GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS
ILLUSTRAZIONI & GRAFICA – SAM PHILLIPS

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI FEVER GAMES
TRADUZIONE – EMANUELE PIERANGELO
REVISIONE – DANIELE D'ANGELOSANTE,
FEDERICO CINQUE & GIULIO PUGLIESE

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES

FEVER GAMES

# INTRODUZIONE

Molti secoli fa, gli imperi di Grecia, Persia e Assiria controllavano vasti territori e numerose ricchezze. Tuttavia, nonostante le fortificazioni e gli eserciti imponenti, iniziarono a diffondersi voci di formidabili nemici nelle terre a nord del Mar Nero. Avanzavano in sella a cavalli, feroci guerrieri, uomini e donne addestrati all'uso di spada, ascia ed arco. Non erano però rudi selvaggi come venivano descritti. I loro artigiani erano rinomati per la loro abilità nel creare monili in oro, erano abili nel realizzare armature in cuoio e archi compositi, addestravano aquile per la caccia e la guerra. Alcuni credono che furono loro ad ispirare ai Greci le storie sulle Amazzoni. Ma erano più di una leggenda o una fiaba, essi erano i Predoni di Scizia.

# SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è essere il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (PV) al termine della partita. I PV si ottengono facendo razzie negli Insediamenti nemici, accumulando Bottino e completando Missioni. Avrete bisogno di riunire una Truppa, addestrare Animali e preparare Provviste. La partita termina quando sul tabellone restano solamente 2 Insediamenti non razziati o 2 Missioni non completate.

# COMPONENTI

32 Monete

32 Kumis

32 Provviste

31 Lavoratori

6 Dadi

1 Sacchetto Bottino

14 Ori

20 Equipaggiamenti

32 Ferite

4 Segnalini Punteggio

4 Plance Giocatore

1 Tabellone

20 Carri

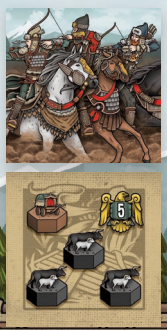
26 Bestiami

8 Eroi

76 Truppe

36 Animali

26 Missioni



14 Intrigo

2 Truppe Rivale

# PREPARAZIONE

Per preparare una partita a Predoni di Scizia, seguite questi passi:

1. Ponete il Tabellone al centro del tavolo.
2. Mescolate le carte Missione e ponetene 1 a faccia in su in ognuno dei 2 spazi del Villaggio Scita (in alto a sinistra sul Tabellone).
3. Delle rimanenti Missioni, ponete 1 carta a faccia in giù in ogni spazio Assalto in Cimmeria, Assiria e Persia. In partite con meno di 4 giocatori alcuni spazi in basso a destra sul Tabellone non sono utilizzati. Non ponete carte Missione in questi spazi. Riponete nella scatola le Missioni non utilizzate.
4. Collocate tutto il Bottino (Ori, Equipaggiamenti, Carri e Bestiami) nel Sacchetto Bottino e mescolate bene. Pescate a caso dal sacchetto e piazzatene il numero richiesto in ciascuno spazio Razzia, indicato nell'icona Razzia blu in alto di ogni spazio. In Cimmeria, Assiria e Persia, ponete il Bottino sopra le carte Missione presenti. In Grecia ponete il Bottino direttamente sul Tabellone (in Grecia non ci sono Missioni). Anche in questo caso, in partite con meno di 4 giocatori, alcuni spazi in basso a destra sul Tabellone non sono usati. Togliete dal sacchetto il Bottino rimasto e ponetelo accanto al Tabellone a formare la Riserva.
5. Aggiungete alla Riserva Monete, Kumis, Provviste, Ferite e Dadi.
6. Collocate 1 Lavoratore del colore indicato, sopra ogni spazio Razzia, in modo da coprire entrambe le icone Razzia e Lavoratore.
7. Collocate 1 Lavoratore blu in ognuno dei 3 Edifici in basso a destra del Villaggio Scita (Accampamento, Tenda dell'assemblea, Mercato).
8. Ogni giocatore prende 1 Plancia giocatore del colore preferito e 1 Segnalino Punteggio, che pone sullo spazio 0 del tracciato PV. Inoltre, prende 3 Monete e 1 Provvista dalla Riserva.
9. Ogni giocatore prende 1 Lavoratore blu. A questo punto riponete nella scatola i lavoratori rimasti.

L'immagine accanto mostra la parte alta del Tabellone alla fine della preparazione di una partita con 3 giocatori

# 4 PREPARAZIONE

10. Separate i mazzi Eroi, Truppa e Animali, mescolateli e poneteli a faccia in giù. Riponete nella scatola le carte Intrigo e Truppe Rivale in quanto utilizzate solo nella modalità Solitario.
11. Collocate il mazzo Animali accanto al Tabellone, rivelate le prime 3 carte Animale e ponetele accanto al mazzo.
12. Dal mazzo Eroi rivelate un numero di carte Eroe pari al numero di giocatori più 1.
13. Dal mazzo Truppa rivelate 1 carta Truppa per ogni carta Eroe precedentemente rivelata, al fine di ottenere delle coppie formate da 1 carta Eroe e 1 carta Truppa.
14. Scegliete casualmente il primo giocatore. Quindi in odine inverso di turno (partendo dal giocatore alla destra del primo giocatore e continuando in senso anti-orario) ogni giocatore sceglie una coppia di carte Eroe – Truppa.
15. Ogni giocatore colloca il proprio Eroe a faccia in su nel primo spazio a sinistra della propria Plancia Giocatore e la propria carta Truppa nello spazio a destra dell'Eroe.
16. Riponete nella scatola la carta Eroe non scelta e il mazzo Eroe.
17. Collocate il mazzo Truppa a lato del Tabellone e la carta Truppa non scelta accanto ad esso, a formare la pila degli scarti. Ogni giocatore pesca 5 carte Truppa, ne seleziona 3 come mano iniziale e scarta le restanti 2.

Esempio: nella partita con 3 giocatori, il giocatore Viola è l'ultimo giocatore di turno e decide di prendere la coppia formata dall'Eroe Vadasz e il Mercante, ponendoli sulla propria Plancia Giocatore.

## PANORAMICA DI GIOCO

Procedendo in senso orario a partire dal primo giocatore, ciascun giocatore svolge completamente il proprio turno scegliendo se **LAVORARE** o **RAZZIARE**. La partita continua in questo modo fino a quando si verifica 1 delle 2 condizioni di fine partita (vedi pag. 10). Indipendentemente dall'azione scelta, ogni turno di gioco segue sempre le stesse fasi:

1. Piazza un Lavoratore e risolvi l'effetto associato.
2. Raccogli un Lavoratore differente e risolvi l'effetto associato.

## LAVORARE

Avere una buona Truppa e sufficienti Provviste è fondamentale per effettuare Razzie fruttuose. Prima di ogni Razzia i giocatori devono prepararsi bene per organizzare la propria Truppa e accumulare Provviste. Questo viene fatto nel Villaggio Scita, nella parte superiore del Tabellone.

Ci sono 8 differenti edifici, ognuno con effetti specifici (vedi pag. 11-14). Quando sceglie Lavorare, il giocatore di turno deve piazzare il proprio Lavoratore in un Edificio disponibile. Un Edificio è disponibile se non vi è già presente un Lavoratore. Subito dopo aver piazzato il proprio Lavoratore, il giocatore può usare una volta l'effetto associato a quell'Edificio. Dopo aver completato l'azione, egli raccoglie un altro Lavoratore (1 dei 3 presenti al Villaggio all'inizio del turno), lo pone davanti a sé e può utilizzare l'effetto associato all'Edificio dove era presente il Lavoratore appena raccolto. Utilizzare gli effetti degli Edifici è sempre opzionale.

All'inizio della partita, la Stalla e la Tenda del Capovillaggio non sono disponibili in quanto vi è possibile piazzare solo un Lavoratore Grigio o Rosso. I Lavoratori Blu non possono essere mai piazzati in questi Edifici. Inoltre, la Stalla e l'Argentiere forniscono risorse diverse in base al colore del Lavoratore che viene piazzato o raccolto.

Esempio: nel primo turno di gioco, un giocatore può piazzare il proprio Lavoratore Blu nella Caserma, nell'Argentiere o nella Fattoria. Dopo aver risolto l'azione dell'Edificio scelto, il giocatore riprende il Lavoratore presente nell'Accampamento, nella Tenda dell'Assemblea o al Mercato e risolve l'azione associata.

6

RAZZIARE

# RAZZIARE

Dopo aver raccolto sufficienti Provviste ed aver reclutato membri per la Truppa, il giocatore, nel proprio turno, può scegliere di Razziare un Insediamento (Cimmeria, Assiria, Persia, Grecia). Il giocatore deve avere:

1. Il Lavoratore del colore richiesto.
2. Una Truppa con il numero di membri richiesti
3. Il numero di Provviste e Carri richiesti.

Ogni Insediamento ha diversi requisiti. Per esempio, l'Insediamento centrale della Persia richiede un Lavoratore Grigio o Rosso, una Truppa con almeno 4 membri, 2 Provviste e 1 Carro.

Dopo aver deciso quale Insediamento Razziare, il giocatore risolve i seguenti passi:

1. Piazza il proprio Lavoratore nello spazio Lavoratore dell'Insediamento scelto (il Lavoratore resta lì fino al termine della partita).
2. Scarta le Provviste e i Carri richiesti.
3. Opzionale: scarta Kumis nella Riserva (per ottenere un bonus temporaneo di 1 Forza per ogni Kumis scartato).
4. Tira il numero di Dadi indicato e somma la Forza totale per determinare i PV o le Ferite ottenute.
5. Sceglie 1 degli spazi Razzia disponibili e prende il Bottino e il Lavoratore presente sopra lo spazio.
6. Se nello spazio Razzia è presente una carta Missione sotto il Bottino raccolto, girate la Missione a faccia in su.

Ci sono alcune carte Truppa con abilità che possono attivarsi durante le Razzie. Alcune forniscono Forza addizionale, altre possono prevenire Ferite o garantire ricompense aggiuntive quando si razziano determinati imperi. Il Vigilante, ad esempio, fa guadagnare 2 Monete se razzia l'Assiria, prima di subire Ferite ed eventualmente morire nella Razzia.

Dopo aver completato la propria azione, Razziare o Lavorare, il turno del giocatore termina. La partita continua con il giocatore successivo in senso orario, il quale sceglie se **LAVORARE** o **RAZZIARE**.

## TIRARE I DADI

Dopo aver scartato le Provviste e i Carri richiesti per razziare un Insediamento, il giocatore deve sempre tirare i Dadi. Nella parte sinistra del Tabellone, per ogni impero sono indicati quanti Dadi rossi e bianchi tirare. Il numero di Dadi gialli da lanciare è invece uguale al numero di spazi Razzia dell'Insediamento scelto che contengono 1 o più Ori.

Esempio: il primo giocatore che razzia questo Insediamento in Assiria dovrà lanciare 1 dado rosso, 1 bianco e 2 gialli. Il secondo giocatore che razzia lo stesso Insediamento, tirerà 1 dado rosso, 1 bianco e 1 giallo, in quanto il primo giocatore avrà già preso tutti gli Ori presenti in 1 dei 2 spazi Razzia.

Ogni Dado lanciato può avere come risultato Forza addizionale, Ferite o nulla. In basso sul Tabellone c'è un riepilogo delle facce dei diversi colori di Dado.

## FORZA

Dopo aver tirato i Dadi, il giocatore calcola la propria Forza totale, composta da:

1. Kumis scartati (1 Forza per ogni Kumis).
2. Dadi lanciati (somma dei numeri ottenuti).
3. Forza della Truppa e degli Animali (indicata in alto a sinistra su ciascuna carta).
4. Abilità della Truppa (alcuni membri della Truppa possono fornire Forza addizionale in determinati casi).

Dopo aver calcolato la propria Forza totale, il giocatore determina il numero di PV ottenuti e le eventuali Ferite subite. I PV vengono conteggiati immediatamente avanzando il Segnalino Punteggio sul tracciato PV. Le Ferite subite vengono prese dalla Riserva e collocate sulle carte Truppa. Gli effetti delle Ferite sono descritti nella prossima pagina.

Esempio: un giocatore razzia l'Insediamento Assiro mostrato in alto, con una Forza totale pari a 14 e ottenendo così 2 PV. Con una Forza di 16 o più, avrebbe ottenuto 4 PV. Invece, con una Forza minore di 10, il giocatore non avrebbe ottenuto PV e avrebbe subito 2 Ferite.

## SUBIRE FERITE

Ogni volta che subisce Ferite, il giocatore prende le Ferite dalla Riserva e le colloca sopra le proprie carte Truppa. Le Ferite non possono essere collocate sopra Eroi e Animali. Ogni membro della Truppa può subire un numero massimo di Ferite pari alla propria Forza. Ogni Ferita presente su una carta Truppa ne riduce la sua Forza di 1 per le future Razzie.

Esempio: la Cospiratrice ha Forza 2. Dopo aver subito 2 Ferite, la sua Forza viene ridotta a 0. Nota che l'abilità della Cospiratrice permette di pescare 1 carta ogni volta che viene ferita durante una Razzia.

Se un membro della Truppa subisce una Ferita mentre la sua Forza è pari a 0, muore. Ai fini di alcune abilità, questo conta come essere "Uccisi" e non "Feriti". Quando un membro della Truppa muore, scartate tutte le Ferite presenti sulla carta nella Riserva e ponete la carta nella pila degli scarti delle Truppe.

Le Ferite presenti su una carta Truppa non possono essere spostate su un'altra carta Truppa. Le Ferite possono essere rimosse solamente se il membro delle Truppa muore, se viene curato alla Caserma o mediante alcuni effetti dell'Accampamento. Se durante la partita un giocatore scarta un membro della Truppa, tutte le Ferite sulla carta vengono scartate nella Riserva.

## RAZZIARE – ESEMPIO

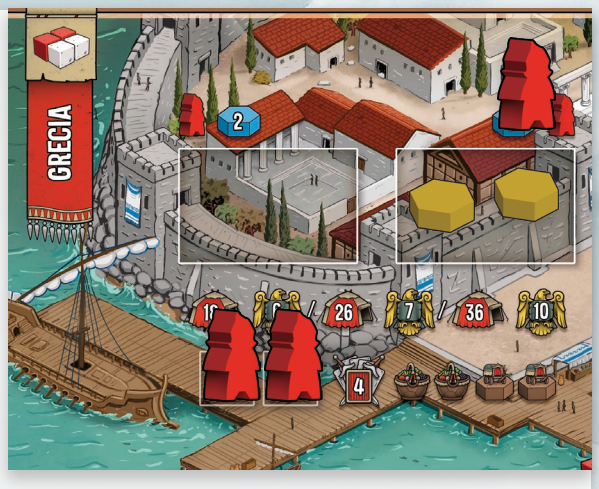
Il giocatore Viola decide di Razziare la Grecia. Il giocatore ha 4 membri nella propria Truppa e quindi può agire. Quindi piazza un Lavoratore rosso o grigio nell'unico spazio rimasto disponibile nell'Insediamento, già precedentemente razziato, e scarta 2 Provviste e 2 Carri ponendoli nella Riserva.

Prima di tirare i dadi, il giocatore decide di scartate 3 Kumis nella Riserva, al fine di ottenere 3 Forza addizionale. In fondo non c'è nulla di meglio del latte fermentato di giumenta per caricare i soldati.

È il momento di tirare i Dadi: 2 rossi, 2 bianchi e 1 giallo. Di seguito il risultato:

La Forza totale del giocatore è 30, data da:

- Kumis (3)
- Dadi (8)
- Forza della Truppa e degli Animali (16)
- Abilità della Truppa (3)




L'Aquila più a sinistra non garantisce bonus in quanto non assegnata a nessun membro della Truppa (vedi pag.11). Grazie a questa Razzia, il giocatore ottiene 7 PV come indicato nell'Insediamento Greco. Ora il giocatore deve assegnare le 6 Ferite subite come risultato dei dadi. L'abilità del Colosso permette di subire 2 Ferite in meno quando razzia la Grecia e quindi il giocatore decide di assegnare le 4 Ferite rimaste dandone 2 al Despota, 1 all'Avventuriera e 1 al Becchino. Avendo Forza 0, la Ferita uccide il Becchino che, grazie alla sua abilità, fa guadagnare al giocatore 1 Oro. La carta Becchino viene scartata insieme alla Ferita presente su di essa. Infine, il giocatore ottiene il bottino (2 Ori) e 1 nuovo Lavoratore rosso.

## FINE PARTITA

La partita può finire quando restano solo 2 insediamenti da Razziare oppure 2 Missioni (a faccia in giù o a faccia in su) sul Tabellone. Quando una delle due condizioni si verifica, il giocatore corrente completa il proprio turno. Quindi tutti i giocatori, compreso il giocatore corrente, effettuano un ultimo turno.

## CONTEGGIO FINALE

A fine partita ogni giocatore verifica se ottiene PV addizionali ed avanza il proprio Segnalino Punteggio sul tracciato PV. I giocatori possono ottenere PV addizionali grazie a:

1. Truppa: come indicato in basso a sinistra su alcune carte Truppa.
2. Animali: come indicato in alto su alcune carte Animale.
3. Missioni: come indicato su ciascuna Missione.
4. Bottino: come indicato sulle Plance Giocatore.
    - Ogni Oro = 2 PV
    - Ogni Equipaggiamento = 1 PV
    - Ogni Carro = 1 PV
    - Ogni coppia di Bestiame = 1 PV

Dopo aver aggiornato il tracciato PV, il giocatore con il maggior numero di PV è il vincitore! In caso di parità, vince il giocatore, tra quelli in parità, che ha il maggior numero di carte Missione, Animale e Truppa. Se la parità persiste, vince il giocatore con il maggior numero totale di Monete, Kumis e Provviste. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

## RAGGIUNGERE 50+ PUNTI VITTORIA

Quando un giocatore raggiunge i 50 PV, egli solleva il proprio Segnalino Punteggio poggiandolo sul lato e lo posiziona sullo spazio 0 del tracciato PV, continuandolo ad avanzare normalmente da lì. Il punteggio è ora pari a 50 PV più la sua posizione sul tracciato PV.

Nel raro caso che un giocatore raggiunga i 100 PV, egli ristende il proprio Segnalino Punteggio, come all'inizio, e tiene nota che il suo punteggio è ora pari a 100 PV più la sua posizione sul tracciato PV.

## STALLA

Un giocatore che usa la Stalla può pagare 2 Monete per ottenere 1 Aquila oppure scartare 1 Equipaggiamento in cambio di 1 Cavallo. In entrambi i casi il giocatore deve scegliere tra le 3 carte Animale disponibili accanto al Tabellone. Quando un giocatore prende un Animale, rivelate immediatamente la carta in cima al mazzo Animali per rimpiazzare la carta appena presa. Se il mazzo si esaurisce, mescolate gli scarti per formare un nuovo mazzo Animali. Nel caso raro in cui il mazzo e gli scarti si esauriscano entrambi, i giocatori non possono più ottenere Animali.

Un giocatore che ottiene un'Aquila, deve piazzarla sopra 1 dei 5 spazi Truppa della propria Plancia giocatore. Il giocatore posiziona la carta sotto la Plancia in modo da nascondere la sezione Cavallo della carta. Allo stesso modo, quando un giocatore ottiene un Cavallo, posiziona la carta sotto la Plancia nascondendo la sezione Aquila della carta. Gli Animali non devono essere obbligatoriamente piazzati sopra o sotto uno spazio dove è già presente una Truppa. Tuttavia, solamente gli Animali assegnati ad una carta Truppa possono essere utilizzati durante una Razzia. Una volta piazzati, gli Animali non possono essere spostati in un altro spazio Truppa. Comunque, quando un giocatore ottiene un nuovo Animale può scartarne 1 dalla propria Plancia per fare spazio a quello nuovo. I giocatori non possono mai avere più di 5 Aquile e 5 Cavalli.

I Cavalli forniscono PV a fine partita e Forza durante le Razzie. Alcune Aquile fanno lo stesso, mentre altre raddoppiano le abilità delle carte Truppe o permettono di utilizzare le loro abilità Gioca presso l'Accampamento.

L'Aquila associata al Combattente raddoppia la sua abilità durante la Razzia. Quando razzia la Cimmeria, il giocatore, grazie al Combattente, ottiene 2 PV addizionali invece di 1.

Importante: un'Aquila con questa abilità non raddoppia la Forza di un membro della Truppa.

L'Aquila associata alla Contestatrice permette al giocatore di ottenere 1 carta e 1 Provvista utilizzando l'effetto dell'Accampamento.

## CASERMA

Un giocatore che usa la Caserma può reclutare 1 membro della Truppa dalla propria mano, oppure scartare 1 Kumis per rimuovere 2 Ferite dalla Truppa e scartarle nella Riserva (non è possibile scartare più Kumis).

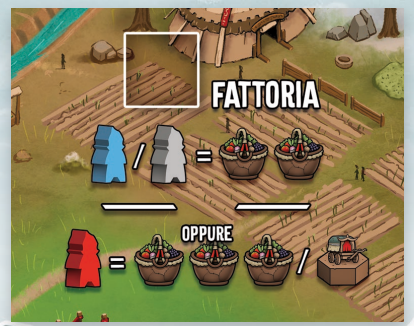
Quando recluta una Truppa, il giocatore sceglie una carta dalla mano e paga il costo in Monete indicato in alto a sinistra sulla carta, scartandole nella Riserva. Il giocatore pone la carta in un qualsiasi spazio disponibile della propria Plancia Giocatore. La Truppa di ogni giocatore può essere formata al massimo da 5 membri. Una volta posizionate, le carte Truppa non possono essere spostate in altri spazi ma un giocatore può scartare un membro della Truppa per fare spazio ad un altro. Un giocatore può avere più membri della Truppa con lo stesso nome.

## ARGENTIERE

Un giocatore che usa l'Argentiere guadagna Monete dalla Riserva. Il numero di Monete dipende dal Lavoratore piazzato o raccolto per utilizzare l'effetto: Lavoratore blu, 3 Monete; Lavoratore grigio o rosso, 2 Monete.

Alla fine del proprio turno, i giocatori non possono mai avere più di 8 Monete, come indicato su ciascuna Plancia Giocatore.

## FATTORIA




Un giocatore che usa la Fattoria ottiene Provviste o Carri dalla Riserva. Se piazza o raccoglie un Lavoratore Blu o Grigio, ottiene 2 Provviste; con un Lavoratore Rosso ottiene 3 Provviste oppure 1 Carro.

Alla fine del proprio turno, i giocatori non possono mai avere più di 8 Provviste, come indicato su ciascuna Plancia Giocatore. Non c'è limite al Bottino che ciascun giocatore può avere. La disponibilità di Bottino è tuttavia limitata al numero di componenti presenti nel gioco.

## TENDA DEL CAPOVILLAGGIO

Un giocatore che usa la Tenda del Capovillaggio può scartare 1 Bestiame per ottenere 2 Provviste e 1 Kumis dalla Riserva, oppure completare 1 Missione.

Per completare una Missione, il giocatore deve scartare le Monete e il Bottino indicati, oppure scartare carte dalla mano la cui Forza totale raggiunga il valore richiesto. È possibile completare solamente le Missioni presenti a faccia in su sul Tabellone, indipendentemente da dove si trovano.

Dopo aver completato 1 Missione, il giocatore la rimuove dal Tabellone e la pone coperta accanto alla propria Plancia Giocatore per il conteggio finale al termine della partita.

Questa Missione richiede 1 Carro e 3 Bestiami. A fine partita il giocatore ottiene 5 PV.

Per completare questa Missione, il giocatore deve scartare dalla mano carte Truppa la cui Forza totale sia pari a 8 o più. A fine partita il giocatore ottiene 4 PV. I membri della Truppa, gli Animali ed il Kumis non possono influenzare in nessun modo la Forza richiesta.

Alla fine del proprio turno, i giocatori non possono mai avere più di 8 Provviste o 8 Kumis, come indicato su ciascuna Plancia Giocatore.

## ACCAMPAMENTO

Un giocatore che usa l'Accampamento può attivare 1 dei seguenti effetti: giocare una carta dalla mano, usare l'abilità del proprio Eroe oppure usare l'abilità di un'Aquila.

Per giocare una carta, il giocatore scarta una carta dalla mano e usa l'abilità descritta in basso a destra su quella carta. Usare l'Eroe permette di utilizzare l'abilità descritta in basso a destra sulla propria carta Eroe. Usando l'abilità di un'Aquila, il giocatore utilizza l'abilità della carta Truppa che si trova sotto l'Aquila (vedi l'esempio a pag.11).

## TENDA DELL'ASSEMBLEA

Un giocatore che usa la Tenda dell'Assemblea può pescare 2 carte dal mazzo Truppa, oppure pescare 1 sola carta Truppa e ottenere 2 Kumis.

Alla fine del proprio turno, i giocatori non possono mai avere più di 8 carte in mano o 8 Kumis, come indicato su ciascuna Plancia Giocatore.

## MERCATO

Un giocatore che usa il Mercato può scartare 1 carta dalla mano per guadagnare 2 Monete, oppure scartare 2 carte per ottenere 1 Carro o 1 Equipaggiamento dalla Riserva.

Alla fine del proprio turno, i giocatori non possono mai avere più di 8 Monete, come indicato su ciascuna Plancia Giocatore. Non c'è limite al Bottino che ciascun giocatore può avere. La disponibilità di Bottino è tuttavia limitata al numero di componenti presenti nel gioco.

# TERMINOLOGIA DELLE CARTE

| | |
|---|---|
| Carta | Il termine Carta usato da solo fa riferimento alle carte Truppa. |
| Se Ferito | Se un membro della Truppa riceve 1 o più Ferite durante una Razzia. Non si intende "per Ferita subita". |
| Se Ucciso | Se un membro della Truppa subisce 1 Ferita quando si trova a Forza pari a 0. I giocatori non possono piazzare ulteriori Ferite su un membro della Truppa morto. |
| Truppa | Si fa riferimento a tutti i membri della Truppa o ad uno qualsiasi. |
| Membro della Truppa | Si fa riferimento ad un singolo membro della Truppa. |
| Usa nuovamente l'Accampamento | Quando risolve questa abilità, il giocatore può usare uno dei 3 effetti dell'Accampamento. Tuttavia, non può usare due volte la stessa abilità di un Eroe o di un'Aquila. |
| Scambia 1 Aquila con un Cavallo disponibile | Il giocatore pone 1 propria Aquila insieme alle carte Animale disponibili accanto al Tabellone. Poi prende 1 Cavallo scegliendo tra le altre 3 carte Animale. Il Cavallo non deve essere per forza posizionato nello spazio sotto quello dove era l'Aquila. |
| Usa un qualsiasi Edificio, come se ci fosse il tuo Lavoratore | Il Lavoratore utilizzato per usare questa abilità è importante. Ad esempio, se un giocatore piazza un Lavoratore Blu nell'Accampamento per Giocare una carta con questa abilità, egli non può utilizzarla per usare la Stalla o la Tenda del Capovillaggio. |
| Più di te | I pareggi non contano. |
| Scarta/Perdi per ottenere | Si intende scartare 1 elemento per ottenerne un altro. Un giocatore non può ottenere un elemento se prima non scarta/perde l'oggetto richiesto. Ad esempio, un giocatore non può giocare il Mercenario se ha 0 PV. |

## MODALITÀ SOLITARIO – PANORAMICA DI GIOCO

Nella modalità Solitario dovrai competere contro un Capovillaggio rivale, con lo scopo di ottenere più PV di lui. Il tuo turno di gioco si svolge normalmente ad eccezione delle carte Intrigo che bloccheranno 1 Edificio in ogni turno. Durante il suo turno, il tuo rivale rivelerà la carta in cima al mazzo Intrigo e ne risolverà gli effetti.

## MODALITÀ SOLITARIO – PREPARAZIONE

La preparazione del gioco rimane la stessa. Rivela 2 coppie Eroe-Truppa, scegline 1 e scarta l'altra. Tu sei il primo giocatore. Inoltre, prepara il tuo rivale svolgendo i seguenti passi:

1. Scegli un colore per il rivale e colloca il suo Segnalino Punteggio sullo spazio 0 del tracciato PV.
2. Mescola le carte Intrigo e ponile coperte a formare il Mazzo Intrigo.
3. Scegli 1 delle carte Truppa Rivale. La carta scelta determina la difficoltà della partita. Le carte Truppa Rivale, in ordine dal livello più facile al più difficile, sono: Commerciante, Vedetta, Cacciatrice e Incursore. Prendi dalla Riserva e dai al rivale il numero di Provviste indicate in basso a sinistra sulla carta Truppa Rivale.

## MODALITÀ SOLITARIO – TURNO DEL RIVALE

Nel turno del rivale, scopri la carta in cima al mazzo Intrigo e ponila a faccia in su accanto al mazzo, a formare la pila degli scarti. Quindi controlla la parte sinistra della carta, dall'alto verso il basso, e verifica se il rivale effettua una razzia.
Se non può, egli risolve l'azione alla destra dell'ultima condizione di Razzia non soddisfatta.
Se tutte le condizioni sono soddisfatte, il rivale effettua una Razzia.

Esempio: in questa carta Intrigo, la prima condizione da verificare è se ci sono Insediamenti da Razziare in Persia. Se non ce ne sono, il rivale completa una Missione. Se 1 o più Insediamenti in Persia sono disponibili, verifica se il rivale ha 3 Provviste da scartare. Se non le ha, ottiene 2 Provviste. Se invece ha 3 Provviste, controlla se ha la Forza necessaria per Razziare. Se non ha Forza sufficiente, il rivale ottiene 1 Cavallo (e non scarta Provviste). Altrimenti egli scarta 3 Provviste più eventuali Cavalli (per raggiungere la Forza richiesta), ottiene 8 PV e scarta tutto il Bottino nell'Insediamento razziato.

Se devi rivelare una carta Intrigo ed il mazzo Intrigo è esaurito, mescola gli scarti e forma un nuovo mazzo.

## MODALITÀ SOLITARIO – MISSIONI

Quando completa una Missione, il rivale ne sceglie una presente sul Tabellone, seguendo le frecce sopra l'icona Missione. Se sul Tabellone non ci sono Missioni da completare, il rivale ottiene invece un Cavallo, come se non avesse la Forza necessaria per Razziare.

> Esempio: se tutti gli Insediamenti Cimmeri sono stati razziati, il rivale completa una Missione. Seguendo le frecce, egli completa la Missione che si trova più in alto sul Tabellone (freccia dall'alto in basso). Se ci sono più Missioni nella stessa riga, il rivale completa quella più a sinistra (freccia da sinistra a destra).

Anche se posizionati ad altezze diverse sul Tabellone, tutti gli Insediamenti di uno stesso Impero si considerano essere nella stessa riga. Pertanto, ci sono 2 righe nel Villaggio Scita e 1 riga in ogni Impero.

Poni le Missioni completate dal tuo rivale accanto al mazzo Intrigo. Verranno considerate durante il Conteggio Finale.

## MODALITÀ SOLITARIO – PROVVISTE

Non ci sono limiti al numero di Provviste che il rivale può avere.

## MODALITÀ SOLITARIO – CAVALLI

Quando ottiene un Cavallo, il rivale prende la carta Animale indicata sopra l'icona Cavallo. Poni i Cavalli accanto alla carta Truppa Rivale. Per il rivale, considera solamente la sezione Cavallo delle carte Animale. Le Aquile non hanno per lui nessun effetto durante la partita e nel Conteggio Finale.

> Esempio: se risolvendo questa carta Intrigo, non ha abbastanza Forza per Razziare, il rivale ottiene un Cavallo. Come indicato dalle icone sopra l'icona Cavallo, il rivale prende la carta Animale centrale tra quelle disponibili accanto al Tabellone.

## MODALITÀ SOLITARIO – RAZZIARE

Se il rivale soddisfa tutte le condizioni per Razziare, indicate sulla carta Intrigo, risolvi i seguenti passi:

1. Rimuovi tutto il Bottino presente nello spazio Razzia indicato dalle icone sotto il nome dell'Impero, in cima alla carta Intrigo, e ponilo nella Riserva. Se sotto il Bottino è presente una Missione, girala a faccia in su. Se lo spazio Razzia non è più disponibile, il rivale seleziona il successivo spazio Razzia, procedendo verso destra. Se lo spazio Razzia più a destra non è disponibile, il rivale riparte dallo spazio più a sinistra e proseguendo verso destra.
2. Il rivale scarta le Provviste indicate sulla carta Intrigo.
3. Se necessario, scarta Cavalli del rivale. La Forza del rivale è data dalla somma del valore di Forza presente su alcune carte Truppa Rivale (che non possono mai essere rimosse o scartate) e della Forza ottenuta usando e scartando i Cavalli. Quando usa i Cavalli, il rivale sceglie sempre la combinazione che gli permette di scartarne meno Cavalli, senza superare la Forza richiesta, se possibile.

Esempio: il rivale soddisfa tutte le condizioni indicate per Razziare l'Assiria. Egli sceglie il 3° spazio Razzia da sinistra e scarta nella Riserva tutto il Bottino presente. Quindi scarta nella Riserva anche le 3 Provviste indicate sulla carta Intrigo.
La Razzia richiede Forza 3, il rivale ha una Forza totale pari a 5. La carta Vedetta fornisce Forza 1 e quindi il rivale deve scartare Cavalli per ottenere gli ulteriori 2 punti Forza mancanti. Cercando di scartare il minor numero di Cavalli, il rivale scarta il Cavallo con Forza 2. Infine, ottiene 7 PV.

## MODALITÀ SOLITARIO – CONTEGGIO FINALE

Il rivale ottiene PV addizionali solo per le Missioni completate e i Cavalli rimasti (non le Aquile). In caso di parità valgono i criteri descritti per il gioco normale, considerando che il rivale non ottiene mai Monete e Kumis.

## MODALITÀ SOLITARIO – CARTE TRUPPA RIVALE

Durante la preparazione scegli una carta Truppa Rivale che rappresenti il tuo rivale. Le Truppe Rivali sono tutte diverse tra loro:

Il Commerciante ha Forza 0 e dunque durante le Razzie può affidarsi solo ai Cavalli. Inizia la partita con 1 Provvista.

La Vedetta ha Forza 1 ed inizia la partita con 2 Provviste.

La Cacciatrice ha Forza 1 ed inizia la partita con 2 Provviste. Ogni volta che dovrebbe guadagnare 2 Provviste, ne ottiene 3.

L'Incursore ha Forza 2 ed inizia la partita con 3 Provviste. Ogni volta che dovrebbe guadagnare 2 Provviste, ne ottiene 3.

## MODALITÀ SOLITARIO – EDIFICI BLOCCATI

In basso a destra su ciascuna carta Intrigo è indicato un Edificio bloccato. Nel tuo turno non puoi piazzare o raccogliere un Lavoratore nell'Edificio bloccato indicato sull'ultima carta Intrigo. Tuttavia, puoi utilizzare gli effetti di quell'Edificio grazie ad abilità quali ad esempio quella dell'Avventuriera.

# ICONE

Lavoratore Blu

Lavoratore Grigio

Lavoratore Rosso

Dado Rosso

Dado Bianco

Dado Giallo

Missione

Punti Vittoria (PV)

Forza

Numero minimo di carte Truppa richiesto per razziare

Pesca una carta / Carta della mano

Recluta Truppa / Abilità Truppa

Gioca una carta

Scarta

Aquila

Cavallo

Moneta

Provvista

Kumis

Ferita

Raddoppia l'Abilità della Truppa a cui è associata

Eroe / Abilità dell'Aquila

Oro

Equipaggiamento

Carro

Bestiame