



# LORDS OF HELLAS

CRONO - MANUALE DELL'ESPANSIONE

## 1 CRONO



## 1 SCHEDA CRONO



## 1 SEGNAPUNTI COLLERA



## 21 CARTE ORDINE DI CRONO



## 1 SEGNALINO GIOCATORE ATTUALE



## 7 CARTE CATENA DI CRONO



## 3 CARTE EVENTO DI CRONO



## 9 SEGNALINI CAPACITÀ SPECIALE DEGLI EROI



# CRONO

*Crono dovrebbe essere considerato una modalità di gioco alternativa anziché un'espansione standard. Se non avete sufficiente dimestichezza con il gioco base o con la campagna in solitario di Lords of Hellas, probabilmente avrete difficoltà a combattere con Crono o a giocarlo contro i vostri amici!*

*Questa modalità di gioco può essere applicata alle partite a 2, 3 o 4 giocatori.*

*Uno dei giocatori assumerà il ruolo di Crono e tenterà di liberarsi, usando mostri e poteri di vario tipo per reclamare finalmente vendetta contro gli dèi che lo imprigionarono tanto tempo fa.*

*Gli altri giocatori formeranno una squadra, controllando i vari eroi e i loro eserciti nel tentativo di fermare il possente titano e impedirgli di distruggere la terra.*

## CONDIZIONI DI VITTORIA DI CRONO:

- Portare l'atteggiamento della popolazione in posizione ostile in 5 terre.
- Distruggere tutti e 3 i monumenti.

## CONDIZIONI DI VITTORIA DEGLI EROI:

- Uccidere Crono.
- Controllare 3 terre.
- Uccidere tutti i mostri sul tabellone (disponibile dopo aver completato l'impresa "Chiudere i Cancelli del Tartaro").

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Preparate il tabellone alternativo (quello sul retro del tabellone regolare, da utilizzare per la campagna in solitario).

2. Mescolate il mazzo degli attacchi mostro e quello degli scontri, poi collocate ogni mazzo nell'apposito spazio sul tabellone.

3. Preparate il mazzo delle benedizioni rimuovendo le carte seguenti:

- Attriti Evitati
- Astuto Stratega
- Bluff
- Difesa Incrollabile
- Dono di Atena
- Forze di Contrattacco
- Imboscata
- Ira dell'eroe
- Manovra di Contenimento
- Morale Incrollabile
- Presenza Eroica
- Sempre Pronto
- Tempio di Hermes

4. Mescolate il mazzo delle benedizioni e collocatelo nell'apposito spazio sul tabellone.

5. Collocate i segnalini gloria del colore appropriato sul contatore di atteggiamento, in posizione neutrale.

6. Collocate tutti i templi e l'Oracolo di Delfi nelle loro rispettive regioni (tutti i templi sono costruiti all'inizio della partita).

7. Collocate le basi dei monumenti di Atena, Hermes e Zeus nelle loro rispettive regioni. Collocate gli artefatti degli dèi accanto ai loro rispettivi monumenti.

8. Collocate 3 carte impresa di Crono sugli slot impresa del tabellone. Nota: Le carte impresa di Crono non hanno segnalini impresa in quanto non prevedono ricompense.

**NOTA: Gli artefatti neutrali, gli artefatti dei mostri e gli eventi non si usano in questa modalità di gioco.**

## PREPARAZIONE DI CRONO

1. Preparate la scheda Crono collocando 1 segnalino attributo sulla prima casella di ogni attributo di Crono (Potenza, Collera e Comando).

*Nota: Crono usa i segnalini attributo del 5° giocatore dell'espansione Atlantide.*

2. Collocate il segnapunti collera sulla casella corrispondente al numero di eroi che partecipano alla partita: 10 per 2 eroi, 11 per 3.

3. Consegnate la carta Collera di Crono (dal mazzo delle catene di Crono) al giocatore Crono, che la colloca a **faccia in su** accanto alla scheda Crono.

4. Il giocatore Crono sceglie 3 carte catena e le colloca a **faccia in giù** accanto alla sua carta Collera di Crono.

5. Il giocatore Crono prende la miniatura di Crono e la colloca in una regione a sua scelta tra Locride, Eubea e Messenia.

6. Collocate il segnalino gloria sul contatore di atteggiamento in posizione ostile nella terra in cui è stato collocato Crono.

7. Il giocatore Crono mescola il mazzo degli ordini di Crono e pesca 3 carte. Il limite di carte ordine di Crono è pari a 5.

## PREPARAZIONE DEGLI EROI

1. In questa modalità di gioco, gli eroi possiedono capacità speciali diverse. Quando un giocatore seleziona il suo eroe, prende il corrispondente segnalino capacità speciale e lo colloca sulla sua scheda eroe, coprendo la sua capacità speciale base.

In questa modalità i bonus di partenza vengono ignorati.

Ogni giocatore prende i componenti corrispondenti all'eroe scelto (la miniatura e l'anello di plastica dell'eroe, il segnalino capacità speciale dell'eroe, la scheda esercito, le miniature degli opliti e dei sacerdoti, i segnalini azione bloccata, i segnalini controllo e i segnalini attributo).

2. Dopo aver scelto i loro eroi, i giocatori collocano la miniatura del loro eroe sul tabellone, in una regione a loro scelta, assieme ai loro opliti di partenza: 3 opliti a testa in una partita a 2 eroi, 2 opliti a testa in una partita a 3 eroi.

3. Il primo giocatore eroe riceve il segnalino giocatore attuale.

## PARTITA 1 CONTRO 1

Nelle partite a 2 giocatori, un giocatore controlla Crono e l'altro controlla 2 eroi.

Ogni volta che una regola fa riferimento "all'altro giocatore eroe" o "al giocatore eroe successivo", quella regola va applicata "all'altro eroe" o "all'eroe successivo".

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Per i giocatori eroi, lo svolgimento del gioco non differisce in modo significativo dal gioco base. Le differenze principali riguardano i turni del giocatore Crono.

**Il giocatore Crono svolge sempre il primo turno della partita!**

Successivamente, i turni del giocatore Crono si svolgono dopo il turno di ogni eroe. Una sequenza di turni complete dovrebbe essere composta in questo modo:

- Turno di Crono
- Turno dell'eroe 1
- Turno di Crono
- Turno dell'eroe 2
- ...

## CRONO

### TURNO DI CRONO

Il giocatore Crono effettua 1 delle azioni di Crono elencate sulla scheda Crono (descritte nella sezione seguente).

L'uso della carta Collera di Crono consente al giocatore Crono di

effettuare una seconda azione in questo turno. Può trattarsi della stessa azione della prima.

Per effettuare qualsiasi azione, il giocatore Crono deve prima spendere il numero richiesto di punti collera (👁️). Il totale in 👁️ posseduto da Crono è indicato dalla posizione del segnapunti collera sul contatore della collera che compare sulla scheda Crono. Quando vengono spesi 👁️ per effettuare qualsiasi azione, spostate il segnapunti collera di conseguenza verso sinistra sul contatore.

Dopo che il giocatore Crono ha effettuato la sua azione, il suo turno termina e ha inizio il turno dell'eroe successivo.

## AZIONI DI CRONO

### MOVIMENTO MOSTRI - 1 👁️

Il giocatore Crono muove di 1 regione un numero di mostri pari al suo valore di Comando.

### ATTACCO REGIONALE - 2 👁️ / 3 👁️

Il giocatore Crono sceglie 1 mostro: quel mostro effettua il suo attacco regionale. Oltre agli altri eventuali effetti, questo attacco regionale uccide 1 oplita aggiuntivo nella regione attaccata per ogni livello di atteggiamento della popolazione al di sotto del neutrale (1 oplita aggiuntivo in una regione di una terra diffidente, 2 opliti aggiuntivi in una regione di una terra ostile).

Il costo di questa azione dipende dal mostro scelto:

- 2 👁️ - MEDUSA | SFINGE | CICLOPE
- 3 👁️ - CHIMERA | MINOTAURO | IDRA | CERBERO

### TERRORE DEL MOSTRO - 1 👁️ + 1 👁️ PER OGNI 2 OPLITI NELLA TERRA SCELTA

Il giocatore Crono sceglie 1 mostro in una qualsiasi regione e riduce di 1 grado l'atteggiamento di popolazione della terra corrispondente.

Rimuovete tutti i segnalini controllo dalle regioni senza opliti nella terra scelta.

### DISTRUZIONE TEMPIO - 4 👁️

Il giocatore Crono sceglie 1 mostro in una qualsiasi regione con un tempio. Se non ci sono opliti in quella regione, il tempio è distrutto.

Ogni volta che un tempio è distrutto, il giocatore Crono aumenta di 1 uno degli attributi di Crono.

I giocatori eroi non possono ricostruire un tempio distrutto.

### GIOCARE 1 CARTA ORDINE DI CRONO - 0 👁️ / 2 👁️

Il giocatore Crono può giocare 1 carta ordine di Crono dalla sua mano, scegliendo 1 tra gli effetti seguenti:

● Collocare il mostro corrispondente in una delle 2 regioni mostrate sulla carta ordine di Crono.

Dopo aver collocato il mostro, il giocatore Crono può immediatamente effettuare 1 azione di terrore del mostro. Questa azione di terrore del mostro è un'eccezione alla regola della singola azione per turno effettuata del giocatore Crono. I costi devono essere pagati normalmente.

● Se il mostro corrispondente si trova già sul tabellone, può effettuare un ordine oppure evolvere a seconda di quanto descritto sulla carta giocata. Le evoluzioni vengono poi assegnate alla scheda mostro corrispondente, mentre gli ordini vengono risolti immediatamente e poi scartati.

Fintanto che l'impresa "Alla Ricerca dell'Omphalos" è attiva, il costo di questa azione è pari a 0; quando i giocatori eroi riescono a completarla, il costo di questa azione diventa 2.

### PASSARE - 0 👁️

Invece di effettuare una qualsiasi azione, il giocatore Crono può decidere di passare il turno.

Recupera un ammontare di punti collera (👁️) pari al livello corrispondente al totale di regioni controllate dai giocatori eroi, indicato sul contatore della collera.

## AZIONI FINALI DI CRONO

**Le seguenti azioni sono bloccate finché Crono non riesce a spezzare la sua ultima catena** (vedi la sezione "Spezzare le Catene").

### MOVIMENTO DI CRONO - 4 👁️

Dopo aver spezzato tutte le sue catene, Crono è libero di vagare per Hellas!

Questa azione consente a Crono di muoversi di 1 regione.

Quando Crono entra in una nuova regione, uccide tutti gli opliti in quella regione; ogni tempio in quella regione è distrutto e ogni segnalino controllo in quella regione è rimosso.

Crono non può entrare in una regione con un monumento. I monumenti **distrutti** non impediscono a Crono di entrare in una regione.

### TERRORE DI CRONO - 4 👁️

Il giocatore Crono muove il segnalino gloria sul contatore di atteggiamento della terra in cui si trova Crono su ostile.

Rimuovete tutti i segnalini controllo dalle regioni senza opliti nella terra influenzata da questa azione.

### DISTRUZIONE MONUMENTO - 4 👁️

Il giocatore Crono può scegliere di distruggere 2 livelli di un monumento nella regione adiacente a quella in cui si trova Crono: i livelli distrutti sono rimossi. Fintanto che la base di un monumento non viene distrutta, i giocatori eroi possono ricostruirlo.

Se questa azione distrugge la base del monumento, il monumento è considerato **distrutto** e non può essere ricostruito dai giocatori eroi.

Ogni monumento **distrutto** è rimosso dal tabellone assieme al suo artefatto divino.

### DISTRUZIONE MONUMENTO DEL MOSTRO - 4 👁️

Il giocatore Crono sceglie 1 regione con un monumento e un mostro: il mostro distrugge 1 livello del monumento in quella regione. Il livello distrutto è rimosso. Fintanto che la base di un monumento non viene distrutta, i giocatori eroi possono ricostruirlo.

Se questa azione distrugge la base del monumento, il monumento è considerato **distrutto** e non può essere ricostruito dai giocatori eroi.

Ogni monumento **distrutto** è rimosso dal tabellone assieme al suo artefatto divino.

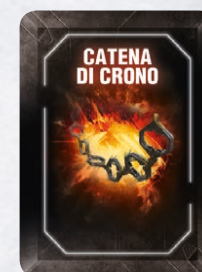
## CATENE DI CRONO

Durante la preparazione, il giocatore Crono sceglie 3 carte catena tra le 6 disponibili: queste 3 catene scelte sono considerate **integre** all'inizio della partita.

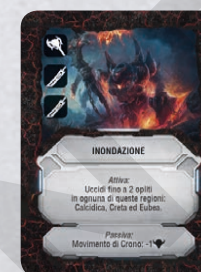
Le catene integre vanno collocate a **faccia in giù** accanto alla scheda Crono. I giocatori eroi non possono guardarle, ma il giocatore Crono è libero di consultarle in qualsiasi momento.

Il giocatore Crono non può usare alcuna catena integra finché non viene spezzata (vedi la sezione "Spezzare le Catene"). Uno degli obiettivi del giocatore Crono è proprio quello di spezzare queste catene allo scopo di liberare Crono.

La quarta carta catena è sempre Collera di Crono ed è già spezzata all'inizio della partita.




Catena Integra



Catena Spezzata

## SPEZZARE LE CATENE

Al fine di spezzare una catena e girare a faccia in su la carta corrispondente, il giocatore Crono deve:

- Aumentare a 3 uno qualsiasi degli attributi di Crono (Potenza, Collera o Comando) distruggendo i templi nelle varie regioni. OPPURE
- Possedere almeno 8  durante l'azione speciale di costruzione monumento di un qualsiasi giocatore eroe. Consultare la sezione "Costruzione Monumento" illustrata successivamente per i dettagli.

Quando una catena è spezzata, la sua carta viene girata a faccia in su, rivelando l'eventuale potere di Crono conferito da quella carta. Ricordate che il giocatore Crono può usare soltanto i poteri delle catene spezzate!

Quando il giocatore Crono spezza l'ultima catena integra, sblocca le azioni finali di Crono (movimento di Crono, terrore di Crono, distruzione monumento di Crono e distruzione monumento del mostro).

## CARTE CATENA DI CRONO

Ogni carta catena di Crono è suddivisa in tre sezioni principali:

- Il lato superiore sinistro mostra le **ferite** aggiuntive che un eroe deve infliggere a Crono al fine completare una caccia con successo. Quando un qualsiasi eroe copre tutti i simboli ferita sulla carta catena, essa è distrutta e rimossa dal gioco: il giocatore Crono non potrà più usarla.

- La sezione **attiva** di una carta catena può essere usata in qualsiasi momento durante il turno del giocatore Crono.

Questo potere funziona esattamente come un artefatto del gioco base: dopo l'uso, la carta viene girata di 90° per indicare che è esaurita. La carta viene ripristinata quando un qualsiasi giocatore eroe effettua l'azione speciale di costruzione monumento.

- La sezione **passiva** di una carta catena si attiva non appena la catena in questione viene spezzata e la carta girata a faccia in su. Le capacità passive riducono il costo in punti collera di specifiche azioni di Crono.

**Ricordate che il giocatore Crono può usare soltanto i poteri delle carte catena spezzate!**

## REGIONI CON CRONO

La regione in cui si trova Crono è soggetta ad alcune regole e restrizioni aggiuntive:

- Gli opliti non possono entrare nella regione con Crono.
- Gli eroi e i mostri possono entrare nella regione con Crono.
- Questa regione non è considerata necessaria ai fini di considerare "controllata" la terra in cui si trova.

## CACCIA A CRONO

I giocatori eroi possono iniziare a dare la caccia a Crono non appena completano l'impresa di Crono "La Benedizione di Rea". Non è possibile dare la caccia a Crono prima di quel momento.

Crono possiede 4 simboli ferita sulla sua scheda, più 4 sulla sua carta catena Collera di Crono, per un totale di 8 ferite all'inizio della partita.

I simboli su una carta catena integra devono essere ignorati finché la catena non viene spezzata e la carta girata a faccia in su: i suoi simboli ferita si aggiungono al totale dei simboli ferita di Crono, rafforzando il titano.

Quando un qualsiasi eroe riesce a infliggere tutte le ferite a una carta catena spezzata, quella carta viene distrutta e rimossa dal gioco; Crono perde tutti i poteri ad essa associati.

Crono attacca come un qualsiasi mostro standard, tuttavia aggiunge il valore del suo attributo di Potenza a qualsiasi carta attacco mostro che gioca.

**Crono non è considerato un mostro normale ed è immune a qualsiasi capacità che influenzi gli altri mostri (per esempio, non può essere ferito dal Tuono di Zeus o mosso dalla capacità speciale alternativa di Ettore).**

## ATTACCO SPECIALE DI CRONO

La caccia termina immediatamente, l'eroe subisce 1 lesione e il giocatore Crono può collocare l'eroe in qualsiasi regione della mappa.

## AZIONI DEGLI EROI

Il turno di un giocatore eroe si svolge come nel gioco base, con alcune eccezioni:

## COSTRUZIONE TEMPIO

In questa modalità, i giocatori eroi non possono effettuare l'azione speciale di costruzione tempio. Non possono costruire templi o ricostruire quelli distrutti. L'unico modo per ottenere sacerdoti è come ricompensa per una caccia o controllando una regione con un tempio e poi effettuando l'azione speciale di costruzione monumento.

## FINE DEL TURNO

Alla fine del proprio turno, il giocatore eroe consegna il segnalino giocatore attuale al giocatore eroe successivo in senso orario.

## CACCIA

La caccia funziona come nel gioco base, con la differenza che sarà il giocatore Crono a giocare le carte attacco mostro e che le ricompense della caccia verranno assegnate in modo diverso.

- Come ricompensa per l'uccisione di un mostro, muovete il segnalino gloria corrispondente sul contatore di atteggiamento di 1 grado verso la posizione neutrale. Se l'atteggiamento era già neutrale, il giocatore eroe può collocare il segnalino gloria sulla propria scheda eroe e usare l'azione speciale di usurpazione.


Come ricompensa aggiuntiva, il giocatore pesca 1 carta benedizione; il giocatore può decidere di scartare la carta benedizione appena pescata per collocare 1 sacerdote nella sua riserva dei sacerdoti.

- Quando un giocatore eroe infligge una ferita con il simbolo sacerdote, può pescare 1 carta benedizione dopo la caccia; il giocatore può decidere di scartare la carta benedizione appena pescata per collocare 1 sacerdote nella sua riserva dei sacerdoti.

- Quando un giocatore eroe infligge una ferita con il simbolo artefatto, muovete il segnalino gloria corrispondente sul contatore di atteggiamento di 1 grado verso la posizione neutrale. Se l'atteggiamento era già neutrale, il giocatore eroe può collocare il segnalino gloria sulla propria scheda eroe e usare l'azione speciale di usurpazione.

Le ricompense ottenute dalla caccia non sono cumulative: se il giocatore eroe uccide il mostro, muove il segnalino gloria corrispondente sul contatore di atteggiamento di 1 grado verso la posizione neutrale e pesca 1 carta benedizione. Se invece ferisce il mostro ma non lo uccide, il giocatore eroe deve scegliere 1 tra le altre 2 ricompense, a seconda dei simboli ferita inflitti al mostro.

## COSTRUZIONE MONUMENTO

Dopo che un qualsiasi giocatore eroe ha effettuato l'azione speciale di costruzione monumento, saltate la Fase dei Mostri e la Fase degli Eventi. Il giocatore Crono recupera invece un valore di punti collera () pari al livello calcolato in base al numero totale di regioni controllate dai giocatori eroi, indicato sul contatore della collera.

Se, dopo aver recuperato i punti collera, il valore sul contatore della collera è pari o superiore a 8, il giocatore Crono può scegliere di spezzare 1 catena; se lo fa, il contatore della collera scende a 0.

Poi il giocatore Crono pesca 1 carta ordine di Crono per ogni eroe. Tutte le carte catena spezzate vengono ripristinate.

Se tutti i monumenti sono stati distrutti, la partita termina con la vittoria di Crono!

## ORACOLO DI DELFI

L'Oracolo di Delfi è considerato come un tempio normale, con le regole aggiuntive seguenti:

- Il primo giocatore eroe che controlla la Focide pesca 1 carta benedizione.
- Quando l'Oracolo di Delfi è distrutto, il giocatore Crono può ridurre di 1 grado l'atteggiamento di popolazione di una qualsiasi terra a sua scelta.

## OPLITI

I giocatori eroi collaborano per fermare Crono. Di conseguenza, i loro opliti non combatteranno gli uni contro gli altri; gli opliti appartenenti a giocatori eroi diversi possono trovarsi nella stessa regione.

Tuttavia, i giocatori eroi non possono combinare i loro opliti quando determinano il controllo di una regione (a tal fine gli opliti di ogni giocatore vengono conteggiati singolarmente).

## IMPRESE

All'inizio della partita sono disponibili tre imprese di Crono per i giocatori eroi. Fintanto che queste imprese non vengono completate, il giocatore Crono beneficia della capacità speciali descritte su quelle carte.

Quando un giocatore eroe riesce a completare un'impresa di Crono, la sua carta viene scartata e il giocatore Crono perde l'eventuale capacità speciale associata a quella carta.

Ogni volta che un giocatore eroe riesce a completare un'impresa di Crono, muovete il segnalino gloria corrispondente sul contatore di atteggiamento di 1 grado verso la posizione neutrale. Se l'atteggiamento era già neutrale, il giocatore eroe può collocare il segnalino gloria sulla propria scheda eroe e usare l'azione speciale di usurpazione.

## ARTEFATTI

Non ci sono artefatti mostro o artefatti neutrali in questa modalità di gioco: si usano soltanto gli artefatti divini.

### RICONOSCIMENTI:

**Autore dell'Espansione:** Adam Kwapiński

**Sviluppo dell'Espansione:** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec

**Illustrazioni:** Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleński, Jakub Kaźmierczak, Piotr Foksovicz

**Progetto Grafico:** Andrzej Pórtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz

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

**Collaudo e Sviluppo:** Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Franciszek Ostojki, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Surowiec, Tomasz Halon

**Correzione Bozze:** Hervé Daubet

**Ringraziamenti Speciali:** A tutti i sostenitori su Kickstarter che ci hanno aiutati a trasformare questo gioco in realtà, a tutti i playtester che hanno trascorso molto tempo su questo titolo, ad Adrian Komarski e Michał Oracz per l'input creativo fornito a ogni passo del gioco.

### EDIZIONE ITALIANA:

**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi

**Revisione:** Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli

**Adattamento Grafico:** Mario Brunelli

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini