



LA
GRANDE
MURAGLIA

REGOLAMENTO

COMPONENTI

1 TABELLONE



MINIATURE

A seconda della versione, il gioco contiene meeple o miniature:



32 Commissi
(8 per giocatore)



40 Lancieri
(10 per giocatore)



16 Arcieri
(4 per giocatore)



8 Cavallegeri
(2 per giocatore)

CARTE



24 carte Orda



24 carte Comando
(in 4 colori)



1 carta Comando
del Clan del Giunco



20 carte Tattica



5 carte Artefatto



44 carte Consigliere



13 carte Generale



2 carte Generale
del Clan del Giunco



12 carte Evento



12 carte Richiesta
dell'Imperatore



24 carte Orda
per cooperazione



8 carte Generale
per cooperazione



12 carte Tattica
per cooperazione



1 carta Generale
per solitario



6 carte Comando
per solitario

SEGNALINI



4 pedine Tè
(in 4 colori)



4 pedine Onore
(in 4 colori)



5 tasselli Onore generici
a due lati



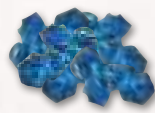
50 segnalini Legno



50 segnalini Pietra



50 segnalini Oro



50 segnalini Qi
(pron. "ci")



30 segnalini Ferita



50 tasselli Onta



1 tassello Tempo
a due lati

ALTRI



4 schermi del giocatore
(1 per giocatore)



9 Barricate



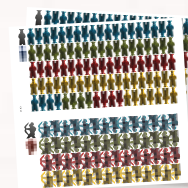
3 parti di Mura
(1° livello)



3 parti di Mura
(2° livello)



3 parti di Mura
(3° livello)



2 fogli di adesivi

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 con il prezioso aiuto dei nostri backer

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, Adam Kwapiński, 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, Adam Kwapiński, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty, Jasiiek 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.

INTRODUZIONE

La Grande Muraglia è un gioco da tavolo di fantasia ispirato alla storia della Grande Muraglia cinese, alle vicende della dinastia Song e alle conquiste di Genghis Khan. La maggior parte dei personaggi, degli eventi e degli apparati militari sono storici, ma alcuni sono stati leggermente modificati per adattarli alla struttura del gioco.

La Grande Muraglia esisteva già durante la dinastia Zhou (c. 1045-256 a. C.), molti secoli prima degli attuali disordini. Al principio era una barriera di terra battuta e giunchi, con numerose torri di segnalazione, che proteggeva le terre imperiali dalle tribù nomadi. Era sopravvissuta a molte guerre e battaglie, ed era stata ampliata, ricostruita e riparata innumerevoli volte.

Molto più avanti, nei secoli X-XI, la dinastia Song del Nord costruì le sezioni della Grande Muraglia situate in quelle che ora sono le province di Shanxi e Hebei, per difendersi dalle invasioni dalle tribù Jurchen della dinastia Jin. Nonostante il loro lavoro, la difesa fallì, costringendoli a ritirarsi a sud; le possenti fortificazioni vennero catturate dai loro nemici.

Da allora è trascorso un secolo.

Avvalendosi della Grande Muraglia eretta dai loro predecessori, la dinastia Jin cerca di respingere l'invasione mongola dalle steppe settentrionali. Tuttavia, la dinastia Song, ora chiamata Song del Sud, è ancora risentita nei confronti dei Jin. Essi si alleano con i Mongoli e schiacciano i loro vecchi nemici. I Song del Sud, però,

non hanno previsto le insaziabili brame dei Mongoli, che rompono gli accordi e attaccano i loro precedenti alleati.

E qui inizia la nostra storia...

Panoramica del gioco

In questo gioco, i giocatori assumono il ruolo di Generali che difendono la linea di confine dalle orde dei Mongoli. Il gioco si svolge in una serie di turni chiamati Anni, ciascuno diviso in 4 parti chiamate Stagioni.

Durante la Primavera, nuovi drappelli barbarici invadono i campi davanti alla Grande Muraglia e si preparano ad espugnarla.

L'Estate è il tempo in cui i Generali si preparano a resistere all'aggressione e mobilitano le loro forze.

Durante l'Autunno, a turno, i giocatori usano le carte Comando, risolvono i loro effetti e Attivano i Luoghi per ottenere vari benefici. In Inverno, le postazioni difensive reagiscono all'avvicinamento dei barbari, che si lanciano contro le Mura. Alla fine del gioco, vince il giocatore con più Onore.

IMPORTANTE!

Le regole presentate nelle pagine seguenti si applicano alle partite a 3 o 4 giocatori. Le modifiche alla partita a 2 giocatori e la modalità solitario sono descritte in dettaglio alla fine del regolamento (tuttavia, è necessario acquisire familiarità con le regole di base prima di approfondire queste varianti).

TABELLONE E PREPARAZIONE

Tracciato dell'Onore (1)

Tracciato del Tempo (2)

- Letalità: numero di Soldati Uccisi dalle carte Orda (2.1)
- Numero di nuove carte Orda durante l'Invasione (2.2)
- Numero di giocatori (2.3)

Sezione di Mura (3)

- Spazi per carte Orda (3.1)
 - Prima fila (3.1.1)
 - Seconda fila (3.1.2)
 - Terza fila (3.1.3)
- Spazi per Barricate (3.2)
- Zona di Riposo (3.3)
- Spazio per parti di Mura (3.4)

Tracciato del Comando (4)

- Scarti Comando (4.1)

Luoghi

- Segheria (5)
- Cava (6)
- Miniera d'oro (7)
- Tempio (8)
- Quartiere dei costruttori (9)
- Magazzino (10)
- Caserma (11)
- Centro Logistico (12)
- Scuola Marziale (13)
 - Mazzo Tattica (13.1)
 - Scarti Tattica (13.2)
- Casa da Tè (14)
 - Tracciato del Tè (14.1)
- Ambasciata dell'Imperatore (15)
 - Area Commessi (15.1)
 - Tracciato dei Consiglieri (15.2)
 - Mazzo Consigliere (15.3)
 - Scarti Consigliere (15.4)
- Spazi Sorvegliante (16)
- Spazi Commesso (17)

Altri

- Spazi Artefatto (18)
- Mazzo Orda (19)
- Scarti Orda (20)



PREPARAZIONE

1. Posizionate il tabellone al centro del tavolo di gioco, sul lato corrispondente al numero di giocatori (2.3).
2. Preparate la riserva dei tasselli Onta: per ogni giocatore in partita mettete 10 tasselli nella riserva. A questo punto, mettete sul tavolo riserve separate per Risorse, tasselli e segnalini (Legno, Pietra, Oro, Qi, Ferita, Onta e Onore generici), in modo che siano facilmente raggiungibili. Posizionate le parti di Mura vicino alle riserve delle Risorse.
3. Disponete il tassello Tempo, con il lato vuoto in alto, nello spazio apposito del tracciato del Tempo (2) secondo il numero di giocatori.



4. Mescolate tutte le carte Artefatto, quindi mettene 3 scoperte a caso negli spazi Artefatto, nell'angolo in alto a sinistra del tabellone (18). Rimettete le carte rimanenti nella scatola; non verranno utilizzate in questa partita.
5. Ogni giocatore sceglie un Clan e prende tutti i componenti colorati relativi: 6 carte Comando, 8 Commessi, 16 Soldati (10 Lancieri, 4 Arcieri, 2 Cavalleggeri), 1 schermo del giocatore, 1 pedina Onore e 1 pedina Tè.
6. Mescolate tutte le carte Orda per formare il mazzo Orda; mettete il mazzo sul lato superiore del tabellone (19).
7. Mettete 1 carta Orda scoperta in ogni spazio della prima fila (3.1.1). In una partita a 4 giocatori, piazzate 1 carta Orda aggiuntiva in base all'indicatore di Invasione sul retro della carta Orda successiva.

Le carte Orda sono dettagliate a pag. 6. Per ulteriori informazioni sul loro piazzamento, leggete "Invasione e Razzia" a pag. 9.

8. Mettete 9 Barricate, una su ogni spazio Barricata, nelle tre Sezioni di Mura (3.2).
9. Mescolate tutte le carte Tattica per formare il mazzo Tattica; mettete il mazzo coperto nello spazio apposito sul tabellone (13.1).
10. Mescolate tutte le carte Generale e distribuitene 2 a caso a ciascun giocatore.
11. Mescolate tutte le carte Consigliere e distribuitene 2 a caso a ciascun giocatore.

12. I giocatori guardano le carte che hanno ricevuto, quindi scelgono simultaneamente 1 Generale e scartano l'altro. I giocatori mettono il Generale scelto davanti a sé. Poi scelgono 1 Consigliere, che diventa il loro Consigliere Attivo, e lo mettono scoperto a destra del Generale. L'altro, chiamato Consigliere di Supporto, viene messo coperto sotto la carta Generale, con l'icona sul retro della carta visibile. Rimettete le carte Generale avanzate nella scatola del gioco; non verranno utilizzate in questa partita.

Le carte Generale e Consigliere sono dettagliate nelle rispettive sezioni a pag. 5.

13. Le rimanenti carte Consigliere formano il mazzo Consigliere, che viene posizionato coperto accanto al tracciato dei Consiglieri. Pescate 4 carte da questo mazzo e mettetele scoperte in ciascuno dei 4 spazi del tracciato dei Consiglieri (15.2).
14. Tutti i giocatori piazzano 3 dei loro Commessi nell'Area Commessi del tabellone (15.1).
15. La parte inferiore di ogni carta Generale indica le Risorse, le carte Tattica e il valore di Tè del giocatore all'inizio della partita. Ciascun giocatore prende le Risorse indicate (Legno, Pietra, Oro e Qi) e le piazza dietro il proprio schermo del giocatore. Dopodiché, ciascun giocatore pesca il numero indicato di carte Tattica e le aggiunge alla propria mano.

Risorse, mazzi e carte in mano sono gli unici elementi del gioco che vengono tenuti segreti agli altri giocatori. Tutti gli altri elementi sono pubblici.

16. Tutti i giocatori posizionano la loro pedina Onore sullo spazio "0" del tracciato dell'Onore (1).
17. Tutti i giocatori impilano la loro pedina Tè sullo spazio apposito del tracciato del Tè in base al valore di Tè iniziale indicato in basso sulla propria carta Generale. I segnalini sono impilati in ordine numerico, con il valore di Tè più alto in cima alla pila e il più basso in fondo.
18. Ora siete pronti per iniziare la partita. Il primo Anno inizia con l'Autunno (Primavera ed Estate vengono saltate).

ELEMENTI DEL GIOCO CARTE GENERALE



1. **Risorse iniziali e carte Tattica.** Queste informazioni vengono utilizzate solo durante la preparazione e indicano il tipo e la quantità di Risorse (Legno, Pietra, Oro e Qi) che ricevete all'inizio del gioco, così come la vostra mano di carte Tattica iniziale.
2. **Valore di Tè iniziale.** Questo numero determina l'ordine di impilamento iniziale delle pedine Tè. I segnalini sono impilati in ordine numerico, con il valore di Tè più alto in cima alla pila e il più basso in fondo.
3. **Abilità speciale.** Questo è l'aspetto che rende unico il vostro Generale. L'efficacia dell'abilità speciale è determinata dal numero di Consiglieri di Supporto posti coperti sotto la vostra carta Generale.

CARTE CONSIGLIERE



I Consiglieri sono aiutanti indispensabili per un buon Generale. Possono fare la differenza tra una gloriosa vittoria o una sconfitta ignominiosa.

Ogni volta che assumete un Consigliere, dovete decidere se Attivarlo o assegnargli un ruolo di Supporto. **Questa scelta è definitiva e non può essere modificata fino alla fine della partita.**

- **Consigliere Attivo:** piazzate la carta Consigliere scoperta a destra del Generale. Ora potete usare l'abilità spiegata sulla sua carta.



- **Consigliere di Supporto:** piazzate la carta Consigliere coperta sotto il Generale, con l'icona sul retro visibile. Se avete più Consiglieri di Supporto, fate in modo che tutte le loro icone siano visibili. Il numero di icone determina l'efficacia dell'abilità del Generale.

Esempio: l'abilità speciale di Song Ci è "Ogni volta che potenzi, ricevi 2". Ciò significa che ogni volta che il giocatore potenzia un Sorvegliante, ottiene 2 punti Onore per ciascuno dei propri Consiglieri di Supporto. Con 3 Consiglieri di Supporto, il giocatore riceverà 6 punti Onore.

CARTE COMANDO



Le carte Comando vengono usate dai giocatori per impartire ordini ai propri Commessi e Soldati; vengono giocate e risolte durante l'Autunno.

Ogni carta Comando ha un insieme di effetti che sono risolti dall'alto in basso durante il passo di Comando.

Alcuni effetti vengono risolti solo dal giocatore Attivo (1, 3), mentre altri vengono risolti solo dagli altri giocatori (non dal giocatore Attivo) (2).

“Muovi fino a 2 in 2 Luoghi qualsiasi” è l'effetto più comune che si trova sulle carte Comando. Consente a un giocatore di Muovere fino a 2 dei propri Commessi in 2 Luoghi diversi. Il giocatore non può Muovere i 2 Commessi nello stesso Luogo, ma può Muoverli in un Luogo dove si trovano altri Commessi (inclusi i propri). Le carte Comando vengono piazzate sul tracciato del Comando. Lo spazio con 5 viene utilizzato solo nelle partite a 5 giocatori.

CARTE TATTICA



Per usare una carta Tattica, giocatela direttamente dalla vostra mano quando è possibile farlo, secondo le indicazioni sulla carta. Il limite di carte Tattica che potete avere in mano è 5. Ogni volta che superate questo limite, dovete scartare immediatamente le carte in eccesso.

Se doveste pescare una carta Tattica quando il mazzo è esaurito, rimescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo Tattica (vedi “Giocare le carte Tattica” a pag. 9).

CARTE ORDA



- 1. Potere Offensivo.** Questo numero esprime la forza della carta Orda, usata per determinare una possibile Breccia in una Sezione di Mura.
- 2. Ricompensa.** Alla fine del gioco, il generale che ha preso questa carta ottiene la quantità di punti Onore indicati.
- 3. Abilità speciale.** Ricordatevi di controllare sempre le abilità speciali delle carte Orda, poiché potrebbero influire notevolmente sull'Assalto!
- 4. Punti Vitali dell'Orda.** Per Sconfiggere una carta Orda, ogni punto deve essere coperto da Soldati e /o segnalini Ferita.
- 5. Spazi tassello Onta.** Quando prendete una carta Orda, mettetela coperta davanti a voi. Ciascuno degli spazi sul retro può contenere un tassello Onta. Le carte Orda con almeno un tassello Onta non conferiscono Onore alla fine della partita.
- 6. Indicatore di invasione.** Il retro della carta più in alto del mazzo Orda indica come vengono posizionate le nuove carte Orda sulle Sezioni di Mura, in base alla posizione di questa icona.

CARTE ARTEFATTO

Gli artefatti non hanno alcun effetto durante la partita, ma possono fornire Onore aggiuntivo ai giocatori durante il conteggio conclusivo dei punti.

TASSELLI ONTA

I tasselli Onta rappresentano il comportamento disonorevole del giocatore agli occhi dell'Imperatore. È possibile ricevere un tassello Onta in due modi:

1. Se un'Orda fa Breccia in una Sezione di Mura e un giocatore non ha Soldati in quella posizione (miniature/meeple sulla carta Orda), ottiene 1 tassello Onta.
2. Quando un Luogo con l'icona si Attiva, se un giocatore è l'unico ad avere Commessi in quella posizione, riceve 1 tassello Onta (indipendentemente dal numero di Commessi che ha lì). Se sono presenti Commessi di due o più colori, nessun giocatore riceve il tassello Onta.

I tasselli Onta sono uno svantaggio. Alla fine della partita, un giocatore perde 5 punti Onore per ogni tassello Onta sotto i propri Soldati. Inoltre, i tasselli Onta riducono le forze a disposizione dei giocatori.

EFFETTI DEI TASSELLI ONTA

Quando ottenete un tassello Onta, dovete metterlo subito in una delle seguenti posizioni:

1. Sotto un qualsiasi Soldato nella vostra riserva che non abbia già un tassello Onta. I Soldati con un tassello Onta non possono essere usati in alcun modo. I tasselli Onta sotto i propri Soldati causano perdite di Onore a fine partita.
2. In un qualsiasi spazio Onta libero su una carta Orda che avete preso. Ciò non ha alcun effetto negativo immediato, ma le carte Orda con tasselli Onta non conferiscono Onore alla fine della partita. A parte questo, i tasselli Onta sulle carte Orda non causano perdite di punti Onore.

Durante l'Estate, dopo il Reddito dei Sorveglianti, potete scartare 1 tassello Onta per ogni 2 Qi che spendete. Alla fine della partita, perderete 5 punti Onore per ciascuno dei vostri tasselli Onta (esclusi quelli piazzati sulle carte Orda).

Se ricevete un tassello Onta quando la riserva dei tasselli Onta è esaurita, perdetevi immediatamente 5 punti Onore. Se ricevete un tassello Onta quando non potete piazzarlo (su uno dei vostri Soldati o su una delle carte Orda che avete preso), rimuovete il segnalino dal gioco e perdetevi immediatamente 5 punti Onore.

TRACCIATO DEL TEMPO

Il tracciato del Tempo mostra tre informazioni: l'Anno di gioco in corso (1), la Letalità (2) e il numero delle nuove carte Orda piazzate durante il passo di Invasione della Primavera (3).



LETALITÀ

La Letalità indica il numero di soldati Uccisi quando si combatte contro una carta Orda. Viene utilizzata in due situazioni:

1. Quando una carta Orda viene Sconfitta.
2. Quando viene fatta una Breccia in una Sezione di Mura.

In entrambi i casi, il valore di Letalità della carta Orda indica il numero di Soldati di **ciascun giocatore** piazzati su quella carta che vengono Uccisi. Tutti i soldati Uccisi tornano nelle rispettive riserve dei giocatori.

I Soldati che vengono Salvati vengono spostati nella rispettiva Zona di Riposo (vedi Salvare i Soldati a pag. 9).

Quando viene fatta una Breccia, i Soldati che non vengono Uccisi rimangono sulla loro carta Orda.

TRACCIATO DEL TÈ



Il tracciato del Tè rappresenta lo status del tuo Clan e funge da indicatore di iniziativa, utilizzato in diverse situazioni. All'inizio del gioco, i giocatori impilano le loro pedine Tè in ordine decrescente, in base al loro valore di Tè iniziale, con il più alto in cima alla pila (vedi il passo 17 della Preparazione a pag. 5). La disposizione dei segnalini è chiamata “ordine di Tè”. Durante il gioco, questo ordine può essere modificato inviando dei Commessi alla Casa da Tè (vedi Casa da Tè a pag. 8).

Molte azioni vengono risolte in ordine di Tè, a partire dal giocatore in cima alla pila e scendendo in basso.

Quando risolvete effetti di gioco che coinvolgono più di un giocatore, controllate sempre il tracciato del Tè per determinare quale giocatore eseguirà per primo la sua azione, specialmente per gli effetti che vengono esplicitamente risolti “in ordine di Tè”. Il tracciato del Tè viene utilizzato anche per risolvere eventuali pareggi tra i giocatori. In questi casi il giocatore che è più in alto sul tracciato del Tè prevale sugli altri.

Ecco l'elenco delle situazioni più comuni in cui l'ordine di Tè è il fattore decisivo:

- Piazzare le carte Comando sul tracciato del Comando.
- Muovere Commessi/Soldati tramite l'effetto “Altri giocatori” delle carte Comando.
- Risolvere gli effetti dei Luoghi dove si trovano Commessi di Clan diversi.
- Prendere una carta Orda Sconfitta in caso di pareggio.
- Risolvere qualsiasi altra situazione in cui l'ordine di gioco potrebbe essere rilevante.

SCHERMI DEL GIOCATORE

Tutte le vostre risorse vanno tenute dietro il vostro schermo e nascoste agli altri giocatori. Lo schermo funge anche da scheda di riferimento per il giocatore.

REGOLE BASE

COMMESSI

I Commessi sono i funzionari del Generale. Consegnano ed eseguono gli ordini nei vari Luoghi e sono il fondamento di una solida organizzazione economica. Imparare a usarli in modo efficiente è la chiave per difendere il confine con successo.

RISERVA E MOVIMENTO DEI COMMESSI

Ogni Generale inizia la partita con 5 Commessi nella propria riserva. Nuovi Commessi possono essere assunti Attivando l'Ambasciata dell'Imperatore, fino ad averne 8.

I Commessi vengono Mossi tramite le carte Comando. Possono essere Mossi nei Luoghi ordinari con spazi Commesso liberi o nei Luoghi speciali (vedi “Luoghi” di seguito). Quando gli viene chiesto di Muovere un Commesso, il giocatore lo prende dalla sua riserva e lo piazza in un qualsiasi Luogo idoneo sul tabellone. Il giocatore può decidere di Muovere un Commesso che è già sul tabellone, ma **non può Muovere un Commesso fuori da un Luogo ordinario che ha tutti gli spazi pieni.**

LUOGHI

I Luoghi sono strutture in cui i generali inviano i loro Commessi per raccogliere Risorse, reclutare truppe e sbrigare altre utili faccende.

Esistono 2 tipi di Luoghi: Luoghi ordinari (con spazi rossi) e Luoghi speciali (con spazi verdi).

I Luoghi ordinari hanno un numero specifico di spazi Commesso che devono essere riempiti per risolvere il loro effetto durante il passo di Attivazione. Il numero di Commessi nei Luoghi ordinari non può mai superare il numero di spazi disponibili.

Gli effetti dei Luoghi speciali si Attivano se c'è almeno 1 Commesso piazzato in essi. In un Luogo speciale possono essere piazzati un numero qualsiasi di Commessi.

I Luoghi vengono risolti nel passo di Attivazione (dopo aver risolto tutti gli effetti della carta Comando del giocatore Attivo), nell'ordine scelto dal giocatore Attivo.

Quando un Luogo viene Attivato, ogni giocatore in ordine di Tè può risolvere il suo effetto. Significa che ogni giocatore risolve TUTTI i propri Commessi (in contemporanea!) in quel Luogo prima che il giocatore successivo in ordine di Tè possa farlo. Dopodiché, tutti i Commessi tornano nelle riserve dei rispettivi giocatori.

Il Luogo Ambasciata dell'Imperatore è un'eccezione a questa regola: in questo Luogo, ciascun Commesso viene risolto individualmente.

Quando risolvono i propri Commessi, i giocatori possono scegliere di non usufruire dell'effetto di un Luogo (ad esempio, quando non possono permetterselo).

ICONA TASSELLO ONTA

In alcuni Luoghi è presente un'icona 🏆. Se solo un giocatore ha Commessi piazzati in quel Luogo, tale giocatore riceve un tassello Onta immediatamente prima che si verifichi l'Attivazione (il giocatore piazza il tassello come spiegato a pag. 6). Se due o più giocatori hanno Commessi piazzati nel Luogo, nessuno di loro subisce l'effetto dell'icona tassello Onta.

ATTIVAZIONE AVANZATA

L'Attivazione Avanzata è un effetto che può verificarsi per via di alcune carte Comando, carte Consigliere o per altri aspetti del gioco.

Un'Attivazione Avanzata segue la maggior parte delle regole dell'Attivazione standard. Ci sono due differenze:

- L'esecuzione di un'Attivazione Avanzata in un Luogo con l'icona tassello Onta non fa ricevere il tassello se solo un giocatore ha Commessi presenti.
- Un'Attivazione Avanzata può essere eseguita in un Luogo ordinario che non ha tutti gli spazi per Commessi occupati. Può sempre essere utilizzata nei Luoghi speciali.

LUOGHI DI PRODUZIONE E SORVEGLIANTI

Nel gioco sono presenti quattro diversi Luoghi di produzione, ognuno dei quali fornisce un tipo di Risorsa:

- Segheria (Legno)
- Cava (Pietra)
- Miniera d'oro (Oro)
- Tempio (Qi)

Quando viene Attivato un Luogo di produzione, ciascuno dei seguenti passaggi viene risolto uno alla volta, in ordine di Tè. Ogni passo deve essere completamente risolto da tutti i giocatori prima di passare al successivo.

1. Raccogliere Risorse (sia con i Commessi che con i Sorveglianti)
2. Potenziare il Sorvegliante (facoltativo)
3. Donare 1 Risorsa (facoltativo)
4. Rimettere i Commessi nella propria riserva

RACCOGLIERE RISORSE

Il giocatore prende 1 Risorsa dalla riserva per ciascuno dei suoi Commessi presenti nel Luogo di produzione Attivato. Questo reddito può essere aumentato dalla presenza di un Sorvegliante: se il giocatore ottiene almeno 1 Risorsa dai propri Commessi in un Luogo dove ha un Sorvegliante, guadagna un numero di Risorse supplementari pari al livello del Sorvegliante.

POTENZIARE IL SORVEGLIANTE



Dopo che tutti hanno preso le proprie Risorse, ciascun giocatore che ha almeno 1 Commesso nel Luogo di produzione Attivato può Potenziare il Sorvegliante di quel Luogo. Se non avete ancora un Sorvegliante nel Luogo, pagate il costo indicato nel primo spazio Sorvegliante, quindi scegliete un Soldato di qualsiasi tipo dalla vostra riserva e piazzatelo in tale spazio. Per Potenziare un Sorvegliante già presente, pagate il costo indicato sullo spazio Sorvegliante successivo del Luogo e spostate la miniatura in tale spazio.

Il piazzamento iniziale di un Sorvegliante è considerato anch'esso un Potenziamento in termini di regole.

I Sorveglianti forniscono Risorse durante l'Estate (vedi Sequenza di gioco a pag. 10). Ricordate, però, che non possono essere rimossi in alcun modo e vengono sottratti dal vostro potenziale di combattimento!

Si noti che ogni giocatore non può avere più di 1 Sorvegliante in ogni Luogo di produzione.

Livello del Sorvegliante

Il gioco a volte menziona il "Livello del Sorvegliante". Il livello di un Sorvegliante è uguale al suo valore. Per esempio, un Sorvegliante con un valore di 2 è di livello 2.

DONARE

Dopo il passo di Potenziamento del Sorvegliante, ciascun giocatore che ha raccolto almeno 1 Risorsa dall'Attivazione di un Luogo di produzione può scegliere di Donare esattamente 1 segnalino di quel tipo di Risorsa. Chi decide di farlo piazza 1 delle Risorse che ha appena ricevuto nel Magazzino e ottiene immediatamente 2 punti Onore. Si noti che **il Qi non può essere Donato**. Pertanto, il passo di Donazione non viene risolto nel Tempio.

Esempio: durante l'Autunno, i cinque spazi Commesso della Segheria vengono riempiti, quindi il Luogo viene Attivato. Il giocatore verde e il giocatore blu hanno entrambi 2 Commessi piazzati nella Segheria, mentre il giocatore rosso ne ha 1. Il giocatore verde ha un Sorvegliante di livello 2, il blu uno di livello 3 e il giocatore rosso non ha nessun Sorvegliante. Il giocatore verde, che è primo in ordine di Tè,

ottiene un totale di 4 segnalini Legno. Il blu, che viene subito dopo, ottiene 5 segnalini Legno e il rosso ne ottiene solo 1. Una volta che tutti i giocatori hanno raccolto le proprie Risorse, il giocatore verde decide di potenziare il proprio Sorvegliante: paga 4 Qi e lo sposta nel terzo spazio. Il Sorvegliante del giocatore blu è già di livello 3 e non può essere potenziato ulteriormente. Il giocatore rosso, che non ha Sorvegliante, decide di assumerne uno pagando 2 Qi. Sceglie 1 Arciere dalla propria riserva e lo mette nel primo spazio del Luogo. Dopo che tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di Potenziare i propri Sorveglianti, il giocatore verde decide di donare 1 Legno: mette 1 Legno nel Magazzino (tenendo per sé gli altri 3) e ottiene 2 punti Onore. Gli altri giocatori scelgono di tenere per sé tutte le proprie Risorse. Ora che tutti i passaggi sono stati risolti, tutti i Commessi tornano nelle rispettive riserve.

ALTRI LUOGHI CASA DA TÈ

La Casa da Tè simboleggia il rapporto fra i Generali e l'Imperatore. Viene usata per regolare l'ordine di gioco. Quando viene Attivata, tutti i giocatori con Commessi piazzati in essa spostano la loro pedina Tè di 1 posizione verso l'alto nella pila, a partire dall'ordine di Tè iniziale (ogni segnalino può muoversi solo una volta). Se un singolo giocatore riesce ad Attivare questo Luogo riempiendone tutti gli spazi, la sua pedina Tè va direttamente in cima alla pila.

Si noti che, se il giocatore in cima alla pila delle pedine Tè invia un Commesso alla Casa da Tè, tale Commesso non avrà effetto quando il Luogo viene Attivato, perché il giocatore sarà il primo a risolvere l'effetto del Luogo.

CASERMA

Da questo luogo potete schierare le vostre truppe nelle Sezioni di Mura. Ogni Commesso qui presente quando il Luogo viene Attivato permette al giocatore di Reclutare 1 Soldato di qualsiasi tipo, ammesso che possa pagarne il costo e disponga di una miniatura nella propria riserva.

Ogni Soldato appena Reclutato può essere immediatamente mandato all'Attacco in una delle Sezioni di Mura (vedi "Attacco e Ferite" a pag. 10) o posizionato in una delle Zone di Riposo.

Ogni Soldato ha un costo individuale basato sul tipo:

Lanciere: 2 Pietre e 1 Legno

Arciere: 2 Qi e 1 Legno

Cavaleggero: 3 Ori e 1 Legno

Se avete più di 1 Commesso nella Caserma e Reclutate più di 1 Soldato, ciò avviene simultaneamente: pagate tutte le Risorse e potete Attaccare con tutti i Soldati in una volta!

QUARTIERE DEI COSTRUTTORI

Al Quartiere dei costruttori potete ordinare la costruzione di Mura e Barricate. Per ognuno dei vostri Commessi presenti durante l'Attivazione, potete scegliere una delle seguenti opzioni:

- **Costruire una Barricata:** potete costruire una Barricata in qualsiasi Sezione di Mura dove ci sono meno di 3 Barricate. Per costruire una Barricata, pagate 2 segnalini Legno/Pietra/Oro in qualsiasi combinazione. Decidete dove disporre la nuova Barricata e ottenete immediatamente 2 punti Onore.
- **Sviluppare una Sezione di Mura:** il costo del livello che può essere costruito sopra di una parte di Mura è stampato su quella attualmente più in alto. Ogni volta che un giocatore costruisce una nuova parte di Mura, ottiene Onore a seconda del livello costruito:
 - ◇ 5 punti Onore per il primo livello
 - ◇ 10 punti Onore per il secondo livello
 - ◇ 15 punti Onore per il terzo e ultimo livello

In altre parole, la ricompensa in Onore è uguale al costo di costruzione.

Quando costruite una parte di Mura sopra degli Arcieri, questi non sono rimossi ma ridisposti nelle postazioni di Tiro sopra la nuova parte di Mura, senza altri effetti.

COSTO DI MURA E BARRICATE

Quando si costruisce una parte di Mura o una Barricata, le risorse disponibili piazzate nel Magazzino devono essere usate per prime. Quando una Risorsa richiesta non è più disponibile nel Magazzino, il giocatore può coprire i costi rimanenti usando le proprie Risorse. Spendere le proprie Risorse non fa ottenere Onore aggiuntivo.

Esempio: nel Magazzino ci sono 3 Pietre. Un giocatore desidera costruire il primo livello di Mura. Il giocatore prende 3 Pietre dal Magazzino e ne aggiunge 2 dalle proprie Risorse. Il giocatore ottiene immediatamente 5 punti Onore.

AMBASCIATA DELL'IMPERATORE

All'Ambasciata dell'Imperatore, potete assumere nuovi Commessi al vostro servizio. Quando questo Luogo viene Attivato, potete eseguire una delle seguenti azioni per ogni vostro Commesso presente:

- **Assumere un Commesso:** pagate 2 Ori per prendere un Commesso (dall'Area Commessi) e aggiungerlo alla vostra riserva.
- **Assumere un Consigliere:** pagate un numero di Ori pari al numero totale di Consiglieri (Attivi e di Supporto) che avrete dopo averne assunto un altro (ad esempio, assumere il vostro terzo Consigliere costa 3 Ori), quindi prendete una carta Consigliere (qualsiasi) dal tracciato dei Consiglieri e disponetela immediatamente come vostro Consigliere Attivo o di Supporto. Non c'è limite al numero di Consiglieri (tra quello Attivo e quelli di Supporto) che un giocatore può avere (vedi Carte Consigliere, pag. 5).

Eccezione dell'Ambasciata dell'Imperatore:

Quando viene Attivata l'Ambasciata dell'Imperatore, i giocatori risolvono ciascuno dei propri Commessi uno per uno, a differenza di tutti gli altri Luoghi.

Quando un giocatore ha usato un Commesso per assumere un Consigliere, lo spazio vuoto viene riempito facendo scorrere uno o più dei Consiglieri rimanenti a sinistra (se necessario) e pescando una nuova carta Consigliere. Dopodiché, il giocatore risolve il suo prossimo Commesso, se ne ha altri. Se il giocatore non ha più Commessi, tocca al giocatore successivo.

CENTRO LOGISTICO

Ciascun Commesso inviato qui può Muovere un qualsiasi numero di Soldati da una Sezione di Mura a scelta a un'altra. I Soldati possono essere Mossi da una Zona di Riposo a un'altra Zona di Riposo. I Soldati possono essere Mossi anche tra le Postazioni di Tiro. Non è permesso muovere un Soldato da una Zona di Riposo a una Postazione di Tiro (anche se è permesso il contrario).

Il Centro logistico non può essere usato per mandare i Soldati all'Attacco (vedi "Attacco" a pag. 9).

SCUOLA MARZIALE

I Commessi che entrano nella Scuola Marziale accedono a manovre tattiche avanzate. Ciascun Commesso permette al giocatore di pescare 1 carta Tattica.

Se il mazzo Tattica si esaurisce, rimescolate gli scarti per formarne uno nuovo.

MAGAZZINO

I Commessi non possono essere piazzati in questo Luogo. Nel Magazzino sono stoccate le Risorse Donate dai giocatori, che qualsiasi giocatore può usare per costruire parti di Mura o Barricate.

GIOCARE LE CARTE TATTICA

Ogni carta Tattica specifica quando potete giocarla e con quale effetto. Non potete giocare più di 1 carta Tattica alla volta. Le carte Tattica hanno 2 sezioni: la parte in alto mostra l'effetto base gratuito della carta, mentre la parte inferiore mostra l'effetto Potenziato, che ha un costo. Quando giocate una carta Tattica, usate sempre l'effetto base, a meno che non paghiate il costo in Qi indicato, che vi permetterà di usare invece l'effetto Potenziato.

SALVARE I SOLDATI

Quando i Soldati dovrebbero morire, è possibile prevenirne il decesso; per ogni Soldato che desiderate Salvare, pagate 2 Qi. I Soldati Salvati vengono sempre messi nella Zona di Riposo della rispettiva Sezione di Mura.

Quando Salvate i Soldati, fate attenzione alla tempistica. I Soldati che muoiono in seguito alla Sconfitta di una carta Orda o durante una Breccia, lo fanno simultaneamente. Ad esempio, quando in una Sezione di Mura viene fatta una Breccia, se avete Soldati su 2 carte Orda distinte in quella

Sezione di Mura, entrambi vengono Uccisi nello stesso momento (benché ogni carta Orda determini la propria Letalità separatamente). Ciò significa che i Soldati (e possibilmente gli Arcieri) potrebbero essere tutti Salvati dall'effetto Potenziato di una carta Tattica "Ritirata".

REGOLA GENERALE SUGLI EFFETTI DELLE CARTE

Quando menziona un componente (come un Soldato o un Sorvegliante) senza indicarne il possessore, un effetto viene applicato solo ai componenti di chi gioca la carta.

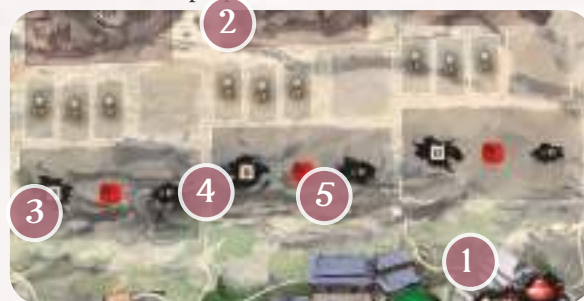
TEMPISTICA DEGLI EFFETTI

Quando due effetti sono l'uno conseguenza dell'altro, non possono avvenire simultaneamente. Ad esempio, se avete un Generale che ottiene Qi quando giocate una carta Tattica, non potete usare il Qi ottenuto per pagare l'effetto Potenziato di quella carta Tattica.

SEZIONI DI MURA

1. Zona di Riposo. I Soldati in quest'area sono pronti a ricevere gli ordini di Attacco. Sono anche al sicuro dalle Brecce.

2. Spazi carta Orda. Qui è dove le orde barbariche si radunano e si preparano al loro assalto.



PARTI DI MURA

3. Valore di Difesa. Il valore che viene confrontato con il Potere Offensivo delle Orde all'Assalto.

4. Costo di Costruzione. La quantità di risorse da pagare per Costruire il livello successivo della Sezione di Mura.

5. Postazioni di Tiro. Ogni Postazione di Tiro può ospitare 1 Arciere. Gli Arcieri devono essere piazzati sulle Postazioni di Tiro per essere in grado di Attaccare.

BARRICATE

Le Barricate sono strutture difensive che si aggiungono al valore difensivo della Sezione di Mura in cui si trovano. Tuttavia, sono temporanee e vengono tutte rimosse alla fine di ogni Inverno (possono essere riutilizzate in seguito). Ogni Barricata aggiunge 2 al Valore di Difesa della propria Sezione di Mura, che può averne fino a tre. I giocatori possono costruire le Barricate tramite l'Attivazione del Quartiere dei costruttori (vedi "Quartiere dei costruttori" a pag. 8).

INVASIONE E RAZZIA

Durante la Primavera, avviene l'Invasione: appaiono nuove carte Orda, decise a sfondare le difese della Grande Muraglia. Pescate carte dal mazzo Orda secondo il numero indicato dal tracciato del Tempo.

1. Innanzitutto, controllate se ci sono Sezioni di Mura vacanti. Se sì, piazzateci una carta Orda, riempiendo le Sezioni di Mura vacanti da sinistra a destra. Risolvete ogni carta Orda separatamente.
2. Quando c'è almeno 1 carta Orda nella prima fila di ogni Sezione di Mura, la carta Orda successiva viene piazzata secondo l'indicatore di Invasione stampato sul retro della carta più in alto del mazzo Orda (**non quella appena pescata!**).
3. Se una carta Orda non può essere piazzata, risolvete immediatamente una Razzia (vedi sotto).

RAZZIA

Se dovete piazzare una carta Orda in una Sezione di Mura completamente occupata (con già 3 carte Orda), scartate la carta che dovrete piazzare, poi risolvete immediatamente una Razzia per quella Sezione di Mura: prendete un numero di tasselli Onta pari al numero di giocatori dalla riserva e rimuoveteli dal gioco. Quando la riserva dei tasselli Onta si esaurisce, la partita finisce nell'Inverno successivo (vedi "Fine della partita" a pag. 11).

ATTACCO E FERITE

Sconfiggere le Orde è importante per ottenere Onore e vincere la partita. Ci sono due modi principali per Attaccare con i Soldati: Reclutarne di nuovi o Attaccare con truppe già assoldate usando la carta Comando "Ordine di Attacco".

I Soldati sono considerati all'Attacco in tre casi: quando vengono Reclutati e inviati sulle Orde, quando sono piazzati su una carta Orda dalla Zona di Riposo, o quando si tratta di Arcieri che scagliano frecce dalle Postazioni di Tiro. Ogni tipo di Soldato ha regole di Attacco diverse. I Soldati possono Attaccare dalle Zone di Riposo solo un'Orda nella stessa Sezione di Mura (gli Arcieri devono essere piazzati nelle Postazioni di Tiro per primi). Quanto Attaccate con un nuovo Soldato Reclutato dalla riserva, potete Attaccare un'Orda in qualsiasi Sezione di Muro. I Soldati già piazzati sulle carte Orda non possono Attaccare o Muoversi. Ogni Punto Vitale di una carta Orda coperto da un Soldato è considerato una Ferita.

- I **Lancieri** possono essere piazzati solo sulle carte Orda della prima fila. Quando Attaccate con un Lanciere, piazzatelo in qualsiasi Punto Vitale libero della prima carta Orda, poi prendete la ricompensa stampata sul punto che avete coperto. I Lancieri restano al loro posto finché la carta Orda non viene Sconfitta o il Soldato viene Ucciso/Salvato.

A volte, potrebbe essere impossibile Attaccare con un Lanciere. Se tutti i Punti Vitali della prima carta Orda sono già occupati, i Lancieri non possono essere più assegnati a quella carta. In questo caso, dovete aspettare il passo di Controllo Sconfitta delle Orde, quando la carta Orda Sconfitta verrà rimossa dalla Sezione di Mura.

- I **Cavalleggeri** funzionano come i Lancieri, ma quando Attaccano possono essere piazzati su qualsiasi carta Orda in una Sezione di Mura, indipendentemente dalla fila. Un Cavalleggero deve essere posizionato su 2 Punti Vitali adiacenti non occupati. Questi ultimi non possono essere adiacenti diagonalmente e talvolta non sarà possibile attaccare con un Cavalleggero.
- Gli **Arcieri** non vengono piazzati sulle carte Orda. Hanno i loro spazi appositi sulle Mura, chiamati Postazioni di Tiro. Quando Attaccate con un Arciere, posizionatelo in una Postazione di Tiro non occupata qualsiasi sulle Mura (se non ci sono spazi liberi, non potrete posizionare l'Arciere) e Ferite 1 Punto Vitale di qualsiasi carta Orda in quella Sezione di Mura. Se un Arciere all'Attacco occupa già una Postazione di Tiro, Ferisce ugualmente 1 Punto Vitale. Usate i segnalini Ferita per tenere traccia dei Punti Vitali Feriti dagli Arcieri. **I segnalini Ferita piazzati sulle carte Orda non conferiscono ricompense di alcun genere.**

SCONFIGGERE LE ORDE

Durante l'Autunno, in ogni passo di Controllo Sconfitta delle Orde, si determina quali Orde vengono Sconfitte. Un'Orda viene Sconfitta quando tutti i suoi Punti Vitali sono coperti da Soldati o segnalini Ferita. Quando questo accade, svolgete i seguenti passaggi nell'ordine:

1. Verificate quale giocatore ha Sconfitto l'Orda (coprendo la maggior parte dei Punti Vitali con i propri Soldati, i segnalini Ferita non contano).
2. Ciascun giocatore che ha almeno 1 Soldato su una carta Orda Sconfitta ottiene 2 punti Onore.
3. Ciascun giocatore riceve 2 punti Onore per ognuno dei suoi Arcieri nei punti di Tiro di quella Sezione di Mura.
4. Il giocatore che ha coperto più Punti Vitali prende la carta Orda e la mette davanti al proprio schermo.
5. Se ci sono carte Orda nelle file successive, spostatele di una posizione verso le Mura.

In caso di pareggio, l'ordine di Tè decide chi prende la carta Orda Sconfitta. Se nessun giocatore ha Soldati sulla carta Orda Sconfitta, questa viene scartata e nessun giocatore può prenderla.

UCCISIONE DEI SOLDATI

Quando un'Orda viene Sconfitta, alcuni Soldati piazzati sulla sua carta vengono Uccisi (vedi Letalità a pag. 6). Il numero di Soldati Uccisi di ciascun giocatore è determinato dal valore di Letalità (il numero stampato vicino allo spazio tassello Tempo sul tracciato del Tempo). Tuttavia, potete Salvare i vostri Soldati dalla morte pagando 2 Qi per ogni Soldato che volete Salvare. Tutti i Soldati Salvati in questo modo vengono piazzati nella Zona di Riposo della stessa Sezione di Mura, insieme ai Soldati sopravvissuti. Ogni volta che rimuovete un Soldato da una carta Orda, piazzate un segnalino Ferita nel Punto Vitale che stava occupando.

I Soldati Salvati non sono considerati "Uccisi" in nessun modo.

BRECCIA

Durante l'Inverno, dopo la fase di Tiro, le carte Orda si lanciano all'Assalto delle Mura (vedi Fase di Tiro a pag. 11). A partire dalla Sezione di Mura più a sinistra, i giocatori controllano se le difese reggono o se viene fatta una Breccia nelle Mura (vedi Fase di Assalto a pag. 11). Se nella Sezione di Mura viene fatta una Breccia, svolgete i seguenti passaggi nell'ordine:

1. Per ogni carta Orda nella Sezione di Mura in cui viene fatta una Breccia, ciascun giocatore ottiene 1 tassello Onta, a meno che non abbia 1 o più Soldati su quella carta Orda.
2. Alcuni Soldati sulle carte Orda che hanno fatto la Breccia vengono Uccisi. Su ogni carta Orda nella Sezione di Mura violata, un numero di Soldati di ciascun giocatore pari al valore di Letalità (il numero stampato accanto allo spazio tassello Tempo sul tracciato del Tempo) vengono Uccisi. I Soldati sopravvissuti restano sulle carte Orda.
3. Rimuovete i Soldati Uccisi e quelli Salvati dai loro spazi sulle carte Orda che hanno fatto la Breccia e sostituiteli con segnalini Ferita.
4. Tutti gli Arcieri nella Sezione di Mura violata vengono Uccisi.
5. I Soldati nella Zona di Riposo non subiscono alcun effetto.

Ricordate che i giocatori possono usare il Qi per Salvare i loro Soldati (2 per ogni Soldato). I Soldati Salvati vengono piazzati nella Zona di Riposo.

La regola riguardante il piazzamento dei segnalini Ferita non cambia in caso di Breccia. Ogni volta che rimuovete un Soldato da una carta Orda, piazzate un segnalino Ferita nel Punto Vitale che stava occupando.

SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge in una serie di turni chiamati Anni, ciascuno diviso in 4 Stagioni.

- Primavera
- Estate
- Autunno
- Inverno

SEQUENZA DELL'ANNO

Ricordate che la Primavera e l'Estate vengono saltate durante il primo Anno di gioco!

PRIMAVERA

Durante la Primavera, nuovi drappelli barbarici invadono i campi davanti alla Grande Muraglia e si preparano ad aggredire il confine. L'Invasione avviene come segue:

1. **Avanzamento del Tempo.** Spostate il tassello Tempo nello spazio successivo sul tracciato del Tempo.
2. **Piazzamento delle nuove carte Orda.** Mettete nuove carte Orda sul tabellone in quantità pari al numero sopra il tassello Tempo (vedi "Invasione e Razzia" a pag. 9).
3. **Aggiornamento dei Consiglieri.** Scartate le 2 carte Consigliere più a sinistra sul tracciato dei Consiglieri, quindi fate scorrere le restanti 2 a sinistra e piazzate 2 nuove carte alla loro destra.

ESTATE

Durante l'Estate, i Generali si preparano per l'aggressione dei Mongoli e mobilitano le loro forze.

1. **Reddito dei Sorveglianti.** Per ciascuno dei vostri Sorveglianti sul tabellone, prendete il numero di Risorse indicato sopra il loro spazio.

Importante: tutti i giocatori ricevono Reddito dai propri Sorveglianti. Questo Reddito passivo proviene dai Sorveglianti assunti nei Luoghi di produzione.

2. **Scartare i tasselli Onta.** Tutti i giocatori possono ora decidere se desiderano eliminare i propri tasselli Onta. Pagate 2 Qi per ogni tassello Onta che volete rimettere nella riserva dei tasselli Onta. Potete scartare un qualsiasi numero di tasselli Onta, finché potete permettervi di farlo.
3. **Scartare le carte Comando.** Scartate tutte le carte Comando sul tracciato del Comando.
4. **Recuperare le carte Comando.** In ordine di Tè, ogni giocatore può Recuperare tutte le proprie carte Comando dalla pila degli scarti e riprenderle in mano, OPPURE ottenere 2 punti Onore per ciascuna delle proprie carte Comando nella pila degli scarti.

AUTUNNO

Durante l'Autunno, i giocatori devono scegliere la carta Comando che giocheranno per quella Stagione, eseguire i propri turni in ordine di Tè dopo aver deciso l'ordine in cui verrà risolta la loro carta Comando, quindi risolvere gli effetti delle carte Comando giocate.

1. **Scegliere le carte Comando.** Tutti i giocatori scelgono 1 carta Comando dalla propria mano e la posizionano coperta davanti a sé. Dopo che ciascuno ha scelto la sua, tutte le carte sono rivelate contemporaneamente.
2. **Decisione dell'ordine di Comando.** Il giocatore in cima alla pila del Tè decide dove posizionare la propria carta sul tracciato del Comando. Poi il giocatore successivo in ordine di Tè mette la propria carta in una posizione libera sul tracciato e così via.
3. **Turno del giocatore.** Ogni carta Comando giocata viene risolta nell'ordine determinato dal tracciato del Comando. I giocatori eseguono il loro turno,

iniziando dal giocatore la cui carta si trova nella prima posizione del tracciato del Comando. Il giocatore che risolve il proprio turno viene chiamato giocatore Attivo. Il turno di ogni giocatore viene risolto svolgendo i seguenti passi in ordine:

- a. **Comando.** Tutti gli effetti della carta Comando sono risolti dall'alto in basso.

La maggior parte delle carte Comando hanno due tipi di effetti: il primo e il terzo (se presente) vengono risolti dal giocatore Attivo e il secondo (in una cornice) viene risolto da tutti gli ALTRI giocatori in ordine di Tè.

- b. **Attivazione.** Tutti i Luoghi ordinari che sono completamente occupati e tutti i Luoghi speciali che hanno almeno 1 Commesso piazzato in essi si Attivano. Il giocatore Attivo sceglie l'ordine di Attivazione dei Luoghi. I Luoghi Attivati vengono risolti in ordine di Tè. Tutti i Commessi dei Luoghi Attivati tornano nelle riserve dei rispettivi giocatori (vedi Luoghi a pag.7).
- c. **Controllo Sconfitta delle Orde.** Le carte Orda che hanno tutti i loro Punti Vitali coperti sono Sconfitte (vedi Sconfiggere le Orde a pag.10).
- d. **Fine del turno.** Il turno del giocatore Attivo termina. Il giocatore successivo nell'ordine del tracciato del Comando esegue il suo turno.

Quando tutti i giocatori hanno completato il proprio turno, l'Autunno finisce.

INVERNO

Durante l'Inverno, viene messo alla prova l'apparato difensivo: gli Arcieri presenti nelle Postazioni di Tiro scagliano le loro frecce sui barbari in arrivo. Dopodiché, le Orde investono le Mura.

1. Fase di Tiro.

- a. **Lancio delle frecce.** A partire dalla Sezione di Mura più a sinistra, tutti gli Arcieri posizionati nelle Postazioni di Tiro Attaccano le carte Orda nelle rispettive Sezioni di Mura in ordine di Tè.

Ricordate che gli Arcieri nelle Zone di Riposo non possono Attaccare durante la fase di Tiro!

- b. **Controllo Sconfitta delle Orde.** Una volta scagliate le Frecce, le carte Orda che hanno tutti i Punti Vitali coperti vengono Sconfitte (vedi Sconfiggere le Orde pag.10). Quindi procedete alla fase di Assalto.

2. Fase di Assalto.

- a. **Calcolo del Potere Offensivo e del Valore di Difesa.** Calcolate il Valore di Difesa della Sezione di Mura aggiungendo 2 alla Difesa delle Mura per ogni Barricata costruita in quella Sezione. Quindi calcolate il Potere Offensivo totale sommando il Potere Offensivo di tutte le carte Orda presenti in quella Sezione di Mura.

Ricordate di prestare attenzione alle abilità speciali di ogni carta Orda!

- b. **Risoluzione dell'Assalto.** Confrontate il Valore di Difesa delle Mura con il Potere Offensivo totale.

- Se il valore di Difesa della Sezione di Mura è uguale o superiore al Potere Offensivo totale dell'Orda, il Muro tiene e non succede nulla. Risolvete la Sezione di Mura successiva.
- Se il Potere Offensivo totale è superiore al valore di Difesa della Sezione di Mura, gli invasori hanno fatto Breccia nelle Mura (vedi Breccia a pag. 10).

- c. **Dopo che tutte le Sezioni di Mura sono state risolte, scartate tutte le Barricate.**

3. Controllo di conclusione partita. Se una delle seguenti condizioni è soddisfatta, la partita termina immediatamente. Passate alla sezione "Fine della partita".

- a. Le 3 Sezioni di Mura sono costruite al livello più alto (bastano 2 Sezioni di Mura nelle partite a 3 giocatori).
- b. La riserva di tasselli Onta è esaurita.
- c. Il tassello Tempo è sull'ultimo spazio del tracciato del Tempo.

Se nessuna delle condizioni di cui sopra è soddisfatta, l'Anno in corso termina e uno nuovo inizia con la Primavera.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine dell'Inverno, se una delle seguenti condizioni di fine partita è soddisfatta, passate alla sezione Conteggio finale dell'Onore. Si noti che il controllo di conclusione partita viene effettuato solo alla fine dell'Inverno, anche se una delle condizioni può verificarsi prima durante l'Anno.

1. Le 3 Sezioni di Mura sono costruite al livello più alto (bastano 2 Sezioni di Mura nelle partite a 3 giocatori).
2. La riserva di tasselli Onta è esaurita.
3. Il tassello Tempo è sull'ultimo spazio del tracciato del Tempo.

CONTEGGIO FINALE DELL'ONORE

Per calcolare il vostro punteggio Onore definitivo, dovete svolgere alcuni passaggi.

Verificate il vostro punteggio Onore attuale sul tracciato dell'Onore e modificatelo in base a quanto segue:

- a. Per ogni tassello Onta sotto i vostri Soldati, riducete il vostro Onore di 5 (ricordate che i tasselli Onta sulle carte Orda non riducono l'Onore). Non è possibile scendere sotto Onore 0 in questo modo. Nel caso, lasciate la pedina Onore ferma sullo "0".

- b. Aggiungete al punteggio Onore il bonus Onore di tutte le vostre carte Orda su cui non si trovano tasselli Onta.
- c. Calcolate l'Onore ottenuto dai 3 Artefatti e aggiungetelo al vostro punteggio.

Il giocatore con più Onore riceve il titolo onorifico di Grande Generale e vince la partita! In caso di pareggio, l'ordine del Tè determina il vincitore.

MODALITÀ 2 GIOCATORI

Nelle partite a 2 giocatori, viene introdotta una terza fazione controllata da un giocatore "artificiale" (il Clan del Giunco), che fornisce ulteriori opportunità di interazione. Sebbene il Clan del Giunco sia troppo debole per prevalere sugli altri, la sua presenza non va sottovalutata, poiché le sue azioni possono influenzare notevolmente l'esito globale della guerra. La modalità 2 giocatori può essere utilizzata sia nel gioco standard che in modalità cooperazione.

Quando giocate in due, consideratela una partita a 3 giocatori (Clan del Giunco come 3° giocatore e 30 tasselli Onta) ed eseguite la preparazione con le seguenti modifiche:

1. Posizionate il tabellone al centro del tavolo sul lato per 2-3 giocatori.
 - a. Piazzate una Barricata in ogni spazio Orda della Sezione di Mura più a sinistra. Questa sezione non verrà utilizzata in una partita a 2 giocatori e le Barricate sugli spazi Orda non vanno rimosse alla fine dell'Inverno.
5. Ogni giocatore sceglie un Clan e riceve come di consueto i propri componenti colorati. Inoltre, prendete la carta Comando e la carta Generale del Clan del Giunco e mettetele scoperte tra i due giocatori "umani". Assegnate la pedina Tè, 3 Commessi e tutti i Lancieri di un Clan inutilizzato al Clan del Giunco. Mettete il resto dei componenti del Clan inutilizzato nella scatola: non vi serviranno durante la partita.
6. Rimuovete dal gioco tutte le carte Orda con la Sezione di Mura più a sinistra sul retro. Usate le carte rimanenti per formare il mazzo Orda.
7. Pescate 1 carta Orda per ognuna delle 2 Sezioni di Mura disponibili.
8. Posizionate 6 Barricate, una in ogni spazio Barricata delle 2 Sezioni di Mura disponibili.
14. Piazzate 1 Commesso del Clan del Giunco in ognuno dei 3 Luoghi seguenti: Segheria, Cava e Miniera d'oro.
17. Impilate le 3 pedine Tè nella Casa da Tè; il Generale con il valore di Tè iniziale più alto va in cima alla pila, l'altro giocatore al centro e il Clan del Giunco in fondo.

REGOLE DEL CLAN DEL GIUNCO

- Il Clan del Giunco non ottiene né tiene traccia di Onore, tasselli Onta o Risorse, non Salva mai i suoi Soldati dalla morte e scarta sempre le carte Orda prese.
- I Soldati del Clan del Giunco non vengono mai messi

nelle Zone di Riposo. Qualora fosse necessario farlo, rimetteteli nella riserva del Clan del Giunco.

- Se un Commesso del Clan del Giunco è **Punico Commesso in un Luogo speciale**, questo non viene Attivato.
- Il Clan del Giunco inizia con 3 Commessi sul tabellone (piazzati durante la preparazione) e non può mai avere più o meno Commessi sul tabellone, qualunque siano le circostanze. Non ci può mai essere più di 1 Commesso del Clan del Giunco in un Luogo nello stesso momento. Dopo che un Luogo con un Commesso del Giunco è stato Attivato, i giocatori rimuovono i loro Commessi normalmente, mentre il Commesso del Giunco resta dove si trova.
- Il Clan del Giunco ha solo 1 carta Comando e la gioca ogni Autunno. Quando è più in alto sul tracciato del Tè rispetto ai giocatori, il Clan del Giunco piazza sempre la sua carta Comando nel primo spazio disponibile sul tracciato del Comando.
- Le azioni del Clan del Giunco vengono eseguite dal giocatore Attivo, nominato Comandante Supremo. Quando il Clan del Giunco è il giocatore Attivo (perché la sua Carta Comando viene Attivata durante il passo di Comando), il giocatore più in alto in ordine Tè diventa il Comandante Supremo.
- I Commessi del Clan del Giunco possono essere Mossi normalmente, in ordine di Tè. L'attuale Comandante Supremo sceglie dove Muovere i Commessi del Clan del Giunco (rispettando il limite di 1 Commesso per Luogo).

CLAN DEL GIUNCO E ATTIVAZIONE DEI LUOGHI

Quando un Luogo viene Attivato, il Comandante Supremo risolve gli effetti dell'eventuale Commesso del Clan del Giunco che si trova lì.

1. Segheria, Cava e Miniera d'oro.

Il Clan del Giunco dona 1 unità della Risorsa appena raccolta al Magazzino.

2. Tempio

Il giocatore Attivo scarta 1 dei propri tasselli Onta (nessun effetto se il Comandante Supremo non ha tasselli Onta o se il Clan del Giunco è il giocatore Attivo).

3. Ambasciata dell'Imperatore

Il Comandante Supremo scarta 1 Consigliere qualsiasi dal tracciato dei Consiglieri. Fate scorrere le carte rimanenti verso sinistra e rimpiazzatele come di consueto.

4. Quartiere dei Costruttori

Il Clan del Giunco costruisce 1 Barricata gratuitamente. Il Comandante Supremo la piazza in qualsiasi spazio Barricata libero.

5. Caserma

Il Clan del Giunco recluta 1 Lanciere. Il Comandante Supremo sceglie un Punto Vitale idoneo e lo Attacca con questo Lanciere. Se non ci sono Punti Vitali idonei, il Lanciere ritorna nella riserva senza ulteriori effetti.

6. Scuola Marziale e Centro Logistico

Nessun effetto.

7. Casa da Tè

Questo Luogo funziona normalmente per il Clan del Giunco.

MODALITÀ SOLITARIO INTRODUZIONE

Importante: prima di giocare in modalità solitario, dovrete familiarizzare con le regole per 2 giocatori, poiché il Clan del Giunco viene utilizzato anche in questa modalità.

La modalità solitario aggiunge al gioco Qin Jiushao, un nuovo Generale controllato da un giocatore "artificiale".

La modalità solitario è applicabile solo a una partita con le regole del gioco standard.

PREPARAZIONE

Preparate il gioco normalmente con le seguenti modifiche:

1. Mettete il tabellone il mezzo al tavolo sul lato per 2-3 giocatori.

- a. Piazzate una Barricata in ogni spazio Orda della Sezione di Mura più a sinistra. Questa sezione non verrà utilizzata nella modalità solitario e le Barricate sugli spazi Orda non vanno rimosse alla fine dell'Inverno.

2. Preparate una riserva di tasselli Onta con un totale di 10 tasselli Onta.

5. Scegliete un Clan e prendete come di consueto i suoi componenti colorati. Assegnate i componenti di 1 Clan inutilizzato al Clan del Giunco, come spiegato per la partita a 2 giocatori. Inoltre, assegnate i componenti di 1 altro Clan inutilizzato a Qin Jiushao: 8 Commessi, tutti i Soldati, la pedina Tè, la pedina Onore e 6 carte Comando per la modalità solitario.

- a. Mescolate le carte Comando per solitario, formate un mazzo Comando per solitario e posizionatele accanto ai componenti di Qin Jiushao.

- b. Prendete 2 Cavalleggeri e 2 Lancieri dalla riserva di Qin Jiushao e piazzateli come Sorveglianti di livello 1 in ogni Luogo di produzione.

6. Rimuovete dal gioco tutte le carte Orda con la Sezione di Mura più a sinistra sul retro. Usate le carte rimanenti per formare il mazzo Orda.

7. Pescate 1 carta Orda per ognuna delle 2 Sezioni di Mura disponibili.

8. Posizionate 6 Barricate, una in ogni spazio Barricata delle 2 Sezioni di Mura disponibili.

10. Mescolate tutte le carte Generale e prendete 2 carte Generale a caso.

- a. Posizionate la carta Qin Jiushao (modalità solitario) accanto ai suoi componenti.

- b. Prendete 1 segnalino di ogni Risorsa e 1 segnalino Ferita. Metteteli a caso negli spazi del tracciato dei Luoghi sulla carta Qin Jiushao: 1 segnalino per spazio.

11. Mescolate tutte le carte Consigliere e prendete 2 carte Consigliere a caso.

- a. Posizionate 2 carte Consigliere a caso sotto la carta Qin Jiushao: questi sono i primi Consiglieri di Supporto a Qin Jiushao.

14. Posizionate 3 dei vostri Commessi nell'area Commessi del tabellone. Inoltre, piazzate 1 Commesso del Clan del Giunco in ognuno dei 3 Luoghi seguenti: Segheria, Cava e Miniera d'oro.

15. Posizionate la pedina Onore di Qin Jiushao sull'area "0" del tracciato Onore, accanto al vostro.

17. Il giocatore "umano" è sempre in cima alla pila delle pedine Tè. Il secondo giocatore è sempre Qin Jiushao e il Clan del Giunco è l'ultimo.

SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è battere l'avversario "artificiale" (Qin Jiushao) sull'Onore, come in una partita standard.

COMPONENTI DI QIN JIUSHAO

CARTA QIN JIUSHAO

Tracciato dei Luoghi: Qin Jiushao non raccoglie Risorse. Il tracciato dei Luoghi sulla carta Generale di Qin Jiushao viene utilizzato per indicare il livello di ciascuna delle sue Risorse (con lo spazio più a sinistra che indica il livello più alto possibile). Ogni Risorsa sul tracciato elenca il Luogo corrispondente che produce quella Risorsa.

Qin Jiushao cerca sempre di raccogliere la Risorsa al livello più basso (quella più a destra) sul tracciato dei Luoghi, quindi invierà i suoi Commessi nel Luogo che produce quella Risorsa. Il segnalino Ferita è collegato alla Caserma. Quando il segnalino Ferita si trova nello spazio più basso del tracciato, Qin Jiushao invierà i suoi Commessi alla Caserma.

Dopo che un Luogo contenente 1 o più Commessi di Qin Jiushao è stato Attivato, spostate il segnalino corrispondente nello spazio più alto del tracciato dei

Luoghi. Fate scorrere gli altri segnalini di uno spazio a destra. Ogni spazio del tracciato dei Luoghi non può mai contenere più di 1 segnalino.

CARTE COMANDO DI QIN JIUSHAO

Sebbene abbiano lo stesso nome delle carte standard, le carte Comando di Qin Jiushao hanno effetti nuovi e diversi, quindi prestate loro la dovuta attenzione.

Il giocatore “umano” beneficia comunque di qualsiasi bonus fornito dalle carte Qin Jiushao sul tracciato del Comando (ad esempio, se Qin Jiushao ha giocato Economia e il giocatore ha scelto Dispotismo, il giocatore può muovere 2 Commessi aggiuntivi).

REGOLE DELLA MODALITÀ SOLITARIO

REGOLE GENERALI:

1. Qin Jiushao non ottiene mai tasselli Onta.
2. Qin Jiushao non utilizza Consiglieri Attivi.
3. Qin Jiushao non Salva mai i suoi Soldati né li mette nelle Zone di Riposo. Quando i suoi Soldati vengono Uccisi, o quando una carta Orda che contiene dei suoi Soldati è Sconfitta, tutti i Soldati vengono rimessi nella riserva di Qin Jiushao.
4. Qin Jiushao non usa mai Risorse proprie. Pertanto, non può pagare per potenziare i Sorveglianti, assumere Consiglieri, costruire Mura e Barricate o reclutare Soldati. Si noti che può usare le Risorse del Magazzino.
5. Qin Jiushao ottiene Onore come un giocatore “umano” da ogni possibile fonte. Tuttavia, ci sono alcune eccezioni a questa regola, descritte più avanti.
6. Quando Qin Jiushao costruisce una parte di Mura, sceglie la Sezione di Mura mostrata dall'indicatore di Invasione attuale. Se quella Sezione di Mura è completamente costruita, allora costruisce sull'altra sezione. Le risorse dal Magazzino vengono scartate normalmente e Qin Jiushao ottiene Onore.

GIOCARE LE CARTE COMANDO

In Autunno, il giocatore sceglie normalmente la propria carta Comando. Quindi, pesca la carta più in alto dal mazzo Comando di Qin Jiushao: questa sarà la carta giocata da Qin Jiushao nell'Autunno in corso. Qin Jiushao, come il Clan del Giunco, occupa sempre la prima posizione idonea sul tracciato del Comando.

MUOVERE I COMMESSI DI QIN JIUSHAO

Qin Jiushao Muove i suoi Commessi secondo l'effetto della sua carta Comando. Quando Muove i Commessi durante il turno del giocatore o del Clan del Giunco, Qin Jiushao ne Muove 2 nei 2 Luoghi che producono le risorse più basse sul tracciato dei Luoghi. Se un Commesso non può essere Mosso nel Luogo scelto

(perché è già completamente occupato, ad esempio), si Muove nel Luogo successivo secondo il tracciato dei Luoghi.

Se tutti i Commessi di Qin Jiushao sono già sul tabellone, un Commesso si Muove dal Luogo più alto possibile sul tracciato al Luogo di destinazione (il più basso possibile sul tracciato o quello successivo).

Qin Jiushao non invia mai i suoi Commessi in Luoghi diversi dai Luoghi di produzione e dalla Caserma.

ATTIVAZIONE DEI LUOGHI DI QIN JIUSHAO

Quando un Luogo di produzione in cui si trovano uno o più Commessi di Qin Jiushao si Attiva, Qin Jiushao ottiene Onore pari al livello di Sorvegliante del Luogo per ciascuno dei suoi Commessi (ad esempio, quando un Luogo di produzione contenente 2 Commessi di Qin Jiushao e un Sorvegliante di livello 2 è Attivato, Qin Jiushao ottiene 4 punti Onore). Qin Jiushao non Dona mai Risorse.

Quando la Caserma viene Attivata, Qin Jiushao Recluta 1 Lanciere per ciascuno dei suoi Commessi presenti.

Dopo che un Luogo è stato Attivato, spostate il segnalino corrispondente nello spazio più alto del tracciato del Luogo (quello più a sinistra). Fate scorrere gli altri segnalini di uno spazio a destra.

Quando Attiva i Luoghi durante il suo turno, Qin Jiushao Attiva sempre per primi quelli in cui si trovano i suoi Commessi, nell'ordine indicato sul tracciato dei Luoghi, dal più basso al più alto. L'ordine di Attivazione di tutti gli altri Luoghi viene deciso dal giocatore.

Se Qin Jiushao ha più di 1 Luogo idoneo per l'Attivazione (ad esempio, per via dell'effetto della carta Dispotismo di Qin Jiushao), Attiva il Luogo più basso possibile.

ATTACCARE E FERIRE CON I SOLDATI DI QIN JIUSHAO

Quando Qin Jiushao Recluta un Soldato, Attacca sempre l'Orda sulla Sezione di Mura contrassegnata dall'indicatore di Invasione attuale, se possibile.

Se il Lanciere non può Attaccare nessuna Orda nella Sezione di Mura indicata, viene inviato all'altra Sezione di Mura. Se il Lanciere non può Attaccare sulla seconda Sezione di Mura, non viene Reclutato.

Arcieri: sono disposti in uno spazio di Tiro sulla Sezione di Mura contrassegnata dall'indicatore di Invasione attuale. Se ciò non è possibile, l'Arciere non viene Reclutato.

Quando Ferisce le Orde, Qin Jiushao prende sempre di mira la carta Orda più vicina alle Mura. I Punti Vitali vengono coperti dall'alto in basso e da sinistra a destra.

Qin Jiushao ottiene 2 punti Onore per ogni Ferita inflitta, indipendentemente dalla ricompensa del Punto Vitale e dal fatto che la Ferita venga inflitta da un Lanciere o da un Arciere.

QIN JIUSHAO COME COMANDANTE SUPREMO

Quando Qin Jiushao diventa Comandante Supremo del Clan del Giunco (essendo il giocatore Attivo o essendo più in alto sul tracciato del Tè del giocatore “umano”), segue fundamentalmente le regole che si applicano ai suoi Commessi e Soldati.

Quando Muove i Commessi del Clan del Giunco, Qin Jiushao tenta di piazzarli nei Luoghi più bassi possibili. In primo Luogo, Muove i Commessi del Clan del Giunco da tutti i Luoghi che non usa per sé. Se ciò non è possibile, sceglie i Commessi del Clan del Giunco nei Luoghi più alti e li Muove verso Luoghi più bassi.

Quando Qin Jiushao è il Comandante Supremo, i Soldati del Clan del Giunco Attaccano seguendo le regole dei Soldati di Qin Jiushao. Importante: Qin Jiushao non trae mai alcun beneficio dalle azioni del Clan del Giunco!

ALTRE REGOLE

Aggiornamento dei Consiglieri: durante il terzo passo della Primavera, invece di scartare i 2 Consiglieri più a sinistra, piazzatene 1 sotto la carta di Qin Jiushao come Consigliere di Supporto e scartate l'altro.

CONTEGGIO ARTEFATTI

Alla fine del gioco, Qin Jiushao ottiene sempre 20 punti Onore per ogni carta Artefatto.

CARTA COMANDO TRADIMENTO

Quando giocate la carta Tradimento, potete riprodurre la carta Comando di Qin Jiushao, ma i suoi effetti dovrebbero essere risolti usando la carta Comando del giocatore con lo stesso titolo!

FINE DELLA PARTITA

Le condizioni per la conclusione della partita sono le stesse del gioco standard, con un'eccezione. Se la riserva dei tasselli Onta è esaurita, la partita finisce con la sconfitta del giocatore.

Alla fine del gioco, fate il conteggio finale dell'Onore come nel gioco standard. Se il giocatore ha più Onore di Qin Jiushao, vince la partita.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

I giocatori che desiderano una sfida più grande possono posizionare la pedina Onore di Qin Jiushao nello spazio “50” del tracciato Onore durante la preparazione. Per una sfida ancora più grande, date un tassello Onore generico sul lato “100” a Qin Jiushao.

MODALITÀ COOPERAZIONE

SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è adempiere a una serie di Richieste dell'Imperatore, a seconda del numero di giocatori:

- 6 Richieste in una partita a 2 giocatori
- 7 Richieste in una partita a 3 giocatori
- 8 Richieste in una partita a 4 giocatori
- 9 Richieste in una partita a 5 giocatori

MODIFICHE ALLA PREPARAZIONE

Preparate il gioco normalmente con le seguenti modifiche:

3. Il tassello Tempo deve essere posizionato con il lato +1 rivolto verso l'alto.
4. Le carte Artefatto non vengono utilizzate, lasciatele nella scatola. Mescolate le carte Richiesta dell'Imperatore e mettetele coperte in un mazzo vicino al tabellone. Pescate 3 carte e mettetene 1 su ciascuno degli spazi per le carte Artefatto.
6. Le carte Orda per il gioco standard non vengono utilizzate, lasciatele nella scatola. Mescolate le carte Orda per cooperazione in un mazzo e mettetelo coperto vicino al tabellone.
7. Pescate un numero di carte Orda pari al numero di giocatori +1 e piazzatele normalmente nelle Sezioni di Mura.
9. Mescolate le carte Tattica per cooperazione con quelle per il gioco standard, quindi mettetele coperte nello spazio per il mazzo Tattica sul tabellone.
10. Mescolate le carte Generale per cooperazione con quelle per il gioco standard, quindi distribuite 2 carte a ciascun giocatore come di consueto.
13. Mescolate tutte le carte Evento per cooperazione, quindi mettetele coperte in un mazzo vicino al tabellone.

RICHIESTE DELL'IMPERATORE

In modalità cooperazione, le carte Richiesta dell'Imperatore forniscono obiettivi che devono essere adempiuti per vincere la partita. Le carte Richiesta Attive vengono messe scoperte negli spazi Artefatto del tabellone. Nota: Non potete mai avere più di 3 carte Richiesta Attive in qualsiasi momento.

Ogni Anno, subito prima del controllo di conclusione partita, i giocatori possono adempiere alle Richieste. Ad esempio, se la carta Richiesta chiede di Sacrificare Soldati o scartare Risorse, potete solo farlo in questo momento (non in un momento precedente dell'Anno). Se una carta Richiesta chiede a tutti i giocatori di Sacrificare qualcosa, tutti

devono farlo nello stesso momento e ognuno deve soddisfare i requisiti individualmente (non potete condividere Risorse o perdere un Soldato a favore di un partner). Una volta soddisfatti tutti i requisiti di una carta Richiesta dell'Imperatore, scartatela. I pagamenti non possono essere ritardati o trasferiti negli Anni successivi: un requisito deve essere integralmente pagato in un'unica rata.

SACRIFICIO

Il Sacrificio è un'azione unicamente destinata ad adempiere alle Richieste dell'Imperatore. Sacrificare significa "rimuovere dal gioco". I componenti Sacrificati non prendono più parte alla partita.

RICHIESTE

Questo passo avviene alla fine di ogni Anno, durante l'Inverno, subito prima che riveliate una nuova carta Evento.

Ciascun giocatore riceve 1 tassello Onta per ogni Richiesta dell'Imperatore ancora sul tabellone. Dopodiché, mettetle nuove carte Richiesta dell'Imperatore in tutti gli spazi Artefatto rimasti vacanti.

Le Richieste dell'Imperatore inadempite rimangono sul tabellone finché non vengono adempiute o la partita finisce.

EVENTI

Le carte Evento generano effetti casuali che alterano la partita. Subito dopo il passo di Richieste alla fine di ogni Anno, durante l'Inverno, rivelate un nuovo Evento e risolvervene gli effetti. Gli Eventi forniscono un mix di effetti una tantum e passivi.

Le carte Evento con effetti passivi non vengono più scartate, restano in vigore fino alla fine della partita!

EVENTO

Ogni Anno, alla fine dell'Inverno (dopo la fase di Richiesta), rivelate 1 carta Evento.

- Se la carta Evento ha un effetto immediato, risolvervela subito.
- L'effetto passivo di una carta Evento persiste per tutta la partita. Le carte Evento non vengono scartate. Mettetele una vicina all'altra, in modo che i loro effetti siano sempre visibili.

REGOLE SPECIALI CARTE COMANDO

Come nel gioco standard, le carte Comando vengono scelte in segreto e rivelate immediatamente. Tuttavia, una volta che sono state rivelate, i giocatori possono pianificare insieme le strategie e discutere liberamente circa l'ordine delle carte sul tracciato del Comando.

TRACCIATO DEL TÈ

Le azioni dei Commessi non sono più determinate dal tracciato del Tè. I giocatori decidono collettivamente il loro ordine. Tuttavia, l'ordine di Tè si applica ancora quando un'Orda viene sconfitta: se due o più giocatori hanno coperto lo stesso numero di Punti Vitali, la carta Orda viene presa dal giocatore più in alto sul tracciato del Tè.

TASSELLI ONTA

In modalità cooperazione, i giocatori non possono spendere Qi per scartare i tasselli Onta durante l'Estate. Invece, un giocatore può scegliere di perdere 10 punti Onore per scartare un tassello Onta. Questo può essere fatto in momenti specifici:

- Nel momento in cui si riceve un tassello Onta.
- Durante l'Estate, come di consueto.
- In modalità cooperazione, i tasselli Onta non possono essere piazzati negli spazi Onta delle carte Orda.

NON SI POSSONO RECUPERARE LE CARTE

Il passo di Recupero delle carte Comando in Estate non è più presente; i giocatori possono Recuperare le loro carte Comando solo quando costruiscono Mura.

COSTRUIRE UNA PARTE DI MURA

Quando un giocatore costruisce una parte di Mura, può Recuperare 1 delle sue carte Comando dalla pila degli scarti.

CARTE ORDA AGGIUNTIVE

Durante la Primavera, quando piazzate le carte Orda, piazzate 1 carta in più rispetto al numero indicato sul tracciato del Tempo. Il lato +1 del tassello Tempo funge da promemoria per questa regola.

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Durante la preparazione, rimuovete dal mazzo Richiesta dell'Imperatore le carte Provocateli e poi batteteli! La gloria spetta all'Imperatore! e Scorta reale ai funzionari dell'Imperatore. Inoltre pescate 2 Richieste invece di 3. Il terzo spazio resta vuoto.

SEQUENZA DI GIOCO IN MODALITÀ COOPERAZIONE

INVERNO

1. Fase di Tiro
2. Fase di Assalto
3. Adempimento Richieste
4. Controllo di fine partita
5. Richieste dell'Imperatore
6. Evento

Non ci sono modifiche alla sequenza di Primavera, Estate e Autunno.

FINE DELLA PARTITA

Per vincere la partita, dovete aver adempiuto a una quantità specifica di Richieste dell'Imperatore, secondo il numero dei giocatori. Se questa condizione viene soddisfatta durante il controllo di conclusione partita, i giocatori vincono. La condizione della costruzione delle Mura non si applica per la fine di una partita in cooperazione. Ogni volta che un giocatore dovrebbe ottenere un tassello Onta e non ce ne sono più nella riserva, tutti i giocatori perdono IMMEDIATAMENTE la partita. Inoltre, i giocatori perdono se la partita finisce perché il tassello Tempo arriva nell'ultimo spazio del tracciato del Tempo.

INDICE

Barricata, 9

- Costruire una barricata, 8
- Modalità 2 giocatori, 12
- Modalità solitario, 13
- Costo delle Barricate, 8, 9
- Preparazione, 5
- Scartare Barricate, 11
- Spazi, 4

Carte Artefatto, 6, 12

- Modalità solitario, 13
- Preparazione, 5
- Spazio, 4

Carta Comando, 6

- Giocare le carte Comando, 11
- Ordine delle carte Comando, 11
- Preparazione, 5
- Recuperare le carte Comando, 11
- Scartare, 4
- Tracciato, 4

Carta Consigliere, 5

- Aggiornamento dei Consiglieri, 11
- Assumere un Consigliere, 8, 9
- Consigliere Attivo, 5
- Consigliere di Supporto, 5
- Mazza, 4, 5
- Modalità 2 giocatori, 12
- Modalità cooperazione, 14
- Modalità solitario, 13
- Preparazione, 5
- Scartare, 4
- Tracciato, 4, 5
- Modalità solitario, 13
- Preparazione, 5
- Spazio, 4

Carta Orda, 6

- Abilità speciale, 6
- Attacco e Ferite, 9, 10
- Breccia, 10
- Carta Orda Sconfitta, 10, 12
- Carte Orda aggiuntive, 14
- Indicatore di Invasione, 6
- Invasione, 9
- Letalità, 6
- Mazza, 4
- Modalità 2 giocatori, 12
- Modalità cooperazione, 14
- Modalità solitario, 13
- Potere Offensivo, 6, 10, 11
- Preparazione, 5
- Punti Vitali dell'Orda, 6
- Razzia, 9
- Ricompensa, 6
- Scartare, 4
- Sconfiggere le orde, 10
- Tasselli Onta, 6
- Spazi e linea, 4, 9
- Spazi tassello Onta, 6

Carta Tattica, 6

- Effetto Potenziato, 9
- Giocare carte Tattica, 9
- Mazza, 4, 5
- Modalità cooperazione, 14
- Risorse iniziali, 5, 7
- Scartare, 4
- Scuola marziale, 9

Comandante Supremo, 12

Comnesso, 5, 7

- Assumere, 8
- Clan del Giunco, 12
- Eccezione dell'Ambasciata dell'Imperatore, 9
- Muovere, 6, 7
- nei Luoghi, 7
- Qin Jiushao, 12, 13
- Raccogliere Risorse, 7
- Riserva, 7
- Risolvere, 7, 11
- Tassello Onta, 7
- Spazio, 4, 7

Eventi, 14

Fase di Assalto, 11

- Calcolo del Potere Offensivo e del Valore di Difesa, 11
- Risolvere l'Assalto, 11
- Scartare tutte le Barricate, 11

Fase di Tiro, 11

- Passo di Lancio delle frecce, 11
- Passo di Controllo Sconfitta delle Orde, 11

Ferita, 2

- Arciere, 10, 11
- Attacco, 9
- Breccia, 10
- Punto Vitale, 6
- Qin Jiushao, 12, 13

Generale, 5

- Abilità speciale, 5
- Modalità 2 giocatori, 12
- Modalità cooperazione, 14
- Modalità solitario, 13
- Preparazione, 5
- Risorse iniziali e carte Tattica, 5
- Valore di Tè iniziale, 5

Giocatore Attivo, 6, 7, 11

- Modalità 2 giocatori, 12
- Modalità solitario, 13

Luogo, 4, 7

- Ambasciata dell'Imperatore, 4, 8, 9
- Attivazione Avanzata, 7
- Casa da Tè, 4, 8
- Caserma, 4, 8
- Cava, 4, 7
- Centro Logistico, 4, 9
- Clan del Giunco, 12
- Commesso, 7
- Luogo Attivato, 7
- Luogo di produzione Attivato, 7
- Luogo di produzione, 7
- Luogo ordinario, 7
- Luogo speciale, 7
- Magazzino, 4, 8, 9
- Miniera d'oro, 4, 7
- Movimento del Commesso, 6, 7
- Qin Jiushao, 12, 13
- Quartiere dei Costruttori, 4, 8
- Scuola Marziale, 4, 9
- Segheria, 4, 7
- Tassello Onta, 7
- Tempio, 4, 7

Mura

- Calcolo del Potere Offensivo e del Valore di Difesa, 11
- Controllo di conclusione partita, 11
- Costo di costruzione, 9
- Costruire una parte di Mura, 8
- Modalità 2 giocatori, 12
- Modalità cooperazione, 14
- Modalità solitario, 12, 13
- Costo delle Mura, 8, 9
- Postazioni di Tiro, 9
- Sezioni di Mura, 4, 9
- Spazio per parti di Mura, 4
- Valore di Difesa, 9, 11
- Zona di Riposo delle Sezioni di Mura, 2, 9

Onore

- Clan del Giunco, 11, 12
- Conteggio finale dell'Onore, 12
- da Artefatti, 7
- da Attacchi, 10
- da carte Comando scartate, 10
- da carte Orda, 6
- da costruzione di Barricate, 8
- da costruzione di parti di Mura, 8
- da Controllo Sconfitta delle Orde, 10
- da Donazioni, 8
- da tasselli Onta, 6
- Cooperazione, 14
- Qin Jiushao, 12, 13
- Segnalini, 2, 5
- tasselli Onore generici a due lati, 2
- Tracciato, 4

Passo di Richieste, 14

Richieste dell'Imperatore, 14

- Passo di Evento, 14

Risorsa, 7

- Clan del Giunco, 11, 12
- Cooperazione, 14

- Donare, 8
- Legno, 5, 7, 8
- Oro, 5, 7, 8
- Pietra, 5, 7, 8
- Qi, 5, 6, 7, 8
- Qin Jiushao, 12, 13
- Raccogliere, 7
- Risorse iniziali, 5, 7

Sacrificio, 14

Schermi del giocatore, 7

Tassello Onta, 6

- Breccia, 10
- Conteggio finale dell'Onore, 11
- Controllo di conclusione partita, 11
- Cooperazione, 14
- Icona, 7
- Modalità solitario, 12, 13
- Razzia, 9
- Riserva esaurita, 6
- Riserva, 5
- Scartare i tasselli Onta, 6, 11
- Spazio su carta Orda, 6

Sequenza dell'Anno, 10

- Aggiornamento dei Consiglieri in Primavera, 11
- Autunno, 10
- Avanzamento del Tempo in Primavera, 11
- Controllo di conclusione partita In Inverno, 11
- Determinazione dell'ordine in Autunno, 10
- Estate, 10
- Fase di Assalto in Inverno, 11
- Fase di Tiro in Inverno 11
- Piazzamento nuove carte Orda in Primavera, 11
- Primavera, 11
- Recuperare le carte Comando in Estate, 11
- Reddito dei Sorveglianti in Estate, 10
- Scartare i tasselli Onta in Estate, 10
- Scartare le carte Comando in Estate, 10
- Scelta carte Comando in Autunno, 10
- Turno del giocatore in Autunno, 11

Soldato, 5

- Arciere, 8, 10
- Attacco e Ferite, 9, 10
- Cavalleggero, 8, 10
- Clan del Giunco, 11, 12
- come Sorvegliante, 8
- Passo di Lancio delle frecce degli Arcieri, 11
- Lanciere, 8, 10
- Letalità, 4, 6, 9, 10
- Movimento, 9
- negli spazi carte Orda, 10
- nelle Zone di Riposo, 9, 10
- Postazioni di Tiro degli Arcieri, 9, 10
- Qin Jiushao, 12, 13
- Reclutare, 8
- Salvare, 9
- Tassello Onta, 7
- Uccisione, 4, 6, 9, 10

Sorvegliante, 7

- Passo di Attivazione, 11
- Fine del turno, 11
- Livello, 8
- Passo di Comando, 11
- Passo di Controllo Sconfitta delle Orde, 11
- Potenziamento, 8
- Qin Jiushao, 12, 13
- Reddito, 10
- Spazio, 4, 8

Tè

- Casa da Tè, 8
- Giocare carte Comando, 11
- Luogo Attivato, 7
- Modalità 2 giocatori, 12
- Modalità cooperazione, 14
- Modalità solitario, 12, 13
- Ordine sul tracciato, 7
- Preparazione tracciato del Tè, 5
- Tracciato, 7
- Valore di Tè iniziale, 5

Tracciato del Tempo, 2, 6

- Avanzamento del Tempo, 10

Turno del giocatore, 11

Fase Controllo Sconfitta delle Orde, 11

Fine del turno, 11

Passo di Attivazione, 11

Passo di Comando, 11

SEQUENZA DI GIOCO

(pag. 10)

PRIMAVERA

1. Avanzamento del Tempo.
2. Piazzamento delle nuove carte Orda.
3. Aggiornamento dei Consiglieri

ESTATE

1. Reddito dei Sorveglianti.
2. Scartare i tasselli Onta
3. Scartare le carte Comando.
4. Recuperare le carte Comando.

AUTUNNO













1. Scegliere le carte Comando.
 - a. Scelta e rivelazione delle carte.
 - b. Decisione dell'ordine delle carte sul tracciato del Comando.
2. Turno del giocatore:
 - a. Comando.
 - b. Attivazione.
 - c. Controllo Sconfitta delle Orde.
 - d. Fine del turno.

INVERNO

1. Fase di Tiro.
 - a. Lancio delle frecce.
 - b. Controllo Sconfitta delle Orde.
2. Fase di Assalto:
 - a. Calcolo del Potere Offensivo e del Valore di Difesa.
 - b. Risoluzione dell'Assalto.
 - c. Rimozione di tutte le Barricate.
3. Adempimento delle Richieste (**cooperazione**)
4. Controllo di conclusione partita
 - a. Le 3 Sezioni di Mura (o 2 nelle partite a 3 giocatori) sono completamente costruite (**non in cooperazione**)
 - b. La riserva di tasselli Onta è esaurita.
 - c. Il tassello Tempo è sull'ultimo spazio del tracciato del Tempo.
5. Richiesta dell'Imperatore (**cooperazione**)
6. Evento (**cooperazione**)








SCONFITTA DELLE ORDE

Quando tutti i Punti Vitali sulla  sono coperti:









1. Verificate quale giocatore ha Sconfitto la  (coperto la maggior parte dei Punti Vitali con i propri Soldati).
2. Ogni giocatore riceve 
 - a. 2  – se almeno 1  del giocatore è sulla .
 - b. 2  – per ciascun  del giocatore sulle  nella stessa Sezione di Mura.
3. Risoluzione dell'Uccisione dei .
4. Il giocatore che ha sconfitto la carta  prende la carta.
5. Spostamento delle restanti  verso le .

RISOLUZIONE DELL'ASSALTO





Per ogni Sezione di Mura:




1. Se Potere Offensivo > Valore di Difesa, risolvete una Breccia per ogni  in quella Sezione di Mura:
 - a. Ogni giocatore riceve  (a meno che non abbia almeno 1  su quella .
 - b. Risoluzione delle Uccisioni dei .
 - c. Tutti gli  nella Sezione di  della Breccia vengono Uccisi.
2. Se Valore di Difesa ≥ Potere Offensivo, non accade nulla.

UCCISIONE DEI SOLDATI

1. Ogni giocatore rimuove  sulla  in base alla Letalità attuale.
 - a. I  Uccisi tornano alla riserva del giocatore.
 - b. Mettete  su ogni Punto Vitale precedentemente occupato dai  Uccisi.
 - c. I Soldati Salvati vengono piazzati nella Zona di Riposo (pagate 2  per ciascuno).
 - d. I  illesi restano sulla  (solo Breccia).

MODALITÀ COOPERAZIONE TASSELLI ONTA

I giocatori non possono pagare  per scartare ; invece i giocatori possono scegliere di perdere 10  per scartare .

I giocatori non possono piazzare  sulle carte . Quando un giocatore riceve un  e la riserva è vuota, tutti i giocatori perdono IMMEDIATAMENTE la partita.

FINE DELLA PARTITA
























L'obiettivo del gioco è adempiere a una serie di Richieste dell'Imperatore, a seconda del numero di giocatori:

1. 6 Richieste in una partita a 2 giocatori
2. 7 Richieste in una partita a 3 giocatori
3. 9 Richieste in una partita a 4 giocatori
4. 9 Richieste in una partita a 5 giocatori

TRACCIATO DEL TÈ

I giocatori scelgono collettivamente l'ordine delle loro azioni. Il tracciato del tè viene utilizzato solo per risolvere i pareggi quando si prende una carta Orda.

LISTA ICONE

-  – Legno
-  – Pietra
-  – Oro
-  – Qi
-  – Legno, Pietra o Oro
-  – Risorsa qualsiasi
-  – Sorvegliante del Legno
-  – Sorvegliante della Pietra
-  – Sorvegliante dell'Oro
-  – Sorvegliante del Qi
-  – Sorvegliante qualsiasi
-  – Commesso
-  – Lanciere
-  – Arciere
-  – Cavalleggero
-  – Soldato
-  – Onore
-  – Ferita
-  – Tassello Onta
-  – Carta Orda
-  – Carta Consigliere
-  – Consulente di Supporto
-  – Carta Tattica
-  – Carta Comando
-  – Tè
-  – Mura
-  – Valore di Difesa
-  – Potere Offensivo
-  – Barricata
-  – Numero di giocatori