

# LA GRANDE MURAGLIA



## 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 Daubert, Łukasz Krawiec  
**Redazione:** Andrzej Betkiewicz  
**Proofreading:** Hervé Daubert, Jonathan Bobal  
with the invaluable help of our backers.  
**Progettazione grafica:** Jędrzej Cieślak, Rafał Janiszewski, Adrian Radziun, Jan Truchanowicz  
**Adattamento grafico della versione italiana:** Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Maria Pinkowska-Porzycka  
**Illustrazioni:** Jakub Dzikowski, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Anna Myrcha, Piotr Orleański, Michał Peitsch, Krzysztof Piasek, Pamela Łuniewska  
**Grafica 3D:** Jędrzej Chomiccki, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski  
**Supervisione della produzione:** Michał Matłosz, Dawid Przybyła  
**Versione italiana:** Tito Leati  
**Coordinatore della traduzione:** Jakub Molendowicz  
**Controllo qualità italiano:** Mirko Caprioglio, Matteo Prizzon

## UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE A:

Jimmy Durdan, Michał Frendo, Małgorzata Mitura, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Jakub Petz, Marcin Szczerbaty, Jasiiek Thejester  
Tutti i backer su Kickstarter che ci hanno aiutato a trasformare questo gioco in realtà.

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

# REGOLAMENTO ANTICHE BELVE

## ANTICHE BELVE

L'espansione *Antiche Belve* aggiunge quattro entità leggendarie al gioco. I giocatori dovranno assicurarsi il favore di queste creature per ricevere la loro benedizione. L'espansione è compatibile con quasi tutte le modalità di gioco (eccetto *Antiche Cronache*).

### PREPARAZIONE

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

- Mescolate le carte *Tattica* di *Antiche Belve* nel mazzo *Tattica* e mettetelo il mazzo nello spazio apposito sul tabellone.
- Mescolate le carte *Consigliere* di *Antiche Belve* nel mazzo *Consigliere* e distribuite 2 carte coperte a caso a ciascun giocatore.
- Mescolate il mazzo *Reliquia*, mettetelo vicino al tabellone e rivelate la prima carta del mazzo.
- Prendete le carte *Antica Belva* e dividetele in 4 mazzetti di 3 carte, uno per *Belva*. Scoprite le carte di ciascun mazzetto e mettetele sul tavolo in ordine decrescente, con la carta di livello 1 in cima.
- In ordine di *Tè*, ciascun giocatore piazza 1 miniatura *Antica Belva* sul tabellone (in una partita a 3, il primo giocatore piazza la prima e l'ultima *Belva*). Ogni carta *Antica Belva* indica le aree in cui la *Belva* può essere piazzata.
- Ora siete pronti a iniziare la partita.

### REGOLE DELLE ANTICHE BELVE

Le *Antiche Belve* generano effetti passivi che influenzano diversi aspetti del gioco. Ciascuna *Belva* ha 3 livelli di *Potenza* che possono crescere durante il gioco.

#### USARE LE ANTICHE BELVE

Gli effetti delle *Antiche Belve* sono passivi e ciascuno di essi è descritto sulla carta.

#### POTENZIARE LE ANTICHE BELVE

All'inizio del proprio turno, un giocatore può *Potenziare* una qualsiasi *Antica Belva* sul tabellone pagando il costo indicato sulla carta della *Belva*. Se lo fa, rimpiazza la carta *Antica Belva* attuale con quella del livello di *Potenza* superiore. Dopodiché, può subito *Muovere* la *Belva* (vedi sotto).

#### MUOVERE LE ANTICHE BELVE

Le *Antiche Belve* possono *Muoversi* in due modi:

- Dopo aver *Potenziato* un' *Antica Belva*, un giocatore può *Muoverla* in qualsiasi area idonea del tabellone (indicata sulla carta *Antica Belva* attuale).
- Un giocatore può *Muovere* un' *Antica Belva* usando una carta *Reliquia*. Ognuna di queste carte ha le sue regole specifiche.

#### RELIQUIE

Le *Reliquie* forniscono un modo ulteriore per *Muovere* le *Antiche Belve*.

Solo 1 carta *Reliquia* può essere attiva in un dato momento. Alla fine dell' *Estate*, subito dopo il passo di *Recupero* delle carte *Comando*, pescate 1 carta *Reliquia* e mettetela scoperta sopra quella attuale. Da quel momento, la nuova carta *Reliquia* è la carta attiva.

## COMPONENTI

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



4 Antiche Belve



10 carte Reliquia



8 carte Tattica



12 carte Antica Belva



12 carte Consigliere



1 foglio di adesivi