

VERRIX

REGOLAMENTO



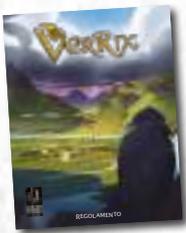
Anno 54 a.C.

Le tribù che popolano la Britannia lottano tra loro ignorando l'incombente minaccia di Roma, che in pochi decenni cambierà per sempre la loro esistenza. In questo sconosciuto e temuto angolo di mondo cinque Re si contendono fama e fortuna.

SOMMARIO

❖ Componenti.....	2	❖ Fase azioni.....	12
❖ Preparazione area comune.....	4	❖ Fase ripristino.....	12
❖ Preparazione area giocatori.....	6	❖ Il turno festività.....	13
❖ Carta abilità.....	8	❖ Fine del gioco.....	13
❖ Carta villaggio.....	8	❖ Azione, reazione e supporto.....	14
❖ Carta in viaggio.....	8	❖ Lo sviluppo.....	15
❖ Popolano, ostaggio e personaggio.....	8	❖ Il commercio.....	17
❖ Ordine di gioco e fine preparazione.....	9	❖ La razzia.....	20
❖ Territori, aree di mare e movimento.....	10	❖ La battaglia.....	22
❖ Svolgimento del gioco.....	10	❖ Riconoscimenti.....	28
❖ Il turno mese.....	10	❖ Info e contatti.....	28
❖ Fase eventi.....	11	❖ Crediti.....	28

COMPONENTI



Regolamento



Plancia dei Re



Plancia della Battaglia



4x Tasselli Trofeo



67x Tasselli bene



3x Tasselli Costo Movimento



1x Tassello Anello dei Re (Primo giocatore)



7x Gettoni Mórrián con sacchetto



4x Tasselli Festività



5x Carte Villaggio in 5 colori (una per tribù)



5x Carte In Viaggio in 5 colori (una per tribù)



5x Carte Setup in 5 colori
(una per tribù)



5x Carte personaggio in 5 colori
(una per tribù)



7x Carte personaggio
comuni



5x Carte Portum Itium
5x Carte Riassuntive



5x Carte Abilità in 5 colori
(una per tribù)



70x Carte Azione in 5 colori
(quattordici per tribù)



20x Carte Evento



5x Tasselli Punti Vittoria
"55" in 5 colori
(uno per tribù)



5x Segnalini
personaggio in 5 colori
(uno per tribù)



10x Dischi Segna Punti
Vittoria /Ordine di
Gioco in 5 colori
(due per tribù)



35x Segnalini
popolano in 5 colori
(sette per tribù)



20x Cubetti
Volere Divino



5x Segnalini
personaggio
comuni



15x Segnalini
Villaggio in 5 colori
(tre per tribù)



2x Dischi Segna
Turni/Andamento
della Battaglia

PREPARAZIONE AREA COMUNE

Posizionate la Plancia dei Re al centro dell'area di gioco comune e piazzate:

- ✂ **A** i 4 tasselli Festività, con i testi visibili, negli spazi 3, 6, 9 e 12 del tracciato dei Turni;
- ✂ **B** 1 disco nero nello spazio 1 del tracciato dei Turni, servirà ad indicare il Turno di gioco durante la partita;
- ✂ **C** il tassello Costo Movimento "A" nello spazio Costi Movimento.



Con *Riserva Comune* si identifica una zona dell'area di gioco comune che comprende il mercato di *Portum Itium*.

Con mercato di *Portum Itium* si identifica una zona dedicata, che fa parte della *Riserva Comune*, dove è piazzato tutto ciò che è disponibile allo storico porto romano.



Posizionate la Plancia della Battaglia accanto alla Plancia dei Re:

- ✂ **D** piazzate il secondo disco nero nello spazio 3 del tracciato dell'Andamento della Battaglia;
- ✂ **E** accanto alla Plancia della Battaglia piazzate inoltre il sacchetto con all'interno i **7 gettoni Mórrígan**.



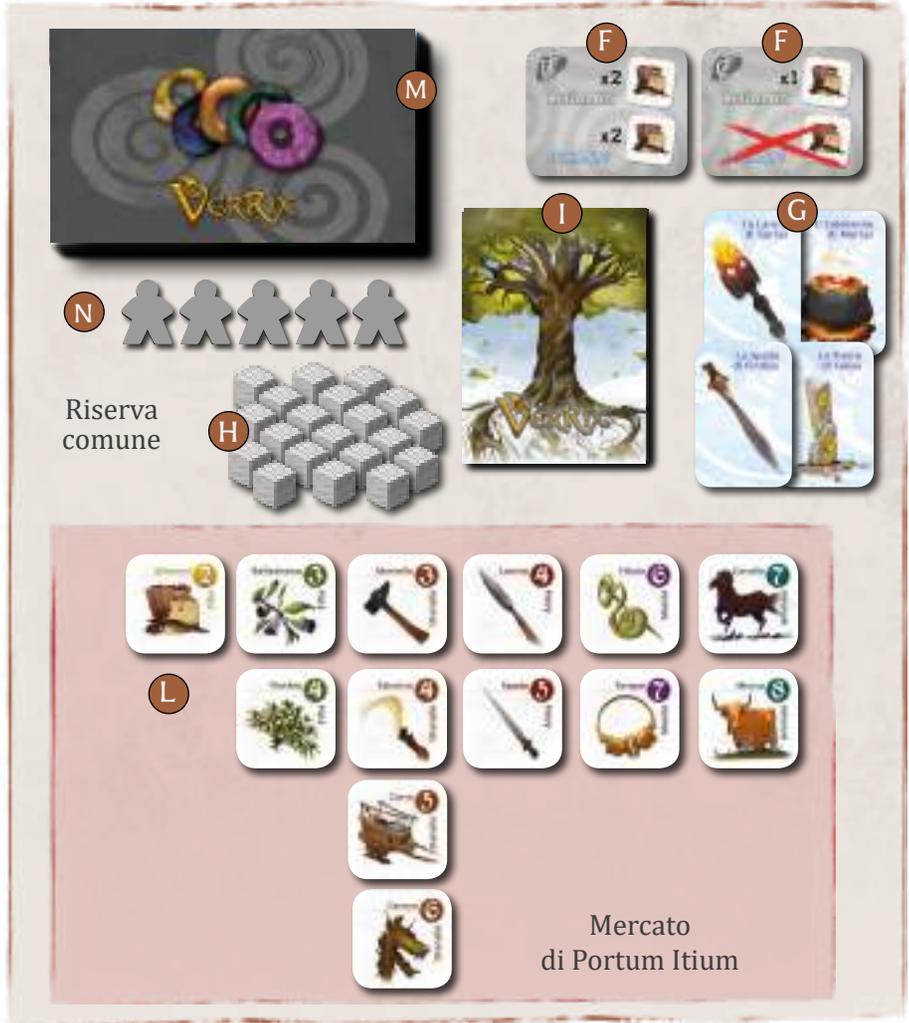
Allestite infine la *Riserva Comune* in modo che sia facilmente accessibile a tutti i giocatori con:

- ✘ **F** i tasselli Costo Movimento “B” e “C”;
- ✘ **G** i tasselli **trofeo**;
- ✘ **H** i cubetti Volere Divino;
- ✘ **I** il mazzo delle carte Evento, mescolato e coperto, ovvero con la scritta VERRIX e l’albero della vita visibile;
- ✘ **M** le Carte Personaggio Comune di colore grigio;
- ✘ **N** un numero di **segnalini personaggio** di colore grigio pari al numero di giocatori;
- ✘ **L** i tasselli **bene**, nella zona dedicata al mercato di *Portum Itium*.



Il Volere Divino non è un **bene** e non può essere oggetto di commercio e razzia.
 La quantità di **beni** e di Volere Divino non è infinita. Se si esauriscono durante la partita devono tornare disponibili prima di poter essere nuovamente acquisiti dai giocatori.

LA MÓRRÍGAN ERA CONSIDERATA UNA DELLE PIÙ IMPORTANTI DIVINITÀ ED ERA TRADIZIONALMENTE ASSOCIATA AL FATO E ALLA GUERRA. NEI MITI SI RACCONTA CHE ABBIA PARTECIPATO A FAMOSE BATTAGLIE PORTANDO VITTORIA AL SUO SCHIERAMENTO E TRASFORMANDOSI POI IN CORVO RECLAMANDO LA VITA DEI MORIBONDI SCONFITTI.



PREPARAZIONE AREA GIOCATORI

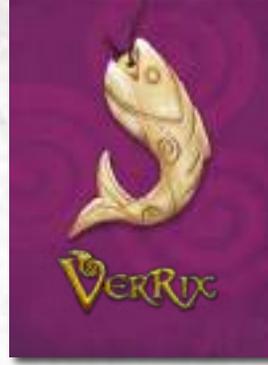
Ogni *tribù* ha una caratteristica principale a cui le *tribù* avversarie sono meno affini:



Tribù Blu
Battaglia



Tribù Arancione
Razzia



Tribù Viola
Misticismo



Tribù Verde
Commercio



Tribù Gialla
Artigianato

COME MAI NEL GIOCO MANCA IL COLORE ROSSO? STORICAMENTE SI IDENTIFICANO I ROMANI CON IL ROSSO, CHE ERA IL COLORE ASSOCIATO ALL'ESERCITO; I SOLDATI ROMANI INDOSSAVANO TUNICHE ROSSE, E GLI UFFICIALI INDOSSAVANO UN MANTELLO CHIAMATO PALUDAMENTUM CHE, A SECONDA DELLA QUALITÀ DELLA TINTURA, POTEVA ESSERE CREMISI O SCARLATTO. IN VERRIX I ROMANI NON SONO ANCORA SBARCATI IN BRITANNIA PERTANTO QUESTO COLORE NON È PRESENTE.

Ogni giocatore sceglie la *tribù* che ritiene più adatta e prende tutta la dotazione del colore corrispondente: 1 Carta Abilità, 1 Carta *Villaggio*, 1 Carta *In Viaggio*, 1 Carta Personaggio, 1 Carta Riassuntiva, 1 Carta *Portum Itium*, 14 carte Azione, 1 Carta Setup, 7 **segnalini popolano**, 1 **segnalino personaggio**, 2 dischi, 3 **segnalini villaggio** e 1 tassello Punti Vittoria "55".



La Fama si guadagna e si perde!

Non è possibile scendere sotto il valore 1 del tracciato dei Punti Vittoria 🏰 mentre se un giocatore supera il valore 55, riparte dal valore 1 avanzando il disco della sua *tribù* insieme al tassello Punti Vittoria "55".



Ogni giocatore posiziona successivamente la dotazione della propria *tribù* tenendo conto, se volete, dei seguenti suggerimenti:

- ✂ **A** la Carta Abilità, la Carta *Villaggio*, la Carta *In Viaggio* e la Carta Personaggio devono essere piazzate nella propria area di gioco in modo che siano ben visibili agli altri giocatori;
- ✂ **B** la Carta Riassuntiva e la Carta *Portum Itium* possono essere piazzate accanto alla Carta *Villaggio* e alla Carta *In Viaggio*;
- ✂ **C** 5 **segnalini popolano** ed il **segnalino personaggio**, che sono disponibili dall'inizio partita, devono essere piazzati nella propria area di gioco in modo che siano ben visibili agli altri giocatori;
- ✂ **D** gli altri 2 **segnalini popolano**, che potranno essere acquisiti durante la partita, devono essere piazzati nella zona dedicata al mercato di *Portum Itium* dove sono già presenti i tasselli **bene**;
- ✂ **E** i 3 **segnalini villaggio** devono essere piazzati in modo che siano ben visibili agli altri giocatori;
- ✂ **F** il tassello "55" deve essere piazzato nella propria area di gioco;
- ✂ **G** 1 disco deve essere piazzato nello spazio 3 del tracciato dei Punti Vittoria ;
- ✂ le 14 carte Azione devono essere divise in 2 piccoli mazzi:



H 1 composto da 9 carte Azione Base, quelle identificate da una banda nera, che sono disponibili dall'inizio della partita;



I 1 composto dalle 5 carte Azione **Speciale**, quelle identificate da una banda rossa, che potranno essere acquisite ed aggiunte alle carte Azione Base durante la partita.

Ogni giocatore consulta infine la propria Carta Setup **J**, prende quanto gli spetta dalla *Riserva Comune* **K** e piazza tutti i tasselli **bene**, i cubetti Volere Divino e/o gli **ostaggi**  sulla Carta *Villaggio* della propria *tribù*.

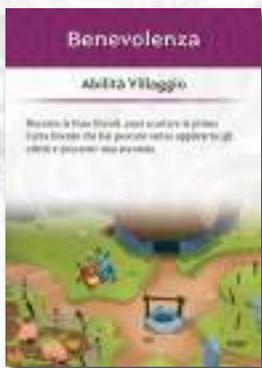
I giocatori a cui spetta l'**ostaggio** devono scegliere un **segnalino popolano** di una *tribù* avversaria dal mercato di *Portum Itium*. Non è possibile prendere un **segnalino popolano** della propria *tribù* ad inizio partita.



Risorse carta Setup



CARTA ABILITÀ



La Carta Abilità garantisce un beneficio per tutta la durata della partita. Consigliamo di leggere attentamente l'effetto e quando si applica.

La Carta Abilità della *tribù* Viola fornisce l'effetto permanente **Benevolenza**. Questo effetto permette al giocatore, unicamente durante la Fase Eventi e solo quando avviene la pesca di una Carta Evento, di leggere la carta, scartarla se non è di suo gradimento e pescarne una nuova. Questa seconda carta non può essere nuovamente scartata.

CARTA VILLAGGIO



Questa carta rappresenta tutti i territori dove è presente un **segnalino villaggio** della propria *tribù*.

Tutti i **segnalini popolano** e i **segnalini personaggio** piazzati su questa carta sono utilizzabili sino alla Fase Ripristino del Turno *Mese* in corso solo per difendere il proprio *Villaggio* in caso di razzia o battaglia.

I tasselli **bene**, i tasselli **trofeo** e gli **ostaggi** presenti su questa carta sono utilizzabili, ma possono essere bersaglio di azioni di commercio o razzia da parte dei giocatori avversari.

CARTA IN VIAGGIO



Questa carta rappresenta qualsiasi territorio diverso da quello dove è presente un **segnalino villaggio** della propria *tribù*, compreso il territorio dove si trova il mercato di *Portum Itium*.

Tutti i **segnalini popolano** e i **segnalini personaggio** piazzati su questa carta non sono più utilizzabili sino alla Fase Ripristino del Turno *Mese* in corso neanche per difendere il proprio *Villaggio* in caso di razzia o battaglia.

I tasselli **bene**, i tasselli **trofeo** e gli **ostaggi** presenti su questa carta non sono utilizzabili sino alla Fase Ripristino del Turno *Mese* in corso, ma non possono neanche essere bersaglio di azioni di commercio o razzia da parte dei giocatori avversari.

POPOLANO, OSTAGGIO E PERSONAGGIO

Ci sono 2 tipi di unità in ogni *tribù*: il **popolano** ed il **personaggio**.



Popolano



Ostaggio

Il **popolano** è l'unità che può svolgere qualsiasi Azione, ha un valore di FORZA sempre pari ad 1 e può trasportare 1 **bene** oppure 1 **ostaggio**. Un **ostaggio** è un **popolano** prigioniero (ad esempio un **popolano** della *tribù* Blu presente sulla Carta *Villaggio* della *tribù* Viola) oppure qualsiasi **popolano** presente al mercato di *Portum Itium*. Un **ostaggio** presente in un *Villaggio* non può essere mai utilizzato per difendere un *Villaggio* e per svolgere Azioni. Se un **ostaggio** viene recuperato dalla *tribù* a cui appartiene grazie ad una azione di Razzia o di Commercio torna ad essere un **popolano** della propria *tribù* durante la successiva Fase Ripristino.

Il **personaggio**, caratterizzato da una Carta Personaggio, è una unità specializzata nello svolgere le Azioni previste dalla classe alla quale appartiene **A**.



Il **personaggio** ha un valore di FORZA variabile **B** e può trasportare, normalmente, 1 **bene** oppure 1 **ostaggio**. Può inoltre essere equipaggiato con **beni** che non possono essere oggetto di commercio e razzia.

I **beni** piazzati negli spazi **C** sulla Carta Personaggio consentono di beneficiare di differenti tipi di bonus **D**:



Diminuisce di 1 il Costo di Movimento quando il **personaggio** viene utilizzato per svolgere azioni lontano dal proprio *Villaggio*. **!**



Aumenta di 1 in maniera permanente la FORZA del **personaggio**.



Permette di guadagnare 1 Punto Vittoria durante la Fase Ripristino.



Aumenta di 1 **bene** oppure 1 **ostaggio** la capacità di trasporto del **personaggio**.



Migliora l'efficacia di alcune carte azione di Battaglia.

Si definiscono "disponibili" i **popolani** ed i **personaggi** non ancora utilizzati per svolgere Azioni. Devono essere sempre piazzati nell'area di gioco di ogni giocatore in maniera che siano ben visibili da tutti i giocatori avversari.

Si definiscono "impegnati" i **popolani** ed i **personaggi** che sono stati utilizzati per svolgere Azioni. Al termine di qualsiasi Azione sono piazzati sulla Carta *Villaggio* se l'Azione in cui sono stati impegnati si è svolta al *Villaggio* oppure sulla Carta *In Viaggio* se l'Azione in cui sono stati impegnati si è svolta lontano dal *Villaggio*.

ORDINE DI GIOCO E FINE PREPARAZIONE



All'inizio della partita determinate il primo giocatore come meglio preferite, magari scegliendo il giocatore più anziano per rendere onore alla sua saggezza...

Il primo giocatore prende l'Anello dei Re e piazza il disco della sua *tribù* sulla Plancia dei Re nel primo spazio in alto di 1 dei 2 tracciati dell'Ordine di Gioco. Successivamente, seguendo il senso orario, tutti gli altri giocatori piazzano il disco della loro *tribù* negli spazi sottostanti a quello occupato dal primo giocatore.



Il primo giocatore guadagna immediatamente 1 Punto Vittoria.

Il primo Turno *Mese* è l'unico che inizia in questo modo. L'Ordine di Gioco all'inizio di tutti gli altri Turni *Mese*, come spiegato più avanti, è determinato in modo diverso.

Infine, seguendo l'Ordine di Gioco, ogni giocatore piazza un **segnalino villaggio** della propria *tribù* in 1 dei 3 territori indicati sulla sua Carta Setup. Gli altri 2 **segnalini villaggio** potranno essere piazzati durante la partita.

Dopo aver piazzato il **segnalino villaggio** riponete la Carta Setup nella scatola, non servirà più per il resto della partita.

TERRITORI, AREE DI MARE E MOVIMENTO

Il territorio dove avete piazzato il primo **segnalino villaggio** può già influenzare, almeno parzialmente, la strategia della vostra partita.

La mappa raffigurata sulla Plancia dei Re è infatti suddivisa in territori (Regiones) e aree di mare (Oceanus). Quando si svolgono azioni, la Carta *Villaggio* 🏠 e la Carta *In Viaggio* 🚶🚫 si riferiscono sempre ad un territorio.

Per poter svolgere azioni lontano dal proprio *Villaggio*, ovvero in territori differenti da quello dove è piazzato 1 dei **segnalini villaggio** della propria *tribù*, è obbligatorio effettuare un movimento e pagare un Costo di Movimento in tasselli **Alimento**. Se non si dispone di **Alimenti** sufficienti a completare il movimento, al netto di eventuali bonus, l'azione non può essere svolta.



Quando un giocatore ha più **segnalini villaggio** nei territori della mappa della Plancia dei Re il numero totale di **Alimenti** che va messo nel mercato di *Portum Itium* va calcolato partendo dal territorio con il **segnalino villaggio** più vicino rispetto al territorio di destinazione.



I Costi di Movimento dei territori e delle aree di mare sono indicati sul tassello Costi di Movimento presente nello spazio dedicato sulla Plancia dei Re. All'inizio della partita il Costo di Movimento è quello base che corrisponde a 1 **Alimento** per ogni territorio e 2 **Alimenti** per ogni area di mare. Durante la partita il Costo di Movimento può cambiare temporaneamente, per un solo Turno *Mese*, grazie alla pesca di alcune carte Evento.

Il numero totale di **Alimenti** che vanno messi nel mercato di *Portum Itium* per compiere un movimento è dato dalla somma dei Costi di Movimento di tutti i territori e delle aree di mare da attraversare, escluso il territorio di partenza ma compreso quello di destinazione.

Se durante il movimento si attraversa un territorio che contiene il **segnalino villaggio** di un giocatore avversario, il giocatore avversario riscuote un tributo di 1 **Alimento**, acquisito tra quelli che il giocatore in movimento deve mettere nel mercato di *Portum Itium*. Il tributo deve essere pagato anche nel caso in cui il giocatore in movimento benefici di un bonus che gli permetta di raggiungere il territorio di destinazione gratuitamente.

Non c'è un territorio sbagliato a prescindere dove piazzare i **segnalini villaggio** della vostra *tribù* ma valutate sempre con attenzione la distanza che separa i territori dove sono piazzati i vostri **segnalini villaggio** rispetto ai territori dove sono piazzati quelli dei giocatori avversari e rispetto al territorio del mercato di *Portum Itium*!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in 12 Turni. Dopo 2 Turni *Mese*, durante i quali i giocatori eseguono azioni, segue sempre 1 Turno *Festività* durante il quale i giocatori guadagnano Punti Vittoria 🏆 se raggiungono gli obiettivi descritti sui tasselli *Festività*.

IL TURNO MESE

Ogni Turno *Mese* è diviso in 3 Fasi:

- 🌀 Fase Eventi;
- 🌀 Fase Azioni;
- 🌀 Fase Ripristino.



FASE EVENTI

Ogni giocatore, seguendo l'ordine di gioco, sposta 3 cubetti Volere Divino dalla Carta *Villaggio* della sua *tribù* alla *Riserva Comune* e pesca 1 Carta Evento. Il giocatore che non ha sufficiente Volere Divino non può pescare la Carta Evento e deve passare la mano senza partecipare alla Fase Eventi.

❖ Se il mazzo delle carte Evento si esaurisce, la Fase Eventi si conclude immediatamente e non viene più svolta sino al termine della partita.

La Fase Eventi termina quando tutti i giocatori hanno pescato 1 Carta Evento oppure hanno passato la mano.

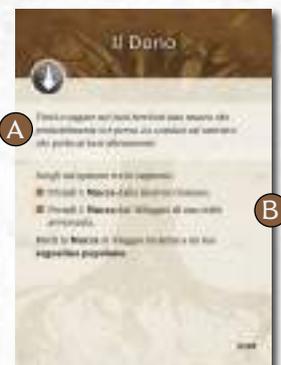
Alcune carte Evento hanno un effetto immediato .

Il giocatore legge subito ad alta voce il testo, applica l'effetto e scarta infine la carta ad effetto immediato in una pila degli scarti accanto al mazzo delle Carte Evento.

Il giocatore che pesca la carta Evento **Il Dono** legge ad alta voce il testo

A agli avversari e applica l'effetto **B**:

- ☞ prende 1 tassello **Mucca** dal mercato di *Portum Itium* oppure, se disponibile, dalla Carta *Villaggio* di un altro giocatore;
- ☞ mette successivamente il tassello **Mucca** ed un **popolano** della sua *tribù* sulla Carta *In Viaggio*.



❖ Le informazioni delle Carte Evento sono prioritarie rispetto al regolamento. Se una Carta Evento permette di applicare un effetto che è in contrasto con quanto scritto nel regolamento, la Carta Evento ha la priorità.

Altre Carte Evento hanno invece un effetto ritardato  che è descritto sulla Carta Evento **C**.

In questo caso il giocatore legge il testo **D** senza rivelarlo agli altri giocatori e piazza la carta, coperta, nella sua area di gioco.

Il giocatore che pesca la Carta Evento **Arianrhod** legge il testo senza rivelarlo agli avversari e piazza la Carta Evento coperta nella sua area di gioco.

Durante una Fase Azioni di un qualsiasi Turno *Mese* e solo al suo turno, il giocatore applica l'effetto **E**:

- ☞ guarda le prime 3 carte in cima al mazzo delle Carte Evento e le riordina come preferisce, riponendole nuovamente in cima al mazzo.



Un giocatore non può possedere più di una Carta Evento nella sua area di gioco, se ne pesca una seconda è obbligato a scegliere quale tenere e quale scartare in una pila degli scarti accanto al mazzo delle Carte Evento.

Il giocatore scarta la carta ad effetto ritardato in una pila degli scarti accanto al mazzo delle Carte Evento solo dopo aver applicato l'effetto.

FASE AZIONI

Ogni giocatore, seguendo l'ordine di gioco, impegna le unità della sua *tribù* per giocare una Carta Azione di Sviluppo, Commercio e Razzia oppure per dichiarare Battaglia. L'alternarsi dei giocatori procede fino a quando tutti i giocatori hanno passato la mano decretando in questo modo il termine della Fase Azioni. Un giocatore passa la mano se non vuole o non può più giocare una Carta Azione di Sviluppo, Commercio e Razzia oppure dichiarare Battaglia.

Quando un giocatore passa la mano sposta il disco della sua *tribù* nel primo spazio libero, partendo dall'alto, del tracciato Ordine di Gioco opposto a quello in uso.

Mentre il tracciato in uso mostra infatti l'ordine di gioco del Turno *Mese* in corso, in quello opposto i giocatori competono per determinare l'ordine di gioco del Turno *Mese* successivo.

Il giocatore che passa la mano per primo guadagna immediatamente 1 Punto Vittoria 🏆.



L'ordine di gioco del Turno Mese in corso rappresentato nell'immagine è blu, viola, verde, arancione e giallo. Quando il giocatore che gestisce la tribù Verde passa la mano, sposta il disco della sua tribù nel tracciato opposto diventando il primo giocatore per il Turno Mese successivo. Essendo il primo giocatore a passare la mano guadagna 1 Punto Vittoria 🏆.

! Non sottovalutate la gestione dell'ordine di gioco. Spesso è importante poter giocare una Carta Azione di Sviluppo, Commercio e Razzia oppure dichiarare Battaglia prima o dopo un giocatore avversario.

Quando un giocatore passa la mano non può più giocare Carte Azione di Sviluppo, Commercio e Razzia né dichiarare Battaglia nel Turno *Mese* in corso.

FASE RIPRISTINO

Ogni giocatore, contemporaneamente, deve:

- ☒ spostare **beni**, **trofei** e **ostaggi** dalla Carta *In Viaggio* della sua *tribù* alla sua Carta *Villaggio*;
- ☒ rendere nuovamente disponibili i **popolani** ed i **personaggi** della sua *tribù* presenti sulla sua Carta *In Viaggio* e sulla sua Carta *Villaggio*;
- ☒ recuperare le Carte Azione dalla pila degli scarti della sua *tribù* e ricostituire il mazzo delle Carte Azione.

Ogni giocatore può, solo in questa Fase:

- ☒ equipaggiare i **personaggi**, spostando i **beni** dalla Carta *Villaggio* della sua *tribù* agli spazi delle Carte Personaggio della sua *tribù*;
- ☒ spogliare i **personaggi**, spostando i **beni** dalle Carte Personaggio della sua *tribù* alla sua Carta *Villaggio* così da poterli utilizzare, ad esempio, per azioni di Commercio;
- ☒ usufruire dei benefici descritti dalla Carta Abilità della sua *tribù* che si attivano durante questa Fase;
- ☒ guadagnare 1 Punto Vittoria 🏆 per ogni **ostaggio** presente sulla Carta *Villaggio* della sua *tribù*;
- ☒ guadagnare 1 Punto Vittoria 🏆 per ogni **personaggio** della sua *tribù* equipaggiato con 1 **Fibula**;
- ☒ guadagnare 1 Punto Vittoria 🏆 per il **trofeo** "Lancia di Gorias" piazzato sulla Carta *Villaggio* della sua *tribù*.

Fate infine avanzare di 1 spazio il disco nero sul tracciato dei Turni rappresentato sulla Plancia dei Re e verificate che l'altro disco nero del tracciato dell'Andamento della Battaglia sulla Plancia della Battaglia sia piazzato nello spazio con il valore 3.

! Un giocatore può equipaggiare un **personaggio** con 1 **Fibula** e guadagnare di conseguenza 1 Punto Vittoria 🏆 nella stessa Fase Ripristino.

IL TURNO FESTIVITÀ

Ogni giocatore che raggiunge 1 o più obiettivi descritti sul tassello *Festività* del Turno *Festività* in corso guadagna Punti Vittoria 🏆.

I **beni** equipaggiati dai **personaggi** contribuiscono al raggiungimento degli obiettivi.

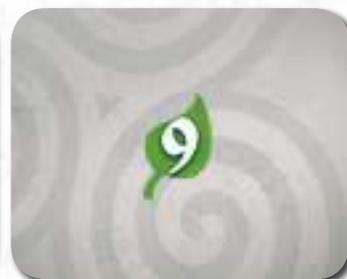


Leggete gli obiettivi descritti sul tassello *Festività* in anticipo rispetto al Turno *Festività* corrispondente così da poter pianificare una strategia che permetta di guadagnare il maggior numero di Punti Vittoria 🏆.

IL CALENDARIO CELTICO SI DIVIDE IN DUE SEMESTRI: UNO INVERNALE, COLLEGATO ALL'INIZIO DELLA METÀ OSCURA DELL'ANNO, E L'ALTRO ESTIVO, COLLEGATO ALL'INIZIO DELLA METÀ CHIARA.

I CELTI CELEBRAVANO QUATTRO GRANDI FESTIVITÀ ANNUALI LEGATE AI CICLI DELLA NATURA E ALLE SUE STAGIONI: SAMHAIN, IMBOLC, BELTANE E LUGHNASADH. ERANO CHIAMATE ANCHE FESTE DEL FUOCO PERCHÉ IN QUESTE OCCASIONI VENIVA SEMPRE ACCESO UN FUOCO RITUALE.

Dopo aver svolto il Turno girate il tassello *Festività* con il lato senza testi visibile e piazzatelo nuovamente nel suo spazio sulla Plancia dei Re. In alternativa potete metterlo nella scatola, non servirà più per il resto della partita.



FINE DEL GIOCO

Al termine della partita, quando l'ultimo giocatore ha realizzato gli obiettivi del Turno *Festività* "Lughnasadh" ed eventualmente sono state giocate le ultime carte Evento ad effetto ritardato 🕒, il giocatore con più Fama, cioè con più Punti Vittoria 🏆, è dichiarato vincitore e conquista il titolo di VERRIX.

In caso di parità tra 2 o più giocatori vince il giocatore che sulla sua Carta *Villaggio* ha, nell'ordine, il maggior numero di:

- 🌀 Volere Divino;
- 🌀 trofei;
- 🌀 animali, compresi quelli equipaggiati dai **personaggi**.

In caso di ulteriore parità vince il giocatore che ha il disco della sua *tribù* piazzato nello spazio più in basso sul tracciato dell'Ordine di Gioco.



AZIONE, REAZIONE E SUPPORTO

Ci sono 4 tipologie di Azione: Sviluppo, Commercio, Razzia e Battaglia. Per svolgere queste Azioni è sempre necessario utilizzare una Carta Azione, che può essere giocata soltanto grazie all'impegno di **popolani e personaggi**.

Qualsiasi Carta Azione può essere giocata una volta sola durante la Fase Azioni di un Turno *Mese* e torna nuovamente disponibile solo durante la successiva Fase Ripristino.

Ogni Carta Azione include le seguenti informazioni:

- ✂ **A** la **FORZA minima** necessaria per poter svolgere l'Azione;
- ✂ **B** le unità che possono essere impegnate per il conteggio della **FORZA** necessaria ad eseguire l'Azione e le unità che possono partecipare all'Azione, anche quelle della *tribù* avversaria per le Azioni di Razzia e Battaglia. La combinazione di **popolani e personaggi** che si possono impegnare per svolgere l'Azione è libera;
- ✂ **C** Il luogo dove si svolge l'Azione;
- ✂ **D** Il titolo;
- ✂ **E** La tipologia di Azione;
- ✂ **F** l'effetto della carta, che comprende eventuali altre condizioni da soddisfare per poter svolgere l'Azione;
- ✂ **G** la tipologia della carta. La banda nera identifica una Carta Azione Base mentre la banda rossa identifica una Carta Azione **Speciale**. Il numero di rombi all'interno della banda identifica invece la rarità:



  1 x \blacklozenge - Azione Comune, carta posseduta da tutti i giocatori;

  2 x \blacklozenge - Azione Non Comune, carta posseduta da qualche giocatore;

  3 x \blacklozenge - Azione Rara, carta posseduta da un solo giocatore.



Le informazioni delle Carte Azione sono prioritarie rispetto al regolamento. Se una Carta Azione permette di applicare un effetto che è in contrasto con quanto scritto nel regolamento, la Carta Azione ha la priorità.

Un giocatore, anche dopo aver passato la mano, è obbligato ad effettuare una Reazione quando è il bersaglio di un'Azione svolta da un giocatore avversario.

Un giocatore che non ha ancora passato la mano può fornire un Supporto quando decide di intervenire in un'Azione proposta da un giocatore avversario nei confronti di un terzo giocatore.

Difendere il proprio *Villaggio* da un'Azione di Razzia di un giocatore avversario, è considerata una Reazione.

Schierarsi a favore di un giocatore avversario che ha dichiarato Battaglia, o di un giocatore avversario che effettua la Reazione per difendersi, è considerato un Supporto.

LO SVILUPPO

Queste Carte Azione permettono principalmente di produrre **beni** oppure di ottenere Volere Divino.

Un giocatore, quando svolge un Azione di Sviluppo:

- ✂ gioca una Carta Azione di Sviluppo;
- ✂ impegna sulla Carta *Villaggio* della propria tribù un numero di **popolani** e **personaggi** disponibili che hanno un valore complessivo di **FORZA** pari o superiore al costo di impegno della Carta Azione di Sviluppo;
- ✂ applica l'effetto descritto dalla Carta Azione.

I **beni** ed il Volere Divino prodotti con un Azione di Sviluppo, salvo eccezioni descritte dalla Carta Azione, devono essere piazzati sulla Carta *Villaggio* della propria *tribù*. I **beni** al *Villaggio* non possono essere equipaggiati sulle Carte Personaggio sino alla Fase Ripristino del Turno *Mese* in corso e possono essere bersaglio di commercio o razzia.

Tra le Carte Azione Base di ogni *tribù* è presente la Carta Azione **Cucinare** che si svolge al proprio *Villaggio* 🏠 e permette di produrre **Alimenti**.



Il giocatore che gestisce la *tribù* Gialla gioca la Carta Azione **Cucinare** e applica l'effetto:

- ✂ **A** impegna sulla propria Carta *Villaggio* 2 **popolani** che hanno ciascuno una FORZA di 1. Il valore di FORZA complessivo è di 2, pari al costo di impegno della Carta Azione **Cucinare**;
- ✂ **B** prende 3 tasselli **Alimento** dalla *Riserva Comune* e li piazza sulla sua Carta *Villaggio*;
- ✂ **C** dato che possiede il trofeo "Calderone di Murias" decide di prendere un altro tassello **Alimento** dalla Carta *Villaggio* della *tribù* Verde e lo piazza sulla sua Carta *Villaggio*.



Il giocatore applica l'effetto e scarta infine la carta in una pila degli scarti nella sua area di gioco.

Tra le Carte Azione Base di ogni *tribù* sono presenti 2 Carte Azione di Sviluppo che meritano un approfondimento. L'Azione **Apprendere** si svolge al proprio *Villaggio* 🏡 e permette di aggiungere una Carta Azione **Speciale** al mazzo delle Carte Azione Base.



Il giocatore che gestisce la *tribù* Viola gioca la carta Azione **Apprendere** e applica l'effetto:

- ☒ consulta le Carte Azione **Speciale** che deve ancora apprendere e sceglie di aggiungere la carta Azione **Terra Consacrata** al mazzo delle carte Azione Base;
- ☒ impegna sulla propria Carta *Villaggio* il **personaggio** mistico 🧙 **Lindsay** che ha una FORZA di 3, superiore al costo di impegno della Carta Azione **Terra Consacrata**;
- ☒ aggiunge la Carta Azione **Terra Consacrata** al mazzo delle Carte Azione Base rendendola immediatamente disponibile per svolgere Azioni nel Turno *mese* in corso;
- ☒ guadagna 1 Punto Vittoria 🏆.

La Carta Azione **Apprendere** NON ha un costo di impegno proprio e NON mostra le unità che si possono impegnare per poter svolgere l'Azione. Queste informazioni sono da ricavare sulla Carta Azione **Speciale** che si vuole aggiungere al mazzo delle Carte Azione Base.

Il giocatore applica l'effetto e scarta infine la carta in una pila degli scarti nella sua area di gioco. Se ha aggiunto l'ultima Carta Azione **Speciale** al mazzo delle Carte Azione Base può scartare definitivamente la Carta Azione **Apprendere** e metterla nella scatola, non servirà più per il resto della partita.



L'Azione **Promuovere Popolano** si svolge al proprio *Villaggio* 🏡 e permette di ottenere un nuovo **personaggio** in cambio di un **popolano**.

Il giocatore che gestisce la *tribù* Blu gioca la Carta Azione **Promuovere Popolano** e applica l'effetto:

- ☒ piazza il **popolano** 🧑 che ha impegnato per svolgere l'Azione al mercato di *Portum Itium*;
- ☒ consulta le carte **personaggio** di colore grigio, sceglie il **personaggio Ambigath** e piazza la carta **personaggio** corrispondente nella sua area di gioco;
- ☒ prende un **segnalino personaggio** di colore grigio e lo aggiunge alle sue unità disponibili che possono essere ancora impegnate per svolgere Azioni nel Turno *Mese* in corso.

Le carte **personaggio** di colore grigio sono consultabili in qualsiasi momento durante tutta la partita.

Il giocatore applica l'effetto e mette infine la Carta Azione nella scatola, non servirà più per il resto della partita.

IL COMMERCIO

Queste Carte Azione permettono principalmente di scambiare **beni** ed **ostaggi** con il mercato di *Portum Itium* e con il *Villaggio* di un altro giocatore.

Un giocatore, quando svolge un Azione di Commercio:

- ✂ gioca una Carta Azione di Commercio;
- ✂ impegna sulla Carta *In Viaggio* della propria *tribù* un numero di **popolani** e **personaggi** disponibili che hanno un valore complessivo di **FORZA** pari o superiore al costo di impegno della Carta Azione di Commercio;
- ✂ paga il Costo di Movimento;
- ✂ applica l'effetto descritto dalla Carta Azione.

Il numero massimo di **beni** e **ostaggi** che un giocatore può vendere e acquistare, salvo eccezioni descritte dalla Carta Azione, è pari al numero di unità impegnate nell'Azione di Commercio più eventuali bonus  che aumentano la capacità di trasporto dei **personaggi** che sono stati impegnati nell'Azione.

Un giocatore che impegna in un Azione di Commercio un **personaggio** senza bonus che aumenta la capacità di trasporto  e 2 **popolani**, ha una capacità di trasporto pari a 3. Può quindi vendere fino a 3 **beni** e/o **ostaggi** e acquistare fino a 3 **beni** e/o **ostaggi**.



Un giocatore bersaglio di un Azione di Commercio è obbligato ad accettare lo scambio che gli viene proposto.

A seconda del luogo dove si svolge lo scambio, i **beni** e gli **ostaggi** venduti con un Azione di Commercio devono essere piazzati al mercato di *Portum Itium* oppure sulla Carta *Villaggio* del giocatore che è bersaglio dell'Azione di Commercio.

I **beni** e gli **ostaggi** acquistati con un Azione di Commercio devono essere piazzati sulla Carta *In Viaggio* della propria *tribù*. I **beni** *In Viaggio* non possono essere equipaggiati sulle Carte Personaggio sino alla Fase Ripristino del Turno *Mese* in corso. Sia i **beni** che gli **ostaggi** piazzati sulla Carta *In Viaggio* non possono inoltre essere bersaglio di commercio o razzia.

In VERRIX non esiste moneta, per risolvere qualsiasi scambio di **beni** ed **ostaggi** bisogna tenere conto dei valori descritti sulla Carta *Portum Itium*. Per comodità gli stessi valori sono presenti anche su ogni tassello **bene**.

In VERRIX non esiste il "resto", il valore in eccedenza viene perso.

Per acquistare una **Spada** che ha un valore di 5 è necessario vendere dei **beni** che hanno un valore pari o superiore a 5. Un **Carro** che ha un valore di 5 può essere sufficiente, oppure un **Martello** e una **Belladonna** che complessivamente hanno un valore di 6 sono una valida alternativa.



Tra le Carte Azione Base della *tribù* Verde è presente la Carta Azione **Giorno di Festa** che si svolge lontano dal proprio *Villaggio* e permette di commerciare con un'altra *tribù*.



Il giocatore che gestisce la *tribù* Verde gioca la Carta Azione **Giorno di Festa** e applica l'effetto:

- ✂ **A** impegna sulla propria Carta *In Viaggio* il **personaggio** mercante **Murchad** che ha una FORZA di 2 più un **popolano** che ha una FORZA di 1. Il valore di FORZA complessivo è di 3, pari al costo di impegno della Carta Azione **Giorno di Festa**;
- ✂ **B** piazza 2 tasselli **Alimento** al mercato di *Portum Itium* per pagare il Costo di Movimento, che dal territorio degli Icenì gli permette di raggiungere il territorio degli Atrebatès, dove è piazzato un **segnalino villaggio** del giocatore che gestisce la *tribù* Gialla;
- ✂ **C** sposta 1 tassello **Cavallo** dalla Carta *Villaggio* alla carta *In Viaggio* della sua tribù;
- ✂ **D** sposta il tassello **Cavallo** dalla Carta *In Viaggio* della sua *tribù* alla Carta *Villaggio* della *tribù* Gialla;
- ✂ **E** decide di lasciare la **Lancia** sulla Carta *Villaggio* della *tribù* Gialla e prende in cambio 2 tasselli **Belladonna** che piazza sulla Carta *In Viaggio* della propria *tribù*;
- ✂ guadagna 1 Punto Vittoria dopo aver ultimato lo scambio.



Il giocatore applica l'effetto e scarta infine la carta in una pila degli scarti nella sua area di gioco.





Tra le Carte Azione **Speciale** di ogni *tribù* è presente una Carta Azione di Commercio che merita un approfondimento.

L'azione **Patto tra Clan** si svolge lontano dal proprio *Villaggio* e permette di piazzare un **segnalino villaggio** sulla mappa della Plancia dei Re. Il **segnalino villaggio** deve essere piazzato in un territorio libero e adiacente ad un altro territorio dov'è già presente un *Villaggio* della propria *tribù*.

Il giocatore che gestisce la *tribù* Gialla gioca la Carta Azione **Speciale Patto tra Clan** e applica l'effetto:

- ✂ impegna sulla propria Carta *In Viaggio* il **personaggio** artigiano **Ygerna** che è equipaggiato con un **Martello** e ha quindi una FORZA di 3, più un **popolano** che ha una FORZA di 1. Il valore di FORZA complessivo è di 4, pari al costo di impegno della Carta Azione **Patto tra Clan**;
- ✂ mette un tassello **Alimento** al mercato di *Portum Itium* per pagare il Costo di Movimento, perché piazza 1 **segnalino villaggio** nel territorio dei Cantiaci che è adiacente a quello degli Atrebates dove aveva piazzato il **segnalino villaggio** ad inizio partita;
- ✂ tra le 2 opzioni sceglie di prendere un **segnalino personaggio** della sua *tribù* che prende dal mercato di *Portum Itium* e piazza sulla Carta *In Viaggio* della sua *tribù*.

Se tutti i territori adiacenti al territorio dov'è presente un **segnalino villaggio** della propria *tribù* sono occupati da *Villaggi* avversari non è possibile giocare la Carta Azione **Patto tra Clan**.

Il giocatore applica l'effetto e scarta infine la carta in una pila degli scarti nella sua area di gioco. Se ha piazzato l'ultimo **segnalino villaggio** sulla mappa della Plancia dei Re può scartare definitivamente la Carta Azione **Patto tra Clan** e metterla nella scatola, non servirà più per il resto della partita.

LA RAZZIA

Queste Carte Azione permettono principalmente di attaccare il *Villaggio* di un altro giocatore per cercare di rubare **beni, trofei** ed **ostaggi**.

Un giocatore, quando svolge un Azione di Razzia:

- ✂ gioca una Carta Azione di Razzia;
- ✂ paga il Costo di Movimento;
- ✂ impegna sulla Carta *In Viaggio* della propria *tribù* un numero di **popolani** e **personaggi** disponibili, che hanno un valore complessivo di *FORZA* pari o superiore al costo di impegno della Carta Azione di Razzia;
- ✂ applica l'effetto descritto dalla Carta Azione.

Il giocatore che è bersaglio di un Azione di Razzia, invece:

- ✂ tiene conto che le sue unità che possono partecipare all'Azione sono quelle descritte sulla Carta Azione di Razzia giocata dall'attaccante;
- ✂ tiene conto che i **popolani** e i **personaggi** già impegnati in precedenti Azioni sulla Carta *Villaggio* della propria *tribù* devono difendere obbligatoriamente;
- ✂ può decidere di impegnare sulla Carta *Villaggio* della propria *tribù* i **popolani** e i **personaggi** disponibili che vuole aggiungere per difendersi.

L'esito di un Azione Razzia è determinato dal confronto della *FORZA* dell'attaccante con la *FORZA* del difensore. Entrambi i giocatori, per determinare la loro *FORZA* complessiva, sommano:

- ✂ la *FORZA* dei **popolani** e dei **personaggi** che hanno impegnato;
- ✂ più eventuali bonus e malus descritti nell'effetto della Carta Azione di Razzia.

Il difensore somma inoltre il valore di un **gettone Mórrián** pescato a caso dal sacchetto, anche se non ha impegnato **popolani** e **personaggi** sulla sua Carta *Villaggio*. Mettendo un Volere Divino nella *Riserva Comune* è possibile pescare a caso 2 **gettoni Mórrián** e utilizzare obbligatoriamente quello con il valore più alto. L'altro gettone deve essere rimesso nel sacchetto.

Se la *FORZA* dell'attaccante è superiore alla *FORZA* del difensore l'Azione di Razzia ha successo e l'attaccante applica l'effetto descritto sulla Carta Azione. In caso contrario, se la *FORZA* dell'attaccante è pari o inferiore alla *FORZA* del difensore, l'Azione di Razzia fallisce e il confronto termina senza conseguenze per il difensore.

I **beni** e gli **ostaggi** rubati con un Azione di Razzia conclusa con successo devono essere piazzati sulla Carta *In Viaggio* della propria *tribù*. I **beni** *In Viaggio* non possono essere equipaggiati sulle Carte Personaggio sino alla Fase Ripristino del Turno Mese in corso. Sia i **beni** che gli **ostaggi** piazzati sulla Carta *In Viaggio* non possono inoltre essere bersaglio di commercio o razzia.

Il numero massimo di **beni** e **ostaggi** che un giocatore può rubare, salvo eccezioni descritte dalla Carta Azione, è pari al numero di unità impegnate nell'Azione di Razzia più eventuali bonus  che aumentano la capacità di trasporto dei **personaggi** che sono stati impegnati nell'Azione.

Un giocatore che impegna in un Azione di Razzia un **personaggio** senza il bonus che aumenta la capacità di trasporto  e 4 **popolani**, ha una **capacità di trasporto** pari a 5. Può quindi rubare fino a 5 **beni** e/o **ostaggi**.

! Il giocatore bersaglio di un Azione di Razzia è obbligato ad effettuare una Reazione, per provare ad opporsi al tentativo di furto.



Tra le Carte Azione Base della *tribù* Blu è presente la Carta Azione **Scorreria** che si svolge lontano dal proprio *Villaggio* e permette di razzare il *Villaggio* di un'altra *tribù*.

Il giocatore che gestisce la *tribù* Blu gioca la Carta Azione **Scorreria** e applica l'effetto:

- ✂ **A** impegna sulla propria Carta *In Viaggio* il personaggio guerriero **Niamh** che ha una FORZA di 2 più 4 **popolani** che hanno ciascuno una FORZA di 1. Il valore di FORZA complessivo è di 6, superiore al costo di impegno della Carta Azione **Scorreria**;
- ✂ **B** piazza 3 tasselli **Alimento** al mercato di *Portum Itium* per pagare il Costo di Movimento, che dal territorio dei Caledonii gli permette di raggiungere il territorio dei Brigantes dove è piazzato un **segnalino villaggio** del giocatore che gestisce la *tribù* Viola.



- ✂ **C** il giocatore che gestisce la *tribù* Viola ha 2 **popolani** già impegnati in precedenti Azioni sulla Carta *Villaggio* della propria *tribù* e decide di impegnare altri 2 **popolani** disponibili della propria *tribù*. Il valore di FORZA complessivo è di 4;
- ✂ **D** il giocatore che gestisce la *tribù* Viola pesca inoltre dal sacchetto il **gettone Mórrígan** con il valore 2. Ora il valore di FORZA complessivo è di 6;
- ✂ la FORZA della *tribù* Blu è pari alla FORZA della *tribù* Viola, l'Azione di Razzia quindi fallisce e non ci sono conseguenze per il giocatore che gestisce la *tribù* Viola.



Il giocatore applica l'effetto, rimette nel sacchetto il **gettone Mórrígan** che ha pescato e scarta infine la carta in una pila degli scarti nella sua area di gioco.



Tra le Carte Azione **Speciale** della *tribù* Arancione è presente la Carta Azione **Saccheggio** che si svolge lontano dal proprio *Villaggio* ed è l'unica che permette di razzare il mercato di *Portum Itium*. L'Azion e non richiede alcun confronto di FORZA, la Razzia in questo caso ha sempre successo.

Il giocatore applica l'effetto e scarta infine la carta in una pila degli scarti nella sua area di gioco.

Il giocatore che gestisce la *tribù* Arancione gioca la Carta Azione **Speciale Saccheggio** e applica l'effetto:

- ☒ impegna sulla propria Carta *In Viaggio* il **personaggio** guerriero **Artghal**, che ha una FORZA di 2, il personaggio guerriero **Sive** che ha una FORZA di 1, più 2 **popolani** che hanno ciascuno una FORZA di 1. Il valore di FORZA complessivo è di 5, superiore al costo di impegno della carta Azione **Saccheggio**;
- ☒ il **segnalino villaggio** della sua *tribù* più vicino al territorio del mercato di *Portum Itium* è piazzato nel territorio dei Brigantes. Per raggiungere il territorio del mercato di *Portum Itium* sarebbero necessari 5 tasselli **Alimento** ma grazie ai **personaggi** guerriero, entrambi equipaggiati con un **Cavallo** che fornisce un bonus che diminuisce di 1 il Costo di Movimento, piazza solo 3 tasselli **Alimento** al mercato di *Portum Itium* per pagare il Costo di Movimento;
- ☒ tra le 2 opzioni descritte nell'effetto, avendo impegnato ben 4 unità per svolgere l'Azion e, sceglie una **Spada**, una **Lancia** e 2 **Alimenti**, che prende dal mercato di *Portum Itium* e piazza sulla Carta *In Viaggio* della sua *tribù*;
- ☒ guadagna 1 Punto Vittoria per aver preso 3 differenti tipi di **beni**.

LA BATTAGLIA

Queste Carte Azione permettono di attaccare il *Villaggio* di un altro giocatore per cercare di guadagnare Punti Vittoria.

Le Carte Azione di Battaglia, rispetto alle altre Carte Azione che non hanno vincoli particolari, possono essere giocate unicamente dopo una dichiarazione di Battaglia nei confronti di un giocatore avversario. Per poter dichiarare una Battaglia è obbligatorio poter impegnare almeno 4 unità disponibili tra **popolani**, **personaggi** mistico e/o **personaggi** guerriero.

In una Battaglia si affrontano sempre 2 Fazioni che devono essere schierate sulla Plancia della Battaglia nel seguente ordine e modo:

Il giocatore che comanda la Fazione che attacca, dopo aver dichiarato la Battaglia:

- ☒ paga il Costo di Movimento;
- ☒ **A** impegna e divide negli spazi dell' *Accampamento* almeno 4 unità disponibili tra **popolani** e **personaggi** della propria *tribù*.

Il giocatore che comanda la Fazione che difende, invece:

- ☒ **B** impegna obbligatoriamente e divide negli spazi del *Villaggio* i **popolani** e i **personaggi** già impegnati in precedenti Azioni sulla Carta *Villaggio* della propria *tribù*;
- ☒ **B** impegna e divide negli spazi del *Villaggio* i **popolani** e i **personaggi** disponibili che vuole aggiungere al suo schieramento;
- ☒ perde 1 Punto Vittoria per ogni unità disponibile che potrebbe partecipare alla battaglia ma che decide di non impegnare negli spazi del *Villaggio*.



Il giocatore che difende è obbligato ad effettuare una Reazione per provare a vincere la Battaglia.

Tutti gli altri giocatori, seguendo l'ordine di gioco, possono proporre un Supporto in Battaglia alla Fazione che attacca oppure alla Fazione che difende. Il giocatore che comanda la Fazione a cui viene proposto il Supporto può rifiutare la proposta.

Se la proposta viene accettata, ogni giocatore che fornisce un Supporto:

- ☘ paga il Costo di Movimento;
- ☘ **C** impegna e divide negli spazi del *Villaggio* oppure dell'*Accampamento* i **popolani** e i **personaggi** disponibili che vuole aggiungere allo schieramento della Fazione che supporta;
- ☘ mette a disposizione della Fazione che supporta le sue Carte Azione di Battaglia ancora disponibili.

Nessun giocatore, dopo aver impegnato le unità disponibili sulla Plancia della Battaglia, può aggiungere o togliere **popolani** e **personaggi** dallo schieramento.



Un giocatore che, nel Turno *Mese* in corso, ha già passato la mano oppure non ha **Alimenti** sufficienti per pagare il Costo di Movimento, non può fornire Supporto.

Il giocatore che comanda la Fazione che attacca non può aggiungere unità disponibili sulla Plancia della Battaglia dopo che il giocatore che comanda la Fazione che difende accetta una proposta di Supporto che aumenta la FORZA del suo schieramento.



Schieramento:
La FORZA complessiva della Fazione che attacca è pari a 8. La FORZA complessiva della Fazione che difende è pari a 8. Il disco nero è piazzato nello spazio 3 del Tracciato dell'Andamento della Battaglia.

Spazi del Villaggio:
Il giocatore che gestisce la *tribù* Viola che difende, impegna:
☘ Il **personaggio** mistico **Lindsay** che ha una FORZA di 3;
☘ 5 **popolani** che hanno ciascuno una FORZA di 1.

Spazi dell'Accampamento:
Il giocatore che gestisce la *tribù* Blu che dichiara Battaglia e attacca, impegna:
☘ Il **personaggio** guerriero **Niamh** che ha una FORZA di 2;
☘ 4 **popolani** che hanno ciascuno una FORZA di 1.

Spazi dell'Accampamento:
Il giocatore che gestisce la *tribù* Verde fornisce supporto e impegna 2 **popolani** che hanno ciascuno una FORZA di 1.

La Battaglia si svolge in 3 Round consecutivi.

La Fazione vincitrice di ogni Round è determinata dal confronto della FORZA della Fazione che attacca con la FORZA della Fazione che difende. Entrambe le Fazioni, per calcolare la propria FORZA complessiva, sommano:

✘ la FORZA dei **popolani** e dei **personaggi** che partecipano all'Azione, cioè quelli che si trovano negli spazi campo di Battaglia del *Villaggio* e dell'*Accampamento*;

✘ più eventuali bonus e malus che vengono applicati grazie all'effetto della Carta Azione di Battaglia.

La Fazione che non gioca la Carta Azione di Battaglia somma inoltre il valore di 1 **gettone Mórrígan**, pescato a caso dal sacchetto. Mettendo 1 **Volere Divino** nella *Riserva Comune* è possibile pescare a caso 2 **gettoni Mórrígan** e utilizzare obbligatoriamente quello con il valore più alto. L'altro gettone deve essere rimesso nel sacchetto. I gettoni utilizzati restano invece fuori dal sacchetto fino al termine della Battaglia.

Al termine di ogni Round:

✘ spostate il disco nero presente sul tracciato dell'Andamento della Battaglia verso la Fazione vincitrice di un numero di spazi pari alla differenza della FORZA delle 2 Fazioni;

✘ spostate i **personaggi** ed i **popolani** che hanno partecipato all'Azione negli spazi del *Villaggio* e dell'*Accampamento*.

Il primo Round si svolge come segue:

✘ **A** **B** la Fazione che attacca gioca una Carta Azione di Battaglia che piazza nello spazio bianco più in basso presente sulla Plancia della Battaglia e sposta i **popolani** e i **personaggi** di entrambe le Fazioni che partecipano all'Azione negli spazi del campo di Battaglia del *Villaggio* e dell'*Accampamento*;

✘ **C** la Fazione che difende pesca a caso dal sacchetto 1 **gettone Mórrígan**.

Se la Fazione che attacca non può giocare la Carta Azione i ruoli si invertono.



Se i giocatori che fanno parte di una Fazione non trovano un accordo su chi deve mettere 1 Volere Divino nella *Riserva Comune* per pescare a caso 2 **gettoni Mórrígan**, decide il giocatore che comanda la Fazione.



Primo Round:

La FORZA complessiva della Fazione che attacca è pari a 7. La FORZA complessiva della Fazione che difende è pari a 8.

Spostate Il disco nero di 1 spazio verso la Fazione che difende.

La Fazione che difende pesca il **gettone Mórrígan** con il valore di 3.

Spazi del campo di Battaglia del Villaggio:

Le unità che partecipano al Round sono solo i **popolani** ★ che hanno ciascuno una FORZA di 1 mentre il **personaggio mistico** 🗡️ **Lindsay** resta nello spazio del *Villaggio*.

La Fazione che attacca gioca la Carta Azione **Supremazia**. Il simbolo ★ presente sulla carta indica che al Round possono partecipare solo i **popolani**.

Spazi del campo di Battaglia dell'Accampamento:

Le unità che partecipano al Round sono solo i **popolani** ★ che hanno ciascuno una FORZA di 1 mentre il **personaggio guerriero** ⚔️ **Niamh** resta nello spazio dell'*Accampamento*. L'effetto della Carta Azione **Supremazia** aggiunge inoltre 1 alla FORZA della Fazione che attacca.

Il secondo Round si svolge come segue:

- ✿ **A** **B** la Fazione che difende gioca una Carta Azione di Battaglia che piazza nello spazio bianco centrale presente sulla Plancia della Battaglia e sposta i **popolani** e i **personaggi** di entrambe le Fazioni che partecipano all'Azion e negli spazi del campo di Battaglia del *Villaggio* e dell'*Accampamento*;
- ✿ **C** la Fazione che attacca pesca a caso dal sacchetto 1 **gettone Mórrián**.

Se la Fazione che difende non può giocare la Carta Azione i ruoli si invertono.



Se i giocatori che fanno parte di una Fazione non trovano un accordo sulla Carta Azione da giocare, decide il giocatore che comanda la Fazione.



Secondo Round:

La FORZA complessiva della Fazione che attacca è pari a 7.
La FORZA complessiva della Fazione che difende è pari a 8.
Spostate Il disco nero di 1 spazio verso la Fazione che difende.

Spazi del campo di Battaglia del Villaggio:

Le unità che partecipano al Round sono i **popolani** ★ che hanno ciascuno una FORZA di 1 e il **personaggio** mistico **Lindsay** 🗡️ che ha una FORZA di 3.

La Fazione che difende gioca la Carta Azione **Lamento Straziante**.

I simboli ★ 🗡️ presenti sulla carta indicano che al Round possono partecipare i **personaggi** mistico e i **popolani**.

Spazi del campo di Battaglia dell'Accampamento:

Le unità che partecipano al Round sono i **popolani** ★ che hanno ciascuno una FORZA di 1 mentre il **personaggio** guerriero **Niamh** ⚔️ resta nello spazio dell'*Accampamento*.

La Fazione che attacca pesca il **gettone Mórrián** con il valore di 1.

Il terzo Round si svolge come segue:

☒ **A** **B** la Fazione che attacca gioca una Carta Azione di Battaglia che piazza nello spazio bianco più in alto presente sulla Plancia della Battaglia e sposta i **popolani** e i **personaggi** di entrambe le Fazioni che partecipano all'Azione negli spazi del campo di Battaglia del *Villaggio* e dell'*Accampamento*;

☒ **C** la Fazione che difende pesca a caso dal sacchetto 1 **gettone Mórrián**.

Se la Fazione attaccante non può giocare la Carta Azione i ruoli si invertono.



Terzo Round:

La FORZA complessiva della Fazione che attacca è pari a 8.
La FORZA complessiva della Fazione che difende è pari a 5.
Spostate Il disco nero di 3 spazi verso la Fazione che attacca.

La Fazione che difende pesca il **gettone Mórrián** con il valore di 0.

La Fazione che attacca gioca la carta Azione **Assalto**.
I simboli ★ ✕ presenti sulla carta indicano che al Round possono partecipare i **personaggi** guerriero e i **popolani**.

Spazi del campo di Battaglia del Villaggio:

Le unità che partecipano al Round sono solo i **popolani** ★ che hanno ciascuno una FORZA di 1 mentre il **personaggio** mistico 🏠 **Lindsay** resta nello spazio del *Villaggio*.

Spazi del campo di Battaglia dell'Accampamento:

Le unità che partecipano al Round sono i **popolani** ★ che hanno ciascuno una FORZA di 1 e il **personaggio** guerriero ✕ **Niamh** che ha una FORZA di 2.

Esito Battaglia:

La Fazione che attacca vince.

Il giocatore che gestisce la *tribù* Blu ed il giocatore che gestisce la *tribù* Verde guadagnano ciascuno 6 Punti Vittoria 🏆.

In ogni Round, se entrambe le Fazioni non possono giocare Carte Azione, spostate tutti i **popolani** e i **personaggi** negli spazi campo di Battaglia del *Villaggio* e dell'*Accampamento*. Tutte e 2 le Fazioni pescano inoltre a caso dal sacchetto 1 **gettone Mórrígan**.

Al termine della Battaglia:

- ✘ ciascun giocatore della Fazione vincitrice guadagna interamente i Punti Vittoria  indicati nello spazio dove si trova il disco nero sul tracciato dell'Andamento della Battaglia, in caso di parità tutti i giocatori ricevono 3 Punti Vittoria ;
- ✘ il giocatore che ha dichiarato Battaglia e ogni giocatore che ha fornito un Supporto sposta i **popolani** e i **personaggi** della sua *tribù* dalla Plancia della Battaglia alla Carta *In Viaggio*;
- ✘ il giocatore che ha effettuato la Reazione sposta i **popolani** e i **personaggi** della sua *tribù* dalla Plancia della Battaglia alla Carta *Villaggio*;
- ✘ ciascun giocatore scarta le Carte Azione della sua *tribù*, che sono state giocate durante la Battaglia, in una pila degli scarti nella propria area di gioco, quelle che non sono state giocate le rimette invece nel mazzo delle Carte Azione che può ancora giocare nel Turno *Mese* in corso;
- ✘ rimettete nel sacchetto i **gettoni Mórrígan** che avete utilizzato.

LA GUERRA RAPPRESENTAVA SEMPRE PER I CELTI UN MOMENTO FONDAMENTALE DELLA LORO VITA, IMPEGNATI COME ERANO IN CONTINUI SPOSTAMENTI E QUINDI IN CONTINUI CONFLITTI TRA POPOLAZIONI. LA LORO SOCIETÀ, DOMINATA DA GUERRIERI, CONTEMPLAVA LA BATTAGLIA COME UN NORMALE METODO DI AFFERMAZIONE DEL PROPRIO ONORE.



La Battaglia premia il rischio. Vincere contro avversari forti consente di guadagnare un maggior numero di Punti Vittoria  .



RICONOSCIMENTI

Un ringraziamento speciale per i consigli ed il supporto morale va ai nostri più fedeli sostenitori che con i loro numerosi playtest del primo prototipo di VERRIX hanno contribuito in maniera significativa ad eliminare buona parte dei difetti iniziali del gioco. Ci piace ricordare in particolare: Sara Tauceri, Silvia Demergazzi, Claudia Strippoli, Luca Lombardo, Luca Magnasco e Christian Sala.

Grazie anche a tutte le persone che durante i successivi anni di playtest ci hanno aiutato a raccogliere informazioni e ci hanno fornito ulteriori suggerimenti utili per il nostro progetto. Tra questi menzioniamo: La Tana dei Goblin, in particolare le affiliate di Lodi e Bergamo, l'Associazione Ludica Aerel di Pavia, l'Associazione Ludica Dadodadodici, L'Associazione Ludica Games Wonders e Progetto Gaming.

Infine un pensiero va anche a tutte le giocatrici, i giocatori ed i professionisti del settore che ci hanno dedicato tempo durante le rassegne e le fiere come Romics-AiG Roma 2016, IdeaG Torino 2017, Treviglio in Gioco 2016 e 2017, Crema Comics & Games 2017, Novegro Comics & Games 2017 e Play Modena 2017, GiocAosta 2019 e altri ancora.

INFO E CONTATTI



Seguici qui:

FaceBook: @officialverrix oppure @dtgpublisher

Twitter: @DTG_Publisher

Instagram: @dtg_publisher

CREDITI

Progettazione: Tommaso R. Ceglia e Riccardo Corti

Direzione Artistica: Alfonso Bonfanti

Illustrazioni: Thomas McLean

Progetto Grafico: Emanuele Galletto

Grafica Regolamento: Ludiblood di Luca Bellini

