



Regolamento



LORDS OF VAALA
DRAGONBOND



RICONOSCIMENTI

Basato sull'universo creato da Daniel Servitje.

SVILUPPO

Direzione creativa: Daniel Ehrli.

Game design: Jack Cæsar, Alessio Cavatore, William Burgos.

Design grafico: Chris Cæsar, Corazón Martínez, Heidi Badillo.

Direzione artistica: Tom Babbey.

Copertina: Steve Prescott e Aldo Domínguez.

Illustrazioni: Adam Wesierski, Aldo Domínguez, Chris Cæsar, Fernando Martínez, Florian Stitz, Irene Aretia, Steve Prescott, Todd Ulrich, Tom Babbey.

Sculture: Daniel Ehrli, Valerio Carbone.

Lore: Daniel Servitje, JC Alvarez, Bernardo Alvarez, Txabier Etxeberri.

Editing e proofreading: Gil Hova, Morgan Finley.

MARKETING

Direzione marketing: Caroline Pritchard-Law.

Asset visivi: Angel Lira, Gabriel Viveros, Moisés Filigrana, Valeria Hernández.

OPERAZIONI

Project management e supervisione prodotto: Pamela Forzán e William Burgos.

Servizi di produzione: Alejandro Reyes Varela, Luis Miguel Arroyuelo, Ana de la Torre, Mitzi Díaz.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Ángel Giraldez, MIMI Painting Studio, Rubén Bañuelos, Jesse Stern, Matthew Boyle, Cordell Zebrose, tutti i nostri playtester e backer Kickstarter!

LORDS OF VAALA

DRAGONBOND

INTRODUZIONE

Per millenni le terre di Valerna hanno sofferto gli assalti dei draghi.

Ogni 27 anni, al sorgere della Luna Rossa, i draghi devastano il mondo dei mortali e le nazioni di Valerna siglano armistizi per affrontare l'invasione.

Le voci dicono che il Legame Draconico, la leggendaria unione di essenze mortali e draconiche, sia tornato dopo mille anni. Fosse realtà, cambierebbe le sorti della guerra ed il destino di entrambi i mondi.

Lords of Vaala è un gioco per 1-4 giocatori basato sull'universo di Dragonbond.

Due Generali e due Draghi metteranno in gioco le loro abilità e spaventosa forza per affrontare pericoli e accumulare potere Vaala.

Tuttavia niente è più forte dell'unione di queste forze. Le sorti di una partita possono essere rovesciate se un Generale ed un Drago si uniscono in un possente Legame Draconico.

COMPONENTI



Tabellone



5 Dadi
Combattimento



Ferellon (Fulgen)



Nagasha (Magnifex)



Elyse (Allaria)



Adrael (Tyveria)



4 plance giocatore



6 carte Azione Fulgen



5 carte Azione Allaria



6 carte Azione Magnifex



5 carte Azione Tyveria



12 carte Regione



12 carte Abitante



12 carte Evento



4 carte Personaggio



20 carte Vaala



Segnalino iniziativa



6 segnalini
Fanteria Allariani



6 segnalini
Fanteria Tyveriani



6 segnalini
Cavalleria Allariani



6 segnalini
Cavalleria Tyveriani



6 segnalini
Unità a Distanza Allariani



6 segnalini
Unità a Distanza Tyveriani



4 segnalini
Legame
Draconico



24 segnalini
Unità neutrali



56 segnalini
Potere



10 segnalini
Ferita



12 segnalini
Città

PREPARAZIONE



Come usare questo manuale

Questo manuale è diviso in due sezioni. Le regole (pag. 8-13) contengono la struttura dei round e ai concetti principali; il glossario (pag. 14-20) spiega i termini di gioco. Quello è il posto in cui andare se non sapete il significato di una qualche parola.

Preparazione

- 1 Piazzate il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Ogni giocatore sceglie se giocare come Generale (Allaria o Tyveria) o come Drago (Magnifex o Fulgen), prende la plancia corrispondente e la piazza di fronte a sé.
- 3 In meno di quattro giocatori, girate a faccia in giù le plance inutilizzate con il lato Senzavolto verso l'alto. Questi sono i giocatori Senzavolto. I Senzavolto non sono controllati da giocatori umani ma dal gioco stesso (maggiori dettagli a pag.10).
- 4 Ogni giocatore umano prende la propria carta Personaggio e la piazza scoperta nello spazio in alto a destra della propria plancia.
- 5 Sedetevi in maniera tale che Draghi e Generali siano alternati (Drago-Generale-Drago-Generale). Ogni giocatore piazza il proprio Drago o Generale nella Regione di partenza come mostrato qua sotto.
Fulgen: Ysval
Tyveria: Via del Commercio
Magnifex: Primalia Inferiore
Allaria: Allaria
- 6 I Generali (inclusi i Senzavolto) devono piazzare un'Unità di Fanteria, una di Cavalleria e una a Distanza nelle proprie Regioni di partenza.
- 7 Date ad ogni umano (i.e. non Senzavolto) le sue carte Azione. Questa è la mano del giocatore. Ogni Generale umano aggiunge alla propria mano la carta Regione corrispondente alla Regione di partenza.
- 8 Ogni umano prende le sue carte Vaala, le mischia e le piazza sulla sua plancia a formare il proprio mazzo Vaala. I Senzavolto non usano carte Vaala, mettete via i loro mazzi.
- 9 Mischiate le carte Azione di ogni Senzavolto e piazzatele sulle plance corrispondenti. Questi sono chiamati i mazzi Azione Senzavolto.
- 10 Mischiate le carte Abitante e piazzatele coperte a creare il mazzo Abitanti. Pescate da esso 6 carte e mettetele scoperte, in fila, accanto al tabellone.
- 11 Mischiate le carte Evento e mettetele coperte accanto al tabellone a formare il mazzo Eventi.
- 12 Piazzate 1 segnalino Potere e 1 Unità neutrale su ogni regione non di partenza del tabellone.
- 13 Tenete i segnalini rimanenti e le carte Regione accanto al tabellone a portata di mano.
- 14 Date il segnalino Iniziativa al giocatore che per ultimo ha visto un film con un drago. Esso sarà il primo giocatore. Siete pronti ad iniziare il primo round di gioco (pag.8).

Prima volta?

Scannerizzate il codice QR a pag. 21 per una panoramica sul primo round di gioco, con tonnellate di diagrammi e schemi (perfetti per imparare il gioco).

REGOLE

Il Round

Ogni round consiste di tre fasi:

1. **Pianificazione**
2. **Risoluzione**
3. **Mantenimento**

Un nuovo round inizia dopo che queste tre fasi si sono concluse. I round continuano fino a che un giocatore o una squadra vincono, il mazzo Eventi è finito al termine di un round oppure un giocatore viene eliminato.

Pianificazione

All'inizio del round, piazzate una carta Evento coperta sullo spazio della pila delle Azioni del tabellone. Questa è la pila delle Azioni.

A partire dal giocatore con il segnalino Iniziativa e procedendo in senso orario, ogni giocatore piazza una carta Azione o Regione coperta dalla propria mano sulla pila delle Azioni oppure passa. In questa fase viene pianificato cosa succederà nella fase Risoluzione. Se state giocando con dei Senzavolto, vedere pag.10.

Un giocatore può passare solo se ha messo almeno una carta sulla pila. Se un giocatore si ritrova senza carte in mano, è costretto a passare.

Il primo giocatore a passare ottiene immediatamente il segnalino Iniziativa. Se lo possiede già, deve darlo ad un altro giocatore. Infine, piazzate una carta Evento, coperta, in cima alla pila.

A questo punto la Pianificazione è terminata e inizia la fase di Risoluzione.

Obiettivo

Lords of Vaala è un gioco di potere. Costruisci eserciti, distruggi i tuoi nemici e lancia potenti incantesimi per ottenere Potere. Vinci il gioco non appena hai raccolto 10 segnalini Potere, eventualmente assieme al tuo alleato.

Risoluzione

Il primo giocatore prende la pila delle Azioni e la gira senza cambiare l'ordine delle carte. Le carte sono ora scoperte e la carta "in cima" sarà un Evento. Tenete la pila in maniera tale che in ogni momento sia visibile solo la carta in cima.

I giocatori risolvono ogni carta mano a mano che viene scoperta, seguendo le regole di seguito.

In caso di carta Evento, seguite le istruzioni scritte sulla carta poi scartatela.

In caso di carta Azione, il proprietario della carta può seguire le istruzioni che trova sulla sua plancia, corrispondenti al Glifo o i Glifi della parte inferiore sinistra della carta. Il giocatore può attivare un qualsiasi numero di questi Glifi, ma sempre dall'alto verso il basso. Dopo che la carta Azione è stata risolta torna in mano al proprietario.

Dopo aver risolto un Glifo, se un Generale si trova nella stessa Regione di un Drago, c'è la possibilità di un Legame Draconico (pag.10).

Se un giocatore Drago è completamente ferito non può attivare Glifi. Può invece attivare il Glifo Riposo & Recupero sulla sua plancia (pag.18).

In caso di carta Regione, seguite le istruzioni che trovate sulla mappa relative al Glifo o Glifi nella parte inferiore sinistra della carta. I Glifi vanno attivati in ordine, dall'alto verso il basso. La carta poi torna in mano al proprietario. Se non c'è un proprietario torna nel mazzo Regioni.

Una carta Regione si risolve anche se la Regione non è più controllata dal giocatore che l'ha giocata (vedere carte Regione a pag.18).

La fase termina una volta che l'ultima carta della pila è stata risolta. Procedete al Mantenimento.

Mantenimento

Dopo aver risolto tutte le carte della pila delle Azioni, il gioco finisce se il mazzo Eventi è vuoto. Procedete a "Fine della Partita" qui sotto.

Se il gioco non è terminato, ogni giocatore si assicura di avere in mano tutte le sue carte Azione (5 per i Generali, 6 per i Draghi).

Ogni giocatore umano Generale aggiunge alla sua mano le carte Regione delle Regioni controllate e rimette nel mazzo le carte corrispondenti a quelle che non controlla più. Ogni carta Vaala scoperta viene scartata nelle pile degli scarti dei proprietari.

Mischiare tutte le carte Abitante non reclamate insieme al resto del mazzo e pescatene 6, scoperte accanto al tabellone, a creare una nuova fila.

Inizia un nuovo round, con una nuova Pianificazione.



Fine della Partita

Il gioco può terminare in tre modi:

- 1 Se un giocatore raggiunge 10 segnalini Potere. Il gioco termina e il giocatore vince, insieme ad eventuali alleati Dragonbond.
- 2 Se il mazzo Eventi è vuoto al termine di un round. In questo caso i giocatori contano i propri segnalini Potere. Vince il giocatore o alleanza con più segnalini Potere.
- 3 Se un giocatore viene eliminato (vedere eliminazione a pag.16), costui (e il suo alleato) non può vincere il gioco. Il giocatore rimanente con più segnalini Potere è il vincitore, assieme ad eventuali alleati.

Un Senzavolto può vincere, da solo o come parte di un Legame Draconico.

In caso di pareggio, vince il giocatore più vicino al primo giocatore in ordine di turno, assieme al suo eventuale alleato.



Concetti Chiave

Ci sono diversi concetti che è utile conoscere prima di iniziare: Legame Draconico, Senzavolto, Glifi e Combattimento. Tutte le altre regole e la terminologia necessaria si trovano nel glossario a pagina 14.

Legame Draconico

Dopo aver attivato un Glifo o essersi ritirati, se il tuo Generale si trova nella stessa regione di un Drago o viceversa, potete scegliere di tentare un Legame Draconico se nessuno dei due lo ha. Segui questi passi:

Entrambi i giocatori lanciano un Dado da Combattimento.

A partire dal Generale, entrambi i giocatori possono scegliere di tirare di nuovo spendendo 1 Potere. Ciò può essere fatto un qualsiasi numero di volte. In questo modo puoi evitare o aumentare le chance di un Legame Draconico.

Entrambi i giocatori possono continuare in questo modo fino a che nessuno è in grado o vuole spendere ulteriore Potere.

Se uno qualsiasi dei dadi mostra un mancato, non succede nulla.

Se entrambi i dadi mostrano almeno 1 colpo (critico o standard), i giocatori hanno ora un Legame Draconico e ottengono ognuno il segnalino Legame Draconico dell'altro, da tenere sulla plancia. I Legami Draconici non possono essere infranti in alcun modo.

I giocatori che hanno un Legame Draconico ottengono le seguenti modifiche:

- Sono alleati permanenti. Se uno dei due giocatori vince, la squadra vince.
- Ottengono l'abilità speciale descritta nella carta Legame Draconico nel lato superiore destro della propria plancia.
- Un giocatore non può iniziare un combattimento contro il proprio alleato o le sue unità.
- Qualsiasi comunicazione tra alleati va fatta ad alta voce e non si possono vedere le carte del proprio alleato.
- Se alleato con un Senzavolto, prendi le decisioni al posto suo.

Nota: Non puoi assicurarti un Legame Draconico tramite un attacco diretto, dato che questo causerebbe una ritirata prima dei tiri per un eventuale Legame Draconico. Avrai bisogno di muoverti nella Regione pacificamente.

Giocatori Senzavolto

Un Senzavolto è un personaggio non controllato da un umano, ma dal gioco stesso.

Durante il Setup i Senzavolto non ricevono né carte Regione né carte Vaala. Mischiate le carte Azione del Senzavolto e piazzatele faccia in giù sulla sua plancia.

Durante la Pianificazione il Senzavolto gioca carte prese a caso dal suo mazzo di carte Azione. Un Senzavolto non passa mai e non ottiene mai il segnalino Iniziativa. Se finisce le carte smette semplicemente di metterle. Questo è differente dall'atto di passare e non termina il round.

Durante la Risoluzione, i Senzavolto attivano tutti i Glifi sulle proprie carte come di consueto. Seguite le istruzioni che si trovano sulla plancia, poi rimettete le carte Azione sulla plancia del Senzavolto.

Durante il Mantenimento mischiate le carte Azione del Senzavolto e mettetele coperte sulla sua plancia.

I Senzavolto non si ritirano mai (a meno di non avere altra scelta) e non ritirano i dadi per un Legame Draconico.

Se un Senzavolto dovesse fare una scelta (e.g. in che Regione ritirarsi), tale scelta viene fatta dal suo alleato se esistente, oppure in alternativa dal possessore del segnalino Iniziativa.

I Senzavolto non ottengono bonus di Combattimento dall'aver una forza bilanciata, ma ottengono il +1 per avere il proprio Generale nella Regione.

E' possibile che un Senzavolto vinca la partita, da solo o con un alleato.

Glifi

I Glifi vengono attivati durante la fase di Risoluzione e hanno diversi effetti a seconda del giocatore che li attiva (per maggiori dettagli vedere il tabellone e le plance).



Ira/Assalto: descritto sulle plance, questo Glifo serve ad iniziare una battaglia.



Schieramento/Volo: descritto sulle plance, questo Glifo serve a spostarsi sul Tabellone.



Raccolto/Accumulo: descritto sulle plance, questo Glifo serve a raccogliere Potere dal Tabellone.



Vaala: descritto sulle plance, questo Glifo serve a pescare o giocare le carte Vaala.



Miglioramento: descritto sulle plance, questo Glifo serve ai Generali per migliorare le proprie Unità con le carte Abitante.



Rinforzi: descritto sulle plance, questo Glifo aggiunge al tabellone Unità neutrali o del giocatore.



Fortifica: descritto sulle plance, questo Glifo fa piazzare un segnalino Città in una Regione.



Riposo & Recupero: descritto sulle plance, questo Glifo non viene attivato dalle carte e permette ai Draghi di curare le proprie ferite.

Battaglia

Per iniziare una Battaglia, scegli un giocatore (o delle Unità neutrali) presente nella Regione. Il bersaglio è il difensore e tu l'attaccante.

Lancia un numero di Dadi da Combattimento pari al tuo Valore di Combattimento (vedi pag.13).

Per ogni risultato critico, assegna immediatamente 1 ferita (vedi pag.20) al difensore. Conta il numero di risultati standard.

Se una qualunque Unità attaccante (non vale per i Draghi) ha attraversato un confine montuoso prima della battaglia, il difensore ignora il primo colpo ottenuto (critico o standard).


Se la Regione difesa contiene una Città e l'attaccante ottiene almeno un colpo, i difensori (non vale per i Draghi) ignorano uno dei colpi (critici o standard) e la città viene rimossa.

Il difensore può a questo punto contrattaccare o ritirarsi. Se stai attaccando Unità neutrali o di un Senzavolto, verrai sempre contrattaccato. Se il difensore contrattacca lancia un numero di Dadi da Combattimento pari al suo Valore di Combattimento (dopo aver subito i danni critici). I dadi per Unità neutrali e Senzavolto vengono lanciati dal giocatore alla tua destra.

Ogni colpo (critico o standard) ottenuto dal difensore fa immediatamente 1 ferita all'attaccante. Successivamente il difensore subisce 1 ferita per ogni colpo standard ottenuto sul lancio dell'attaccante. Questi colpi sono subiti anche se non ci sono attaccanti rimasti in battaglia.

Se dopo l'attacco le Unità o Draghi nemici sono ancora nella Regione, l'attaccante decide se iniziare un nuovo round di battaglia o se ritirarsi. Ciò continua fino a che non ci sono più nemici nella Regione oppure l'attaccante si è ritirato.








Il giocatore tyveriano sta attivando un , e ha scelto di muovere 4 Unità sul campo di battaglia (come descritto sulla sua plancia). E' tempo di combattere!

Il giocatore calcola il suo Valore di Combattimento, che è 5 (uno per ogni Unità +1 perché ha un'Unità di ogni tipo) e lancia il dado, ottenendo 2 colpi standard e un critico. Il colpo critico causa immediatamente una ferita e distrugge 1 delle Unità di Fanteria in difesa.

Ora il difensore decide: può ritirarsi ed evitare i due colpi standard oppure rimanere e lanciare un contrattacco (2 dadi, visto che sono rimaste 2 Unità nella Regione).

DADI DA COMBATTIMENTO

-  2 colpi critici.
-  1 colpo critico.
-  2 colpi standard.
-  1 colpo standard.
-  Questo è un mancato.



VALORE DI COMBATTIMENTO

Il Valore di Combattimento di un **Drago** è indicato sulla sua plancia sul tracciato Ferite (usa il valore più a sinistra che non sia coperto da un segnalino Ferita). Se un Drago è completamente ferito non possiede Valore di Combattimento.

Il Valore di Combattimento dell'**armata di un Generale** è pari al numero di proprie Unità (Generali inclusi) presenti nella Regione, +1 extra se l'armata è bilanciata (i.e. almeno una Fanteria, una Cavalleria e un'Unità a Distanza), e un ulteriore +1 extra se il Generale è nella Regione. I Senzavolto non ottengono il +1 extra dovuto all'armata bilanciata.

Il Valore di Combattimento di una **armata neutrale** è pari al numero di Unità nella Regione.

Se doveste dover tirare più dadi di quelli disponibili, tenete traccia dei risultati mostrati e lanciate nuovamente i dadi necessari ad ottenere il numero totale di risultati richiesto.

RITIRATA

In caso di ritirata, un'armata deve scegliere una Regione adiacente che sia alleata o non controllata e spostarvi tutte le Unità coinvolte (solitamente tutta l'armata). Se un Unità non può ritirarsi viene distrutta. Quando un Generale Senzavolto si ritira da una Regione, lo fa verso una Regione alleata se possibile.

Quando un Drago si ritira, deve scegliere una Regione adiacente e spostarsi lì. I Draghi possono ritirarsi in Regioni controllate o meno, ma se si ritirano durante un combattimento (per scelta o per ferite), non possono andare in una Regione controllata dall'attuale avversario. Se un Drago si ritira in una Regione contenente un Generale, c'è possibilità di un Legame Draconico.

Se un Drago o un'armata contenente un Generale non può ritirarsi, quel giocatore viene distrutto e la partita termina.



GLOSSARIO

Il glossario può essere usato per cercare termini e regole usate in Dragonbond, Lords of Vaala.

ADIACENTE

Vedere Regioni a pag.18.

Per Adiacenza a montagne, vedere pag.17.

ANNULLARE

Se un effetto è annullato, ignora tutti i suoi effetti.

ATTIVARE

Vedere Glifi a pag.11.

ARMATA

Un'armata è un gruppo di Unità in una Regione. Un Generale può avere un massimo di 6 Unità in una Regione. Se questo limite viene superato, rimuovi le unità in eccesso dal gioco fino a che non ne rimangono 6.

ARMATA BILANCIATA

Se un Generale possiede almeno una Unità di Fanteria, di Cavalleria e a Distanza in una Regione, il giocatore (esclusi i Senzavolto) ottiene +1 al Valore di Combattimento.



CARTA AZIONE

Vedere componenti a pag. 5.



- | | | | |
|---|---|---|-----------------|
| 1 | Titolo | 3 | Immagine |
| 2 | Stendardo del Regno/
Runa Stirpe Draconica | 4 | Glifi |
| | | 5 | Testo narrativo |

CARTA PERSONAGGIO

Vedere componenti a pag.5.



- | | | | |
|---|---|---|---------------------|
| 1 | Nome personaggio | 3 | Immagine |
| 2 | Stendardo del Regno/
Runa Stirpe Draconica | 4 | Biografia |
| | | 5 | Simbolo Personaggio |



- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1 Nome personaggio | 3 Spazio segnalino Legame Draconico |
| 2 Abilità Legame Draconico | 4 Testo narrativo |

COLPO

La parola colpo si riferisce sia ai colpi standard che ai critici.

Vedere Dadi da Combattimento a pag.12.

COLPO STANDARD

Vedere Dadi da Combattimento a pag.12.

COLPO CRITICO

Vedere Dadi da Combattimento a pag.12.

COMBATTIMENTO

Vedere pag.12.

COMPONENTI

Vedere pag. 4.

CONTRATTACCO

Vedere Combattimento a pag.12.

CONTROLLO

Una Regione che contiene Unità è controllata dal giocatore Generale che le possiede. Se una Regione ha Unità neutrali, è una Regione neutrale. I Draghi non possono controllare le Regioni e vengono ignorati ai fini del Controllo.

CITTA'

Se una Regione contiene una Città ottiene i seguenti bonus:

Un difensore nella Regione ignora 1 delle ferite ricevute in battaglia. Dopo aver ignorato la ferita rimuovi la Città. Se non sono stati inferti colpi durante la battaglia o se le ferite subite sono state negate da un'altra fonte (e.g. da una montagna), la città non viene rimossa.

Se una città viene abbandonata (da un Generale che sposta tutte le sue Unità fuori dalla Regione), il segnalino Città rimane ed il prossimo Generale o Unità neutrale a finire lì ne potrà trarre beneficio.

Le carte e le abilità possono far riferimento a Regioni contenenti Città.

CURA

Quando un Drago si cura di 1 o più ferite, rimuovi quel numero di segnalini Ferita dal tracciato Ferite.

DADO DA COMBATTIMENTO

Vedere pag.12.



DIFENDERE, DIFENSORE

Vedere Combattimento a pag.12.

DISPLAY

Le carte Abitante sono messe nel display durante il setup, vedere pag.7.

DISTRUGGERE

Quando un'Unità, segnalino Potere o altro componente viene distrutto viene rimosso dal tabellone e rimesso nella riserva.

DRAGO

Vedere componenti a pag.4.

DRAGO/GENERALE CON LEGAME

Un Drago e un Generale con Legame Draconico possono essere chiamati Drago con Legame e Generale con Legame. Se una regola si riferisce ad un giocatore con Legame, indica solo il giocatore legato a te nello specifico.

DRAGO/GENERALE SENZA LEGAME

I Draghi e i Generali iniziano la partita senza Legame. Per avviare un Legame Draconico vedere pag.10.

ELIMINAZIONE

Se un Drago o un'armata contenente un Generale non può ritirarsi viene eliminato. Quando un giocatore viene eliminato la partita termina immediatamente con la vittoria del giocatore con più Potere (vedere Mantenimento a pag.9). Il giocatore eliminato (e il giocatore eventualmente a lui legato) non può vincere.



FERITE, TRACCIATO FERITE

Se un'armata viene ferita, il suo possessore decide quali Unità vengono distrutte e le rimuove dal tabellone. Se si tratta di un'armata neutrale, rimuovi le Unità neutrali.

Quando un Drago distrugge un'Unità in battaglia (non tramite Vaala o altri effetti), questa viene invece piazzata sul suo tracciato Essenza.

Se è un Generale ad essere ferito, distruggi invece un'Unità alleata nella Regione se possibile. Altrimenti il Generale è costretto a ritirarsi.

Se un Generale è costretto a ritirarsi durante una battaglia, l'avversario sceglie un Potere da rubare dal suo tracciato e lo mette sul proprio. Il segnalino non

viene girato quando viene preso, rimane nello stato in cui era. In una battaglia è possibile rubare al massimo 1 Potere in questo modo.

Se un Drago viene ferito, piazza un segnalino Ferita sul tracciato Ferite del Drago. Se non c'è più spazio sul tracciato, il Drago è costretto a ritirarsi.

Se un Drago è costretto a ritirarsi durante una battaglia, l'avversario sceglie un Potere da rubare dal suo tracciato e lo mette sul proprio. Il segnalino non viene girato quando viene preso, rimane nello stato in cui era. In una battaglia è possibile rubare al massimo 1 Potere in questo modo.

GENERALE

Vedere componenti a pag.4.

GIOCATORE

Un giocatore può essere un Drago o un Generale. Se non è diversamente specificato, il termine fa riferimento sia ai giocatori umani che ai Senzavolto.

GIOCATORE SENZAVOLTO

Vedere pag.10.

GLIFI

Vedere pag.11.

INABILE

Durante una battaglia, se infliggi una Ferita ad un Drago completamente ferito o ad un'armata contenente soltanto un Generale, questi è inabile e obbligato a ritirarsi. Ruba 1 Potere da quel giocatore (vedi Rubare a pag 19).

INIZIATIVA

Vedere componenti a pag.5. Il giocatore con il segnalino Iniziativa ha l'Iniziativa ed è il primo di turno.

LEGAME DRACONICO

Vedere Legame Draconico a pag.10.

MARE

Unità, Generali e Draghi non possono muovere nelle Regioni di mare. Inoltre non esistono carte Regione associate ad esse.

MIGLIORARE, CARTE ABITANTE

Vedere componenti a pag.5.



- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1 Glifo Miglioramento | 4 Icona Tipo Unità |
| 2 Nome Unità | 5 Regione di partenza |
| 3 Abilità | 6 Testo narrativo |

Le carte Abitante sono usate dai Generali per migliorare le proprie Unità.

Quando prendi una carta Abitante, piazzala sul tipo di Unità corrispondente (Fanteria - spada, a Distanza - frecce o Cavalleria - ferri di cavallo) sulla tua plancia. Se possiedi già una carta Abitante di quel tipo, scarta quella già esistente prima di piazzare quella nuova. Non viene pescata nessuna carta dal mazzo a rimpiazzare quella appena acquisita.

Fintanto che possiedi una carta Abitante sulla tua plancia, tutte le tue Unità corrispondenti di quel tipo posseggono il potere speciale indicato sul fondo della carta.

Non c'è modo di rimuovere le carte Abitante da altri giocatori.



MONTAGNE

Se in una battaglia ci sono Unità che hanno attraversato un confine con un'icona montagna (sinistra), i difensori ignorano un colpo subito (critico o standard).

Le seguenti Regioni sono adiacenti a montagne:

- Boschi Fai
- Boschi Nahu
- Tyveria del Sud
- Primalia Superiore



NON CONTROLLATA

Vedere Regioni a pag.18.

PASSARE

Vedere Fase Pianificazione a pag.8.

PIAZZARE

Le Unità, le Città e i segnalini Potere vengono piazzati sul tabellone dalla riserva. Se nella riserva non è presente un segnalino, allora non può essere piazzato.

PIANIFICAZIONE

Vedere Fase Pianificazione a pag.8.

PILA DELLE AZIONI

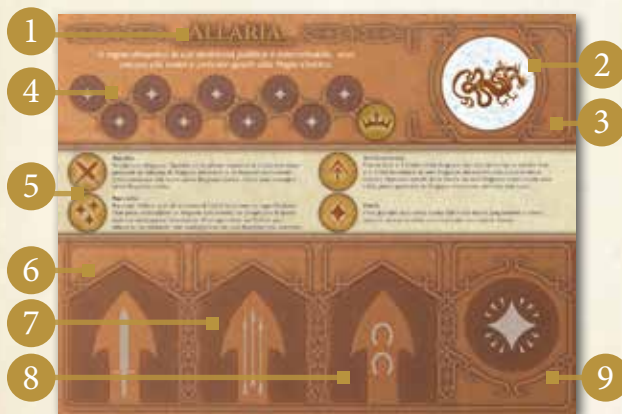
Vedere Fase Pianificazione a pag.8.

PLANCIA

Vedere componenti a pag.5.



- | | |
|----------------------------------|--|
| 1 Nome stirpe draconica | 5 Descrizione Glifo |
| 2 Runa stirpe draconica | 6 Tracciato Ferite e Valore di Combattimento |
| 3 Legame Draconico (Personaggio) | 7 Tracciato Essenza |
| 4 Tracciato Potere | 8 Spazio mazzo Vaala |



- | | |
|----------------------------------|-----------------------|
| 1 Nome Regno | 5 Descrizione Glifo |
| 2 Stendardo Regno | 6 Abitante Fanteria |
| 3 Legame Draconico (Personaggio) | 7 Abitante a Distanza |
| 4 Tracciato Potere | 8 Abitante Cavalleria |
| | 9 Spazio mazzo Vaala |

RACCOGLIERE

Quando raccogli Potere, prendi il Potere dalla Regione e piazzalo sul tuo tracciato Potere.

REGIONI NEUTRALI

Vedere Regioni a pag.18.

REGIONE FOCUS

La Regione contenente più segnaline Potere è la Regione Focus ed è spesso il bersaglio dell'azioni dei Senzavolto. In caso di parità, la Regione Focus è la più vicina a tale Generale o Drago Senzavolto. Un ulteriore pareggio viene risolto dal giocatore con il segnalino Iniziativa.

Le Regioni Focus possono cambiare a seconda del Senzavolto in questione. Anche fosse una sola potrebbe cambiare repentinamente grazie a cambiamenti sul tabellone o al giocatore con il segnalino Iniziativa.

REGIONI, CARTE REGIONE

Le Regioni sono zone di terra delimitate da un confine, come mostrato sul tabellone. Due Regioni sono adiacenti se condividono un confine.

Ogni Regione ha una carta associata, posseduta dal giocatore in controllo di quella Regione.

Le carte Regione vengono risolte seguendo le istruzioni sul tabellone, non da un particolare giocatore. Questo implica che, ad esempio, una carta Regione giocata da qualcuno potrebbe essere risolta da un altro giocatore che in quel turno la conquista.

I Generali possono avere un massimo di 6 Unità per Regione. Se viene piazzata un'Unità oltre il limite, il proprietario deve rimuoverle fino ad averne 6.

- Una Regione senza Unità si dice non controllata. I Draghi non sono Unità e quindi non contano ai fini di determinare se una Regione è controllata o meno.
- Una Regione contenente tue Unità si dice alleata. Controlli questa Regione.
- Una Regione contenente Unità neutrali è neutrale.
- Una Regione contenente Unità nemiche è nemica.

RISOLUZIONE

Vedere pag. 8.

RISOLVERE CARTE

Le carte contenute nella pila delle Azioni vengono risolte durante la fase Risoluzione. Vedere pag. 8.

RITIRATA

Vedere pag.12.

RIPOSO & RECUPERO

Draghi completamente feriti possono attivare solamente il Glifo Recupero & Riposo. Invece di risolvere un Glifo presente su una carta Azione, attiva il Glifo Recupero & Riposo, curando 2 ferite. Dopo di esso, se la carta contiene altri Glifi e il Drago non è più completamente ferito, risolvili normalmente.



ROUND

Una partita di Lords of Vaala si svolge in round, vedere pag.8.

RUBARE

Per rubare un Potere, prendi un segnalino Potere a scelta dal tracciato Potere del giocatore e mettilo sul tuo. Il segnalino non viene girato quando viene preso, rimane nello stato in cui era.

SEGNALINI POTERE

Vedere componenti a pag.5.



1 Segnalino Potere

2 Segnalino Potere utilizzato

SEGNALINO LEGAME DRACONICO

Vedere componenti a pag.5.

SPOSTAMENTI

Le Unità e i Draghi si muovono spostandosi da una Regione all'altra. Se non ci sono specifiche sulla Regione di partenza o di arrivo di un Movimento, puoi muoverti da o verso qualunque Regione. Ad esempio se il tuo Glifo permette di muovere il tuo Drago in una Regione adiacente, essa può essere controllata, non controllata o in qualunque altro stato, fintanto che è adiacente.

Dopo il movimento di un Drago o Generale c'è la possibilità di formare un Legame Draconico, vedere pag.10.

Dopo il movimento di un'Unità, se ce ne sono più di 6 (allete) in una Regione rimuovile fino ad averne 6.

TRACCIATO ESSENZA

Quando un Drago distrugge una Unità in battaglia (non tramite Vaala o altri effetti), aggiunge quell'Unità al suo tracciato Essenza. Quando il tracciato è pieno, rimuovi tutte le Unità dal tracciato e aggiungi 1 segnalino Potere al tracciato Potere preso dalla riserva.

Nagasha Magnifex ha distrutto 2 Unità in una battaglia devastante e la sua Essenza era già quasi piena. Piazza la prima Unità sul tracciato, riempiendolo, e aggiunge 1 segnalino Potere al tracciato corrispondente.



Rimuove poi tutte le Unità dal tracciato e piazza la seconda Unità sul primo spazio, pronta a conquistare il prossimo segnalino Potere!



TRACCIATO POTERE

Ogni plancia ha un tracciato Potere. Quando ottieni segnalini Potere (e.g. quando attivi un Glifo), piazzalo sul tuo tracciato con l'icona Potere scoperta. Quando spendi Potere (solitamente attivando una carta Vaala), gira sul dorso quel numero di segnalini Potere.

Il Potere speso conta ai fini della vittoria ma non può essere usato in altri modi.

Se un giocatore completa il tracciato Potere (10 Potere), vince immediatamente il gioco. Se possiede un alleato, vincono entrambi.

Se un segnalino Potere viene perso o rubato, è il giocatore ad aver causato questo effetto a decidere quale segnalino viene perso. **Il segnalino non viene girato quando viene preso, rimane nello stato in cui era.**

UNITA'

Vedere componenti a pag.5.

Ci sono diversi tipi di Unità che appartengono ai giocatori Generali (Fanteria, Cavalleria, a Distanza e Generali) e alle Unità neutrali.

I Generali possono avere un massimo di 6 Unità per Regione. Se viene piazzata un'Unità oltre il limite, il proprietario deve rimuoverle fino ad averne 6.

Il numero di Unità schierabili di un certo tipo corrispondono a quelle rimaste nella riserva del giocatore.



Il giocatore allariano schiera Unità oltre il limite di 6 (Generale incluso). Deve immediatamente rimuoverne alcune per tornare al limite di 6.

UNITA' NEUTRALI

Vedere componenti a pag.5.

VAALA, CARTE VAALA

Le carte Vaala non vanno nella pila delle Azioni.

Le carte Vaala sono un tipo speciale di carte che può essere giocato solo durante la fase di Risoluzione, solitamente quando indicato dal Glifo Vaala.

Per giocare una carta Vaala, spendi Potere dal tuo tracciato pari al costo della carta Vaala rovesciando i segnalini sul dorso. Dopo aver pagato, risolvi gli effetti della carta, poi scartala scoperta nella tua pila degli scarti Vaala a meno che non sia diversamente specificato.



- 1 Icona Personaggio
- 2 Nome
- 3 Costo in Potere
- 4 Effetto
- 5 Testo narrativo

Se devi pescare, rivelare o interagire in qualche modo con il tuo mazzo Vaala ed è vuoto, prima di tutto mischia i tuoi scarti a formare un nuovo mazzo.

VALORE DI COMBATTIMENTO

Vedere pag.13.



VITTORIA

Vedere pag.9.

APPENDICE



Solitario

Per giocare a Dragonbond: Lords of Vaala in solitario, procedi così:

- Tutti gli altri giocatori sono Senzavolto (vedi pag.10).
- Hai sempre tu il segnalino Iniziativa. Non viene passato agli altri giocatori quando passi.
- Se un Senzavolto deve prendere una decisione, come la Regione in cui ritirarsi, identifica le sue opzioni e poi scegli casualmente utilizzando un dado o una moneta.

Esempio di gioco

Scannerizzate il codice QR qui sotto per una panoramica sul primo round di gioco, con tonnellate di diagrammi e schemi (perfetti per imparare).



FAQ

Se sto giocando Ferellon Fulgen ed ho un Legame con Elyse di Allaria, in che modo interagiscono le nostre abilità da Legame?

Dato che Ferellon conta come adiacente ad Elyse ai fini del movimento e si cura 1 ferita ogni volta che si muove in una Regione adiacente ad Elyse, si curerà di una ferita ad ogni movimento.

Un movimento fatto come parte di un Glifo Assalto/Ira conta come tale?

Sì, e con esso ogni abilità attivata dal movimento (come i Cavalieri Griffon o i Cacciatori Fai).

Se ho un Legame con un Drago e lui si trova in una Regione non controllata, controllo tale Regione?

No, i Generali controllano le Regioni in cui si trovano Unità amiche. Un Drago non è una Unità.

Allaria e Nahuac sono adiacenti?

No, ma sono connesse dal mare.

Se due giocatori si rubassero a vicenda Potere durante un combattimento a causa delle ferite inferte, chi ruba per primo?

Vengono risolti prima i colpi critici dell'attaccante, poi tutti i colpi del difensore ed infine i colpi standard dell'attaccante. Qualora venisse inferto sufficiente danno, rubare Potere verrebbe risolto nello stesso ordine.

Cosa succede se il testo di una carta è in contraddizione con le regole?

Il testo della carta ha precedenza. Seguite la carta e ignorate la regola in conflitto.



ALLARIA

"Onora i tuoi Doveri"

Il Regno Draconico di Allaria è uno dei più potenti reami di Valerna, governato da una antica dinastia di re mezzelfi il cui potere si basa su rigide gerarchie di casta. I mezzelfi, o Allai, costituiscono l'élite del reame mentre gli elfi d'argento, o Ellari, sono la casta inferiore. A metà tra le due caste si trovano la maggior parte dei cittadini Allariani, umani e gnomi dorati Godao. Il Regno ha rapporti di alleanza con i nomadi Bucentauri dall'ovest, e alcuni di essi hanno anche adottato la cultura Allariana.

Onorevoli e orgogliosi, gli Allariani seguono la legge dell'Eliadu, un testo sacro filosofico che insegna le basi per una società prospera: l'universo ha uno stato naturale di ordine, e chiunque deve imbrigliare i propri sogni in virtù del senso di onore e dovere. Ogni cittadino di Allaria, anche il più oppresso elfo d'argento, si sforza per onorare questi principi.

Il cuore dell'armata Allariana sono la Guardia Giurata, formata dalla fanteria più organizzata e disciplinata del mondo, e la Cavalleria Guardiana, a cavallo di fiere bestie Qirin. A supporto si trovano gli gnomi dorati e le loro invenzioni mortali, assieme ad arcieri Bucentauri e maestri di spada dalle tribù occidentali.



TYVERIA

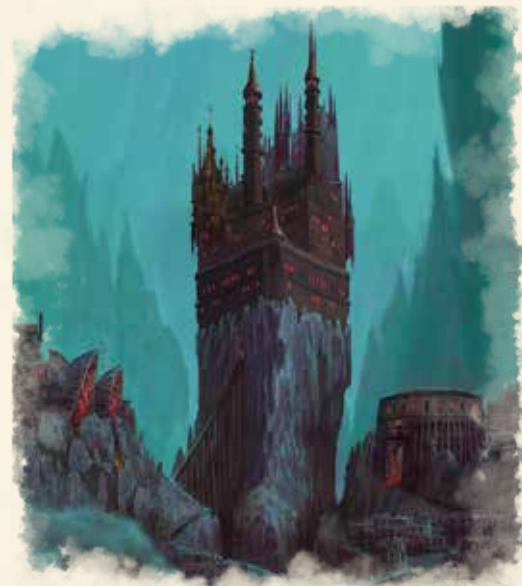
"Scatena il tuo Sangue"

Al centro di Valerna risiede l'Impero del Sangue di Tyveria, il fulcro politico, militare e culturale del continente. Come una possente spada che incombe sugli altri reami, Tyveria rappresenta una minaccia costante per tutte le nazioni confinanti a causa delle sue mire espansionistiche, la sete di sangue malcelata, l'impareggiabile esercito e la sua potenza commerciale.

I Tyveriani sono noti per la spietatezza, il rispetto per il potere e la completa ignoranza verso quello che altre persone considererebbero tatto o diplomazia. Sono governati dai maghyri, una élite di esseri simili a vampiri che necessitano e godono del sangue delle creature viventi e da esso ne traggono poteri magici noti come stregoneria del sangue.

L'esercito tyveriano consiste principalmente di sanguigni - umani della casta serf che tentano di ascendere in società mettendo alla prova la loro fortuna in arene o nei campi militari. Ai sanguigni viene insegnato a non dar peso alla loro vita e incolumità, e questo li rende incredibilmente feroci sul campo di battaglia.

Gli ufficiali tyveriani sono vampyri - nobili minori che bevono sangue come i maghyri ma senza abilità magiche. I vampyri controllano i sanguigni e hanno il diritto di cavalcare gli insetti giganti dell'armata - skorpikons e vespidae. Completano l'armata i giganti guerrieri tribali Ogerron dalle pianure orientali e gli astuti halfling Shiv, maestri di veleni ed esplosivi.





STIRPE FULGEN

"Solo la mia legge governerà"

La stirpe Fulgen è una delle più antiche stirpi draconiche, risalente ai giorni dell'esilio, quando tutti i draghi furono banditi sulla Luna Rossa di Drakha. I draghi Fulgen posseggono corpi a scaglie metalliche e occhi scintillanti, assieme all'abilità di esalare oro fuso.

Il sire della Stirpe Fulgen, o Azhurma, è Sua Radiosa Maestà Aureus, il più nobile e magnifico drago di Drakha. Più orgogliosi e più arroganti degli altri draghi, i Fulgen credono fermamente nel loro diritto a governare sugli altri tramite l'esperienza, l'intelligenza e la saggezza. Governano con rigore e autorità la Città Dorata, l'insediamento più grande e civilizzato della Luna Rossa.

I draghi Fulgen sono saggi, acculturati e diplomatici, ma non mancano di essere spaventosi negli scontri. Poche creature possono sopravvivere ad un Fulgen irritato, e virtualmente nessuno può confrontarsi con la loro rabbia. Convinti della loro superiorità e dell'abilità di governare su tutte le forme di vita, i Fulgen pensano sia un onore morire per loro mano.

Nonostante la loro incredibile forza, i Fulgen sono noti per la loro tolleranza per le forme di vita inferiori. Fintanto che obbediscono alla legge di Aureus e non provano a scappare, permettono ai draconidi più piccoli e agli umani di vivere come liberi cittadini nella Città Dorata.



STIRPE MAGNIFEX

"La bellezza sopra a tutto"

Un'antica e sofisticata stirpe draconica, i Magnifex sono tanto astuti quanto vanitosi e tanto splendidi quanto sadici. Hanno stili di vita squisiti anche per gli standard draconici. Le loro case si trovano nei paesaggi più mozzafiato, i loro tesori sono fatti solo di opere d'arte e si nutrono solo delle prede meglio stagionate. Tuttavia, la miglior stagionatura per un Magnifex è data dal dolore, e il miglior contorno il terrore.

I draghi Magnifex si riconoscono per i loro corpi eleganti e risplendenti. Anche quando calano sulla preda sono una visione spettacolare, mentre le scaglie riflettono il sole in una miriade di colori e i loro battiti d'ali trasformano l'ombra in arcobaleni mentre esalano bismuto velenoso e mercurio liquido sulla vittima affascinata.

E' facile attirare un Magnifex in combattimento a causa del suo senso dell'onore, ma è anche un cauto avversario data la sua vanità. Il danno fisico altera la sua bellezza, ma non permetterebbe a nessun insulto di passare senza conseguenze.

L'Azhurma, o anziano della stirpe, è Sivax, il Principe dell'Estasi Perfetta. Ossessionato dalla ricerca del piacere ultimo, ha fondato diverse scuole d'arte draconica.



Riassunto

Round

Ogni round si divide in 3 fasi:

PIANIFICAZIONE

Aggiungi una carta Evento alla pila delle Azioni. I giocatori aggiungono a turno carte coperte alla pila delle Azioni fino a che un giocatore non passa (prende il segnalino Iniziativa). Aggiungete un'altra carta alla pila.

RISOLUZIONE

La pila delle Azioni viene risolta una carta alla volta. I giocatori attivano i Glifi seguendo le istruzioni su plance e tabellone.

MANTENIMENTO

Se il mazzo Eventi è finito, vince chi ha più Potere. Altrimenti ripristina la mano e le carte Abitante.

Battaglia

Scegli un giocatore presente nella Regione.

1. Lancia un numero di Dadi da combattimento pari al tuo Valore di Combattimento.
2. Applica immediatamente i colpi critici.
3. Il difensore può ritirarsi o contrattaccare lanciando a sua volta.
4. In caso di contrattacco applica i danni del difensore e poi i colpi standard dell'attaccante.
5. Nel caso rimangano Unità nemiche o Draghi, l'attaccante decide se attaccare di nuovo o ritirarsi.

VALORE DI COMBATTIMENTO

Draghi: Valore di Combattimento più a sinistra della plancia.

Generali: Numero di proprie Unità nella Regione, +1 se è presente almeno una Fanteria, una Cavalleria e una Unità a Distanza, +1 se nella Regione c'è il Generale.

Legame Draconico

Dopo aver risolto una carta Azione o essersi ritirati, se il tuo Generale o Drago si trova nella stessa Regione di un Drago o Generale senza Legame:

1. Entrambi i giocatori lanciano un dado.
2. Ogni giocatore può spendere un Potere per rilanciare.
3. Entrambi possono alternarsi nei rilanci fino a che entrambi non possono o vogliono smettere.
4. Se entrambi i dadi mostrano almeno un colpo si crea un Legame Draconico.
5. Un Generale e un Drago con Legame Draconico fanno parte della stessa squadra. Se vince uno, vince anche l'altro.

Glifi Regionali



MIGLIORAMENTO

Un Generale in controllo di questa Regione può scegliere un Abitante dal display la cui Regione di appartenenza corrisponde a questa Regione. Spendendo un Potere si può prendere un Abitante di una Regione adiacente. Il Generale piazza l'Abitante scelto sulla propria plancia.



RINFORZI

Se questa Regione è neutrale o non controllata, piazza 2 Unità neutrali nella Regione. Se è controllata, il Generale che la controlla piazza un'Unità a sua scelta nella Regione e in ogni Regione adiacente sotto al suo controllo.



FORTIFICAZIONE

Se non ci sono Città nella Regione, aggiungine una.

Rubare Potere

Se durante una battaglia viene inflitta una Ferita ad un Drago completamente ferito o ad un'armata contenente soltanto un Generale, chi ha inflitto il danno ruba 1 Potere all'altro. Il giocatore colpito è obbligato a ritirarsi.