

LA GRANDE MURAGLIA



REGOLAMENTO
ESPANSIONI AGGIUNTIVE

COMPONENTI

MINIATURE

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



5 Portabandiera
(1 per giocatore)



8 Commessi
10 Lancieri
4 Arcieri
2 Cavalleggeri



1 Genghis Khan



1 Premio dell'Imperatore



1 Ratto

CARTE



1 carta Orda personale
di Genghis Khan



9 carte Orda
Genghis Khan



6 carte Consigliere
Genghis Khan



6 carte Premio
dell'Imperatore



6 carte Abilità
Genghis Khan



5 carte Aiuto
Genghis Khan



5 carte Ratto



5 carte
Artefatto Ratto



6 carte Scenario



1 pedina Tè



1 pedina Onore

ALTRI



4 carte Generale
Antiche Cronache



8 carte Tattica
Antiche Cronache



10 carte Consigliere
Antiche Cronache



10 carte Artefatto
Antiche Cronache



4 carte Generale
5° giocatore



4 carte Tattica
5° giocatore



4 carte Consigliere
5° giocatore



6 carte Comando
5° giocatore



1 schermo del giocatore



1 foglio di adesivi

GENGHIS KHAN ESPANSIONE

Nell'espansione *Genghis Khan*, il potente condottiero mongolo guida le sue Orde contro la Grande Muraglia e mette a dura prova i difensori, aumentando la difficoltà del gioco. Questa espansione può essere aggiunta a quasi tutte le modalità di gioco (eccetto Antiche Cronache).

PREPARAZIONE

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

4. Pescate 1 carta Premio dell'Imperatore a caso e mettetela vicino al tabellone. Posizionateci sopra la miniatura Premio dell'Imperatore. Dopodiché, disponete gli Artefatti come di consueto.
5. Ogni giocatore prende una miniatura Portabandiera (ogni Clan ne ha uno!) oltre a tutti gli altri componenti.
6. Preparate il mazzo Orda: innanzitutto, rimuovete 2 tipi di carte a caso dal mazzo Orda base (per un totale di 6 carte rimosse). Quindi aggiungete al mazzo i 3 nuovi tipi di Orda dell'espansione Genghis Khan (per un totale di 9 carte aggiunte). Mescolate tutte le carte per formare il mazzo Orda e mettetelo sul lato superiore del tabellone.

Partita a 2 giocatori: ricordatevi di rimuovere dal gioco tutte le carte Orda con la Sezione di Mura più a sinistra sul retro.

7. Pescate un numero di carte Orda pari al numero di giocatori +1 e posizionatele normalmente nelle Sezioni di Mura. Quindi, posizionate la carta Orda personale di Genghis Khan vicino al bordo superiore del tabellone. Mescolate il mazzo Abilità dell'espansione Genghis Khan, pescate 2 carte e mettetene una su ciascun lato della carta Orda personale di Genghis Khan. Posizionate la miniatura Genghis Khan sulla Sezione di Mura contrassegnata dall'indicatore di Invasione sulla carta più in alto del mazzo Orda.

11. Mescolate le carte Consigliere dell'espansione Genghis Khan nel mazzo Consigliere e distribuite 2 carte a caso coperte a ciascun giocatore.

NUOVO OBIETTIVO DEL GIOCO STANDARD

Il nuovo obiettivo del gioco è Sconfiggere Genghis Khan. Per riuscirci, dovrete coprire tutti i Punti vitali della carta Orda personale di Genghis Khan e delle sue due carte Abilità. Una volta fatto ciò, giocate l'Anno in corso fino alla fine e procedete al conteggio finale dei punti Onore.

Ricordate che Sconfiggere Genghis Khan è solo un altro modo per concludere la partita. Potete ancora soddisfare qualsiasi altra condizione standard di fine partita.

Questa regola si applica solo quando si gioca una partita competitiva. Le condizioni di vittoria in modalità cooperazione rimangono invariate.

GENGHIS KHAN

Lo stesso Genghis Khan si è posto al comando di un'Orda e guida personalmente i suoi uomini all'attacco della Grande Muraglia. Genghis Khan è sempre presente in una delle Sezioni di Mura, rappresentato dalla sua miniatura.

PUNTI VITALI DI GENGHIS KHAN



Genghis Khan non ha effetto sul Potere Offensivo, né conferisce alcuna Ricompensa in Onore.

Il condottiero mongolo viene Sconfitto quando tutti i Punti Vitali sulla sua carta Orda e sulle sue due carte Abilità vengono coperti.

Il numero di Punti Vitali che devono essere coperti dipende dal numero di giocatori in partita. Alcuni Punti Vitali sono numerati: se il numero in un Punto Vitale è inferiore o uguale al numero di giocatori, quel punto è attivo e deve essere coperto. Se il numero è più alto, allora quel punto è inattivo e non ha alcun effetto in gioco. I Punti Vitali senza alcun numero sono sempre attivi.

CARTE ABILITÀ GENGHIS KHAN

Le carte Abilità Genghis Khan aggiungono Punti Vitali alla sua carta Orda e hanno effetti che aumentano la difficoltà del gioco. Le carte Abilità sono attive solo nella Sezione di Mura dove si trova la miniatura Genghis Khan. Una carta Abilità con tutti i Punti Vitali attivi coperti viene disattivata e non ha più alcun effetto fino alla fine della partita.

MUOVERE GENGHIS KHAN

Ogni Anno, dopo aver posizionato le nuove carte Orda sul tabellone, controllate l'indicatore Invasione sulla carta Orda più in alto del mazzo Orda e posizionate la miniatura di Genghis Khan in quella Sezione di Mura.

FERIRE GENGHIS KHAN

L'Orda personale di Genghis Khan non viene Ferita come le carte Orda standard.

- Genghis Khan può essere Ferito solo da Lancieri e Cavalleggeri.

- Genghis Khan non può essere Ferito dagli Arcieri o da qualsiasi altro segnalino Ferita.

Ogni volta che una carta Orda viene Sconfitta in qualsiasi Sezione di Mura, il giocatore che la prende può attaccare Genghis Khan con 1 dei suoi Soldati sulla carta Orda Sconfitta. Questo Soldato deve sopravvivere (potrebbe essere necessario Salvarlo usando il Qi o un altro metodo per Salvare i Soldati). Quando attaccate Genghis Khan, piazzate il Soldato su 1 (o possibilmente 2, se usate un Cavalleggero) dei Punti Vitali di Genghis Khan (sulla sua carta Orda personale o su una carta Abilità). Il giocatore che fa questo guadagna immediatamente 6 punti Onore per ogni Punto Vitale coperto.

Si noti che Genghis Khan non deve necessariamente trovarsi nella stessa Sezione di Mura della carta Orda Sconfitta che permette di Attaccarlo. Un giocatore che Sconfigge una carta Orda può attaccare Genghis Khan anche se si trova in una Sezione di Mura diversa.

I Soldati inviati ad Attaccare Genghis Khan rimangono sulla sua carta Orda personale (o carta Abilità) fino alla fine della partita. Non possono essere rimossi da tale carta in alcun modo.

PREMI DELL'IMPERATORE

Le carte Premio dell'Imperatore rappresentano favori speciali concessi dall'Imperatore ai suoi Generali più fidati.



C'è solo una carta Premio dell'Imperatore attiva per partita, pescata durante la preparazione.

Ogni volta che un giocatore costruisce una parte di Mura, ottiene la miniatura Premio dell'Imperatore. Fintanto che il giocatore conserva la miniatura, beneficia dell'effetto della carta Premio dell'Imperatore attiva.

La miniatura Premio dell'Imperatore cambia di mano ogni volta che viene costruita una parte di Mura (a meno che la nuova parte di Mura non venga costruita dal giocatore che ha già in suo possesso la miniatura).

PORTABANDIERA

I Portabandiera sono soldati speciali introdotti nell'espansione Genghis Khan.

Ogni giocatore ha a disposizione 1 Portabandiera. Il costo per Reclutare il Portabandiera è 2  e 1 .

I Portabandiera seguono le regole dei Lancieri: possono Attaccare soltanto le Orde in prima fila (la più vicina alle Mura) nella Sezione di Mura in cui si trovano.

Inoltre, se un Portabandiera è in una Sezione di Mura (carta Orda o Zona di Riposo) all'inizio dell'Inverno, il suo proprietario può attaccare con 2 Soldati in quella Sezione di Mura prima del Lancio delle frecce.

FINE DELLA PARTITA

Quando tutti i Punti Vitali attivi sulla carta Orda personale di Genghis Khan ed entrambe le carte Abilità sono coperti, Genghis Khan viene Sconfitto. Giocate l'Anno in corso fino alla fine e, dopo aver risolto l'Inverno, procedete al conteggio finale dei punti Onore. Se Genghis Khan non viene Sconfitto alla fine dell'ultimo Anno, risolvete la fine della partita secondo le regole base.

ANTICHE CRONACHE

L'espansione Antiche Cronache introduce gli Scenari: set di componenti e regole che alterano il gioco standard. Nella maggior parte degli Scenari, l'obiettivo del gioco non cambia: il giocatore che ottiene più Onore vince la partita. Negli scenari cooperativi, l'obiettivo è sopravvivere a tutti gli Anni di gioco fino alla fine della partita.

Ogni Scenario ha la propria carta Scenario: su un lato indica la modalità di gioco (alcuni Scenari possono essere giocati solo in cooperazione) e la preparazione, che consiste in passaggi aggiuntivi da eseguire prima della preparazione standard; l'altro lato mostra le regole speciali dello Scenario, descritte in dettaglio nelle sezioni seguenti.

A causa delle regole specifiche di Antiche Cronache, gli Scenari non possono essere combinati con le altre espansioni.

PREPARAZIONE

Prima dell'inizio della partita, scegliete uno Scenario. Per alcuni scenari si usano le regole di preparazione del gioco standard, per altri quelle della modalità cooperazione. Assicuratevi di seguire la procedura giusta.

Preparate il gioco standard o in cooperazione come di consueto, con le seguenti modifiche:

- Mescolate le carte Artefatto dell'espansione Antiche Cronache con le carte Artefatto del gioco base e mettetene 3 negli spazi Artefatto. Ricordate che gli effetti degli Artefatti in questa espansione valgono durante la partita e non solo alla fine di quest'ultima.
- Aggiungete le carte Tattica dell'espansione Antiche Cronache al mazzo Tattica e mescolatelo. Mettete il mazzo coperto nello spazio apposito sul tabellone (13.1).
- Mescolate le carte Generale dell'espansione Antiche Cronache con i Generali base (standard o in cooperazione) e distribuite 2 carte a caso coperte a ciascun giocatore.

11. Aggiungete le carte Consigliere dell'espansione Antiche Cronache al mazzo Consigliere e mescolatele, poi distribuite 2 carte a caso coperte a ciascun giocatore.

19. Assicuratevi di aver completato la preparazione secondo le istruzioni della carta Scenario.

IL LUNGO INVERNO

Quando è arrivata la primavera, l'inverno non ha allentato la sua gelida presa. Alberi e raccolti hanno cercato di fiorire durante i giorni più caldi, ma il freddo li ha uccisi una settimana dopo. Ci sono ancora delle provviste nel granaio, ma saranno sufficienti per tutto l'anno? Con l'inedia sopraggiunge la paura. I più coraggiosi scelgono una morte da guerriero sugli spalti piuttosto che l'umiliazione della fame.

Tuttavia, c'è un aspetto positivo in questa situazione: anche il nemico, privato del cibo, trema di freddo nelle tende. Molto presto, fame, malattie e morte visiteranno l'accampamento mongolo.

Chi cederà per primo? I difensori delle mura o i loro assalitori?

Nello Scenario del Lungo Inverno, i giocatori devono affrontare la penuria di Risorse e il fanatismo di Orde fameliche. Oltre al tracciato del Tempo standard, il tracciato della Produzione dello Scenario del Lungo Inverno muterà il Reddito dei giocatori durante la partita.

CARTA SCENARIO DEL LUNGO INVERNO TRACCIATO DELLA PRODUZIONE

Il valore di Produzione su questo tracciato modifica il numero di Risorse ottenute durante il passo di Reddito all'inizio dell'Estate o il passo di Raccolta delle Risorse ogni volta che viene Attivato un Luogo di produzione. Questo modificatore viene applicato individualmente a ciascun Sorvegliante.

SPAZI RISORSE

Questi spazi vengono utilizzati per contrassegnare quali giocatori hanno già sostenuto l'Imperatore inviando Risorse, come descritto di seguito.

REGOLE SPECIALI SOSTENERE L'IMPERATORE

Ogni giocatore deve raccogliere 4 unità di ciascuna Risorsa (Oro, Pietra, Legno e Qi) e inviarle all'Imperatore. Durante l'Autunno, alla fine del turno, dopo il passo di Controllo Sconfitta delle Orde, potete scartare 4 Risorse dello stesso tipo contemporaneamente. Queste risorse vengono rimosse dal gioco fino alla fine della partita. Dopodiché, piazzate un Commesso dalla vostra riserva sulla carta Scenario nello spazio corrispondente al tipo di Risorsa che avete appena rimosso. Notate che queste Risorse devono essere spese contemporaneamente durante un singolo turno.

BRECCIA

Invece di ottenere un tassello Onta durante una Breccia, potete decidere di rimuovere 1 delle vostre Risorse dal gioco fino alla fine della partita (mettetela da parte o rimettetela nella scatola).

RAZZIA

Durante una Razzia, invece di rimuovere i tasselli Onta dalla riserva, prendete 2 segnalini di ogni Risorsa nella riserva e rimuoveteli dal gioco (metteteli da parte o rimetteteli nella scatola). Se non potete rimuovere Risorse perché la riserva è esaurita, rimuovete 1 tassello Onta per ogni Risorsa mancante.

CONTEGGIO FINALE DEI PUNTI ONORE

Alla fine della partita, prima del conteggio finale dei punti Onore, ottenete 12 punti Onore per ciascuno dei vostri Commessi sulla carta Scenario.

LA GRANDE CARESTIA

Quando piove troppo, le terre sono colpite da inondazioni. Quando non piove, la siccità affligge i raccolti. Quando piove quel tanto che basta, arrivano le locuste e divorano tutto.

Ma non sono le uniche cose che riducono il popolo alla fame! Molti contadini sono stati costretti a lasciare le loro terre per evitare di essere uccisi. I Mongoli, numerosi e spietati come le locuste, saccheggiano le campagne.

La difesa non è più la maggiore preoccupazione. Il nemico è alle porte, ma i soldati e i lavoratori sono emaciati. Bisogna trovare il modo di sfamarli e ridargli forza.

CARTA SCENARIO DELLA GRANDE CARESTIA MERCATO

Il Mercato è un nuovo tipo di Luogo speciale in cui i giocatori possono acquistare Cibo. Per ogni Commesso che inviate al Mercato, potete pagare una quantità d'Oro pari al valore di Letalità attuale. Se lo fate, aumentate il vostro valore del Cibo di 2.

REGOLE SPECIALI TRACCIATO DEL CIBO

Il tracciato del Cibo rappresenta la quantità di Cibo raccolto dai giocatori, oltre a mostrare la capacità massima di Cibo.

Sul tracciato, ogni giocatore usa uno dei propri Commessi per contrassegnare il Cibo che ha a disposizione.

Per indicare la capacità massima di Cibo di ogni giocatore viene usato un segnalino Ferita. Un Commesso non può mai essere più in alto del segnalino Ferita. Se il segnalino Ferita scende sotto un qualsiasi Commesso, spostate il Commesso nello stesso spazio del segnalino Ferita.

Quando il segnalino Ferita sul tracciato raggiunge il valore di 5 o meno, il gioco finisce immediatamente e tutti i giocatori perdono.

BRECCIA E RAZZIA

Ogni volta che viene fatta una Breccia o una Razzia, spostate il segnalino Ferita sul tracciato del Cibo giù di 1 posizione per ogni carta Orda che fa Breccia o Razzia. Non prendete né scartate alcun tassello Onta.

FASE DI CONSUMO

Ogni Inverno, dopo la fase di Assalto, risolvete la fase di Consumo. Ogni giocatore deve abbassare il proprio Cibo di 1 per ciascuno dei propri Soldati, Sorveglianti e Commessi sul tabellone (questo vale anche per i Commessi nei Luoghi ordinari e i Soldati nelle Zone di Riposo). Se non potete o non volete nutrire un Commesso/Sorvegliante/Soldato, dovete rimmetterlo nella riserva.

LA VISITA DELL'IMPERATORE

L'invasione preoccupa così tanto l'Imperatore che ha deciso di visitare personalmente il tratto di mura sotto il vostro comando. Tutto deve essere perfetto per il suo arrivo! L'Imperatore ha fama di uomo irascibile con chi non soddisfa le sue aspettative. Sono in gioco la vostra dignità e reputazione.

Per chi compiace Sua Maestà, invece, le ricompense possono essere favolose: titoli, terre, encomi. Dimostrare la vostra capacità di amministratore sarà essenziale, ma dovrete anche proteggere l'Imperatore dalla minaccia dei barbari, dirigendo le truppe senza il minimo errore. Fallire significherebbe subire una pubblica umiliazione e un processo.

CARTA SCENARIO DELLA VISITA DELL'IMPERATORE

Questa carta indica il tipo di Risorsa a cui l'Imperatore darà più valore nell'Anno in corso.

REGOLE SPECIALI

RIVENDICAZIONE DELL'IMPERATORE

Ogni Inverno, dopo la fase di Assalto, controllate la posizione del segnalino Ferita sulla carta Visita dell'Imperatore. Ciascun giocatore che ha il numero indicato di Risorse o più nella propria riserva riceve immediatamente 10 punti Onore (è necessario mostrare i segnalini Risorsa agli altri giocatori). Ciascun giocatore che non ci riesce, riceve un tassello Onta.

INVIARE I COMMESSI AL MAGAZZINO

Nello Scenario della Visita dell'Imperatore, i giocatori possono inviare i propri Commessi al Magazzino. Questo Luogo, tuttavia, non si Attiva nel passo di attivazione e non può essere la sede di un'Attivazione Avanzata. Invece, dopo aver risolto la fase di Assalto durante l'Inverno, il giocatore che ha più Commessi nel Magazzino (o, in caso di pareggio, il giocatore più in alto sul tracciato del Tè) può spostare il segnalino Ferita

sulla carta dell'Imperatore in uno spazio a scelta (non è consentito lasciare il segnalino Ferita nello stesso spazio). Allora tutti i Commessi nel Magazzino vengono rimessi nelle riserve dei rispettivi proprietari.

IL FESTIVAL DEI FANTASMI

Il quindicesimo giorno del settimo mese, l'Impero Cinese (e l'insignificante resto del mondo) è visitato dai fantasmi liberati dal regno sotterraneo di Diyu. Quest'anno, però, gli spiriti inquieti non lasciano più il mondo dei vivi, dove vagano già da mesi.

La lunga ombra della guerra impedisce loro di trovare sollievo: il loro odio per i vecchi nemici è più forte del richiamo degli inferi. La loro presenza influisce sia sul commercio che sulla guerra: i mercanti hanno paura di viaggiare e i soldati temono la morte. I Mongoli devono essere battuti; altrimenti, le crepe della Grande Muraglia si estenderanno a tutto l'Impero, si allargheranno, e sarà la fine della civiltà.

CARTA SCENARIO DEL FESTIVAL DEI FANTASMI

La carta Festival dei Fantasmi non viene utilizzata come componente durante la partita: serve solo come carta di riferimento.

REGOLE SPECIALI LUOGHI INFESTATI

Durante questo Scenario, alcuni Luoghi potrebbero diventare temporaneamente non disponibili. Ogni Inverno, dopo la fase di Assalto, controllate gli spazi Orda nelle Sezioni di Mura:

- Prendete 1 tassello Onta dalla riserva per ogni FILA con almeno 1 carta Orda (fino a 3 tasselli Onta in totale).
- Quindi, a partire dal giocatore più in alto sul tracciato del Tè, piazzate ciascun tassello Onta su 1 Luogo a scelta. Tutti i Commessi in tali Luoghi vengono rimessi nelle rispettive riserve.
- Qualsiasi Luogo con un tassello Onta è considerato infestato. I Commessi non possono essere Mossi nei Luoghi infestati.

La Caserma e la Casa da Tè non possono essere infestate.



RIMOZIONE DEI TASSELLI ONTA DAI LUOGHI

I tasselli Onta vengono rimossi dai Luoghi in 2 casi:

1. All'inizio della fase di Assalto, rimuovete tutti i tasselli Onta da tutti i Luoghi e rimetteteli nella riserva dei tasselli Onta.
2. Ogni volta che una carta Orda viene Sconfitta, il giocatore che la prende può rimuovere 1 tassello Onta da un Luogo a scelta. Se nessuno prende la carta Sconfitta, la decisione spetta al giocatore più in alto sul tracciato del Tè.

MORTE PERMANENTE

Ogni volta che un Soldato viene Ucciso, non viene rimesso nella riserva del giocatore: rimuovete la sua miniatura dal gioco.

L'ASSEDIO DI DIAOYUCHENG

State difendendo l'ultimo avamposto dei Song: la Fortezza di Diaoyu. I Mongoli attaccano ferocemente e, quando non riescono a sfondare le mura, persistono durante la notte per indebolire le strutture difensive.

Avete un notevole vantaggio: il castello è costruito sulla cima di una montagna, le sue mura sono forti e il cancello non ha ancora subito danni. L'esercito nemico, però, ha una superiorità numerica schiacciante.

Dovete resistere almeno per alcuni mesi per rendere i Mongoli vulnerabili alla vostra diplomazia. Vedendo che la guerra procura loro solo perdite, potrebbero prendere in considerazione la firma di un trattato di pace.

Questo Scenario può essere giocato solo in modalità cooperazione. Applicate le regole e la preparazione della modalità cooperazione, ad eccezione delle Richieste dell'Imperatore, che non vengono utilizzate.

L'obiettivo dei giocatori è sopravvivere fino alla fine della partita. Ciò significa che fino alla fine dell'ultimo Anno, il valore di Difesa della Fortezza non deve mai scendere sotto 1 e la riserva di tasselli Onta non deve mai essere esaurita quando un giocatore deve riceverne uno.

CARTA SCENARIO DELL'ASSEDIO DI DIAOYUCHENG

La carta Scenario rappresenta la Fortezza di Diaoyu, con 3 Postazioni di Tiro e uno speciale tracciato di Difesa. Durante il gioco, accanto alla carta, vengono disposti un certo numero di tasselli Onta, che rappresentano la forza di Assedio accumulata dalle Orde.

TRACCIATO DELLA DIFESA

Il tracciato della Difesa indica quanto tempo resisterà la Fortezza prima di cedere agli assalitori. Ogni Anno, durante l'Inverno, questo valore si abbasserà del numero di tasselli Onta disposti vicino alla carta Scenario.

Se la Difesa scende a 0 in qualsiasi momento, significa una sconfitta immediata per i giocatori!

REGOLE SPECIALI ARCIERI NELLA FORTEZZA

Nella Fortezza ci sono 3 Postazioni di Tiro. Ci sono 2 modi per inviare gli Arcieri nella Fortezza:

- Durante l'Attivazione della Caserma, quando Reclutate un Arciere, potete pagare 1 Legno per inviarlo direttamente alla Fortezza e metterlo in una Postazione di Tiro.
- Usando il Centro Logistico, con un'azione speciale di questo Scenario: per ogni Commesso nel Centro Logistico, potete pagare 1 Legno per piazzare 1 Arciere da qualsiasi Sezione di Mura o Zona di Riposo a una Postazione di Tiro libera della Fortezza.

Gli Arcieri nella Fortezza servono a 2 scopi: possono Attaccare le Orde durante la fase di Tiro e mitigano la perdita di Difesa a causa dei tasselli Onta disposti accanto alla carta Scenario.

Durante la fase di Tiro, risolvete prima gli Arcieri nella Fortezza. Un Arciere nella Fortezza può Attaccare una carta Orda nella prima Fila di una Sezione di Mura a scelta.

Nota: poiché gli Arcieri nella Fortezza non sono considerati essere su una Sezione di Mura in particolare, non possono Attaccare per via degli effetti dei Consiglieri e della carta Comando Ordine di Attacco.

FASE DELLA NOTTE

Ogni Inverno, dopo la fase di Assalto, risolvete la fase della Notte:

1. Riducete la Difesa della Fortezza di 1 per ogni tassello Onta accanto alla carta Scenario.

Ogni Arciere nella Fortezza previene l'effetto di 1 tassello Onta.

2. Muovete tutti gli Arcieri dalla Fortezza alle Zone di Riposo scelte dai rispettivi proprietari.

AUMENTARE LA DIFESA

In questo Scenario, il Quartiere dei costruttori ha un'azione speciale che può essere utilizzata per aumentare la Difesa della Fortezza. Quando il Quartiere dei costruttori viene Attivato, per ciascuno dei suoi Commessi presenti, il giocatore può pagare 3 Risorse di qualsiasi tipo eccetto il Qi per aumentare la Difesa della Fortezza di 1.

RAZZIE

Ogni volta che viene fatta una Razzia, piazzate 1 tassello Onta accanto alla carta Scenario, oltre a seguire le normali regole della Razzia.

FINE DELLA PARTITA

Se la Difesa della Fortezza scende a 0 o meno in qualsiasi momento, i giocatori perdono IMMEDIATAMENTE la partita. Tutte le altre condizioni di fine gioco sono ancora valide.

LA RIVOLTA DEI TURBANTI ROSSI

L'Impero è indebolito dalla Peste Nera. Il Fiume Giallo punisce la terra con ripetute inondazioni. Le tasse sono troppo alte per la gente comune, che resta senza i mezzi per sfamare le proprie famiglie...

Ora basta! La dinastia Yuan ha regnato troppo a lungo! Sono solo burattini dei Mongoli! Finalmente avete radunato abbastanza forze per rovesciarli.

Purtroppo, non tutto va come previsto. Anche se avete vinto molti scontri, l'esercito degli Yuan ha circondato le vostre forze e dovrete resistere per un anno intero prima che arrivino i rinforzi. Se sopravviverete, sarete l'incudine che non cede al martello.

Questo Scenario può essere giocato solo in modalità cooperazione. Applicate le regole e la preparazione della modalità cooperazione, ad eccezione delle Richieste dell'Imperatore, che non vengono utilizzate.

L'obiettivo dei giocatori è sopravvivere fino alla fine della partita. Ciò significa che, fino alla fine dell'ultimo Anno, non deve aver luogo alcuna Breccia e la riserva di tasselli Onta non deve essere mai esaurita quando un giocatore deve riceverne uno.

CARTA SCENARIO DELLA RIVOLTA DEI TURBANTI ROSSI

La carta Rivolta dei Turbanti Rossi non viene utilizzata come componente durante la partita: serve solo come carta di riferimento.

REGOLE SPECIALI

SORVEGLIANTI DELL'ORO INATTIVI

I Sorveglianti dell'Oro non possono essere Potenziati in questo Scenario. Coprite gli spazi Sorvegliante dell'Oro con un gettone Ferita come promemoria per questa regola.

REDDITO DEL SORVEGLIANTE

Ogni Estate, durante la fase di Reddito, ogni giocatore può perdere 20 punti Onore per assumere un Commesso dall'Ambasciata dell'Imperatore.

SCelta DELLO STATO

Ogni Primavera, dopo aver fatto avanzare il Tempo, i giocatori decidono se vogliono essere in stato di Pace o stato di Guerra.

- Stato di Pace: i giocatori possono pagare collettivamente un totale di 3 Ori per ridurre di 1 il numero di carte Orda piazzate durante il passo successivo.

Questo può essere fatto un numero qualsiasi di volte, ma il numero di Orde in arrivo non può essere ridotto al di sotto di 1. Per scegliere lo stato di Pace, i giocatori devono pagare almeno 3 Ori.

- Stato di Guerra: la scelta di questo stato non richiede alcun pagamento. Ogni giocatore assume gratuitamente 1 Commesso dall'Ambasciata dell'Imperatore.

ATTIVAZIONE DEI LUOGHI DI PRODUZIONE

Ogni volta che viene attivato un Luogo di produzione, il giocatore con il maggior numero di Commessi in quel luogo ne prende uno e lo invia all'Ambasciata dell'Imperatore. In caso di pareggio, decide il tracciato del Tè.

BRECCIA E RAZZIA

Breccia: se viene aperta una Breccia, i giocatori perdono la partita immediatamente.

Razzia: oltre ai normali effetti della Razzia, ogni giocatore prende 1 Commesso dalla propria riserva e lo invia all'Ambasciata dell'Imperatore.

QUINTO GIOCATORE

Una partita a 5 giocatori si gioca come una partita standard a 4 giocatori, con solo poche modifiche da applicare durante la preparazione.

PREPARAZIONE

1. Mettete il tabellone in mezzo al tavolo sul lato per 4-5 giocatori.
3. Posizionate il segnalino del Tempo sul 2° spazio del tracciato del Tempo (il gioco durerà al massimo 4 anni invece di 5).
7. Posizionate 1 Orda in ogni spazio della prima fila (3.1). In una partita a 5 giocatori, posizionate 2 carte Orda aggiuntive secondo l'indicatore Invasione sul retro della carta Orda successiva.
9. Aggiungete le carte Tattica dell'espansione 5° giocatore al mazzo Tattica e mescolatelo. Mettete il mazzo coperto nello spazio apposito del tabellone (13.1).
10. Mescolate le carte Generale dell'espansione 5° giocatore con i Generali base (standard e in cooperazione) e distribuite 2 carte a caso coperte a ciascun giocatore.
14. Tutti i giocatori piazzano 4 dei loro Commessi invece di 3 nell'area Commessi del tabellone (15.1).

ESPANSIONE RATTO

INTRODUZIONE


L'espansione *Ratto* è un mini-addendum che può essere aggiunto a qualsiasi modalità di gioco. Il suo scopo è portare ricchezza ai coraggiosi Generali che affrontano le Orde barbariche.

PREPARAZIONE

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

4. Mescolate le carte Artefatto dell'espansione *Ratto* con gli Artefatti base e posizionate 3 negli spazi Artefatto come di consueto.
18. Mescolate il mazzo *Ratto* e posizionate vicino al tabellone. Quindi rivelate 1 carta *Ratto* e mettetela accanto al mazzo.
19. Il giocatore più in alto sul tracciato del Tè piazza la miniatura *Ratto* in un Luogo a scelta.
20. Ora siete pronti per iniziare il gioco.

PRESENZA DEL RATTO

Ogni volta che viene Attivato un luogo con la miniatura *Ratto*, ogni giocatore che ha almeno 1 Commesso in questo luogo ottiene 1 .

CARTE RATTO

La carta *Ratto* rivelata indica la condizione richiesta per Muovere il *Ratto*.

Ogni Autunno, dopo la fase di Controllo Sconfitta delle Orde, il giocatore che soddisfa la condizione indicata sulla carta *Ratto* attiva (o, in caso di pareggio, il giocatore più in alto sul tracciato del Tè) Muove il *Ratto* in qualsiasi altro Luogo a sua scelta. Il *Ratto* deve essere Mosso e non può rimanere nello stesso Luogo.

Ogni Estate, dopo il passo di Recupero delle carte Comando, rivelate 1 carta *Ratto* e mettetela sopra quella precedentemente attiva. La carta pescata diventa la nuova carta *Ratto* attiva.

RICONOSCIMENTI:

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

Direzione artistica: Marcin Świerkot

Responsabile test e sviluppo: Ernest Kiedrowicz,

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

Regolamento: Hervé Daubet, Łukasz Krawiec

Redazione: Andrzej Betkiewicz

Proofreading: Hervé Daubet, Jonathan Bobal con l'ineestimabile 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

UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE A:

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

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

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