

FASE 1: EVENTO

Durante la fase evento, rivela una carta evento. Nessun evento viene pescato durante la prima ondata. Il primo giocatore e pesca e legge la carta in cima al mazzo evento. Le regole contenute nelle carte evento hanno priorità rispetto alle regole normali. La carta indicherà in quale momento si attiverà, se si attiva nella Fase Evento allora si attiva subito. Piazza la carta vicino alla plancia di gioco.

FASE 2: RISORSE

Nella fase guadagno, aumenta il numero delle tue risorse (chip blu) in base alla tabella delle ondate. In normali circostanze non puoi avere più di 20 risorse. Qualunque risorsa che va oltre il numero 20 viene persa.

FASE 3: MERCATO

All'inizio delle fase mercato, scarta tutte le offerte del mercato e riempilo con nuove offerte. Ci deve sempre essere un earthscape faccia in sù e un numero di chip uguale al numero di giocatori +1. Ogni giocatore può eseguire solo un turno durante questa fase e può:

- passare senza acquistare
- acquistare una chip (costo indicato)
- acquistare un earthscape per 2 risorse (L'earthscape può essere acquistato solo se nessun'altro giocatore lo ha acquistato prima del giocatore attivo.)

Le chip del mercato hanno:

- Bordo blu, equipaggiamento, può essere piazzato sotto la chip dell'eroe durante la fase di preparazione.
- Bordo argento, spire. Sotto il tuo controllo, non hanno un costo per essere costruite.
- Bronzo, minions e Oro, eroi. Sotto il tuo controllo, non costano CP. Piazzale di fianco alla caserma.

Dopo aver fatto un acquisto di chip o earthscape, il market viene refillato

FASE 4: COSTRUZIONE

Ogni giocatore può eseguire quanti turni vuole fino a che non passa. Partendo dal primo giocatore e andando in ordine, ogni gioc deve costruire o passare. Quando un gioc passa non può più costruire per questo turno. Puoi:

- Costruire una spira: paga il costo di una spira della tua caserma e piazzala su una sorgente su cui hai influenza con i suoi potenziamenti iniziali ordinati secondo l'ordine che preferisci
- Migliorare una spira: paga il costo per aggiungere un numero di miglioramenti fino al massimo della spira. I miglioramenti di attacco e range hanno un costo uguale al numero di miglioramenti totali che la spira avrà con questo nuovo miglioramento. La fortificazione invece costa 2 risorse.
- Altre opzioni di costruzione: reliquie, eventi e le fortezze possono fornire ulteriori opzioni di costruzione.
- Earthscape: Piazza l'earthscape dalla tua caserma alla plancia, come parte di questa azione puoi costruire una spira sulla sorgente di questo earthscape. Se la spira proviene dalla tua caserma, devi pagare il costo di costruzione
- Migliora la fortezza: usa il foglio di fazione per migliorare la tua fortezza pagando il costo in risorse. Questo miglioramento è sequenziale (1,2,3)

FASE 5: PREPARAZIONE

In ordine di turno, ogni giocatore dichiara il proprio obiettivo, posizionando il proprio marchio (solitamente la fortezza avversaria). Poi, in ordine, i giocatori spendono CP (Punti Comando) per deployare le proprie unità. I CP disponibili cambiano in base alle ondate e i CP non usati vengono persi. Si può scegliere un qualunque numero di minions rispettando il limite di CP, i minions acquistati non costano CP. Ogni fazione ha un eroe con costo 0 più altri 2 con costo X che possono essere scelti dall'ondata 2 in poi. Sono consentiti solo 2 eroi in gioco per fazione.

La colonna di deploy si divide in:

- Minions che possono essere deployati raggruppati o singolarmente. I minions singoli vanno deployati con il proprio numero di chips vita. I minions raggruppati vanno messi insieme, in ordine di valore di movimento, dal più basso al più alto, partendo dalla cima del gruppo e arrivando all'ultimo. I gruppi avranno le chips vita del minion in cima.
- Gli eroi vanno deployati posizionati completamente prima o completamente dopo rispetto a tutti i minions. Non possono essere raggruppati

FASE 6: ASSALTO

Ogni giocatore fa un turno completo prima di passare al giocatore successivo.

- Inizio Turno: Controlla modalità "campfire". Quando un giocatore rimane l'unica con delle unità di fazione in campo, i suoi eroi diventano inattivi fino alla fine dell'ondata. Risolvi qualunque talento, reliquia o evento che si attiva durante l'inizio del turno e usa le tue limitate opzioni di costruzione (massimo due volte per fase) Usa i peg in fondo alla fortezza per tenerne traccia.
- Movimento: Eroi → Minions → Eroi in base alla colonna preparata. Gli eroi vengono controllati mentre i minions avanzano verso l'obiettivo dichiarato
- Spira: Il giocatore alla tua sinistra controlla se hai unità nel raggio delle sue spire. Ogni spira sceglie quale unità attaccare se ne ha più di 1 e lancia un n. di dadi attacco in base ai suoi upgrade.
- Esplorazione: Puoi esplorare qualunque punto di interesse adiacente alle tue unità. Non mostrarlo agli altri. Devi immediatamente scegliere se rivelarlo o lasciarlo coperto. Esplora tutti i PDI senza limite ma solo una volta per turno
- Attacco: Le tue unità attaccano nell'ordine che scegli. I minions devono attaccare se possono, gli eroi possono scegliere di non attaccare. Target validi sono unità avversarie, spire, fortezze e PDI con punti vita. Ogni unità attacca una volta per turno. Ogni unità reagisce solo la prima volta che viene attaccata per turno. Ogni danno fatto ad una spira rimuove un solo chip upgrade. Le chip gialle vogliono 2 danni. Le spire non hanno retaliate. Prendi risorse dai nemici caduti, se l'unità che ha sconfitto un nemico è un eroe allora miglioralo fino al suo cap. Dopodiché perde i miglioramento e level up sul lato potenziato. Minions e spire sconfitte tornano nella caserma., quelli del mercato vengono scartati. Gli Eroi, inclusi merch, vengono rimossi dal gioco.



FINE DELLA FASE ASSALTO E FINE DELL'ONDATA

La fase assalto termina istantaneamente quando non ci sono più minions in gioco o nuove unità da deployare. Così finisce anche l'ondata. I giocatori rimuovono i peg usati per le costruzioni limitate, reliquie usate, passano mazzo eventi e primo giocatore alla loro sinistra e scartano l'evento di questa ondata a meno che non sia un permanente. Alla fine dell'ondata 4 la partita termina. La condizione di vittoria, a meno che non sia indicato diversamente, è quella di distruggere le fortezze avversarie ed essere l'unica fortezza sopravvissuta.

RIASSUNTO EROI

Ogni fazione ha 3 eroi specifici. Quando gli eroi lasciano la tua fortezza, puoi usare il massimo o il minimo del loro movimento e possono muoversi in qualunque direzione. Decidi se l'eroe attacca o no. Ogni eroe attacca una volta per turno in base al proprio range. Se attaccato, reagisce soltanto la prima volta che viene attaccato, con danni pari al suo valore di attacco. Puoi miglioare un eroe quando sconfiggi una unità, una spira o una fortezza fino al massimo dei suoi miglioramenti e poi girare la chip sul lato migliorato. Elimina le chip miglioramento precedenti e aggiungi le chip salute di differenza tra i valori di salute, poi ripotenzia fino al massimo. Chip attacco aumenta la stat attacco di 1, Chip Range pure di 1 ma solo a chi ha abilità range, Chip Fortificazione viene usata come una chip salute ma non vale 2 come per le spire. Gli eroi sconfitti vengono rimossi dal gioco.

RIASSUNTO MINIONS

Ogni fazione ha 12 minions specifici. I minions usano sempre il massimo del loro movimento per arrivare più vicino all'obiettivo rispetto alla hex di partenza. Possono swappare posto con gli alleati ma si bloccano davanti ai nemici. I minions devono attaccare se possono, una volta per turno, unità, spire, fortezze o pdi con il loro valore di attacco. I minions reagiscono la prima volta che vengono attaccati. Possono essere deployati singolarmente o in gruppo e non fanno level up e non migliorano. Possono essere promossi in base alle regole scritte sul foglio di fazione

RIASSUNTO SPIRE

Ogni fazione ha 4 spire uniche che possono essere costruite in maniera stazionaria sulle sorgenti sotto la tua influenza. Hai influenza se la sorgente si trova su un mat collegato alla tua fortezza, se hai una spira già costruita su quel mat o su un mat collegato ad un mat che ha una tua spira. Hai influenza anche sulle sorgenti della fortezza. Le spire attaccano durante la fase di "attacco delle spire", attaccando un'unità avversaria a scelta in range una volta per turno. Utilizza i dadi di attacco per stabilire i danni inflitti. Quando vengono costruite piazza le chip ugrade di base nell'ordine che vuoi. Puoi pagare risorse per migliorare una spira. Le chip upgrade rappresentano i punti vita della spira. Range e Attacco dipendono dal n. di chip e valgono 1pt vita, la chip fortificazione vale 2pt vita solo se in basso. Un attacco ad una spira può rimuovere solo una chip alla volta. Le spire hanno range base di 1 quindi una spira che 2 miglioramenti range arriva a 3 esagoni di distanza. Non spara attraverso esagoni vuoti chiamati "cielo". Ogni fazione può avere massimo 6 spire in campo, mai di più. Le spire non hanno retaliate.

WAVE 1	WAVE 2	WAVE 3	WAVE 4
5 Source	7 Source	9 Source	11 Source
5 CP	7 CP	9 CP	11 CP

Wave Sequence

1. Event Phase (skipped in Wave 1)
 - a. Draw and read event card
2. Income Phase
 - a. Gain Source
 - b. Repair defeated fortress gates
3. Market Phase
 - a. Refresh the market (skipped in Wave 1)
 - b. Make a purchase from the market
4. Build Phase
 - a. Perform build options
 - Construct a spire
 - Upgrade a spire
 - Earthscape
 - b. Advance your fortress
 - c. Other build options
5. Prep Phase
 - a. Declare your mark
 - b. Select units using CP
 - c. Prepare units into a deployment stack
6. Onslaught Phase
 - a. Start of turn
 - Check if campfire mode triggers
 - Use limited build options
 - b. Movement
 - c. Spires fire
 - d. Exploration
 - e. Attack
7. End of Wave
 - a. First player designation passes to the left
 - b. Discard resolved cards and remove limited build option pegs

HEROES		MINIONS	
Deployment	Ungrouped	Grouped or Ungrouped	
Movement	May move up to their full movement stat in any direction.	Must use their full movement stat and make progress towards their mark, if possible.	
Attacking	May attack 1 unit, spire, or fortress gate within range.	Must attack 1 unit, spire, or fortress gate within range, if possible.	
Leveling Up	May level up after defeating a unit, spire, or fortress gate.	Do not level up.	
Defeat	Removed from the game when defeated.	Returned to their barracks when defeated (unless a landmark or merc minion, which are discarded).	

Terrain Hexes					
Terrain Allowance Icon					
	✓	✓	✓	✓	✓
	✓	✓	✓	✓	✗
	✓	✓	✓	✗	✗
	✓	✓	✗	✗	✗
No Icon	✓	✗	✗	✗	✗
2P + SOLO		3P + CO-OP		4P	
6 Spire Limit		5 Spire Limit		4 Spire Limit	
3 Market Options		4 Market Options		5 Market Options	

	COST - SPIRE	FUNCTION - SPIRE	FUNCTION - HERO
Range	Source equal to the # of upgrades on the spire (including this one).	Increases the # of hexes away the spire may attack by 1. Each spire has 1 range by default.	Increases the # of hexes away the hero may attack. May only be added to heroes with the talent # Range.
Attack	Source equal to the # of upgrades on the spire (including this one).	Increases the # of attack dice the spire will roll when firing by 1.	Increases the hero's attack stat by 1.
Fortification	2 Source	An attacking unit must deal at least 2 damage to the spire to remove this upgrade. Only effective if it is the bottom upgrade on the spire.	Removed in place of the next health chip that would be removed from it.