



Proelio



Regolamento





Prima Conquista

3-6

Scopo del gioco

Resisti agli attacchi della Casata avversaria alla tua destra e usa strategie d'assedio per eliminare la Casata alla tua sinistra prima delle altre e vincere. Tieni d'occhio le stagioni: quando arriva l'inverno la guerra termina e vince chi ha il maggior punteggio!

Preparazione

Posiziona la carta Stagioni al centro del tavolo in orizzontale con il verso "Autunno - Tempus Fugit" rivolto in alto.

Se é la tua prima partita a Proelio, rimuovi il mazzo Gilde (dorso Stendardo) e la carta Mercante dal gioco - altrimenti leggi Gilde & Commercio più avanti.

Prendi il mazzo Base (dorso nero) ed Imperiale (dorso dorato). Mischia separatamente entrambi i mazzi e posiziona il mazzo Base in verticale sulla carta Stagioni, coprendola a metà, e il mazzo Imperiale dalla parte opposta accanto alla carta Stagioni. Durante il gioco gli scarti andranno posizionati accanto al relativo mazzo. Distribuisci ad ogni Casata, in senso antiorario, 5 carte coperte dal mazzo Base che formeranno la Mano di ciascuna.

Non puoi mai avere più di 5 carte nella tua Mano: se questo dovesse avvenire (leggi Bottino, Infiltrazione, Carte Strategia), 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 Casata, in senso **antiorario**. Si inizia con il turno della Casata a destra del mazziniere.

Al tuo turno dovrai, in ordine:

- Risolvere l'Attacco nemico**, se presente o possibile, prima di poter fare qualsiasi Azione (leggi le Fasi Difesa e Risoluzione)
- Effettuare UNA azione** a scelta tra quelle possibili (leggi Azioni).

La Fortificazione

La Fortificazione è UNA carta Difesa che tieni 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 la Torre (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 Scudi (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 della Casata ALLA TUA SINISTRA**.

Assicurati di usare un attacco valido: In caso di errore, quando il tuo attacco verrà rivelato, perderai la carta attacco e la Casata avversaria recupererà le carte schierate in Difesa.

Non puoi attaccare al tuo primo turno di gioco.



Attenzione: Se non hai una Fortificazione e hai una sola carta in mano, NON puoi usarla per un Attacco.



Attacco - esempio: La Casata in basso posiziona un Attacco (coperto) dalla propria Mano contro la Casata alla propria sinistra.



Le carte Attacco

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

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

Infiltrazione è una carta Attacco speciale con valore Attacco 0, che consente di pescare casualmente una carta dalla Mano della Casata avversaria e aggiungerla alla propria, 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 Fase Difesa e 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 la Casata alla tua destra ha posizionato un Attacco contro di te, devi risolverlo all'inizio del tuo turno prima della tua Azione.

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, leggendo il tavolo. **Puoi schierare quante carte Difesa desideri dalla tua Mano (o nessuna!)**, 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 - esempio: La Casata schiera Palizzate accanto alla propria 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.

Numero di carte schierate: Puoi schierare quante carte Difesa vuoi dalla tua Mano.

Ricorda: Puoi sempre chiedere quante carte una Casata ha ancora nella Mano, e questa dovrà risponderti!



Le carte Difesa

Definite dal simbolo accanto, questi sono i valori delle carte Difesa, e il valore minimo della Fortificazione richiesto per giocare:

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 miglione

Puoi aggiungere 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 farlo, usa la tua Azione per sostituire la carta Fortificazione corrente con quella di valore successivo nella tua Mano, se ne sei in possesso. Le miglione si devono applicare secondo ordine crescente: Scudi, Palizzate, Torre e infine Fortezza. **La carta sostituita durante una miglione viene persa, scartandola.**



Ronda

Ronda è una carta Difesa Speciale. Ha valore Difesa 1 e può essere schierata senza vincoli di Fortificazione, **ma non come Fortificazione stessa**. Se sei sotto attacco con una carta Infiltrazione (leggi più avanti) 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 della Casata nemica (se possibile), **ad eccezione delle carte Imperiali**.



Attenzione: se non hai una Fortificazione e perdi l'ultima carta nella tua mano come effetto di una Ronda avversaria, hai perso! (leggi Sconfitta)

Risoluzione dell'Attacco

Una volta schierata la Difesa, **risolvi l'Attacco scoprendo la carta Attacco nemica** e confrontandola con il totale della tua Difesa.

Se il totale della tua 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**.

Se non respingi l'Attacco, perderai dalla tua Mano tante carte quanta la differenza tra il totale della tua Difesa e l'Attacco nemico, e questo sarà il **Bottino** dell'avversario (leggi Bottino).

Se non hai sufficienti carte nella Mano per pagare il Bottino, perderai comunque 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 totale della Difesa).



Esempio: Attacco: 3, Difesa: 2, Fortificazione: 1

La Casata deve decidere se sacrificare la Fortificazione per respingere 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 Torre (valore 3) schierata contro un Attacco Soldati (valore 1), viene comunque scartata.

Bottino

Il Bottino viene subito consegnato dalla Casata sconfitta alla vincitrice, **a faccia in giù**. Scegli con cura quali carte cedere!! Quando ottieni un bottino puoi trovarti con più di 5 carte nella tua Mano: scarta immediatamente quelle in eccesso, a tua scelta.

Sconfitta

Vieni sconfitto (leggi anche Vittoria) se in qualsiasi momento 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 effettuare la tua Azione 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** (leggi Invocare Equitas più avanti)
- **Commerciare con il Mercante** (se è presente - Leggi Gilde & Commercio più avanti)

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 subito come Fortificazione. Mescola di nuovo il mazzo Base e riponilo al centro.

Se non trovi una carta Scudi disponibile nel mazzo Base, puoi effettuare un'Azione differente.

Fine del turno

Terminata la tua Azione, il turno passa alla Casata alla tua DESTRA.

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 è utile aiutare un avversario per evitare che un altro avversario arrivi alla vittoria prima di te!



La Peste!

La Peste congela gli attacchi. Giocandola a terra scoperta accanto alla tua Fortificazione, potrai pescare immediatamente una carta dal mazzo Base e **nessuna Casata potrà posizionare un Attacco, nè dovrà risolvere un eventuale Attacco nemico già posizionato, fino al tuo prossimo turno**. Le altre Casate al loro turno potranno effettuare una qualsiasi Azione che non sia posizionare un Attacco o giocare un'altra carta Peste. Inoltre, la Peste **impedisce di commerciare col Mercante** (leggi Gilde & Commercio). **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



Risorse Imperiali

Scartandola puoi pescare 3 carte dal mazzo Base.



Protezione Imperiale

È la carta Difesa Assoluta: Può essere schierata in Difesa anche senza 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 dalla Protezione Imperiale.



Inquisizione

Scartandola al tuo turno, ti permette di **guardare le carte** nella Mano del giocatore alla tua destra O alla tua sinistra, a scelta, **e poi effettuare la tua Azione**.

Esaurimento dei mazzi e Stagioni

La partita si svolge in 2 stagioni, prima l'Estate e poi l'Autunno.

La carta Stagioni indica la PROSSIMA stagione in arrivo.

Quando il **mazzo Base** si esaurisce, gira la carta Stagioni sul verso "Inverno - Sic Transit", gira la carta Mercante su Inverno (leggi Gilde & Commercio), e rimescola tutti i suoi scarti per formare un nuovo mazzo Base per la stagione Autunno.

Se si esaurisce una seconda volta, arriva l'Inverno: **la partita termina istantaneamente e si va ai Punti** (Leggi Vittoria).

Quando il **mazzo Imperiale** si esaurisce, rimescola tutti i suoi scarti per formare un nuovo mazzo, senza alcun effetto.

Vittoria

Per Prima Conquista: Vinci e termini la partita sconfiggendo la Casata alla tua sinistra (leggi Sconfitta nelle pagine precedenti).

Ai Punti: Vinci chi ha il **Punteggio più alto calcolato sommando i seguenti valori:**

- Il valore della tua **Fortificazione corrente**
- Il **numero di carte Imperiali** nella tua mano (ogni carta Imperiale vale 1 punto)
- Se la partita include le Gilde (leggi Gilde & Commercio più avanti) e la tua **carta Gilda** non è esaurita, aggiungi 1 punto

In caso di parità nel punteggio la vittoria è condivisa.



Gilde & Commercio

Se non e' la tua prima partita a Proelio, puoi utilizzare anche il mazzo Gilde e la carta Mercante per partite con una sfida tattica ulteriore.

Preparazione del gioco - addendum

All'inizio della partita ciascuna Casata pesca casualmente una carta dal **mazzo Gilde** coperto, e la pone in orizzontale davanti a sè, a faccia in su e visibile a tutti, sotto la propria area di Fortificazione. Rimuovi le carte Gilde non utilizzate dal gioco.

Inoltre, il mazziere posiziona la **carta Mercante** accanto alla propria carta Gilda, con il lato Autunno visibile.

Continua con la preparazione del gioco normalmente.

Le Gilde

La tua Gilda ti conferisce **una Specialità unica che puoi usare una sola volta a partita SENZA ALCUN COSTO AZIONE**, in frangenti diversi a seconda della Gilda (Leggi Specialità di Gilda). Quando hai usato la Specialità della tua Gilda, gira la carta Gilda a faccia in giù per indicare che il contributo della Gilda è esaurito per il resto della partita. Ci sono 7 Gilde disponibili.

Specialità di Gilda



Gilda dei Bardi

Al tuo turno, scatena canti di guerra e **fai scartare una carta dalla mano della Casata alla tua DESTRA, a loro scelta.**

Se decidi di farlo, gira la carta della tua Gilda a faccia in giù, ormai esaurita.



Gilda dei Costruttori

Al tuo turno, quando riveli un attacco della Casata avversaria contro di te, **puoi aggiungere +1 Difesa al totale delle tue difese, purchè questo sia diverso da zero** (quindi devi sacrificare la Fortificazione o aver schierato almeno una carta in Difesa).

Se decidi di farlo, gira la carta della tua Gilda a faccia in giù, ormai esaurita.



Gilda dei Ladri

Puoi usare questa Specialità in due casi:

Se hai attaccato con una carta Infiltrazione e la Casata avversaria ha schierato una carta Ronda, usando la carta Gilda **non subirai l'effetto ritorsione della Ronda.**

Se hai rivelato un attacco contro di te e questo è una carta Infiltrazione, **puoi ignorarla usando la Gilda.** Perdi comunque eventuali difese schierate

Se usi la carta Gilda in uno di questi casi, girala a faccia in giù, ormai esaurita.



Gilda degli Artigiani

Al tuo turno, **se giochi una carta Risorse o Risorse Imperiali, puoi pescare una carta aggiuntiva dal mazzo Base.** Se decidi di farlo, gira la carta della tua Gilda a faccia in giù, ormai esaurita.



Gilda degli Speciali

Puoi rimuovere una carta Peste non appena questa viene giocata da una Casata avversaria.

Se decidi di usarla, gira la carta della tua Gilda a faccia in giù, ormai esaurita.



Gilda degli Scrivani

Al tuo turno, **se decidi di prendere una carta dal Mazzo Imperiale, puoi invece pescarne 2: tieni quella che preferisci e scarta l'altra.**

Se decidi di farlo, gira la carta della tua Gilda a faccia in giù, ormai esaurita.



Gilda dei Mercanti

Al tuo turno **richiama istantaneamente il Mercante nella tua area.** Se decidi di farlo, gira la carta della tua Gilda a faccia in giù, ormai esaurita.

Il Mercante

Puoi usare la tua Azione per commerciare con il Mercante quando questo è presente nella tua area di gioco. **Il mercante permette di pescare una carta a scelta dagli SCARTI del mazzo Base, ad un costo che dipende dalla Stagione corrente.**



In Estate il costo è di 2 carte qualsiasi dalla tua Mano, mentre in Autunno è di 1 carta Base + 1 carta Imperiale dalla tua mano. Se decidi di usare la tua Azione per commerciare, prendi e sfoglia gli scarti del mazzo Base per trovare la carta che desideri. Se trovi una carta che ti interessa, prendila e scarta le 2 carte richieste dalla tua mano. **Se non trovi nulla di interessante, hai comunque perso la tua Azione!** Il Mercante viaggia in **senso orario** alla fine del turno della Casata che lo possiede.

Se una carta Peste è in gioco, non puoi commerciare con il Mercante.

Mentre il Mercante è nella tua area **non puoi usare la Specialità della tua Gilda**, anch'essa occupata a concludere affari!



Alla fine del tuo turno passa il Mercante alla Casata alla tua SINISTRA.

Casate Alleate

 **2 vs 2**

Variazioni rispetto a Prima Conquista

Obiettivo e svolgimento del gioco sono identiche a una partita a Prima Conquista, con una variazione nella Preparazione.

Formate 2 squadre (Alleanze) da 2 Casate ciascuna. Le Casate della stessa Alleanza siedono una di fronte l'altra. **Rimuovi le carte Alleanza Temporanea dal Mazzo Base, la carta Mercante e la carta Stagioni. Potete usare le Gilde se volete.**

NON PUOI PARLARE CON LA CASATA ALLEATA DURANTE LA PARTITA, ad eccezione di quando effettui un **Supporto.**

Azione Supporto

Hai un'opzione aggiuntiva per la tua Azione: **il Supporto.**

Ti permette di passare una delle carte nella tua Mano alla Casata alleata. Se questa ha già 5 carte nella sua Mano, deve immediatamente scartarne una. **Il Supporto è l'unica occasione per parlare brevemente con la Casata Alleata!**

Vittoria

La partita termina non appena una Casata viene eliminata, con la resa automatica della Casata alleata.