

CAMPIONI DI MIDGARD

UN GIOCO DI OLE STEINESS

REGOLE DEL GIOCO





PRESENTAZIONE DEL GIOCO



LO JARL DI TRONDHEIM È MORTO

Privo di una forte guida, il ricco porto di Trondheim è sprofondata nel caos. Temibili creature hanno avvertito la debolezza di Midgard e stanno dando l'assalto, diffondendo terrore e distruzione nella loro scia. I troll attaccano la città. I draugr terrorizzano i villaggi circostanti. Mostri attaccano viaggiatori e mercanti. La gente soffre e ha bisogno di un campione.

In **Campioni di Midgard**, impersoni un capo vichingo in cerca di **Gloria** per il tuo clan e desideroso di prendere il posto del vecchio jarl. Sconfiggi i troll per mantenere la cittadinanza dalla tua parte. Abbatti i draugr per guadagnare oro e finanziare le tue spedizioni. Uccidi mostri nelle loro tane per ottenere **Gloria** e il favore degli dei. Sconfiggendo queste epiche creature ti dimostrerai degno di diventare il nuovo jarl e sarai proclamato **Campione di Midgard!**



SCOPO DEL GIOCO



Lo scopo del gioco è guadagnare la maggior quantità di **Gloria** entro 8 turni.

La **Gloria** si ottiene principalmente combattendo nemici e viene persa per via del Disonore dovuto alla mancata difesa della città. Per ulteriori informazioni, vedi il punteggio del gioco.





MATERIALI DI GIOCO



1 Tabellone di gioco



5 Schede Capo Vichingo
Ciascuno con un'abilità speciale unica



8 Tessere Banco del Mercato
4 Militari
4 Economiche



20 Pedine Lavoratore
5 per colore di ciascuno giocatore



1 Segnalino Turno



1 Segnalino Primo Giocatore

1 Drakkar
Pubblica Piccola



4 Drakkar
Private



1 Drakkar
Pubblica Grande



8 Segnalini colore giocatore



8 Carte
Nave
Mercantile



10 Carte
Runa



18 Carte Spedizione



36 Carte Mostro (MONSTER)



12 Carte Destino



16 Carte Troll



21 Carte Draugr



20 Cubi di
Legno



34 Dadi Guerriero Vichingo
12 Spadaccini (dadi bianchi)
12 Lancieri (dadi rossi)
10 Berserk (dadi neri)



60 Monete



30 Cubi
Cibo



3 Gettoni Danno



54 Gettoni Favore



28 Gettoni Disonore
I gettoni Disonore provocano
una perdita di Gloria
al termine della partita



PREPARAZIONE DELLA PARTITA

- 1 Posiziona il tabellone di gioco al centro del tavolo.
- 2 Posiziona il segnalino del turno nello spazio del primo turno.
- 3 Mischia le tessere Banco del Mercato e posizionale (a faccia in su) sugli spazi vuoti in base al numero dei giocatori. Le tessere Banco del Mercato funzionano come qualsiasi altra area del tabellone ma forniscono opzioni diverse ad ogni partita.

In una partita a 2 giocatori, aggiungi 1 tessera Militare e 1 tessera Economica.

In una partita a 3 giocatori, aggiungi 1 tessera Militare e 2 tessere Economiche.

In una partita a 4 giocatori, aggiungi 2 tessere Militari e 2 tessere Economiche.

Riponi nella scatola le rimanenti tessere Banco del Mercato.

- 4 Posiziona la Drakkar Pubblica Piccola e quella Grande sugli spazi corrispondenti del tabellone, quindi colloca le Drakkar Private lungo il bordo del tabellone, vicino alla Capanna del Carpenterie (le Drakkar Private contrassegnate con 3+ e 4+ devono essere riposte nella scatola nel caso in cui il numero di giocatori fosse inferiore alla quantità indicata).
- 5 Mischia le carte Runa, le carte Destino, le carte Nave Mercantile, le carte Troll, le carte Draugr, le carte Spedizione e le carte Mostro e posizionale sugli spazi corrispondenti del tabellone.
- 6 Posiziona vicino al tabellone di gioco e in modo che siano accessibili a tutti i gettoni Cibo, Legno, i dadi Guerrieri Vichingo (dadi Spadaccino, dadi Lanciere e dadi Berserk), le Monete, i gettoni Favore e Disonore.
- 7 Il giocatore che si è guadagnato più recentemente gloria in battaglia riceve il segnalino Primo Giocatore (*in alternativa scegli il primo giocatore in modo casuale*).
- 8 Cominciando dal giocatore a destra del Primo Giocatore e procedendo in senso antiorario, ciascun giocatore sceglie una scheda Capo Vichingo. *Le schede Capo Vichingo indicano l'abilità speciale del leader, oltre alla capacità massima di Guerrieri Vichinghi.*

- 9 I giocatori prendono le pedine lavoratore del colore che preferiscono e le risorse iniziali: 1 Cibo, 1 Legno, 1 Moneta e 1 dado Spadaccino.



- 10 Posiziona un disco del tuo colore di giocatore sul tabellone segnapunti e l'altro sulla scheda dei giocatori, per indicare il tuo colore. Quindi colloca 1 pedina lavoratore nella riserva generale (da ottenere tramite l'utilizzo del luogo Capanna dei Lavoratori) e conserva le altre 3 nella riserva personale (4 in una partita a due giocatori). Eventuali pedine lavoratore extra devono essere riposte nella scatola.

- 11 Infine, ciascun giocatore riceve 1 carta Destino a caso. Ora è tutto pronto per iniziare.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA



Una partita si svolge in 8 turni, durante i quali devi mandare i lavoratori del tuo clan in città a procurarsi le armi e le risorse necessarie per respingere le orde di nemici al di là delle mura. I lavoratori possono preparare i tuoi Guerrieri Vichinghi per combattere i Troll che attaccano regolarmente la città, i Draugr che tormentano i villaggi vicini o per cacciare i Mostri in agguato lungo rive distanti, pronti ad attaccare la città e le navi che assicurano la sopravvivenza del porto nordico. La maggior parte dei luoghi del tabellone può essere occupata da 1 solo lavoratore per turno: se desideri qualcosa, sarà meglio che tu ci metta sopra le mani per primo!

Al termine dell'ottavo turno, il giocatore che ha accumulato la maggior quantità di **Gloria** vince la partita.

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

I passaggi necessari per completare un turno di **Campioni di Midgard** sono esposti nell'iconografia presente nell'angolo superiore destro del tabellone di gioco. Ciò costituisce un comodo promemoria durante le partite. I passaggi sono illustrati di seguito.

PREPARAZIONE DEL TURNO

All'inizio di ciascun turno, è necessario rifornire come indicato di seguito i luoghi del tabellone e delle carte. I luoghi del tabellone che richiedono attenzione in questa fase sono contrassegnati in blu per una più facile identificazione.



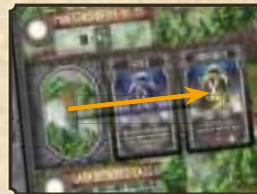
1 Posiziona la prima carta del mazzo Troll a faccia in su nello spazio Troll del tabellone.



2 Posiziona le prime 2 carte del mazzo Draugr a faccia in su negli spazi Draugr del tabellone.



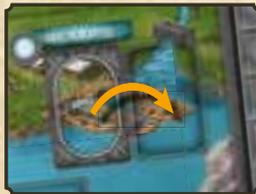
3 Posiziona 1 carta Spedizione a faccia in giù in ciascuno spazio Spedizione del tabellone.



4 Posiziona 1 carta Runa a faccia in su in ciascuno spazio accanto al luogo Maestro delle Rune.



5 Posiziona 1 carta Mostro a faccia in su in ciascuno spazio Mostro vuoto del tabellone (gli spazi Spedizione e Mostro più a destra sono usati solo nelle partite con 4 giocatori).



6 Rivela la prima carta Nave Mercantile e collocala sulle carte Nave Mercantile rivelate in precedenza.



7 Aggiungi 1 Guerriero Vichingo (del colore appropriato) a ogni luogo Fabbricante di Spade, Fabbricante di Lance e Fabbricante di Asce. Aggiungi 1 Cibo al luogo Affumicatoio (i luoghi che ricevono un elemento aggiuntivo ogni turno sono contrassegnati in blu per una più facile identificazione).

I luoghi blu ricevono ogni turno un elemento aggiuntivo a prescindere dal fatto che siano vuoti o meno. I beni possono accumularsi e rendere questi luoghi più interessanti nei turni a seguire.

POSIZIONAMENTO DEI LAVORATORI

Durante la fase di posizionamento dei lavoratori, i giocatori collocano a turno i propri lavoratori nei luoghi del tabellone e applicano gli effetti corrispondenti. La maggior parte dei luoghi ha spazio per un solo lavoratore.

Cominciando dal giocatore in possesso del segnalino Primo Giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori assegnano a turno 1 lavoratore alla volta a uno spazio disponibile del tabellone ed eseguono l'azione associata. Questo processo viene ripetuto fino all'esaurimento dei lavoratori di tutti i giocatori. Quindi, i giocatori procedono all'assegnazione dei Guerrieri Vichinghi.



Il lavoratore viene posizionato sulla casella del Fabbriante di Lance

I luoghi del tabellone sono codificati in base al colore per semplificare la risoluzione di ciascuna fase:



I luoghi marroni vengono risolti immediatamente. Non appena un giocatore colloca una pedina lavoratore su un luogo marrone, segue le istruzioni di quel luogo.



Anche i luoghi blu vengono risolti immediatamente. Questi luoghi hanno un colore diverso in quanto ricevono attenzioni speciali durante la fase di preparazione di ciascun turno del gioco.



I luoghi rossi sono zone di combattimento. Questi luoghi non hanno effetto istantaneo. Quando un giocatore posiziona un lavoratore in un luogo di combattimento, occupa tale luogo per combattervi il Mostro ad esso associato nella fase seguente: Assegnazione dei Guerrieri Vichinghi e Risoluzione dei Combattimenti.



Nota : le Drakkar Pubbliche sono luoghi unici in quanto sono sia marroni che rossi. Presentano 1 effetto che viene risolto istantaneamente e un altro effetto che viene risolto durante la fase di Assegnazione dei Guerrieri Vichinghi e la Risoluzione dei Combattimenti. Quest'ultima viene illustrata in dettaglio nelle descrizioni sottostanti.

I luoghi del tabellone prevedono un'ampia varietà di effetti descritti in dettaglio di seguito. Se si tratta della tua prima partita a Campioni di Midgard, assicurati di leggere questi effetti per intero per capire al meglio l'iconografia del tabellone.

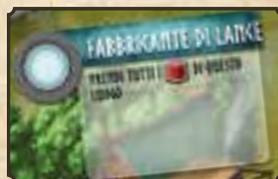
Nota che molti luoghi permettono di reclutare dadi Guerrieri Vichinghi o raccogliere risorse. Cibo, Legno, Monete, Favore e Disonore sono illimitati. I dadi Guerrieri Vichinghi sono limitati dalla quantità della riserva e ciascun giocatore può averne solo 8 per volta, come indicato dalla Casa Lunga stampata sulla scheda Capo Vichingo. Nel caso in cui l'aggiunta di dadi ti porti a superare il limite di 8 Guerrieri Vichinghi, prendine fino a raggiungere tale cifra e riponi i restanti nella riserva (i guerrieri non combatteranno se non c'è posto per loro nella Casa Lunga).

POSIZIONAMENTO DEI LAVORATORI - LUOGHI



Fabbriante di Asce

Prendi tutti i dadi Berserk presenti in questo luogo e aggiungili alla tua riserva personale.



Fabbriante di Lance

Prendi tutti i dadi Lancieri presenti in questo luogo e aggiungili alla tua riserva personale.



Spazi carta Draugr 1 e 2

Durante la fase di Assegnazione dei Guerrieri Vichinghi, schiera questi ultimi per affrontare i Draugr.



Territori di Caccia

Invia i Guerrieri Vichinghi a cacciare Cibo durante la fase di Risoluzione dei Combattimenti

(questo spazio può ospitare numerosi guerrieri. Non c'è limite al numero di giocatori che possono collocare qui un lavoratore. I gettoni Favore possono essere usati qui per i rilanci).



Casa Lunga dello Jarl

Prendi 1 Spadaccio vichingo dalla riserva e il segnalino Primo

Giocatore da chiunque lo abbia. Se hai già il segnalino Primo Giocatore, passalo al giocatore alla tua sinistra. Si tratta dell'unico modo per spostare il segnalino Primo Giocatore.



Capanna del Saggio

Guarda 1 carta Spedizione a faccia in giù e quindi pesca 1 carta Destino.

Le carte Destino forniscono opportunità per il punteggio di fine partita e non devono essere rivelate agli avversari fino alla fine della partita.



Drakkar Pubblica Grande

Paga 1 Moneta alla riserva, quindi posiziona questa Drakkar nel porto adiacente al luogo

Rive Distanti dove vorresti recarti. Durante la fase di Assegnazione dei Guerrieri Vichinghi dovrai caricare la Drakkar con Guerrieri Vichinghi e il Cibo necessario per sfamarli. Puoi scegliere la quantità di Guerrieri Vichinghi e di Cibo da caricare ma la somma combinata non può superare la capacità della Drakkar di 10.



Carpentiere

Seleziona una Drakkar Privata e paga il costo indicato sulla carta. Prendi la Drakkar Privata da quelle

accanto al tabellone e colloca accanto alla scheda del Capo. Puoi posizionare un lavoratore su questa Drakkar Privata in qualsiasi fase di Posizionamento dei Lavoratori (incluso il turno in cui è stato acquisito) e usarla come una Drakkar Pubblica Piccola o Grande. Le capacità delle Drakkar Private e le loro ricompense in termini di Gloria variano in base al costo.

Un giocatore può costruire solo 1 Drakkar Privata.



Mercato

Commercia Cibo, Legno e/o Monete con la riserva in cambio di Cibo, Legno e/o

Monete secondo un rapporto di 1:1. Durante l'attivazione di questo luogo puoi compiere quanti scambi commerciali desideri.



Drakkar Pubblica Piccola

Posiziona questa Drakkar nel porto adiacente al luogo Rive Distanti dove vorresti

recarti. Durante la fase di Assegnazione dei Guerrieri Vichinghi dovrai caricare la Drakkar con Guerrieri Vichinghi e il Cibo necessario per sfamarli. Puoi scegliere la quantità di Guerrieri Vichinghi e di Cibo da caricare ma la somma combinata non può superare la capacità della Drakkar di 5.



Nave Mercantile

Paga 1 Moneta alla riserva, quindi prendi la quantità di Cibo, Legno o Guerrieri Vichinghi

indicata sulla carta Nave Mercantile attuale.



Affumicatoio

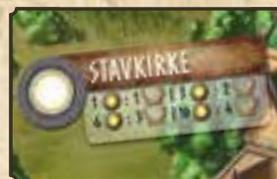
Prendi tutto il Cibo presente in questo luogo e colloca nella tua riserva personale.



Maestro delle Rune

Paga 1 Legno alla riserva e prendi 1 carta Runa, collocandola a faccia in su di

fronte a te. Puoi scegliere una delle carte Runa a faccia in su o prenderne una a caso dal mazzo. Le rune forniscono potenti abilità a uso singolo (come indicato sulle carte Runa). Per attivare una carta Runa, basta girarla. Le rune possono essere attivate in qualsiasi momento. Conserva la carta per il punteggio di fine partita.



Chiesa di legno

Paga X Monete alla riserva. Prendi dalla riserva una quantità di gettoni Favore a seconda

del numero di Monete pagate.

- 1 Moneta = 1 gettone Favore
- 3 Monete = 2 gettoni Favore
- 6 Monete = 3 gettoni Favore
- 10 Monete = 4 gettoni Favore

È consentito acquisire un massimo di 4 gettoni Favore per singola attivazione di questo luogo.



Fabbricante di Spade

Prendi tutti i dadi Spadaccini presenti in questo luogo e aggiungili alla tua riserva

personale.



Spazio carta Troll

Durante la fase di Assegnazione dei Guerrieri Vichinghi, schiera questi ultimi per

affrontare il Troll.



Capanna dei Lavoratori

Paga 5, 4, 3 o 2 Monete e prendi il lavoratore extra. Il lavoratore può essere usato

durante il turno di gioco in corso e tutti i turni futuri. Il primo giocatore a usare questo spazio paga 5, il seguente 4 e così via.



Mendicare

Se non sei in grado o non vuoi attivare un luogo del tabellone, devi

Mendicare. Per farlo, disponi un lavoratore sulla tua scheda del giocatore, quindi prendi 1 Cibo e 1 Disonore dalla riserva.

POSIZIONAMENTO DEI LAVORATORI – BANCHI DEL MERCATO

Il funzionamento delle tessere Banco del Mercato è simile a quello degli altri luoghi del tabellone, tuttavia i banchi forniscono opzioni diverse a ogni partita. I Banchi del Mercato possono essere attivati solo una volta per posizionamento, salvo diversamente indicato.

Tessere Banco del Mercato – Economiche



Aumingi

Riponi 1 Cibo nella riserva e prendi 1 gettone Favore. Questa azione può essere ripetuta fino a 3 volte per singola attivazione.



Skald

Ottieni 2 punti Gloria.



Mercante Generoso

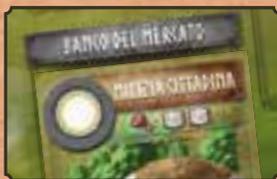
Prendi 1 Cibo e 1 Legno dalla riserva.



Ricco Straniero

Prendi 2 Monete dalla riserva.

Tessere Banco del Mercato – Militari



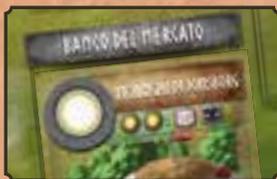
Milizia Cittadina

Riponi 1 Cibo nella riserva e prendi 2 dadi Spadaccino.



Razziatori

Riponi 1 Legno nella riserva e prendi 2 dadi Lanciere.



Vichinghi di Jomsborg

Riponi 2 Monete nella riserva e prendi 1 dado Spadaccino e 1 dado Berserk.



Variaghi

Riponi 1 Moneta nella riserva e prendi 1 dado Spadaccino e 1 dado Lanciere.

ASSEGNAZIONE DEI GUERRIERI VIKINGHI

Ciascun giocatore che ha posizionato un lavoratore in un luogo di combattimento (luogo della carta Troll, luogo della carta Draugr o Drakkar) assegna i propri dadi Guerriero Vichingo. I dadi vengono assegnati simultaneamente.



I Guerrieri Vichinghi inviati a combattere il Troll devono essere collocati sulla carta Troll.



I Guerrieri Vichinghi inviati a combattere i Draugr devono essere collocati sulla carta Draugr corrispondente.



Le Drakkar trasportano i Guerrieri Vichinghi fino alle rive distanti per combattere i Mostri. Durante questa fase, i giocatori devono assegnare sia Cibo che dadi Guerriero Vichingo alle Drakkar. Cibo e dadi Guerriero Vichingo vengono conteggiati insieme per quel che riguarda la capacità della nave. Ai giocatori non è concesso assegnare più elementi del limite previsto dalla nave.

Se hai posizionato un lavoratore nei Territori di Caccia, i Guerrieri Vichinghi non assegnati vengono automaticamente impiegati nella caccia.

Alcuni nemici hanno restrizioni per il combattimento:



Se su un nemico è riportato il simbolo "no spade/asce/lance", i giocatori non possono assegnare il corrispondente tipo di Guerriero Vichingo per affrontarlo. Tutti i tipi di Guerrieri Vichinghi possono viaggiare su una Drakkar per affrontare il nemico, ma quelli esclusi dal simbolo presente sul nemico vengono distrutti da quest'ultimo prima del primo turno di combattimento. I loro dadi non partecipano allo scontro e vengono scartati nella riserva generale senza essere lanciati.

Un giocatore può decidere di non assegnare alcun dado a un luogo di combattimento.

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato l'Assegnazione dei Guerrieri Vichinghi, procedi alla Risoluzione dei Combattimenti.

Talvolta, prima di assegnare i dadi Guerriero Vichingo, può convenire attendere che gli avversari facciano la loro scelta. In tal caso, qualsiasi giocatore può richiedere che questa fase venga svolta a turno, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario.

RISOLUZIONE DEI COMBATTIMENTI

La fase di Risoluzione dei Combattimenti si svolge nel seguente ordine:

- 1 Per prima cosa, i giocatori che hanno posizionato un lavoratore sui Territori di Caccia lanciano tutti i dadi non assegnati ad altre aree e prendono una quantità di Cibo pari ai risultati ottenuti. È possibile ottenere tramite la caccia un massimo di 6 Cibo, anche se il risultato dei dadi è superiore.
- 2 Quindi, se un giocatore ha assegnato Guerrieri Vichinghi a combattere il Troll, questi ultimi partecipano al combattimento contro il Troll fino alla sua sconfitta o a quella del giocatore.



DISONORE: nel caso in cui nessuno riesca a uccidere il Troll, durante la conclusione del turno ciascun giocatore prende un gettone Disonore dalla riserva. Il Disonore provoca una perdita di Gloria al termine della partita. In caso di uccisione del Troll, il giocatore che è riuscito nell'impresa scarta un gettone Disonore (se ne ha) e assegna 1 gettone Disonore preso dalla riserva a un altro giocatore (i paesani sono piuttosto volubili riguardo a chi li difende e chi non ci riesce).

- 3 Quindi, iniziando con il Draugr di sinistra e procedendo poi a quello di destra, i giocatori che hanno inviato Guerrieri Vichinghi a combattere i Draugr risolvono i relativi combattimenti. Nel caso in cui nessun giocatore avesse assegnato Guerrieri Vichinghi alle carte Draugr, procedi alla fase successiva.
- 4 Infine, iniziando con il luogo Rive Distanti più a sinistra e procedendo fino a quello più a destra, i giocatori risolvono le proprie spedizioni e combattono i Mostri seguendo i passaggi indicati di seguito. Nel caso in cui nessun giocatore avesse assegnato una Drakkar a un luogo specifico, salta tale luogo e passa al seguente.

A. Rivela la carta Spedizione e risolvine l'effetto (descritto in modo dettagliato nell'appendice dopo le regole). Le eventuali perdite indicate dalla carta devono provenire dai Guerrieri e Cibo presenti sulla Drakkar. Se una Drakkar è stata assegnata a un luogo Rive Distanti, la carta Spedizione viene rivelata e quindi scartata, anche se il giocatore non ha assegnato alcun Guerriero a tale nave.

B. Sfama i tuoi Guerrieri Vichinghi. Sulla Drakkar devi avere abbastanza Cibo per sfamare tutti i tuoi Guerrieri Vichinghi.

- I due luoghi più vicini al bordo sinistro del tabellone sono meno distanti dal porto e quindi richiedono meno Cibo per una spedizione più breve (1 Cibo nutre 2 Guerrieri Vichinghi).
- I due luoghi più vicini al bordo destro del tabellone sono più distanti dal porto e richiedono più Cibo (1 Cibo nutre 1 Guerriero Vichingo).

Tutto questo è rappresentato sul tabellone come promemoria. Nel caso non ci fosse una quantità di Cibo sufficiente a sfamare tutti i Guerrieri Vichinghi, i Guerrieri non nutriti muoiono di fame e devono essere riposti nella riserva generale. Tutto il Cibo caricato per la spedizione torna alla riserva, anche se è più di quanto necessario per i Vichinghi.

C. Combatti il Mostro !



DETTAGLI DEL COMBATTIMENTO



Il combattimento contro Troll, Draugr, Kraken e Mostri (qui collettivamente indicati con il termine "nemici") si risolve nello stesso modo. I nemici hanno un Valore di Attacco e un Valore di Difesa. Per sconfiggere un nemico, il giocatore deve infliggere un danno pari o superiore al Valore di Difesa del nemico (indicato come danno letale).



Valore di
Attacco del
nemico



Valore di
Difesa del
nemico

Il combattimento si svolge in una serie di turni durante i quali il giocatore lancia i propri dadi Guerriero Vichingo nel tentativo di infliggere danno al nemico. Il nemico a sua volta infligge danni che obbligano il giocatore a scartare i propri Guerrieri Vichinghi. Il danno inflitto dal giocatore e dal nemico si applica simultaneamente. Anche nel caso in cui il giocatore riesca a infliggere un danno letale, i Guerrieri Vichinghi subiscono comunque i danni del nemico. Il combattimento termina alla fine di un turno durante il quale si verifica almeno una delle seguenti condizioni :

- * Il nemico ha subito un danno letale.
- * Tutti i dadi Guerriero Vichingo impegnati nello scontro sono stati scartati.

Un turno di combattimento si svolge secondo i seguenti passaggi:



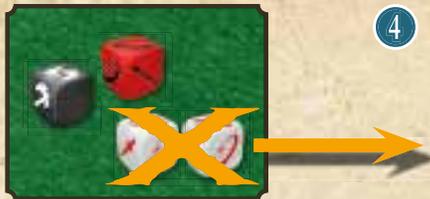
- 1 Attacca con tutti i tuoi Guerrieri Vichinghi, lanciando i dadi assegnati allo scontro con il nemico.



- 2 (Facoltativo) Scarta 1 gettone Favore per rilanciare alcuni o tutti i dadi appena lanciati. Questo passaggio può essere ripetuto se disponi e scegli di usare più gettoni Favore.



- 3 Per ogni Risultato Arma ottenuto, posiziona un gettone Danno sulla carta del nemico (alcune facce dei dadi presentano 2 armi e contano come 2 Colpi).



- 4 Scarta un numero di dadi Guerriero Vichingo pari al Valore di Attacco del nemico. Riduci le perdite di 1 per ogni Risultato Scudo ottenuto.

- 5 Verifica se il nemico ha subito un danno letale:



Tutti i nemici forniscono Gloria una volta sconfitti. Inoltre guadagni Legno in caso di vittoria su Troll, Monete dai Draugr e Favore dai Mostri.

A. Se il nemico ha ricevuto un danno letale: prendi la carta del nemico e la ricompensa indicata. Riponi i Guerrieri Vichinghi sopravvissuti nella tua riserva personale. In questo esempio, il giocatore guadagna 6 punti Gloria sul segnapunti e 4 Monete dalla riserva. Le carte dei nemici sconfitti devono essere conservate in un mazzo a faccia in giù. Il numero, tipo e colore dei nemici sconfitti nell'arco della partita non deve essere condiviso con gli avversari.

B. Se il nemico non ha subito un danno letale e hai ancora Guerrieri Vichinghi rimasti: inizia un nuovo turno di combattimento.

C. Se il nemico non ha subito un danno letale e non hai più Guerrieri Vichinghi rimasti: i tuoi Guerrieri Vichinghi sono stati sconfitti e non ottieni alcuna ricompensa. Rimuovi gli eventuali gettoni Danno collocati sul Mostro.

CONCLUSIONE

- 1 Riprendi i tuoi lavoratori da tutti i luoghi, riposiziona le Drakkar Pubbliche negli spazi corrispondenti e le Drakkar Private nella tua area di gioco.
- 2 Se il Troll non è stato sconfitto, scarta la carta Troll e attribuisce a ciascun giocatore 1 carta Disonore.
- 3 Scarta le carte dei Draugr non sconfitti.
- 4 Scarta le carte Spedizione rivelate.
- 5 Aggiungi 1 Moneta a ogni carta Mostro non sconfitto. Ciò costituisce una ricompensa aggiuntiva per il giocatore che eventualmente lo sconfiggerà. I Mostri possono guadagnare più Monete prima di essere sconfitti.
- 6 Se quello appena concluso era l'ottavo turno, procedi al calcolo del punteggio finale. In caso contrario, fai avanzare il Segnaturni e torna alla Preparazione del Turno per iniziarne un nuovo.

Le carte scartate di Troll e Draugr vengono collocate nella pila di scarti dei mostri, nell'angolo inferiore destro del tabellone.

Promemoria

Ricorda che le fasi di gioco sono riportate nell'angolo superiore destro del tabellone come promemoria e che è fornita una carta di riferimento dove è indicato il significato delle varie icone usate nel gioco.



TERMINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO FINALE

Al termine dell'ottavo turno, la partita si conclude e i giocatori iniziano a calcolare il proprio punteggio.

Consigliamo ai giocatori di calcolare i punteggi uno alla volta, iniziando da quello con meno punti **Gloria**.

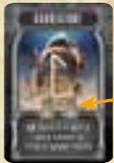
Per prima cosa, ordina per colore i Mostri e Draugr sconfitti e disponili davanti a te. Quindi calcola il punteggio di quanto segue:



Carte Destino – Se hai soddisfatto da solo la condizione indicata su una carta Destino in tuo possesso, hai completamente adempiuto a quanto previsto dal tuo fato e ottieni il bonus **Gloria** maggiore. Se ti trovi in situazione di pareggio oppure hai realizzato solo in parte il tuo potenziale, ottieni il bonus **Gloria** minore. Ottieni punti **Gloria** solo per le tue carte Destino. Completare o pareggiare in merito alle condizioni della carta Destino di altri giocatori non apporta punti **Gloria**, ma semplicemente impedisce loro di ottenerli. Per soddisfare una carta Destino devi possedere almeno 1 degli elementi richiesti.



Set di nemici (1 di ciascun colore) – I cittadini sono impressionati dalla tua capacità di affrontare diverse condizioni di combattimento! Guadagni 5 punti **Gloria** per ciascun set completo. I Troll non hanno colore e non contano ai fini del punteggio di fine partita.



Rune (utilizzate o meno) – Le rune sono simboli di potere e forniscono diverse quantità di **Gloria** secondo quanto indicato su ciascuna carta.



Drakkar Private – Le Drakkar sono un simbolo dell'importanza sociale e forniscono **Gloria** in base al tipo di Drakkar costruita.



Favore degli dei – Ogni gettone Favore non speso vale 2 punti **Gloria** al termine della partita.



Monete – Guadagni 1 punto **Gloria** ogni 3 Monete in tuo possesso.



Disonore – Perdi punti **Gloria** in base alla tua reputazione presso la cittadinanza. La perdita di **Gloria** è calcolata secondo questa tabella:

1	= -1	4	= -10
2	= -3	5	= -15
3	= -6	6+	= -21

Il giocatore con più Gloria viene dichiarato Campione di Midgard. Guadagna il titolo di jarl ed è il vincitore della partita!

In caso di parità, il giocatore interessato che ha sconfitto più nemici (totale delle carte ottenute, inclusi i Troll) vince la partita. In caso di ulteriore parità, i giocatori interessati condividono la vittoria.

APPENDICE

I. Effetti carte Spedizione

Tutto tranquillo – Nessun effetto

Kraken – Risolvi il Combattimento contro il Kraken. Sconfiggere il Kraken fornisce 3 punti Gloria al giocatore. I Guerrieri Vichinghi sopravvissuti procedono al combattimento con il Mostro.

Perso – Perdi 2 elementi a tua scelta (2 Cibo, 2 Guerrieri Vichinghi o 1 ciascuno).

Calma Piatta – Perdi 1 Cibo.

Tempesta – Perdi 1 Cibo o 1 Guerriero Vichingo (a scelta).

Gorgo – Perdi 1 Guerriero Vichingo.

II. Capi Vichinghi

Asmundr il Pio – Asmundr aspira a essere il prescelto di Odino a Midgard, perciò ritiene che i Favori degli dei costituiscano la giusta via per la Gloria! L'abilità di Asmundr consente di usare i gettoni Favore gratuitamente. Guadagna sempre 2 punti Gloria dai gettoni Favore, sia che li usi per i rilanci, sia che non lo faccia. Può comunque decidere di risparmiarli per raggiungere un obiettivo Destino o per ostacolare gli altri giocatori che desiderano farlo. Asmundr scarta comunque i gettoni Favore quando li utilizza per i rilanci.

Dagrun l'Eletta – Dagrun ha il dono dei saggi ma non si è mai concentrata su di esso per via del suo addestramento militare. Tuttavia non ha soppresso completamente tale capacità. Ogniqualvolta Dagrun posiziona un lavoratore sul luogo Capanna del Saggio, pesca una carta Destino extra in modo da poter scegliere più liberamente il proprio cammino. Metti in fondo al mazzo la carta che non viene scelta. Quando l'abilità di Dagrun viene usata insieme alla carta Runa Vera Visione, pesca 4 carte Destino ma ne conserva comunque solo 1.

Gylfir il Lupo di Mare – Mezzo mercante e mezzo guerriero, Gylfir ha importanti conoscenze al porto. Quando si reca presso il luogo Nave Mercantile, trova molti guerrieri desiderosi di combattere al suo fianco e tanti mercanti pronti a offrirgli parte delle loro risorse per aiutare la sua causa. Ogniqualvolta Gylfir posiziona un lavoratore nel luogo Nave Mercantile, ottiene tutto ciò che è indicato sulla carta senza pagare le Monete richieste agli altri capi.

Svanhildr la Vergine Guerriera – Svanhildr si è specializzata nell'uso di un'arma generalmente derisa dagli altri Capi Vichinghi: la spada. La spada è infatti ritenuta più debole dell'ascia e meno versatile della lancia, ma nelle mani di Svanhildr è letale. Un risultato di 1 Colpo con un dado Spadaccino provoca 2 danni per Svanhildr, mentre un risultato di 2 Colpi provoca 3 danni. Questa abilità le permette di ottenere Cibo extra durante la caccia ma non può comunque superare il massimo di 6 nello spazio Territori di Caccia. Dopotutto i cervi nella foresta non sono infiniti.

Ullr il Berserker – Ullr è stato addestrato secondo i metodi dei berserker e a sua volta insegna ai suoi Guerrieri come combattere senza paura, per la gloria del clan! In qualsiasi turno di combattimento durante il quale 1 o più dadi Guerriero danno un risultato di 2 Colpi, Ullr guadagna immediatamente 1 punto Gloria (a prescindere dall'esito della battaglia).

III. Carte Runa

Tutte le carte Runa possono essere usate una sola volta e contengono il simbolo "gira per attivare". Possono essere attivate in qualsiasi momento.

Abbondanza – Prendi 4 risorse dalla riserva generale. Scegli una qualsiasi combinazione di Legno, Cibo e/o Monete.

Gloria – Usa questa carta quando sconfiggi un nemico (Troll, Draugr, Kraken o Mostro). Guadagni il 50% di Gloria in più per l'abbattimento del nemico (arrotondando per difetto) (ad esempio, se usata dopo aver sconfitto un Mostro del valore di 13 punti Gloria: guadagni 6 punti Gloria aggiuntivi).

Guarigione – Annulla le perdite subite in un singolo turno di combattimento. Se il combattimento prosegue, le perdite future vengono subite per intero.

Spedizione – Dopo aver rivelato una carta Spedizione, scartala senza subirne le conseguenze. Rivela la seguente carta Spedizione del mazzo e applica invece quei risultati (anche se peggiori).

Conoscenza – Guarda tutte le carte Spedizione a faccia in giù presenti sul tabellone. Non guardare le carte Spedizione nel mazzo.

Potenziale – Usa questa carta dopo aver lanciato i dadi per un turno di caccia o combattimento. I dadi che mostrano come risultato una faccia priva di simboli vengono rilanciati e si mantiene il nuovo risultato.

Reazione – Usa questa carta dopo aver lanciato i dadi per un turno di caccia o di combattimento. I risultati Scudo contano come Colpi singoli. Contano comunque anche come scudi (i dadi Spadaccino usati in questo modo contano come 2 Colpi per Svanhildr).

Successo – Rivela una carta Destino in tuo possesso per ottenere immediatamente i suoi punti. Conserva la carta. Guadagni nuovamente i punti a essa collegati al termine della partita.

Vera Visione – Usa questa carta durante l'attivazione della Capanna del Saggio. Pesca due carte Destino aggiuntive. Conservane 1 e metti le altre in fondo al mazzo.

Fortuna – Raddoppia la quantità di Monete attualmente in tuo possesso. Non puoi guadagnare più di 5 Monete in questo modo.



VARIANTI



Le seguenti varianti permettono di personalizzare l'esperienza di gioco con Campioni di Midgard. Il loro utilizzo è facoltativo e non raccomandato per le prime partite. Ti consigliamo di giocare prima di tutto con le regole base e poi provare una o entrambe le varianti. Buon divertimento!

Variante 1 – La Sala dei Registri

La cittadinanza mantiene un registro dei successi in battaglia di ciascun leader.

Gioca con tutte le carte dei nemici sconfitti rivelate di fronte al giocatore che li ha abbattuti. Questa variante permette di prendere decisioni più strategiche riguardo alle carte Destino.

Variante 2 – Paesani Diffidenti

La cittadinanza diffida di chiunque cerchi di prendere il posto del vecchio jarl.

Tutti i giocatori iniziano la partita con un gettone Disonore. Questa variante porta a un punteggio di fine partita più dinamico in quanto generalmente è presente in gioco un numero più elevato di gettoni Disonore.



CREDITI



Game design: Ole Steiness

Sviluppo: Joshua Lobkowicz e Shane Myerscough

Illustrazioni: Victor P. Corbella

Graphic design: Andre Garcia

Layout manuale di gioco: Mathew Hobson e Nick Banjai

Editing: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowicz

Playtester: Rafael Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Dawn Lobkowicz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J. Novacek e N.C. Triad Gamers

Don't Panic Games

Direttore editoriale: Cédric Littardi (Ynnis)

Responsabile editoriale: Estelle Cang e Sébastien Célerin

Impaginazione: Guillaume Bichet

Traduzione francese: Aristophanis Galanopoulos

Traduzione italiana: Fulvio Cattaneo