

ANTOINE BAUZA

LAST BASTION



REGOLAMENTO

PIEBOG

ELEMENTI DI GIOCO

Un manipolo di eroi ha appena rubato i potenti artefatti della Regina Funesta. Senza di essi, l'immortale sovrana è indebolita e recuperarli è ora il suo unico scopo.

Mentre gli Alti Maghi cercano una maniera per distruggerli, gli eroi si sono rifugiati sul Bastione degli Antichi Re: tenteranno di difenderlo a costo delle loro stesse vite.

Incessanti, le orde capitanate dai Signori della Guerra assediano le mura. Se questa cittadella cade, un'intera civiltà sarà spazzata via e un mondo intero precipiterà nel caos...



INTRODUZIONE

Last Bastion è un gioco collaborativo. I giocatori combatteranno insieme contro il gioco. Vinceranno tutti insieme oppure subiranno tutti la sconfitta. Per la vostra prima lettura del regolamento, tenete vicino il libretto della Descrizione dei Poteri: vi aiuterà a comprendere meglio le meccaniche di gioco.

Questo regolamento è strutturato per una partita a 4 giocatori. Le partite a 1, 2 e 3 giocatori richiedono una preparazione diversa, che viene descritta alla fine del regolamento. Per le vostre prime partite vi suggeriamo di giocare a *difficoltà Normale*.

Una volta che avrete trionfato in questa modalità, *Last Bastion* vi offrirà nuove sfide grazie ad altri due livelli di difficoltà: *Difficile* ed *Eroico*.

OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori interpretano il ruolo di Eroi che stanno difendendo un Bastione ancestrale contro la mostruosa Orda della Regina Funesta. Per ottenere la vittoria, gli Eroi dovranno sconfiggere il Signore della Guerra a capo di questa armata.

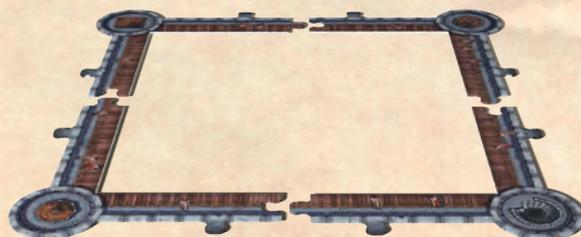
Tessere Bastione

Il Bastione è formato da 9 tessere. Ognuna di queste tessere possiede un'azione che i giocatori potranno usare durante la partita.



Tessere Recinzione

4 tessere Recinzione circondano le tessere Bastione e le mantengono al loro posto.



Plance Orda

Ognuna delle 4 plance Orda possiede 3 caselle che servono per contenere le carte Orda (carte Mostro e carte Signore della Guerra).



Plance Eroe

Sono disponibili 8 plance Eroe e ognuna di esse possiede un potere unico. Queste plance sono a doppia faccia (raffigurano un Eroe in salute sul fronte e lo stesso Eroe, ferito, sul retro).



Miniature Eroe

Ogni Eroe è rappresentato da una miniatura.



Basi Colorate

4 basi permettono a ogni giocatore di identificare il proprio Eroe.



Segnalini Equipaggiamento

I segnalini Equipaggiamento sono in 5 colori e aiutano gli Eroi a combattere i Mostri.



Segnalini Chiamata alle Armi

I segnalini Chiamata alle Armi permettono agli Eroi di beneficiare di azioni extra.



Segnalini Vita

I segnalini Vita vengono usati per misurare l'energia vitale degli Eroi.



Dadi Combattimento

I tre dadi bianchi vengono usati dagli Eroi per combattere i Mostri, ma anche per le azioni di alcune tessere Bastione. Il quarto dado, di colore grigio, è collegato al potere di uno degli Eroi (Kazgin).



Dado Corruzione

Alcune carte Orda (così come la plancia Orda gialla) costringono occasionalmente i giocatori a tirare il dado Corruzione e a subirne gli effetti.



Carte Orda

L'Orda è composta da 2 tipi di carte: carte Mostro e carte Signore della Guerra.

Carte Mostro

Le carte Mostro sono caratterizzate da un Nome ①, da un Colore ②, dalla Resistenza ③ e da Effetti ④. Questi effetti possono essere di molti tipi: effetti di entrata (indicati sulla sinistra), effetti di uscita (indicati sulla destra), effetti ricorrenti o continuativi (indicati al centro).



Carte Signore della Guerra

I Signori della Guerra sono i leader delle armate della Regina Funesta. Queste carte si distinguono dalle carte Mostro grazie al loro dorso e al simbolo Signore della Guerra ①. Eliminare tutti i Signori della Guerra dal mazzo porterà gli Eroi alla vittoria.



Miniature Morsa del Male

Queste miniature rappresentano l'influenza malvagia della Regina Funesta. Vengono messe in gioco da alcune carte Orda. Possono essere collocate su quelle carte Orda, sulle tessere Bastione o sulle plance Eroe.

Nota: Quando leggerete, in questo regolamento, che un elemento di gioco (tessera Bastione, plancia Eroe, ecc.) è nella Morsa del Male, significa che una miniatura Morsa del Male è stata collocata su quell'elemento.



Miniature Trappola, Rete e Stendardo

Le miniature Trappola, Rete e Stendardo sono collegate alle azioni delle tessere Bastione Miniera dei Nani, Trabucco e Stendardo.



Segnalini Stendardo

I 5 segnalini Stendardo vengono usati con la miniatura Stendardo.



Segnalini e Indicatori

Vari segnalini e indicatori verranno usati nel corso delle vostre partite.



Libretto della Descrizione dei Poteri

Tutti gli effetti e i poteri (plance Eroe, tessera Bastione, carte Orda, plance Orda e dado Corruzione) sono descritti in dettaglio nel libretto della Descrizione dei Poteri.

1 blocco segnapunti e questo regolamento.

PREPARAZIONE

Livello di difficoltà: Normale (suggerito per la vostra 1ª partita), partita a 4 giocatori

1 Formate il Bastione con le 4 tessere Recinzione.

2 Le 9 tessere Bastione vengono collocate casualmente in modo da formare un quadrato di 3 per 3 all'interno della recinzione.

3 Le 4 plance Orda vengono collocate lungo ogni lato della recinzione, una per lato.

4

Preparazione degli elementi dell'Eroe:

Ogni giocatore sceglie un Eroe e colloca la plancia Eroe corrispondente di fronte a sé, sotto alla plancia Orda che già ha di fronte.

Ogni giocatore prende la miniatura corrispondente alla propria plancia Eroe e la base colorata corrispondente alla plancia Orda di fronte a sé. Inserisce la miniatura Eroe nella base appropriata e la colloca sulla tessera Bastione centrale.

Ogni giocatore colloca di fronte a sé:

- 3 segnalini Vita;
- 1 segnalino Equipaggiamento del colore del proprio Eroe;
- 1 segnalino Chiamata alle Armi.





5

La miniatura Stendardo viene collocata sul simbolo corrispondente della tessera Bastione Stendardo.

6

La miniatura Trappola viene collocata sul simbolo corrispondente della tessera Bastione Miniera dei Nani.

7

La miniatura Rete viene collocata sul simbolo corrispondente della tessera Bastione Trabucco.

8

Preparate il mazzo per 4 giocatori:

Mescolate le 50 carte Mostro e mettetene 8 da parte.

Mescolate le 10 carte Signore della Guerra e pescatene 1 senza guardarla.

Collocate la carta Signore della Guerra appena pescata sulle 8 carte Mostro messe da parte. Collocate le rimanenti carte Mostro in cima a queste carte.

Il mazzo è così composto, dalla cima al fondo:



- 42 carte Mostro
- 1 carta Signore della Guerra
- 8 carte Mostro

Collocate il mazzo vicino al tabellone.

Nota: La preparazione del mazzo varia a seconda del numero di giocatori e del livello di difficoltà scelto.

9

Formate la riserva vicino al tabellone collocandovi:

- I segnalini non distribuiti (Equipaggiamento e Vita)
- I 5 segnalini Stendardo
- Le miniature Morsa del Male
- I dadi Combattimento e il dado Corruzione

Il materiale rimanente viene rimesso nella scatola e non sarà utilizzato in questa partita.

TURNO DI GIOCO

L'ultimo giocatore ad avere difeso una persona o una nobile causa inizia la partita.

I giocatori giocheranno a turno, in senso orario.

Nota: Il giocatore di turno viene chiamato "giocatore attivo" in questo regolamento.

Un turno di gioco consiste in 2 fasi: la fase Orda e la fase Eroe.

Promemoria: Gli effetti delle plance Orda e quelli delle tessere Bastione sono descritti in maniera dettagliata nel libretto della Descrizione dei Poteri.

Fase Orda

1. Azione delle carte Orda

All'inizio del proprio turno, il giocatore attivo deve applicare gli effetti ricorrenti (che si trovano nella zona centrale delle carte Orda) delle carte Orda presenti sulla propria plancia Orda. Se non ci sono carte Orda sulla plancia, non ci sono effetti da attivare. Questo succede principalmente durante i primi turni di gioco.

Quando molteplici effetti devono essere applicati in una specifica fase, il giocatore attivo sceglie in quale ordine essi verranno attivati.



2. Azione della plancia Orda

Poi, il giocatore attivo deve applicare il potere della propria plancia Orda. Due situazioni sono possibili:

- Se tutte le 3 caselle della propria plancia sono occupate da carte Orda, il giocatore applica l'effetto della plancia. 1



Potere della plancia da attivare quando la plancia Orda è piena

- Altrimenti, il giocatore prende la prima carta Orda dal mazzo e la mette in gioco secondo le regole di collocamento (vedere la sezione sulle carte Orda, a pagina 7). 2



Potere della plancia da attivare quando la plancia Orda non è piena

Questa indicazione, divisa tra plancia Orda e plancia Eroe, è un promemoria di questa regola quando le due plance sono collegate.



Specifiche dell'Orda

Effetti delle Carte Orda

Le carte Orda rappresentano vari Mostri e Signori della Guerra. Essi assaltano il Bastione dalle caselle dedicate sulle plance Orda.

Effetti di Entrata

Questi effetti si trovano nella sezione in basso a sinistra delle carte Orda e vengono applicati, solamente una volta **dal giocatore attivo**, non appena la carta viene collocata su una plancia Orda.

Effetti Continuativi

Questi effetti si trovano nella sezione in basso al centro delle carte Orda e sono contrassegnati dall'icona dell'Infinito.

Questi effetti vengono applicati, in maniera continuativa da **tutti i giocatori**, non appena la carta Orda entra in gioco e fino alla sua eliminazione.



Effetti Ricorrenti

Questi effetti si trovano nella sezione in basso al centro delle carte Orda e vengono applicati durante ogni fase dell'Orda del **giocatore collegato alla plancia Orda** sulla quale si trova la carta.

Effetti di Uscita

Questi effetti si trovano nella sezione in basso a destra delle carte Orda e vengono applicati solamente una volta dal **giocatore attivo**, non appena egli distrugge il Mostro in combattimento. Questi effetti possono essere positivi o negativi.

Regole di Collocamento per le Carte Orda

- Una carta Orda rossa, verde, blu o gialla deve essere collocata su una casella libera a scelta del giocatore sulla plancia Orda del colore corrispondente.
- Una carta Orda nera deve essere collocata sulla plancia del giocatore attivo.
- Se tutte e 3 le caselle della plancia Orda interessata sono già occupate, il giocatore attivo sceglie un'altra casella libera a sua scelta.

Se tutte le caselle di tutte le plance Orda sono occupate da carte e un giocatore deve mettere in gioco una carta, quella carta non viene messa in gioco (rimane invece sul mazzo) e il giocatore perde un segnalino Vita.

Quando una carta Orda con un effetto di entrata viene messa in gioco, il giocatore attivo deve subire immediatamente quell'effetto, indipendentemente dal colore della plancia Orda sulla quale la carta viene giocata.

Esempio: Lorenzo gioca l'Eroe giallo, pesca la carta Orda "Evocatore dell'Oscurezza" 1. Quel Mostro è blu, quindi deve collocarlo sulla plancia blu. Poi, deve applicare l'effetto di entrata (collocato in basso a sinistra) di quel Mostro, in questo caso deve mettere un altro Mostro in gioco. Pesca un Mostro nero 2 e deve quindi collocarlo sulla propria plancia Orda, la gialla.



Carte Signore della Guerra

I Signori della Guerra sono speciali carte Orda. Non subiscono gli effetti delle tessere Bastione Tomba degli Antichi Re, Trabucco e Miniera dei Nani.

Come promemoria, l'icona  è presente su queste 3 tessere Bastione. Possono, tuttavia, essere influenzati da altre tessere Bastione, come la tessera Bastione Torre dello Stratega, Fontana Divina o Stendardo.

Morsa del Male

Quando una miniatura Morsa del Male viene collocata su una tessera Bastione o su una plancia Eroe, la miniatura viene collocata nella zona Icona.

I giocatori non possono più attivare quella tessera o usare quel potere.

Se la zona Icona contiene un elemento (Rete, Stendardo, Incantamento, ...), quell'elemento viene collocato nella riserva. Ritournerà nella zona Icona corrispondente una volta che la miniatura Morsa del Male verrà rimossa.

Nota: Un elemento già collocato su una carta o su una plancia Orda rimane attivo e viene collocato nella riserva solo al termine del suo utilizzo.



Plancia Neutrale

Una plancia neutrale è una plancia Orda a cui nessun Eroe è collegato. Questo può succedere nelle 2 situazioni seguenti:

- Quando l'Eroe di un giocatore viene messo fuori combattimento, la sua plancia Orda diventa una plancia neutrale (vedere la sezione "Eroe Ferito, Eroe Morto", a pagina 9).
- In una partita con meno di 4 giocatori, ogni plancia Orda non collegata a un giocatore è una plancia neutrale.

La fase Orda di una plancia neutrale deve essere risolta nella stessa maniera di una normale fase Orda, con l'eccezione che nessuna carta viene pescata e messa in gioco quando la plancia Orda non è piena.

Questa indicazione su una plancia Orda non collegata a una plancia Eroe è un promemoria di questa regola.



Visto che non ci sono giocatori attivi durante il turno di gioco di una plancia neutrale, tutti gli effetti che potrebbero verificarsi devono essere subiti, ognuno separatamente, da uno dei giocatori in grado di esserne influenzato.

Esempio: Lorenzo ha appena terminato il suo turno e alla sua sinistra si trova una plancia neutrale. Su quella plancia rossa si trova una carta Orda "Macellaio" con l'effetto ricorrente [Perdi 1 segnalino rotondo]. Durante la fase Orda di quella plancia, un giocatore deve subire l'effetto. Considerato che solo Dario e Ilaria posseggono almeno un segnalino rotondo, uno dei due deve subire l'effetto. Lorenzo, non avendo alcun segnalino rotondo, non può subire l'effetto per loro.



Fase Eroe

Durante la sua fase Eroe, il giocatore attivo può agire e muoversi, **nell'ordine che preferisce**:

Agire

L'Eroe può effettuare solo **UNA** delle 2 azioni seguenti:

A. Attivare una tessera Bastione

L'Eroe può usare l'azione della tessera Bastione sulla quale è collocata la sua miniatura.

Attenzione: Una tessera Bastione sulla quale è collocata una miniatura Morsa del Male non può essere attivata.

Esempio: L'Eroe rosso può attivare la tessera Bastione sulla quale si trova, l'Eroe giallo invece non può perché sulla sua tessera è presente una miniatura Morsa del Male.

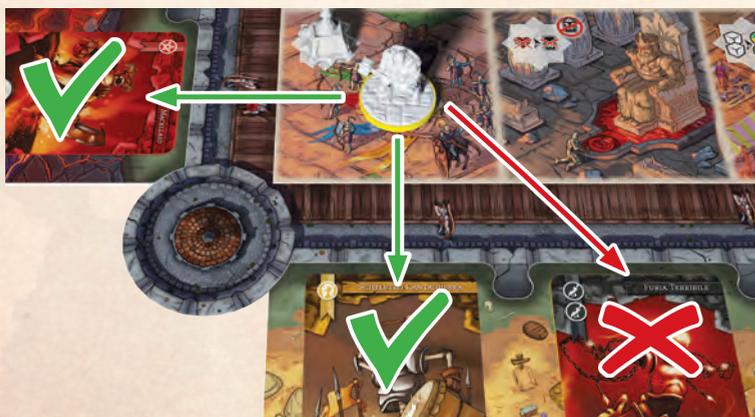


B. Combattimento

L'Eroe può entrare in combattimento contro uno o più Mostri collocati sulle caselle adiacenti alla tessera Bastione sulla quale è collocata la sua miniatura, seguendo le regole di combattimento (vedere la sezione "Combattimento" a pagina 9).

Nota:

- Nessun combattimento è possibile dalla tessera Bastione centrale.
- Un Eroe può entrare in combattimento contro 2 Mostri contemporaneamente se l'Eroe è collocato su una tessera Bastione d'angolo (vedere la sezione "Combattere due Mostri contemporaneamente" a pagina 9).



Movimento

Il giocatore può muovere la sua miniatura Eroe dalla tessera Bastione dove è collocata a una tessera Bastione adiacente. Muoversi diagonalmente è permesso. Più di un Eroe può trovarsi sulla stessa tessera Bastione.



Chiamata alle Armi

Gli Eroi hanno un asso speciale nella manica, la Chiamata alle Armi. Usare un segnalino Chiamata alle Armi permette al giocatore attivo di usare l'azione di una tessera Bastione qualsiasi senza dovervi essere collocato sopra, perfino se quella tessera si trova nella Morsa del Male.

L'utilizzo del segnalino Chiamata alle Armi è un'azione speciale extra. Quando un giocatore utilizza un segnalino Chiamata alle Armi, mette quel segnalino nella riserva.

La Chiamata alle Armi può essere usata in qualsiasi momento durante la fase Eroe (prima o dopo il movimento dell'Eroe, ecc.) ma non durante un'azione. Il giocatore attivo può usare molteplici segnalini Chiamata alle Armi in uno stesso turno di gioco. È inoltre possibile utilizzare un segnalino Chiamata alle Armi nel quale è stato ottenuto.

Esempio: Lorenzo sta affrontando il Mostro "Cannone Nefasto" (Nero, resistenza 3). Prima di entrare in combattimento, vorrebbe prendere alcuni segnalini Equipaggiamento per avere una più alta possibilità di successo. Per fare ciò, scarta il suo segnalino Chiamata alle Armi e attiva la tessera Bastione Mercato: tira 2 dadi Combattimento e prende dalla riserva 2 segnalini Equipaggiamento corrispondenti. Lorenzo è ora pronto per affrontare il Mostro.



Specifiche degli Eroi

Combattimento

Per combattere un Mostro, il giocatore attivo tira i 3 dadi Combattimento bianchi e deve ottenere un numero di facce corrispondenti al colore del Mostro bersaglio uguale o superiore alla sua resistenza.

Le facce bianche dei dadi sono dei jolly e ognuna può contare come un colore a scelta del giocatore.

Se il giocatore non ottiene con il tiro le facce richieste, può, se possiede dei segnalini Equipaggiamento del colore giusto, spenderli per completare il risultato di questi dadi Combattimento.

Nota: Il giocatore attivo può inoltre utilizzare i segnalini Equipaggiamento di uno o più Eroi collocati sulla sua stessa tessera Bastione. Tuttavia, i giocatori non possono scambiare o darsi l'un l'altro alcun segnalino Equipaggiamento.

Esempio: Lorenzo è fronteggiato da un Mostro "Incubo" (Rosso, resistenza 2) ①. Per sconfiggerlo, deve ottenere almeno 2 facce rosse (o bianche) con i dadi Combattimento. Lorenzo tira i dadi Combattimento e ottiene solo una faccia rossa ②. Dato che possiede un segnalino Equipaggiamento rosso ③, può scegliere di spenderlo per sconfiggere il Mostro.



Nota: La resistenza di un Mostro potrebbe diminuire a causa di alcuni effetti (la tessera Bastione Stendardo e il potere dell'Eroe Mylfaar). Un Mostro può essere sconfitto solo effettuando l'azione combattimento, anche se la sua resistenza è attualmente a 0.

Sono Possibili due Risultati in un Combattimento:

- Se il Mostro viene **sconfitto**: il giocatore attivo risolve qualsiasi effetto di uscita del Mostro. La carta Orda viene collocata negli scarti (crea una pila degli scarti vicino al tabellone) e qualsiasi elemento collocato sopra di essa viene rimesso nella sua posizione iniziale (riserva, tessera Bastione o plancia Eroe).
- Se il combattimento **fallisce**: il Mostro rimane al suo posto e non succede nulla.

Combattere due Mostri Contemporaneamente

Un Eroe collocato su una delle 4 tessere Bastione d'angolo è adiacente a due caselle, quindi può potenzialmente sconfiggere due Mostri. Il giocatore deve ottenere la resistenza totale di entrambi con i dadi Combattimento e qualsiasi segnalino Equipaggiamento speso. Se i dadi e/o i segnalini Equipaggiamento gli permettono di sconfiggere uno dei Mostri ma non entrambi, può scegliere quale dei due sconfiggere.

Esempio: Lorenzo si trova su una tessera d'angolo. Le due caselle adiacenti sono occupate da Mostri: un "Incubo" (Rosso, resistenza 2) ① e un "Evocatore dell'Oscurità" (Blu, resistenza 1) ②. Tira 3 dadi Combattimento e ottiene una faccia rossa, una faccia bianca e una faccia gialla ③. La faccia gialla non gli è utile. Spende un segnalino Equipaggiamento rosso ④ che viene aggiunto alla faccia rossa per sconfiggere l'"Incubo" e usa la faccia bianca per sconfiggere l'"Evocatore dell'Oscurità".



Inventario e Riserva

Ogni giocatore può possedere molteplici segnalini Equipaggiamento, Vita e Chiamata alle Armi sulla propria plancia Eroe. Tuttavia, tutti questi segnalini sono disponibili in quantità limitate. Se un giocatore dovrebbe ottenere un tipo di segnalino che non è disponibile nella riserva, non ottiene quel segnalino.

Invece, se un giocatore dovrebbe perdere un segnalino rotondo ma non ne possiede, non perde nulla e l'effetto viene ignorato.

Eroe Ferito, Eroe Morto

Un Eroe che perde il suo ultimo segnalino Vita viene messo fuori combattimento. Tutti i suoi segnalini (Equipaggiamento, Chiamata alle Armi) vanno persi e collocati nella riserva.

La sua miniatura viene collocata sulla sua plancia Eroe e quella plancia viene scollegata dalla plancia Orda. Tutti gli elementi della sua plancia Orda rimangono al loro posto.

Nota: Quando un Eroe viene messo fuori combattimento, la sua plancia Orda diventa una plancia neutrale (fino a che l'Eroe viene curato).

Nota: Un giocatore il cui Eroe viene messo fuori combattimento prende comunque parte nella pianificazione del gruppo. Può ritornare in gioco quando un altro Eroe attiva la tessera Bastione Dispensario.

Se un Eroe viene curato, gira la propria plancia Eroe sul lato ferito e la ricollega alla propria plancia Orda. Perde l'uso del suo potere per il resto della partita. La sua miniatura ritorna in gioco sulla tessera Bastione Dispensario e il giocatore recupera i 3 segnalini Vita così come il segnalino Chiamata alle Armi.

Se un Eroe dovesse perdere tutti i suoi segnalini Vita una seconda volta, verrebbe considerato morto e la partita per lui finirebbe.



FINE DELLA PARTITA

La partita è vinta quando i giocatori vincono il combattimento contro il Signore della Guerra.

La partita è persa se si verifica una di queste tre situazioni:

- Tutti gli Eroi sono fuori combattimento.
- Una terza tessera Bastione cade nella Morsa del Male.
- Una carta Orda deve essere pescata ma il mazzo è vuoto.

Quando una di queste situazioni si verifica, i giocatori perdono. Gli Eroi hanno fallito, il Bastione cade nelle mani della Regina Funesta e il mondo civilizzato conta i suoi ultimi minuti...

Nota: Quando il Signore della Guerra viene sconfitto, i giocatori devono comunque applicare qualsiasi eventuale effetto di uscita che potrebbe avere. Vincono solo se l'applicazione di questi effetti non causa la loro disfatta.

Esempio: Gli Eroi hanno appena sconfitto il Signore della Guerra "Arcidemone del Tormento" ①. Hanno già due tessere Bastione nella Morsa del Male prima di tirare il dado Corruzione ②. Il dado sfortunatamente finisce su un lato che aggiunge una miniatura Morsa del Male su una 3ª tessera Bastione ③. La partita è persa.



Sconfitta Dopo Sconfitta ?!

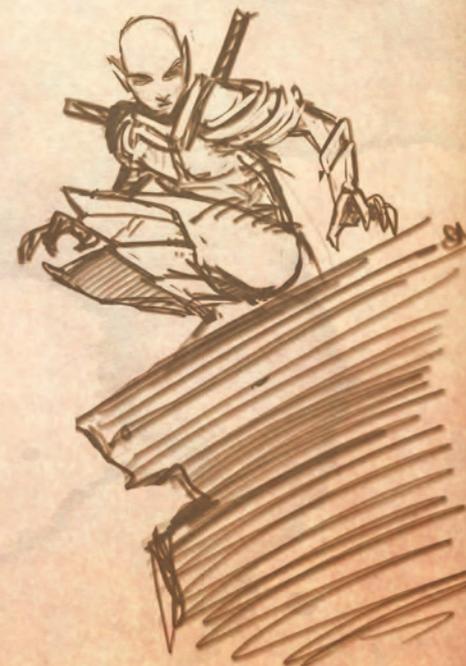
Se la vostra prima partita finisce in una sconfitta, non vi preoccupate e provate con il livello Novizio. *Last Bastion* richiede una curva d'apprendimento e molte partite per riuscire a trionfare sui livelli di difficoltà offerti. Anche per giocatori esperti, il livello "Eroico" offre una sfida serrata, pur rimanendo battibile. Accertatevi di applicare tutte le regole, di usare adeguatamente i poteri e la Chiamata alle Armi in vostro possesso, e soprattutto di collaborare per reclamare la vittoria.

PUNTEGGIO

Al fine di valutare la vostra prestazione e aiutarvi a migliorare, troverete nella scatola un blocchetto segnapiunti per tenere traccia delle vostre partite.

Per contare i vostri punti, seguite i valori seguenti:

- 5 punti per una vittoria in modalità Novizio
- 10 punti per una vittoria in modalità Normale
- 15 punti per una vittoria in modalità Difficile
- 20 punti per una vittoria in modalità Eroico
- +1 punto per ogni segnalino Vita in vostro possesso
- +2 punti per ogni segnalino Chiamata alle Armi in vostro possesso
- -3 punti per ogni Eroe morto
- -4 punti per ogni tessera Bastione nella Morsa del Male



PARTITE CON MENO DI 4 GIOCATORI

Il Bastione viene preparato secondo le stesse regole di una partita a 4 giocatori, con le seguenti eccezioni:

Ogni giocatore sceglie un Eroe e collega la plancia Eroe corrispondente alla plancia Orda di fronte a sé. Le plance Orda non collegate diventano **plance neutrali**.

Nota: Le fasi Orda per le plance neutrali vengono eseguite in maniera diversa (vedere la sezione "Plancia Neutrale" a pagina 7).

Preparate il mazzo secondo il numero di giocatori:

- Rimuovete 4 carte Mostro per ogni giocatore in meno e mescolate le carte Mostro rimanenti.
- Prendete 8 carte Mostro, collocate su di esse la carta Signore della Guerra, poi collocate le carte Mostro rimanenti in cima.

Il mazzo è così formato, dalla cima al fondo:



- le carte Mostro rimanenti (a seconda del numero dei giocatori)
- 1 Signore della Guerra
- 8 carte Mostro

Numero di giocatori	Numero di carte Mostro
3	46
2	42
1	38

Nota: Nelle partite a 2 giocatori, le plance Eroe dei giocatori devono trovarsi una di fronte all'altra.



LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Last Bastion offre 4 livelli di difficoltà. La preparazione della partita varia a seconda del livello di difficoltà scelto, come spiegato nella tabella seguente:

Livello	Numero di Signori della Guerra
Novizio	1
Normale	1
Difficile	2
Eroico	3

Per il livello Novizio, sono inoltre richiesti 2 ulteriori adeguamenti:

- Rimuovete 4 carte Mostro aggiuntive all'inizio della partita.
- Ogni giocatore inizia con un segnalino Equipaggiamento nero in aggiunta al segnalino Equipaggiamento del proprio colore.

Per i livelli Difficile ed Eroico, quando preparate il mazzo, alternate 8 carte Mostro con 1 carta Signore della Guerra.

Esempio: In una partita a 3 giocatori, a livello Difficile, il mazzo sarà come di seguito, dalla cima al fondo:



- 30 carte Mostro
- 1 carta Signore della Guerra
- 8 carte Mostro
- 1 carta Signore della Guerra
- 8 carte Mostro

La partita viene vinta solamente quando tutti i Signori della Guerra sono stati sconfitti.

F.A.Q.

D : Se un Mostro ha la sua resistenza ridotta a 0 (grazie al potere di Mylfaar o grazie alla tessera Bastione Stendardo), viene scartato automaticamente?

R : No, viene sconfitto solamente se un Eroe esegue un'azione combattimento contro quel Mostro (il successo in combattimento in questo caso è automatico).

D : Un Eroe è obbligato a muoversi / eseguire un'azione?

R : No, le azioni Movimento e Agire sono facoltative.

D : Un Eroe può avere più segnalini Vita di quanti ne aveva all'inizio della partita?

R : Sì, i segnalini Vita sono solo limitati dal numero di segnalini presenti nella riserva.

D : Cosa succede se un giocatore deve perdere un segnalino rotondo e non ne possiede?

R : Se un giocatore non possiede alcun segnalino rotondo, non perde nulla.

D : Visto che la riserva è limitata, è possibile scartare un segnalino Equipaggiamento (per rimetterlo nella riserva così che qualcun altro possa usarlo)?

R : No, l'unica maniera di rimettere un segnalino Equipaggiamento nella riserva è quella di usarlo in un combattimento.

Nota: Durante il combattimento, il giocatore attivo può scegliere di spendere un segnalino Equipaggiamento corrispondente anche se i dadi Combattimento sarebbero stati in grado di sconfiggere il Mostro.

D : Devo vincere un combattimento se ho i risultati dei dadi adatti / se ho abbastanza segnalini Equipaggiamento?

R : No, il giocatore attivo può rinunciare a vincere il combattimento (per esempio se teme l'effetto di uscita di un Mostro).

D : Un segnalino Chiamata alle Armi può essere usato dopo aver vinto un combattimento e prima di applicare l'effetto di uscita del Mostro?

R : No, la risoluzione di un combattimento deve terminare prima che il giocatore attivo possa usare il segnalino Chiamata alle Armi.

D : Se un Mostro con due effetti di uscita viene sconfitto e il primo effetto fa perdere all'Eroe il suo ultimo segnalino Vita, il secondo effetto si applica comunque?

R : Sì, un altro giocatore deve applicare l'effetto rimanente.

D : Perché i Signori della Guerra hanno uno (o più) effetto (effetti) di uscita?

R : Nella modalità Novizio e Normale, questo effetto influisce solo sul punteggio della partita, dato che sconfiggere il Signore della Guerra fa guadagnare la vittoria agli Eroi. Nella modalità Difficile ed Eroico, diventa abbastanza vantaggioso per il gruppo.

Eccezione: Il Signore della Guerra "Arcidemone del Tormento" costringe i giocatori a tirare il dado Corruzione e a subire i suoi effetti. Questo potrebbe causare la perdita della partita.



RICONOSCIMENTI

Un gioco di: **Antoine Bauza**

Illustrazioni: **Pierò e Nastya Lehn**

Sviluppo: "I Belgi col Sombrero",
alias **Cédric Caumont e Thomas Provoost**

Direttore Editoriale: **Virginie Gilson**

Assistente Editoriale: **Pierre Berthelot**

Direttore Artistico: **Alexis Vanmeerbeeck**

Layout: **Éric Azagury e Florian Pouillet**

Team Repos: **Nicolas Boseret, Julien Deroubaix, Winnie Kenis, Nicolas Pastor, François Pirlot, Marine Poujade, François Van Cranenbroeck, Régis Van Cutsem, Nastassja Vandepoutte, Thomas Vermeir e Géraldine Volders.**

Principali playtester: **Dominique Figuet, Françoise Sengissen, Bruno Goube, Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc.**

Edizione italiana:

Traduzione: **Denise Venanzetti**

Revisione: **Diana Buraschi, Aurora Casaro**

Supervisione: **Massimo Bianchini**



Questo logo rappresenta la nostra intenzione di creare giochi adatti per i daltonici. Per contrastare qualsiasi forma di daltonismo, ogni colore utilizzato nel gioco è associato a un simbolo.

© Repos Production (2019)

All rights reserved.

Rue des Comédiens, 22

1000 Bruxelles • BELGIQUE

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Distribuito in Italia da: **ASMODEE ITALIA SRL**

Via della Resistenza 58 • 42018 San Martino
in Rio (RE) • ITALY • www.asmodee.it

Questo prodotto può essere usato solo
per intrattenimento privato.

