



Proelio



Regolamento



Proelio

v. 0.9.3

Componenti:
102 carte da gioco



Prima Conquista 3-6 Giocatori

Scopo del gioco

Vinci la Guerra delle Casate: Resisti agli attacchi della casata avversaria alla tua destra e usa strategie d'assedio o coraggiosi attacchi fulminei per eliminare la casata alla tua sinistra e vincere.

Preparazione del gioco

Prendi i 2 mazzi da gioco, Base (dorso nero) ed Imperiale (dorso dorato). Mischia separatamente entrambi i mazzi e posizionali al centro del tavolo da gioco, coperti. Durante il gioco gli scarti andranno posizionati accanto al relativo mazzo.

Distribuisci ad ogni giocatore, in senso antiorario, 5 carte coperte dal mazzo Base che formeranno la Mano di ciascuno.

Non puoi mai avere più di 5 carte nella sua Mano: se questo dovesse avvenire (leggi Bottino e Infiltrazione), scarta immediatamente le carte in eccesso, a tua scelta.

Entrambi i mazzi contengono 3 tipi di carte: carte **Difesa** e carte **Attacco** con valori da 0 a 4, e carte **Strategia** con effetti diversi.

Come si gioca

Il gioco si svolge in Turni, uno per giocatore, in senso **antiorario**. Si inizia con il turno del primo giocatore a destra del mazziere. Ad ogni partita il mazziere cambia seguendo il senso antiorario.

Al tuo turno dovrai, in ordine:

1. **Risolvere l'Attacco nemico**, se presente o possibile, prima di poter fare qualsiasi Azione (leggi Fase Difesa)
2. **Effettuare UNA azione** a scelta tra quelle possibili (leggi Azioni).

La Fortificazione

La Fortificazione è UNA carta Difesa che tieni sempre a terra davanti a te, scoperta e visibile a tutti, **in aggiunta alla tua Mano**. All'inizio del gioco non avrai alcuna Fortificazione, e dovrai costruirla e migliorarla durante la partita partendo dalla carta Scudi (valore 1) e progredendo con le Palizzate (valore 2) e le Torri (valore 3) fino alla Fortezza (valore 4).

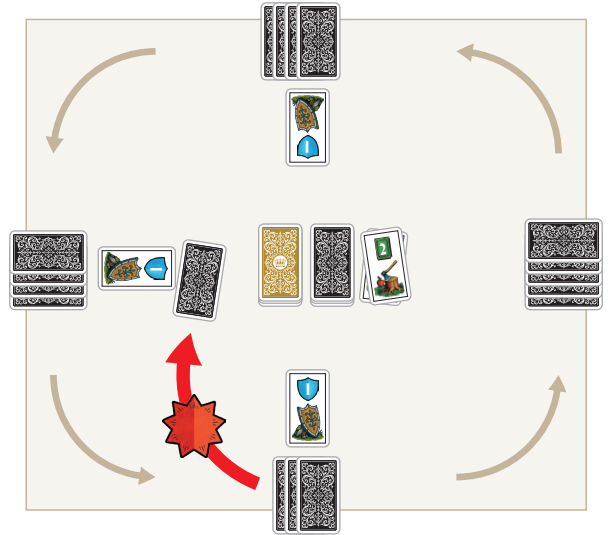
Il valore della Fortificazione definisce quali carte Difesa e quali carte Attacco puoi usare. In breve, ogni carta Difesa o Attacco ha un valore che va da 0 a 4, e al tuo turno **puoi usare solo carte che abbiano un valore massimo di +1 rispetto alla tua Fortificazione**. Ad esempio, se NON hai una Fortificazione (valore 0) potrai usare solo carte Difesa o Attacco con valore massimo 1. Se hai come Fortificazione uno Scudo (valore 1) potrai usare solo carte Difesa e Attacco con valore massimo 2. E così via. **Se dovessi perdere la tua Fortificazione, potrai ricostruirla partendo di nuovo dal livello più basso (Scudi).**



Appena possibile, usa una azione per iniziare a costruire la tua Fortificazione mettendo a terra una carta Scudi dalla tua Mano.

L'Attacco

Per attaccare, al tuo turno usa la tua azione e posiziona dalla tua Mano una carta Attacco COPERTA di fronte all'area della Fortificazione dell'avversario ALLA TUA SINISTRA (puoi attaccare anche senza avere una Fortificazione). Una carta Attacco ha valore nominale (quello mostrato sulla carta stessa), ma puoi posizzionarla SOLO se il valore della tua Fortificazione te lo permette (leggi La Fortificazione). In caso di errore, quando il tuo attacco verrebbe rivelato, perderai la carta attacco e pagherai all'avversario una penalità di 1 carta dalla tua mano. L'avversario recupera anche le carte schierate in Difesa.



Attacco: Il giocatore in basso posiziona un Attacco (coperto) dalla sua Mano contro il giocatore alla sua sinistra.



Le carte Attacco

Definite dai simboli accanto, questi sono i valori delle carte Attacco, e il valore minimo della Fortificazione richiesto per giocarle:

- Letame** - Valore: 0 - Fortif. minima: nessuna (una carta di Attacco bluff)
- Soldati** - Valore: 1 - Fortif. minima: nessuna
- Cavalieri** - Valore: 2 - Fortif. minima: Scudi (1)
- Trabucchi** - Valore: 3 - Fortif. minima: Palizzate (2)
- Eroe** - Valore: 4 - Fortif. minima: Torre (3)



Infiltrazione

La carta Infiltrazione è un'Attacco speciale con valore Attacco 0, che consente di sottrarre casualmente una carta dalla Mano dell'avversario, escludendo le carte Imperiali. Non può essere bloccata da normali carte Difesa o dalla Fortificazione, ma solo dalla carta Ronda quando schierata in difesa. (Leggi Ronda)

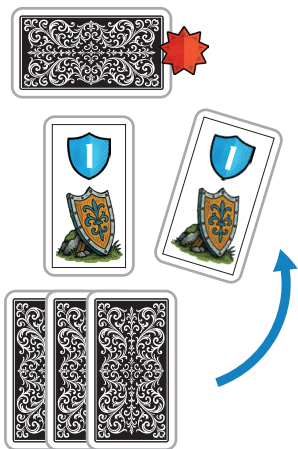


Limiti dell'Attacco: Ricorda che il valore massimo della carta Attacco che puoi giocare equivale a quello della tua Fortificazione +1

La Fase Difesa: Schieramento

Se l'avversario alla tua destra ha posizionato un Attacco contro di te, devi risolverlo all'inizio del tuo turno.

PRIMA di scoprire l'Attacco avversario, schiera le carte Difesa a faccia in su accanto alla tua Fortificazione per **eguagliare o superare** il valore previsto dell'Attacco. Questo significa che dovrai **stimare** quale carta Attacco il nemico ha posizionato. **Puoi usare quante carte Difesa desideri dalla tua Mano**, ma considera che **tutte le carte schierate nella Difesa verranno perse alla fine dell'Attacco**: schiera la Difesa a tuo rischio! Se non hai carte Difesa da schierare, dovrai risolvere comunque l'Attacco e pagarne le conseguenze (leggi Risoluzione dell'Attacco).



Schieramento Difesa: Il giocatore schiera 1 Scudo accanto alla sua Fortificazione per difendersi dall'Attacco.

! Limiti della Difesa: Ricorda che il valore massimo delle singole carte Difesa che puoi giocare equivale a quello della tua Fortificazione +1



Le carte Difesa

Una carta Difesa ha valore nominale, quello mostrato sulla carta stessa.

Di seguito trovi i valori delle carte Difesa e il valore minimo della Fortificazione richiesto per giocarle:

Scudi - Valore: 1 - Fortif. minima: nessuna

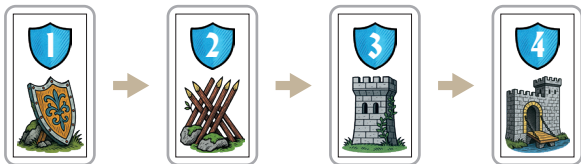
Palizzate - Valore: 2 - Fortif. minima: Scudi (1)

Torre - Valore: 3 - Fortif. minima: Palizzate (2)

Fortezza - Valore: 4 - Fortif. minima: Torre (3)

Fortificazione in Difesa e migliori

Puoi usare e conteggiare anche la Fortificazione nel totale della Difesa contro un Attacco (Leggi Risoluzione dell'Attacco più avanti), ma questa dovrebbe essere la tua ultima risorsa. Per questo è importante migliorare la tua Fortificazione appena possibile. Per applicare una miglioria, al tuo turno usa la tua Azione per sostituire la carta Fortificazione corrente con quella di valore successivo nella tua Mano, se ne sei in possesso. Le migliorie si devono applicare secondo quest'ordine crescente: Scudi, Palizzate, Torre e infine Fortezza. **La carta sostituita durante una miglioria viene persa, scartandola.**



Ronda

Ronda è una carta Difesa Speciale. Ha valore Difesa 1 e può essere schierata nella Fase Difesa senza vincoli di Fortificazione, **ma non come Fortificazione stessa**. Se sei stato attaccato con la carta Infiltrazione e tu hai schierato una carta Ronda, questa inverte l'effetto dell'Infiltrazione: l'Infiltrazione nemica è annullata e tu poi sottrarre subito una carta dalla Mano dell'avversario (se possibile).

Risoluzione dell'Attacco

Una volta schierata la Difesa, devi risolvere l'Attacco, scoprendo la carta Attacco nemica e confrontandola con il totale della Difesa. Se il totale della Difesa schierata è maggiore o uguale al valore dell'Attacco, questo è considerato respinto con successo. Se la Difesa schierata non è sufficiente, a questo punto puoi decidere se sacrificare la tua Fortificazione, aggiungendone il valore al totale della tua Difesa, oppure cedere del **Bottino**. In qualsiasi caso perderai tante carte dalla tua Mano quanta la differenza tra il totale della tua Difesa e l'Attacco avversario, e questo sarà il **Bottino** dell'avversario (leggi Bottino). **Se non hai sufficienti carte nella Mano per pagare il Bottino, perderai anche la Fortificazione** (Leggi Sconfitta). Al termine dell'Attacco sia la carta Attacco che le eventuali carte Difesa schierate vanno scartate (inclusa la Fortificazione, se l'hai usata nel conteggio della Difesa).



Risoluzione: Attacco: 2, Difesa: 1, Fortificazione: 1

Il giocatore deve decidere se sacrificare la Fortificazione per pareggiare l'Attacco, o cedere 1 carta dalla Mano come Bottino.

! Importante: Quando schieri una carta Difesa, questa viene **sempre** scartata, anche se ha un valore più alto della carta Attacco. Es.: una carta Torri (valore 3) usata contro un Attacco Soldati (valore 1), viene comunque scartata.

Bottino

Il Bottino viene subito consegnato dallo sconfitto al vincitore dell'Attacco. Scegli con cura quale bottino cedere! Quando ottieni un bottino potresti arrivare ad avere più di 5 carte nella tua Mano: scarta immediatamente quelle in eccesso, a tua scelta.

Sconfitta

A seguito di un Attacco vieni eliminato se si verificano contemporaneamente le seguenti condizioni:

- Non hai più carte nella Mano
- Non hai più una Fortificazione

Se almeno una delle condizioni qui sopra NON viene soddisfatta, puoi ancora giocare e provare a vincere!

La Fase Azione

Una volta terminata la fase Difesa, puoi procedere con la tua Azione. Puoi scegliere di effettuare UNA azione tra le seguenti:

- **Pescare UNA carta dal mazzo Base.** Se dopo aver pescato hai 6 carte nella tua Mano, devi scartarne una a scelta.
- **Attaccare**
- **Posizionare/Migliorare la tua carta Fortificazione**
- **Giocare UNA carta Strategia**
- **Scartare 2 carte qualsiasi** per pescare UNA carta dal mazzo Imperiale

Invocare Equitas

Se nelle prime fasi di gioco ti ritrovi ad essere l'unica Casata senza Fortificazione, al tuo turno puoi invocare l'**Equitas** per ottenere immediatamente una carta Scudi, alle seguenti condizioni:

- Equitas non è mai stata invocata prima durante la partita.
- Tutte le altre Casate hanno una Fortificazione in gioco.
- Nessuna Casata (compresa la tua) ha perso una Fortificazione nei turni precedenti.

Al tuo turno usa la tua Azione e dichiara ad alta voce "Chiedo Equitas!", **mostrando pubblicamente la tua Mano** per dimostrare di non possedere alcuna carta Scudi, quindi cerca e prendi una carta Scudi dal mazzo Base e posizionala come Fortificazione. Mescola di nuovo il mazzo Base e riponilo al centro.

Le carte Strategia



Risorse

Scartandola puoi pescare 2 carte dal mazzo Base. Se così facendo hai più di 5 carte nella Mano, devi subito scartare quelle in eccesso.



Alleanza Temporanea

Scartandola, permetti a un giocatore a tua scelta di pescare immediatamente una carta dal mazzo Base. A volte può essere utile aiutare un avversario per evitare che un altro avversario arrivi alla vittoria prima di te!



La Peste!

Giocandola a terra scoperta accanto alla tua Fortificazione, potrai pescare immediatamente una carta dal mazzo Base e nessun giocatore potrà posizionare un Attacco, ne dovrà risolvere l'eventuale Attacco avversario già posizionato, fino al tuo prossimo turno. Gli altri giocatori al loro turno potranno effettuare una qualsiasi Azione che non sia posizionare un Attacco. All'inizio del tuo prossimo turno scarta la carta Peste e prosegui come sempre.

Il mazzo Imperiale

Al tuo turno puoi ottenere UNA carta dal mazzo Imperiale scartando 2 carte dalla tua Mano. Le carte del mazzo Imperiale funzionano come quelle Base, ma offrono effetti maggiori oppure unici, come spiegato di seguito:



Eroe

Attacco 4, richiede Fortificazione minima Torre (3)



Fortezza

Difesa 4, richiede Fortificazione minima Torri (3) per essere schierata in Difesa, o può essere usata per raggiungere il massimo livello di Fortificazione



Letame Imperiale

Sapevi che il Letame Imperiale è assolutamente identico al letame normale? Incredibile. Però puoi usarlo per un bluff Imperiale!



Risorse Imperiali

Scartandola puoi pescare 3 carte dal mazzo Base.



Editto Imperiale

È la carta Difesa Assoluta: Può essere schierata in Difesa senza vincoli di Fortificazione. Quando schierata, annulla l'Attacco avversario, qualunque esso sia, che viene scartato.



Polvere Pirica

È la carta Attacco Assoluta: giocata in Attacco, spazza via qualsiasi difesa, inclusa la Fortificazione, ma non permette di ottenere Bottino.

Viene annullata solo dall'Editto Imperiale.



Inquisizione

Scartandola, ti permette di guardare le carte nella Mano del giocatore alla tua destra O alla tua sinistra, a scelta.

Esaurimento dei mazzi

Se uno dei mazzi si esaurisce, rimescola tutti i suoi scarti per formare un nuovo mazzo.

Vittoria

Vinci e termini la partita sconfiggendo la Casata alla tua sinistra.



Casate Alleate 4 Giocatori a coppie

Preparazione del gioco

Formate 2 squadre (Alleanze) da 2 giocatori ciascuna. Chi fa parte della stessa Alleanza siede uno di fronte l'altro per combattere l'Alleanza avversaria.

Rimuovi le carte Alleanza Temporanea dal Mazzo Base.

Il resto della preparazione e le regole di gioco sono identiche al regolamento per una partita a Prima Conquista.

Azione Supporto

Al tuo turno, oltre a quelle già presenti nella modalità Prima Conquista, hai un'opzione aggiuntiva per la tua Azione: **il Supporto**. Questo ti permette di passare una delle carte nella tua Mano al tuo Alleato. Se l'Alleato ha già 5 carte nella sua Mano, deve immediatamente scartare una carta dopo aver ricevuto un Supporto.

Vittoria

La partita termina non appena un giocatore viene eliminato, causando la resa automatica dell'alleato: L'Alleanza vincitrice sancisce i nuovi Signori del Regno.

