

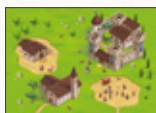
890 Anno Domini - Modalità Solitario



Questa espansione ti permette di giocare a 890 in solitaria con 8 diversi scenari! Anche se possono essere affrontati in qualunque ordine, per la prima

volta ti suggeriamo di giocarli in successione dall'1 all'8. Troverai anche componenti e regole per introdurre alcuni degli elementi di questi scenari nelle partite da 2-4 giocatori. Buon divertimento!

Componenti



1 plancia del Regno Rivale



4 plance Tracciato Azione del Regno Rivale (a due lati)



1 cubetto del Regno Rivale



1 Argano, 1 Cavaliere,
1 Accampamento del Re



1 dado



14 carte Azione



6 carte Scenario
(per 2-4 giocatori)



1 carta Personaggio



Questo regolamento

Preparazione



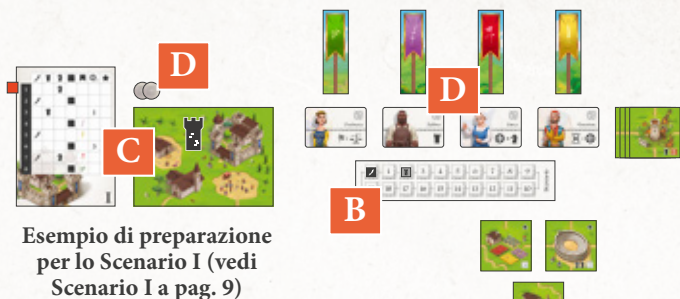
Segui la preparazione prevista dal gioco base, ma applica le seguenti modifiche:

- A. Prendi le tessere normalmente usate per 2 giocatori, mescolale e crea la fila di tessere Territorio come di consueto.
- B. Piazza il cubetto Difesa sulla casella "1" e il cubetto Invasore sulla casella "0" del Tracciato delle invasioni.
- C. Posiziona la plancia del Regno Rivale a portata di mano e scegli quale Scenario vuoi affrontare. Prendi la plancia del Tracciato Azione con quel numero di Scenario (visibile nell'angolo in basso a destra), e piazzala accanto alla plancia del Regno Rivale. Infine, posiziona il cubetto del Regno Rivale sulla casella "1" della prima riga del Tracciato.
Nota: trovi gli Scenari da pag. 9 di questo regolamento.
- D. Segui le istruzioni di preparazione indicate nello Scenario: ognuno identifica i Personaggi e gli Edifici Speciali da utilizzare, Torri, Monete ed eventuali tessere

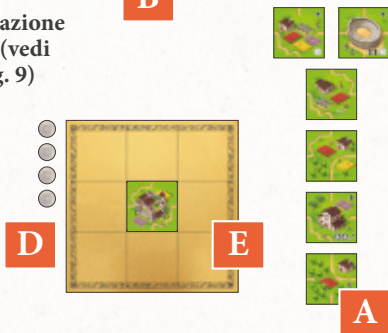
iniziali del Regno Rivale, le tue Monete iniziali e il Castello di partenza che dovrai usare. A meno che non sia indicato diversamente, disponi gli Edifici Speciali in ordine casuale. Se il Regno Rivale parte con delle Torri, applicane gli effetti secondo le normali regole (*per esempio, se c'è un'icona Torre aggiungi 1 Torre al Regno Rivale e fai avanzare di 1 spazio il cubetto Difesa sul Tracciato delle invasioni*).

- E. Prendi una plancia Regno e posiziona il tuo Castello come di consueto.
- F. Leggi con attenzione le regole speciali dello Scenario scelto: ognuno di questi introduce alcune varianti o componenti particolari.

Importante: alcuni Scenari potrebbero cambiare le regole base del gioco e persino quelle di preparazione sopra indicate; in caso di conflitto, le regole speciali dello Scenario hanno sempre la precedenza.



Esempio di preparazione per lo Scenario I (vedi Scenario I a pag. 9)



Ringraziamenti speciali

Un grande rullo di tamburi per i nostri impavidi playtester! Atlantide Giochi Savona, Stefania Cazzato, Roberto Bardoni, Samuele Macciò, Ilaria Badino, Elisa Arrigoni, Alberto Merialdo, Angela Peluso, Augusto Astengo, Alessandro Ciceri, Davide Isetta, Daniele Gualco, Alessia Caccamo, Gianluca Giraudo, Olivia Zhu, Omar Khan, Marco Perrando, Andrea Barbasso, Francesco Chironna, Aurora Longo. Avete reso il nostro viaggio nel tempo indimenticabile!

Riconoscimenti

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com — edizioni@gateongames.com

Game Design: Emanuele Briano

Illustrazioni: Jules Dubost

Sviluppo: Christian Giove

Supervisione: Mario Cortese

Grafica: Margherita Cagnola, Martina Marzulli

Revisione: Manuele Giuliano

Risorse aggiuntive: grazie a Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it 890 Anno Domini © 2024 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.

Per reclami su questo prodotto, contattare reclami@gateongames.com



Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?


Svolgimento della Partita





Segui le regole previste dal gioco base, ma applica le seguenti modifiche:

1. Sei sempre il primo giocatore.
2. Dopo aver svolto il tuo turno, controlla il Tracciato Azione del Regno Rivale e svolgi tutte le azioni visibili sulla riga del turno in corso (in corrispondenza del cubetto del Regno Rivale) in ordine da sinistra verso destra, poi sposta il cubetto del Regno Rivale alla riga successiva. Di seguito trovi le possibili azioni del Regno Rivale. Ogni lettera (a, b, c...) fa riferimento a una diversa colonna del Tracciato Azione.



- a.  Per ogni icona Saraceno in questa casella, il cubetto Invasore avanza di 1 spazio sul Tracciato delle invasioni. Se in questo modo supera il cubetto Difesa, avviene un'invasione al termine delle azioni del Regno Rivale. Se il tuo Regno viene invaso, l'invasione segue le normali regole previste dal gioco base. Se invece viene invaso il Regno Rivale, questo riceve la Torre come di consueto, ma non gira tessere né subisce punti negativi.

Nota: nel caso tu e il Regno Rivale abbiate lo stesso numero di Torri, verrete invasi entrambi, secondo le normali regole previste dal gioco base.

- b.  Se c'è un'icona Torre in questa casella, il Regno Rivale ottiene 1 Torre dalla riserva e la aggiunge alla propria plancia, e il cubetto Difesa avanza di 1 spazio sul Tracciato delle invasioni.
- c.  Se c'è un'icona Nobile in questa casella, il Regno Rivale ottiene 1 Nobile dalla riserva e lo aggiunge alla propria plancia.

- d. ■ Il Regno Rivale rimuove dalla fila la tessera Territorio più in basso (quella più lontana dagli Edifici Speciali). La tessera viene scartata (il Regno Rivale aggiungerà alla propria plancia solo gli Edifici Speciali), ma il Regno Rivale ottiene comunque eventuali Monete accanto alla tessera, oltre a Torri, Nobili e Monete indicate sulla stessa. Applica inoltre le icone Saraceno. Ignora invece gli eventuali Punti Vittoria presenti.
- e. 🏳️ Il Regno Rivale attira il Personaggio associato allo Stendardo indicato nella casella. Se il Personaggio non è più disponibile ottiene 2 Monete di compensazione. Posizionate il Personaggio vicino alla sua plancia e applicatene gli effetti come di consueto, se possibile (vedi “Regole per i Personaggi”, qui a fianco).
- f. 🎯 Il Regno Rivale prende dalla **sua** riserva il numero di Monete indicate nella casella e le posiziona, una per tessera, nella fila di tessere Territorio a partire da quella più in basso della fila. Se il Regno Rivale non ha abbastanza Monete nella propria

riserva, posiziona solo quelle disponibili.

- g. ★ Il Regno Rivale prende un Edificio Speciale, lo posiziona accanto alla sua plancia e ne applica tutti gli effetti. Il Regno Rivale prende sempre quello più a sinistra nella relativa fila. Eventuali Punti Vittoria bonus verranno conteggiati a fine partita come di consueto.

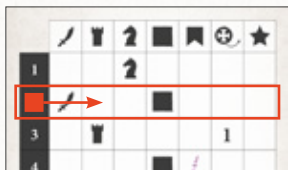
In alcuni Scenari questa casella verrà utilizzata anche per indicare effetti legati ad altre icone. Le regole di queste icone sono spiegate in fondo a ogni singolo Scenario.

Regole per i Personaggi:

Mistica: il Regno Rivale piazza sempre i 2 segnalini Saraceno accanto alle prime 2 tessere della fila (partendo dal basso);

Inventore: se c'è almeno un Edificio Speciale disponibile, il Regno Rivale lo prende seguendo le normali regole della ★ indicate qui sopra, e poi scarta l'Inventore.

Esempio: dopo che Margherita ha svolto il secondo turno di gioco, tocca al Regno Rivale, che svolge tutte le azioni visibili sulla seconda riga del Tracciato Azione, in corrispondenza del cubetto. Inizia quindi dall'icona Saraceno, che fa avanzare il cubetto Invasore di 1 spazio, e poi rimuove la tessera Territorio più in basso nella fila (ottenendo le Monete su di essa e applicandone tutte le icone).



Importante: alcuni Scenari potrebbero avere regole aggiuntive o azioni diverse da quelle indicate precedentemente. Le regole speciali dello Scenario ti spiegheranno come interpretarle.

Fine della Partita



La partita termina alla fine del turno in cui hai completato il tuo Regno (tutte le 9 caselle del tuo Regno sono occupate da tessere), dopo aver svolto anche le azioni del Regno Rivale.

Conta i punti scegliendo un colore per te e uno per il Regno Rivale. Segui le normali regole previste dal gioco base. I bonus per le

NOBILI		maggioranze
MONETE		dependono dallo
DIFESE		Scenario in corso

(sono indicati in alto a destra nello Scenario).

Se hai ottenuto più punti del Regno Rivale, hai vinto la partita! Gestisci i pareggi secondo le normali regole previste dal gioco base.



Componenti e Regole per 2-4 Giocatori

All'interno della scatola trovate diversi componenti per aggiungere varietà anche alle vostre partite multigiocatore di 890 Anno Domini.

Destriero

Questo nuovo Personaggio, oltre a essere presente nello Scenario VII, può essere mescolato agli altri del gioco base per essere utilizzato nelle vostre partite.

Nuovi Scenari

Nella scatola sono presenti 6 nuove carte Scenario per 2-4 giocatori! Trovate di seguito alcuni chiarimenti relativi a ognuna di queste:

Fare la propria parte: la regola speciale di questo Scenario si attiva ogni volta che **la nuova tessera pescata** per riportare a 4 la fila dei Territori è una Taverna; eventuali Taverne già presenti nella fila durante la Preparazione non hanno effetto. Se più giocatori pareggiano per il numero maggiore di Monete, tutti quei giocatori devono pagare le 3 Monete e ricevono 1 Nobile.

Il Re in visita: per giocare questo Scenario, prendete l'Accampamento del Re e mettetelo al centro del tavolo. Alla fine di ogni turno sommate le Torri e i Nobili: il Re si sposta nel Regno con la somma più alta. Se più giocatori sono in parità, riposizionate l'Accampamento del Re al centro del tavolo (in questo momento non appartiene a nessun Regno).

Questioni di fede: in caso di più giocatori in pareggio per il numero di Chiese, vince lo spareggio chi di loro possiede la Cattedrale. Se nessuno di loro la possiede, si controlla chi ha più Nobili e poi chi ha più Monete. In questa partita avere la maggioranza di Torri non dà punti bonus. Anche per eventuali altri spareggi, avere la maggioranza di Chiese ha la priorità rispetto ad avere più Nobili.

L'Eroe provenzale: per giocare questo Scenario, prendete il Cavaliere e mettetelo al centro del tavolo. Se più Regni sono invasi nello stesso turno, il Cavaliere resta dove si trova.

Truppe mercenarie: per giocare questo Scenario, prendete il Cavaliere e mettetelo al centro del tavolo. Chiunque può dichiarare di voler ingaggiare il Cavaliere, anche durante il turno di un altro giocatore o subito prima di un'invasione, portandolo via a chi la possiede. Può essere ingaggiato **una sola volta** in ogni turno. Il primo che lo dichiara nel turno, lo prende e nessun altro potrà prenderlo nel turno corrente.

Un aiuto dal Re: per giocare questo Scenario, prendete l'Argano e mettetelo al centro del tavolo. All'inizio di ogni turno, se il giocatore attivo ha un numero

di Territori distrutti maggiore o uguale al numero di Territori distrutti di ogni **singolo** avversario, riceve l'Argano. È necessario che il giocatore attivo abbia almeno un Territorio distrutto. L'Argano permette di piazzare 1 Moneta in meno quando si prende una tessera. Il giocatore attivo sceglie su quale tessera non piazzare la Moneta.

Nota: per semplificazione, nelle carte Scenario i Punti Vittoria sono indicati come PV.

