

Giocare come Mezzosangue:

I mezzosangue raccolgono le gemme come i **nani**, combattono i mostri come gli **elfi** e sono prepotenti come gli **orchi**, però non hanno Carte Regno (e nemmeno un regno) che appartengano loro. Inoltre non possono essere promossi alle classi speciali.

Foga: Quando giochi con i mezzosangue inizi la partita con **4 azioni**.

Baldanza: I mezzosangue non temono né si preoccupano in alcun modo dei territori dei mostri. Quindi ignorano tutte le abilità dei mostri.

Raccolta gemme: Per completare il compito devi semplicemente piazzare l'esatta quantità di segnalini raffigurata sulla miniera.

Precisione elfica: I tuoi mezzosangue sono in grado di combattere i mostri da lontano. Al fine di sconfiggere un mostro, puoi contare i mezzosangue sulle Carte Regno adiacenti al mostro che stai combattendo (per esempio, se hai 2 mezzosangue su un mostro e altri 3 su una miniera adiacente, puoi uccidere il mostro!). Ma fai attenzione, i mezzosangue non possono sfruttare quest'abilità se sono bloccati dalle mura. Inoltre devi avere almeno 1 mezzosangue sulla Carta Mostro per sconfiggere il mostro. Infine, quando un mostro viene sconfitto, solo i mezzosangue sulla Carta Mostro tornano nella tua riserva. Gli altri mezzosangue che hanno aiutato restano sulle loro carte e possono essere risolti separatamente.

Forza orchesca: Al costo di 1 azione, rimuovi uno dei tuoi mezzosangue dall'Area di Esplorazione e mettilo nella tua riserva. Rimuovi 1 segnalino nemico dalla stessa carta e rimettilo nella scatola.

Barbecue epico: I mezzosangue considerano la sconfitta di 3 mostri come un obiettivo completato. Esempio: Vinci la partita con 2 obiettivi e 3 mostri.

3) Piazza a caso le Carte Regno rimanenti su tutti gli spazi vuoti del tappetino, dall'angolo in alto a sinistra, senza ruotare quelle carte.

4) Scegli i nani di uno dei 4 colori. Metti quei 7 segnalini da parte (li userai per giocare). Prendi il resto dei segnalini e piazza 1 segnalino su ogni miniera d'oro o di rubini sul tabellone e 1 segnalino su ciascun mostro. (Dovresti rimanere con 5 segnalini in mano. Mettili da parte, non ne avrai bisogno.)



5) Dal Mazza Orchi, metti da parte la "Corona" e tutte le carte "Ladro"; rimuovi dal gioco anche tutti gli obiettivi segreti.

6) Mescola tutti gli obiettivi commerciali e girane 4 invece di 3.

7) Prepara le gemme e il resto delle Carte Orco come al solito. Colloca di fronte a te i 7 segnalini che hai messo da parte per giocare.

La Spirale del Destino:



In ogni turno, dopo la fase Risolvere, scarta un'intera fila di Carte Regno (e i nani su di essa). I tuoi nani tornano nella tua riserva, se scartati in questo modo. Nell'immagine qui sopra si può vedere quali carte vengano scartate ad ogni turno.

Come puoi vedere, avrai 11 turni prima che la partita finisca. Si tratta di un brevissimo lasso di tempo e dovrai trarne il massimo per vincere le prove.

Preparazione del gioco:

Sistema il tappetino sul tavolo (se non hai il tappetino, riserva una griglia 6x6 come Area di Esplorazione).



1) Metti da parte tutti gli empori dei 4 mazzi iniziali delle Carte Regno (blu, verdi, gialle e rosse). Mescola insieme tutte le carte rimanenti di quei mazzi.

2) Piazza gli empori sul tappetino come mostrato nell'immagine qui sopra.

Vincere la Partita:

Scegli una sfida fra quelle elencate qui sotto. Queste sono le tue condizioni di vittoria per la partita.

Lo Scudiero (facile): Ottieni almeno 30 PV e completa 2 obiettivi.

Il Barbaro (medio): Ottieni almeno 30 PV e uccidi almeno 6 mostri.

Il Minatore (medio): Ottieni almeno 35 PV e completa 3 obiettivi.

Il Condottiero Nato (difficile): Ottieni almeno 40 PV.

L'Unico Vero Re (pazzesco): Ottieni almeno 40 PV, uccidi 6 mostri e completa 4 obiettivi.



Serve Dwar7s Fall per poter giocare. Venduto separatamente.



MADE IN CHINA