

LA GRANDE MURAGLIA



REGOLAMENTO
POLVERE NERA

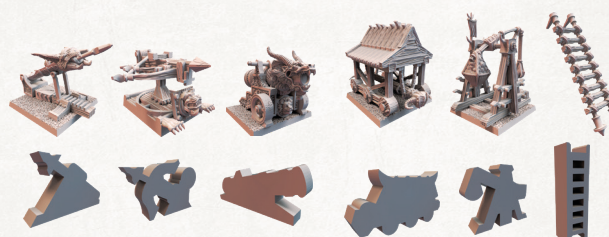
POLVERE NERA

COMPONENTI

A seconda della versione, l'espansione contiene meeple o miniature:



15 Soldati speciali
(3 per ogni Clan)



6 Macchine
da guerra

9 Macchine
da assedio



6 tasselli
Clan del Serpente



12 carte Orda



3 carte Aiuto delle
Macchine da guerra



6 carte Artefatto



5 carte Aiuto
dei Soldati speciali



12 carte Colpo delle
Macchine da guerra



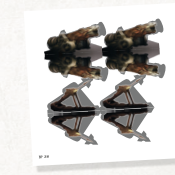
12 carte
Consigliere



4 carte Generale



4 Torri



8 fogli di adesivi



L'espansione *Polvere Nera* introduce nel gioco nuovi Soldati, nuove Orde e le Macchine da guerra. I giocatori avranno nuove potenti opzioni a loro disposizione nella partita, ma anche la minaccia degli invasori sarà più grande. Questa espansione può essere aggiunta a quasi tutte le modalità di gioco (eccetto *Antiche Cronache*).

PREPARAZIONE

Preparate il gioco come di consueto, con le seguenti modifiche:

3. Piazzate il tassello Tempo sul lato "+1".
5. Ogni giocatore prende i suoi Soldati speciali (ogni Clan ha Soldati speciali diversi!) oltre a tutti gli altri componenti.
6. Preparate il mazzo Orda: innanzitutto, rimuovete 3 tipi di carte a caso dal mazzo Orda base (per un totale di 9 carte rimosse). Quindi aggiungete al mazzo i 4 nuovi tipi di Orda dell'espansione *Polvere Nera* (per un totale di 12 carte aggiunte). Mescolate tutte le carte per formare il mazzo Orda e mettetelo sul lato superiore del tabellone (19).
7. Pescate un numero di carte Orda pari al numero di giocatori +1 e posizionatele normalmente nelle Sezioni di Mura.
8. Non piazzate Barricate. Posizionate piuttosto una parte di Mura di livello 1 in ogni Sezione. Posizionate le 4 Torri nelle aree indicate nell'immagine (X).



11. Mescolate le carte Consigliere di *Polvere Nera* nel mazzo Consigliere e distribuite 2 carte coperte a caso a ciascun giocatore.
18. Ogni giocatore Potenzia 3 Sorveglianti, mettendone 3 di livello 1 in 3 luoghi a sua scelta.
19. Preparate le macchine da guerra. Prendete una Macchina da guerra per tipo (3 in tutto). Poi, in ordine di Tè, ciascun giocatore ne piazza una nella Zona di Riposo di una Sezione di Mura a sua scelta. In ogni Sezione di Mura deve esserci 1 Macchina da guerra di tipo diverso. I 3 modelli rimanenti vengono messi accanto al tabellone, insieme alle 3 carte Aiuto delle Macchine da guerra. Mescolate le carte Colpo di Lanciarazzi in un mazzetto e mettetelo vicino al tabellone.

Ora siete pronti a iniziare la partita.


TORRI

Le Torri sono un nuovo tipo di strutture difensive erette per contrastare le Orde più potenti di questa espansione. Ogni torre può contenere 1 Lanciere.

I giocatori possono posizionare 1 Lanciere proveniente dalla loro riserva su una Torre quando si verifica una di queste due situazioni:

1. Quando un giocatore costruisce una parte di Mura, può piazzare 1 Lanciere in una delle torri accanto a quella Sezione di Mura.
2. Quando una carta Orda viene Sconfitta, il giocatore che prende la carta può piazzare 1 Lanciere in una delle Torri accanto alla Sezione in cui è stata Sconfitta la carta Orda.

Se la Torre è già occupata, il giocatore può rimettere il Lanciere che la occupa nella riserva del suo proprietario e sostituirlo con un Lanciere dalla propria riserva.

I Lancieri nelle Torri modificano gli effetti delle Breccie per i loro proprietari. In Inverno, alla fine della fase di Assalto, un giocatore con un Lanciere in una Torre guadagna 2 Onore per ogni Sezione di Mura vicina alla Torre in cui non è stata fatta una Breccia. All'opposto, il giocatore riceve  per ogni Sezione di Mura con una Breccia vicina alla Torre.

Quando in una Sezione di Mura viene fatta una Breccia, tutti i Lancieri che occupano le Torri vicino a quella Sezione di Mura vengono immediatamente rimessi nella riserva dei rispettivi proprietari (non vengono Uccisi).

MACCHINE DA GUERRA


I giocatori possono usare le Macchine da guerra per infliggere gravi danni alle Orde in arrivo. Le Macchine da guerra vengono posizionate nelle Sezioni di Mura e ciascuna Sezione può contenerne fino a 2.

I giocatori Tirano con una Macchina da guerra quando si verifica una di queste due situazioni:




1. Quando un giocatore costruisce una Macchina da guerra, può Tirare immediatamente con essa.
2. Quando un giocatore piazza un Lanciere in una Torre, può Tirare con 1 Macchina da guerra posizionata in una Sezione di Mura vicina a quella Torre.

Esistono 3 tipi di Macchine da guerra: Balista, Cannone e Lanciarazzi.



BALISTA

- Costo di costruzione: 4 
- Costo del Tiro: nessuno
- Effetto: il giocatore infligge 2 Ferite a una carta Orda nella Sezione di Mura della Balista come indicato sulla carta Colpo di Balista.


CANNONE

- Costo di costruzione: 2 , 2 
- Costo del Tiro: 2 
- Effetto: il giocatore riceve 1 punto Onore e infligge Ferite a una carta Orda nella Sezione di Mura del Cannone come indicato sulla carta Colpo di Cannone.

LANCIARAZZI

- Costo di costruzione: 4 
- Costo del Tiro: 1 
- Effetto: il giocatore riceve 2 punti Onore, poi sceglie 1 carta Orda qualsiasi nella Sezione Muro del Lanciarazzi, pesca 1 carta dal mazzo Razzo e piazza tutte le Ferite indicate sulla carta.

Qualsiasi Ferita inflitta da una Macchina da guerra che coprirebbe un Punto Vitale con già una Ferita o un punto vuoto della carta Orda viene sprecata.

Qualsiasi Soldato che occupa un Punto Vitale coperto da una Ferita inflitta da una Macchina da guerra viene Ucciso. Può essere Salvato come di consueto. Se il Soldato appartiene a un altro giocatore, chi ha effettuato il Tiro riceve . Il giocatore riceve solo 1 tassello Onta, indipendentemente dal numero di Soldati Uccisi agli altri giocatori.

Le Macchine da guerra possono essere costruite nel Quartiere dei costruttori. Un giocatore che costruisce una Macchina da guerra ottiene 4 punti Onore e può usarla per Tirare immediatamente.

NUOVI SOLDATI

CLAN DELLA SCIMMIA: MONACO GUERRIERO

Costo: 2 , 1 

Effetto: un Monaco guerriero copre 1 Punto Vitale e può attaccare una carta Orda qualsiasi nella Sezione di Mura.

CLAN DEL PANDA: BOMBARDIERE

Costo: 1 , 1 , 1 

Effetto: quando Attacca, un Bombardiere viene messo in una Postazione di Tiro e infligge 1 Ferita a 1 carta Orda qualsiasi in quella Sezione di Mura. Subito dopo aver Attaccato dalle Mura, un Bombardiere può essere piazzato sulla carta Orda in prima fila, come un Lanciere.

Se il Bombardiere viene lasciato nella Postazione di Tiro, Attaccherà anche nella Fase di Tiro invernale e potrà di nuovo essere piazzato su una carta Orda dopo l'Attacco.

CLAN DEL DRAGO: LANCIAFIAMME

Costo: 3 , 1 

Effetto: un Lanciafiamme può solo attaccare una carta Orda in prima fila. Quando viene piazzato su un Punto Vitale, infligge 1 Ferita a ciascun Punto Vitale adiacente (non in diagonale).

CLAN DEL SERPENTE: BALESTRIERE

Costo: 2 , 2 

Effetto: quando Attacca, un Balestriere viene messo in una Postazione di Tiro e infligge 1 Ferita a 1 carta Orda qualsiasi in quella Sezione di Mura. Quando infligge una Ferita, il giocatore che lo controlla piazza uno speciale tassello Clan del Serpente sul Punto Vitale invece di un segnalino Ferita. Quando la carta Orda viene Sconfitta, ogni tassello Clan Serpente sulla carta conta come 1 Soldato. I tasselli Clan del Serpente impediscono che il giocatore riceva un tassello Onta in caso di Breccia e non vengono scartati quando viene fatta una Breccia. Un Balestriere attacca anche nella fase di Tiro invernale.

CLAN DELLA TARTARUGA: CARRO ARMATO

Costo: 2 , 2 , 2 

Effetto: un Carro armato può attaccare solo una carta Orda in prima fila. Copre fino a 4 Punti Vitali e può essere piazzato anche se non copre 4 Punti effettivi (perché alcuni di essi sono mancanti), purché ne copra almeno 1 e sia posizionato interamente all'interno della griglia della carta. Può anche essere posizionato su Punti Vitali già coperti con segnalini Ferita (non con altri Soldati), ma il giocatore non ottiene alcuna ricompensa per questi Punti. Il Carro armato è immune alle Macchine da guerra.

Bombardieri e Balestrieri non conferiscono 2 punti Onore quando una carta Orda viene sconfitta nella loro Sezione di Mura.

NUOVE CARTE ORDA

ARIETE

Abilità speciale: dopo la fase di Assalto, scambiate l'Ariete con la carta Orda contigua della fila più vicina alle Mura nella stessa Sezione di Mura. A questo punto, se l'Ariete ha raggiunto la prima fila, distrugge la parte di Mura più alta in quella Sezione.

TRABUCCO

Abilità speciale: la carta Trabucco può essere piazzata solo nello spazio Orda in terza fila e non può avvicinarsi alle Mura. Dopo la fase di Assalto, distrugge 1 parte di Mura nella propria Sezione di Mura.

SCALE DA ASSEDIO

Abilità speciale: se la carta Scale da assedio è nello spazio Orda in prima fila, la Sezione di Mura subisce automaticamente una Breccia. Inoltre, tutti i Soldati nella Sezione di Mura, inclusa la Zona di Riposo, vengono Uccisi e le Macchine da guerra nella Sezione di Mura vengono distrutte.

VETERANI



La carta Orda Veterani non ha abilità speciali.

Le miniature di Ariete, Trabucco e Scale da assedio vengono piazzate sulle rispettive carte Orda.

REGOLE SPECIALI

1. Quando un livello di Mura viene distrutto, tutti i Soldati che occupano le Postazioni di Tiro su quella Sezione di Mura vengono spostati nella rispettiva Zona di Riposo.
2. Se tutti i livelli di Mura vengono distrutti, i giocatori perdono immediatamente la partita.

LISTA ICONE

-  – Soldati speciali
-  – Macchine da guerra

RICONOSCIMENTI:

Design del gioco: Kamil "Sanex" Cieśla, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Direzione artistica: Marcin Świerkot

Responsabile test e sviluppo: Ernest Kiedrowicz,

Test e sviluppo: Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Regolamento: Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

Redazione: Andrzej Betkiewicz

Proofreading: Hervé Daubet, Jonathan Bobal with the invaluable help of our backers.

Progettazione grafica: Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz

Adattamento grafico della versione italiana: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Maria Pinkowska-Porzycka

Illustrazioni: Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek, Pamela Łuniewska

Grafica 3D: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Supervisione della produzione: Michał Matłosz, Dawid Przybyła

Versione italiana: Tito Leati

Coordinatore della traduzione: Jakub Molendowicz

Controllo qualità italiano: Mirko Caprioglio, Matteo Prizzon

UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE A:

Jimmy Durden, Michał Frendo, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty, Jasiek Thejester

Tutti i backer su Kickstarter che ci hanno aiutato a trasformare questo gioco in realtà.

Tutte le persone che hanno impiegato tempo ed energie per testare il gioco, fare blind testing e contribuire allo sviluppo del gioco.