tua plancia del Clan.

TERRA COLONIZZATA!

Ora che hai conquistato alcune delle Terre della Regina, lei ti permetterà di gestirla al suo posto. Puoi scegliere uno dei tuoi Mercenari assoldati con un'affinità corrispondente e fargli **colonizzare** la Terra, mettendoli alla sinistra della carta. Non deve necessariamente essere il Mercenario che ha conquistato quella Terra.



Far colonizzare ad un Mercenario una Terra, ti consente di approfittare dei Benefici che il Terreno fornisce durante la Fase Piazzamento, usando un'azione.

Oltre a questo, i **Mercenari che hanno colonizzato una terra non richiedono stipendi**, sono soddisfatti della loro nuova casa e non ti abbandoneranno. Sono ancora attivi, quindi possono avventurarsi all'esterno.

Una Terra non colonizzata può diventarlo non appena si ha un

Mercenario con affinità corrispondente disponibile. Ad esempio, quando ingaggi un nuovo Mercenario nella Fase Piazzamento, o dopo che il tuo Mercenario precedentemente posto a colonizzare la terra muore in battaglia.

PERMETTAMI DI SISTEMARMI IN QUELLE TERRE DIMENTICATE DA DIO, REGINA GIMELDA, E DI TRASFORMARLE IN GIARDINI FIORITI PER TE!

ESEMPIO

Natalie fa colonizzare la Terra, che ha appena conquistato, alla sua Mercenaria Nimra, che ha un'affinità d'acqua. D'ora in poi, durante la Fase Disposizione, Natalie potrà eseguire un'azione per sfruttare l'abilità della Terra: schierare un dado Forza per ottenere due dadi Persuasione.

4. SEGNALINI BOTTINO!

Qualsiasi mercenario su un Percorso di una terra che ritorna senza ricompensa (non cattura, non elimina un mostro né conquista una terra), **saccheggerà la terra per prendere un bottino prima di tornare a casa.**



Se il tuo Mercenario si trova in questa situazione, prendi un segnalino Bottino dalla riserva e mettilo nella plancia di gioco. Ogni segnalino Bottino può essere utilizzato una sola volta e può essere scartato in qualsiasi momento in cui si desidera ottenere il beneficio illustrato su esso. Un bottino con il simbolo Esterno può essere utilizzato solo nella Fase Avventura. Possono, anche, essere usati per una successiva battaglia nello stesso round.

Alla fine della risoluzione di ogni Terra, ripristina la riserva dei segnalini bottino.

ESEMPIO

I quattro Percorsi della Terra attiva sono occupati. Carmen ha un Mercenario assegnato al Percorso più a sinistra e un altro sul terzo Percorso, Tom ne ha uno sul secondo Percorso e Natalie uno sul Percorso più a destra. Durante la "Battaglia Mostro", Carmen non è riuscita a catturarlo o sconfiggerlo, invece Tom ha successo nel catturare il Mostro. Pertanto, nessun Mercenario dei due Percorsi più a sinistra può partecipare alla "conquista della terra". Rimuovono i loro dadi, Trappole e gettoni Difesa. Il Mercenario di Carmen, Nimra, riesce a conquistare la Terra. Il Mercenario di Natalie, invece, poiché posto sul percorso finale non ha avuto la possibilità di giocare questo round. Il Mercenario di Tom ha catturato il Mostro e uno dei Mercenari di Carmen ha conquistato la Terra, quindi l'altro Mercenario di Carmen e il Mercenario di Natalie prendono un segnalino Bottino seguendo l'ordine dei Percorsi da sinistra a destra. I gettoni Bottino vengono quindi riforniti.

DIFESA DELLA CITTADELLA

Questo passaggio ha luogo solo se c'è una carta Mostro all'ingresso della Cittadella e almeno un Mercenario è assegnato a uno dei Percorsi. Altrimenti, questo passaggio viene saltato e il gioco continua con la fase Pulizia.

La Difesa della Cittadella è divisa in due parti: (1) Rivelare trappole e (2) Battaglia Mostro.

1. RIVELARE TRAPPOLE

Questo passaggio è identico alla sezione "Rivelare Trappole" visto precedentemente. ("Battaglie Terra"). Tutti i segnalini Trappola in entrambi i Percorsi vengono girati faccia in su.

2. BATTAGLIA MOSTRO

Questo passaggio è molto simile alla "Battaglia Mostro" (nella sezione "Battaglie Terra"). Segui le istruzioni descritte nelle pagine 16-19 tenendo conto che l'affinità dei mostri non è usata e non ci sono terre da conquistare. Il Percorso in alto viene risolto per primo, seguito da quello in basso.

Un giocatore, il cui Mercenario muore eroicamente nella difesa della Cittadella, guadagnerà la gratitudine della Regina e 3 punti Gloria.



Se il Mostro viene catturato o eliminato, rimuovi tutti i segnalini Panico che erano sugli edifici e mescolali faccia in giù insieme agli altri nella pila del segnalino Panico.

Se il Mostro non viene catturato o eliminato, lascia in quella zona la sua carta.

Se entrambi i Percorsi sono occupati da Mercenari, solo uno di essi può avere successo nello sconfiggere il Mostro. Nessuna ricompensa è data all'altro Mercenario, nemmeno un segnalino Bottino.

FASE PULIZIA

La fase Pulizia consiste nei seguenti 7 passaggi che vengono eseguiti nell'ordine:

1. PULIRE LA PLANCIA

Ogni giocatore prende i segnalini Assegnazione dei suoi Mercenari schierati che non sono stati uccisi e sposta tutte le monete d'oro, pozioni e veleni che erano sui segnalini di assegnazione nella plancia di gioco del Clan.

Ricorda di tenere un segnalino di Assegnazione del Mercenario ferito sul lato ferito. Tuttavia, puoi scartare una pozione dalla tua area di gioco per curare il Mercenario e girare il segnalino di Assegnazione sul lato non ferito.

Tutti i segnalini Trappola e Difesa sui Percorsi, usati o meno, vengono scartati.

2. DIFFONDI IL PANICO

Sposta ogni mostro che è stato attaccato ma non catturato o ucciso durante la fase avventura nello spazio all'entrata della cittadella. Se più mostri sono eleggibili per questa azione o già esiste un già una carta mostro posizionata di fronte alla Cittadella, il mostro con il valore più alto rimane (in caso di pareggio rimane il mostro in il maggior valore di EV). Gli altri vengono scartati.

Se c'è un Mostro all'ingresso della Cittadella, prendi il segnalino Panico più in alto dalla pila dei segnalini Panico, giralo a faccia in su e posizionalo sull'edificio indicato dal segnalino. **I giocatori non possono schierare dadi in un edificio quando su di esso c'è un segnalino Panico.**



3. SOSTITUISCI I LEADER MORTI

Se il tuo Leader è stato ucciso in questo round, **devi promuovere il Mercenario con la più alta Reputazione dal tuo Clan** e farlo diventare il tuo nuovo Leader (se diversi Mercenari hanno la stessa Reputazione, promuovi quello con il costo più alto, se c'è ancora un pareggio, scegli quello che ti piace di più). Per fare ciò, sposta la carta Mercenario sul lato sinistro della tua plancia Clan. Ricorda che il tuo Leader non percepisce stipendio ed è immune alla diserzione.

4. PAGA GLI STIPENDI

Ad ogni Mercenario, ad eccezione del Leader e di quelli che hanno colonizzato una Terra, dovrai pagare il rispettivo stipendio con monete d'oro:

- 1 per se la tua Gloria è al massimo 10.
- 2 per se la tua Gloria è tra 11 e 20.
- 3 per se la tua Gloria è maggiore di 20.

Se non puoi pagare gli stipendi completi, prima devi pagare tutto l'oro che hai. Poi **uno dei tuoi mercenari (esclusi il Leader e i mercenari su terre colonizzate) disenterà** in segno di protesta. Il Mercenario con la Reputazione più alta (in caso di parità, quello con il costo più alto, e se è ancora un pareggio, potrai scegli quello che ti piace di meno) ti abbandonerà; scarta la carta Mercenario e il segnalino. Puoi riassegnare qualsiasi Equipaggiamento ad un altro Mercenario.

SUGGERIMENTO

Prova a "proteggere" i tuoi Mercenari con un'alta reputazione facendo colonizzare loro le Terre o promuovendoli come Leader.

5. VERIFICA GLORIA

Se è il 6 round o se uno dei giocatori ha 30 o più punti Gloria, il gioco termina e i giocatori contano i loro punti per vedere chi è il vincitore. Vedi "Fare punti e Vittoria".

6. RESET DELLA PLANCIA

Rimuovi tutti i dadi negli edifici della Cittadella e all'esterno e spostali nella riserva dei dadi. I giocatori possono riportarli direttamente nella loro scorta, ma assicurati di effettuare una verifica della scorta di dadi nella prima Fase del round successivo, visto che le fonti di dadi cambiano costantemente.

Scarta le tessere Missione rimanenti e sostituiscile con nuove tessere di ciascun tipo, dal sacchetto Missione.

Se uno qualsiasi degli spazi per le carte Mostri è vuoto, sostituiscilo con nuove carte dal mazzo Mostro.

Se uno qualsiasi degli spazi per carte terra è vuoto, sostituiscilo con nuove carte dal mazzo terra. Ogni volta che viene piazzata una nuova terra, sostituisci anche il modificatore di percorso con uno nuovo. Se la Terra non cambia, non cambiare il modificatore di percorso.

I segnalini Trappola nel Capanno del Cacciatore, i Mercenari nella Taverna, le carte Equipaggiamento nel Bazar e i segnalini Bottino rimangono; vengono rimpiazzati immediatamente dopo che un giocatore ottiene segnalini / carte nella rispettiva posizione o dopo una "battaglia Terra" (segnalino Bottino).

7. ASSEGNA PRIMO GIOCATORE

Date il segnalino Primo giocatore con il lato A al giocatore con **meno Reputazione**. In caso di pareggio, il primo giocatore attuale passa il segnalino al giocatore più vicino alla sua destra con il punteggio più basso. Vedi la variante sovvenzione della Regina a pagina 22 per usare il lato B del segnalino Primo Giocatore.

8. MUOVERE IL SEGNALINO ROUND

Avanza il segnalino Round al turno successivo.

FARE PUNTI E VINCERE

Al termine del gioco, i giocatori conteggiano i loro Punti Vittoria (VP) totali per stabilire chi è il vincitore. Ciascun Clan ottiene:

- 1 VP per ogni punto Gloria sul suo indicatore progresso.
- 1 VP per ogni punto Reputazione sul suo indicatore progresso.
- 1-3 VP per ogni Mostro eliminato, come indicato dal valore Trofeo.
- Conta il numero di affinità Fuoco dei tuoi mercenari (inclusi quelli iniziali) e delle tue terre (colonizzate e non colonizzate). Segna i punti di queste icone basandoti sulla seguente tabella.

# di icone Affinità	0	1-2	3	4	5	6+
Punti Vittoria	0	1	3	5	7	10

Ripetete questo passo per ogni affinità in gioco.

In caso di pareggio determinare il vincitore in questo ordine:

- Il Leader con maggior Reputazione.
- Maggior numero di trofei.
- Maggior numero di Monete.

Se il pareggio permane, prendetevi una pausa e ripete la sfida con tutti i giocatori.

ESEMPIO

La plancia di gioco di Stefan alla fine del gioco è così composta (vedi illustrazione). Ha ottenuto:

30 punti vittoria per i punti Gloria,
16 punti vittoria per i punti Reputazione
4 punti Vittoria per i Trofei
6 punti vittoria per le sue Affinità. (3 per l'aria, 1 per ognuno Giungla, Fuoco ed Acqua)

In totale ha ottenuto **56 punti vittoria**.



AFFINITÀ E SUOI EFFETTI

Ogni Terra ha un’Affinità, che ne descrive l’elemento dominante. Questo può essere fuoco, acqua, aria o giungla. Anche Mercenari e Mostri hanno gli stessi tipi di Affinità, derivanti dalla loro Terra origine e del suo rispettivo elemento. Ogni Clan inizia con Mercenari aventi affinità abbinate, ma nel corso del gioco si possono ingaggiare Mercenari di diverse Affinità.



FUOCO



ACQUA



ARIA



GIUNGLA

Se l’icona su un mostro o un mercenario corrisponde a quella di una terra, questa genera i seguenti effetti.

AFFINITÀ CORRISPONDENTI DEI MOSTRI (FASE AVVENTURA)

Se c’è una corrispondenza tra l’Affinità del Mostro attivo e la Terra attiva, il Mostro guadagna 1 dado Attacco aggiuntivo. Vedi “Attacco di mostri”, a pagina 16.



CORRISPONDENZA AFFINITÀ DEI MERCENARI (FASE DISPOSIZIONE)

Se hai un Mercenario che ha colonizzato una Terra conquistata (l’affinità corrispondente è un prerequisito per colonizzare), puoi sfruttare l’abilità di quella Terra. Vedi “Terra colonizzata!”, Pagina 19.



PUNTI VITTORIA (FINE DEL GIOCO)

Ricevi punti vittoria collezionando icone affinità su mercenari e terre. Vedi “Fare punti e vincere” a pagina 21.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Le istruzioni di set-up descritte a pagina 4-5 sono per il gioco con livello di difficoltà principiante. Ci sono altri 3 livelli di difficoltà tra cui scegliere, ma raccomandiamo anche ai giocatori esperti di iniziare con la difficoltà del livello Principiante per abituarsi ai meccanismi di MONSTER LANDS e per imparare ad influenzare il loro successo nella Fase Avventura.

Per giocare con altri livelli di difficoltà, effettua queste modifiche al set-up:

Difficoltà normale: non mettere la tessera Modificatore Round sul tabellone.

Difficoltà Difficile: durante il passo F del setup, mischia tutte le carte Mostri insieme e scegline 2 a caso invece di scegliere solo Mostri di difficoltà A. Non mettere la tessera Modificatore Round sul tabellone.

Difficoltà taglia-gola: imposta le carte Mostro come da difficoltà Difficile, ma posiziona anche la tessera Modificatore Round sul tabellone con il lato B rivolto verso l’alto.

VARIANTI

SOVVENZIONE DELLA REGINA

La sovvenzione della regina è un aiuto per il giocatore che ha meno punti reputazione, è un meccanismo di recupero. Alla fine del primo turno, gira la tessera Primo giocatore sul lato B e continua a giocare con questo lato verso l’alto durante il gioco. Il primo giocatore riceverà la sovvenzione della regina, che gli consentirà di prendere il seguente aiuto nella fase di generazione della scorta di dadi:



- 1 dado (Forza, Magia o Persuasione), e
- Uno tra questi:
 - 1 Pozione o Veleno, oppure
 - 1 segnalino Difesa oppure
 - 2 monete d’oro.

PIÙ AZIONI MOSTRO

Se vuoi più azioni Mostro (per dare a più giocatori la possibilità di combatterli e vincere Gloria), puoi aumentare la loro presenza pescando un Mostro nella Fase Generazione Scorta di Dadi nei round 2, 4 e 6, e posizionandolo all’ingresso della Cittadella. Se è già presente un mostro, ignorare questo passaggio.

Nota che i Mostri pescati in questo modo causano Panico solo se non sono stati sconfitti alla fine del Round.

SUGGERIMENTI STRATEGICI

Leggila a tutti i giocatori prima di iniziare la prima partita.

SUGGERIMENTI GENERALI

- I punti gloria sono essenziali per la vittoria e per progredire nel corso del gioco. Per ottenerli **dovrai avventurarti all'Esterno**.
- Le missioni sono un modo semplice e facile per raccogliere insieme alcune risorse e un pò di gloria, ma non sostituiscono il combattimento con i Mostri. **La maggior parte della gloria si vince dove c'è il rischio.**
- Quando assegni un Mercenario a un Percorso, presta particolare attenzione ai loro **Talenti e all'Equipaggiamento**. Ricorda che puoi scambiare l'Equipaggiamento tra Mercenari **non assegnati** in qualsiasi momento, anche prima che siano assegnati a un Percorso. Questo include pozioni e veleni.
- Se entri in una battaglia assumendoti un **rischio considerevole** (pochi segnalini Difesa, Talenti Difesa, Dadi magia e Pozioni), **assegna Mercenari che forniscono pochi dadi** in modo da limitare l'effetto che questo avrà su di te in caso di morte del Mercenario.
- Se il tuo Mercenario muore, non tutto è perduto, fa parte del gioco. Sarai in grado di assumerne di nuovi al prossimo round; infatti avrai più Gloria in eccesso a causa della morte del tuo Mercenario che comporterà una **perdita di reputazione del tuo clan** e per merito dei **punti Gloria ricevuti per l'eroismo**.
- **Non mettere il tuo Leader a rischio nel primo round**. Non hanno Reputazione, quindi perderli non ti darà Gloria in eccesso a sufficienza da assumere un Mercenario comparabile nel round 2. Tuttavia, in un secondo momento, quando i suoi dadi aggiuntivi saranno meno importanti, potresti prendere in considerazione il rischio di schierarlo in battaglia. La loro perdita non ti farà perdere VP (ricorda, Reputazione è uguale a VP alla fine del gioco) e potresti ricevere VP importanti sacrificandolo.

SUGGERIMENTI PER LA CITTADELLA

- Tieni d'occhio i dadi Persuasione dei tuoi avversari e scegli il momento e il luogo giusto per usare i tuoi dadi Persuasione. **Pondera il vantaggio di essere il primo con lo svantaggio di far ottenere uno sconto più grande ai tuoi avversari.**
- Massimizza i tuoi acquisti con un singolo lancio di dadi nel Capanno del Cacciatore e nell'Armeria **acquistando contemporaneamente più Trappole / segnalini Difesa** (il prezzo minimo di 1 è per acquisto, non per singolo segnalino)
- Quando ingaggi nuovi Mercenari, ricorda che **riceverai immediatamente i loro dadi aggiuntivi**. Usali nella tua strategia per quel turno
- Se hai conquistato una terra in un round precedente che non hai potuto colonizzare, ingaggia un Mercenario con un'affinità compatibile.
- Non sottovalutare l'**abilità dei Novizi**. Il loro talento di conversione dei dadi può farti avere accesso ad importanti azioni.
- Cerca **combo di Equipaggiamenti e Talenti**
- Stai attento, non dimenticarti che **dovrai pagare gli stipendi dei tuoi Mercenari nella Fase Pulizia**. Pianifica in anticipo. Tienia mente che i Trofei dei Mostri possono essere scambiati in qualunque momento con monete d'oro se sei a corto di soldi.

SUGGERIMENTI PER L'ESTERNO

- Nelle Terre, scegliere i **primi Percorsi** ti permetterà di provare ad **uccidere il mostro ed una maggiore possibilità di ottenere Gloria**. La scelta di percorsi più a destra può darti la **possibilità di conquistare la Terra**, ma anche nel caso in cui sia il Mostro che la Terra vengano sconfitti dai Mercenari sui Percorsi precedenti al tuo, potrai comunque **saccheggiare un bottino**.
- Puoi inviare vari mercenari sulla stessa terra o nella stessa missione. **Assegnare i propri Mercenari ai percorsi adiacenti può essere un vantaggio strategico.**
- Fai attenzione al **beneficio concesso dal modificatore di ogni percorso**. Ad esempio, una Pozione ti permetterà di avere 2 Pozioni in totale (una equipaggiata con il Mercenario, una dal Percorso). Le monete d'oro, invece, ti aiuteranno a pagare i tuoi stipendi ... sempre se sopravvivi.
- Se non riesci a raggiungere i dadi richiesti per un Percorso, ricordati del **potere di conversione del Novizio**.
- Valuta se **scartare dadi magia per evitare gli attacchi** del mostro.
- Se pensi che il rischio di morire sia basso, occupare un Percorso di una terra con l'unico obiettivo di guadagnare bottino potrebbe essere una valida opzione.
- Le battaglie all'ingresso della Cittadella non hanno requisiti di Percorso e godono del supporto da parte della Cittadella, sono, quindi, **notevolmente più facili e dovrebbero essere una priorità**; però, se il Mostro viene ucciso prima da un altro Mercenario, non riceverai alcun bottino.

APPENDICE I - MODULO ABILITÀ

Il modulo abilità opzionale aggiunge una variante conflittuale al gioco, introducendo un'interazione tra i mercenari su diversi percorsi di una terra. Se il tuo gruppo ama giocare consentendo ai giocatori di essere un po cattivi, questo modulo fa proprio per te!

Aggiungi i 18 segnalini abilità e le 6 Trappole Schermate alla riserva quando effettui il set-up del gioco. Le abilità sono di colore marrone sul loro lato effetto. Abilità e Trappole schermate saranno disponibili per l'acquisto nel Capanno del Cacciatore insieme a Trappole migliorate. Come le Trappole Migliorate, dovrebbero essere tenute coperte nella tua area di gioco una volta acquisite, per nasconderle ai tuoi avversari.



A differenza delle trappole migliorate e schermate, un'abilità, non è più considerato una trappola una volta rivelato Per **catturare** un mostro **devi** usare una trappola.

SCONTRO TRA MERCENARI

In tutte le battaglie con mostri, **il passaggio Rivelare le Trappole viene sostituito dal passaggio "Scontro tra mercenari"**.

Iniziando dal Percorso più a sinistra a cui è stato assegnato un Mercenario e procedendo verso destra, ogni giocatore decide se rivelare o meno i propri segnalini Trappola, uno per uno e dall'alto verso il basso. Ricorda che rivelare un'abilità significa che non sarà più considerato come una trappola e avrai comunque bisogno di una trappola se vuoi catturare un mostro.

Se un giocatore decide di rivelare le sue trappole, due sono le possibili conseguenze:

- Se è una trappola migliorata, iniziale o schermata, il giocatore riceve i bonus appropriati, come da normale regolamento..
- Se è un **abilità**, il giocatore che lo ha rivelato applica immediatamente l'effetto a un **Percorso adiacente di sua scelta**. Vedi il sommario Benefici delle Trappole nell'Appendice III per un elenco di ciò che fanno le abilità.

Il giocatore che controlla il Mercenario, bersaglio dell'abilità, può **annullarne immediatamente l'effetto scartando uno dei segnalini Difesa** che è assegnato al proprio Percorso; se ciò avviene, scarta il segnalino abilità che è stato annullato. Il Talento difensivo non funziona contro le abilità.

Alcune abilità deviano i dadi di attacco dei mostri. Questi effetti vengono risolti durante la "Battaglia Mostro". Quando un Mostro sta per attaccare, **prima di tirare i dadi di attacco**, il giocatore bersaglio dell'attacco del Mostro può deviare 1 o 2 di questi dadi contro il giocatore che ha preso di mira con il abilità. Tira immediatamente questi dadi e applica i loro colpi (possono essere difesi dal Mercenario colpito).

Altre abilità consentono il furto di dadi schierati nei percorsi adiacenti. Per fare ciò, rimuovi da quel Percorso i dadi indicati dall'effetto (o tutti quelli che è possibile rimuovere nel caso ce ne siano meno) e posizionali sul segnalino abilità che hai usato per rubarli. Ricorda che **non puoi rubare da una trappola schermata**.

Quando il giocatore sul primo Percorso occupato ha finito di rivelare i propri segnalini Trappola (o non vuole rivelarne altri), il giocatore che controlla il Mercenario sul successivo Percorso a destra farà lo stesso, e così via fino a quando tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di rivelare le proprie Trappole nella posizione attiva.

USA ABILITÀ SU DI ME SE NE HAI IL CORAGGIO, LA MIA VENDETTA SARÀ MAGNIFICA!

PERCORSI ADIACENTI

Un Percorso adiacente è il successivo Percorso, a sinistra o a destra del Percorso corrente, che ha un Mercenario assegnato. Un percorso non può mai essere adiacente ad un percorso di una terra diversa.

ESEMPIO



Stefan ha assegnato un Mercenario al Percorso più a sinistra della Terra attiva; il Mercenario di Natalie è assegnato al secondo Percorso, e quello di Tom al Percorso più a destra. I Mercenari di Stefan e Natalie sono su sentieri adiacenti. I Mercenari di Natalie e Tom sono anch'essi su percorsi adiacenti. Il terzo percorso viene ignorato, poiché non ci sono mercenari assegnati.

APP II - MODALITÀ SOLITARIO

**QUINDI PENSI DI POTER AFFRONTARE QUEI MOSTRI DA SOLO?
O STAI MENTENDO A TE STESSO...**

La **modalità Solitario** ti consente di godere di una varietà di diverse opzioni di gioco. Scegli se vuoi giocare a una singola partita o iniziare una campagna multi-partita. In entrambi i casi sceglierai uno scenario e un livello di difficoltà, regalandoti un'esperienza diversa ogni volta.

Per giocare a **MONSTER LANDS** in modalità Solitario, **usa tutte le regole del gioco da 2 a 4 giocatori, ad eccezione del Modulo abilità**.

SETUP

Prepara il gioco **come se stessi giocando a una partita a 2 giocatori** (segui le istruzioni a pagina 6-8), cioè con una sola terra attiva. Prendi un indicatore progresso e Mercenari iniziali con un'affinità a tua scelta. Tieni da parte i 6 segnalini assegnazione dei Membri del Clan non attivi, saranno usati come finti Giocatori. Nella Taverna, non mettere un Mercenario sulla zona contrassegnata .

Scegli un livello di difficoltà (vedi pagina 7) e imposta il tuo mazzo di carte Mostro e (se utilizzabile) la tessera Modificatore Round conseguente. Prendi il segnalino Primo giocatore.

Metti un dado rosso e uno giallo vicino al tabellone. Saranno i tuoi **dadi Disposizione in modalità Solitario**.

SOLITARIO NORMALE VS MODALITÀ CAMPAGNA

Nella **modalità Solitario normale**, scegli uno scenario dal **Libro degli scenari**. Il tuo obiettivo è massimizzare il tuo punteggio rispetto agli obiettivi proposti dallo Scenario. Ogni scenario ha una **tabella di valutazione del punteggio** che ti classificherà, da *Carne da macello per Mostri* a *Eroe*. Per il tuo primo gioco da solista ti consigliamo di scegliere uno qualsiasi degli scenari 1-3.

Nella **modalità Campagna in solitario**, dovrai giocare gli Scenari in ordine, iniziando con lo Scenario 1. A seconda del grado raggiunto alla fine dello Scenario, ripeti lo Scenario corrente o passa a quello successivo, seguendo la seguente tabella:

Rank	Carne da macello per Mostri	Tirocinante	Veterano	Eroe
Prossima Partita	Ripeti Scenario	Ripeti Scenario	Prossimo Scenario	Prossimo Scenario
Livello successivo di difficoltà	Riduci di 1 level oppure hai perso	Nessuna variazione	Normale	Difficile o Taglia-gola

Vinci la modalità Campagna in solitario, se **raggiungi lo Scenario 10 ed ottieni un grado di Veterano o Eroe a difficoltà Normale, Difficile o Taglia-gola**. Tieni traccia del numero di partite che hai svolto per soddisfare questa condizione di Vittoria se vuoi confrontarti con le campagne precedenti o con quelle di altri giocatori.

Se in qualsiasi momento completi uno scenario al livello di difficoltà principiante e raggiungi un grado di carne da macello per mostri, perdi automaticamente la campagna.

Sia giocando in modalità Solitario normale o in modalità Campagna in solitario, applica tutte le regole dello Scenario corrente prima di iniziare a giocare. In caso di conflitto tra le regole dello scenario e le regole del gioco di base, prevalgono le regole dello scenario.

Uno scenario dura 6 round (non fermarti se raggiungi 30 punti gloria come di consueto), se non diversamente specificato nelle regole dello scenario.

MODALITÀ DI GIOCO

Nella modalità Solitario, un giocatore fittizio (la chiameremo Madhala) simula le azioni di un altro giocatore per mantenere la dinamica di un gioco di piazzamento dadi. Ciò significa che ci sarà ancora competizione per gli spazi dei dadi più importanti durante la Fase Disposizione. Tuttavia, Madhala non ha un indicatore progresso o una propria scorta di dadi, ha 6 segnalini assegnazione le sue azioni seguiranno uno schema specifico.

Simula le azioni di Madhala in questo modo:

FASE PREPARAZIONE SCORTA DI DADI

Madhala non agisce.

FASE PIAZZAMENTO

Quando è il turno di Madhala, tira i 2 dadi in modalità Solitario. Il risultato del dado rosso stabilirà in quale zona avverrà il posizionamento, se nella Cittadella o all'Esterno. Il dado di giallo definisce quale delle posizioni all'interno dell'area deve essere occupata.

Se nessuno spazio è disponibile nella posizione, tira di nuovo entrambi i dadi finché Madhala non sarà in grado di schierare. Madhala non finirà mai i dadi, non farà azione di schieramento e finirà la Fase Piazzamento dopo che avrai finito i dadi nel tuo turno.

	Risultato dei dadi		Posizione
	Rosso	Giallo	
Cittadella	1-4	1	Capanno del Cacciatore
		2	Alchimista
		3	Taverna
		4	Armeria
		5	Bazaar
		6	Miniera
Esterno	5-6	1	Percorso Terra 1
		2	Percorso Terra 2
		3	Percorso Terra 3
		4	Percorso Terra 4
		5	Missione 1
		6	Missione 2

Madhala occuperà gli spazi nelle aree in questo modo:

Capanno del Cacciatore: Prendi un dado Persuasione dalla riserva di dadi, lancialo e posizionalo nello spazio più a sinistra disponibile. Rimuovi due Trappole da una fila, a seconda del risultato del dado rosso: 1 = prima fila, 2 = seconda fila, 3 = terza fila

Alchimista: Prendi un dado Magia dalla riserva e posizionalo nello spazio più in alto disponibile.

Taverna: Prendi un dado Persuasione dalla riserva di dadi, lancialo e posizionalo nello spazio più a sinistra. Rimuovi un Mercenario in base al risultato del dado rosso: 1 = Mercenario più in alto, 2 = Mercenario centrale, 3 = Mercenario più in basso. Ignorare i novizi.

Armeria: Prendi un dado Persuasione dalla riserva, lancialo e posizionalo nel primo spazio disponibile a sinistra.

Bazaar: Prendi un dado Persuasione dalla riserva, lancialo e posizionalo nel primo spazio disponibile a sinistra. Rimuovi una carta equipaggiamento a seconda del risultato del tuo dado rosso: 1 = Equipaggiamento a sinistra, 2 = Equipaggiamento al centro, 3 = Equipaggiamento a destra.

Miniera: Prendi 1 o 2 dadi forza dalla riserva e occupa il/gli spazi disponibili con il più alto rendimento.

Percorso Terra: Prendi uno dei 6 segnalini assegnazione che hai messo da parte per Madhala e piazzalo in cima al percorso indicato. Questo sta a significare che quel percorso è bloccato da Madhala.

Percorso Missione: Prendi uno dei 6 segnalini assegnazione che hai messo da parte per Madhala e piazzalo in el punto più a sinistra del percorso indicatori. Questo sta a significare che quel percorso è bloccato da Madhala.

FASE AVVENTURA

Ogni volta che un sentiero occupato da Madhala è pronto per l'attivazione, vincerà la rispettiva avventura senza tirare alcun dado. Lei è COSÌ forte, quindi pianifica di conseguenza e non farti strappare via i premi importanti. Eccezione: nelle missioni con lancio di dai, Madhala vincerà solo se occupa il primo percorso.

PERCORSO MISSIONE

Missioni con tiro di dadi: Madhala vince solamente se occupa il primo percorso, in questo caso rimuovi la tessera missione.

Missioni basate su un contratto: Madhala non fa nulla.

PERCORSO TERRA

Se c'è ancora un mostro, rimuovi il mostro. Se non ci sono mostri ma una terra, rimuovi la terra. Se non ci sono Mostri o Terre, salta il turno di Madhala.

FASE PULIZIA

Madhala non agisce.

CONSIGLI STRATEGICI

Il fatto che Madhala abbia sempre successo nelle sue battaglie cambia significativamente il gioco rispetto all'esperienza multi giocatore. Puoi, però, pianificare che lei elimini i Mostri al posto tuo per poter conquistare la relative Terre. Se vuoi o devi prendere il mostro per la gloria che fornisce, cerca di essere il primo a schierare su quel Percorso, ma non fare troppo affidamento su di lei, non sempre schiererà dove vorresti che lo facesse.

LIBRO DEGLI SCENARI PER IL SOLITARIO

SCENARIO 1: AFFARI, COME AL SOLITO

REGOLE SPECIALI

- Nessuna

OBBIETTIVO

- Aumentare i punti vittoria

			
CARNE DA MACELLO PER MOSTRI -	TIROCINANTE 35+VP	VETERANO 45+VP	EROE 60+VP

SCENARIO 2: IL DENARO È IL RE

REGOLE SPECIALI

- Configura il mazzo Mercenari con Mercenari che aggiungono almeno 1 dado Persuasione.
- Affinità del mercenario Iniziale: Giungla

OBBIETTIVO

- Avere almeno 25 punti vittoria
- Aumentare le monete d'oro

			
CARNE DA MACELLO PER MOSTRI -	TIROCINANTE 15 GOLD	VETERANO 35 GOLD	EROE 55 GOLD

SCENARIO 3: BLITZ

REGOLE SPECIALI

- Il gioco dura solo 3 round.
- Inizia con 3 segnalini Difesa invece di 1
- Inizia con 12 monete d'oro invece di 7

OBBIETTIVO

- Aumentare i punti vittoria

			
CARNE DA MACELLO PER MOSTRI -	TIROCINANTE 22+VP	VETERANO 30+VP	EROE 40+VP

SCENARIO 4: NESSUNA ARMATURA

REGOLE SPECIALI

- L'Armeria è chiusa
- Ignora qualsiasi talento, beneficio di Percorso e bottino che ti dia bonus in difesa
- Puoi usare le Pozioni
- Affinità del Mercenario di partenza: Acqua

OBBIETTIVO

- Aumentare i punti vittoria

			
CARNE DA MACELLO PER MOSTRI -	TIROCINANTE 30+VP	VETERANO 42+VP	EROE 56+VP

SCENARIO 5: COMPLETAMENTE CARICO

REGOLE SPECIALI

- Nessuna

OBBIETTIVO

- Terminare il gioco con tutti e 4 i segnalini sulla tua traccia Avanzamento pieni (5 Difese, 5 Trappole, 3 Pozioni, 3 Veleni)
- Avere almeno 1 di ciascun tipo di attrezzatura
- Avere almeno 1 mercenario di ogni affinità

			
CARNE DA MACELLO PER MOSTRI FALLIMENTO	TIROCINANTE RIUSCITA	VETERANO RIUSCITA 35+VP	EROE RIUSCITA 50+VP

SCENARIO 6: SOTTO ATTACCO

REGOLE SPECIALI

- Inizia la partita con un mostro di livello A che attacca la Cittadella
- Ogni qualvolta che l'ingresso della Cittadella è vuoto all'inizio del round, pesca un nuovo Mostro di Livello A e posizionalo all'ingresso della Cittadella

OBBIETTIVO

- Aumentare i punti vittoria

			
CARNE DA MACELLO PER MOSTRI -	TIROCINANTE 35+VP	VETERANO 50+VP	EROE 65+VP

SCENARIO 7: DIVERSIFICA

REGOLE SPECIALI

- "Un giro di birra" costa 1 oro invece che 2.

OBBIETTIVO

- Il tuo ranking dipende da quanti Mercenari con differenti affinità avrai al termine del gioco,
- 2/1/1/1 significa minimo 2 Mercenari con una affinità, minimo 1 con le altre

			
CARNE DA MACELLO PER MOSTRI -	TIROCINANTE 2/1/1/1	VETERANO 2/2/1/1	EROE 2/2/2/2

SCENARIO 8: ABILITÀ

REGOLE SPECIALI

- Prepara una pila con le Trappole dal Modulo abilità
- Quando Madhala occupa un Percorso di una terra, pesca 2 Trappole dalla pila e mettile faccia in giù sul Percorso.
- Applicare le regole del abilità dal "modulo abilità"

OBBIETTIVO

- Aumentare i punti vittoria

			
CARNE DA MACELLO PER MOSTRI -	TIROCINANTE 30+VP	VETERANO 42+VP	EROE 56+VP

SCENARIO 9: MISSIONARIO

REGOLE SPECIALI

- Se Madhala schiera all'Esterno e il dado giallo ha come risultato 3-4, schiera in missione 1. Se ha come risultato 5-6, schiera in missione 2

OBBIETTIVO

- Devi completare un numero di missioni ed avere un minimo di punti vittoria

			
CARNE DA MACELLO PER MOSTRI -	TIROCINANTE 4 MISSIONI 30+VP	VETERANO 6 MISSIONI 40+VP	EROE 8 MISSIONI 55+VP

SCENARIO 10: FANTASMA

REGOLE SPECIALI

- I mostri ritirano una volta tutti i dadi che hanno fallito l'attacco
- Non è ammesso il livello Principiante
- Inizia con un mostro di Livello A nella Cittadella

OBBIETTIVO

- Aumentare i punti vittoria

			
CARNE DA MACELLO PER MOSTRI -	TIROCINANTE 35+VP	VETERANO 45+VP	EROE 60+VP

APPENDICE III - TABELLE DI RIFERIMENTO

EFFETTI DELLE TRAPPOLE

-  Metti 1 dado forza dalla riserva sulla trappola.
-  Metti 1 dado forza dalla riserva sulla trappola. I segnalini abilità non hanno effetto.
-  Tutti i dadi forza su questo Percorso aggiungono +1 al loro valore.
-  Tutti i dadi forza in questo Percorso aggiungono +2 al loro valore.
-  Tutti i dadi forza in questo Percorso aggiungono +3 al loro valore.
-  Posiziona 2 dadi forza dalla riserva su questa trappola.
-  Posiziona 2 dadi forza dalla riserva su questa trappola. I segnalini abilità non hanno effetto.
-  Posiziona 3 dadi forza dalla riserva su questa trappola.
-  Posiziona 1 dado Magia dalla riserva su questa trappola.
-  Posiziona 1 dado Magia dalla riserva su questa trappola. I segnalini abilità non hanno effetto.
-  Tutti i dadi Magia in questo percorso aggiungono +1 al loro valore.
-  Tutti i dadi Magia in questo percorso aggiungono +2 al loro valore.
-  Posiziona 2 dadi Magia dalla riserva su questa trappola.
-  Posiziona 2 dadi Magia dalla riserva su questa trappola. I segnalini abilità non hanno effetto.
-  Posiziona 3 dadi Magia dalla riserva su questa trappola.

-  Aggiungi +4 al risultato del lancio quando attacchi un Mostro.
-  Aggiungi +6 al risultato del dado quando attacchi un Mostro.
-  Aggiungi +8 al risultato del dado quando attacchi un Mostro.

EFFETTI DEI TRUCCHI

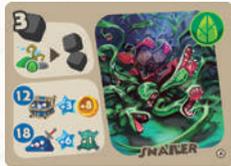
-  Prendi 1 dado Magia da un Mercenario su un Percorso adiacente.
-  Prendi fino a 2 dadi Magia da un Mercenario su un Percorso adiacente.
-  Prendi 1 dado Forza da un Mercenario su un Percorso adiacente.
-  Prendi fino a 2 dadi Forza da un Mercenario su un Percorso adiacente.
-  Prendi 1 dado Forza o Magia da un Mercenario su un Percorso adiacente.
-  Prendi fino a 2 dadi Forza e/o Magia da un Mercenario su un Percorso adiacente.
-  1 dei dadi attacco del Mostro attaccherà un Mercenario in un Percorso adiacente al posto tuo. Metti da parte quel dado e lancialo prima degli altri.
-  2 dei dadi attacco del Mostro attaccherà un Mercenario in un Percorso adiacente al posto tuo. Metti da parte quei dadi e lanciali prima degli altri.

SEGNALINI BOTTINO

-  Scartalo per ottenere +4 punti Gloria quando conquisti 1 Terra.
-  Scartalo per ottenere +4 punti Gloria quando elimini 1 Mostro.

-  Scartalo per ottenere +3 punti Gloria quando catturi 1 Mostro.
-  Scartalo per lanciare nuovamente un dado Magia o Forza. Puoi rilanciare fino a 4 volte lo stesso dado o dadi differenti.
-  Scartalo per ottenere 2 Pozioni e 2 Veleni.
-  Scartalo per conferire +6 al risultato del dado quando stai tentando di eliminare un Mostro (non conta per la cattura)
-  Se lo tieni nella tua plancia di gioco vale 3 Trofei, puoi scartarlo per ricevere 15 monete d'oro.
-  Scartalo per ricevere 6 monete d'oro, 1 segnalino Difesa e 1 Pozione.
-  Nella fase Piazzamento, converte 1 dado Persuasione della tua riserva in 3 dadi Magia. Non è un'azione.
-  Nella fase Piazzamento converte 1 dado Magia della tua riserva in 3 dadi Forza. Non è un'azione.
-  Scartalo per conferire +2 al risultato di tutti i dadi Magia di un singolo Percorso.
-  Scartalo per ricevere 12 monete d'oro.
-  Scartalo per ricevere 10 monete d'oro.
-  Scartalo per lanciare nuovamente un dado Magia. Potrai rilanciare 3 volte lo stesso dado oppure dadi differenti.
-  Scartalo per reclutare un Mercenario dalla Taverna gratis. (Devi avere sufficiente Gloria in eccesso).
-  Scartalo per conferire +2 ai risultati di tutti i dadi Forza in un singolo Percorso.

ABILITÀ DEI MOSTRI



SNAILER

Se abbinato ad una Terra giungla, il Mostro riceve 2 dadi di attacco aggiuntivi invece di 1.



SPORUS

Prima di ogni attacco Mostro tira 1 dado attacco ed applica il risultato a tutti i mercenari che si trovano in quella terra, incluso il Percorso attivo, dopo di che attacca normalmente.



KORCKO

Se ucciso, il colpo finale del mostro infligge 1 colpo aggiuntivo automatico a tutti i Mercenari che si trovano nella Terra, incluso il Percorso attivo. Può essere difeso normalmente.



GATOR

Non puoi usare Pozioni o Veleni in battaglia contro questo Mostro.



TURFUS

Richiede 2 Trappole per essere catturato.



WARKORS

Gli attacchi del mostro infliggono un colpo aggiuntivo automatico. Può essere difeso normalmente.



KRINX

Quando si trova all'ingresso della Cittadella, il Mostro crea doppio Panico. Pesca 2 segnalini Panico invece di 1 durante la Fase Pulizia.



SURBOL

Se abbinato ad una Terra fuoco, il Mostro riceve 2 dadi Attacco invece di 1.



DOGOR

Quando pescato, posiziona Dogor all'ingresso della Cittadella, rimpiazzando qualsiasi Mostro pre-esistente. Pesca un nuovo Mostro per la Terra.



SANDOR

Se catturato su una terra, il mostro fugge e riappare all'ingresso della Cittadella. Se catturato nella Cittadella, scartalo. In entrambi i casi conferisce la sua ricompensa.



MOLDO

Sottrai 1 dal risultato di tutti i dadi Forza sul percorso dell'attaccante.



KRUNN

Se ucciso, il colpo finale del mostro infligge 1 attacco a tutti i Mercenari che si trovano nella Terra, incluso il Percorso attivo. Può essere difeso normalmente.



TRONJ

Quando si trova all'ingresso della cittadella, il Mostro riceve 3 dadi Attacco aggiuntivi.



SCKON

Se abbinato ad una terra aria, il mostro riceve 2 dadi di attacco aggiuntivi invece di 1.



SNAGNUS

L'attacco del Mostro infligge un colpo aggiuntivo automatico. Può essere difeso normalmente.



GORGOSH

Non puoi usare Talenti difensivi contro questo Mostro. I segnalini Difesa possono essere usati.



BLANDOR

Se abbinato ad una Terra acqua, il Mostro riceve 2 dadi Attacco invece di 1.



KRUSHUS

Sottrai -1 dai risultati di ciascun dado Magia nel Percorso dell'attaccante.



ABYJUR

Se il tuo Mercenario viene ferito da questo Mostro, perdi 1 punto Gloria.

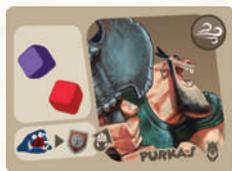


CARIBDIS

Non puoi usare Equipaggiamenti del tipo Arma contro questo Mostro.

TALENTI DEI MERCENARI

Ricorda che ogni talento può essere usato solo una volta nel Round.



PURKAS

Fornisce 1 Talento difensivo contro gli attacchi dei Mostri (non ha effetto contro le abilità).



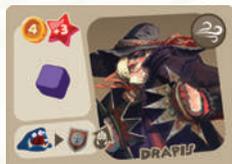
KORGO

Puoi rilanciare 1 dado Persuasione quando sei su un Percorso (può essere usato solo nelle Missioni).



DALINA

Puoi tenere 3 Trappole aggiuntive sulla tua plancia Clan.



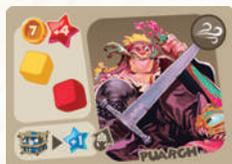
DRAPIS

Fornisce 1 Talento Difensivo contro gli attacchi dei Mostri (non ha effetto contro le abilità).



TAROA

Aggiunge +1 ai risultati di ogni dado Forza nel Percorso di assegnazione.



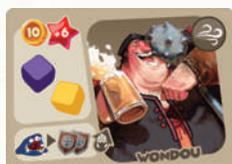
PUARGH

Fornisce +1 punti Gloria quando cattura un Mostro.



FANDOR

Paga 1 moneta d'oro per ottenere 1 dado Persuasione da usare in questo round. Non può essere attivato se Fandor è assegnato ad un Percorso.



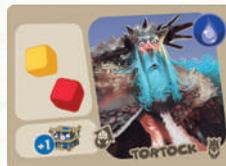
WONDOU

Fornisce 2 Talenti Difensivi contro i Mostri (non ha effetto contro le abilità).



VAIDALA

Una volta per round, ricevi uno sconto di 4 monete d'oro nell'ingaggio di un Mercenario. Puoi ridurre il prezzo a 0 in questo modo, ma non sotto lo 0.



TORTOCK

+1 al risultato totale dei dadi per catturare il Mostro (non conta per l'eliminazione).



TARON

Una volta per round, quando attivi la miniera, ricevi +2 monete d'oro.



PARSAS

Fornisce 1 Talento difensivo contro i Mostri con Affinità Acqua o Giungla (non ha effetto contro le abilità).



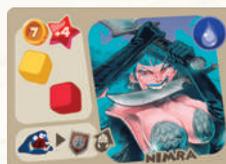
VISHOR

Una volta per round ricevi uno sconto di 4 monete d'oro su una trappola(o più trappole). Puoi ridurre il prezzo fino a 0, ma non oltre.



GINOVA

Uno dei dadi di attacco del Mostro attacca un Mercenario su un percorso Adiacente invece che te. Metti da parte quel dado e lancialo prima degli altri.



NIMRA

Fornisce 1 Talento difensivo contro gli attacchi dei Mostri (non ha effetto contro le abilità).



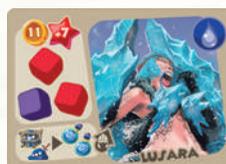
FROSTOR

Una volta per turno prendi una Pozione o un Veleno gratuitamente dalla riserva e mettilo nella tua plancia di gioco.



DOLFUS

Fornisce 2 Talenti difensivi contro gli attacchi dei Mostri (non ha effetto contro le abilità).



LUSARA

Dopo aver catturato o eliminato un mostro, ottieni 2 segnalini Pozione.



NUDURU

Una volta per round prendi un segnalino Pozione gratuitamente dalla riserva e mettilo sull'indicatore progresso del tuo Clan.



FRUNKS

Aggiungi +1 al risultato di ogni dado Magia sul Percorso assegnato.



SHANDEE

Fornisce 1 Talento difensivo contro i Mostri con affinità Acqua o fuoco (non ha effetto contro le abilità).



ZONDU

Fornisce 1 Talento difensivo contro gli attacchi dei Mostri (non ha effetto contro le abilità).



TRANOK

Una volta per turno ricevi 2 monete d'oro.



NAIALA

+3 al totale dei risultati di tutti i dadi per l'eliminazione di un Mostro (non conta per la cattura).



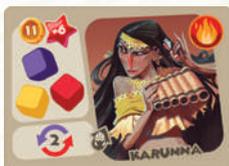
SCKRAT

Puoi lanciare nuovamente 2 dadi Forza su questo Percorso.



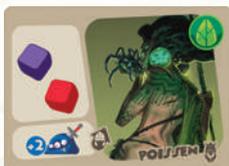
TORKO

+3 al totale dei risultati per catturare il Mostro (non conta per l'eliminazione).



KARUNNA

Puoi lanciare nuovamente un dado Forza o Magia sul suo Percorso. Puoi usare questa abilità 2 volte con lo stesso dado o con un dado differente.



POISSEN

+2 al totale di tutti i dadi per eliminare un Mostro (non conta per la cattura).



TIMBULU

+1 al risultato di ciascun dado Forza nel Percorso.



GUSTER

Fornisce 1 Talento difensivo contro Mostri con affinità Giungla o Aria (non ha effetto contro le abilità).



LORIOS

Una volta per round prendi un segnalino Veleno gratuitamente dalla riserva e posizionalo sul tuo indicatore progresso.



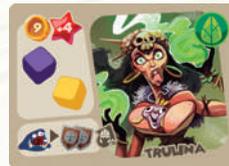
KAKRON

Puoi lanciare nuovamente 1 dado Forza su questo Percorso.



WORMEE

Paga 2 monete d'oro per ottenere 1 dado Forza da usare in questo round. Non può essere attivato se Wormee è assegnato ad un Percorso.



TRULINA

Fornisce 2 Talenti difensivi contro gli attacchi dei Mostri (non ha effetto contro le abilità).



GEAS

+3 al totale dei dadi per la conquista di una Terra.



JARUNA

Non richiede trappole per catturare un Mostro.

ABILITÀ DEGLI EQUIPAGGIAMENTI



KRAKHEN

Puoi lanciare nuovamente 1 dado Magia sul Percorso.



RASHNEK

Una volta per round, quando attivi la Miniera, ricevi +2 monete d'oro.



MORTIS

Aggiungi +1 al risultato di ogni dado Magia sul Percorso.



KEDAVRA

Aggiungi +2 al risultato di ogni dado Magia sul Percorso, quando provi a conquistare una Terra.



PUGNOR

Aggiungi +1 al risultato di ogni dado Forza sul Percorso.



JHAM

Puoi lanciare nuovamente 2 dadi Persuasione nella Fase Avventura.



NOXX

Fornisce 1 Talento Difensivo contro gli attacchi dei Mostri (non ha effetto contro le abilità).



TURZOKS

Una volta per round ricevi uno sconto di 4 monete d'oro sull'acquisto di una trappola (o più). Puoi ridurre il prezzo fino a 0, ma non oltre.



SLYZOR

Aggiungi 1 al risultato di ogni dado Forza sul Percorso quando provi a catturare o eliminare il Mostro.



TERGEO

Puoi lanciare nuovamente 1 dado Forza sul Percorso.

ABILITÀ TERRE



MEGUERIA

Schiera 1 dado Forza, 1 dado Magia e 1 dado Persuasione per ottenere 2 punti Gloria. E' un'azione.



THAKLAN

Schiera 2 dadi Forza o 2 dadi Magia o 1 di entrambi per ottenere 3 dadi persuasione. E' un'azione.



AL-DAHN

Schiera 1 dado Forza per ottenere 1 segnalino Bottino dall'offerta di Bottini. E' un'azione. Rifornisci l'offerta di Bottini.



SKYEHN

Schiera 1 dado Magia per ottenere 3 dadi Forza da usare in questo round. E' un'azione.



GHADIK

Schiera 2 dadi Persuasione per ottenere 9 monete d'oro. E' un'azione.



KALE

Schiera 1 dado Magia per ottenere 3 Pozioni. E' un'azione.



KYZHUL

Schiera 1 dado Forza per ottenere 2 dadi Persuasione da usare nel round. E' un'azione.



RYNIA

Schiera 2 dadi Forza per ingaggiare un Mercenario gratuitamente dalla Taverna. E' un'azione.



GURBAN

Schiera 2 dadi Forza o 2 dadi Persuasione o 1 di entrambi per ottenere 3 dadi Magia da usare nel round. E' un'azione.



YUHA

Schiera 1 dado Persuasione per ricevere 2 dadi Magia da usare nel round. E' un'azione.



WAHIBAH

Schiera 1 dado Magia per ottenere 3 segnalini Difesa. E' un'azione.



UYUNIAH

Schiera 2 dadi Forza o 2 dadi Persuasione o 1 di entrambi per ottenere 1 Equipaggiamento dal Bazaar gratuitamente. E' un'azione.

AIUTI AL GIOCATORE

FASI DEL GIOCO

PREPARAZIONE SCORTA DADI (PAG. 7)

Verifica contributo dadi da parte di Mercenari e Bonus Gloria

PIAZZAMENTO (PAG. 8-15)

Piazzare i dadi nella cittadelle, nelle aree esterne oppure nelle terre colonizzate

AVVENTURA (PAG. 15-20)

Risolvere i percorsi esterni: 1 Missioni. 2 Battaglie per le terre. 3 Entrata della Cittadella

PULIZIA (PAG. 20-21)

1 Pulizia plancia. 2 Diffusione panico. 3 Ripiazzare i leader caduti. 4 Pagare gli stipendi. 5 Controllo della Gloria. 6 Resettare plancia. 7 1° giocatore. 8 Spostare l'indicatore di turno.

DADI (PAG. 7, 9)

FORZA



Il più facile da ottenere e quello che viene manipolato meglio degli altri.

MAGIA



Puoi rimuovere un dado attacco del mostro per ogni dado magia che scarti dal tuo percorso.

PERSUASIONE



Tiralo all'inizio di ogni round o non appena lo ottieni. Permette sconti negli acquisti della cittadella.

- Se è il primo dado in quella posizione o è \geq al dado persuasione che lo precede; sconto = valore del dado.
 - Se è $<$ del dado persuasione che lo precede; sconto = sottrai di entrambi i dadi persuasione.
- Ogni azione di acquisto di qualunque cosa ha un costo minimo di 1 moneta d'Oro.

ORDINE PER LE BATTAGLIE (PAG. 16-20)



- Rivelare le trappole (Modulo Abilità: rivelate le trappole una per una a partire dalla cima del percorso).
- Applica gli effetti delle trappole/abilità (I bersagli di un abilità possono scartare un segnalino difesa per prevenire il abilità)

- Usa i dadi Magia (opzionale), quindi attacca il Mostro (applica il modificatore del turno se richiesto).
- Il mercenario si difende utilizzando i segnalini/talenti di difesa e/o usano le pozioni.
- Se il Mercenario muore guadagna i punti gloria indicati.



- Se sopravvive attacca il Mostro con i dadi posizionati e con i modificatori disponibili.
- Se il Mostro è sconfitto o catturato, ottieni la ricompensa.
- Altrimenti aggiungi il risultato al percorso successivo, su cui verranno ripetuti tutti i passi dell'attacco del Mostro.



- Una volta che il mostro è sconfitto, ripulite i percorsi precedenti e provate a conquistare la terra.
- Tira i dadi presenti sul percorso ed usa tutti i modificatori disponibili. Se non raggiungi o superi il valore di Conquista, il risultato si sommerà a quello del prossimo percorso che ripeterà la sequenza per la conquista della terra.
- Se la terra è conquistata ottieni la ricompensa e prendi la terra.



- Ogni mercenario che torna indietro vivo dalla battaglia senza ricompensa prende un segnalino bottino.



CREDITS

GAME DESIGN

Gorka Mata
Víctor Fernández
Sergi Solé
Daniel Schloesser

TRADUZIONE

Riccardo
Marchioni Bucci
(aka Riccardo Bux)
Sergio Prandi
Marco Scubogna

ART

Enrique Fernández
Aitor Prieto

PUBLISHER

Second Gate Games

Second Gate Games vuole ringraziare tutti coloro che hanno recensito Monster Lands: Richard Ham (Rahdo runs through), Eric Hopkins & co (D&E Miniatures), Robin Brooks (GeekDad), Steve Tudor (Polyhedron Collider), Tom Heath (Slickerdrips), Pete Copper (Agents of Sigmar), Ferdinand Capitulo (The Cardboard Stacker) e Jeremy Salinas & David Waybright (Man vs Meeple).

Un ringraziamento speciale a chi ha aiutato lo sviluppo del gioco fin dall'inizio: Nanu, Oriol Crespo, Michael Alebedo and Juanjo Peña. Luke Crane (Kickstarter), Thomas Covert (Boardgame Revolution), Vladislav Goldakovsky (tabletopia.com) e Johan Koitka (boiteajeux.net) hanno aiutato a promuovere il gioco.

Siamo estremamente grati ai numerosi collaboratori volontari che hanno aiutato nella traduzione del manuale: Riccardo Bux, Sergio Prandi, Marco Scubogna, Lionel Gros, Marcus Racz, Pablo Benjumea (Evilpan), Asa Lin, Toby Shut-in, Richard Ham, Ricardo Jesus, Tomasz Bargiel, Ronald Schetters, Michel Hermans, e tanti altri.

E a tutti i fantastici sostenitori su Kickstarter, senza i quali tutto questo non sarebbe stato possibile!!!

THANK YOU ALL!

© 2017 Second Gate Games, all rights reserved. Monster Lands and Second Gate Games logo are trademarks of Dracma 3D, S.L.

Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza una specifica autorizzazione.

I componenti del gioco potrebbero variare da quelli rappresentati.



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona,
Spain
www.SECONDGATEGAMES.com