

RURIK

L'ALBA DI KIEV

FAQ 1.0

Di seguito le Risposte alle Domande più frequenti e alcuni cambiamenti alle regole dovuti ad aggiustamenti dell'editore, in modo da ottimizzare sempre più ogni aspetto del gioco. Man mano che l'editore aggiungerà nuovi cambiamenti e chiarificazioni oppure sorgeranno nuove domande, aggiorneremo queste FAQ.

COMPONENTI

Pag. 2. Sviatopolk

Nelle partite in più di un giocatore si utilizza la carta Sviatopolk mostrata a pag. 3. Nella Modalità Solitario si utilizza quella visibile in basso a destra a pag. 2 tra le carte solitario e a pag. 9 (con l'icona dell'ascia in alto a destra).

Fase Strategia

Pag. 6. Piazzare i consiglieri

Puoi piazzare un consigliere in una colonna che contiene già un tuo consigliere solo se ne hai già piazzati tre o più in colonne differenti.

Pag. 7. Attaccare

D) Utilizzare i punti Attacco conta come un singolo attacco oppure ogni truppa avversaria rimossa conta come un attacco ai fini del tracciato Guerra e la verifica delle perdite?

R) Ogni punto attacco viene risolto come un attacco separato, quindi avanzi sul tracciato Guerra e verifichi le perdite dopo ogni punto attacco speso contro un avversario.

Fase Azioni

Pag. 8. Azioni Bonus

Puoi eseguire tutte e tre le tipologie di azione bonus (Giocare complotti, Compiere Atti, Convertire merci) immediatamente prima o dopo aver risolto un tuo consigliere. Non puoi eseguirle in nessun altro momento e non più di una volta per turno ciascuna.

Modalità Solitario

Pag. 2. Componenti del Gioco

Le 19 carte solitario includono 18 carte ribellione (1-18) e 1 carta leader solitario (Sviatopolk con l'icona dell'ascia in alto a destra).

Pag. 9. Preparazione.

La carta Agenda "Dignitoso" non è compatibile con la Modalità Solitario, quindi va rimossa durante la preparazione.

Pag. 11. Edifici.

La Ribellione costruisce edifici in base all'edificio più in alto, che può

costruire, sulla carta Ribellione più in alto e NON dove sempre obbligatoriamente costruire una chiesa per prima. Inoltre, se il primo edificio che può costruire è una chiesa, la costruirà soltanto se è presente nella regione una truppa avversaria da convertire (quindi una tua truppa che non sia il Leader o una truppa neutrale)

Pag. 11. Spareggio per la Vittoria.

Nella Modalità Solitario, in caso di pareggio per i punti vittoria e per il numero di regioni, si considera che la Ribellione possieda o monete per il secondo spareggio (perché le ha utilizzate tutte per ottenere punti vittoria).