



WAR FOR CHICKEN ISLAND



Si sentono spesso delle storie su di un luogo misterioso - un'isola dove nessun estraneo osa andare, che ospita la creatura più spietata mai concepita. È un'isola di scontri senza sosta. Chiamano questo posto, l'Isola dei Polli!

War for Chicken Island (La Guerra per l'Isola dei Polli) è un gioco di scontri e battaglie per 1-4 giocatori. Sarai un pollo spietato, sempre a caccia degli altri polli, pronto ad affrontare chiunque in battaglia! Potrai guidare un tuo esercito e costruire Macchine da guerra per dimostrare di essere il pollo più potente dell'isola!

Illustrazioni & design del gioco: Iván Escalante
Sculture: Rodrigo Aldana
Graphic design: Guillermo Montero, Andy Pérez
Prestampa: Heidi Badillo, Edgar Santa Ana
Regolamento: Dylan Birtolo, William Burgos
Gioco in solitario: Detestable Games
Produttore: William Burgos



Un grande ringraziamento ai nostri 2,541 sostenitori! su Kickstarter!



COMPONENTI



9 miniature dei Leader



9 miniature dei Soldati



6 miniature dei Golem



6 miniature dei Carri



5 miniature dei Cannoni



6 miniature delle Torri



9 carte Leader



39 carte Macchina



4 carte Riferimento



62 carte Pergamena



1 carta Solitario



6 tessere Territorio



8 tessere Lava/Neutrali



4 tessere Base



20 dadi (colori diversi)



24 segnalini Pollo/Piloti



36 Risorse (Legno, Roccia, Metallo)



12 tessere Umiliazione



8 segnalini Scudo



4 stendardi giocatori

* I colori e le forme possono variare

ANATOMIA DEI COMPONENTI

1. Nome
2. Velocità
3. Forza
4. Armatura
5. Abilità
6. Costo in Piloti pollo
7. Costo in Risorse



SETUP

1. I giocatori scelgono un colore e prendono lo Stendardo corrispondente, 3 segnalini Umiliazione, 5 dadi e 6 tessere Pollo di quel colore.
2. Dai 2 carte Leader ad ogni giocatore. Ogni giocatore sceglie una carta da tenere a faccia in su e prende la miniatura corrispondente. Rimetti nella scatola tutte le carte Leader e le miniature inutilizzate: non verranno usate.
3. Distribuisci 3 carte Pergamena ad ogni giocatore. Se escono carte Catastrofe, sostituiscile con una nuova carta Pergamena. Rimescola tutte le carte Catastrofe uscite nel mazzo Pergamene e mettilo a faccia in giù sul tavolo.
4. Crea il display dell carte Macchina rivelando le prime 4 carte del mazzo Macchine. Posizionale a faccia in su accanto al mazzo.
5. Tutti i giocatori lanciano i loro 5 dadi e li mettono sul proprio Stendardo.

Il primo giocatore è colui che è rimasto più a lungo senza mangiare pollo o il più fifone!

6. **Distribuisce 6 Risorse a ciascun giocatore.** Mescola tutti i segnalini Risorsa e distribuisce 6 a caso a ciascun giocatore. Ogni giocatore piazza i propri segnalini Risorsa a faccia in su sul proprio Stendardo. Metti quelli che avanzano in una riserva di gioco comune alla portata di tutti i giocatori, vicino al mazzo Macchine.
7. **Posiziona i segnalini Scudo e il resto delle miniature** alla portata di tutti i giocatori.
8. Per le prime partite **assembla il tabellone** dell'isola in base al numero di giocatori come indicato qui a destra e rimetti le tessere che avanzano nella scatola. *Una volta che tutti i giocatori avranno familiarizzato con il gioco, potrai creare la tua isola come indicato a pagina 13.*
9. **I giocatori scelgono le loro tessere Base e Territorio.** Determina casualmente il Primo giocatore. Chi siede alla sua destra sceglie una qualsiasi tessera Territorio e piazza la sua pila di 6 segnalini Pollo + la miniatura del Leader sulla Base a questa adiacente. Procedi con gli altri giocatori in senso antiorario finché tutti i Territori e le Basi vengono assegnati.



Pile degli scarti: durante il gioco i giocatori condividono una pila degli scarti per le carte Pergamena giocate e una pila degli scarti per le carte Macchina distrutte. I giocatori possono guardare le pile degli scarti in qualsiasi momento.

Riserva comune: i segnalini Scudo o le miniature Macchina non in gioco e tutti i segnalini Risorsa spesi si piazzano in una riserva comune disponibile a tutti i giocatori.

Area giocatore: il tuo stendardo contiene i tuoi dadi disponibili, i segnalini Risorsa e qualsiasi tessera Umiliazione ricevuta da altri giocatori. I tuoi dadi spesi o i segnalini Pollo/Pilota distrutti devono essere posti fuori dal tuo Stendardo vicino alle tue tessere Umiliazione non assegnate. La tua carta Leader deve stare vicino al tuo Stendardo insieme a tutte le carte Macchina e Strategia che ottieni durante il gioco. I segnalini scudo, i dadi bonus di forza e le carte Magia che conferiscono un effetto permanente ad un'unità devono essere posizionati sopra la corrispondente carta Leader o Macchina.





COME SI GIOCA

SCOPO DEL GIOCO

Devi posizionare le tue tessere Umiliazione sugli Stendardi dei tuoi nemici attaccando e sconfiggendo il loro Leader in combattimento.

1 o 2 giocatori: 2 tessere Umiliazione sullo stendardo nemico.

3 o 4 giocatori: 1 tessera Umiliazione su 2 diversi stendardi nemici

PANORAMICA DEL GIOCO

I giocatori comandano il loro esercito di polli cercando di combattere e umiliare gli altri capi pollo. Per farlo, devono spostarsi nel territorio nemico con il loro Leader, i polli o le macchine che costruiscono.

Tieni presente che questa guerra è iniziata a causa dello spazio limitato nell'isola, quindi costruire un grande esercito non è così efficace (o importante) quanto muoversi e attaccare rapidamente, specialmente i Leader nemici!

A differenza della maggior parte dei giochi di questo tipo, qui non c'è l'eliminazione del giocatore e si tirano i dadi prima che gli attacchi vengano dichiarati. I colpi di scena provengono principalmente da pergamene con magie e strategie, che possono essere giocate anche da chi non è coinvolto nel combattimento per aiutare sia l'attaccante che il difensore. Polli e macchine vengono continuamente distrutti, recuperati e ricostruiti, anche da sporadiche catastrofi che avvengono nell'isola. Per ottenere la vittoria e diventare il sovrano dell'isola, devi sconfiggere e umiliare altri leader in combattimento!



Uno dei leader più famosi di tutti i tempi fu il Pollo Cesare. Una volta si beccò una tessera umiliazione, cosa per lui inaccettabile. Tornò quindi dal leader che aveva osato farlo e lo ha convinto a riprendersela. Nessun altro pollo è riuscito a ripetere una simile impresa fino ad oggi, motivo per il quale lo onoriamo dando il suo nome ad una famosa insalata.

4

SEQUENZA DEL TURNO

I giocatori svolgono i propri turni a partire dal primo giocatore procedendo in senso orario, finché qualcuno non raggiunge l'obiettivo di gioco diventando così il sovrano dell'isola dei polli! Ogni turno ha 3 passaggi opzionali che devono essere eseguiti in ordine.

1. Tirare i dadi

Prendi tutti i dadi che hai usato nei turni precedenti e aggiungici un numero qualsiasi di dadi scegliendoli dal tuo Stendardo (o tra quelli assegnati alle unità) e tirali una volta. Dopo il tuo primo tiro, puoi scegliere di spendere 2 segnalini Risorsa qualsiasi dal tuo Stendardo per fare un secondo tiro (ma non un terzo o più). Se lo fai, scegli un numero qualsiasi di dadi e rilanciali. Devi accettare il nuovo risultato. Posiziona tutti i dadi lanciati sul tuo Stendardo per iniziare la fase successiva.

2. Svolgere azioni

Puoi fare 1 azione gratuita ad ogni turno e puoi spendere i dadi sul tuo Stendardo per eseguire azioni aggiuntive. Puoi eseguire tutte le azioni che vuoi, in qualsiasi ordine e combinazione desideri, purché tu spenda i dadi appropriati o la tua singola azione gratuita.

3. Pescare Pergamene

Alla fine del tuo turno pesca fino a 2 carte dal mazzo Pergamene.



Un leader astuto può scegliere di tenere da parte i risultati dei dadi per il futuro, ma ciò significa rinunciare ad azioni o bonus preziosi. Non essere così furbo da diventare pigro!

AZIONI

Di seguito è riportata una breve descrizione delle azioni che puoi fare durante il tuo turno spendendo la tua azione gratuita.

Costruire



Potenzia il tuo esercito usando i segnalini Pollo come Piloti e spendendo Risorse per costruire una Macchina nella tua tessera Territorio.



Muovere

Muovi un'unità per raggiungere un nemico o sfuggire un potenziale combattimento.



Attaccare

Una volta che un bersaglio è a portata, puoi ingaggiare un combattimento. Se un attacco ha successo contro un leader nemico, metti una tessera Umiliazione sul suo stendardo. Se non era un Leader, distruggi il bersaglio – senza assegnare tessere Umiliazione. Se l'attacco fallisce, non succede nulla.



Recuperare

Scegli: recupera uno dei tuoi Polli distrutti e mettilo nella tua tessera Base o recupera una tessera Risorsa a tua scelta dalla riserva comune e mettila sul tuo Stendardo.



Si poteva pensare che con la guerra, l'isola alla fine sarebbe diventata deserta. Eppure, in qualche modo, i polli continuano ad esistere, come se fossero stati creati dal nulla.

AZIONI DEI DADI

Nella fase Svolgere Azioni del tuo turno puoi spendere qualsiasi quantità di dadi togliendoli dal tuo Stendardo per fare altre azioni. I dadi al di fuori del tuo Stendardo sono considerati spesi e non sono più disponibili, ma potrai ritirarli al tuo prossimo turno nella fase Tirare i Dadi.

!↓ Attaccare / Muovere

Spendi questo dado per compiere un'azione di attacco o un'azione di movimento: l'una o l'altra, non entrambe.

🎲 Recuperare x2

Spendi questo dado per eseguire l'azione Recuperare due volte: recupera 2 Risorse dalla riserva comune, 2 dei tuoi Polli distrutti o uno di ciascuno.

★ Stelle

Alcune delle tue carte hanno abilità che si attivano spendendo il numero di stelle indicato. Se non diversamente specificato nell'abilità, segui queste regole:

- Devi attivarle nella fase Svolgere Azioni del tuo turno.
- Puoi attivarle più volte durante il tuo turno, purché tu abbia abbastanza dadi con il risultato stella da spendere ogni volta.
- Non puoi attivare abilità dalle carte di altri giocatori.

Puoi anche spendere stelle per usare le seguenti abilità nella tua fase Svolgere Azioni, ma sempre al di fuori del combattimento:

- ★ Mescola il display delle Macchine nel mazzo e rivela 4 nuove carte.
- ★ Pesca una Pergamena, quindi scarta una Pergamena.
- ★ ★ Pesca una Pergamena.
- ★ ★ ★ Pesca una Pergamena, recupera tutti i tuoi Polli distrutti, recupera Risorse fino ad averne 9.
- ★ ★ ★ ★ Piazza uno scudo in ogni unità.
- ★ ★ ★ ★ ★ Rimuovi tutte le tessere Umiliazione dal tuo stendardo.



COSTRUIRE E MACCHINE

Le macchine sono unità versatili pilotate da Polli. Puoi costruire spendendo la tua azione gratuita, risorse e segnalini Pollo.

Segui questi passaggi:

1. Scegli una carta Macchina dal display e paga le Risorse richieste prendendole dal tuo Stendardo.
2. Prendi la quantità richiesta di segnalini Pollo da qualsiasi punto del tabellone dell'isola e girali sul lato Pilota.
3. Prendi la corrispondente miniatura Macchina dalla riserva. Posiziona i segnalini Pilota su di un esagono vuoto della tua tessera Territorio e ponici sopra la miniatura.
4. Prendi la carta Macchina dal display e posizionala accanto al tuo Stendardo. Rimpiazza immediatamente la carta rivelando la carta in cima al mazzo delle carte Macchina.

Il display deve avere sempre 4 carte Macchina disponibili. Se il mazzo Macchina si esaurisce, rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

Puoi scegliere una Macchina (o azione) diversa quando non puoi costruire la Macchina scelta per uno di questi motivi:

- Non hai le Risorse e i segnalini Pollo necessari per pagarne il costo.
- Non hai esagoni disponibili nel tuo Territorio per costruirlo.
- Non ci sono più miniature disponibili nella riserva: prova a distruggere una Macchina di quelle in gioco!
- Non hai più azioni gratuite da spendere.

Puoi costruire più Macchine uguali (con lo stesso nome), ma assicurati di ricordarti a quale miniatura – ed i suoi modificatori – corrisponde ad una data carta Macchina nella tua zona giocatore.



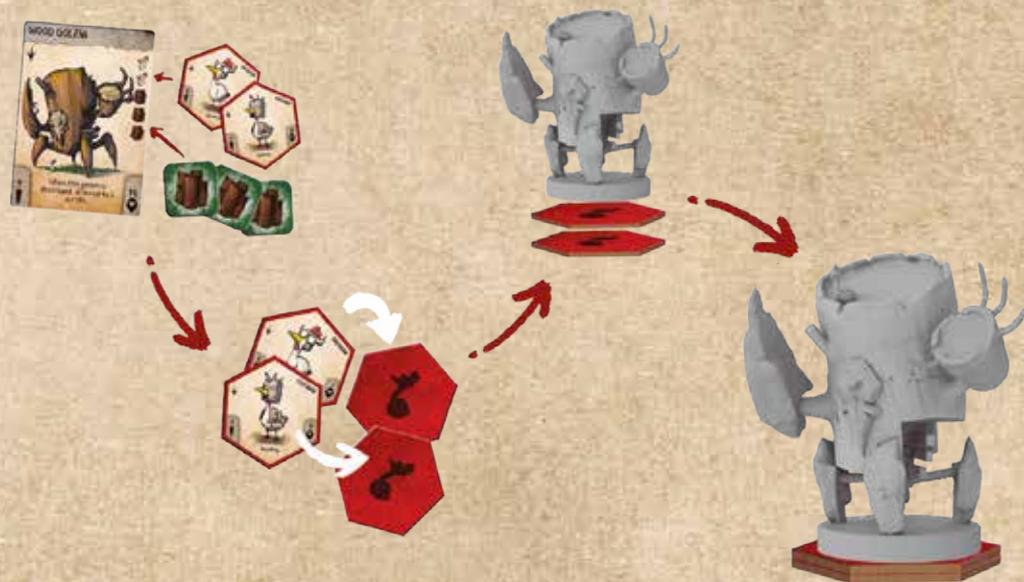
Polli/Piloti

Questi polli pilotano la Macchina e non agiscono in modo indipendente. Ai fini degli effetti, sono considerati Piloti e non Polli o unità.

I segnalini Pilota si mettono sotto la miniatura della Macchina pilotata in modo che chiunque possa identificare quale giocatore controlla la Macchina.

Se la Macchina si muove, i segnalini Pilota si muovono con essa. La Macchina è considerata un'unità. Usa le statistiche di forza e armatura della Macchina per attaccare o difenderti. I piloti non possono attaccare o essere attaccati direttamente.

Se la Macchina viene distrutta, anche i segnalini Pilota vengono distrutti e vanno posizionati accanto al tuo Stendardo. I Piloti distrutti sono nuovamente considerati Polli e possono essere recuperati dal loro proprietario con un'azione Recupera.



6

Puoi risparmiare un paio di azioni di movimento se costruisci direttamente nell'esagono del tuo territorio in cui pensi che la tua Macchina debba trovarsi.





MOVIMENTO

Quando un'unità esegue un'azione movimento, si sposta fino ad un numero di esagoni pari alla sua Velocità.

Restrizioni delle Basi

Nessuna tua Macchina o unità nemica può entrare nella tua tessera Base; solo i tuoi Polli e il tuo Leader possono farlo.

Muoversi attraverso altre unità'

Le tue unità possono attraversare esagoni contenenti altre tue unità quando usi più azioni movimento in sequenza (o se la loro velocità è sufficiente), ma non possono fermarsi lì. Nessuna unità può passare attraverso un esagono contenente unità nemiche, a meno che una carta o abilità non lo permetta.

Esagoni Lava

Alcune carte Pergamena fanno capovolgere le tessere Neutrali sul lato Lava. Altre ti permettono di spostare le unità nemiche. La maggior parte delle unità che si trovano o passano su delle tessere Lava perdono immediatamente i segnalini Scudo e vanno distrutte. I Leader perdono solo i loro segnalini Scudo e si ripiazzano su un esagono adiacente che non sia di Lava (o sulla loro tessera Base se non è possibile), senza ricevere tessere Umiliazione. Le unità possono entrare in una tessera Lava senza subire gli effetti solo se un'abilità glielo permette (sono comunque influenzate dalla catastrofe Eruzione). Le unità possono spostarsi in esagoni adiacenti alla Lava.

Esagoni Mare

Non si può andare sugli esagoni Mare a meno che un'abilità non lo consenta. Le unità che possono farlo devono terminare il loro movimento adiacenti ad una tessera Territorio in modo da poter essere attaccate (in questo caso, di solito, si applica una penalità).



RAGGRUPPAMENTO

Le unità con l'icona Raggruppamento dello stesso giocatore possono essere raggruppate nello stesso esagono. Se sono tessere Pollo, impilale uno sopra l'altro. Se sono macchine, impila le carte Macchina e usa una singola miniatura sopra tutti i Piloti e/o i Polli per rappresentarle. Metti le altre miniature sulle carte.

Quando **costruisci** una Macchina con Raggruppamento, puoi anche aggiungerla nella tua tessera Territorio ad un raggruppamento esistente.

Quando prendi i **Piloti** per costruire una Macchina, puoi usare i segnalini Pollo da qualsiasi raggruppamento.

Quando **muovi** un raggruppamento, sposti insieme tutte le unità usando la velocità dell'unità più veloce del gruppo. Durante lo spostamento di **più esagoni**, un raggruppamento può cambiare tutte le volte che vuoi, lasciando o aggiungendo unità dall'esagono attraverso il quale si muovono. Se ti muovi **attraverso le tue unità**, puoi fermarti in un esagono dove c'è un'altra unità con raggruppamento o un altro tuo raggruppamento.

Quando un raggruppamento **attacca** o viene **attaccato**, l'attaccante sceglie quale unità specifica sta attaccando o viene attaccata.

Quando il tuo Leader finisce in una **tessera Lava**, puoi anche ripiazzarlo in un esagono adiacente dove c'è un raggruppamento.

Gli **effetti** influenzano una singola unità del gruppo a meno che non sia indicato diversamente. I segnalini Pilota non contano come unità raggruppate ai fini degli effetti.

Tutti i Leader, i segnalini Pollo e le Macchine del tipo Soldato hanno raggruppamento. L'abilità Soldato garantisce loro un bonus per ogni altra Macchina Soldato che si unisce.



Dato che l'isola è piccola, i polli e le loro macchine di solito devono ammucchiarsi uno sull'altro per andare dal loro Leader; il pollo che sta sotto potrebbe non essere contento e non ha la visuale migliore... è davvero un peccato.



COMBATTIMENTO

Ogni volta che un giocatore attacca, segui questi passaggi in ordine:

1. L'attaccante dichiara quale unità sta attaccando e quale unità nemica sta difendendo. I combattimenti sono tra un singolo attaccante e un singolo difensore in un esagono adiacente (a meno che non si tratti di un attacco a distanza).
2. L'attaccante spende un qualsiasi numero di dadi con un bonus di forza. Li prende dal proprio Stendardo e li posiziona sulla carta o sul segnalino dell'attaccante.
3. L'attaccante gioca un qualsiasi numero di carte Pergamena a faccia in giù. In senso orario tutti i giocatori possono giocare un numero qualsiasi di carte coperte o passare. Ciò include i giocatori non coinvolti nel combattimento! Continua finché tutti passano.
4. A partire dal difensore, ogni giocatore rivela le proprie carte e ne risolve gli effetti nell'ordine che preferisce. Se l'effetto può colpire l'attaccante o il difensore, i giocatori non coinvolti possono scegliere quale parte supportare.
5. Confronta la forza dell'attaccante con l'armatura del difensore (non dimenticare di controllare le carte Strategia in gioco). Se la forza dell'attaccante è pari o superiore all'armatura del difensore, l'attacco ha successo. Altrimenti fallisce.
6. Le carte Strategia rimangono in gioco. Scarta le carte Magia.

Se l'attacco ha successo e il difensore è un Leader, posiziona 1 delle tue tessere Umiliazione sullo Stendardo del Leader sconfitto; se il difensore non è un Leader, distruggilo (rimuovi il segnalino Pollo o la miniatura e i suoi segnalini Pilota, scarta la carta Macchina ed eventuali carte allegate). Se l'attacco fallisce, non succede nulla.

+2

Bonus Armatura tessera Base

Se si trovano nella tessera Base, il tuo Leader e Polli ottengono un bonus di armatura di +2.

8

Raggio

Se una tua unità ha "Raggio X" come abilità, puoi eseguire un attacco a distanza. Scegli un'unità nemica che si trovi entro X esagoni di distanza in qualsiasi direzione (non necessariamente in linea retta). Gli attacchi a distanza ignorano qualsiasi unità tra l'attaccante e il difensore così come qualsiasi tipo di terreno intermedio (lava, mare, ecc.).



Scudi

Gli scudi impediscono ad un Leader di ricevere una tessera Umiliazione e ad un'unità di essere distrutta in combattimento o da una Catastrofe. Se un attacco riesce, rimuovi invece 1 segnalino Scudo dal difensore e rimettilo nella riserva.

Le unità possono avere più segnalini Scudo. Gli scudi si ottengono con abilità ed effetti o spendendo contemporaneamente 4 stelle.



+1 di forza permanente

Posiziona questo dado su un'unità, e lì rimane finché non viene distrutta. Aggiunge +1 alla sua forza. Puoi scegliere di rimuovere questo dado durante la tua fase Tirare i Dadi.



+2, +3 di forza temporaneo

Spendi questo dado per dare un bonus di +2 o +3 alla forza di un'unità durante un singolo combattimento.



I polli sono noti per essere spietati quando hanno a che fare con i loro nemici. Hanno coniato la frase "un pollo spennato vale due nella pentola". Ed è per questo che bisogna esser cauti con i polli che hanno un cuscino particolarmente grande!

Esempio Movimento e Raggio

Heidi vuole spostarsi per attaccare il leader di Gabo. Al momento non può farlo: la via è bloccata da una tessera Lava. Anche se la sua unità ha una velocità pari a due, non può attraversare la tessera lava.



Non può passare neanche a sinistra, perché c'è il Pollo di Gabo. Heidi deve prima distruggere il Pollo e poi spostarsi di due esagoni.

Da notare che il leader di Gabo ha Raggio 2, quindi il suo leader potrebbe attaccare il Golem durante il turno di Gabo senza doversi muovere.



Ci sono voci su polli che lavorano insieme per rovesciare uno degli altri leader che è diventato troppo potente. Fortunatamente, queste alleanze sono brevi poiché dopo poco tempo ciascun pollo sente il bisogno di chiocciare più forte degli altri.

Esempio di Combattimento

Heidi decide che attaccherà il leader di Gabo con una delle sue macchine che si trova in una tessera adiacente... e il leader di Gabo non ha uno scudo!



Dichiara il suo attacco e spende entrambi i dadi +2 per aggiungere 4 alla sua forza. Non sicura che ciò sia sufficiente, gioca una singola carta Pergamena a faccia in giù.



Tocca quindi a Gabo, che sceglie di non giocare alcuna carta.



Il gioco continua e tocca ad Edgar, che gioca due carte coperte. Non dice chi sta aiutando, facendo pensare Heidi al peggio.



Quando il turno tocca a lei, aggiunge un'altra carta al suo mazzo. Gabo ha un'altra opportunità per giocare delle carte.



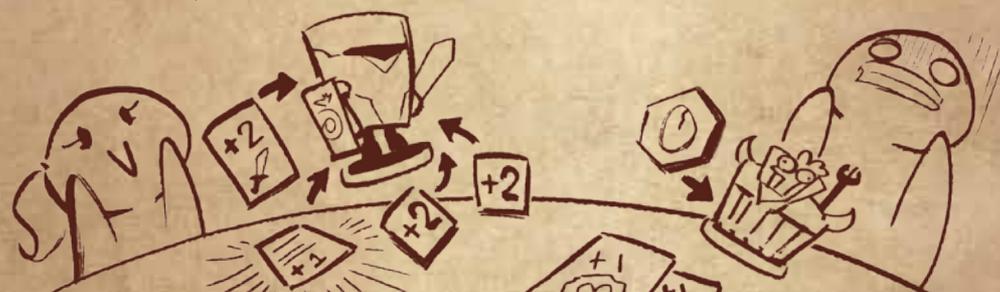
...ma continua a passare, così come Edgar e poi Heidi. Ora che tutti i hanno passato, è il momento della rivelazione.



Gabo inizia per primo, ma non ha carte da rivelare. Quindi Edgar mostra le carte e aggiunge +2 all'armatura di Gabo. Non vuole che Heidi dia una tessera Umiliazione a Gabo avvicinandosi alla vittoria!



Infine Heidi rivela le sue carte, una delle quali è una carta Strategia, che rimarrà in gioco dopo il combattimento.



Sommando i valori, la forza di Heidi è 15 e l'armatura di Gabo è 15. L'attacco di Heidi ha avuto successo! Porge una tessera Umiliazione a Gabo e lui la mette sul suo stendardo.

Tutte le carte Magia giocate durante il combattimento vengono scartate e il gioco continua.



TIPI DI CARTE

Carte Leader



Anche se tecnicamente sono Polli, gli effetti che influenzano i Polli non si applicano ai Leader a meno che non sia esplicitamente dichiarato. I Leader contano come unità ma non come Macchine, Polli o Piloti.

Il tuo Leader non può essere rimosso dal gioco in nessun caso. Se un'abilità o un effetto lo distrugge, rimuovi semplicemente tutti i suoi segnalini Scudo (se ce ne sono); la sua miniatura e la sua carta rimangono dove sono.

Tutti i Leader hanno Raggruppamento e solo il tuo Leader e i tuoi segnalini Pollo possono entrare nella tua tessera Base.



Carte Macchina

Le Macchine si costruiscono sulle proprie tessere Territorio eseguendo un'azione di costruzione, spendendo Risorse e utilizzando dei segnalini Pollo come Piloti. Tutte le Macchine richiedono almeno 1 pilota.

Le Macchine hanno di solito una forza e un'armatura maggiori dei Polli e hanno diverse abilità. Non tutte hanno Raggruppamento.

Esistono diversi tipi di macchine. Il gioco base include Soldati, Golem, Carri da battaglia, Cannoni e Torri, ma potresti trovarne di altri tipi nelle carte promozionali o in espansioni, come i Mecha Polli.

Ai fini degli effetti, qualsiasi carta non Leader conta come Macchina e come unità, anche se non sembra una Macchina. Alcune carte Strategia hanno però effetto solo su determinate Macchine.

Come ha fatto il pollo ad attraversare la strada? Come un gruppo di piedi che marciano al passo, terribili a vedersi!

10

CARTE PERGAMENA

I giocatori pescano le carte Pergamena da un mazzo comune e le tengono segrete agli altri giocatori. Ci sono 3 tipi di Pergamene: Magia, Strategia e Catastrofe. A meno che non sia specificato diversamente, le carte Magia e Strategia si giocano solo durante il combattimento (da tutti i giocatori, a faccia in giù e anche se i loro effetti non sono correlati al combattimento). Le carte Catastrofe vanno invece giocate subito appena dopo averle pescate.



Carte Magia

Queste carte di solito hanno un effetto monouso e, se non diversamente specificato, vanno scartate dopo il combattimento (o, se vengono giocate al di fuori di un combattimento, dopo l'uso).



Carte Strategia

Le strategie influenzano il comportamento del tuo esercito durante il gioco. Queste carte hanno un effetto continuo finché sono in gioco o che possono essere attivate spendendo stelle. Posiziona le carte Strategia giocate nella tua Zona Giocatore accanto al tuo Stendardo.

Ogni giocatore può avere fino a 3 carte Strategia attive insieme. Se giochi più carte Strategia e superi il limite, devi scegliere e scartare le Strategia che non vuoi tenere.



Questa potrebbe essere la nostra salvezza. Anche se i polli sono spietati, strategici e potenti, sono spesso smemorati. Alcuni giorni vagano semplicemente per i campi, comportandosi come se avessero dimenticato come si fa qualsiasi cosa al di là di esistere. Ma ricorda sempre che dietro quello sguardo vacuo esiste una brutale macchina per uccidere... una volta che si ricorda come.

Carte Catastrofe

Quando peschi una carta Catastrofe, devi immediatamente rivelarla e risolverla. Se peschi più di una carta Catastrofe alla volta, rivelale tutte e scegli l'ordine in cui risolverle.

Una volta che tutte le Catastrofi sono state risolte, tutti i giocatori con più di 9 carte in mano devono scartarne alcune, scegliendole, fino ad averne esattamente 9. Rimescola le carte Catastrofe e la pila degli scarti nel mazzo delle Pergamene. Non pescare una nuova carta Pergamena.



Uragano: tutti i giocatori scartano 2 Risorse dal loro Stendardo e le mettono nella riserva comune.

Tsunami: gira una tessera Lava a tua scelta sul lato Neutrale. Distruggi qualsiasi unità non Leader adiacente a quella tessera.



Terremoto: gira tutte le tessere Lava/Neutrali sul lato opposto. Se un'unità si trova per questo su di un esagono Lava, va rimossa, guarda a pagina 7, "Esagoni di lava"



Eruzione: scegli una tessera Lava (se non ce ne sono, scegli una tessera Neutrale e girala). Distruggi tutte le unità non Leader adiacenti a quella tessera che sono senza Scudi. Se invece hanno degli Scudi, rimuovili (inclusi quelli dei Leader).



I polli e i loro aggeggi non sono l'unica cosa di cui aver paura nell'isola. Potrebbe avvenire in ogni momento una violenta ristrutturazione dell'isola. Un evento bello da vedere, ma di solito solo da lontano. Da molto lontano.



LIMITI

Carte in mano: non c'è limite alla dimensione della mano. Tuttavia, dopo che una carta Catastrofe è stata risolta, se hai più di 9 carte in mano, devi scartarne finché non ne hai esattamente 9.

Risorse sullo stendardo: puoi avere sul tuo Stendardo fino a 9 segnalini Risorsa in qualsiasi combinazione. Se ne ottieni più di 9, scegli e scarta i segnalini Risorsa in eccesso fino ad averne 9.

Polli: ogni giocatore ha un colore diverso di gettoni Pollo e ogni esercito ne ha 6 (il tuo Leader non conta come un Pollo).

Macchine: sei limitato nella quantità di Piloti disponibili. Tutte le Macchine richiedono almeno 1 pilota, alcune ne richiedono 2 o anche di più.

Carte Strategia: ogni giocatore ne può avere in gioco al massimo 3.

Scudi: un'unità può avere un qualsiasi numero di Scudi. Se non ci sono più segnalini Scudo nella riserva comune, non puoi piazzarne altri finché un segnalino Scudo non viene scartato.

Tessere Umiliazione: hai 3 tessere Umiliazione da distribuire. Puoi posizionare fino a 2 tessere su un singolo stendardo nemico (così nel raro caso dovesse rimuoverne uno, ne rimarrebbe l'altro). Il tuo stendardo può contenere fino a 3 tessere Umiliazione e fino a 2 tessere identiche dello stesso nemico.





VARIANTI

MODALITA' SQUADRA (4 GIOCATORI)

Il gioco è composto da 2 squadre di 2 giocatori ciascuna. Devi sederti di fronte al tuo compagno di squadra in modo che i turni delle squadre si alternino. Non puoi guardare la mano del tuo compagno di squadra o mostrare la tua. Qualsiasi informazione scambiata deve essere pubblica. Le unità del tuo compagno di squadra non contano come tue in nessun caso.

Per vincere, una squadra deve umiliare entrambi i giocatori della squadra avversaria, indipendentemente da quale sia la tessera Umiliazione presente sugli standardi nemici.

CATTURA LA BANDIERA (2 - 4 GIOCATORI)

Questa modalità si gioca senza leader con queste modifiche:

Obiettivo: il primo giocatore che sposta una Bandiera nemica nella propria Base vince la partita.

Setup: rimuovi tutti i Leader. Metti una tessera Umiliazione sopra i tuoi segnalini Pollo nella tessera Base per rappresentare la Bandiera.

Bandiera: le unità possono portare le Bandiere e muoversi con esse (posiziona la tessera Umiliazione con la loro miniatura o segnalino). Per rubare una Bandiera portata da un'unità nemica adiacente, distruggi quell'unità in combattimento e qualsiasi unità unita ad essa. Se un'unità che trasporta una Bandiera viene distrutta da una Catastrofe o da un attacco a distanza, la Bandiera rimane nell'esagono in cui si trovava. Un'unità prende una Bandiera non reclamata quando entra nel suo esagono. Non c'è alcun effetto spendendo 5 stelle in una volta.

Per alcuni Leader pollo, la semplice guerra non è più sufficiente. Hanno bisogno di modi nuovi per mostrare la loro superiorità e trovare nuovi mezzi di intrattenimento. Le loro menti astute hanno quindi escogitato alternative al combattimento totale!



MODALITA' ESPERTA

Questa modalità presenta la maggior parte delle regole originali dell'autore. È consigliato a giocatori esperti che hanno giocato più volte a War for Chicken Island e che cercano una partita più impegnativa e lunga. Dovrai pianificare le tue azioni dei dadi per il tuo turno attuale e per quello successivo, oltre a gestire saggiamente le tue Pergamene e le tue Risorse.

Gioca normalmente con queste modifiche:

Setup: posiziona un segnalino Scudo su ogni Leader (Abigail inizia con 2).

Risorse iniziali: ogni giocatore ne prende 3 di ogni tipo. Rimetti il resto nella scatola. Mescola in un'unica pila i segnalini Risorsa di tutti i giocatori e distribuisce 9 a caso a ciascun giocatore. Non c'è limite di risorse.

Fase Tirare i dadi: non puoi spendere Risorse per ottenere un secondo tiro, quindi gestisci i tuoi dadi con saggezza!

Fase Pescare Pergamene: peschi solo 1 carta Pergamena. Il **limite delle carte Strategia** è ridotto a 1 (Keekmee può averne 2). Qualsiasi unità può entrare nelle tessere Base di qualsiasi giocatore e ottenere il bonus armatura impedendo ad un giocatore di recuperare Polli.

Le **catastrofi** non costringono i giocatori con più di 9 carte a scartarle o a rimescolare la pila degli scarti nel mazzo delle Pergamene. Se rimangono solo 4 carte Pergamena nel mazzo (le sole Catastrofi) il gioco finisce e tutti i giocatori perdono.

MINIATURE CREATURE KINGDOMS

War for Chicken Island, Dodos Riding Dinos e Kiwi Chow Down fanno parte dell'universo Creature Kingdoms. Le miniature possono essere combinate utilizzando le carte promozionali incluse in altri giochi o nei pacchetti crossover.

CREATURE
KINGDOMS



COMBATTIMENTO DI GALLI (2 – 4 GIOCATORI)

I giocatori usano solo i polli e il loro Leader (senza Macchine).

Setup: rimuovi dal gioco tutti i segnalini Risorsa, le carte Macchina e le carte Pergamena denominate Trasmutazione e Trappola di Lava. I Polli sono posti a faccia in giù sull'isola. Gira tutte le tessere Base sul loro lato senza il bonus armatura.

Regole Addizionali

Puoi guardare i tuoi segnali Pollo in qualsiasi momento. Li riveli ai nemici solo quando attaccano o vengono attaccati. Una volta rivelati, rimangono a faccia in su finché non vengono distrutti; quando avviene, vengono scartati a faccia in giù. Solo il Leader e il segnalino Pollo in cima a una pila raggruppata possono attaccare o essere attaccati.

Puoi riorganizzare i segnalini Pollo in tutti i tuoi raggruppamenti solo quando esegui un movimento o un'azione di recupero, anche se non recuperi un segnalino Pollo distrutto. Tutte le istanze nelle tue carte Pergamena che menzionano "Risorse", "Piloti" o qualsiasi nome di Macchina nei loro effetti vanno sostituite con "Polli".

RISULTATI IMPORTANTI

- Dai una tessera Umiliazione attaccando con 20 o più forza.
- Dai una tessera Umiliazione attaccando con soldati raggruppati.
- Vinci con un attacco a distanza dopo aver giocato Roccia Volante.
- Vinci una partita senza eseguire l'azione di costruzione.
- Vinci piazzando le tessere Umiliazione usando solo il tuo Leader.
- Vinci piazzando 2 tessere Umiliazione in un solo turno.
- Vinci una partita a più giocatori al tuo terzo turno.
- Vinci 9 volte in modalità Solitario con un leader diverso ogni volta.
- Gioca a tutte le modalità di gioco.
- Dipingi tutte le tue miniature e tagga Draco Studios sui social media postando una loro foto!

CREA LA TUA PROPRIA ISOLA

Se tutti i giocatori sono esperti, puoi costruire una nuova isola invece di giocare con quella base.

1. Posiziona una tessera Lava al centro per iniziare.
2. In ordine di turno, ogni giocatore piazza una tessera Territorio, una tessera Base e una tessera Neutrale/Lava.
 - a. Il primo giocatore piazza una tessera Territorio collegando almeno 2 dei suoi esagoni con la tessera Lava centrale. Successivamente, quel giocatore piazza una tessera Base che si connette con almeno 2 esagoni della tessera Territorio. Infine piazza una tessera Lava/Neutrale; se il lato Lava è rivolto verso l'alto, deve toccare la tessera Lava centrale; se il lato Neutrale è in alto, deve toccare almeno 2 tessere diverse.
 - b. Il giocatore successivo piazza un'altra tessera Territorio collegando almeno 1 esagono con una tessera Lava e almeno 2 esagoni con le altre tessere. Quindi quel giocatore piazza una tessera Base che tocca almeno 2 esagoni della tessera Territorio appena piazzata. Infine il giocatore piazza una tessera Lava/Neutrale; se il lato Lava è rivolto verso l'alto, deve toccare almeno un'altra tessera Lava; se il lato Neutrale è in alto, deve toccare almeno 2 tessere diverse.
 - c. Continua così per ogni giocatore. Ogni volta che viene piazzata una tessera Territorio, deve collegare almeno 1 esagono con una tessera Lava (se ancora possibile) e almeno 2 esagoni con altre tessere. Le tessere Base devono toccare almeno 2 esagoni della tessera Territorio corrispondente. Infine, le tessere Lava/Neutrale dovrebbero essere adiacenti ad altre tessere Lava se posizionate con il lato Lava, o adiacenti ad almeno 2 tessere diverse se posizionate con il lato Neutrale.
3. Se ci sono degli spazi rimasti aperti e completamente circondati da altre tessere, posiziona delle tessere Lava per riempirli.

Quando posizioni le tessere, tieni a mente due cose: Evita i colli di bottiglia e prova a connettere più esagoni. Le tessere Neutrali possono collegare ancora di più le tessere Territorio o Base.

1 SOLITARIO

In questa modalità in qualità di Pollo Supremo dell'isola giochi contro il gioco, chiamato Sfidante, le cui azioni sono definite dai suoi dadi.

Obiettivo: piazza una tessera Umiliazione sullo stendardo dello Sfidante per vincere. Se lo Sfidante ne mette una sul tuo Stendardo, perdi.

Per questa modalità di gioco usa le normali regole con le seguenti modifiche:

- Il display delle Macchine ha un ordine rigoroso da sinistra a destra; il mazzo Macchine va accanto alla carta più a destra. Ogni volta che viene costruita una Macchina, fai scorrere tutte le carte alla sua destra di uno spazio a sinistra in modo che una nuova carta dal mazzo Macchina venga rivelata nel posto più a destra. Se in qualsiasi momento tutte le carte del display hanno velocità di movimento pari a 0, mescolale nel mazzo Macchina e distribuisce 4 nuove carte.
- La mano dello Sfidante è tenuta in una pila a faccia in giù; non accade nulla se lo Sfidante pesca o gioca una carta Catastrofe.
- Nella fase Pescare Pergamene del tuo turno, **pesca 1 carta Pergamena**.
- Lo Sfidante acquisisce Macchine senza spendere segnalini Risorsa o Polli come Piloti.
- Le carte Leader e Macchina dello Sfidante sono allineate da sinistra a destra per definire un **ordine di attivazione** partendo da sinistra. Lo Sfidante ignora l'abilità speciale del suo Leader.
- Rimuovi dal gioco i segnalini Pollo dello Sfidante, le Risorse e lo Stendardo. Non verranno utilizzati.
- I dadi dello Sfidante non vengono piazzati sul suo Stendardo. Posizionali nella riga delle azioni della carta Solitario, in base al loro risultato e impilandoli uno sopra l'altro se necessario.
- Se ci sono 2+ esagoni utilizzabili in un'azione dello Sfidante, utilizza l'ordine indicato nell'Esagono prioritario per scegliere quale (l'esagono corrispondente al numero 1 è il primo da considerare, poi quello che corrisponde al 2, al 3, e così via).

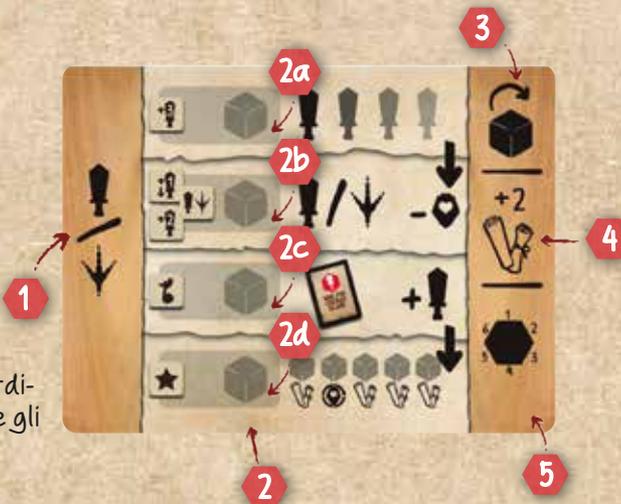
1. Azione gratuita (Attacco/Movimento)
2. Azioni dei dadi dello sfidante:

2a. 1a riga: Potenza
2b. 2a riga: Comando
2c. 3a riga: Costruisci
2d. 4a fila: Rinforza

3. Rilancia i dadi

4. Pesca 2 pergamene

5. Esagono prioritario: l'ordine in cui considerare gli esagoni



SETUP

Lo Sfidante è il primo giocatore.

Imposta il gioco per 2 giocatori con le seguenti modifiche:

Scegli il tuo leader e il leader dello sfidante.

Posiziona 9 segnalini Risorsa (3 di ogni tipo) sul tuo stendardo.

Scegli la tua tessera Territorio e Base e quelle per lo Sfidante.



Lo Sfidante costruisce la macchina del display con la forza e la velocità maggiori (almeno 1) e la piazza sulla sua tessera Territorio adiacente alla sua tessera Base. In caso di pareggio, prende quella più a sinistra. Posiziona la carta a sinistra della carta Leader nell'ordine di attivazione.



AZIONI

Ci sono 4 righe nella sezione centrale della carta Solo. Posiziona ciascuno dei dadi dello Sfidante nella riga che corrisponde al rispettivo risultato.

Al suo turno lo Sfidante ha 1 azione di Attacco o Movimento gratuita che va risolta per prima. Poi procede con le azioni dei dadi che si trovano nella prima-seconda riga o con quelli della terza-quarta, a seconda di quale gruppo ha più dadi.

Dall'alto verso il basso, le righe sono Potenziamento (+3), Comando (+1, +2, artiglio), Costruzione (pollo) e Rinforza (Stella).

Potenziamento: in questo turno tutte le unità dello Sfidante (incluso il suo Leader) mentre attaccano ottengono un bonus di forza di +3 per ogni dado su questa fila. Questo bonus si applica anche all'azione gratuita dello Sfidante.

Comando: per ogni dado e seguendo l'ordine di attivazione dello Sfidante, le sue unità attaccano una delle tue entro il raggio d'azione (in caso di opzioni multiple, dà priorità al tuo Leader, quindi all'unità con la forza maggiore; l'esagono prioritario risolve i pareggi); se l'unità dello Sfidante non è nel raggio d'azione, si muove verso il tuo Leader. Se dopo aver mosso una delle tue unità è dentro il raggio, il prossimo dado nella riga di Comando attiva quel combattimento. Successivamente, il prossimo dado Comando attiva l'unità dello Sfidante successivo nell'ordine di attivazione.

Il Leader dello Sfidante può muoversi solo se altre due sue unità sono state attivate in questo turno. Altrimenti, la prima unità nell'ordine di attivazione viene nuovamente attivata.

Costruisci: indipendentemente dalla quantità di dadi su questa riga, lo Sfidante costruisce gratuitamente una Macchina. Se non ci sono dadi su questa riga, lo Sfidante costruisce la carta più a sinistra nel display con velocità di almeno 1. Ogni dado su questa riga abilita 1 carta aggiuntiva a destra della Macchina più a sinistra con velocità di almeno 1. Lo sfidante ottiene la macchina che ha più forza (e almeno 1 velocità). Posiziona la sua carta a sinistra del Leader dello Sfidante (penultima nell'ordine di attivazione) e la sua miniatura nell'esagono vuoto più vicino alla sua tessera Base: utilizza l'esagono di priorità, se ce ne è più di uno.

Rinforza: lo sfidante pesca carte Pergamena e segnalini Scudo in base alla quantità di dadi in questa riga (sono cumulativi). Primo dado: 1 carta Pergamena; Secondo dado: segnalino Scudo sul Leader, Terzo, Quarto e Quinto dado: 1 carta Pergamena aggiuntiva ciascuno.

TURNO DELLO SFIDANTE

1. Come sua azione gratuita, lo Sfidante attacca il tuo Leader se è entro il raggio, altrimenti attacca l'unità entro il raggio che ha più forza. Ricorda che si applica il bonus di forza +3 per ogni dado della prima riga della carta Solitario, se l'azione Potenziamento è stata attivata. Se non ci sono unità nel raggio d'azione, si muove verso il tuo Leader.

Questa azione viene eseguita dalla prima Macchina sulla riga di attivazione dello Sfidante (più a sinistra); se lo Sfidante non ha Macchine, lo Sfidante esegue invece un'azione di costruzione e costruisce la Macchina più a sinistra del display che ha una velocità di 1 o più.

2. Nelle righe delle azioni dei dadi dello Sfidante, identifica se le prime 2 righe o le ultime 2 righe hanno il maggior numero di dadi. Lo Sfidante attiva queste due righe azione (2 in alto: Potenziamento e Comando; 2 in basso: Costruzione poi Rinforzo) anche se una delle 2 righe ha zero dadi. Tutti i dadi delle righe attivate vengono spesi.

3. Tira tutti i dadi spesi dello Sfidante e posizionali nella riga appropriata per le azioni dei dadi dello Sfidante.

4. Lo sfidante pesca 2 carte Pergamena.

Spareggi: quando sono disponibili più esagoni, fai riferimento all'esagono prioritario per definire dove lo sfidante costruisce, si muove o attacca. Per le

Macchine, prendi semplicemente quella più a sinistra.

COMBATTIMENTO

Ogni volta che c'è un combattimento, segui questi passaggi per lo Sfidante, indipendentemente da chi sta attaccando o difendendo.

1. Lo Sfidante gioca la carta in cima al mazzo delle Pergamene, a faccia in giù.
2. Puoi giocare quante Pergamene vuoi.
3. Lo Sfidante gioca (a faccia in giù) metà delle carte Pergamena che ha in mano (arrotondate per difetto; fino a 8 carte). Se lo Sfidante sta difendendo, la forza del tuo attaccante è inferiore all'armatura del difensore e tu non giochi Pergamene, allora nemmeno lo Sfidante gioca Pergamene.
4. Rivela tutte le Pergamene giocate; confronta la forza e l'armatura per risolvere il combattimento. Per lo Sfidante: tutte le carte Pergamena che concedono un bonus di forza o armatura maggiore di 1 forniscono comunque un bonus utile all'unità, a prescindere da ciò che è indicato sulla carta: forniscono bonus di armatura durante la difesa e bonus di forza mentre attacca. Tutti gli altri effetti sono ignorati tranne quelli che fanno pescare carte Pergamena allo Sfidante. Le carte che forniscono un bonus di 1 o 0, forniscono un bonus di +1 alla statistica indicata.
5. Tutte le carte Pergamena giocate dallo Sfidante vengono scartate, anche le carte Strategia.

SOLITARIO DIFFICILE

Devi piazzare 2 tessere Umiliazione (invece di 1) per vincere. Perdi comunque se lo sfidante ti umilia una volta. Inoltre, non puoi spendere 2 Risorse per tirare di nuovo nella tua fase Tirare i Dadi.



La piccola estensione dell'Isola dei Polli contiene un tale caos e tumulto che l'isola stessa cambia! Le continue eruzioni vulcaniche e altre catastrofi su questa minuscola porzione di terreno in continua evoluzione sono ciò che ha portato i polli a una guerra continua, serrata e senza fine.



GLOSSARIO

Armatura: statistica del difensore. La forza minima che l'attaccante deve avere per riuscire un attacco.

Attaccante: unità che inizia un combattimento. Usa le statistiche di forza.

Attacco: azione di iniziare il combattimento dichiarando l'attaccante e il difensore.

Base: la tua tessera principale. Solo il tuo Leader e i Polli possono stare lì e fornisce +2 all'armatura.

Cannone: un'unità Macchina che non può muoversi, ma può effettuare un attacco a distanza.

Carro da Guerra: un'unità Macchina che può muoversi come azione gratuita una volta per turno.

Catastrofe: un tipo di carta Pergamena che deve essere giocata immediatamente e influenza il tabellone. Vanno rimescolate nel mazzo delle Pergamene insieme alla pila degli scarti delle Pergamene. Prima di mescolarle, i giocatori con più di 9 carte in mano devono scartarle finché non ne hanno esattamente 9.

Costo: le Risorse necessarie per costruire una macchina dal display.

Costruire: azione che permette di piazzare una Macchina del display nel tuo Territorio pagando Risorse e fornendo Piloti.

Dadi: rappresentano i comandi del tuo Leader.

Dadi spesi: dadi già attivati e scartati; non sono più utili finché non vengono rilanciati.

Difensore: l'unità attaccata in combattimento.

Display: le 4 Macchine disponibili da costruire. Va rifornito dopo averne costruita una o mescolato spendendo 1 stella.

Esagono: ogni spazio esagonale sulle tessere Territorio, che ne hanno 4, le basi e le tessere Lava/Neutrali ne hanno 1.

Forza: la statistica dell'attaccante. Se uguale o superiore all'armatura del difensore, l'attacco ha successo.

Golem: una potente unità Macchina che richiede 2 Piloti e 3 Risorse uguali, con un'abilità che si attiva quando viene distrutta.

Lava: un terreno pericoloso in cui nessuna unità può entrare.

Leader: l'unità che guida il tuo esercito. Non va considerata un Pollo ai fini degli effetti. Non può essere distrutta.

Macchina: un tipo di unità che puoi aggiungere al tuo esercito con l'azione Costruzione. Va preso dal display e piazzato nel tuo Territorio..

Magia: un tipo di carta Pergamena solitamente giocata in battaglia per bonus o effetti speciali. Di solito si scarta dopo l'uso.

Mare: un tipo di terreno adiacente a tutte le caselle in cui nessuna unità può entrare. Sono esagoni immaginari.

Muovere: l'azione di spostare le tue unità in giro per l'isola per avvicinarsi e attaccare o evitare di essere attaccati.

Neutrale: un tipo di terreno che non appartiene a nessuno. Le unità ci si possono muovere, ma non ci puoi costruire le Macchine.

Pergamene: carte contenenti Magie, Strategie o Catastrofi con effetti diversi. Pescate dai giocatori.

Raggio 2: indica che un'unità può attaccare fino a 2 esagoni di distanza, ignorando il terreno o qualsiasi unità nel mezzo.

Raggruppamento: abilità che consente alle unità di muoversi come un singolo gruppo con altre unità con la stessa abilità.

Stendardo: la plancia di gioco con l'icona che rappresenta il tuo esercito. Le tessere Umiliazione dei tuoi nemici, così come i dadi e le risorse a tua disposizione si mettono qui.

Pilota: il numero di segnalini Pollo necessari per costruire una Macchina, rappresentato dalla quantità di icone Pollo. Un pilota non è più considerato un Pollo.

Pollo: un'unità con raggruppamento – non una Macchina – che può attaccare e muoversi come qualsiasi altra unità o diventare un Pilota di Macchine.

Recuperare: azione per recuperare una risorsa dalla riserva comune al tuo stendardo o uno dei tuoi segnalini Pollo alla tua tessera base.

Riserva: la zona per risorse, scudi e miniature.

Risorse: segnalini legno, pietra o metallo usati per costruire Macchine. Si conservano negli stendardi del giocatore e si scartano nella riserva comune.

Scudo: una caratteristica protettiva. Se un'unità con Scudo viene sconfitta o distrutta, lo Scudo viene rimosso e non viene applicato nessun altro effetto all'unità.

Soldato: un'unità Macchina debole, ma veloce, che richiede 1 pilota e 2 Risorse uguali. Ha un bonus di accumulo per il raggruppamento con altre Macchine.

Stella: un risultato di dadi che può essere speso da solo o con altri risultati stelle. Più stelle vengono spese contemporaneamente, più forte è l'effetto.

Strategia: un tipo di carta Pergamena permanente. Ogni giocatore può averne fino a 3 in gioco. Può essere giocato in combattimento o nel tuo turno.

Territorio: la tessera collegata alla tua base. Qui puoi costruire le tue macchine.

Torre: una robusta unità Macchina con una varietà di effetti che possono essere utilizzati nello stesso turno in cui viene costruita.

Umiliazione (tessera): segnalino posizionato quando un Leader viene sconfitto in combattimento. Necessario per la vittoria.

Unità: un Leader, un pollo o una macchina che può muoversi, attaccare ed essere attaccata.

Velocità: la quantità di esagoni che un'unità o un raggruppamento può muoversi con una singola azione di movimento.



FAQ

Cosa succede se l'effetto su una carta è in conflitto con le regole?

L'effetto della carta ha la precedenza.

Devo piazzare una tessera Umiliazione se faccio sì che un Leader nemico si trovi su un esagono di Lava o sia influenzato da una carta Catastrofe?

No, le posizioni solo quando sconfiggi un Leader in combattimento.

Posso distruggere un Leader nemico in qualche modo?

No, i Leader devono rimanere sempre in gioco. Possono essere sconfitti in combattimento, ma non vengono rimossi. Se un effetto distrugge un Leader, rimuovi semplicemente tutti i suoi segnalini Scudo (se ce ne sono), ma non succede nient'altro.

Cosa succede se un'abilità o un effetto fa sì che l'attaccante (o il difensore) cambi di posto con un'altra unità?

Cambia solo la loro posizione, ma sono ancora l'attaccante (o il difensore) in quel combattimento, anche se escono dal raggio d'azione.

Posso costringere un giocatore ad attaccare le proprie unità con un effetto che cambia il difensore?

No, devi scegliere un'unità nemica (per quel giocatore) entro il raggio d'azione.

Il mio Leader conta come un Pollo?

Non per gli effetti. I Leader contano come Unità ma non come Polli. Se un'abilità menziona solo "Polli", devi considerare solo le pedine Pollo, neanche i Piloti.

Le unità all'interno di un raggruppamento sono considerate adiacenti ad altre unità nello stesso gruppo?

No, adiacente significa in un altro esagono a distanza 1.

Se attivo un'abilità che dura fino alla fine del turno e perdo quella carta successivamente nello stesso turno, l'abilità va persa?

No, l'abilità rimane attiva fino alla fine del turno.

Posso attivare l'abilità della Macchina nello stesso turno in cui è stata costruita?

Sì.

Le Macchine Soldato diventano più potenti con dei Polli raggruppati?

No, ottengono un bonus solo raggruppandosi con altre Macchine.

In Combattimento di Galli, quanta armatura ottengono i polli dalla carta Trincee?

Un totale di +3 all'armatura.

Visita <https://www.dracostudios.com/warforchickenisland/> e impara a giocare con brevi video.

Un gioco creato da Gnomosapiens, pubblicato da Draco Studios che ha ottenuto 2541 fantastici sostenitori su Kickstarter, "l'Armata dei Polli". Prudttori Uov-esecutivi: Bill Wang, Amelia Earhart & Brent Voigt, Debbie Moynihan, Nicholas Richards, Rimely E Matus, Josep Campins, Alejandro Reyes Varela Skoglund, Daniel Servitje Rivera Torres.

©2023 Draco Gaming Inc. War for Chicken Island e Creature Kingdoms sono trademarks di Draco Gaming, Inc. Tutti i diritti riservati.