

WARSTONES

Autori: Andrea Chiarvesio e Maurizio Favoni

Illustratrice: Grace Liu

Edito da Red Glove

Uno strategy-flicking game per 2-4 giocatori della durata di circa 10-15 minuti.

Componenti di gioco:

2 set da 15 Unità (fiches) ciascuno

14 schede Unità (7 per fazione)

12 token Città (4 per la Fortezza centrale, 8 per quelle periferiche)

2 token conta-azioni,

1 Scenario di Battaglia (90x90 cm)

3 Fortezze

1 segnalino "Primo giocatore"

1 Telo Campo di Battaglia

questo Regolamento.

Il campo di battaglia comprende: un'area di gioco, suddivisa in 9 "settori" di cui i 3 settori centrali, più piccoli, ospitano al centro 3 "spazi Città". In tali spazi vengono fissate le 3 Fortezze.

All'esterno dell'area di gioco (ma sempre sul tabellone) sono presenti sei "Basi" dei giocatori (due di esse - quelle centrali - vengono utilizzate nelle partite a 2 giocatori, mentre le altre 4 - quelle laterali - nelle partite a 4 giocatori) e due aree "Riserva".

A lato delle Basi sono presenti quattro track "conta azioni".

Preparazione

Ciascun giocatore sceglie una fazione fra quelle disponibili nel set base.

Per ogni fazione sono disponibili unità nella forma di fiches, accompagnate dalle schede che ne descrivono la tipologia, i relativi Punti Esercito, il costo di Reclutamento e la Forza - queste ultime due informazioni sono anche stampate sulle fiche stesse).

I giocatori si accordano su quale scenario giocare e sul numero di Punti Esercito che ciascuno utilizzerà per comporre la loro armata. Sugeriamo 200 punti per una partita veloce, 300 per una partita standard, 400 o più per una partita epica-

A questo punto, ogni giocatore compone il proprio esercito arruolando le unità secondo le seguenti regole:

- deve obbligatoriamente avere un Comandante (e solo uno);
- almeno la metà dei Punti Esercito deve essere spesa in unità di Base (con una



tolleranza di 5 punti).

Le unità scelte da ciascun giocatore vengono quindi disposte nella propria Riserva. I giocatori prendono anche le carte corrispondenti alle unità scelte e le dispongono visibili al di fuori del tabellone di gioco; queste carte, come già detto, servono unicamente come promemoria per le abilità e i costi. Infine i giocatori prendono 1 token "conta azioni" e lo posizionano sulla casella "5" della track a loro più vicina.

Viene determinato casualmente chi sarà il primo a giocare, che disporrà del segnalino Primo Giocatore.

I token-Città vengono mescolati e successivamente impilati a faccia in giù, poi 3 token vengono pescati a caso e messi in cima alle Fortezze. In alternativa, si possono utilizzare i token Città specifici della Fortezza centrale (solo per questa) e quelli delle Fortezze laterali per le altre (sempre dopo averli mescolati casualmente, in questo caso in due pile distinte).

Come si gioca

Il gioco è suddiviso in Round in ciascuno dei quali i giocatori, partendo dal primo ed alternandosi, spendono un totale di 5 punti azione a testa, eseguendo le mosse che desiderano. I token conta-azioni vengono utilizzati per tenere traccia di quante azioni sono già state effettuate da ciascun giocatore.

Nel proprio turno, il giocatore può scegliere fra le seguenti mosse:

- reclutare (costo in azioni variabile);
- schierare (1 punto azione);
- attaccare (1 punto azione);
- assediare una città (1 punto azione);
- utilizzare l'abilità di un'unità (variabile);
- movimento (3 punti azione).

E' possibile anche scegliere di passare la mano, rinunciando ad eseguire una mossa. In tal caso tutti i punti azione rimasti vanno perduti.

Quando entrambi i giocatori hanno terminato i propri punti azione, il Round ha termine e ne comincia uno nuovo. Il segnalino Primo Giocatore viene passato al giocatore che non lo possedeva (in quattro giocatori, al giocatore successivo nell'ordine di gioco).

Definizione: "Flick". In questo regolamento viene definito come "eseguire un Flick" il gesto di dare un piccolo colpo ad una delle proprie fiche (unità) con il dito indice, così da schierare o muovere l'unità sul tabellone.



Reclutare (costo in azioni variabile)

Il giocatore sceglie un'unità dalla Riserva e la pone nella propria Base. Tale azione costa un numero di punti azione pari al costo di Reclutamento dell'unità stessa (indicato a sinistra nell'illustrazione presente sull'unità e sulla relativa carta associata). Il limite massimo di unità presenti nella propria Base contemporaneamente è di 5; se viene raggiunto, non è possibile reclutare altre unità.

Nota: qualora, per un effetto di gioco, vengano aggiunte unità alla Base di un giocatore in quantità tale da eccedere il limite di 5, alcune di esse dovranno tornare nella Riserva di quel giocatore (a sua scelta).

Schierare (1 punto azione; alcune unità possono avere abilità in grado di variare questo valore)

Il giocatore può muovere e riposizionare liberamente l'unità selezionata all'interno della propria Base, senza però mai oltrepassare i bordi della mezzaluna disegnata sul tabellone; dopodiché, con un colpo del dito esegue un Flick, ossia la fa entrare in gioco, schierandola.

Se, a seguito di un Flick, l'unità termina il proprio corso al di fuori del tabellone, questa viene posta nella Riserva del giocatore.

Allo stesso modo, se l'unità colpisce e sposta un'unità appartenente alla propria fazione, facendola terminare fuori dal tabellone, tale unità viene posta nella Riserva del giocatore.

Se invece l'unità colpisce e sposta un'unità avversaria, facendo terminare quest'ultima fuori dal tabellone, l'unità espulsa viene posta nella Base del giocatore avversario.

Unità e settori

Può capitare che un'unità venga a trovarsi "a cavallo" fra due o più settori.

L'unità è considerata appartenere al settore in cui poggia la maggior parte della sua fiche. In caso di dubbio, è considerata appartenere al settore più lontano rispetto alla propria Base di partenza.

Regola avanzata: Terreni

Sul tabellone sono presenti alcune aree graficamente delimitate che rappresentano terreni speciali. Nel set base esistono i seguenti terreni speciali: Foresta, Collina, Lago/Fiume, Palude. Il restante terreno è considerato Pianura e non ha effetti sul gioco.

Se un'unità si trova in un Lago/Fiume, la sua Forza è ridotta di 1.

Se un'unità si trova in una Palude, il costo per effettuare un'azione Movimento su quella unità è incrementato di 1 punto azione.

Se un'unità si trova in una Foresta può essere attaccata solo da unità all'interno del suo stesso Settore.

Se un'unità si trova in Collina, il costo per effettuare un'azione Movimento su quella unità è diminuito di 1 punto azione.



Un'unità è considerata essere su un tipo di terreno se più della metà della sua fide si trova all'interno di quel terreno. In caso di dubbio, è considerata essere all'esterno del terreno.

Attaccare (1 punto azione)

Un attacco può avvenire in un qualunque settore in cui il giocatore che attacca ha almeno una propria unità ed è presente almeno un'unità avversaria.

Si sommano i punti di Forza totali delle unità del giocatore che attacca e da esso si sottrae la somma dei punti di Forza totali delle unità del giocatore attaccato; la differenza sono i danni che l'attaccante può infliggere, a sua scelta, fra le unità dell'attaccato. Unità che subiscono danni pari o superiori alla propria Forza sono rimosse dal gioco.

Assediare una Città (1 punto azione)

Un assedio può avvenire in un qualunque settore Città in cui il giocatore che assedia abbia presente almeno una propria unità.

Si sommano i punti di Forza totali delle unità del giocatore che assedia: se il totale è pari o superiore al valore di Difesa della Città (il simbolo 'Scudo'), questo è conquistato. Il giocatore prende il segnalino Città, guadagnandone i punti vittoria.

A questo punto il giocatore avversario assegna danni pari al valore di Contrattacco della Città (il simbolo 'Spada') alle unità del giocatore assediante, distribuendoli come preferisce. In ogni caso, almeno un'unità deve sempre essere distrutta* (anche se i danni non sarebbero sufficienti a distruggere alcuna).

Eventuali unità sopravvissute del giocatore assediante tornano alla sua Base.

Per ogni unità avversaria presente nel settore dove è avvenuto un assedio, il giocatore che la controlla può scegliere se lasciarla dove si trova o riportarla alla propria Base.

Viene infine pescato un nuovo segnalino Città dalla pila e sostituito al precedente.

E' anche possibile assediare qualora il totale dei punti di Forza delle unità del giocatore che assedia siano inferiori al valore di Difesa della Città. In tal caso si assegnano comunque i danni derivanti dal Contrattacco, ma il segnalino Città non sarà conquistato dal giocatore.

* se all'assedio partecipano anche unità che possono assediare ad uno o più settori di distanza, queste possono essere distrutte solo dopo aver distrutto la o le unità che si trovano nel settore della Città assediata.

Utilizzare l'abilità di un'unità (variabile)

Alcune unità hanno abilità che si attivano al costo di punti azione dal valore variabile riportati sulla carta Fazione di quella unità. Fare riferimento alle carte Fazione per una descrizione di queste abilità.



Il giocatore può eseguire un Flick su una qualunque unità propria già schierata sul tabellone, al costo di 3 punti azione. In caso di uscita di fiches dal tabellone, valgono le normali regole descritte qui sopra.

Round, mosse e punti azione

I giocatori si alternano nelle proprie mosse fino a che hanno a disposizione punti azione. Tuttavia spesso la strategia attuata e l'impiego variabile dei punti azione porta ad asimmetrie nel numero di mosse disponibili; in tal caso il giocatore che ha esaurito i punti azione non potrà eseguire ulteriori mosse durante il Round in corso e dovrà attendere che l'avversario termini a sua volta i punti azione a disposizione.

Esempio: Billy comincia un nuovo turno e sceglie di schierare un Soldato (1 punto azione); Jimmy sceglie invece di schierare il proprio comandante, un Vampiro (4 punti azione); Billy schiera un altro Soldato (1 punto azione); Jimmy esegue un Flick sul Vampiro, schierandolo sul tabellone. A questo punto Jimmy ha terminato tutti i suoi punti azione e Billy potrà eseguire consecutivamente altre mosse fino a quando non avrà esaurito i suoi rimanenti 3 punti azione.

Danni e distruzione delle unità

A seguito di un attacco o del Contrattacco di un Città, i danni sono sempre assegnati tutti insieme e contemporaneamente.

Il punteggio di Forza di un'unità determina allo stesso tempo la sua Forza e la sua resistenza. Di conseguenza per distruggere un'unità è necessario assegnarle danni pari al proprio valore di Forza. Se i danni assegnati non sono sufficienti a distruggerla, andranno perduti.

Esempio: Jimmy assedia una Città con due Scheletri Ritornanti (Forza 2). La Città ha Difesa 2 e Contrattacco 3. Jimmy conquista la Città e Billy infligge 2 danni a uno dei due Scheletri Ritornanti, distruggendolo. Il singolo danno rimanente è perduto, in quanto insufficiente a distruggere il secondo Scheletro Ritornante.

Termine della partita

Nel momento in cui un giocatore possiede Città per il totale di punti vittoria richiesto, questi è dichiarato immediatamente vincitore della partita.



Il numero di punti vittoria necessari dipende dalle dimensioni degli eserciti impiegati, secondo la seguente tabella:

ESERCITO	PUNTI VITTORIA NECESSARI
150 punti (demo)	4
200 punti (partita veloce)	5
300 punti (partita standard)	7
400+ punti (partita epica)	9

Nella circostanza (possibile in particolare nelle partite dimostrative o veloci) in cui entrambi i giocatori si ritrovino a non avere unità da reclutare dalla Riserva, nè presenti nelle proprie Basi, la partita ha termine e il vincitore è colui che ha accumulato il maggior numero di punti vittoria. In caso di parità, vince il giocatore che ha conquistato la Città con il punteggio singolo più elevato in punti vittoria.

In caso di ulteriore parità, vince chi ha perso meno unità durante la partita. Se il pareggio continua... entrambi i giocatori hanno dimostrato una combattività tale da meritare un equo pareggio!

Partite a 3 giocatori

Le regole non si differenziano dalle partite a 2 giocatori salvo che per i seguenti punti:

vengono utilizzate una Base centrale e le due Basi laterali di fronte ad essa (quelle tracciate con una linea tratteggiata);

gli attacchi vengono portati sempre solo contro le unità di uno dei due avversari;

ci si alterna in senso orario per svolgere le mosse con il token Primo Giocatore che viene passato in senso orario.

Partite a 4 giocatori

E' possibile giocare sia tutti contro tutti che a squadre, in 2 contro 2.

In entrambi i casi, le regole non si differenziano dalle partite a 2 giocatori salvo che per i seguenti punti:

non vengono utilizzate le Basi centrali, bensì le 4 Basi laterali (quelle tracciate con una linea tratteggiata);

l'ordine di gioco nello svolgere le azioni è: giocatore A, B, C, D (fare riferimento allo schema del tabellone). Il token Primo Giocatore viene passato seguendo tale ordine;

in caso di partita a squadre 2 contro 2, i giocatori alleati non possono attaccarsi fra loro, mentre possono utilizzare le unità dell'alleato per le azioni di attacco e assedio (ma non per reclutare, schierare o muovere);



il numero di punti vittoria necessari ai giocatori alleati per vincere è pari a quello della partita a 2 giocatori più 2 (ad esempio, in una partita veloce in cui ciascuno dei 4 giocatori ha un esercito da 200 punti, servono 7 punti per vincere).



WE DESIGN YOUR **FUN**