

EPIC BATTLE

FRENGO GAME



ISTRUZIONI DEL GIOCO



REGOLAMENTO

UNA BATTAGLIA EPICA

Benvenuti alla battaglia di Troia!

Scegli da che parte schierarti...Puoi scegliere i Troiani che difendono la loro città murata o gli Achei che attaccano per vendicare il "furto" della loro **regina Elena**. Il gioco mette i tuoi militari contro i tuoi avversari nel tentativo di abbattere le loro difese e vincere la battaglia di Troia.

La battaglia contiene **alcuni dei guerrieri** che, secondo **Omero**, hanno preso parte insieme ai loro capi. Porta in combattimento Achille con i suoi fedeli Mirmidoni o Ettore con i suoi arcieri troiani! Anche gli dei greci fanno parte della guerra e possono intervenire ogni volta che lo ritengono opportuno...

Qual è lo scopo del gioco?

Per distruggere un muro o una palizzata del giocatore avversario probabilmente dovrai distruggere molti eserciti per arrivarci! La prima parte che lo farà finirà vittoriosa o saccheggiando Troia o costringendo gli Achei a tornare alle loro barche per fuggire a casa.

Cosa è incluso nel gioco?

32 carte dei Troiani (6 capi, 6 divinità, 4 mura e 16 eserciti)

32 carte achee (6 leader, 6 dei, 4 palizzate e 16 eserciti)

4 dadi (2 dadi blu per i Troiani e 2 dadi arancioni per gli Achei)

Istruzioni

Preparazione: Decidi chi giocherà con il lato Troiano (T) e chi è con il lato Acheo (A). Estrarre le 4 pareti (T) o le palizzate (A). Disponile tutte una accanto all'altra davanti a te e girale in modo che il numero 4 sia rivolto lontano da te. Questo rappresenta le pareti/palizzate, tutte a partire dal livello 4. Mescola il tuo mazzo (T o A) e **distribuisci 8 carte**. Questa è la tua mano di gioco. Dovresti sempre avere una mano di 8, prendi una carta dal tuo mazzo ogni volta che ne giochi una. Quando hai usato il tuo mazzo, continua con le carte rimanenti che hai in mano

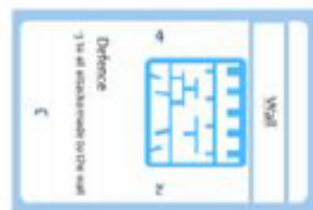
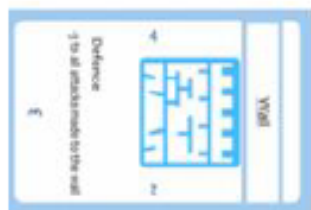
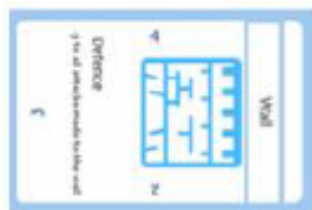
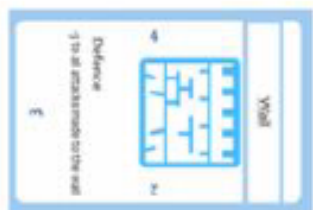


UN GIOCO EPICO

Un esempio di allestimento.

Gli Achei in alto e i Troiani in basso.

Entrambi i set di muri e palizzate sono tutti impostati al livello 4, le carte girate per avere 4 rivolte verso l'esterno rispetto al giocatore responsabile di quel lato



I primi 4 round: Ogni round è composto da 2 giocate ciascuno. I Troiani iniziano SEMPRE il gioco. Nei primi quattro round hai le seguenti opzioni: 1) posizionare una carta esercito 2) giocare un leader su una carta esercito esistente 3) far salire di livello una delle tue carte esercito o aggiornare la tua mano. Questo fino alla fine dei 4 round di 8 giocate.



Attenzione! Non puoi attaccare o giocare carte divinità per i primi quattro round. Entrambe le squadre hanno quindi la possibilità di impostare prima le proprie difese.

Dopo questo primo set di quattro round ora puoi anche attaccare gli avversari e giocare carte divinità



Sopra vedi un esempio di come potrebbe apparire un esercito di Troia dopo i primi 4 round (8 giocate).

4 giocate sono servite per schierare gli eserciti di livello 1 posti davanti alle mura, altre 3 giocate sono servite per aumentare la forza della cavalleria, un arciere e un lanciere al livello 2 e la giocata finale per avere un leader con i lancieri



Vediamo più nel dettaglio le opzioni di gioco:

Giocare una carta esercito:

Metti una delle tue carte esercito dalla tua mano di gioco davanti a ciascuna delle tue carte muro/palazzo, ma puoi avere solo un esercito davanti a ogni muro/palazzo (il che significa che possono essere in gioco un massimo di 4 carte esercito per te) .



Interpretare un leader:

Un leader può essere collegato a qualsiasi esercito che hai già in gioco. Per ogni leader c'è una descrizione di come influenzerà l'esercito con cui è collegato. Questi possono essere giocati solo su eserciti esistenti e puoi avere un solo leader per ogni esercito. Tuttavia, non devi avere un leader con i tuoi eserciti.

Potenziare un esercito:

Tutte le carte esercito hanno 2, 3 e 4 sui bordi. Quando un'armata viene originariamente giocata, inizia dal livello 1. Puoi scegliere di usare un gioco per aumentare un'armata di un livello alla volta fino a un massimo di livello 4. Ruota la carta dell'esercito ogni volta in senso antiorario per rappresentare questo in modo il numero del livello è in alto. Non puoi, tuttavia, avere un esercito che sia 2 livelli più forte del tuo esercito più debole quando il potenziamento è terminato, ad es. non puoi avere un esercito al livello 1 e un altro al livello 3.

Spostare un esercito:

Se desideri spostare un esercito da piazzare davanti a un altro muro, puoi farlo come giocata. Questo può essere fatto solo se non c'è attualmente un esercito in quel posto.



Carte divinità:

Ci sono carte divinità in entrambi i mazzi e **possono essere giocate in qualsiasi momento** senza aspettare una delle giocate del tuo turno. Possono anche essere giocati quando è il turno del tuo avversario. Possono essere utilizzati solo una volta e devono essere eliminati una volta utilizzati. L'effetto della carta Divinità può essere utilizzato **solo per una singola giocata**, quindi scegli saggiamente quando usarli. Devono essere giocati prima di un attacco se si desidera che influisca sul punteggio di attacco o difesa ottenuto. Tuttavia, resistono per l'intero attacco, indipendentemente dal fatto che si tratti solo di uno o di tutti e quattro gli attacchi effettuati se influisce sui tiri di dado.



Regole speciali del leader:

I leader hanno segnato sulle loro carte qual è il loro effetto, ad esempio aggiungendo un valore ai tiri per colpire o aggiungendo al tiro di difesa. Possono avere effetti diversi a seconda dell'esercito a cui sono collegati.

Alcuni affermano anche che un livello extra viene distrutto se il loro attacco ha successo se viene effettuato un certo tiro. Ciò significa che l'attacco deve avere successo e non essere difeso per poter essere utilizzato. Questo tipo di abilità può essere utilizzata solo una volta nel gioco, non per ogni attacco, ad es. se il **livello 2** attacca e nessuno dei due viene difeso, questo tiro extra per ridurre il livello può essere effettuato solo una volta.

Attacco:

Puoi scegliere di attaccare con uno qualsiasi dei tuoi eserciti contro qualsiasi esercito del tuo avversario. Sulla carta dell'esercito che attacca c'è scritto "Attacco" e un valore ad es. **7+**. Ciò significa che affinché l'attacco "colpisca" devi tirare due dadi e ottenere quel valore o un punteggio superiore. Molti eserciti hanno anche un **"bersaglio"**, il che significa che il loro punteggio di tiro per colpire viene aumentato quando si attaccano le tipologie di eserciti indicate. L'esercito **avversario può quindi difendere** l'attacco osservando il valore di **"difesa"** sulla carta difendente e tirando.

Se quel punteggio viene ottenuto o superato, l'attacco è difeso e l'attacco è terminato. Con il tuo primo turno puoi attaccare qualsiasi esercito con qualsiasi tuo esercito. Tuttavia, nel tuo secondo turno, se hai attaccato durante la prima giocata, non puoi usare la stessa armata per attaccare, né puoi attaccare la stessa armata avversaria fino al round successivo.

Se l'esercito attaccante **è di livello maggiore di uno, attacca tante volte quanto il suo livello**, ad es. il livello 3 attacca 3 volte. Ciò significa che esegui la sequenza di attacco come sopra tante volte. Se l'esercito in difesa viene sconfitto, riduce di un livello ogni attacco riuscito. Se viene ridotto a "0", l'esercito viene distrutto e rimosso dal gioco (l'esercito viene ridotto a "0" quando perde un attacco al livello 1).



Muri d'attacco:

Se un muro è indifeso, un'armata può attaccare quel muro. L'esercito attaccante gioca in modo simile al normale attacco in quanto tira per attaccare per un "colpo" riuscito. Tuttavia, non c'è un tiro difensivo nel caso di muri e palizzate.

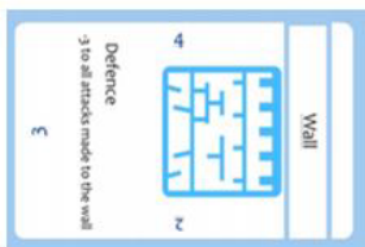
I primi influiscono sul punteggio di attacco di **-3 dal tiro** e la **palizzata è -2** dal punteggio ottenuto, rendendo più difficile la distruzione. Ogni attacco riuscito abbassa il livello del muro di uno fino a quando non va a "0" quando viene rimosso e il gioco termina. Quando un esercito davanti a un muro viene distrutto e l'esercito attaccante ha ancora attacchi rimasti, gli attacchi rimanenti vengono effettuati contro il muro. Tutte le capacità del leader che sono con l'esercito che attacca le difese vengono comunque prese in considerazione, ad es. Parigi ha +2 per gli arcieri attaccanti, quindi +2 viene comunque aggiunto al tiro di attacco dell'arciere.

Rinnovare la tua mano:

Se desideri avere nuove carte in mano, hai la possibilità di scartare tutte le carte che desideri in un turno e raccogliere nuove carte fino alla tua mano massima di 8



Giocatore greco



Giocatore troiano

Un esempio di attacco.

Achei in alto e Troiani in basso.

Gli Achei hanno spadaccini Mirmidoni di livello 1 e i Troiani hanno lancieri troiani di livello 4 con **Memnone** come leader aggiuntivo. Entrambi sono davanti alle loro difese ancora al livello 4.

È il turno dei Troiani, che scelgono di attaccare gli spadaccini achei con i loro lancieri troiani.

I lancieri di Troia hanno bisogno di **6+ (Attacco 6+ sulla carta)** per essere lanciati sui due dadi per avere il loro attacco "colpito", tuttavia, poiché stanno attaccando uno spadaccino, possono aggiungere 1 al punteggio ottenuto per l'attacco (dichiarato su carta).

Inoltre, con Memnone come loro leader, ottengono un ulteriore **1 aggiunto al loro punteggio di attacco** (indicato sulla carta), il che significa che aggiungono 2 al loro totale di dadi per "colpire" con il loro attacco.

Poiché sono di livello 4, ottengono 4 attacchi.

Il primo attacco del lanciere ottiene un 7, quindi è un "colpo".

Gli Achei ora possono difendere l'attacco e devono tirare un 8+ (Difesa 8+ sulla carta) per questo. Tirano e ottengono 9 e quindi viene difeso.

Il secondo attacco di Troia viene lanciato e ottiene un 10, e gli Achei tirano per difendere e ottengono solo un 6. Ciò significa che l'attacco ha avuto successo e l'esercito in difesa perde un livello.

Poiché gli spadaccini sono solo di livello 1, vengono quindi sconfitti e rimossi dal gioco.

I Troiani hanno ancora due attacchi rimasti in quanto sono di livello 4, quindi entrambi vengono indirizzati verso la palizzata.

Il primo tiro è un 8. Poiché hanno ancora il +1 del leader Memnone per attaccare, questo è un 9, tuttavia, la palizzata afferma "-2", quindi riduce il punteggio di attacco a 7. Poiché l'attacco del lanciere è 6+, questo significa che l'attacco colpisce il muro e lo riduce di 1 livello a 3 (la carta palizzata deve essere girata per avere ora 3 in cima). Ai troiani resta un altro attacco e tirano un 5 che non va a segno (tenendo conto di +1 e -2 come prima). L'esercito di Troia ora torna indietro davanti al muro da dove era iniziato ed è la fine di quel gioco.



Fine del gioco

Il gioco è vinto e terminato ogni volta che una parte ha distrutto tutti e 4 i livelli di un muro o di una palizzata avversaria.

Vuoi un consiglio utile per avere successo? Fai salire di livello i tuoi eserciti in anticipo in modo che siano abbastanza forti da attaccare e difendere senza essere distrutti. Prendi nota di quali eserciti hai e di quelli del tuo avversario.

Qualcuno dei tuoi eserciti ha "bersagli" che sono gli eserciti dell'avversario? Non aspettare nemmeno un secondo ad attaccare! Non lasciare che il tuo nemico abbia eserciti troppo forti prima di attaccarli.

Domande

Posso potenziare un muro? No, iniziano dal livello 4 e possono solo diminuire da lì, quindi fai attenzione a proteggere i più deboli. (puoi potenziarli solo nella versione sfida omerica rispondendo alla domanda extra)

Posso attaccare solo l'esercito davanti al mio? Puoi attaccare qualsiasi esercito avversario. Tuttavia, se desideri attaccare di nuovo durante il tuo round, non puoi attaccare la stessa armata, né puoi attaccare con la stessa armata.

Le carte Divinità si classificano come un giocata normale? No, le carte Divinità possono essere giocate in qualsiasi momento, durante il tuo turno o dei tuoi avversari se lo desideri e non sono classificate come giocate.

Tutti gli eserciti devono avere un leader? Qualsiasi esercito può avere un comandante ma può averne al massimo uno. Gli eserciti non hanno bisogno di un leader; tuttavia, puoi avere tutti gli eserciti con leader che desideri.

Quando un esercito con un leader viene distrutto, viene distrutto anche il leader? Sì, quando un'armata con un comandante viene distrutta, anche il comandante viene rimosso dal gioco e scartato.



Puoi usare entrambe le giocate in un round per attaccare? Sì, puoi attaccare in entrambe le giocate, tuttavia, non puoi attaccare con la stessa armata e non puoi attaccare la stessa armata avversaria due volte nel tuo round. Posso giocare un leader senza un esercito? No, non puoi avere un leader senza un esercito già piazzato da guidare.

La mia mano di gioco all'inizio del gioco non è composta da eserciti da piazzare davanti alle mie mura, cosa posso fare? Puoi scartare una carta per prendere un'altra carta dal tuo mazzo finché non ottieni una carta esercito. Puoi farlo tutte le volte che è necessario per avere le 4 carte esercito richieste in posizione alla fine dei primi 4 round.

Ho potenziato un esercito al livello 4 quando gli altri miei eserciti erano di livello 3 o superiore, ma uno è stato attaccato ed è stato ridotto al livello 2, devo ridurre anche l'esercito di livello 4 al livello 3? Se l'aggiornamento dell'esercito al livello 4 è stato giocato quando gli altri tuoi eserciti erano di livello 2 o superiore, puoi comunque avere un'armata di livello 4.





Regole aggiuntive aggiuntive per la versione "Sfida omerica":

Se stai cercando di rendere il gioco un po' diverso dal solito, ecco alcune idee extra che puoi incorporare nel gioco:

1, ogni volta che viene effettuato un doppio 6 durante un attacco, questo attacco NON può essere difeso e garantisce un livello perso per il tuo avversario se si risponde ad una domanda di epica. Ogni volta che si verifica un doppio numero nei lancio dei dadi (ad esempio 2 e 2) puoi sfidare il tuo avversario con una domanda di epica dal mazzo "Sfida omerica". Se il tuo avversario risponde perdi un punto. Se non risponde perde un punto

2, Se c'è un leader in gioco per entrambe le parti, possono combattere SOLO contro gli eserciti dell'altro fino a quando uno non viene sconfitto.

3, i muri possono essere aggiornati se il muro è attualmente non protetto rispondendo ad una domanda. Puoi potenziare il muro per due volte in questo modo

4, **Vuoi un gioco più veloce?** Disponi solo di difese a partire dal livello 2, rimuovi tutte le armate dopo che sono stati giocati i primi round o inizia con solo 8 armate in ogni mazzo. Metti alla prova le tue abilità nel difenderli se sono così deboli e con meno eserciti a difenderli...

5. Ogni attacco per essere attivato necessita della risposta ad una domanda della "Sfida omerica"

Regole in solitario: decidi da che parte giocherai e imposta i tuoi primi 4 round nel solito modo come indicato sopra. L'avversario "antipalos" farà quanto segue: Gioca 4 eserciti davanti alle difese nel seguente ordine: spadaccini (S), arcieri (A), lancieri (Sp) e cavalieri (H). Se S è stata scelta come prima armata, allora scegli tra A, Sp o H in quell'ordine, se possibile. Tutti gli eserciti vengono quindi aumentati di livello fino a 2 per completare i primi round. Durante il gioco principale: segui le istruzioni per ogni giocata a partire da 1 in poi. Viene quindi riprodotto il primo che si applica mentre li attraversi. Fai lo stesso di nuovo per la seconda giocata di antipalos's go.



Assicurati di poter vedere tutta la "mano" dell'antipalos e che venga riempita quando le carte vengono giocate. 1, Ci sono pareti di antipalos non protette? Gioca un esercito in ordine di S, A, Sp, H da difendere. 2, I muri dell'avversario non sono protetti? Usa l'esercito più forte per attaccare. 3, ci sono eserciti di livello 1? In tal caso, aggiorna al livello 2.

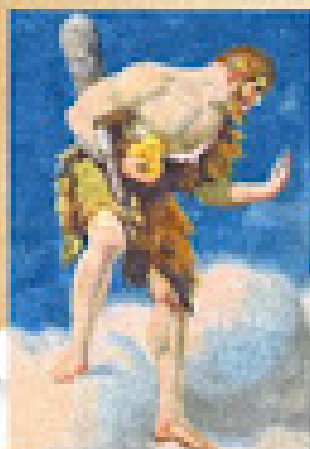
4, Antipalos è stato attaccato? In tal caso, usa l'esercito più forte (o l'esercito che ha il bersaglio dell'avversario) per vendicarsi e attaccare quello stesso esercito. 5, se tutti gli eserciti sono di livello 2, attacca qualsiasi esercito nemico di livello 1. 6, se tutti gli eserciti sono di livello 2, potenzia gli eserciti al livello 3. 7, se tutti gli eserciti sono di livello 3, attacca qualsiasi esercito nemico di livello 2 o sotto. 8, se tutti gli eserciti sono di livello 3, gioca una carta leader. Se c'è un leader che si collega a un esercito, giocalo per primo, altrimenti scegli un leader a caso per giocare con l'esercito più forte. 9, se ci sono già 2 carte leader con l'esercito di antiplaos, usa l'esercito più forte per attaccare l'avversario più debole. 10, Antipalos continuerà a seguire 8 fino a sfondare una difesa. NB Carte divinità durante il gioco da solista. Questi possono essere rimossi completamente dal gioco da entrambe le parti, oppure cercare di vedere se qualche carta divinità gioverebbe alle situazioni per gli antipalos, ad es. aumentando un esercito di 2 livelli in un turno, o +2 alla difesa se è un esercito debole che difende un muro indebolito

TROY

FRENGUS TV

DOCUITALK

CULTURA



CLASSICA



SCARICA LE NOSTRE RIVISTE