



LA GRANDE MURAGLIA

REGOLAMENTO VERSIONE 2.0

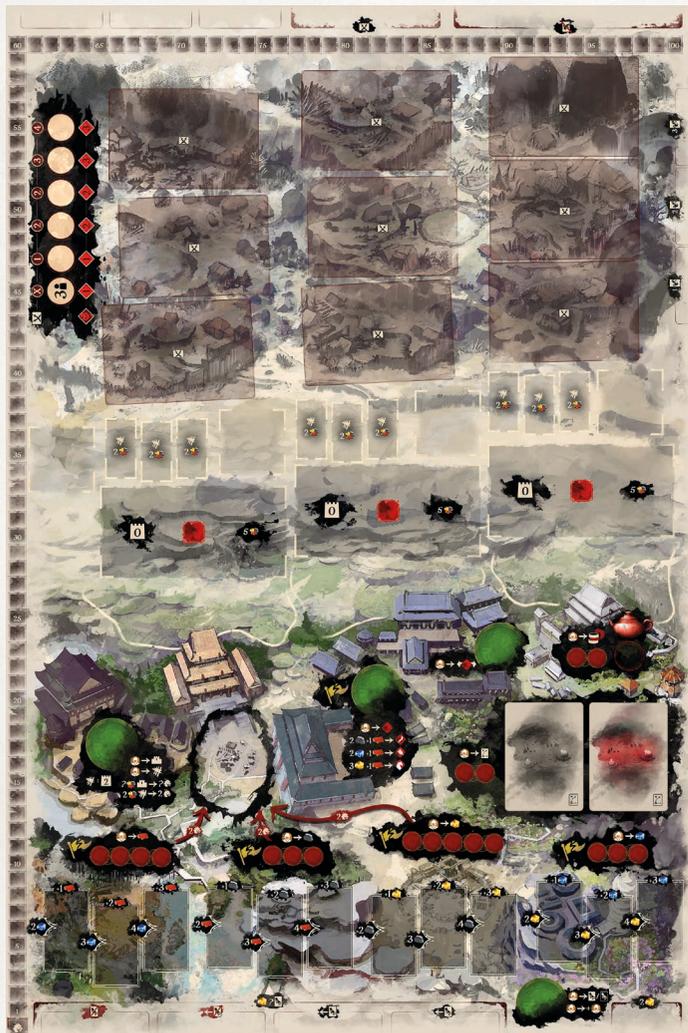


LA GRANDE MURAGLIA

REGOLAMENTO VERSIONE 2.0

COMPONENTI

1 TABELLONE



MINIATURE

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



32 Commessi
(8 per giocatore)



40 Lancieri
(10 per giocatore)



16 Arcieri
(4 per giocatore)



8 Cavalleggeri
(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

ALTRI



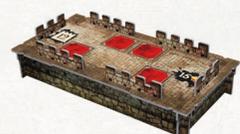
4 schermi del giocatore
(1 per giocatore)



3 parti di Mura (1° livello)



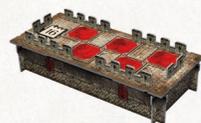
9 Barricate



3 parti di Mura (2° livello)



2 fogli di adesivi



3 parti di Mura (3° livello)

SEGNALINI



4 pedine Te (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

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, e 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.

Le seguenti regole per la preparazione si applicano solo alle partite giocatore contro giocatore con 3 o 4 partecipanti. Rimuovete i seguenti componenti dal gioco:

Rimuovete le seguenti carte "Clan del Giunco" dal gioco. Vengono usate solo nelle partite a 2 giocatori.



Rimuovete le carte Comando (verde-blu) e la carta Generale Qin Jiushao. Vengono usate solo nella modalità solitario.



Rimuovete le carte (Generale, Orda, Evento, Richiesta dell'Imperatore e Tattica) su cui appare il simbolo . Vengono usate solo nella modalità cooperazione.



Simbolo cooperazione

PREPARAZIONE

Vedi pag. 15 per preparare una partita a 2 giocatori. Per la preparazione di una partita in solitario, vedi pagg. 16 e 17. Per preparare una partita in cooperazione, vedi pag. 18.
Se invece state per giocare una partita a 3 o 4 giocatori... continuate a leggere!

1. Mettete il **tabellone** in mezzo al tavolo in modo che sia visibile il numero di giocatori (*indicato sul tracciato del Tempo, nell'angolo in alto a sinistra*).

- Per una partita a 3 giocatori: **3**
- Per una partita a 4 o 5 giocatori: **4**

(Per la partita a 5 giocatori è necessaria la scatola delle espansioni).

2. Mettete il **tassello Tempo** sul tracciato del Tempo nel punto corrispondente al numero dei giocatori, con il lato vuoto in alto.

In una partita a 2 giocatori, mettetelo nel punto per 3 giocatori.

3. Mescolate tutte le carte Artefatto, poi mettetene una a caso scoperta in ogni spazio *nell'angolo in alto a sinistra del tabellone*, per un totale di 3. Rimettete il resto nella scatola.



4. Mescolate tutte le carte Orda per formare il mazzo Orda e mettetelo coperto sopra l'icona mazzo Orda (*in cima al tabellone*).



5. Pescate 1 carta Orda dalla cima del mazzo Orda e piazzatela scoperta nello spazio Orda **più in basso** di ciascuna Sezione di Mura.

Solo in una partita a 4 giocatori, aggiungete una quarta carta Orda nel modo seguente: pescate la carta dalla cima del mazzo Orda, poi mettetela scoperta nella Sezione di Mura indicata dall'indicatore di Invasione **sulla carta in cima al mazzo Orda**.



Esempio: l'indicatore specifica che la carta va messa nella Sezione di Mura più a sinistra, poiché l'icona è nel riquadro più a sinistra. Le nuove carte orda vanno sempre messe nello spazio vuoto disponibile più vicino alle Mura (*in questo caso, quello vuoto più a sud*).

6. Mettete 1 Barricata in ciascuno spazio Barricata.



7. Mescolate insieme tutte le carte Tattica per creare il mazzo Tattica e mettetelo coperto nello spazio apposito (*nella metà inferiore del tabellone, a destra*).



Fronte carta Tattica Pila scarti Tattica Mazza Tattica coperto

8. Ciascun giocatore sceglie un clan e ne prende i componenti colorati: *a seconda della versione, la scatola contiene meeple o miniature*.

- 10 Lancieri
- 8 Commessi
- 4 Arcieri
- 2 Cavalleggeri
- 1 schermo
- 1 pedina Onore
- 1 pedina Tè
- 6 carte Comando



Identificate e suddividete le carte Generale e Consigliere.

9. Mescolate tutte le carte Generale, poi distribuitene due coperte a ciascun giocatore.

Rimettete il resto delle carte nella scatola.



Fronte Generale

Retro Generale

10. Mescolate tutte le carte Consigliere per formare il mazzo Consigliere e piazzatelo coperto vicino all'angolo in basso a destra del tabellone (la posizione non è indicata da un'icona sul tabellone).



Fronte Consigliere

Retro Consigliere

11. Ciascun giocatore riceve due carte Consigliere, pescate dalla cima del mazzo Consigliere.

12. I giocatori esaminano le quattro carte che hanno ricevuto e ciascuno sceglie *simultaneamente* il Generale che impersonerà nella partita.



Il Generale scelto viene messo scoperto davanti al giocatore, *mentre l'altro viene rimesso nella scatola.*

13. Ciascun giocatore sceglie uno dei due Consiglieri che ha pescato e lo mette scoperto a destra del suo Generale come proprio **Consigliere Attivo**.

14.  L'altro Consigliere viene messo **coperto** sotto la sua carta Generale come **Consigliere di Supporto**, con l'icona del Consigliere di Supporto visibile (*come mostrato qui*).

15. Mettete vicino al tabellone le riserve dei componenti che seguono:
- 10 tasselli Onta per giocatore (*rimettete il resto nella scatola*).
 - Tutti i segnalini Legno, Pietra, Oro, Qi e Ferita e tutti i tasselli Onore generici (*di cartone*).
 - Tutte le parti di Mura, suddivise per livello.

16. In fondo a ciascuna carta Generale c'è la parte "Preparazione", che indica quanto segue:



- Il giocatore prende la quantità indicata di ogni risorsa *dalle riserve* e la mette dietro il suo schermo.
- Il giocatore pesca il numero indicato di carte Tattica *dalla cima del mazzo Tattica* e le aggiunge alla propria mano.
- Il valore di Tè determina l'ordine di Tè (ignoratelo fino al passo 19 di seguito).

17. Pescate 4 carte Consigliere dalla cima del mazzo Consigliere e usatele per formare il tracciato dei Consiglieri, disponendo una carta sotto ognuno dei punti segnati in fondo al tabellone.



Tracciato dei Consiglieri

18. Ciascun giocatore mette la propria pedina Onore nel primo spazio (*con il drago*) del tracciato dell'Onore (punti Onore), che si trova lungo il bordo esterno del tabellone.



19. Ciascun giocatore mette la propria pedina Tè nello spazio apposite del tracciato del Tè. Le pedine vengono impilate *secondo il valore di Tè indicato in basso sulle carte Generale*, in ordine numerico, con il valore **più alto in cima** e il valore **più basso in fondo**.



Esempio: con i valori di Tè indicati sulle carte dei giocatori blu, rosso e giallo, le pedine Tè vengono impilate come indicato qui sopra.

20. Ciascun giocatore piazza 3 dei propri Commessi nell'area Commessi del tabellone, che si trova nell'angolo in basso a destra, a destra del tracciato dei Consiglieri.



Area Commessi sul tabellone

Ora siete pronti a giocare!

Icone da conoscere

- Legno
- Pietra
- Oro
- Oro
- 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

In sintesi: La Grande Muraglia si svolge attraverso un certo numero di Anni, ciascuno suddiviso in quattro Stagioni: Primavera, Estate, Autunno e Inverno.

I giocatori devono ottenere il maggior numero di punti Onore per aggiudicarsi la vittoria!

Nel primo Anno della partita, Primavera ed Estate non vengono giocate!

La Primavera è una fase di manutenzione del gioco, in cui il tassello Tempo avanza e vengono piazzate nuove carte Orda e Consigliere.

Durante l'Estate, i giocatori ottengono risorse tramite i propri Sorveglianti e pagano per scartare i tasselli Onta. Possono anche recuperare le carte Comando usate o in alternativa ottenere Onore.

In Autunno, è possibile giocare le carte Comando e Muovere i Commessi da e nei Luoghi, inoltre alcuni Luoghi vengono Attivati. Ci sono 10 Luoghi, quindi in Autunno possono accadere molte cose! I giocatori possono attaccare le Orde, ottenere altre Risorse o rafforzare le difese delle Mura (tra le altre cose).

Vedi pagg. 11-14 per ulteriori dettagli su tutte le azioni dei Luoghi.

Durante l'Inverno, gli Arcieri hanno la possibilità di finire le Orde prima che sfondino le Mura. Alla **fine dell'Inverno**, il gioco può finire se una (o più) delle seguenti condizioni si verificano:

- Tutte e tre le Sezioni di Mura sono costruite al terzo livello (2 Sezioni di Mura con 2 giocatori).
- La riserva dei tasselli Onta è esaurita.
- Il tassello Tempo è arrivato **alla fine** del tracciato del Tempo (cioè è stato mosso nell'ultimo spazio durante la Primavera precedente).

Se nessuna delle condizioni si verifica, l'Anno in corso finisce e ne inizia uno nuovo con la Primavera!

Di seguito vengono discussi alcuni importanti concetti che dovete conoscere prima di giocare il primo turno.

(Altri concetti chiave verranno introdotti quando si presenteranno nel corso delle Stagioni.)

TRACCIATO DEL TÈ

Il tracciato del Tè rappresenta il rapporto tra i Generali e l'Imperatore e determina l'ordine di gioco.

La pila delle pedine Tè dei giocatori indica l'ordine di Tè.

Quando un aspetto del gioco riguarda due o più giocatori (e quando è necessario sapere l'ordine in cui qualcosa avviene per ciascuno di loro), i giocatori svolgono le proprie azioni in ordine di Tè, partendo dal giocatore con la pedina in cima alla pila e scendendo verso il basso.



Esempio: secondo l'ordine illustrato in alto, quando c'è da svolgere un'azione, tocca prima al blu, poi al rosso, poi al giallo.

La Casa da Tè (vedi pag. 14) permette ai giocatori di modificare l'ordine di Tè.

Pareggi

In caso di pareggio in qualsiasi situazione, il **vantaggio** spetta al giocatore **più in alto** sul tracciato del Tè.

IL GENERALE



Il Generale ha un'abilità particolare, la cui efficacia è determinata dal **numero** di Consiglieri di Supporto che lo accompagnano e che al momento mostrano la propria **ICONA** (rappresentata qui a sinistra) sotto la sua carta.

Esempio: con il Generale in questa situazione, il giocatore ottiene 2 punti Onore per **ciascun** Consigliere di Supporto in suo possesso.

2

In questo caso, il giocatore ottiene 4 punti Onore.

CARTE CONSIGLIERE

Ogni volta che un giocatore ottiene un Consigliere, deve scegliere subito, e in via definitiva, se farne il proprio **Consigliere Attivo** o un **Consigliere di Supporto**.

A. Consigliere Attivo:

- La carta viene messa scoperta a destra del Generale. Questo è l'unico modo per usare l'abilità specifica della carta Consigliere.

B. Consigliere di Supporto:

- La carta viene messa coperta sotto il Generale, con l'icona sul retro visibile.

Generale



Dopo il tuo passo di Attivazione, puoi Attaccare con 1 in ogni Sezione di Mura.

GUARDIANO
La sicurezza delle mura è la sua vita. Il suo scopo è proteggere, la sua motivazione è servire. Sempre vigile, sempre concentrato, sempre cosciente del suo dovere.

Abilità specifica del Consigliere Attivo

Icona del Consigliere Di Supporto

TASSELLI ONTA

Hai disonorato l'Imperatore...



Tassello Onta

Come si ricevono i tasselli Onta

- A. Per ogni Orda che fa una Breccia** (pag. 8): se un giocatore non ha Soldati presenti sulla Breccia, riceve 1 tassello Onta.
- B. Quando un Luogo con l'icona**  **viene Attivato:** se un giocatore è il **solo** ad avere Commessi (uno o più) in quel Luogo, riceve 1 tassello Onta.

Dove vanno i tasselli Onta

Quando un giocatore riceve un tassello Onta, deve immediatamente piazzarlo in uno dei seguenti posti:

- A.** Sotto un Soldato nella propria riserva che non ha già un tassello Onta.
- I Soldati con un tassello Onta non possono essere usati in alcun modo.
 - Alla fine del gioco, i giocatori perdono 5 punti Onore per ogni Soldato con un tassello Onta.
- B.** In uno spazio Onta vacante di una carta Orda.
- Le carte Orda con 1 o 2 tasselli Onta non fanno ottenere punti Onore alla fine della partita.



-5 punti Onore ciascuno



Il retro di una carta Orda ha due spazi Onta

Quando si ottiene un tassello Onta:

- Se la riserva dei tasselli Onta è esaurita, il giocatore perde immediatamente 5 punti Onore (invece di prendere un tassello Onta).
- Se il giocatore non può piazzare il tassello (sotto un Soldato o su un'Orda), il tassello viene rimosso dal gioco (rimesso nella scatola) e il giocatore perde 5 punti Onore.

Come liberarsi dei tasselli Onta

Durante l'Estate, un giocatore può spendere 2 Qi per scartare 1 tassello Onta (dovunque esso sia, il tassello ritorna nella riserva). Questo può essere fatto un numero illimitato di volte.

“Rimuovere ”: significa sempre rimettere il tassello Onta nella riserva (con l'eccezione della Razzia, un aspetto del gioco spiegato in dettaglio nelle regole sulla Razzia in Primavera e che può essere ignorato per ora).

REGOLE A CARATTERE GENERALE

Riservatezza: Tutto ciò che si trova dietro lo schermo di un giocatore è noto solo a lui. Qualsiasi altra cosa, invece, è alla conoscenza di tutti i giocatori, incluse le carte Comando scartate.

Carte Comando scartate: Sono pubbliche, quindi tenetele scoperte e aperte a ventaglio vicino al bordo superiore del tabellone, in modo che siano facilmente visibili a tutti.

Soldato: Per Soldato si intende qualsiasi miniatura/meeple **eccetto un Commesso.**

Onore e punti Onore: Sono la stessa cosa, Onore è il nome tematico dei punti del gioco.

Pagare: Per pagare occorre avere il numero richiesto di Risorse, che vengono rimesse nella riserva.

Piazzare le Ferite: Ogni volta che un Soldato è rimosso da una carta Orda (per qualsiasi motivo), mettete un segnalino Ferita nel Punto Vitale che occupava (tranne nei casi in cui l'Orda è sconfitta).

Risorse: Le Risorse **non sono limitate.** Se esaurite i segnalini del gioco, trovate qualcosa per rappresentare le Risorse che vi occorrono.

COMMESSI E TIPO DEI LUOGHI

Per Attivare i Luoghi, vedi “Autunno” a pagg. 8-9.

Ci sono due tipi di Luoghi:

Luoghi ordinari:

- Hanno spazi Commesso in cui può stare **un solo Commesso** (in mancanza di uno spazio Commesso libero, non è possibile piazzarci un Commesso).
- I Luoghi ordinari possono Attivarsi solo se **tutti i loro spazi** sono occupati da Commessi.

Luoghi speciali:

- Hanno **un unico grande posto** dove può stare **un numero illimitato di Commessi.**
 - I **Luoghi speciali** vengono Attivati in presenza di 1 o più Commessi.
- Quando a un giocatore viene chiesto di Muovere un Commesso (di solito da una carta Comando), le opzioni sono due:
- Il giocatore può prendere il Commesso dalla propria **riserva** e piazzarlo in un Luogo qualsiasi sul tabellone.
 - Il giocatore può spostare uno dei Commessi che ha **già piazzato** da uno dei Luoghi sul tabellone a un altro Luogo.

Eccezione: se tutti gli spazi di un **Luogo ordinario** sono occupati da Commessi (di qualsiasi giocatore), non si può Muovere un Commesso fuori dal quel Luogo (cioè un Luogo “pieno” e anche “bloccato”).

ATTIVAZIONE AVANZATA

L'Attivazione Avanzata è un'azione speciale della carta Dispotismo e altro.

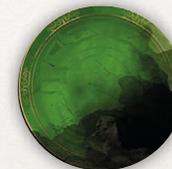
Un **Attivazione Avanzata** funziona allo stesso modo di un'Attivazione “normale” (vedi “Attivazione dei Luoghi” in “Autunno”, pagg. 8-9) con due differenze:

except for the following two changes:

- Un giocatore che si trova da solo nel Luogo Attivato **non riceve** tasselli Onta (vedi “Come si ricevono i tasselli Onta” a sinistra).
- È possibile Attivare i **Luoghi ordinari** anche se i loro spazi Commesso non **sono tutti occupati** (i Luoghi speciali vengono Attivati normalmente).



Spazio di Luogo ordinario



Spazio di Luogo speciale



Gli spazi di un Luogo ordinario sono uniti graficamente da fili d'Oro che indicano la loro appartenenza a un insieme.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

PRIMAVERA

Nel primo Anno della partita la Primavera viene saltata!

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.



Esempio: in questo caso, si mettono tre nuove carte Orda.

Quando piazzate nuove Orde, pescatele e disponetele una alla volta, svolgendo i passaggi seguenti per posizionarle correttamente. Le carte Orda vengono piazzate nello spazio Orda vacante più vicino alle Mura.

- Innanzitutto, riempite le colonne **vuote** da sinistra a destra, mettendo un'Orda in ciascuna Sezione di Mura dove non ci sono già carte Orda.
- Quando ogni Sezione di Mura a 1 (o più) carte Orda, mettete la carta Orda successiva secondo l'**indicatore di Invasione** mostrato sulla carta in cima al **mazzo Orda** (non la carta che viene piazzata).



Esempio: l'indicatore di Invasione sulla carta in cima al mazzo specifica che la prossima carta Orda va posizionata nella colonna più a sinistra delle Mura,

Razzia: qualora vi venga chiesto di piazzare una carta Orda in una Sezione di Mura piena (con 3 carte Orda già presenti), scartate la nuova carta Orda e rimuovete (dalla riserva alla scatola) un numero di tasselli Onta pari al numero di giocatori in partita. Se non ci sono abbastanza tasselli, ignorate la differenza.

- 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 scoperte alla loro destra (pescate dalla cima del mazzo Consiglieri). Ciò che dovete fare è indicato sul tabellone (vedi sotto).



ESTATE

Nel primo Anno della partita l'Estate viene saltata!

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, prendete il numero di Risorse indicato sopra il loro spazio. Per ulteriori informazioni sui Sorveglianti, vedi pag. 11.



Esempio: con un Sorvegliante in questo spazio, un giocatore ottiene 2 Ori.

- 2. Scartare i tasselli Onta.** Pagate 2 Qi per ogni tassello Onta che volete scartare (da ovunque nella riserva). Potete scartarne finché potete permettervi di farlo.

- 3. Scartare le carte Comando.** Scartate tutte le carte Comando sul tracciato del Comando. Le carte vanno nella pila degli scarti nell'angolo in alto a destra del tabellone (segnata con ).

- 4. Recuperare le carte Comando.** In ordine di Tè, ogni giocatore può esercitare **una** delle seguenti opzioni:

- Recuperare **tutte** le proprie carte Comando dalla pila degli scarti e riprenderle in mano.
- Ottenere 2 punti Onore per **ciascuna delle proprie** carte Comando nella pila degli scarti.

Nota: la carta Comando "Tradimento" resta nella pila degli scarti permanentemente (vedi la carta "Tradimento" per ulteriori informazioni).

AUTUNNO

I giocatori risolvono le carte Comando, Attivano i Luoghi e sconfiggono le Orde.

- 1. Scelta delle carte Comando:** ciascun giocatore sceglie 1 carta Comando (dalla propria mano) e la posiziona coperta davanti a sé. Dopo che ciascuno ha scelto la sua, tutte le carte sono rivelate contemporaneamente.
- 2. Decisione dell'ordine di Comando:** in ordine di Tè, ciascun giocatore posiziona la sua carta in uno spazio vuoto del tracciato del Comando (sul bordo in alto a destra del tabellone).

Le carte sono risolte una alla volta in ordine numerico, partendo dalla carta nello spazio "1".



In una partita a 4 giocatori, lo spazio marcato con l'icona 5  viene ignorato.

- 3. Risoluzione delle carte in ordine di Comando:**

Quando viene risolta la carta di un giocatore, questi è considerato il "giocatore attivo" e si svolge il "suo turno".

Nel risolvere la carta di un giocatore, vengono eseguiti i seguenti passaggi nell'ordine indicato:

- A. Effetti della carta: dall'alto in basso**, risolvete l'effetto in ciascun riquadro della carta Comando. *Ciascun riquadro deve essere risolto completamente prima di passare al successivo, ma ogni azione è facoltativa! In numerosi casi un effetto per gli "Altri giocatori" è "Muovi fino a 2 Commessi in 2 Luoghi qualsiasi". In questo caso, si tratta di luoghi **distinti**. I 2 Commessi non possono quindi Muoversi nello stesso Luogo, ma possono provenire dallo stesso Luogo, da Luoghi diversi e/o dalla riserva del giocatore.*
- B. Passo di Attivazione:** dopo che tutti gli effetti sulle carte sono stati risolti, controllate quali Luoghi vengono Attivati. Il **giocatore attivo** decide l'**ordine** in cui ciascun Luogo viene Attivato (*il fatto che abbia Commessi o meno in un determinato Luogo è irrilevante*).

I riquadri con uno sfondo scuro vengono svolti solo dal proprietario della carta.



I riquadri con il titolo "Altri giocatori" vengono svolti da ogni altro giocatore in ordine di Tè.



I **Luoghi ordinari** vengono Attivati solo se **tutti i loro spazi sono occupati** da Commessi. Sono graficamente collegati da fili d'oro per ricordarvi questo fatto.



I **Luoghi speciali** vengono Attivati se c'è **almeno 1 Commesso** presente in essi.

Quando un Luogo viene Attivato

In ordine di Tè: ciascun giocatore con Commessi presenti nel Luogo risolve i suoi effetti. Dopodiché, **rimettete tutti i Commessi presenti** nel Luogo Attivato nella riserva dei rispettivi proprietari. *Se un giocatore ha più di un Commesso in un Luogo, risolvete gli effetti combinati allo stesso tempo. Che i Commessi siano stati usati o meno, ritornano sempre nella riserva. Quando un Luogo viene Attivato, un giocatore può scegliere di non sfruttarne gli effetti (per qualsiasi motivo), ma deve comunque riprendere nella riserva i suoi Commessi.*

Se giocate una partita a 2 giocatori, i Commessi del Clan del Giunco non vengono rimossi.



Quando un Luogo con l'icona Onta viene Attivato: se un giocatore è il solo ad avere Commessi in tale Luogo, riceve **1 tassello Onta**.

- C. Sconfitta delle Orde:** controllate quali carte Orda sono Sconfitte, **una alla volta**, da destra a sinistra, procedendo per file a partire da quella più a sud, cioè più vicina alle Mura, e proseguendo verso nord, cioè allontanandosi dalle Mura. Svolgete tutti i passaggi delle Orde Sconfitte (vedi pagina seguente), poi procedete con il passo "D. Carta successiva" qui sotto.

D. Carta successiva: la carta Comando successiva in ordine numerico viene risolta (*ritornate al passo "A. Effetti della carta più in alto*).

Quando non ci sono più carte da risolvere: l'Autunno termina e si passa all'Inverno (*pagina seguente*). Per il momento lasciate le carte Comando sul tracciato del Comando.

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, in ordine di Tè, ciascun Arciere posizionato in una Postazione di Tiro deve piazzare un segnalino Ferita su una qualsiasi carta Orda nella sua Sezione di Mura (*se possibile*).
- b. Controllo Sconfitta delle Orde.** **Eseguite tutti i passaggi delle Orde Sconfitte (pag. 10)**, quindi procedete alla fase di Assalto (*qui sotto*).

2. Fase di Assalto:

A partire dalla Sezione di Mura più a sinistra, determinate se ciascuna Sezione resiste o se l'Orda fa Breccia nelle Mura:

- **Valore di Difesa:** iniziate dal Valore di Difesa base della Sezione di Mura, poi aggiungete 2 per ogni Barricata costruita in quella Sezione.
- **Potere Offensivo:** sommate il Potere Offensivo di tutte le carte Orda presenti nella Sezione di Mura. *Ricordate di controllare le Abilità delle Orde, perché possono avere effetto in questo passo.*

Per ciascuna Sezione di Mura, **confrontate** il Valore di Difesa totale con il Potere Offensivo totale.

- Se il **Valore di Difesa è uguale o maggiore**, le Mura reggono (*non succede nulla*).
- Se il **Potere Offensivo totale è maggiore, ciascuna carta Orda nella Sezione di Mura fa Breccia** (vedi "**Breccia**", pag. 10).

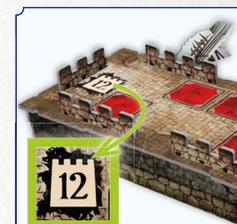
Dopo che tutte le Sezioni di Mura sono state risolte, scartate **tutte** le Barricate.

3. Controllo di conclusione partita: se una (*o più*) delle seguenti condizioni è soddisfatta (*solo in questo passo al termine dell'Inverno*), la partita **termina immediatamente** (*passate alla sezione "Fine della partita"*).

- Tutte e tre le Sezioni di Mura sono costruite al terzo livello (*bastano 2 Sezioni di Mura in una partita a 2 o 3 giocatori*).
- La riserva dei tasselli Onta è esaurita.
- Il tassello Tempo e 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.

I Commessi nei Luoghi restano dove si trovano e non ritornano nelle riserve dei giocatori finché i Luoghi non vengono Attivati.



Esempio: in questo caso, il Valore di Difesa totale è 14.



Esempio: in questo caso, il Potere Offensivo totale è 15.

ORDE SCONFITTE



Punti Vitali

Un'Orda con **tutti i Punti Vitali coperti** (da Soldati o Ferite) viene Sconfitta. Per ogni Orda Sconfitta, eseguite i seguenti passaggi nell'ordine indicato:

1. Ciascun giocatore che ha 1 (o più) Soldati sull'Orda ottiene 2 punti Onore.
2. Ciascun giocatore ottiene 2 punti Onore per ognuno dei propri Arcieri (in Postazione di Tiro) sulla Sezione di Mura dove si trova l'Orda.
3. Controllate quale giocatore copre il maggior numero di Punti Vitali (ignorare le Ferite e risolvete i pareggi in ordine di Tè). Il giocatore in questione prende la carta Orda Sconfitta e la mette coperta davanti al proprio schermo dopo che i Soldati sono stati Uccisi nel passo successivo. *Se su una carta Orda Sconfitta non ci sono Soldati, scartatela durante il passo 6 di seguito (nessun giocatore può prenderla).*
4. **I Soldati sulla carta Orda presa vengono Uccisi:** Vedi Uccisione dei Soldati di seguito. *Indipendentemente dal numero di Soldati Uccisi, il giocatore che copre il maggior numero di Punti Vitali **prima** che i Soldati vengano Uccisi prende la carta Orda.*
5. **Alcuni Soldati che non vengono Uccisi vanno nella Zona di Riposo della Sezione di Mura dell'Orda Sconfitta.** Rimettete nella riserva i segnalini Ferita sulla carta Orda presa.
6. *Secondo il risultato del controllo del passo 3, un giocatore ottiene la carta Orda.*
7. Le carte Orda che restano nella Sezione di Mura (se ne rimangono) vengono spostate verso le Mura.

*Nota: le carte Orda vengono Sconfitte solo durante i passaggi di Sconfitta delle Orde in Autunno e in Inverno, entrambi descritti a pag. 9. Ciò significa che un'Orda **non** viene Sconfitta automaticamente e immediatamente quando tutti i suoi Punti Vitali vengono coperti.*

Ogni Orda Sconfitta è considerata un evento **che accade separatamente**. Questo fatto è importante per le carte Tattica, vedi pag. 14.

UCCISIONE DEI SOLDATI

Alcuni Soldati di **ciascun giocatore** vengono Uccisi in base alla **Letalità**, il numero che si trova attualmente **sotto** il tassello Tempo.

Esempio: *qui a sinistra, la Letalità indicata sotto il tassello Tempo è "2", quindi 2 Soldati di ciascun giocatore vengono Uccisi.*

- I Soldati Uccisi tornano nella **riserva del proprietario**, a meno che un giocatore non li Salvi, vedi qui sotto.

Salvataggio dei Soldati

Ogni volta che un Soldato viene Ucciso, il proprietario può pagare 2 Qi per Salvarlo, spostandolo nella Zona di Riposo della Sezione di Mura in cui si trova in quel momento.

Tenete presente che i Soldati Salvati non sono considerati "Uccisi" per le meccaniche e gli effetti del gioco! Quando i Soldati vengono Uccisi, muoiono tutti contemporaneamente (non si tratta di eventi separati tra le varie carte Orda). Perciò tutti i Soldati Uccisi (inclusi gli Arcieri) possono essere Salvati da un'unica carta Tattica "Ritirata" (Potenziata).

BRECCIA

Quando le Orde fanno Breccia in una Sezione di Mura, eseguite i passaggi seguenti nell'ordine indicato:

1. **Onta:** ciascun giocatore riceve 1 tassello Onta per **ciascuna** carta Orda nella Sezione di Mura se **non ha alcun Soldato** presente in essa.
2. **Uccisione dei Soldati sulle Orde nella Sezione di Mura:** vedi "Uccisione dei Soldati" in questa pagina.
 - I **Soldati** che **non vengono Uccisi** vengono **lasciati sulle Orde**.
 - Tutti i **Soldati** nella Sezione di Mura vengono **Uccisi**.
3. **Ferite:** ciascun Soldato rimosso da una carta Orda (per qualsiasi motivo, Ucciso o Salvato) lascia un segnalino Ferita nel Punto Vitale precedentemente occupato.
4. **Morte degli Arcieri:** tutti gli Arcieri nelle **Postazioni di Tiro** della Sezione di Mura vengono Uccisi (i Soldati nella **Zona di Riposo della Sezione di Mura non subiscono effetti negativi**).

ZONE DI RIPOSO

I Soldati restano accampati qui, in attesa degli ordini di attacco. Qui sono anche al sicuro dalle Breccie.



Ogni Sezione di Mura ha la sua Zona di Riposo corrispondente.

- I Soldati Salvati vengono sempre piazzati nella Zona di Riposo della Sezione di Mura in cui si trovano.
- I Soldati in una Zona di Riposo possono essere Mossi in un'altra Zona di Riposo (vedi Centro Logistico, pag. 13).
- Da una Zona di Riposo, i Soldati possono Attaccare solo le Orde nella stessa Sezione di Mura (gli Arcieri devono essere prima disposti nelle Postazioni di Tiro).



LUOGHI DI PRODUZIONE

Dove si ottengono le Risorse.

Quando un Luogo di produzione viene Attivato: ciascuno dei passaggi seguenti viene risolto nell'ordine indicato, uno alla volta e in ordine di Tè (*ad esempio, tutti i giocatori raccolgono le Risorse in ordine di Tè, poi Potenziano i Sorveglianti in ordine di Tè ecc.*). Ogni passo deve essere completamente risolto da tutti i giocatori prima di passare al successivo.

1. Raccolta delle Risorse
2. Potenziamiento dei Sorveglianti (*facoltativo*)
3. Dono di 1 Risorsa (*facoltativo*)

1. Raccolta delle Risorse

Il giocatore ottiene 1 Risorsa dalla riserva per **ciascuno dei suoi Commessi** nel Luogo.

- Se ha un **Sorvegliante nel Luogo**, ottiene Risorse aggiuntive a seconda dello spazio in cui si trova il Sorvegliante.



Esempio: se il giocatore ha un Sorvegliante in questo spazio, ottiene 2 Ori in più.

- Se **non ha Commessi** in un Luogo, **non ottiene Risorse** in quel Luogo. *Che il giocatore abbia un Sorvegliante o meno nel Luogo è irrilevante.*

2. Potenziamiento dei Sorveglianti (*facoltativo*)

Solo se il giocatore ottiene Risorse in un Luogo Attivato, può Potenzialo una volta il proprio Sorvegliante che si trova lì. Se il giocatore non ha ancora un Sorvegliante nel Luogo, può "Potenziale" la sua presenza mettendolo lì (*sarebbe un "Potenziamiento" da zero*).

Se il giocatore non ha un Sorvegliante nel Luogo:

1. Paga 2 Risorse (*del tipo indicato vicino alla freccia che punta nello spazio del Sorvegliante*).



Esempio: nella (a sinistra), un giocatore deve pagare 2 Qi per piazzare il suo Sorvegliante.

2. Il giocatore sceglie un **Soldato qualsiasi** (*non un Commesso*) dalla propria riserva e lo piazza nello spazio Sorvegliante più a sinistra. *Questo è il suo primo "Potenziamiento"*.

Se il giocatore ha un Sorvegliante nel Luogo:

3. Il giocatore paga il costo per spostare il Sorvegliante a destra, nello spazio successivo.
 - Il costo è mostrato a destra dello spazio in cui il Sorvegliante si trova attualmente (*tra lo spazio attuale e quello successivo*).



Esempio: in questo caso, il giocatore giallo deve pagare 3 Qi per Potenzialo il Sorvegliante e spostarlo al livello 2.

3. Donazione (*facoltativo*)

Solo se un giocatore ha ottenuto Risorse da un Luogo di produzione Attivato, può fare un'unica Donazione.

Se decide di Donare:

- Il giocatore mette **una Risorsa** (*del tipo appena ricevuto*) nel **Magazzino**, quindi ottiene immediatamente 2 punti Onore.



Sul tabellone ci sono delle frecce (A) che ricordano ai giocatori la possibilità di Donare al Magazzino (B). Notare che **il Qi non può essere Donato**, quindi non c'è una freccia per questa Risorsa (*il passo di Donazione viene sempre saltato al Tempio*).

SORVEGLIANTI

Una volta piazzato come Sorvegliante, un Soldato non può più essere rimosso.

- Ciascun giocatore può avere solo un Sorvegliante nello stesso Luogo di produzione.
- Nello stesso spazio Sorvegliante possono trovarsi Sorveglianti di più giocatori.

LIVELLO DEL SORVEGLIANTE

Quando appare in qualsiasi testo, il termine "livello" di un Sorvegliante corrisponde al numero di Risorse aggiuntive che fa ottenere.



Esempio: un Sorvegliante in questo spazio è di "livello 2".

A COSA SERVONO I SORVEGLIANTI?

- **Durante l'Estate**, fanno ottenere il **Reddito dei Sorveglianti**: un giocatore ottiene Risorse da ogni Sorvegliante come indicato sul loro spazio.

Esempio: un giocatore con un Sorvegliante nello spazio mostrato in alto, ottiene 2 Ori.

- I Sorveglianti fanno ottenere Risorse aggiuntive quando si **Raccolgono le Risorse nei Luoghi di produzione**.

Ci sono 4 Luoghi di produzione, ognuno dei quali produce un tipo di Risorsa (indicata nel Luogo).



La Segheria produce Legno.



La Cava produce Pietra.



La Miniera d'oro produce Oro.



Il Tempio produce Qi.

LUOGHI

CASERMA

Dove è possibile prendere i Soldati dalla riserva e disporli sul campo di battaglia.

Quando questo Luogo viene Attivato, **in ordine di Tè**, ogni giocatore può Reclutare 1 Soldato (di qualsiasi tipo) **per ciascuno dei suoi Commessi** presenti.

Quando Recluta un Soldato, un giocatore deve:

1. Scegliere un Soldato **dalla propria Riserva** (di qualsiasi tipo) **per ciascuno dei suoi Commessi** presenti nella Caserma.
2. Pagare il costo di **ciascun Soldato** scelto.
3. Ogni volta che **Recluta** un Soldato, deve fare una di queste due cose:
 - Andare subito all'**Attacco** con il Soldato (vedi "Attacco" a destra), **OPPURE**
 - Mettere il Soldato in una qualsiasi **Zona di Riposo** (una delle tre disponibili).

Chiarimento: con più Commessi nella Caserma, un giocatore Recluta tutti i Soldati insieme, il che significa che un eventuale "Bonus di Reclutamento" disponibile viene utilizzato solo una volta. I Soldati Reclutati possono Attaccare tutti la stessa Orda oppure Orde differenti, come possono essere piazzati nella stessa Zona di Riposo o in Zone diverse. Il tipo di Soldato può variare ogni volta che ne viene Reclutato uno.



Il costo è indicato sul tabellone. Ad esempio, un Arciere costa 2 Qi e 1 Legno.



I Soldati nella Zona di Riposo possono attaccare solo le carte Orda nella loro Sezione, cioè quelle nella colonna sopra di esse.

I Lancieri possono attaccare solo l'Orda più vicina alla loro Sezione di Mura (A).

I Cavalleggeri possono attaccare **QUALSIASI** carta Orda nella loro Sezione di Mura (B).

Gli Arcieri possono piazzare Ferite su qualsiasi Orda nella loro Sezione di Mura (C).

ATTACCO



Abilità

CAPO
Il Valore di Difesa di questa Sezione di Mura viene dimezzato (arrotondando per difetto). Questo effetto è cumulativo.

Potere Offensivo

2

5

Onore a fine partita

Se, quando lo Reclutate nella Caserma, decidete di Attaccare con un Soldato, fate come segue in base al tipo:

Lanciere:

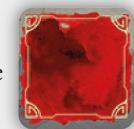
- Piazzatelo su un Punto Vitale vacante su un'Orda **a ridosso delle Mura** (cioè nella fila più in basso, vedi immagine a sinistra).
- Quando piazzate un Lanciere su una carta Orda ottenete immediatamente la Ricompensa stampata nel Punto Vitale che avete coperto.

Cavalleggero:

- Piazzatelo su 2 Punti Vitali adiacenti (*non in diagonale*) di **qualsiasi** carta Orda.
- Quando piazzate un Cavalleggero, ottenete immediatamente la Ricompensa per **entrambi** i Punti Vitali che avete coperto.

Arciere:

- Piazzatelo in una **Postazione di Tiro** libera e mettete immediatamente 1 segnalino Ferita su un Punto Vitale vacante di qualsiasi Orda nella sua Sezione di Mura. (*Coprire un Punto Vitale con una Ferita non fa mai ottenere alcuna Ricompensa*).



Postazione di Tiro

Oltre al Reclutamento, ci sono altri effetti che dicono di ATTACCARE. In questi casi, i Soldati Attaccano come sopra, ma con le seguenti limitazioni:

- I Soldati già su un Punto Vitale non possono Attaccare di nuovo o essere spostati da dove si trovano.
- **SOLO** i Soldati nelle **ZONE DI RIPOSO** e nelle Postazioni di Tiro possono Attaccare nelle situazioni in cui viene menzionato un Attacco.

Per Attaccare con un Soldato in una **Zona di Riposo**, fate quanto segue:

Lanciere:

- Piazzatelo su un Punto Vitale vacante solo sulla carta Orda **più vicina** (nella prima fila) alla sua Sezione di Mura.

Cavalleggero:

- Piazzatelo su 2 Punti Vitali vacanti **adiacenti** (*non diagonalmente*) su una **qualsiasi** carta Orda nella sua Sezione di Mura.

Arciere:

- Piazzatelo in una Postazione di Tiro vacante sulla sua Sezione di Mura, poi mettete immediatamente 1 segnalino Ferita su un qualsiasi Punto Vitale vacante di qualsiasi Orda nella sua Sezione di Mura. (*Coprire un Punto Vitale con una Ferita non fa mai ottenere alcuna Ricompensa*)
- Mettete 1 segnalino Ferita su un qualsiasi Punto Vitale vacante di **qualsiasi** Orda nella sua Sezione di Mura. (*Coprire un Punto Vitale con una Ferita non fa mai ottenere alcuna Ricompensa*).

QUARTIERE DEI COSTRUTTORI

Dove si costruiscono le Mura e le Barricate per arginare l'Orda.



Parte di Mura di livello 3
Parte di Mura di livello 2
Parte di Mura di livello 1
Area di Mura vuota

Quando questo Luogo viene Attivato, **in ordine di Tè**, ogni giocatore può eseguire una delle seguenti azioni **per ciascuno dei suoi Commessi** presenti.

CONSTRUIRE UNA BARRICATA

1. Il giocatore paga 2 Legni/Pietre/Ori, *in qualsiasi combinazione*, per piazzare una Barricata in uno spazio Barricata vacante e ottenere 2 Onore.



Barricate

Strutture difensive temporanee che aumentano il Valore di Difesa della loro Sezione di Mura.

Ciascuna Barricata aggiunge 2 alla Difesa della Sezione di Mura in cui si trova.

CONSTRUIRE UN LIVELLO DI MURA

1. Il giocatore sceglie una Sezione di Mura vuota o edificata al livello 1 o 2 per fortificarla ulteriormente (*il costo è mostrato sulle Mura stesse*).
2.  Il giocatore paga il costo indicato, *in qualsiasi combinazione di Legno, Pietra e Oro*.
3. Il giocatore ottiene punti Onore pari al costo che ha pagato.
4. Il giocatore dispone la parte appena edificata sopra le Mura esistenti.

Esempio: costruendo un livello di Mura su una Sezione vuota, un giocatore piazza su essa il livello 1 (possono seguire il livello 2 e poi il livello 3).

PAGAMENTO DI MURA E BARRICATE



Magazzino

Prima **devono** essere usate le Risorse nel Magazzino, poi i giocatori possono usare quelle nelle proprie riserve per pagare il resto, se necessario.

Chiarimento: se un giocatore ha più di un commesso nel Quartiere dei costruttori, svolge tutte le sue azioni contemporaneamente. Parti di Mura e Barricate possono essere assegnate alla stessa Sezione di Mura o a Sezioni diverse. È possibile esercitare la stessa opzione più di una volta. Se una parte di Mura viene piazzata sopra degli Arceri, questi si spostano sopra la parte appena edificata (senza altri effetti).

CENTRO LOGISTICO

Da qui si possono Muovere i Soldati senza farli Attaccare.



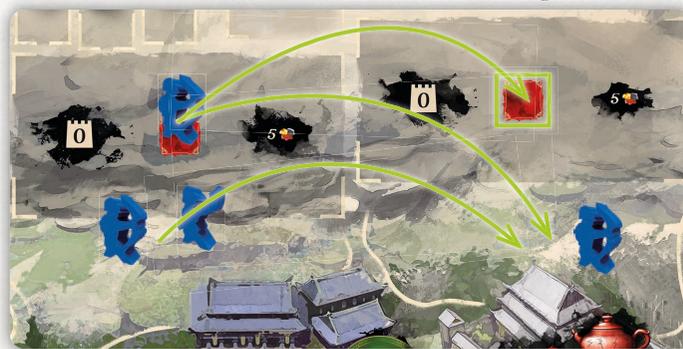
Quando questo Luogo viene Attivato, **in ordine di Tè**, ogni giocatore può eseguire una delle seguenti azioni per **ciascuno dei suoi Commessi** presenti.

Muovere i Soldati

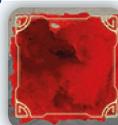
1. Il giocatore sceglie **una** Sezione di Mura.
2. Il giocatore può Muovere un numero qualsiasi dei suoi Soldati dalle **Postazioni di Tiro** e/o dalla **Zona di Riposo** a un'altra Sezione di Mura (*nelle Postazioni di Tiro e/o nella Zona di Riposo*). **Questo Movimento non permette di Attaccare.**

Valgono le seguenti limitazioni per gli Arcieri:

- Gli Arcieri provenienti da una **Postazione di Tiro** possono essere Mossi in Postazioni di Tiro vacanti o nella Zona di Riposo, *in qualsiasi combinazione, e non piazzano segnalini Ferita*.
- Gli Arcieri provenienti da una **Zona di Riposo** *non possono* essere Mossi in Postazioni di Tiro (*solo nella Zona di Riposo*).



Da una Zona di Riposo, gli Arcieri possono essere Mossi solo in una Zona di Riposo, che si trova sotto le Mura.



Postazione di Tiro

Esempio: in un Movimento dalla Sezione di Mura a sinistra verso quella di destra, l'Arciere sulla Postazione di Tiro può Muoversi nella Postazione di Tiro vacante o nella Zona di Riposo. L'Arciere e il Lanciere nella Zona di Riposo possono Muoversi solo nella Zona di Riposo.

Chiarimento: solo gli Arcieri possono essere messi nelle Postazioni di Tiro. Non è possibile interagire con le carte Orda in nessun modo durante il Movimento dei Soldati, giacché non si tratta di un "Reclutamento" o di un "Attacco". Se un giocatore ha più Commessi nel Centro Logistico, può muovere una seconda volta i Soldati già mossi nello stesso turno.

CASA DA TÈ

Qui si cambia l'ordine degli avvenimenti!

Se un giocatore ha dei Commessi in questo Luogo, **in ordine di Tè**, può fare quanto segue:

1. Spostare in alto la propria pedina Tè di una posizione (cioè sovrapporla alla pedina che si trova immediatamente sopra in quel momento).



Ordine di Tè dopo l'Attivazione

Esempio: nella situazione illustrata qui sopra, in cui si vede la pila delle pedine Tè attuale e i Commessi nella casa da Tè, il rosso muove la sua pedina per primo, mettendola sopra quella del giallo.

Dopodiché, il blu (che inizialmente si trovava sotto nell'ordine di Tè) sposta la sua pedina sopra quella del giallo.

- Se tutti gli spazi Commesso sono occupati dallo stesso giocatore, questi può spostare la sua pedina Tè direttamente **in cima alla pila**.
- Se la pedina Tè di un giocatore è **in cima** alla pila, i suoi Commessi **non hanno effetto**. Questo perché la pedina Tè si trova già nella posizione più alta e non è possibile spostarla ulteriormente. I Commessi ritornano comunque nella riserva del giocatore, anche se non sono serviti.

L'AMBASCIATA DELL'IMPERATORE

Dove si assumono nuovi Commessi e Consiglieri.



Quando questo Luogo viene Attivato, **in ordine di Tè**, ogni giocatore può eseguire una delle seguenti azioni per **ciascuno dei suoi Commessi** presenti.

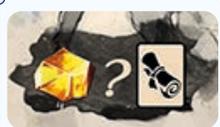
Assumere un Commesso

1. Il giocatore paga 2 Ori per prendere un Commesso (dai componenti) e aggiungerlo alla propria riserva.

Assumere un Consigliere

1. Il giocatore paga un numero di Ori pari al numero dei suoi Consiglieri (Consigliere Attivo più quelli di Supporto) **dopo** avere assunto il nuovo Consigliere.
2. Il giocatore prende 1 carta Consigliere qualsiasi, da quelle scoperte sotto il bordo inferiore del tabellone, poi la piazza immediatamente come Consigliere Attivo o di Supporto (vedi pag. 6).
3. Quando **ciascun** Consigliere viene preso dal tracciato dei Consiglieri, i rimanenti vengono fatti scorrere a sinistra per riempire lo spazio vuoto e viene pescata una nuova carta Consigliere dal mazzo per riempire lo spazio vacante.

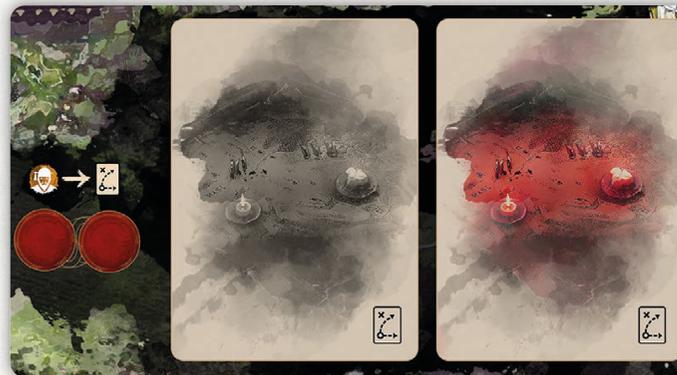
Chiarimento: se un giocatore ha più di un Commesso all'Ambasciata dell'Imperatore, esercita le sue opzioni una alla volta, individualmente e consecutivamente. Non c'è limite al numero dei Consiglieri (Consigliere Attivo più quelli di Supporto) che un giocatore può possedere. Se un giocatore assume più Consiglieri, rimpiazzate le carte del tracciato dei Consiglieri dopo ogni assunzione.



Esempio: qui per assumere il terzo Consigliere bisogna pagare 3 Ori.

SCUOLA MARZIALE

Dove si ottengono le carte Tattica.



Quando questo Luogo viene Attivato, **in ordine di Tè**, un giocatore pesca 1 carta Tattica (dalla cima del mazzo Tattica), per **ciascuno dei suoi Commessi presenti**.

Chiarimento: quando un giocatore deve pescare una carta Tattica a mazzo esaurito, rimescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo, poi pescate normalmente.

CARTE TATTICA



È possibile tenere in mano fino a **5 carte Tattica**. Quando un giocatore ne ottiene di più, deve scartarne fino a rimanere con il massimo di 5.

Ogni carta Tattica specifica **quando** può essere giocata e le carte Tattica possono essere giocate durante il turno di **qualsiasi** giocatore.

Quando giocate una carta Tattica, scegliete **uno** dei due riquadri sulla carta (non entrambi) per ottenerne il vantaggio. Per scegliere il riquadro "Effetto Potenziato", dovete pagarne il costo.

Ciascun giocatore può giocare **una** carta Tattica per "singolo evento".

- Durante una Breccia, per ciascuna Sezione di Mura, che include tutte le carte Orda, tutti i Soldati muoiono contemporaneamente come parte di un **singolo evento** (i Soldati sulle carte Orda della Sezione di Mura non muoiono un gruppo alla volta). Ciò significa che tutti i Soldati Uccisi nella Sezione di Mura (anche eventuali Arcieri) possono venire Salvati da una sola carta Tattica "Ritirata" (Potenziata).
- Durante la Sconfitta delle Orde (pagg. 9 e 10), ciascuna Orda Sconfitta è un **evento separato**. Ciò significa che ogni singola Orda Sconfitta viene Sconfitta separatamente e la morte di **tutti i Soldati** Uccisi sulle carte Orda è un evento a parte.

FINE DELLA PARTITA

Al Controllo di conclusione partita (durante l'Inverno, a pag. 9), se una (o più) delle seguenti condizioni si sono verificate, la partita **termina**:

- Tutte e 3 le Sezioni di Mura sono edificate al livello 3 (2 Sezioni in una partita a 2 o 3 giocatori).
- La riserva di tasselli Onta è esaurita.
- Il tassello Tempo è **nell'ultimo** spazio del tracciato del Tempo.

PUNTEGGIO FINALE

Per calcolare il totale finale del proprio Onore (*punti*), un giocatore esegue i seguenti passaggi **nell'ordine indicato**:

1. Il giocatore perde 5 punti Onore per **ciascun Soldato** con un tassello Onta sotto la miniatura. *Non è possibile scendere sotto zero Onore in questo modo. Se accade, lasciate la pedina Onore sullo "0".*
2. Il giocatore ottiene Onore per ciascuna Orda che ha preso su cui non ci sono **tasselli Onta**.
3. Il giocatore calcola e ottiene Onore per i 3 Artefatti.

Il giocatore con più onore alla fine viene considerato il più grande Generale di tutti i tempi! Se c'è un pareggio, l'ordine di Tè determina il vincitore.

MODALITÀ 2 GIOCATORI

Per le regole aggiuntive necessarie in una partita a 2 giocatori, vedi le Regole del Clan del Giunco di seguito. A una partita a 2 giocatori partecipa anche una terza fazione "artificiale", il Clan del Giunco. È possibile giocare in 2 sia una partita standard che una partita in cooperazione.

- Quando si gioca in 2, la preparazione è quella di una partita 3 giocatori (il Clan del Giunco è il terzo giocatore) con le seguenti modifiche:

PREPARAZIONE

1. Posizionate il tabellone al centro del tavolo sul lato per 2-3 giocatori . Piazzate una Barricata in ogni spazio Orda della Sezione di Mura più a sinistra. Questa Sezione non viene utilizzata in una partita a 2 giocatori e le Barricate sugli spazi Orda **non vengono mai rimosse** dal tabellone.
4. Rimuovete dal gioco tutte le carte Orda con l'indicatore di Invasione che si riferisce alla Sezione di Mura più a sinistra sul retro. Formate il mazzo Orda con il resto delle carte.
5. Pescate 1 carta Orda per ciascuna delle 2 Sezioni di Mura disponibili.
6. Piazzate 6 Barriere, una in ogni spazio Barricata delle due Sezioni di Mura disponibili.
8. Ciascun giocatore sceglie un clan e ne prende i componenti colorati come di consueto.
 - La carta Comando e la carta Generale del Clan del Giunco vengono messe tra i due giocatori.
 - 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, poiché non vi serviranno.*
 - Piazzate 1 Commesso del Clan del Giunco in ciascuno dei seguenti 3 Luoghi: Segheria, Cava e Miniera d'oro.
15. Usate solo **20 tasselli Onta** in totale.
19. Impilate le pedine Tè come di consueto, **mettendo quella del Clan del Giunco in fondo**.

REGOLE DEL CLAN DEL GIUNCO

Il Clan del Giunco **non può mai**:

- Ottenere o tenere traccia di Onore, tasselli Onta, carte Orda o Risorse (le Risorse che ottiene vanno automaticamente nel Magazzino).
- Salvare i suoi Soldati dalla morte.
- Piazzare i Soldati nelle Zone di Riposo. *Se vi viene detto di farlo, mettetevi invece i Soldati nella riserva.*
- Assumere o perdere Commessi (ne ha 3 per tutta la partita).

REGOLE GENERALI SUI LUOGHI

- Se un Commesso del Clan del Giunco è l'unico Commesso in un Luogo speciale, tale Luogo **non viene Attivato**.
- Dopo che un Luogo con un Commesso del Clan del Giunco è stato Attivato, i giocatori rimuovono i propri Commessi come di Consueto, ma il Commesso del Giunco **non viene rimosso** (e resta nel Luogo).
- La carta Tradimento *non può* essere usata per copiare la carta Comando del Clan del Giunco.

REGOLE SU CARTE COMANDO E COMMESSI

- Il Clan del Giunco ha solo 1 carta Comando, che gioca in ogni Autunno.
- Quando si trova più in alto dei giocatori sul tracciato del Tè, la carta Comando del Clan del Giunco viene sempre messa primo spazio disponibile del tracciato del Comando (viene attivata il prima possibile).
- Il giocatore che viene prima in ordine di Tè è considerato il **Comandante Supremo** e "controlla" le azioni del Clan del Giunco. Durante il turno del Clan del Giunco, il giocatore più in alto sul tracciato del Tè diventa il Comandante Supremo.
- I Commessi del Clan del Giunco vengono Mossi normalmente, in ordine di Tè, dal Comandante Supremo, ma non può mai esserci più di un Commesso del Giunco nello stesso Luogo.
- Quando un giocatore usa la carta "Tradimento", non può copiare l'effetto della carta del Clan del Giunco.

REGOLE SPECIFICHE PER I LUOGHI

Quando un Luogo viene Attivato, il Comandante Supremo (il giocatore più in alto sul tracciato del Tè) risolve gli effetti di un eventuale Commesso del Clan del Giunco presente in esso:

Segheria, Cava, Miniera d'oro:

- Il Clan del Giunco Dona 1 unità della Risorsa appena ottenuta al Magazzino.

Tempio

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

Ambasciata dell'Imperatore

- Il Comandante Supremo scarta 1 Consigliere qualsiasi dal tracciato dei Consiglieri, fa scorrere quelli rimasti a sinistra e riempie lo spazio vacante come di consueto.

Quartiere dei costruttori

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

Caserma

- Il Clan del Giunco Recluta 1 Lanciere. Il Comandante supremo sceglie un Punto Vitale disponibile per l'Attacco del Lanciere. *Se non ci sono Punti Vitali idonei, il Lanciere viene rimesso nella riserva senza alcun effetto. Il Punto Vitale coperto dal Lanciere viene ignorato.*

Scuola Marziale e Centro Logistico

- Nessun effetto.

MODALITÀ SOLITARIO

INTRODUZIONE

Prima di giocare in modalità solitario, dovrete familiarizzare con le regole per 2 giocatori, poiché il Clan del Giunco viene utilizzato anche in tale 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 3 giocatori.
 - a. Piazzate una Barricata in ogni spazio Orda della Sezione di Mura più a sinistra. Questa Sezione non viene utilizzata in una partita in solitario e le Barricate sugli spazi Orda non vengono rimosse alla fine dell'Inverno.
4. Rimuovete dal gioco tutte le carte Orda con l'indicatore di Invasione che si riferisce alla Sezione di Mura più a sinistra sul retro. Formate il mazzo Orda con il resto delle carte.
5. Pescate 1 carta Orda per ciascuna delle 2 Sezioni di Mura disponibili.
6. Piazzate 6 Barriere, una in ogni spazio Barricata delle due Sezioni di Mura disponibili.
8. Scegliete un clan e prendetene i componenti colorati come di consueto. Assegnate i componenti di un clan inutilizzato al Clan del Giunco, come descritto nella modalità a 2 giocatori. Inoltre, assegnate i componenti di 1 altro clan inutilizzato a Qin Jiushao: 8 Commessi, tutti i Soldati, pedina Tè, pedina Onore e 6 carte Comando per solitario.
 - a. Mescolate le carte Comando per solitario per formare un mazzo Comando per solitario e mettetelo vicino ai componenti di Qin Jiushao.
 - b. Prendete 2 Cavalleggeri e 2 Lancieri dalla riserva di Qin Jiushao e piazzateli come Sorveglianti di livello 1 nei Luoghi di produzione.
9. Mescolate tutte le carte Generale e prendetene 2 a caso.
 - a. Mettete la carta Qin Jiushao (Generale per la modalità solitario) vicino ai componenti a lui associati.
 - b. Prendete 1 segnalino di ciascuna Risorsa e 1 segnalino Ferita. Metteteli a caso negli spazi del tracciato del Luogo sulla carta Qin Jiushao: 1 segnalino per spazio.
10. Mescolate tutte le carte Consigliere e prendetene 2 a caso. Mettete le 2 carte Consigliere sotto la carta di Qin Jiushao: sono i suoi primi Consiglieri di Supporto.
15. Preparate una riserva di 10 tasselli Onta.
18. Mettete la pedina Onore di Qin Jiushao nello spazio “0” del tracciato dell'Onore, vicino alla vostra.
19. Il giocatore “umano” inizia sempre con la pedina Tè in cima alla pila, con Qin Jiushao al secondo posto e il Clan del Giunco all'ultimo.
20. 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.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è battere il giocatore “artificiale” 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 e 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 si avvale di 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 (*come riassunto sulla sua carta*). 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, che sarà la carta giocata da Qin Jiushao nell'Autunno in corso. Qin Jiushao, come il Clan del Giunco, occupa sempre la prima posizione disponibile 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 in 2 Luoghi *distinti* 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 viene Attivato, 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 in essa.

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.

When Activating Locations during his turn, Qin Jiushao always Activates Locations with his Clerks on them first – in the order indicated on the Location track – from the highest to the lowest. The order of Activating all other Locations is up to the player.

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 alto possibile. (*Ciò significa che invia i Commessi nei Luoghi dal più basso al più alto, ma Attiva i Luoghi dal più alto al più basso*).

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, un 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 Te del giocatore “umano”*), segue fondamentalmente 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 e 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 entrambi 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 vengono 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
- 9 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:

2. Il tassello Tempo deve essere posizionato con il lato +1 rivolto verso l'alto (come promemoria per il piazzamento di un'Orda aggiuntiva in Primavera).
3. 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.
4. 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.
5. Pescate un numero di carte Orda pari al numero di giocatori +1 e piazzatele normalmente nelle Sezioni di Mura.
7. Mescolate le carte Tattica per cooperazione con quelle per il gioco standard, quindi mettetele coperte nello spazio per il mazzo Tattica sul tabellone.
9. Mescolate le carte Generale per cooperazione con quelle per il gioco standard, quindi distribuitene 2 a ciascun giocatore come di consueto.
21. Mescolate tutte le carte Evento per cooperazione, quindi mettetele coperte in un mazzo vicino al tabellone (nuovo passo).

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 adempite 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 risolvete gli effetti. Gli Eventi forniscono un mix di effetti una tantum e passivi.

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

RISOLUZIONE DELL'EVENTO

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

- Se la carta Evento ha un effetto immediato, risolvete la 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.

OTTENERE ONORE DALLE ORDE

Il giocatore che ha preso un Orda ottiene l'Onore dell'Orda **immediatamente** (*non alla fine della partita*).

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

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

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: Herve 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, 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

REGOLAMENTO 2.0:

Redazione: Jonathan J. Bobal, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Progettazione grafica: Jonathan J. Bobal, Patrycja Marzec

Proofreading: Justin Nnorom

INDICE

Struttura generale del regolamento:

Lista dei componenti, 2

Componenti rimossi in una partita a 3 o 4 giocatori, 3

Preparazione partita a 3 o 4 giocatori competitiva, 4, 5

Sintesi del gioco e concetti base per iniziare, 6, 7

Flusso del gioco, 8, 9, 10, 11

- Primavera, 8
- Estate, 8
- Autunno, 8, 9
- Inverno, 9

Luoghi, 12, 13, 14

Fine della Partita, 15

Modalità 2 giocatori, 15

Modalità solitario, 16, 17

Modalità cooperazione, 18, 19

Termini:

Arciere, 9, 12, 13

- Attacco, 12
- Postazione di Tiro, 9, 12
- Movimento, 13

Attivazione, 9

Barricata, 4, 9, 13

- Spazi Barricata, 4
- Costruzione di una Barricata, 13
- Valore di Difesa, 9
- Rimozione delle Barricate, 9
- Pagamento delle Barricate, 13

Breccia, 10

Carta Artefatto, 15

Carta Comando, 8

Carta Consigliere, 6, 8, 14, 17

- Consigliere Attivo, 6
- Assumere un Consigliere, 14
- Aggiornare il tracciato dei Consiglieri, 8, 17
- Consigliere di Supporto, 6

Carta Orda, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17

- Abilità, 12
- Orde che fanno Breccia, 9, 10
- Sconfitta delle Orde, 8, 9, 10
- Onore, 10, 12, 15
- Soldati Uccisi, 10
- Potere Offensivo, 9
- Piazzamento di nuove Orde, 8
- Potenza, 12
- Ricompensa, 12, 17
- Salvataggio dei Soldati, 10
- Onta, 7
- Punti Vitali, 10, 12
- Ferite, 7, 9

Carta Tattica, 10, 14

Clan del Giunco, 9, 15, 16, 17

Comesso, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14

- Eccezione all'Ambasciata dell'Imperatore, 14
- Raccolta delle Risorse, 11
- Assunzione, 14
- nei Luoghi, 7
- Movimento, 6, 7
- Riserva, 7

Controllo di conclusione partita, 9

Cavalleggero, 12

Comandante Supremo, 15, 17

Donazione, 11

Eventi, 18

Fase di Assalto, 9

- Calcolo di Valore di Difesa e Potere Offensivo, 9
- Risoluzione dell'Assalto, 9

Fase di Tiro, 9

Ferita, 7, 9, 10, 12

- Arciere, 9, 12
- Attacco, 12
- Breccia, 10
- Fase di Tiro, 9
- Lasciare Ferite, 7, 10

Generale, 5, 6

- Abilità speciale, 6
- Risorse e carte Tattica di partenza, 5
- Valore di Tè iniziale, 5

Giocatore Attivo, 8

Invasione, 8

- Indicatore di Invasione, 4, 8

Lanciere, 12

Letalità, 10

Luoghi, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14

- Attivare i Luoghi, 7, 8, 9
- Barricate, Reclutamento dei Soldati e Attacchi, 12
- Quartiere dei costruttori, Costruzione di Barricate e Mura, 13
- Ambasciata dell'Imperatore, Assunzione di Commessi e Consiglieri, 14
- Ottenere Risorse, 11
- Centro Logistico, Muovere i Soldati SENZA Attaccare, 13
- Muovere nei, 7, 9
- Luoghi di produzione per Legno, Pietra, Oro e Qi, 11
- Ordinari e speciali, 9
- Casa da Tè, cambio dell'ordine dei giocatori, 14
- Scuola Marziale, pesca delle carte Tattica, 14
- Mura, 12, 13, 15
- Costruzione di una parte di Mura, 13
- Fine della partita, 15
- Sezioni, 12
- Onore, 8, 10, 11, 12, 13, 15,
- Punteggio di Onore finale, 12, 15
- dagli Artefatti, 15

- dagli Attacchi, 12

- dalla costruzione di Barricate, 13
- dalla costruzione di parti di Mura, 13
- dalla Sconfitta delle Orde, 10
- dalle carte Comando scartate, 8
- dalle Donazioni, 11
- dalle carte Orda, 12
- dai tasselli Onta, 7

Onta, 7

Potere Offensivo, 9, 12

Punti Vitali, 10

Qin Jiushao, 16, 17

Raccogliere (ottenere) Risorse, 11

Razzia, 7, 8

Richiesta dell'Imperatore, 18

Risorsa, 11

- Luoghi di produzione per Legno, Pietra, Oro e Qi, 11

Risorse di partenza, 5

Sacrificio, 18

Salvataggio, 10

Soldato, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

- Arciere, 9, 12, 13
- Come Sorvegliante, 11
- Attacco, 12
- Coprire Punti Vitali, 10
- Punteggio finale, 15
- Non è un Comesso, 7
- Ucciso, 10
- Movimento, 13
- Reclutamento, 12
- Salvato, 10
- Se rimosso lascia una Ferita, 7

Sorvegliante, 8, 11

- Reddito, 8, 11
- Livello, 11
- Potenzamento, 11

Tracciato del Tè, 6, 14

Tracciato del Tempo, 8, 9

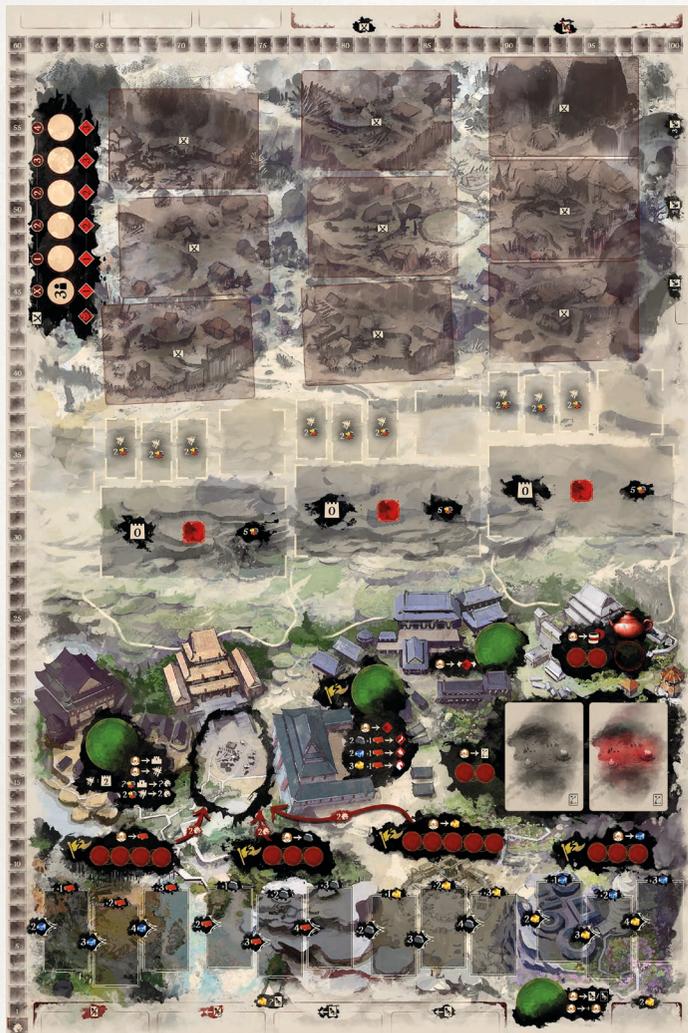
- Avanzamento sul tracciato del Tempo, 8
- Fine della partita, 9

Uccisione, 10

Zona di Riposo, 10, 12, 13

COMPONENTI

1 TABELLONE



MINIATURE

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



32 Commessi
(8 per giocatore)



40 Lancieri
(10 per giocatore)



16 Arcieri
(4 per giocatore)



8 Cavalleggeri
(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

ALTRI



4 schermi del giocatore
(1 per giocatore)



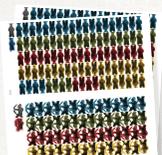
3 parti di Mura (1° livello)



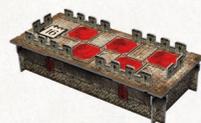
9 Barricate



3 parti di Mura (2° livello)



2 fogli di adesivi



3 parti di Mura (3° livello)

SEGNALINI



4 pedine Te (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

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, e 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.

Le seguenti regole per la preparazione si applicano solo alle partite giocatore contro giocatore con 3 o 4 partecipanti. Rimuovete i seguenti componenti dal gioco:

Rimuovete le seguenti carte "Clan del Giunco" dal gioco. Vengono usate solo nelle partite a 2 giocatori.



Rimuovete le carte Comando (verde-blu) e la carta Generale Qin Jiushao. Vengono usate solo nella modalità solitario.



Simbolo cooperazione

Rimuovete le carte (Generale, Orda, Evento, Richiesta dell'Imperatore e Tattica) su cui appare il simbolo . Vengono usate solo nella modalità cooperazione.



PREPARAZIONE

Vedi pag. 15 per preparare una partita a 2 giocatori. Per la preparazione di una partita in solitario, vedi pagg. 16 e 17. Per preparare una partita in cooperazione, vedi pag. 18.
Se invece state per giocare una partita a 3 o 4 giocatori... continuate a leggere!

1. Mettete il **tabellone** in mezzo al tavolo in modo che sia visibile il numero di giocatori (indicato sul tracciato del Tempo, nell'angolo in alto a sinistra).

- Per una partita a 3 giocatori: **3**
- Per una partita a 4 o 5 giocatori: **4**

(Per la partita a 5 giocatori è necessaria la scatola delle espansioni).

2. Mettete il **tassello Tempo** sul tracciato del Tempo nel punto corrispondente al numero dei giocatori, con il lato vuoto in alto.

In una partita a 2 giocatori, mettetelo nel punto per 3 giocatori.

3. Mescolate tutte le carte Artefatto, poi mettetene una a caso scoperta in ogni spazio nell'angolo in alto a sinistra del tabellone, per un totale di 3. Rimettete il resto nella scatola.



4. Mescolate tutte le carte Orda per formare il mazzo Orda e mettetelo coperto sopra l'icona mazzo Orda (in cima al tabellone).



5. Pescate 1 carta Orda dalla cima del mazzo Orda e piazzatela scoperta nello spazio Orda più in basso di ciascuna Sezione di Mura.

Solo in una partita a 4 giocatori, aggiungete una quarta carta Orda nel modo seguente: pescate la carta dalla cima del mazzo Orda, poi mettetela scoperta nella Sezione di Mura indicata dall'indicatore di Invasione sulla carta in cima al mazzo Orda.



Esempio: l'indicatore specifica che la carta va messa nella Sezione di Mura più a sinistra, poiché l'icona è nel riquadro più a sinistra. Le nuove carte orda vanno sempre messe nello spazio vuoto disponibile più vicino alle Mura (in questo caso, quello vuoto più a sud).

6. Mettete 1 Barricata in ciascuno spazio Barricata.



7. Mescolate insieme tutte le carte Tattica per creare il mazzo Tattica e mettetelo coperto nello spazio apposito (nella metà inferiore del tabellone, a destra).



Fronte carta Tattica Pila scarti Tattica Mazza Tattica coperto

8. Ciascun giocatore sceglie un clan e ne prende i componenti colorati: a seconda della versione, la scatola contiene meeple o miniature.

- 10 Lancieri
- 8 Commessi
- 4 Arcieri
- 2 Cavalleggeri
- 1 schermo
- 1 pedina Onore
- 1 pedina Tè
- 6 carte Comando



Identificate e suddividete le carte Generale e Consigliere.

9. Mescolate tutte le carte Generale, poi distribuitene due coperte a ciascun giocatore.

Rimettete il resto delle carte nella scatola.



Fronte Generale

Retro Generale

10. Mescolate tutte le carte Consigliere per formare il mazzo Consigliere e piazzatelo coperto vicino all'angolo in basso a destra del tabellone (la posizione non è indicata da un'icona sul tabellone).



Fronte Consigliere

Retro Consigliere

11. Ciascun giocatore riceve due carte Consigliere, pescate dalla cima del mazzo Consigliere.

12. I giocatori esaminano le quattro carte che hanno ricevuto e ciascuno sceglie *simultaneamente* il Generale che impersonerà nella partita.



Il Generale scelto viene messo scoperto davanti al giocatore, *mentre l'altro viene rimesso nella scatola.*

13. Ciascun giocatore sceglie uno dei due Consigliere che ha pescato e lo mette **scoperto a destra** del suo Generale come proprio **Consigliere Attivo**.

14.  L'altro Consigliere viene messo **coperto sotto** la sua carta Generale come **Consigliere di Supporto**, con l'icona del Consigliere di Supporto visibile (*come mostrato qui*).

15. Mettete vicino al tabellone le riserve dei componenti che seguono:

- 10 tasselli Onta per giocatore (*rimettete il resto nella scatola*).
- Tutti i segnalini Legno, Pietra, Oro, Qi e Ferita e tutti i tasselli Onore generici (*di cartone*).
- Tutte le parti di Mura, suddivise per livello.

16. In fondo a ciascuna carta Generale c'è la parte "Preparazione", che indica quanto segue:



- Il giocatore prende la quantità indicata di ogni risorsa *dalle riserve* e la mette dietro il suo schermo.
- Il giocatore pesca il numero indicato di carte Tattica *dalla cima del mazzo Tattica* e le aggiunge alla propria mano.
- Il valore di Tè determina l'ordine di Tè (ignoratelo fino al passo 19 di seguito).

17. Pescate 4 carte Consigliere dalla cima del mazzo Consigliere e usatele per formare il *tracciato dei Consigliere*, disponendo una carta sotto ognuno dei punti segnati in fondo al tabellone.



Tracciato dei Consigliere

18. Ciascun giocatore mette la propria pedina Onore nel primo spazio (*con il drago*) del tracciato dell'Onore (punti Onore), che si trova lungo il bordo esterno del tabellone.



19. Ciascun giocatore mette la propria pedina Tè nello spazio apposite del tracciato del Tè. Le pedine vengono impilate *secondo il valore di Tè indicato in basso sulle carte Generale*, in ordine numerico, con il valore **più alto in cima** e il valore **più basso in fondo**.



Esempio: con i valori di Tè indicati sulle carte dei giocatori blu, rosso e giallo, le pedine Tè vengono impilate come indicato qui sopra.

20. Ciascun giocatore piazza 3 dei propri Commessi nell'area Commessi del tabellone, che si trova nell'angolo in basso a destra, a destra del tracciato dei Consigliere.



Area Commessi sul tabellone

Ora siete pronti a giocare!

Icone da conoscere

-  – Legno
-  – Pietra
-  – Oro
-  – Oro
-  – 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

In sintesi: La Grande Muraglia si svolge attraverso un certo numero di Anni, ciascuno suddiviso in quattro Stagioni: Primavera, Estate, Autunno e Inverno.

I giocatori devono ottenere il maggior numero di punti Onore per aggiudicarsi la vittoria!

Nel primo Anno della partita, Primavera ed Estate non vengono giocate!

La Primavera è una fase di manutenzione del gioco, in cui il tassello Tempo avanza e vengono piazzate nuove carte Orda e Consigliere.

Durante l'Estate, i giocatori ottengono risorse tramite i propri Sorveglianti e pagano per scartare i tasselli Onta. Possono anche recuperare le carte Comando usate o in alternativa ottenere Onore.

In Autunno, è possibile giocare le carte Comando e Muovere i Commessi da e nei Luoghi, inoltre alcuni Luoghi vengono Attivati. Ci sono 10 Luoghi, quindi in Autunno possono accadere molte cose! I giocatori possono attaccare le Orde, ottenere altre Risorse o rafforzare le difese delle Mura (tra le altre cose).

Vedi pagg. 11-14 per ulteriori dettagli su tutte le azioni dei Luoghi.

Durante l'Inverno, gli Arcieri hanno la possibilità di finire le Orde prima che sfondino le Mura. Alla **fine dell'Inverno**, il gioco può finire se una (o più) delle seguenti condizioni si verificano:

- Tutte e tre le Sezioni di Mura sono costruite al terzo livello (2 Sezioni di Mura con 2 giocatori).
- La riserva dei tasselli Onta è esaurita.
- Il tassello Tempo è arrivato **alla fine** del tracciato del Tempo (cioè è stato mosso nell'ultimo spazio durante la Primavera precedente).

Se nessuna delle condizioni si verifica, l'Anno in corso finisce e ne inizia uno nuovo con la Primavera!

Di seguito vengono discussi alcuni importanti concetti che dovete conoscere prima di giocare il primo turno.

(Altri concetti chiave verranno introdotti quando si presenteranno nel corso delle Stagioni.)

TRACCIATO DEL TÈ

Il tracciato del Tè rappresenta il rapporto tra i Generali e l'Imperatore e determina l'ordine di gioco.

La pila delle pedine Tè dei giocatori indica l'ordine di Tè.

Quando un aspetto del gioco riguarda due o più giocatori (e quando è necessario sapere l'ordine in cui qualcosa avviene per ciascuno di loro), i giocatori svolgono le proprie azioni in ordine di Tè, partendo dal giocatore con la pedina in cima alla pila e scendendo verso il basso.



Esempio: secondo l'ordine illustrato in alto, quando c'è da svolgere un'azione, tocca prima al blu, poi al rosso, poi al giallo.

La Casa da Tè (vedi pag. 14) permette ai giocatori di modificare l'ordine di Tè.

Pareggi

In caso di pareggio in qualsiasi situazione, il **vantaggio** spetta al giocatore **più in alto** sul tracciato del Tè.

IL GENERALE



Il Generale ha un'abilità particolare, la cui efficacia è determinata dal **numero** di Consiglieri di Supporto che lo accompagnano e che al momento mostrano la propria **ICONA** (rappresentata qui a sinistra) sotto la sua carta.

Esempio: con il Generale in questa situazione, il giocatore ottiene 2 punti Onore per **ciascun** Consigliere di Supporto in suo possesso.

2  

In questo caso, il giocatore ottiene 4 punti Onore.

CARTE CONSIGLIERE

Ogni volta che un giocatore ottiene un Consigliere, deve scegliere subito, e in via definitiva, se farne il proprio **Consigliere Attivo** o un **Consigliere di Supporto**.

A. Consigliere Attivo:

- La carta viene messa scoperta a destra del Generale. Questo è l'unico modo per usare l'abilità specifica della carta Consigliere.

B. Consigliere di Supporto:

- La carta viene messa coperta sotto il Generale, con l'icona sul retro visibile.

Generale



A Dopo il tuo passo di Attivazione, puoi Attaccare con 1♦ in ogni Sezione di Mura.

GUARDIANO
La sicurezza delle mura è la sua vita. Il suo scopo è proteggere, la sua motivazione è servire. Sempre vigile, sempre concentrato, sempre cosciente del suo dovere.

Abilità specifica del Consigliere Attivo

B Icona del Consigliere Di Supporto

TASSELLI ONTA

Hai disonorato l'Imperatore...



Tassello Onta

Come si ricevono i tasselli Onta

- A. Per ogni Orda che fa una Breccia** (pag. 8): se un giocatore non ha Soldati presenti sulla Breccia, riceve 1 tassello Onta.
- B. Quando un Luogo con l'icona**  **viene Attivato:** se un giocatore è il **solo** ad avere Commessi (uno o più) in quel Luogo, riceve 1 tassello Onta.

Dove vanno i tasselli Onta

Quando un giocatore riceve un tassello Onta, deve immediatamente piazzarlo in uno dei seguenti posti:

- A.** Sotto un Soldato nella propria riserva che non ha già un tassello Onta.
- I Soldati con un tassello Onta non possono essere usati in alcun modo.
 - Alla fine del gioco, i giocatori perdono 5 punti Onore per ogni Soldato con un tassello Onta.
- B.** In uno spazio Onta vacante di una carta Orda.
- Le carte Orda con 1 o 2 tasselli Onta non fanno ottenere punti Onore alla fine della partita.



-5 punti Onore ciascuno



Il retro di una carta Orda ha due spazi Onta

Quando si ottiene un tassello Onta:

- Se la riserva dei tasselli Onta è esaurita, il giocatore perde immediatamente 5 punti Onore (invece di prendere un tassello Onta).
- Se il giocatore non può piazzare il tassello (sotto un Soldato o su un'Orda), il tassello viene rimosso dal gioco (rimesso nella scatola) e il giocatore perde 5 punti Onore.

Come liberarsi dei tasselli Onta

Durante l'Estate, un giocatore può spendere 2 Qi per scartare 1 tassello Onta (dovunque esso sia, il tassello ritorna nella riserva). Questo può essere fatto un numero illimitato di volte.

“**Rimuovere** ”: significa sempre rimettere il tassello Onta nella riserva (con l'eccezione della Razzia, un aspetto del gioco spiegato in dettaglio nelle regole sulla Razzia in Primavera e che può essere ignorato per ora).

REGOLE A CARATTERE GENERALE

Riservatezza: Tutto ciò che si trova dietro lo schermo di un giocatore è noto solo a lui. Qualsiasi altra cosa, invece, è alla conoscenza di tutti i giocatori, incluse le carte Comando scartate.

Carte Comando scartate: Sono pubbliche, quindi tenetele scoperte e aperte a ventaglio vicino al bordo superiore del tabellone, in modo che siano facilmente visibili a tutti.

Soldato: Per Soldato si intende qualsiasi miniatura/meeple **eccetto un Commesso**.

Onore e punti Onore: Sono la stessa cosa, Onore è il nome tematico dei punti del gioco.

Pagare: Per pagare occorre avere il numero richiesto di Risorse, che vengono rimesse nella riserva.

Piazzare le Ferite: Ogni volta che un Soldato è rimosso da una carta Orda (per qualsiasi motivo), mettete un segnalino Ferita nel Punto Vitale che occupava (tranne nei casi in cui l'Orda è sconfitta).

Risorse: Le Risorse **non sono limitate**. Se esaurite i segnalini del gioco, trovate qualcosa per rappresentare le Risorse che vi occorrono.

COMMESSI E TIPO DEI LUOGHI

Per Attivare i Luoghi, vedi “Autunno” a pagg. 8-9.

Ci sono due tipi di Luoghi:

Luoghi ordinari:

- Hanno spazi Commesso in cui può stare **un solo Commesso** (in mancanza di uno spazio Commesso libero, non è possibile piazzarci un Commesso).
- I Luoghi ordinari possono Attivarsi solo se **tutti i loro spazi** sono occupati da Commessi.

Luoghi speciali:

- Hanno **un unico grande posto** dove può stare **un numero illimitato di Commessi**.
 - I **Luoghi speciali** vengono Attivati in presenza di 1 o più Commessi.
- Quando a un giocatore viene chiesto di Muovere un Commesso (di solito da una carta Comando), le opzioni sono due:
- Il giocatore può prendere il Commesso dalla propria **riserva** e piazzarlo in un Luogo qualsiasi sul tabellone.
 - Il giocatore può spostare uno dei Commessi che ha **già piazzato** da uno dei Luoghi sul tabellone a un altro Luogo.

Eccezione: se tutti gli spazi di un **Luogo ordinario** sono occupati da Commessi (di qualsiasi giocatore), non si può Muovere un Commesso fuori dal quel Luogo (cioè un Luogo “pieno” e anche “bloccato”).

ATTIVAZIONE AVANZATA

L'Attivazione Avanzata è un'azione speciale della carta Dispotismo e altro.

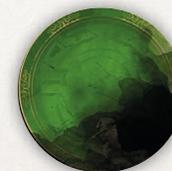
Un **Attivazione Avanzata** funziona allo stesso modo di un'Attivazione “normale” (vedi “Attivazione dei Luoghi” in “Autunno”, pagg. 8-9) con due differenze:

except for the following two changes:

- Un giocatore che si trova da solo nel Luogo Attivato **non riceve** tasselli Onta (vedi “Come si ricevono i tasselli Onta” a sinistra).
- È possibile Attivare i **Luoghi ordinari** anche se i loro spazi Commesso non **sono tutti occupati** (i Luoghi speciali vengono Attivati normalmente).



Spazio di Luogo ordinario



Spazio di Luogo speciale



Gli spazi di un Luogo ordinario sono uniti graficamente da fili d'Oro che indicano la loro appartenenza a un insieme.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

PRIMAVERA

Nel primo Anno della partita la Primavera viene saltata!

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.



Esempio: in questo caso, si mettono tre nuove carte Orda.

Quando piazzate nuove Orde, pescatele e disponetele una alla volta, svolgendo i passaggi seguenti per posizionarle correttamente. Le carte Orda vengono piazzate nello spazio Orda vacante più vicino alle Mura.

- Innanzitutto, riempite le colonne **vuote** da sinistra a destra, mettendo un'Orda in ciascuna Sezione di Mura dove non ci sono già carte Orda.
- Quando ogni Sezione di Mura a 1 (o più) carte Orda, mettete la carta Orda successiva secondo l'**indicatore di Invasione** mostrato sulla carta in cima al **mazzo Orda** (non la carta che viene piazzata).



Esempio: l'indicatore di Invasione sulla carta in cima al mazzo specifica che la prossima carta Orda va posizionata nella colonna più a sinistra delle Mura,

Razzia: qualora vi venga chiesto di piazzare una carta Orda in una Sezione di Mura piena (con 3 carte Orda già presenti), scartate la nuova carta Orda e rimuovete (dalla riserva alla scatola) un numero di tasselli Onta pari al numero di giocatori in partita. Se non ci sono abbastanza tasselli, ignorate la differenza.

- 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 scoperte alla loro destra (pescate dalla cima del mazzo Consiglieri). Ciò che dovete fare è indicato sul tabellone (vedi sotto).



ESTATE

Nel primo Anno della partita l'Estate viene saltata!

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, prendete il numero di Risorse indicato sopra il loro spazio. Per ulteriori informazioni sui Sorveglianti, vedi pag. 11.



Esempio: con un Sorvegliante in questo spazio, un giocatore ottiene 2 Ori.

- 2. Scartare i tasselli Onta.** Pagate 2 Qi per ogni tassello Onta che volete scartare (da ovunque nella riserva). Potete scartarne finché potete permettervi di farlo.
- 3. Scartare le carte Comando.** Scartate tutte le carte Comando sul tracciato del Comando. Le carte vanno nella pila degli scarti nell'angolo in alto a destra del tabellone (segnata con ).
- 4. Recuperare le carte Comando.** In ordine di Tè, ogni giocatore può esercitare **una** delle seguenti opzioni:
 - Recuperare **tutte** le proprie carte Comando dalla pila degli scarti e riprenderle in mano.
 - Ottenere 2 punti Onore per **ciascuna delle proprie** carte Comando nella pila degli scarti.

Nota: la carta Comando "Tradimento" resta nella pila degli scarti permanentemente (vedi la carta "Tradimento" per ulteriori informazioni).

AUTUNNO

I giocatori risolvono le carte Comando, Attivano i Luoghi e sconfiggono le Orde.

- 1. Scelta delle carte Comando:** ciascun giocatore sceglie 1 carta Comando (dalla propria mano) e la posiziona coperta davanti a sé. Dopo che ciascuno ha scelto la sua, tutte le carte sono rivelate contemporaneamente.
- 2. Decisione dell'ordine di Comando:** in ordine di Tè, ciascun giocatore posiziona la sua carta in uno spazio vuoto del tracciato del Comando (sul bordo in alto a destra del tabellone).

Le carte sono risolte una alla volta in ordine numerico, partendo dalla carta nello spazio "1".



In una partita a 4 giocatori, lo spazio marcato con l'icona 5  viene ignorato.

- 3. Risoluzione delle carte in ordine di Comando:**

Quando viene risolta la carta di un giocatore, questi è considerato il "giocatore attivo" e si svolge il "suo turno".

Nel risolvere la carta di un giocatore, vengono eseguiti i seguenti passaggi nell'ordine indicato:

- A. Effetti della carta:** dall'alto in basso, risolvete l'effetto in ciascun riquadro della carta Comando. *Ciascun riquadro deve essere risolto completamente prima di passare al successivo, ma ogni azione è facoltativa! In numerosi casi un effetto per gli "Altri giocatori" è "Muovi fino a 2 Commessi in 2 Luoghi qualsiasi". In questo caso, si tratta di luoghi **distinti**. I 2 Commessi non possono quindi Muoversi nello stesso Luogo, ma possono provenire dallo stesso Luogo, da Luoghi diversi e/o dalla riserva del giocatore.*
- B. Passo di Attivazione:** dopo che tutti gli effetti sulle carte sono stati risolti, controllate quali Luoghi vengono Attivati. Il **giocatore attivo** decide l'**ordine** in cui ciascun Luogo viene Attivato (*il fatto che abbia Commessi o meno in un determinato Luogo è irrilevante*).

I riquadri con uno sfondo scuro vengono svolti solo dal proprietario della carta.



I riquadri con il titolo "Altri giocatori" vengono svolti da ogni altro giocatore in ordine di Tè.



I **Luoghi ordinari** vengono Attivati solo se **tutti i loro spazi sono occupati** da Commessi. Sono graficamente collegati da fili d'oro per ricordarvi questo fatto.



I **Luoghi speciali** vengono Attivati se c'è **almeno 1 Commesso** presente in essi.

Quando un Luogo viene Attivato

In ordine di Tè: ciascun giocatore con Commessi presenti nel Luogo risolve i suoi effetti. Dopodiché, **rimettete tutti i Commessi presenti** nel Luogo Attivato nella riserva dei rispettivi proprietari. *Se un giocatore ha più di un Commesso in un Luogo, risolvete gli effetti combinati allo stesso tempo. Che i Commessi siano stati usati o meno, ritornano sempre nella riserva. Quando un Luogo viene Attivato, un giocatore può scegliere di non sfruttarne gli effetti (per qualsiasi motivo), ma deve comunque riprendere nella riserva i suoi Commessi.*

Se giocate una partita a 2 giocatori, i Commessi del Clan del Giunco non vengono rimossi.



Quando un Luogo con l'icona Onta viene Attivato: se un giocatore è il solo ad avere Commessi in tale Luogo, riceve **1 tassello Onta**.

- C. Sconfitta delle Orde:** controllate quali carte Orda sono Sconfitte, **una alla volta**, da destra a sinistra, procedendo per file a partire da quella più a sud, cioè più vicina alle Mura, e proseguendo verso nord, cioè allontanandosi dalle Mura. Svolgete tutti i passaggi delle Orde Sconfitte (vedi pagina seguente), poi procedete con il passo "D. Carta successiva" qui sotto.

D. Carta successiva: la carta Comando successiva in ordine numerico viene risolta (*ritornate al passo "A. Effetti della carta più in alto*).

Quando non ci sono più carte da risolvere: l'Autunno termina e si passa all'Inverno (*pagina seguente*). Per il momento lasciate le carte Comando sul tracciato del Comando.

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, in ordine di Tè, ciascun Arciere posizionato in una Postazione di Tiro deve piazzare un segnalino Ferita su una qualsiasi carta Orda nella sua Sezione di Mura (*se possibile*).
- b. Controllo Sconfitta delle Orde.** **Eseguite tutti i passaggi delle Orde Sconfitte (pag. 10)**, quindi procedete alla fase di Assalto (*qui sotto*).

2. Fase di Assalto:

A partire dalla Sezione di Mura più a sinistra, determinate se ciascuna Sezione resiste o se l'Orda fa Breccia nelle Mura:

- **Valore di Difesa:** iniziate dal Valore di Difesa base della Sezione di Mura, poi aggiungete 2 per ogni Barricata costruita in quella Sezione.
- **Potere Offensivo:** sommate il Potere Offensivo di tutte le carte Orda presenti nella Sezione di Mura. *Ricordate di controllare le Abilità delle Orde, perché possono avere effetto in questo passo.*

Per ciascuna Sezione di Mura, **confrontate** il Valore di Difesa totale con il Potere Offensivo totale.

- Se il **Valore di Difesa è uguale o maggiore**, le Mura reggono (*non succede nulla*).
- Se il **Potere Offensivo totale è maggiore, ciascuna carta Orda nella Sezione di Mura fa Breccia** (vedi "**Breccia**", pag. 10).

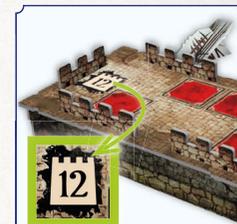
Dopo che tutte le Sezioni di Mura sono state risolte, scartate **tutte** le Barricate.

3. Controllo di conclusione partita: se una (*o più*) delle seguenti condizioni è soddisfatta (*solo in questo passo al termine dell'Inverno*), la partita **termina immediatamente** (*passate alla sezione "Fine della partita"*).

- Tutte e tre le Sezioni di Mura sono costruite al terzo livello (*bastano 2 Sezioni di Mura in una partita a 2 o 3 giocatori*).
- La riserva dei tasselli Onta è esaurita.
- Il tassello Tempo e 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.

I Commessi nei Luoghi restano dove si trovano e non ritornano nelle riserve dei giocatori finché i Luoghi non vengono Attivati.



Esempio: in questo caso, il Valore di Difesa totale è 14.



Esempio: in questo caso, il Potere Offensivo totale è 15.

ORDE SCONFITTE



Punti Vitali

Un'Orda con **tutti i Punti Vitali coperti** (da Soldati o Ferite) viene Sconfitta. Per ogni Orda Sconfitta, eseguite i seguenti passaggi nell'ordine indicato:

1. Ciascun giocatore che ha 1 (o più) Soldati sull'Orda ottiene 2 punti Onore.
2. Ciascun giocatore ottiene 2 punti Onore per ognuno dei propri Arcieri (in Postazione di Tiro) sulla Sezione di Mura dove si trova l'Orda.
3. Controllate quale giocatore copre il maggior numero di Punti Vitali (ignorare le Ferite e risolvete i pareggi in ordine di Tè). Il giocatore in questione prende la carta Orda Sconfitta e la mette coperta davanti al proprio schermo dopo che i Soldati sono stati Uccisi nel passo successivo. *Se su una carta Orda Sconfitta non ci sono Soldati, scartatela durante il passo 6 di seguito (nessun giocatore può prenderla).*
4. **I Soldati sulla carta Orda presa vengono Uccisi:** Vedi Uccisione dei Soldati di seguito. *Indipendentemente dal numero di Soldati Uccisi, il giocatore che copre il maggior numero di Punti Vitali **prima** che i Soldati vengano Uccisi prende la carta Orda.*
5. **Alcuni Soldati che non vengono Uccisi vanno nella Zona di Riposo della Sezione di Mura dell'Orda Sconfitta.** *Rimettete nella riserva i segnalini Ferita sulla carta Orda presa.*
6. *Secondo il risultato del controllo del passo 3, un giocatore ottiene la carta Orda.*
7. Le carte Orda che restano nella Sezione di Mura (se ne rimangono) vengono spostate verso le Mura.

*Nota: le carte Orda vengono Sconfitte solo durante i passaggi di Sconfitta delle Orde in Autunno e in Inverno, entrambi descritti a pag. 9. Ciò significa che un'Orda **non** viene Sconfitta automaticamente e immediatamente quando tutti i suoi Punti Vitali vengono coperti.*

Ogni Orda Sconfitta è considerata un evento **che accade separatamente**. Questo fatto è importante per le carte Tattica, vedi pag. 14.

UCCISIONE DEI SOLDATI

Alcuni Soldati di **ciascun giocatore** vengono Uccisi in base alla **Letalità**, il numero che si trova attualmente **sotto** il tassello Tempo.

Esempio: *qui a sinistra, la Letalità indicata sotto il tassello Tempo è "2", quindi 2 Soldati di ciascun giocatore vengono Uccisi.*

- I Soldati Uccisi tornano nella **riserva del proprietario**, a meno che un giocatore non li Salvi, vedi qui sotto.

Salvataggio dei Soldati

Ogni volta che un Soldato viene Ucciso, il proprietario può pagare 2 Qi per Salvarlo, spostandolo nella Zona di Riposo della Sezione di Mura in cui si trova in quel momento.

Tenete presente che i Soldati Salvati non sono considerati "Uccisi" per le meccaniche e gli effetti del gioco! Quando i Soldati vengono Uccisi, muoiono tutti contemporaneamente (non si tratta di eventi separati tra le varie carte Orda). Perciò tutti i Soldati Uccisi (inclusi gli Arcieri) possono essere Salvati da un'unica carta Tattica "Ritirata" (Potenziata).

BRECCIA

Quando le Orde fanno Breccia in una Sezione di Mura, eseguite i passaggi seguenti nell'ordine indicato:

1. **Onta:** ciascun giocatore riceve 1 tassello Onta per **ciascuna** carta Orda nella Sezione di Mura se **non ha alcun Soldato** presente in essa.
2. **Uccisione dei Soldati sulle Orde nella Sezione di Mura:** vedi "Uccisione dei Soldati" in questa pagina.
 - I **Soldati** che **non vengono Uccisi** vengono **lasciati sulle Orde**.
 - Tutti i **Soldati** nella Sezione di Mura vengono **Uccisi**.
3. **Ferite:** ciascun Soldato rimosso da una carta Orda (per qualsiasi motivo, Ucciso o Salvato) lascia un segnalino Ferita nel Punto Vitale precedentemente occupato.
4. **Morte degli Arcieri:** **tutti** gli Arcieri nelle **Postazioni di Tiro** della Sezione di Mura vengono Uccisi (i Soldati nella Zona di Riposo della Sezione di Mura non subiscono effetti negativi).

ZONE DI RIPOSO

I Soldati restano accampati qui, in attesa degli ordini di attacco. Qui sono anche al sicuro dalle Breccie.



Ogni Sezione di Mura ha la sua Zona di Riposo corrispondente.

- I Soldati Salvati vengono sempre piazzati nella Zona di Riposo della Sezione di Mura in cui si trovano.
- I Soldati in una Zona di Riposo possono essere Mossi in un'altra Zona di Riposo (vedi Centro Logistico, pag. 13).
- Da una Zona di Riposo, i Soldati possono Attaccare solo le Orde nella stessa Sezione di Mura (gli Arcieri devono essere prima disposti nelle Postazioni di Tiro).



LUOGHI DI PRODUZIONE

Dove si ottengono le Risorse.

Quando un Luogo di produzione viene Attivato: ciascuno dei passaggi seguenti viene risolto nell'ordine indicato, uno alla volta e in ordine di Tè (*ad esempio, tutti i giocatori raccolgono le Risorse in ordine di Tè, poi Potenziano i Sorveglianti in ordine di Tè ecc.*). Ogni passo deve essere completamente risolto da tutti i giocatori prima di passare al successivo.

1. Raccolta delle Risorse
2. Potenziamiento dei Sorveglianti (*facoltativo*)
3. Dono di 1 Risorsa (*facoltativo*)

1. Raccolta delle Risorse

Il giocatore ottiene 1 Risorsa dalla riserva per **ciascuno dei suoi Commessi** nel Luogo.

- Se ha un Sorvegliante nel Luogo, ottiene Risorse aggiuntive a seconda dello spazio in cui si trova il Sorvegliante.



Esempio: se il giocatore ha un Sorvegliante in questo spazio, ottiene 2 Ori in più.

- Se **non ha Commessi** in un Luogo, **non ottiene Risorse** in quel Luogo. Che il giocatore abbia un Sorvegliante o meno nel Luogo è irrilevante.

2. Potenziamiento dei Sorveglianti (*facoltativo*)

Solo se il giocatore ottiene Risorse in un Luogo Attivato, può Potenziare una volta il proprio Sorvegliante che si trova lì. Se il giocatore non ha ancora un Sorvegliante nel Luogo, può "Potenziare" la sua presenza mettendolo lì (*sarebbe un "Potenziamento" da zero*).

Se il giocatore non ha un Sorvegliante nel Luogo:

1. Paga 2 Risorse (*del tipo indicato vicino alla freccia che punta nello spazio del Sorvegliante*).



Esempio: nella (a sinistra), un giocatore deve pagare 2 Qi per piazzare il suo Sorvegliante.

2. Il giocatore sceglie un **Soldato qualsiasi** (*non un Commesso*) dalla propria riserva e lo piazza nello spazio Sorvegliante più a sinistra. Questo è il suo primo "Potenziamento".

Se il giocatore ha un Sorvegliante nel Luogo:

3. Il giocatore paga il costo per spostare il Sorvegliante a destra, nello spazio successivo.
 - Il costo è mostrato a destra dello spazio in cui il Sorvegliante si trova attualmente (*tra lo spazio attuale e quello successivo*).



Esempio: in questo caso, il giocatore giallo deve pagare 3 Qi per Potenziare il Sorvegliante e spostarlo al livello 2.

3. Donazione (*facoltativo*)

Solo se un giocatore ha ottenuto Risorse da un Luogo di produzione Attivato, può fare un'unica Donazione.

Se decide di Donare:

- Il giocatore mette **una Risorsa** (*del tipo appena ricevuto*) nel **Magazzino**, quindi ottiene immediatamente 2 punti Onore.



Sul tabellone ci sono delle frecce (A) che ricordano ai giocatori la possibilità di Donare al Magazzino (B). Notare che **il Qi non può essere Donato**, quindi non c'è una freccia per questa Risorsa (*il passo di Donazione viene sempre saltato al Tempio*).

SORVEGLIANTI

Una volta piazzato come Sorvegliante, un Soldato non può più essere rimosso.

- Ciascun giocatore può avere solo un Sorvegliante nello stesso Luogo di produzione.
- Nello stesso spazio Sorvegliante possono trovarsi Sorveglianti di più giocatori.

LIVELLO DEL SORVEGLIANTE

Quando appare in qualsiasi testo, il termine "livello" di un Sorvegliante corrisponde al numero di Risorse aggiuntive che fa ottenere.



Esempio: un Sorvegliante in questo spazio è di "livello 2".

A COSA SERVONO I SORVEGLIANTI?

- **Durante l'Estate**, fanno ottenere il **Reddito dei Sorveglianti**: un giocatore ottiene Risorse da ogni Sorvegliante come indicato sul loro spazio.

Esempio: un giocatore con un Sorvegliante nello spazio mostrato in alto, ottiene 2 Ori.

- I Sorveglianti fanno ottenere Risorse aggiuntive quando si Raccolgono le Risorse nei Luoghi di produzione.

Ci sono 4 Luoghi di produzione, ognuno dei quali produce un tipo di Risorsa (indicata nel Luogo).



La Segheria produce Legno.



La Cava produce Pietra.



La Miniera d'oro produce Oro.



Il Tempio produce Qi.

LUOGHI

CASERMA

Dove è possibile prendere i Soldati dalla riserva e disporli sul campo di battaglia.

Quando questo Luogo viene Attivato, **in ordine di Tè**, ogni giocatore può Reclutare 1 Soldato (di qualsiasi tipo) **per ciascuno dei suoi Commessi** presenti.

Quando Recluta un Soldato, un giocatore deve:

1. Scegliere un Soldato **dalla propria Riserva** (di qualsiasi tipo) **per ciascuno dei suoi Commessi** presenti nella Caserma.
2. Pagare il costo di **ciascun Soldato** scelto.
3. Ogni volta che **Recluta** un Soldato, deve fare una di queste due cose:
 - Andare subito all'**Attacco** con il Soldato (vedi "Attacco" a destra), **OPPURE**
 - Mettere il Soldato in una qualsiasi **Zona di Riposo** (una delle tre disponibili).

Chiarimento: con più Commessi nella Caserma, un giocatore Recluta tutti i Soldati insieme, il che significa che un eventuale "Bonus di Reclutamento" disponibile viene utilizzato solo una volta. I Soldati Reclutati possono Attaccare tutti la stessa Orda oppure Orde differenti, come possono essere piazzati nella stessa Zona di Riposo o in Zone diverse. Il tipo di Soldato può variare ogni volta che ne viene Reclutato uno.



Il costo è indicato sul tabellone. Ad esempio, un Arciere costa 2 Qi e 1 Legno.



I Soldati nella Zona di Riposo possono attaccare solo le carte Orda nella loro Sezione, cioè quelle nella colonna sopra di esse.

I Lancieri possono attaccare solo l'Orda più vicina alla loro Sezione di Mura (A).

I Cavalleggeri possono attaccare **QUALSIASI** carta Orda nella loro Sezione di Mura (B).

Gli Arcieri possono piazzare Ferite su qualsiasi Orda nella loro Sezione di Mura (C).

ATTACCO



Abilità

CAPO
Il Valore di Difesa di questa Sezione di Mura viene dimezzato (arrotondando per difetto). Questo effetto è cumulativo.

Potere Offensivo

2

5

Onore a fine partita

Se, quando lo Reclutate nella Caserma, decidete di Attaccare con un Soldato, fate come segue in base al tipo:

Lanciere:

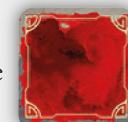
- Piazzatelo su un Punto Vitale vacante su un'Orda **a ridosso delle Mura** (cioè nella fila più in basso, vedi immagine a sinistra).
- Quando piazzate un Lanciere su una carta Orda ottenete immediatamente la Ricompensa stampata nel Punto Vitale che avete coperto.

Cavalleggero:

- Piazzatelo su 2 Punti Vitali adiacenti (*non in diagonale*) di **qualsiasi** carta Orda.
- Quando piazzate un Cavalleggero, ottenete immediatamente la Ricompensa per **entrambi** i Punti Vitali che avete coperto.

Arciere:

- Piazzatelo in una **Postazione di Tiro** libera e mettete immediatamente 1 segnalino Ferita su un Punto Vitale vacante di qualsiasi Orda nella sua Sezione di Mura. (*Coprire un Punto Vitale con una Ferita non fa mai ottenere alcuna Ricompensa*).



Postazione di Tiro

Oltre al Reclutamento, ci sono altri effetti che dicono di ATTACCARE.

In questi casi, i Soldati Attaccano come sopra, ma con le seguenti limitazioni:

- *I Soldati già su un Punto Vitale non possono Attaccare di nuovo o essere spostati da dove si trovano.*
- **SOLO** i Soldati nelle **ZONE DI RIPOSO** e nelle Postazioni di Tiro possono Attaccare nelle situazioni in cui viene menzionato un Attacco.

Per Attaccare con un Soldato in una **Zona di Riposo**, fate quanto segue:

Lanciere:

- Piazzatelo su un Punto Vitale vacante solo sulla carta Orda **più vicina** (nella prima fila) alla sua Sezione di Mura.

Cavalleggero:

- Piazzatelo su 2 Punti Vitali vacanti **adiacenti** (*non diagonalmente*) su una **qualsiasi** carta Orda nella sua Sezione di Mura.

Arciere:

- Piazzatelo in una Postazione di Tiro vacante sulla sua Sezione di Mura, poi mettete immediatamente 1 segnalino Ferita su un qualsiasi Punto Vitale vacante di qualsiasi Orda nella sua Sezione di Mura. (*Coprire un Punto Vitale con una Ferita non fa mai ottenere alcuna Ricompensa*)
- Mettete 1 segnalino Ferita su un qualsiasi Punto Vitale vacante di **qualsiasi** Orda nella sua Sezione di Mura. (*Coprire un Punto Vitale con una Ferita non fa mai ottenere alcuna Ricompensa*).

QUARTIERE DEI COSTRUTTORI

Dove si costruiscono le Mura e le Barricate per arginare l'Orda.



Parte di Mura di livello 3
Parte di Mura di livello 2
Parte di Mura di livello 1
Area di Mura vuota

Quando questo Luogo viene Attivato, **in ordine di Tè**, ogni giocatore può eseguire una delle seguenti azioni **per ciascuno dei suoi Commessi** presenti.

Costruire una BARRICATA

1. Il giocatore paga 2 Legni/Pietre/Ori, *in qualsiasi combinazione*, per piazzare una Barricata in uno spazio Barricata vacante e ottenere 2 Onore.



Barricate

Strutture difensive temporanee che aumentano il Valore di Difesa della loro Sezione di Mura.

Ciascuna Barricata aggiunge 2 alla Difesa della Sezione di Mura in cui si trova.

Costruire un LIVELLO DI MURA

1. Il giocatore sceglie una Sezione di Mura vuota o edificata al livello 1 o 2 per fortificarla ulteriormente (*il costo è mostrato sulle Mura stesse*).
2.  Il giocatore paga il costo indicato, *in qualsiasi combinazione di Legno, Pietra e Oro*.
3. Il giocatore ottiene punti Onore pari al costo che ha pagato.
4. Il giocatore dispone la parte appena edificata sopra le Mura esistenti.

Esempio: costruendo un livello di Mura su una Sezione vuota, un giocatore piazza su essa il livello 1 (possono seguire il livello 2 e poi il livello 3).

PAGAMENTO DI MURA E BARRICATE



Magazzino

Prima **devono** essere usate le Risorse nel Magazzino, poi i giocatori possono usare quelle nelle proprie riserve per pagare il resto, se necessario.

Chiarimento: se un giocatore ha più di un commesso nel Quartiere dei costruttori, svolge tutte le sue azioni contemporaneamente. Parti di Mura e Barricate possono essere assegnate alla stessa Sezione di Mura o a Sezioni diverse. È possibile esercitare la stessa opzione più di una volta. Se una parte di Mura viene piazzata sopra degli Arceri, questi si spostano sopra la parte appena edificata (senza altri effetti).

CENTRO LOGISTICO

Da qui si possono Muovere i Soldati senza farli Attaccare.



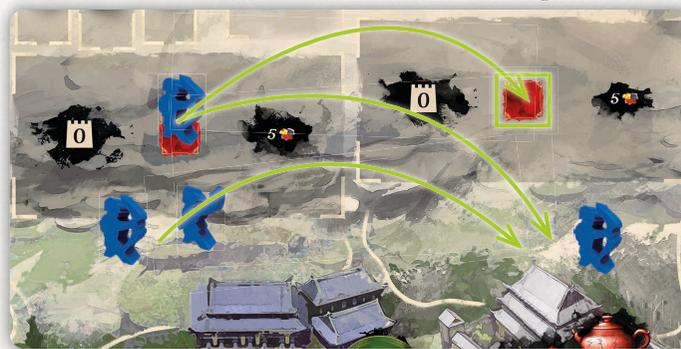
Quando questo Luogo viene Attivato, **in ordine di Tè**, ogni giocatore può eseguire una delle seguenti azioni per **ciascuno dei suoi Commessi** presenti.

Muovere i Soldati

1. Il giocatore sceglie **una** Sezione di Mura.
2. Il giocatore può Muovere un numero qualsiasi dei suoi Soldati dalle **Postazioni di Tiro** e/o dalla **Zona di Riposo** a un'altra Sezione di Mura (*nelle Postazioni di Tiro e/o nella Zona di Riposo*). **Questo Movimento non permette di Attaccare.**

Valgono le seguenti limitazioni per gli Arcieri:

- Gli Arcieri provenienti da una **Postazione di Tiro** possono essere Mossi in Postazioni di Tiro vacanti o nella Zona di Riposo, *in qualsiasi combinazione*, e non piazzano segnalini Ferita.
- Gli Arcieri provenienti da una **Zona di Riposo** non possono essere Mossi in Postazioni di Tiro (*solo nella Zona di Riposo*).



Da una Zona di Riposo, gli Arcieri possono essere Mossi solo in una Zona di Riposo, che si trova sotto le Mura.



Postazione di Tiro

Esempio: in un Movimento dalla Sezione di Mura a sinistra verso quella di destra, l'Arciere sulla Postazione di Tiro può Muoversi nella Postazione di Tiro vacante o nella Zona di Riposo. L'Arciere e il Lanciere nella Zona di Riposo possono Muoversi solo nella Zona di Riposo.

Chiarimento: solo gli Arcieri possono essere messi nelle Postazioni di Tiro. Non è possibile interagire con le carte Orda in nessun modo durante il Movimento dei Soldati, giacché non si tratta di un "Reclutamento" o di un "Attacco". Se un giocatore ha più Commessi nel Centro Logistico, può muovere una seconda volta i Soldati già mossi nello stesso turno.

CASA DA TÈ

Qui si cambia l'ordine degli avvenimenti!

Se un giocatore ha dei Commessi in questo Luogo, **in ordine di Tè**, può fare quanto segue:

1. Spostare in alto la propria pedina Tè di una posizione (cioè sovrapporla alla pedina che si trova immediatamente sopra in quel momento).



Ordine di Tè dopo l'Attivazione

Esempio: nella situazione illustrata qui sopra, in cui si vede la pila delle pedine Tè attuale e i Commessi nella casa da Tè, il rosso muove la sua pedina per primo, mettendola sopra quella del giallo.

Dopodiché, il blu (che inizialmente si trovava sotto nell'ordine di Tè) sposta la sua pedina sopra quella del giallo.

- Se tutti gli spazi Commesso sono occupati dallo stesso giocatore, questi può spostare la sua pedina Tè direttamente **in cima alla pila**.
- Se la pedina Tè di un giocatore è **in cima** alla pila, i suoi Commessi **non hanno effetto**. Questo perché la pedina Tè si trova già nella posizione più alta e non è possibile spostarla ulteriormente. I Commessi ritornano comunque nella riserva del giocatore, anche se non sono serviti.

L'AMBASCIATA DELL'IMPERATORE

Dove si assumono nuovi Commessi e Consiglieri.



Quando questo Luogo viene Attivato, **in ordine di Tè**, ogni giocatore può eseguire una delle seguenti azioni per **ciascuno dei suoi Commessi** presenti.

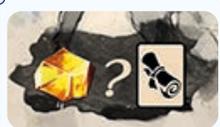
Assumere un Commesso

1. Il giocatore paga 2 Ori per prendere un Commesso (dai componenti) e aggiungerlo alla propria riserva.

Assumere un Consigliere

1. Il giocatore paga un numero di Ori pari al numero dei suoi Consiglieri (Consigliere Attivo più quelli di Supporto) **dopo** avere assunto il nuovo Consigliere.
2. Il giocatore prende 1 carta Consigliere qualsiasi, da quelle scoperte sotto il bordo inferiore del tabellone, poi la piazza immediatamente come Consigliere Attivo o di Supporto (vedi pag. 6).
3. Quando **ciascun** Consigliere viene preso dal tracciato dei Consiglieri, i rimanenti vengono fatti scorrere a sinistra per riempire lo spazio vuoto e viene pescata una nuova carta Consigliere dal mazzo per riempire lo spazio vacante.

Chiarimento: se un giocatore ha più di un Commesso all'Ambasciata dell'Imperatore, esercita le sue opzioni una alla volta, individualmente e consecutivamente. Non c'è limite al numero dei Consiglieri (Consigliere Attivo più quelli di Supporto) che un giocatore può possedere. Se un giocatore assume più Consiglieri, rimpiazzate le carte del tracciato dei Consiglieri dopo ogni assunzione.



Esempio: qui per assumere il terzo Consigliere bisogna pagare 3 Ori.

SCUOLA MARZIALE

Dove si ottengono le carte Tattica.



Quando questo Luogo viene Attivato, **in ordine di Tè**, un giocatore pesca 1 carta Tattica (dalla cima del mazzo Tattica), per **ciascuno dei suoi Commessi presenti**.

Chiarimento: quando un giocatore deve pescare una carta Tattica a mazzo esaurito, rimescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo, poi pescate normalmente.

CARTE TATTICA



È possibile tenere in mano fino a **5 carte Tattica**. Quando un giocatore ne ottiene di più, deve scartarne fino a rimanere con il massimo di 5.

Ogni carta Tattica specifica **quando** può essere giocata e le carte Tattica possono essere giocate durante il turno di **qualsiasi** giocatore.

Quando giocate una carta Tattica, scegliete **uno** dei due riquadri sulla carta (non entrambi) per ottenerne il vantaggio. Per scegliere il riquadro "Effetto Potenziato", dovete pagarne il costo.

Ciascun giocatore può giocare **una** carta Tattica per "singolo evento".

- Durante una Breccia, per **ciascuna Sezione di Mura**, che include tutte le carte Orda, tutti i Soldati muoiono contemporaneamente come parte di un **singolo evento** (i Soldati sulle carte Orda della Sezione di Mura non muoiono un gruppo alla volta). Ciò significa che tutti i Soldati Uccisi nella Sezione di Mura (anche eventuali Arcieri) possono venire Salvati da una sola carta Tattica "Ritirata" (Potenziata).
- Durante la **Sconfitta delle Orde** (pagg. 9 e 10), **ciascuna** Orda Sconfitta è un **evento separato**. Ciò significa che ogni singola Orda Sconfitta viene Sconfitta separatamente e la morte di **tutti i Soldati** Uccisi sulle carte Orda è un evento a parte.

FINE DELLA PARTITA

Al Controllo di conclusione partita (durante l'Inverno, a pag. 9), se una (o più) delle seguenti condizioni si sono verificate, la partita **termina**:

- Tutte e 3 le Sezioni di Mura sono edificate al livello 3 (2 Sezioni in una partita a 2 o 3 giocatori).
- La riserva di tasselli Onta è esaurita.
- Il tassello Tempo è **nell'ultimo** spazio del tracciato del Tempo.

PUNTEGGIO FINALE

Per calcolare il totale finale del proprio Onore (*punti*), un giocatore esegue i seguenti passaggi **nell'ordine indicato**:

1. Il giocatore perde 5 punti Onore per **ciascun Soldato** con un tassello Onta sotto la miniatura. *Non è possibile scendere sotto zero Onore in questo modo. Se accade, lasciate la pedina Onore sullo "0".*
2. Il giocatore ottiene Onore per ciascuna Orda che ha preso su cui non ci sono **tasselli Onta**.
3. Il giocatore calcola e ottiene Onore per i 3 Artefatti.

Il giocatore con più onore alla fine viene considerato il più grande Generale di tutti i tempi! Se c'è un pareggio, l'ordine di Tè determina il vincitore.

MODALITÀ 2 GIOCATORI

Per le regole aggiuntive necessarie in una partita a 2 giocatori, vedi le Regole del Clan del Giunco di seguito. A una partita a 2 giocatori partecipa anche una terza fazione "artificiale", il Clan del Giunco. È possibile giocare in 2 sia una partita standard che una partita in cooperazione.

- Quando si gioca in 2, la preparazione è quella di una partita 3 giocatori (il Clan del Giunco è il terzo giocatore) con le seguenti modifiche:

PREPARAZIONE

1. Posizionate il tabellone al centro del tavolo sul lato per 2-3 giocatori . Piazzate una Barricata in ogni spazio Orda della Sezione di Mura più a sinistra. Questa Sezione non viene utilizzata in una partita a 2 giocatori e le Barricate sugli spazi Orda **non vengono mai rimosse** dal tabellone.
4. Rimuovete dal gioco tutte le carte Orda con l'indicatore di Invasione che si riferisce alla Sezione di Mura più a sinistra sul retro. Formate il mazzo Orda con il resto delle carte.
5. Pescate 1 carta Orda per ciascuna delle 2 Sezioni di Mura disponibili.
6. Piazzate 6 Barriere, una in ogni spazio Barricata delle due Sezioni di Mura disponibili.
8. Ciascun giocatore sceglie un clan e ne prende i componenti colorati come di consueto.
 - La carta Comando e la carta Generale del Clan del Giunco vengono messe tra i due giocatori.
 - 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, poiché non vi serviranno.*
 - Piazzate 1 Commesso del Clan del Giunco in ciascuno dei seguenti 3 Luoghi: Segheria, Cava e Miniera d'oro.
15. Usate solo **20 tasselli Onta** in totale.
19. Impilate le pedine Tè come di consueto, **mettendo quella del Clan del Giunco in fondo**.

REGOLE DEL CLAN DEL GIUNCO

Il Clan del Giunco **non può mai**:

- Ottenere o tenere traccia di Onore, tasselli Onta, carte Orda o Risorse (le Risorse che ottiene vanno automaticamente nel Magazzino).
- Salvare i suoi Soldati dalla morte.
- Piazzare i Soldati nelle Zone di Riposo. *Se vi viene detto di farlo, mettete invece i Soldati nella riserva.*
- Assumere o perdere Commessi (ne ha 3 per tutta la partita).

REGOLE GENERALI SUI LUOGHI

- Se un Commesso del Clan del Giunco è l'unico Commesso in un Luogo speciale, tale Luogo **non viene Attivato**.
- Dopo che un Luogo con un Commesso del Clan del Giunco è stato Attivato, i giocatori rimuovono i propri Commessi come di Consueto, ma il Commesso del Giunco **non viene rimosso** (e resta nel Luogo).
- La carta Tradimento *non può* essere usata per copiare la carta Comando del Clan del Giunco.

REGOLE SU CARTE COMANDO E COMMESSI

- Il Clan del Giunco ha solo 1 carta Comando, che gioca in ogni Autunno.
- Quando si trova più in alto dei giocatori sul tracciato del Tè, la carta Comando del Clan del Giunco viene sempre messa primo spazio disponibile del tracciato del Comando (viene attivata il prima possibile).
- Il giocatore che viene prima in ordine di Tè è considerato il **Comandante Supremo** e "controlla" le azioni del Clan del Giunco. Durante il turno del Clan del Giunco, il giocatore più in alto sul tracciato del Tè diventa il Comandante Supremo.
- I Commessi del Clan del Giunco vengono Mossi normalmente, in ordine di Tè, dal Comandante Supremo, ma non può mai esserci più di un Commesso del Giunco nello stesso Luogo.
- Quando un giocatore usa la carta "Tradimento", non può copiare l'effetto della carta del Clan del Giunco.

REGOLE SPECIFICHE PER I LUOGHI

Quando un Luogo viene Attivato, il Comandante Supremo (il giocatore più in alto sul tracciato del Tè) risolve gli effetti di un eventuale Commesso del Clan del Giunco presente in esso:

Segheria, Cava, Miniera d'oro:

- Il Clan del Giunco Dona 1 unità della Risorsa appena ottenuta al Magazzino.

Tempio

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

Ambasciata dell'Imperatore

- Il Comandante Supremo scarta 1 Consigliere qualsiasi dal tracciato dei Consiglieri, fa scorrere quelli rimasti a sinistra e riempie lo spazio vacante come di consueto.

Quartiere dei costruttori

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

Caserma

- Il Clan del Giunco Recluta 1 Lanciere. Il Comandante supremo sceglie un Punto Vitale disponibile per l'Attacco del Lanciere. *Se non ci sono Punti Vitali idonei, il Lanciere viene rimesso nella riserva senza alcun effetto. Il Punto Vitale coperto dal Lanciere viene ignorato.*

Scuola Marziale e Centro Logistico

- Nessun effetto.

MODALITÀ SOLITARIO

INTRODUZIONE

Prima di giocare in modalità solitario, dovrete familiarizzare con le regole per 2 giocatori, poiché il Clan del Giunco viene utilizzato anche in tale 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 3 giocatori.
 - a. Piazzate una Barricata in ogni spazio Orda della Sezione di Mura più a sinistra. Questa Sezione non viene utilizzata in una partita in solitario e le Barricate sugli spazi Orda non vengono rimosse alla fine dell'Inverno.
4. Rimuovete dal gioco tutte le carte Orda con l'indicatore di Invasione che si riferisce alla Sezione di Mura più a sinistra sul retro. Formate il mazzo Orda con il resto delle carte.
5. Pescate 1 carta Orda per ciascuna delle 2 Sezioni di Mura disponibili.
6. Piazzate 6 Barriere, una in ogni spazio Barricata delle due Sezioni di Mura disponibili.
8. Scegliete un clan e prendetene i componenti colorati come di consueto. Assegnate i componenti di un clan inutilizzato al Clan del Giunco, come descritto nella modalità a 2 giocatori. Inoltre, assegnate i componenti di 1 altro clan inutilizzato a Qin Jiushao: 8 Commessi, tutti i Soldati, pedina Tè, pedina Onore e 6 carte Comando per solitario.
 - a. Mescolate le carte Comando per solitario per formare un mazzo Comando per solitario e mettetelo vicino ai componenti di Qin Jiushao.
 - b. Prendete 2 Cavalleggeri e 2 Lancieri dalla riserva di Qin Jiushao e piazzateli come Sorveglianti di livello 1 nei Luoghi di produzione.
9. Mescolate tutte le carte Generale e prendetene 2 a caso.
 - a. Mettete la carta Qin Jiushao (Generale per la modalità solitario) vicino ai componenti a lui associati.
 - b. Prendete 1 segnalino di ciascuna Risorsa e 1 segnalino Ferita. Metteteli a caso negli spazi del tracciato del Luogo sulla carta Qin Jiushao: 1 segnalino per spazio.
10. Mescolate tutte le carte Consigliere e prendetene 2 a caso. Mettete le 2 carte Consigliere sotto la carta di Qin Jiushao: sono i suoi primi Consiglieri di Supporto.
15. Preparate una riserva di 10 tasselli Onta.
18. Mettete la pedina Onore di Qin Jiushao nello spazio "0" del tracciato dell'Onore, vicino alla vostra.
19. Il giocatore "umano" inizia sempre con la pedina Tè in cima alla pila, con Qin Jiushao al secondo posto e il Clan del Giunco all'ultimo.
20. 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.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è battere il giocatore "artificiale" 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 e 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 si avvale di 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 (*come riassunto sulla sua carta*). 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, che sarà la carta giocata da Qin Jiushao nell'Autunno in corso. Qin Jiushao, come il Clan del Giunco, occupa sempre la prima posizione disponibile 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 in 2 Luoghi *distinti* 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 viene Attivato, 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 in essa.

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.

When Activating Locations during his turn, Qin Jiushao always Activates Locations with his Clerks on them first – in the order indicated on the Location track – from the highest to the lowest. The order of Activating all other Locations is up to the player.

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 alto possibile. (*Ciò significa che invia i Commessi nei Luoghi dal più basso al più alto, ma Attiva i Luoghi dal più alto al più basso*).

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, un 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 Te del giocatore “umano”*), segue fondamentalmente 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 e 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 entrambi 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 vengono 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
- 9 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:

2. Il tassello Tempo deve essere posizionato con il lato +1 rivolto verso l'alto (come promemoria per il piazzamento di un'Orda aggiuntiva in Primavera).
3. 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.
4. 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.
5. Pescate un numero di carte Orda pari al numero di giocatori +1 e piazzatele normalmente nelle Sezioni di Mura.
7. Mescolate le carte Tattica per cooperazione con quelle per il gioco standard, quindi mettetele coperte nello spazio per il mazzo Tattica sul tabellone.
9. Mescolate le carte Generale per cooperazione con quelle per il gioco standard, quindi distribuitene 2 a ciascun giocatore come di consueto.
21. Mescolate tutte le carte Evento per cooperazione, quindi mettetele coperte in un mazzo vicino al tabellone (nuovo passo).

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, mettetevi nuove carte Richiesta dell'Imperatore in tutti gli spazi Artefatto rimasti vacanti.

Le Richieste dell'Imperatore inadempite rimangono sul tabellone finché non vengono adempite 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 risolvete gli effetti. Gli Eventi forniscono un mix di effetti una tantum e passivi.

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

RISOLUZIONE DELL'EVENTO

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

- Se la carta Evento ha un effetto immediato, risolvete la 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.

OTTENERE ONORE DALLE ORDE

Il giocatore che ha preso un Orda ottiene l'Onore dell'Orda **immediatamente** (*non alla fine della partita*).

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

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

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: Herve 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, 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

REGOLAMENTO 2.0:

Redazione: Jonathan J. Bobal, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Progettazione grafica: Jonathan J. Bobal, Patrycja Marzec

Proofreading: Justin Nnorom

INDICE

Struttura generale del regolamento:

Lista dei componenti, 2

Componenti rimossi in una partita a 3 o 4 giocatori, 3

Preparazione partita a 3 o 4 giocatori competitiva, 4, 5

Sintesi del gioco e concetti base per iniziare, 6, 7

Flusso del gioco, 8, 9, 10, 11

- Primavera, 8
- Estate, 8
- Autunno, 8, 9
- Inverno, 9

Luoghi, 12, 13, 14

Fine della Partita, 15

Modalità 2 giocatori, 15

Modalità solitario, 16, 17

Modalità cooperazione, 18, 19

Termini:

Arciere, 9, 12, 13

- Attacco, 12
- Postazione di Tiro, 9, 12
- Movimento, 13

Attivazione, 9

Barricata, 4, 9, 13

- Spazi Barricata, 4
- Costruzione di una Barricata, 13
- Valore di Difesa, 9
- Rimozione delle Barricate, 9
- Pagamento delle Barricate, 13

Breccia, 10

Carta Artefatto, 15

Carta Comando, 8

Carta Consigliere, 6, 8, 14, 17

- Consigliere Attivo, 6
- Assumere un Consigliere, 14
- Aggiornare il tracciato dei Consiglieri, 8, 17
- Consigliere di Supporto, 6

Carta Orda, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17

- Abilità, 12
- Orde che fanno Breccia, 9, 10
- Sconfitta delle Orde, 8, 9, 10
- Onore, 10, 12, 15
- Soldati Uccisi, 10
- Potere Offensivo, 9
- Piazzamento di nuove Orde, 8
- Potenza, 12
- Ricompensa, 12, 17
- Salvataggio dei Soldati, 10
- Onta, 7
- Punti Vitali, 10, 12
- Ferite, 7, 9

Carta Tattica, 10, 14

Clan del Giunco, 9, 15, 16, 17

Comesso, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14

- Eccezione all'Ambasciata dell'Imperatore, 14
- Raccolta delle Risorse, 11
- Assunzione, 14
- nei Luoghi, 7
- Movimento, 6, 7
- Riserva, 7

Controllo di conclusione partita, 9

Cavalleggero, 12

Comandante Supremo, 15, 17

Donazione, 11

Eventi, 18

Fase di Assalto, 9

- Calcolo di Valore di Difesa e Potere Offensivo, 9
- Risoluzione dell'Assalto, 9

Fase di Tiro, 9

Ferita, 7, 9, 10, 12

- Arciere, 9, 12
- Attacco, 12
- Breccia, 10
- Fase di Tiro, 9
- Lasciare Ferite, 7, 10

Generale, 5, 6

- Abilità speciale, 6
- Risorse e carte Tattica di partenza, 5
- Valore di Tè iniziale, 5

Giocatore Attivo, 8

Invasione, 8

- Indicatore di Invasione, 4, 8

Lanciere, 12

Letalità, 10

Luoghi, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14

- Attivare i Luoghi, 7, 8, 9
- Barricate, Reclutamento dei Soldati e Attacchi, 12
- Quartiere dei costruttori, Costruzione di Barricate e Mura, 13
- Ambasciata dell'Imperatore, Assunzione di Commessi e Consiglieri, 14
- Ottenere Risorse, 11
- Centro Logistico, Muovere i Soldati SENZA Attaccare, 13
- Muovere nei, 7, 9
- Luoghi di produzione per Legno, Pietra, Oro e Qi, 11
- Ordinari e speciali, 9
- Casa da Tè, cambio dell'ordine dei giocatori, 14
- Scuola Marziale, pesca delle carte Tattica, 14
- Mura, 12, 13, 15
- Costruzione di una parte di Mura, 13
- Fine della partita, 15
- Sezioni, 12
- Onore, 8, 10, 11, 12, 13, 15,
- Punteggio di Onore finale, 12, 15
- dagli Artefatti, 15

- dagli Attacchi, 12

- dalla costruzione di Barricate, 13
- dalla costruzione di parti di Mura, 13
- dalla Sconfitta delle Orde, 10
- dalle carte Comando scartate, 8
- dalle Donazioni, 11
- dalle carte Orda, 12
- dai tasselli Onta, 7

Onta, 7

Potere Offensivo, 9, 12

Punti Vitali, 10

Qin Jiushao, 16, 17

Raccogliere (ottenere) Risorse, 11

Razzia, 7, 8

Richiesta dell'Imperatore, 18

Risorsa, 11

- Luoghi di produzione per Legno, Pietra, Oro e Qi, 11

Risorse di partenza, 5

Sacrificio, 18

Salvataggio, 10

Soldato, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18

- Arciere, 9, 12, 13
- Come Sorvegliante, 11
- Attacco, 12
- Coprire Punti Vitali, 10
- Punteggio finale, 15
- Non è un Comesso, 7
- Ucciso, 10
- Movimento, 13
- Reclutamento, 12
- Salvato, 10
- Se rimosso lascia una Ferita, 7

Sorvegliante, 8, 11

- Reddito, 8, 11
- Livello, 11
- Potenzamento, 11

Tracciato del Tè, 6, 14

Tracciato del Tempo, 8, 9

- Avanzamento sul tracciato del Tempo, 8
- Fine della partita, 9

Uccisione, 10

Zona di Riposo, 10, 12, 13