

BERSERKERS

INTRODUZIONE

I Cavalieri dell'Ombra sono in marcia verso le regioni di Helm per diffondere l'Oscurità e condannare tutti i suoi abitanti.

Tre Berserkers senza virtù sono stati inviati da Re Hrolf Kraki per spezzare la volontà dell'Inferno.

I tre guerrieri si stanno preparando ad accendere i Fuochi Protettivi di Odino e contrassegnare questi cavalieri della rovina con il sigillo sacro...

CONTENUTO

50 Carte. 4 dadi bianchi, 1 dado nero, 1 dado blu, 1 dado rosso, 1 dado verde, 3 gettoni Berserker, 3 gettoni Cavalieri dell'Ombra, 8 gemme gialle, 5 gemme viola, 1 meeple nero, 1 meeple blu, 1 meeple rosso, 3 cubetti gialli, 3 cubetti bianchi, 1 cubetto arancione, 6 gettoni Tesoro.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Nei panni dei 3 Berserkers devi accendere gli 8 Fuochi Protettivi, contrassegnare i 3 Cavalieri dell'Ombra con il sigillo sacro e completare soddisfare le Richieste del Re.

DESCRIZIONE DELLE CARTE



4 carte Azione: Esse mostrano le azioni che i Berserker possono eseguire usando il dado Azione



1 carta Cavalieri dell'Ombra: Essa mostra le azioni che i Cavalieri dell'Ombra eseguiranno durante il loro turno.



12 carte Luogo: Esse rappresentano i differenti Luoghi che compongono il Regno di Helm.



10 carte Aiuto abitanti del Villaggio: Essi rappresentano gli oggetti che gli abitanti del Villaggio ti doneranno quando gli avrai aiutati.



1 carta orde degli Orchi: Mostra le azioni che le orde degli Orchi eseguiranno durante il loro turno.



1 carta Sacchetto delle Monete: Permette di tener traccia delle monete d'oro che i Berserker possiedono.



12 carte Richieste del Re: Esse mostrano le missioni che il Re vi chiederà di compiere. Esse agiscono come missioni secondarie obbligatorie.



4 carte Libro di Magia: Esse sono collegate ad una delle Richieste del Re.



4 carte Schede di Riferimento: Aiutano durante la partita.

DESCRIZIONE DEGLI ALTRI COMPONENTI



3 gettoni Berserker: Essi rappresentano i 3 Berserkers con cui giochi. Una faccia mostra il personaggio illeso, l'altra faccia il personaggio ferito.



3 gettoni Cavalieri dell'Ombra: Essi rappresentano i tre Cavalieri dell'Ombra che stai affrontando. Una faccia mostra il Cavaliere dell'Ombra mentre entra in gioco, l'altra faccia quando viene contrassegnato dal sigillo sacro.



6 gettoni Tesoro: 5 gettoni bianchi su entrambe le facce e 1 gettone con una faccia bianca e l'altra faccia con un tesoro. Questi 6 gettoni sono collegati ad una delle Richieste del Re.



3 meeple : Ogni meeple rappresenta un'orda di Orchi.



13 Gemme : le 5 gemme viola rappresentano l'Oscurità. Le 8 gemme gialle rappresentano i Fuochi Protettivi.



3 cubetti gialli: Essi rappresentano i tre gruppi di fate nella carta Richiesta del Re "The Secret of the Elves" (Il segreto degli Elfi).



1 cubetto arancione e 1 cubetto verde: Il cubetto arancione rappresenta Zodd nella carta Richiesta del Re "The Return of Zodd" (Il Ritorno di Zodd). Il cubetto verde rappresenta il gruppo di goblin nella quest secondaria "Hands off the Goblins!" (Giù le mani dai Goblin).



3 cubetti bianchi: I cubetti bianchi servono a tenere traccia del livello di monete d'oro, di quello di Aiuto abitanti del Villaggio così come per quello dei punti ferita di Zodd.

4 dadi bianchi per le azioni dei Berserkers.

1 dado rosso, 1 dado blu e 1 dado nero per le azioni dei Cavalieri dell'Ombra così come per le azioni delle orde degli Orchi. Il dado rosso è anche utilizzato per le azioni di Zdd. Il dado blu è anche utilizzato nella carta Richiesta del Re "Wrath of Thor" (l'Ira di Thor).

1 dado verde per le azioni dei Goblin.

PREPARAZIONE

- Mischiate le carte Luogo e piazzatele casualmente al centro dell'area di gioco per creare tre colonne composte da 4 carte. Quest'area di 12 carte rappresenta l'intero regno di Helm e l'Area di Gioco.
- Piazzate i 3 gettoni Berserker (con la faccia "illeso" verso l'alto) sulla carta Luogo in basso a destra.
- Piazzate i 3 gettoni Cavalieri dell'Ombra" (con la faccia non contrassegnata dal sigillo sacro) sulla carta Luogo in alto a sinistra.
- Piazzate le 4 carte Azione alla destra dell'Area di Gioco con faccia che non contiene il simbolo (asce) in vista. ✂

- Piazzate la carta Cavalieri dell’Ombra sul lato sinistro dell’Area di Gioco.
- Piazzate la carta orde degli Orchi sopra alla carta Cavalieri dell’Ombra
- Mischiate le carte Aiuto abitanti del Villaggio, formate un mazzo e piazzatelo vicino all’Area di Gioco. Piazzate un dado bianco sopra a questo mazzo sul valore “0”
- Mischiate le carte Richieste del Re e pescatene due, esse saranno le carte “attive” durante la partita. Piazzatele vicino all’area di Gioco e rimuovete il resto delle carte Richieste del Re dal gioco.
- Piazzate la carta Sacchetto delle Monete vicino all’Area di Gioco e ponete un dado bianco sul valore “4”.
- Piazzate le carte Schede di Riferimento vicino all’Area di Gioco.
- Nel caso non abbiate pescato la carta Richieste del Re “The Witch’s Spell Book” (Il Libro di Magie della Strega) rimuovete dal gioco le carte Libro di Magia.
- Piazzate le gemme viola vicino all’Area di Gioco. Esse costituiscono la riserva dell’Oscurità
- Piazzate le gemme gialle vicino all’Area di Gioco. Esse costituiscono la riserva dei Fuochi Protettivi.
- Piazzate tutti gli altri elementi (dadi, cubetti, ecc.) vicino all’Area di Gioco.



OBBIETTIVO DETTAGLIATO DEL GIOCO

Il vostro obiettivo di gioco è quello di accendere gli 8 Fuochi Protettivi di Odino e contrassegnare i tre Cavalieri dell’Ombra con il sigillo sacro. Per accendere i sacri fuochi dovete per prima cosa muovere il vostro Berserker sulla carta Luogo che contiene il simbolo (🔥) e poi eseguire l’azione “Light a Protective Fire” (accendi un Fuoco Protettivo). Se tutti gli 8 Fuochi Protettivi sono accesi, niente li potrà spegnere!

Per contrassegnare i Cavalieri dell’Ombra con il sigillo sacro, dovete eseguire l’azione “Mark with the Seal” (Contrassegnare con un Sigillo) su un Cavalieri dell’Ombra che sono in un Luogo che contiene un fuoco acceso e almeno un Berserker.

Tuttavia questo non è tutto, per vincere la partita dovrete anche completare tutte le Richieste del Re. Per la prima partita è consigliabile pescarne solo due. (Le Richieste del Re sono descritte più avanti).

In aggiunta, più Richieste del Re pescate durante la preparazione, maggiore è l’oro con cui iniziate la partita. La carta Sacchetto delle Monete permette di tenere traccia di quante monete d’oro avete.

Le monete d’oro permettono di eseguire alcune azioni che richiedono un pagamento, oltre a permettere di rilanciare il dado Azione.

SEQUENZA DI GIOCO

Una partita è giocata su un numero non prefissato di round. Ogni round consiste in 3 fasi: fase Berserkers, fase Cavalieri dell’Ombra e fase orde degli Orchi.

FASE DEL ROUND 1 – FASE DEI BERSERKERS (FASE DEL GIOCATORE)

- Lanciate i 4 dadi Azione (dadi bianchi)
- Piazzate ogni dado sulla carta Azione di vostra scelta, facendo corrispondere il risultato del dado col numero indicato a lato dell’azione. Potete eseguire fino ad un massimo di 4 azioni in un qualsiasi ordine ma potete solamente piazzare al massimo un dado per singola carta Azione (a meno che la carta azione non venga migliorata, come descritto a pagina 9). Non è obbligatorio utilizzare tutti i dadi. Quando selezionate un’azione, applicate immediatamente i suoi effetti.

DESCRIZIONI DELLE AZIONI DALLE CARTE AZIONE DEI BERSERKERS



Move

Quest'azione permette di muovere un Berserker da una carta Luogo ad un'altra. Potete muovere ortogonalmente ma mai in diagonale. Se il simbolo dell'azione è mostrato un'unica volta potete muovere da una carta Luogo ad un'altra carta adiacente. Se è mostrato 2 o 3 volte allora potete muovere fino al massimo di due o 3 carte Luogo (Movimenti multipli devono essere eseguiti sempre dallo stesso Berserker)



Light a Protective Fire

Quest'azione permette di accendere un Fuoco Protettivo su una carta Luogo. Quando accendete un fuoco, piazzate una gemma gialla sulla carta Luogo. Potete eseguire quest'azione solamente se il simbolo Fuoco è presente sulla carta (🔥) Luogo e se la carta non contiene già una gemma gialla.



Repel



Attract

Queste azioni permettono di attrarre una creatura vivente (Berserkers, Cavaliere dell'Ombra, orde di Orchi, Elfi, Zodd) da un Luogo ortogonalmente adiacente a un luogo dove si trova un Berserker oppure allontanarla verso Luogo ortogonalmente adiacente a un luogo dove si trova un Berserker.



Lift the Darkness

Quest'azione permette di rimuovere l'Oscurità da un Luogo con una gemma viola. Per far ciò rimuovete la gemma viola e fatela tornare nella riserva dell'Oscurità.



Mark with the Sacred Seal

Quest'azione permette di contrassegnare i Cavalieri dell'Ombra. Potete eseguire quest'azione solamente se almeno un Berserker si trova nello stesso Luogo di un Cavaliere dell'Ombra e se vi è un Fuoco Protettivo acceso (gemma gialla) nel Luogo. Quando contrassegnate un Cavaliere dell'Ombra, dovete girare il gettone sul lato "contrassegnato" e rimarrà su quel lato fino alla fine della partita. Contrassegnare tutti e 3 i Cavalieri dell'Ombra è parte delle condizioni di Vittoria.



Loot

Quest'azione permette di saccheggiare un gruppo di mercanti. Saccheggiare può far guadagnare dell'oro ma può anche ferire i vostri Berserker. Quando eseguite quest'azione selezionate uno dei vostri Berserker, lanciate il dado nero e confrontate il risultato con la seguente tabella:

1 o 2: Il vostro Berserker è ferito (girare il suo gettone sul lato "ferito"). 3 o 4: il saccheggio è un fallimento, nessun effetto. 5: guadagnate 1 moneta d'oro.

6: guadagnate 2 monete d'oro.



Gamble

Quest'azione permette di scommettere con gli abitanti del villaggio. Quando eseguite quest'azione spendete una moneta d'oro e lanciate 2 dadi (il dado nero e il dado verde).

Dopodiché rilanciate il dado con il valore più basso. Se il nuovo risultato è uguale o superiore del risultato dell'altro dado vincete la scommessa (guadagnate 3 monete d'oro). Se è inferiore perdete la vostra posta.



Location Action

Quest'azione permette di eseguire una Azione del Luogo. Nell'angolo in alto a destra di ogni carta Luogo si trova un'azione specifica. Alcune volte quest'Azione del Luogo, in aggiunta all'utilizzo di un dado, costa una moneta d'oro.

DESCRIZIONE DELLE AZIONI DELLE CARTE LUOGO

Per attivare un'Azione del Luogo dovete piazzare un dado Azione sull'Azione “?” della carta Azione.

Potete attivare un'Azione del Luogo se almeno uno dei vostri Berserker è presente sul Luogo in questione.



Rally

Quest'azione permette di richiamare fino a 3 gettoni Berserkers su questa carta Luogo.



Secret Passage

Quest'azione permette di muovere un Berserker da questa carta Luogo ad una qualsiasi altra carta Luogo.



Rest (costa 1 moneta)

Quest'azione costa 1 moneta d'oro: Quest'azione permette di curare un Berserker che si trova in questa carta Luogo.



Block

Quest'azione permette di bloccare un dado dei Cavalieri dell'Ombra a vostra scelta (blu, rosso o nero). Il Cavaliere dell'Ombra il cui dado è bloccato non si attiverà durante il suo prossimo turno. Piazzate il dado relativo al Cavaliere dell'Ombra bloccato su quest'azione come promemoria.



Training (costa 1 moneta)

Quest'azione costa 1 moneta d'oro: Quest'azione permette di migliorare una carta Azione. Quando migliorate una carta azione, giratela sul lato che mostra il simbolo “asce”. Le carte Azione che mostrano questo simbolo permettono che vengano piazzate su di esse fino a due dadi anziché uno. In ogni caso non potete piazzare due dadi sulla stessa linea o attivare la stessa azione due volte sulla stessa carta.



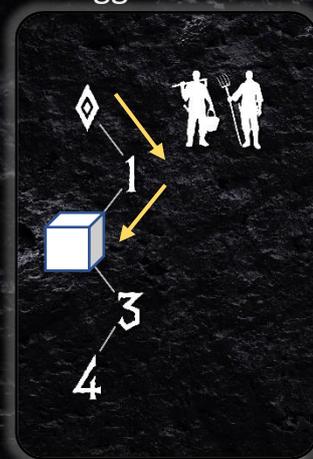
Destroy an Orcs horde

Quest'azione permette di distruggere un'orda di Orchi. Potete distruggere un'orda di Orchi (meeple delle orde degli Orchi) se si trova nel Luogo dove eseguite l'Azione. Quando distruggete un'orda rimuovete il meeples che la rappresenta. Il meeples ritorna nella riserva ma può tornare in gioco successivamente (Ricorda: potete usare le azioni Repel / Attract sulle orde degli Orchi).

AIUTO ABITANTI DEL VILLAGGIO

Durante il turno di gioco, se non potete o non volete utilizzare tutti i vostri dadi Azione, avete la possibilità di utilizzarli per aiutare gli abitanti del villaggio. In questo caso scartate gli eventuali dadi piazzandoli vicino al mazzo Aiuto abitanti del Villaggio. Per ogni dado scartato in questo modo, avanzate il cubetto bianco del livello di Aiuto abitanti del Villaggio.

- Il cubetto guadagna 1 livello, indipendentemente dal valore del dado scartato. Quando il cubetto arriva al livello 4 dovete scegliere una delle due opzioni:
- Guadagnate subito una moneta d'oro
- Pescate subito la prima carta del mazzo "Aiuto abitanti del Villaggio" e piazzatela vicino alla vostra Area di Gioco. Gli Abitanti del Villaggio sono stati generosi e vi hanno fatto dono di un oggetto prezioso. Le carte "Aiuto abitanti del Villaggio" sono molto potenti e possono aiutare a condurre i vostri Berserkers alla vittoria. Potete usarle in ogni momento durante il vostro round. Dopo aver utilizzato una carta, questa va scartata e non potrà essere più utilizzata fino alla fine della partita.



Dopo aver scelto una delle due opzioni fate tornare il cubetto al valore iniziale.

DESCRIZIONE AIUTO ABITANTI DEL VILLAGGIO

Le carte "Aiuto abitanti del Villaggio" sono contrassegnate dalle lettere A fino alla J. Piazzatele davanti a voi prima di leggere questa sezione.

A – Knight's Shield (Scudo del Cavaliere)

Se uno dei vostri Berserker sta per essere attaccato da un Cavaliere dell'Ombra o da un'orda di Orchi scartate questa carte per ignorare l'attacco (funziona anche con Extended attack )

B – Noble Boots (Stivali Nobili)

Scartate questa carta per eseguire fino a tre azioni di movimento con un Berserker.

C – Magic Cloak (Mantello Magico)

Scartate questa carta per eseguire un'azione identica a quella del Secret Passage (Passaggio Segreto).

D – Precious Rock (Pietra Preziosa)

Scartate questa carta per rilanciare fino a 4 dadi Azione durante lo stesso turno.

E – Lord Sword (Spada del Lord)

Scartate questa carta per eliminare un'orda di Orchi nel Luogo dove vi trovate (Funziona anche sui luoghi che non hanno il simbolo Destroy an Orcs horde) 

F – Suspicious Beverage (Intruglio Sospetto)

Scartate questa carta per curare uno dei vostri Berserkers.

G – Druid Potion (Pozione Druidica)

Scartate questa carta per resuscitare uno dei vostri Berserkers (Vedere "morte di un Berserker" a pagina 15).

H – Harp of Melpomene (Arpa di Melpomene)

Scartate questa carta per evitare che i Cavalieri dell'Ombra possano diffondere l'Oscurità nel loro prossimo turno.

I – Gold Pouch (Sacca d'oro)

Scartate questa carta per guadagnare 3 monete d'oro

J – Mysterious Item (Oggetto misterioso)

Questo magnifico oggetto emana una forza misteriosa; ma qual è il suo scopo?

FASE DEL ROUND 2 - FASE DEI CAVALIERI DELL'OMBRA (FASE DEL NEMICO)

- Lanciate i dadi Nero, Blu e Rosso. Ogni dado è assegnato al Cavaliere dell'Ombra dello stesso colore.
- Piazzate i dadi assegnati alle carte dei Cavalieri dell'Ombra sulla linea corrispondente al loro valore. Vi possono essere più dadi sulla stessa linea.
- Applicate gli effetti dei Cavalieri dell'Ombra nell'ordine desiderato.

DESCRIZIONI DELLE AZIONI DALLE CARTE AZIONE DEI CAVALIERI DELL'OMBRA



Attack

il Cavaliere dell'Ombra attacca tutti i Berserker che si trovano sulla carta Luogo dove si trova.



Extended Attack

il Cavaliere dell'Ombra attacca tutti i Berserker che si trovano sia sulla carta Luogo dove si trova che sui Luoghi ortogonalmente adiacenti. Gli attacchi non possono attraversare i confini dell'Area di Gioco.



Cast the Darkness Down

il Cavaliere dell'Ombra diffonde l'Oscurità, piazzate una gemma viola sulla carta Luogo dove si trova. Non vi possono essere più di una gemma viola sullo stesso Luogo (a meno che non stiate giocando con La carta Richieste del Re numero 2). Le 5 gemme viola costituiscono la riserva dell'Oscurità. Quando l'Oscurità è rimossa da un Berserker la relativa gemma torna nella riserva. **Nel caso in cui dovete piazzare una gemma viola su di un Luogo, ma la riserva è vuota, allora la partita finisce ed avete perso!**



Extinguish a Protective Fire

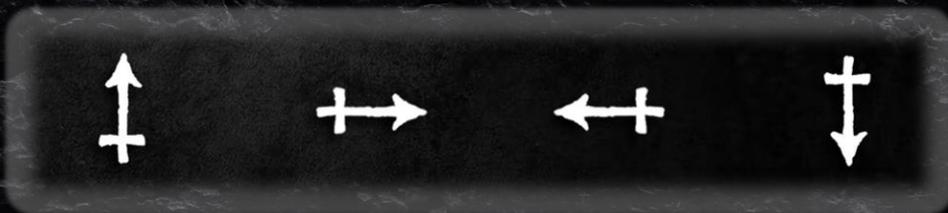
il Cavaliere dell'Ombra estingue, se possibile, il fuoco protettivo sulla carta Luogo dove lui si trova. Rimuovete la gemma gialla se presente e fatela tornare nella riserva. Importante: se tutti e 8 i fuochi protettivi sono accesi allora quest'azione del Cavaliere dell'Ombra è considerata "fallita".



Enlist an Orcs Horde

Se e solo se il Cavaliere dell'Ombra si trova su un Luogo che mostra il simbolo Orco (questo simbolo si trova in basso a sinistra delle carte Luogo),  scegliete un meeples orda degli Orchi tra quelli disponibili e piazzatelo sulla carta Luogo. Non ci possono essere più di tre meeples orda degli Orchi in gioco. Se un meeples è rimosso dal gioco rimettetelo nella riserva, potrebbe tornare in gioco successivamente.

Movimento dei nemici



Vicino alle Azioni dei Cavalieri dell'Ombra vi sono raffigurate delle frecce. Esse indicano il movimento che il Cavaliere dell'Ombra effettuerà dopo aver eseguito la sua azione. a seguito della loro azione. Gli altri nemici utilizzano le stesse frecce per muoversi. Se vi sono raffigurate 2 frecce, il nemico effettuerà due azioni di movimento. A differenza dei Berserkers tutti i nemici (Cavalieri dell'Ombra, orde di Orchi, Goblin, Zodd) possono attraversare i confini dell'area di gioco.

Esempio 1: Se un Cavaliere dell'Ombra, che si trova nel Luogo più in alto a destra dell'Area di Gioco, deve muoversi verso un Luogo a destra, esso finirà nel Luogo più in alto a sinistra dell'Area di Gioco.

Esempio2: se un'orda di Orchi, che si trova nel Luogo più in basso a sinistra dell'Area di Gioco, deve muoversi verso un Luogo in basso, esso finirà nel Luogo più in alto a sinistra dell'Area di Gioco.

Importante: Dovete sempre eseguire il movimento indicato vicino all'Azione del nemico, anche se questa viene cancellata oppure è considerata fallita.

FASE DEL ROUND 3 - FASE DELLE ORDE DEGLI ORCHI (FASE DEL NEMICO)

Saltate questa fase se non vi sono orde degli Orchi nell'Area di Gioco.

Se vi è una o più orde degli Orchi nell'Area di Gioco:

Tirate un dado per ogni meeples orda degli Orchi nell'Area di Gioco (dado blu per il meeples di colore blu, dado nero per quello nero e dado rosso per quello rosso)

Piazzate i dadi sulle carte orde dagli Orchi nelle linee corrispondenti al loro risultato.

Applicate gli effetti delle Azioni Orde degli Orchi nell'ordine desiderato.

DESCRIZIONI DELLE AZIONI DALLE CARTE AZIONE DELLE ORDE DEGLI ORCHI



Attack

L'orda degli Orchi attacca tutti i Berserkers che si trovano sulla carta Luogo dove essa si trova.



Extinguish a Protective Fire

L'orda degli Orchi estingue, se possibile, il fuoco protettivo sulla carta Luogo dove lui si trova. Rimuovete la gemma gialla se presente e fatela tornare nella riserva. Importante: se tutti e 8 i fuochi protettivi sono accesi allora quest'azione dell'orda degli Orchi è considerata "fallita".



Slow the Berserkers Down

L'orda degli Orchi rallenta i vostri Berserkers bloccando uno dei loro dadi Azione per il vostro prossimo turno. Piazzate uno dei vostri dadi Azione sulla carta orda degli Orchi come promemoria. Non potete tirare questo dado durante il prossimo turno. Possono essere bloccati fino al massimo di due dadi per round.



Lucky!

Nessun effetto.

FINE DEL ROUND

Dopo la fase del round 3 ovvero la fase del nemico, il round termina e dovete iniziare un nuovo round.

FINE DELLA PARTITA

- Vincete la partita se avete acceso gli 8 Fuochi Protettivi, contrassegnato i 3 Cavalieri dell'Ombra con il sigillo sacro e avete completato le Richieste del Re che avete pescato durante la preparazione.
- Perdete la partita se dovrete piazzare una gemma viola nell'Area di Gioco ma non ve ne sono nella relativa riserva OPPURE se tutti e tre i vostri Berserkers sono morti.

MORTE DI UN BERSERKER

Quando un Berserker viene attaccato e ferito, dovete girare il relativo gettone sul lato "ferito". Se un Berserker viene attaccato e ferito quando il suo gettone è sul lato "ferito" allora il Berserker è morto.

Rimuovete il relativo gettone dal gioco e il Berserker non sarà più tornare in gioco (a meno che non venga resuscitato).

MONETE D'ORO



Quando guadagnate monete d'oro muovete il cubetto in avanti sulla carta Sacchetto delle Monete. Quando invece le spendete muovete il cubetto indietro sulla carta Sacchetto delle Monete. Il cubetto che tiene conto delle monete d'oro non può superare il valore di 12, che rappresenta il livello massimo di monete che potete possedere. Le monete d'oro possono essere utilizzate da tutti i Berserkers presenti nell'Area di Gioco.

Le monete d'oro hanno tre utilizzi:

- Attivare alcune azioni del Luogo
- Rilanciare un dado Azione

Durante la vostra fase, dopo aver lanciato i dadi Azioni, spendete una moneta d'oro per rilanciare un dado. Potete eseguire quest'operazione quante volte volete durante il round (purché disponiate di monete da spendere).

- Guadagnare punti Vittoria.

Promemoria: durante una partita potete guadagnare monete d'oro sia per mezzo delle alle Azioni Loot (Saccheggiare) e Gamble (Scommettere) che Aiuto Abitanti del Villaggio.

DESCRIZIONE CARTE RICHIESTE DEL RE

Le carte Richieste del Re aggiungeranno rigiocabilità alle vostre partite e le renderanno tutte diverse l'una dall'altra. Le 12 carte offrono più di 4.000 combinazioni di preparazione.

Quando preparate la partita dovete pescare almento due carte Richieste del Re.

Se volete una maggior sfida allora pescate ulteriori carte secondo una logica di "tentate la fortuna": Pescate una terza carta, poi una quarta e così via fino a quando ritenete la sfida congrua per voi.

Potete rifiutare fino al massimo di una carta Richieste del Re quando "tentate la fortuna". In questo caso mettete la carta in fondo al mazzo e pescatene una nuova. **Ogni carta Richieste del Re accettata vi fa guadagnare 2 monete d'oro extra all'inizio della partita.** Ciò nonostante, dopo le 6 carte Richieste del Re attive, sarete comunque limitate a 12 monete d'oro (il massimo livello consentito).

Le carte "Richieste del Re" sono contrassegnate dai numeri che vanno da 1 fino a 12. Piazzatele davanti a voi prima di leggere questa sezione.

1 – L'Oscurità è inaccettabile.

Il Re ordina di non lasciare nessuna Oscurità distro di voi, in quanto gli abitanti non si potranno mai riprendere.

Terminate la partita senza gemme viola nell'Area di Gioco

2 – L'alleanza con Loki

I Calieri dell'Ombra sono aiutati da Loki rendendo l'Oscurità più potente e spaventosa. Il Re vi ordina di tornare vincitori nonostante questa catastrofica alleanza.

**Durante la partita, vi possono essere fino a due gemme viola per carta
Luogo**

3 – Fuori gli Orchi dalle mie terre!

Il Re è inequivocabile, non vuole nessun Orco sulle sue terre. Egli vi ordina di fare qualsiasi cosa in vostro potere per distruggerli tutti.

Finite la partita senza orde degli Orchi in gioco

4 – Il segreto degli Elfi

Il figlio del re è gravemente malato. Il Re deve, in ogni modo possibile, salvare il suo unico erede.

Il mago supremo del palazzo è in grado di curare il ragazzo ma gli manca un ingrediente: Selvitar.

Questa pianta estremamente rara è raccolta ogni primavera dagli Elfi del Regno. Il Re vi ordina di radunare i tre clan degli Elfi dalle profondità di Helm e costringerli a rivelarvi dove sono nascoste le loro riserve di Selvitar.

Durante la preparazione posizionate i 3 cubetti gialli come indicato sulla mappa, essi rappresentano i 3 clan degli Elfi. Il vostro obiettivo è di assicurarvi che questi 3 cubetti finiscano sullo stesso Luogo (usando le azioni Respingere e Attrarre). Durante la vostra fase, se i 3 clan di Elfi sono sullo stesso Luogo, scartate dadi azione con un valore totale uguale o superiore a 10 per farli parlare. Questi dadi non possono essere usati per qualsiasi altra cosa in questo turno. Dopo aver completato questa Richiesta del Re.

5 – Nessun Sacrificio!

Voi siete tra i dieci guerrieri più potenti del Regno. Il Re avrà bisogno di voi per altre missioni e vi ordina di rimanere vivi ad ogni costo.

Dovete finire la partita con tutti i vostri 3 Berserkers vivi (anche se feriti). Inizia il gioco con la carta AIUTO ABITANTI DEL VILLAGGIO “G”.

Potete usare la carta “Pozione Druidica” per riportare in vita un Berserker e completare questa Richiesta del Re.

6 – Giù le mani dai Goblin !

Una dozzina di Goblin seminano guai nel regno. Anche se possono ostacolarvi nella vostra missione il Re vi ordina di non prestare attenzione a loro, poiché non è pronto ad andare in guerra contro gli eserciti Goblin delle terre confinanti. Gestite voi la cosa e siate forti, vi dice.

Durante la preparazione piazzate un cubetto verde su una carta Luogo a vostra scelta.

Questa Richiesta del Re rappresenta una sfida passiva. Non dovrete fare nulla in particolare ma dovrete sopportare questi fastidiosi Goblin. Essi si divertiranno a spegnervi i fuochi protettivi accesi.

Durante il vostro turno, fino a quando gli 8 fuochi non sono tutti accesi, tirate il dado verde assieme ai 4 dadi Azione bianchi. Poi, prima di eseguire le vostre Azioni, piazzate il dado verde nella linea corrispondente della carta Richiesta del Re e applicate il risultato:

1, 2, 3 o 4: i Goblin spengono, se possibile, un fuoco ed eseguono un'azione di movimento.

5: i Goblin eseguono due azioni di movimento.

6: nessun effetto.

Durante il vostro turno è consigliabile muovere i Goblin (usando le azioni Respingere e Attrarre) per posizzarli su un Luogo dove essi non possono estinguere alcun fuoco. In questo caso essi eseguiranno solamente un'azione di movimento.

7 – L'ira di Thor !

Thor è in collera e la dimostra con un clima non favorevole ai viaggi. Il re vi chiede di essere prudenti perché la tempesta infuria da settimane e pare non volersi fermare.

Per tutta la durata della partita, durante il vostro turno, tirate il dado blu assieme ai 4 dadi Azione bianchi. Poi, prima di eseguire le vostre Azioni, piazzate il dado blu nella linea corrispondente della carta Richiesta del Re e applicate il risultato:

1: scartate immediatamente tutti i vostri dadi che presentano un valore di 1, essi non potranno essere né utilizzati né rilanciati durante questo turno.

2: scartate immediatamente tutti i vostri dadi che presentano un valore di 2, essi non potranno essere né utilizzati né rilanciati durante questo turno.

3: non potete eseguire Azioni di Movimento durante questo turno

4, 5, 6: nessun effetto.

8 – Il Libro di Magie della Strega

Il Re vi ha recentemente ordinato di andare ad uccidere una strega che ha trovato rifugio in una delle vaste foreste di Helm. Il combattimento contro di lei è stato molto difficile e tutti i Berserkers hanno subito dei danni durante questo scontro. Poco prima di dare fuoco alla sua capanna e di lasciare il luogo dove si trovava, i Berserkers hanno trovato un vecchio Libro di Magie. E' stato saggio portarlo con sè?

Durante la preparazione, piazzate le 4 carte Grimorio a faccia in giù vicino all'Area di Gioco.

Iniziate la partita con i 3 Berserkers "feriti" (faccia ferita: ⚔)

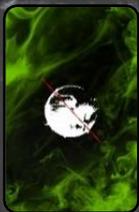
Durante la vostra fase, potete scartare uno o più dadi con un valore totale di 6 per girare a faccia in su una delle 4 carte Grimorio.



Maldestria - Se girate questa carta, scegliete 1 dei vostri Berserkers e giratelo sulla faccia "ferito". Se il Berserker scelto è già ferito, allora esso muore immediatamente.



Trasformare la pietra in Oro - Se girate questa carta, guadagnate immediatamente 2 monete d'oro.



Potenza Divina – Se girate questa carta, ignorate la prossima fase dei Cavalieri dell'Ombra.



Il Libro di Magie prende fuoco davanti ai vostri occhi: – Se girate questa carta non potete più utilizzare il Libro di Magie. Riponete le restanti carte Grimorio nella scatola del gioco fino alla fine della partita.

9 – Il ritorno di Zodd

Zodd, il semidio che vaga senza uno scopo, senza un re o senza un padrone, colui che porta la distruzione ovunque si trovi, è tornato a Helm! Ora non è il momento più opportuno ma non avete molta scelta. Il Re vi ordina di scacciarlo dal Regno.

Dovrete attaccare 3 volte Zodd per scacciarlo dal Regno. Durante la preparazione, piazzate un cubetto sul cuore “3” che si trova sulla carta Richieste del Re. Piazzate il cubetto arancione (Zodd) sulla posizione di partenza dei Cavalieri dell’Ombra.

Per tutta la durata della partita, durante il vostro turno, tirate il dado rosso assieme ai 4 dadi Azione bianchi. Poi, prima di eseguire le vostre Azioni, piazzate il dado rosso nella linea corrispondente della carta Richiesta del Re e applicate il risultato: 1, 2, 3, 4, 5: Zodd si muove come indicato dalla freccia.

6: nessun risultato.

Alla fine della fase dei Giocatori, tutti i Berserkers che si trovano nella stessa casella di Zodd verranno feriti! Non potete prevenire queste ferite, quindi siate attenti.

Per attaccare Zodd uno dei vostri Berserkers dev’essere nello stesso luogo dove esso si trova e dovete scartare uno più dadi con un valore totale di 6. Per ogni valore 6 di dado scartato, diminuite il livello di salute di Zodd di un punto. Se la salute di Zodd scende sotto il valore di 1, allora rimuovete Zodd dal gioco. (Si può attaccare Zodd più volte durante lo stesso turno).

10 – Il Tesoro di Galloway

Le casse del regno sono vuote! Il Re vi ordina di mettere le mani sul famoso Tesoro di Galloway. Per questo scopo vi consegna una mappa che mostra i luoghi dove cercarlo. Cercate questo tesoro, vi dice, perché anche se sopravviveremo ai Cavalieri dell’Ombra, saremo messi di fronte ad una minaccia maggiore.

Durante la preparazione, piazzate a caso i 6 gettoni “Tesoro” a faccia in giù come mostrato sulla mappa assicurandovi di non conoscere dove sia il vero tesoro, poiché solo uno dei gettoni ha un simbolo tesoro sull’altro lato.

Il vostro obiettivo è di trovare il tesoro tra i 6 gettoni. Al fine di girare un gettone, uno dei vostri Berserkers deve trovarsi nello stesso luogo del gettone e dovete scartare uno o più dadi con un valore totale di 6.

Se il gettone è bianco rimuovetelo dal gioco e continuate la vostra ricerca.

Se invece il gettone mostra il Tesoro, allora l’obiettivo della Richiesta del Re è completato, rimuovete tutti i gettoni “Tesoro” dal gioco.

11 – Abitanti del Villaggio Impauriti

Il Re vi avvisa che negli ultimi mesi molti disastri si sono abbattuti su Helm. Gli abitanti del Villaggio sono impauriti e raramente lasciano le loro case.

Per tutta la durata della partita non potrete utilizzare i vostri dadi Azione con un valore di 5 o 6 per aiutare gli abitanti del villaggio. Perciò è impossibile aumentare il livello di Aiuto abitanti del Villaggio scartando dadi di valore “5” o “6”.

12- Ochi Scatenati!

Il Re è preoccupato per voi. Duante l'ultimo inverno, ha condotto una caccia imponente per sterminare il più Orchi possibili, i quali si erano nascosti in tutti gli angoli di Helm.

Da quel momento, gli Orchi rimanenti sono di una ferocia senza pari! State in guardia!

Per tutta la durata della partita, le orde degli Orchi agiscono due volte di fila. Risolvete la fase 3, ovvero la fase delle orde degli Orchi, due volte per turno.

IL RE NON DORME MAI!

Sebbene vi siano più di 479.000.000 di possibili combinazioni nella preparazione delle carte Luogo dell'Area di Gioco e oltre 4.000 possibili combinazioni quando si pescano le carte “Richieste del Re”, abbiamo voluto darvi ancora più rigiocabilità.

Dovreste aver notato, nella scatola del gioco, alcune carte “Richieste del Re” vuote.

Esse sono lì per lasciare alla vostra immaginazione la creazione delle vostre missioni.

Incollateci un fogliettino di carta con nuove sfide, nuove creature, nuove storie. Condividete le vostre creazioni con la comunità di giocatori e inviatecele a questo indirizzo di posta elettronica: aloneeditions@gmail.com, saremo felici di dividerle sul nostro sito www.aloneeditionsgame.com dove potete anche scaricare il template modificabile.

SALVARE LA PARTITA (LA PAROLA ALL'AUTORE)

Berserkers è un gioco molto impegnativo. La difficoltà è in linea con "Way of the Samurai" e "The Road".

La Vittoria sarà sempre alla nostra portata ma non facile da raggiungere.

Tuttavia non è mio desiderio sviluppare una modalità "facile" per diminuire artificialmente la difficoltà e snaturare l'esperienza di gioco.

Ciò nonostante, ho una soluzione da offrire per evitare la frustrazione, specialmente quando state scoprendo il gioco: **SALVARE IL GIOCO!**

Una volta per partita, avete l'opzione di salvare la vostra avventura e piazzarvi un "checkpoint".

Come funziona?

Durante la vostra partita, al momento più opportuno, fate una foto al tavolo di gioco e poi continuate la vostra avventura. Se successivamente perdete la partita, riprendete dal momento del vostro salvataggio rimettendo gli elementi di gioco così come nella foto.

Potete salvare una sola volta per singola partita. Ricordatevi di salvare in un momento strategico!

Attenzione, in caso di vittoria, l'aver salvato la partita fa perdere punti al vostro punteggio finale.



CALCOLATE IL VOSTRO PUNTEGGIO

Una vittoria è buona cosa. Un buon punteggio è ancora meglio.

A seguito di una vittoria, potete calcolare il vostro punteggio utilizzando la seguente logica:

Ogni moneta d'oro in vostro possesso vi fa guadagnare 1 punto.

Ogni Berserker in vita e illeso vi fa guadagnare 3 punti.

Ogni Berserker in vita, ma ferito, vi fa guadagnare 2 punti.

Per ogni orda degli Orchi ancora presente nell'Area di Gioco perdetevi 2 punti.

Se avete salvato la partita perdetevi 5 punti.

Ogni carta Richieste del Re accettata vi fa guadagnare 2 punti aggiuntivi.

Il totale è il vostro punteggio finale alla fine della partita.



0 punti (o meno): Chi sei tu, pezzente?

Tra 1 e 5 punti: E tu la chiami vittoria?

Tra 6 e 10 punti: Hai passato troppo tempo alla taverna.

Tra 11 e 15 punti: Stai cominciando a padroneggiare la tua ascia...

Tra 16 e 19 punti: Ben fatto Berserkers, il Re è orgoglioso di voi!

20 o più punti: Yossef vi nomina Cavaliere della Tavola Rotonda dei Boardgame.

RIEPILOGO DEL ROUND

Fase dei Berserkers

- **Tirate i 4 dadi Azione (dadi bianchi).**
Non dimenticatevi di tirare assieme a questi i dadi per i Goblin, Thor e Zodd se questi ultimi sono parte delle carte Richieste del Re
- **Piazzate e ed eseguite le azioni dei dadi relativi ai Goblin, Thor e Zodd se se questi ultimi sono parte delle carte Richieste del Re**
- **Piazzate i dadi Azione sulle carte Azione ed eseguitele in un qualsiasi ordine di vostra scelta.**

I dadi devono essere piazzati con le seguenti restrizioni:

1 dado al massimo per ogni carta Azione

2 dadi al massimo per ogni carta Azione migliorata

Scartate uno o più dadi per aiutare gli abitanti del Villaggio.

Quando il livello di Aiuto degli Abitanti del Villaggio raggiunge 4= guadagnate 1 moneta d'oro o una carta Aiuto abitanti del Villaggio.

Fase dei Cavalieri dell'Ombra

- **Tirate i 3 dadi del Cavalieri dell'Ombra (nero, blu e rosso)**
- **Piazzateli sulle rispettive carte Cavaliere dell'Ombra**

Applicate gli effetti delle Azioni dei Cavalieri dell'Ombra in un qualsiasi ordine di vostra scelta.

Fase delle orde degli Orchi

- **Se è presente una o più orde degli Orchi nell'Area di Gioco, tirate i dadi delle orde degli Orchi (stessi dadi dei Cavalieri dell'Ombra).**
- **Piazzateli sulla carta orda degli Orchi.**

Applicate gli effetti delle Azioni delle orde degli Orchi in un qualsiasi ordine di vostra scelta.

PROMEMORIA

- Se tutti gli 8 Fuochi Protettori sono accesi, niente e nessuno li può spegnere
- Le carte Aiuto degli Abitanti utilizzate e scartate sono rimosse dal gioco
- I Cavalieri dell'Ombra possono arruolare orde degli Orchi solo se si trovano in un Luogo che mostra questo simbolo: orco.
- I nemici possono attraversare i confini dell'Area di Gioco.
- Non potete avere in un qualsiasi momento più di 12 monete d'oro.
- Iniziate la partita con 2 monete d'oro per ogni carta Richiesta del Re accettata.
- Nel caso in cui dovete piazzare una gemma viola (Oscurità) su di un Luogo, ma la riserva è vuota, allora la partita finisce ed avete perso.
- Se tutti e 3 i vostri Berserkers sono morti la partita finisce ed avete perso.
- Alcune Azioni del Luogo costano 1 moneta d'oro. (una moneta è raffigurata sotto l'azione come promemoria).