

ZARGO'S LORDS

La scatola contiene: 1 dado, 1 mappa, tabella per i tiri di arcieri, fiamme, visioni e combattimenti, 240 pedine, 4 carte che rappresentano i 4 popoli.

LA STORIA

Al principio, erano solo i cavalieri a dominare il mondo di Zargo. Nell'arco di secoli, grazie alla loro forza, avevano costruito castelli sui quattro continenti, soggiogando tutti gli umani, d'accordo con i Maghi, depositari dell'arte delle Visioni e della Conoscenza.

Ma poi, da mondi strani e lontani, giunsero altri popoli, con poteri diversi e terribili, che a poco a poco strapparono ai Cavalieri non solo terre da sfruttare e su cui edificare le loro città, ma anche masse di umani, trasformati a loro immagine. Si arrivò così a quella che negli annali di Zargo viene chiamata la "Guerra dei Signori". Nell'arco di un anno, tra alleanze allacciate e subito tradite, liberando forze e poteri straordinari, scontri inauditi incendiarono tutto il pianeta, in una lotta senza quartiere, dove vincere significava gloria e potere, perdere significava estinguersi.

LA MAPPA

La mappa rappresenta il planisfero di Zargo, con i suoi mari, i continenti, le montagne, i boschi, i gorghi magici ed i ponti di nuvole. Su di essa è stampato un reticolo esagonale, per calcolare il movimento.

Dove i continenti "girano" sui bordi, sono stampate delle lettere, per facilitare il calcolo dei passaggi da un punto all'altro della mappa: uscendo da un bordo per l'esagono E, si continuerà il movimento dai punti E o F del bordo corrispondente.

I PEZZI CON CUI SI GIOCA

Le pedine rappresentano i vari personaggi dei popoli che si batterono su Zargo, con le loro caratteristiche di movimento e di combattimento, riportate su di esse.

Il fattore di movimento, che si trova sulla pedina a sinistra, corrisponde al numero massimo di esagoni che un pezzo può percorrere sulla mappa ad ogni mossa.

Il fattore di combattimento, che si trova sulla pedina a destra, corrisponde al valore e alla forza dei vari pezzi, e serve a calcolare il risultato dei combattimenti (come vedremo negli appositi paragrafi).

PREPARAZIONE DEL GIOCO I

Se i giocatori sono 2, si gioca solo con 2 popoli disposti su due continenti per ciascuno; se i giocatori sono 3, con 3 popoli; se sono 4, con 4 popoli, ognuno su un continente, estraendoli a sorte nel seguente modo: un giocatore prende le carte che rappresentano i popoli, e le dispone coperte, una su ogni continente.

Gli altri giocatori ne scelgono una per uno, e in questo modo si distribuiscono i popoli e i corrispondenti continenti.

Dopo di che si cominciano a piazzare sulla mappa tutti i pezzi:

1. le città in qualunque esagono si voglia del proprio continente;
2. le guarnigioni delle città, poste fino ad un massimo di quattro pezzi qualsiasi, a scelta del giocatore, sopra ogni città, ma rovesciate, in modo che i nemici non sappiano quante forze le difendono. (In caso poi queste pedine uscissero, si scoprirebbero, tornando a coprirle appena rientrate);
3. resto delle forze, scoperte, si dispongono dove meglio crede il giocatore, anche in montagna, nei boschi o nei gorghi, purché sempre sul proprio continente.

SOLO DOPO AVER FATTO QUESTO SI POSSONO DISCUTERE LE PRIME ALLEANZE.

COME SI GIOCA

Il primo a muovere è sempre il Cavaliere, quindi muovono il Drago, gli Alati e i Monaci, sempre in questa successione, qualunque sia il regime di alleanze che si viene a creare.

Ci sono tre periodi che costituiscono la mossa di ogni giocatore:

1. si propongono le eventuali nuove alleanze;
2. si muovono tutti i pezzi che si intendono spostare, ponendo quelli che devono attaccare o lanciare frecce o fiamme o visioni nelle posizioni scelte per farlo;
3. si risolvono tutti gli scontri, uno dopo l'altro, cominciando con i lanci e passando poi ai combattimenti.

Questi tre periodi vengono ripetuti da ogni giocatore, nel momento in cui gli spetta la mossa.

DURANTE LA MOSSA DI UN GIOCATORE NESSUN PEZZO DI NESSUN ALTRO GIOCATORE PUO' ESSERE MOSSO.

IL CALENDARIO E LO SCOPO DEL GIOCO

L'Anno di Zargo è diviso in 25 mesi, ed entro questi mesi si svolge il gioco.

Ogni mese corrisponde ad una mossa.

Il Cavaliere, prima della sua mossa, cancella un mese dal calendario, comunicandolo agli altri giocatori. Alla fine del 25° mese, chi ha più città, contando le sue e quelle conquistate ai nemici, è il vincitore.

Non ha alcuna importanza il numero di pezzi che rimangono ad ogni giocatore: con 8 città e 8 pezzi, si vince su avversari con 8 città e 30 pezzi.

MOVIMENTO REGOLE GENERALI

In qualsiasi mossa potete spostare tutti i pezzi che sono in gioco (a differenza degli scacchi in cui se ne muove uno solo). Potete muovere qualsiasi pezzo (tranne le città) in qualsiasi direzione, anche a zig-zag, di un numero qualsiasi di esagoni, purché non più del loro numero massimo di esagoni percorribili (fattore movimento).

Non c'è obbligo di muovere tutti i pezzi; se si vuole se ne possono spostare pochi o nessuno. Non si possono muovere i pezzi attraverso i nemici.

Si possono invece muovere attraverso pezzi amici e alleati, ma non lasciarli sovrapposti, salvo le fanterie e nelle città (vedi paragrafi città e scorte).

I fattori di movimento non sono trasferibili da una pedina all'altra, né possono essere accumulati da una mossa all'altra.

IL DADO SERVE SOLO PER RISOLVERE I COMBATTIMENTI. NON HA ALCUNA INFLUENZA SUL MOVIMENTO.

REGOLE PARTICOLARI

A parte le eccezioni dei singoli pezzi, che vedremo esaminandoli uno per uno, ci sono alcune influenze del terreno che agiscono regolarmente per tutti: il mare non è mai transitabile, salvo che su ponti di nuvole, e solo da una costa all'altra, non da un ponte all'altro.

Non ci sono limiti di movimento per il passaggio sui ponti. I monti per essere transitati richiedono un mese di tempo (una mossa); quindi il movimento di avvicinamento si fermerà ai loro piedi (esagoni adiacenti), la mossa successiva si salirà su di essi e quindi alla terza mossa si potrà ripartire normalmente, dall'altra parte. Se si vogliono transitare in lungo, ogni mossa si percorre un esagono.

Ogni esagono di bosco richiede due punti di movimento per essere transitato. Se restasse solo un punto alla fine di un movimento, non si potrebbe entrare in un esagono di bosco.

I gorgi magici paralizzano ogni attività del pezzo che lo attraversa, fermandolo, anche se il movimento potrebbe essere più lungo, per tre mosse consecutive. Un pezzo paralizzato in un gorgo è inattaccabile. Gli Alati e i falchi subiscono solo le limitazioni dei gorgi e dei mari (le correnti aeree su di essi non permettono il volo, se non sopra i ponti di nuvole).

COMBATTIMENTO REGOLE GENERALI

Indipendentemente dalla posizione in campo, chi agisce è attaccante, chi subisce l'azione è difensore.

Per attaccare un pezzo, si porta la pedina attaccante in uno degli esagoni adiacenti il difensore.

Questi esagoni sono la sua zona di influenza, e non sono transitabili se non per attaccarlo.

La zona di influenza cessa di esistere nel momento in cui un pezzo è attaccato anche da un solo nemico e quindi non può più controllare altri esagoni.

L'influenza riprenderà regolarmente dalla fine del combattimento in poi.

Si può attaccare con più pezzi un nemico, ponendoli tutti nella sua zona di influenza, sommandone i singoli valori ma arretrandoli o perdendoli tutti in caso di fallimento dell'attacco.

Si possono attaccare più nemici con uno solo, se questo ha un fattore di combattimento tale da permettergli di combattere contro la somma degli altri, ponendolo in un esagono di influenza di entrambi.

Con una differenza inferiore a quella minima prevista dalla tabella combattimenti non è possibile attaccare.

Alla fine del movimento tutti i pezzi (1° periodo della mossa) si avranno alcuni pezzi adiacenti i nemici che si sono attaccati, formando così una serie di scontri.

Per ogni scontro l'attaccante lancia il dado e, dopo aver impostato il disco "tabella combattimenti" sul settore corrispondente al numero dato dal dado, si vedrà l'esito del combattimento che coincide alla fascia indicante la differenza tra i fattori combattimento di quei pezzi.

Es. tre pezzi dei Monaci fanti attaccano un falco degli Alati.

Il dado segna 4.

Monaci = fattori combattimento $4 + 4 + 4 = 12$.

Falco = fattore combattimento 5.

La differenza tra i fattori combattimento è $12 - 5 = 7$.

Presa la tabella combattimenti impostata sul dado 4, si guarda la fascia accanto alla differenza da 4 a 7, in cui rientra questo caso, e si vede che l'esito dello scontro è D3, cioè il falco, difensore, deve arretrare di 3 esagoni.

L'arretramento obbligatorio, indicato dalle tabelle combattimenti e visioni, deve avvenire lungo una linea retta scelta dall'arretrante, che non porti né su ostacoli (monti, boschi, mari, città, unità nemiche) né su altre zone di influenza dello stesso attaccante o di altri nemici, altrimenti sarebbe eliminato. Potrebbe invece passare su gorgi magici, restandovi però normalmente paralizzato.

Se l'arretrante respinto passa su altri pezzi propri o alleati, anche essi sono coinvolti nella fuga e devono arretrare sulla stessa linea, fino a permettere la conclusione della fuga del primo, proprio come se questo li spingesse.

Se a sua volta l'arretramento di questi finisce contro un ostacolo, sarebbero essi ad essere eliminati.

Si può scegliere in questo caso tra la eliminazione del primo pezzo, senza arretrarne altri, e la eliminazione di quello o quelli arretranti in conseguenza dello spostamento del primo.

L'arretramento avviene immediatamente, alla fine di ogni combattimento.

REGOLE PARTICOLARI

Questo sistema, valido generalmente per tutti i pezzi, (muovere tutti i pezzi, impostando i combattimenti che si risolvono in un secondo periodo) può essere sostituito da un altro, limitatamente ad alcuni pezzi, quali gli Alati, i serpenti e i falchi.

Questi pezzi possono combattere singolarmente, cioè muovere per una parte del movimento, risolvere subito il combattimento impostato e terminare il movimento se vincono, il tutto senza aspettare i movimenti e i combattimenti altrui.

Ciò a causa della loro natura, gli Alati attaccando in volo, come i falchi, mentre il serpente travolge tutto ciò che incontra, se non viene fermato uccidendolo o respingendolo.

QUESTI COMBATTIMENTI "SINGOLI" VANNO EFFETTUATI PRIMA DI QUALSIASI ALTRO MOVIMENTO, uno alla volta, per tutti i pezzi che così si vogliono fare agire.

Terminati questi singoli attacchi, si muoveranno normalmente gli altri pezzi insieme, risolvendo poi anche i loro combattimenti.

Durante un attacco singolo non ci sono zone di influenza nemiche.

Conseguenza di questo tipo di attacco è che gli scontri avvengono sempre uno contro uno. Perciò un pezzo attaccato da più Alati con movimento singolo, per esempio, li incontra successivamente uno alla volta, con la possibilità di eliminarli anche tutti.

Per attacchi con più pezzi contro uno è sempre necessario l'attacco normale.

Se dopo una serie di attacchi, normali o singoli, restassero dei pezzi nemici tra loro adiacenti, il primo giocatore che deve muovere, le cui pedine si trovano in tale posizione, può scegliere tra lasciarle lì, attaccando necessariamente i vicini, o ritirarle da quell'esagono.

AUMENTI PER IL TERRENO

Il terreno, oltre a influire sul movimento, può influire anche sul valore di un pezzo: i monti aumentano di tre punti il valore di un pezzo attaccato mentre è piazzato su di essi; i boschi invece aumentano di un punto il valore di un pezzo attaccato mentre si trova su di essi.

Questi aumenti valgono solo per i pezzi in difesa; se si portasse un attacco partendo da un esagono di monte o di bosco, non ci sarebbe alcun aumento per l'attaccante.

ALLEANZE

(Solo per il caso di tre o quattro giocatori)

Come abbiamo già visto fin dalla prima mossa si possono stabilire alleanze tra un popolo e l'altro.

Queste alleanze sono libere, basate cioè solo sull'accordo dei giocatori; **NON SONO MAI VINCOLATI**.

Se un giocatore volesse ad un certo punto tradire l'alleato, unendosi ad un altro o ad altri, lo può fare come vuole, limitato solo dal poter **PROPORRE** l'alleanza **PRIMA** della sua mossa.

Data questa instabilità politica, causata anche dal fatto che alla fine vince un solo popolo (quello che ha più città), è previsto uno scambio di ostaggi all'atto dell'alleanza per renderla più salda.

Il numero e il tipo degli ostaggi è lasciato alla contrattazione dei giocatori (al limite si stabilirà un tempo massimo per le contrattazioni ad ogni mossa).

La consegna degli ostaggi avviene portando, con movimento normale durante le mosse, i pezzi richiesti nel continente dell'alleato, il quale li prenderà in consegna sovrapponendovi una sua scorta che li accompagnerà in una città, dove l'ostaggio dovrà stare, anche se non ci fosse guarnigione (in ogni città si possono mettere fino a due ostaggi).

Dal momento della consegna alla scorta alleata, gli ostaggi perderanno ogni potere, dovranno restare chiusi in città, e possono essere eliminati, uno per città in ogni mossa, e solo se sono in città, anche senza guarnigione, a volontà del custode.

Potranno eventualmente essere liberati occupando la città in cui sono prigionieri, prima che siano eliminati, se la conquista avviene da parte dei loro, o catturati da altri insieme alla città.

Esaminiamo ora uno per uno i vari pezzi con le loro caratteristiche

CAVALIERI

Signori del loro popolo. Se attaccano con movimento interamente in linea retta (carica) valgono tre punti in più o uno a seconda che l'urto contro il nemico avvenga frontalmente o lateralmente.

FANTI

Movimento e valore come è scritto sulla pedina, senza altri poteri.

MAGHI

Movimento e valore come sulla pedina. In più, aumentano il valore di tutti i pezzi a loro adiacenti (purché del loro popolo) di due punti.

Possono poi lanciare visioni ad un nemico per mossa, entro un raggio di 5 esagoni, in questo modo: si lancia il dado, si ruota il disco delle visioni fino alla fascia corrispondente a quel dado, quindi calcolata la distanza in esagoni tra il Mago e il suo obiettivo, si vede a fianco della fascia corrispondente a quella distanza l'effetto della visione. Più l'obiettivo è vicino, e più il dado è alto, più lunga sarà la fuga in preda alla visione. (fuga che avviene esattamente come nell'arretramento dei combattimenti).

Naturalmente, o lancia visioni o combatte con il suo valore di pedina.

Le visioni non sono limitate da alcun ostacolo, e non devono essere necessariamente lanciate in linea retta.

FANTARCERI

Per colpire un nemico entro 8 esagoni tirano (se sono attaccati invece si difendono come i fanti con valore di combattimento scritto sulla pedina) in questo modo: ogni lancio è effettuato alla fine del movimento (se muovono) insieme a tutti gli altri combattimenti, IN LINEA RETTA; possono muovere e tirare nella stessa mossa.

Per vedere se colpiscono efficacemente, si tira il dado una volta per fantarcere, si ruota la tabella delle frecce fino a inquadrare il settore corrispondente a quel dado, e, in base alla distanza come per le visioni, si sa quante frecce hanno colpito.

Ogni obiettivo richiede un certo numero di frecce per essere eliminato (vedi note sulla tabella di tiro). Se non si raggiunge quel numero minimo, il tiro è inefficace. Però, se si tira con più arcieri sullo stesso obiettivo, per eliminarlo si calcolerà la somma delle frecce di tutti questi tiri.

Es. Contro un Drago occorrono 6 frecce;

1° arciera = 1 freccia;

2° arciera = 3 frecce;

3° arciera = 2 frecce;

Totale = 6 frecce.

Anche se ogni singolo arciera non lo elimina, la somma delle frecce è sufficiente e il Drago muore.

Non si può tirare oltre un monte, un bosco, una città, anche amica, dentro o da dentro un bosco, oltre un gorgo magico. Si può invece tirare oltre altri pezzi amici o nemici.

CITTA DEI CAVALIERI

Possono contenere fino a 4 pezzi di guarnigione, nascosti, e due ostaggi.

Non possono essere piazzate a una distanza inferiore ai 4 esagoni tra di loro.

I pezzi contenuti in una città piazzata su di un monte o in un bosco, non godono degli aumenti dati da quel terreno.

ALATI

Signori del loro popolo. Dato che volano, non hanno limitazioni di movimento, salvo i gorghi magici e i mari, e possono passare sopra i nemici e le loro zone di influenza.

Hanno la possibilità di attaccare normalmente o singolarmente, come già visto. Alla fine di ogni mossa si posano, sono quindi attaccabili normalmente.

Se sottoposti a scorta, viaggiano come fanti (vedi paragrafo "Scorte").

FALCHI

Muovono come gli Alati, con le stesse limitazioni e possibilità, ma hanno valori minori.

FANTI

Non volano; movimento e valore come scritto sulle pedine, senza altri poteri.

FANTARCERI

Non volano; per il resto agiscono come i fantarcieri dei Cavalieri.

CITTÀ DEGLI ALATI

Come quelle dei Cavalieri.

DRAGHI

Signori del loro popolo.

Muovono e combattono in base ai valori riportati sulle pedine. In più, in alternativa al combattimento normale, possono lanciare fiamme su obiettivi entro 5 esagoni.

Per stabilire se le fiamme eliminano l'obiettivo, si prende la tabella del fuoco vedendo, come per le frecce, in base al rapporto tra distanza e dado, se il colpo va a segno. Anche qui le vampe si possono sommare.

Il Drago può lanciare fiamme o prima di muovere o dopo aver mosso. Se subisce un attacco, combatte solo normalmente.

FANTI

Movimento e valore come scritto sulle pedine, senza altri poteri.

LANCIAFIAMME

Muovono normalmente secondo i valori scritti sulla pedina, e normalmente combattono se attaccati.

Invece in attacco, al posto del normale scontro, lanciano fiamme come i Draghi, ma solo alla fine del movimento (non possono cioè fiammeggiare e poi muovere).

SERPENTI

Muovono e combattono con i valori riportati sulla pedina ma, se compiono il percorso in linea retta, possono continuare il movimento oltre il nemico sconfitto ed arretrato, continuando a caricare altri pezzi si trovino sulla stessa linea in cui era partito, fino a terminare tutte le sue possibilità di movimento.

Questo movimento come già visto, è singolo

CITTA DEI DRAGHI

Come quelle dei Cavalieri

MONACI

Signori del loro popolo.

Combattono e muovono normalmente.

In più possono sparire mettendo, alla mossa in cui spariscono, il segnale di “scomparso” sull'esagono in cui si trovavano e ricomparendo, alla mossa successiva, dove vogliono, anche oltre ostacoli, purché entro il raggio del loro massimo movimento.

I Monaci non possono prima muovere e poi scomparire, perché la sparizione è già di per sé una mossa, e da scomparsi non possono attraversare né il mare senza ponti, né i gorghi.

Possono subito muovere e attaccare nella mossa in cui ricompaiono.

MONACI FANTI:

Combattono e muovono in base ai valori scritti sulle pedine.

MONACI CAVALIERI: combattono e muovono in base ai valori scritti sulle pedine. Non hanno aggiunte di punti per le cariche come i Cavalieri.

MONACO ILLUSIONISTA: combatte e muove in base ai valori della pedina, ma in più, in alternativa al combattimento, può dare visioni come un mago, senza però aumentare i punti ai pezzi vicini.

CITTA DEI MONACI

Come quelle dei Cavalieri.

SCORTE

Tutti i pezzi vanno disposti e mossi senza sovrapporli, salvo per i fanti, che sovrapposti fanno da scorta ad un altro pezzo che non sia fante, subendo da soli tutti gli attacchi che sui due pezzi uniti fossero portati.

Il pezzo scortato però non ha alcun potere né aggiunge alcunché alla scorta che combatte come se fosse sola.

In una mossa si può sovrapporre la scorta o toglierla, senza perdite di punti movimento, ma non si possono fare le due cose contemporaneamente. Nella mossa in cui si toglie la scorta lo scortato può subito agire con tutti i suoi poteri.

Se una scorta deve arretrare, alla fine di un combattimento, anche lo scortato segue il movimento della scorta.

Se invece la scorta fosse eliminata, lo scortato deve arretrare normalmente (cioè essendo eliminato se incontra ostacoli, ecc.) del massimo del suo movimento.

LA CONQUISTA DI UNA CITTA'

Abbiamo già visto che conquistare una città significa portare al suo interno dei pezzi. Per far ciò bisogna eliminare la guarnigione se c'è, guarnigione costituita da un massimo di quattro pezzi, che sommando i loro fattori di combattimento, come un pezzo solo di maggior valore, e che l'attaccante normalmente non conosce.

Per attaccare la guarnigione bisogna portare i pezzi assediati in esagoni adiacenti la città, e in quel momento la guarnigione si scoprirà, dichiarandosi e fornendo i dati per vedere se l'attacco, sempre in base alla tabella dei combattimenti, è riuscito.

ARCHI, FUOCO E VISIONI NON HANNO PRESA SULLA CITTÀ, MENTRE POSSONO AGIRE DALLA CITTA CONTRO GLI ASSEDIANTI.

Per scoprire le forze di una città, non si può mandare un solo pezzo contro di essa, ma ne occorrono almeno tanti quanti sono i pezzi di guarnigione, dato che sono proibiti attacchi con differenze inferiori a quelle previste dalla tabella combattimenti.

Se poi, una volta scoperti i pezzi di guarnigione, gli attaccanti risultassero lo stesso inferiori a questa differenza minima, pur essendo tanti quanti i difensori circa il numero dei pezzi, gli assediati sarebbero automaticamente eliminati.

Gli assediati non sono obbligati ad attaccare tutti i pezzi assediati, ma possono attaccarne anche solo una parte separatamente.

Le città non possono essere piazzate in esagoni di costa.

FINE

ZARGO'S LORDS 2

Rispetto a "I Signori di Zargo", alcuni dettagli sono stati modificati:

- per identificare il tipo di esagono, bisogna guardare il territorio dominante (almeno il 50% nell'esagono).
- Quando sono coinvolti solo 2 giocatori, ognuno usa 2 continenti.
- Ogni giocatore ora ha 6 città e queste devono trovarsi a una distanza minima di 4 esagoni l'una dall'altra.
- Una città non può trovarsi su o adiacente a boschi, montagne, vortici magici, coste e ponti di nuvole.
- 2 segnalini ora possono trovarsi sullo stesso esagono. Il giocatore aggiunge la forza d'attacco. Se un nemico lancia una visione contro questi 2 segnalini, può scegliere di attaccare uno o entrambi i segnalini. Quando attacca entrambi, applica un -1 al lancio del dado. Quando vengono usate frecce o fiamme, applica un +1 ma viene toccato solo un segnalino.
- Quando viene lanciata una fiamma in un esagono di legno, applica un +2 al lancio del dado. - Le frecce possono essere lanciate in qualsiasi direzione a una distanza compresa tra 8 e 5 esagoni (e non solo in linea retta).
- In caso di arretramento a seguito di un combattimento o per effetto di una visione che può portare a ostacoli (mari, boschi, montagne, città), il segnalino non viene eliminato, ma ridotto. Viene girato a faccia in giù e non può combattere o muoversi finché un signore del suo popolo non gli si avvicina o non gli si avvicina. Quindi, alla fine del turno, si lancia un dado: 4, 5, 6: il segnalino viene recuperato, 2, 3, nulla, 1 eliminato. Quando un nemico si avvicina a un segnalino ridotto, questo viene automaticamente eliminato durante la fase di combattimento. Un segnalino ridotto non ha alcuna zona di controllo.
- In caso di ritirata che porti un'unità oltre il bordo della mappa di gioco, questa verrà posizionata sulla stessa lettera del bordo corrispondente, continuando la ritirata in qualsiasi direzione scelta dal giocatore.
- Un D5 diventa un D4 per la fanteria dei cavalieri e per gli arcieri alati. - quando una città viene attaccata, D1 e D3 diventano A1, D5 e De eliminano i segnalini e la città viene conquistata. Una città senza segnalini viene automaticamente conquistata.
- Esistono alcuni passaggi segreti tra le città: durante ogni turno, è possibile trasferire unità da una città all'altra (purché ciò non influisca sulle regole del normale arruolamento).

Il gioco è più veloce perché si svolge in soli 10 turni, con i punti vittoria calcolati con un bonus per le prime città conquistate durante la partita: 18 punti per la prima città conquistata, poi 16 14 12 10 8 6 4 e 2 per le successive. Quando un giocatore conquista città da 2 persone, il nucleo viene moltiplicato per 2; da 3 persone, viene moltiplicato per 3. Il giocatore deve anche sottrarre 5 punti per ogni signore perso (fino a un massimo di 30 punti).

All'inizio del turno di gioco, è possibile tentare di ottenere un evento magico. - Questo evento può verificarsi solo entro 10 esagoni da un Signore del popolo del giocatore.

- Quando la magia non viene usata durante un turno, il giocatore accumula +1 punto per il successivo lancio del dado magico, fino a un massimo di 4 punti.
- Per realizzare un'impresa magica, è necessario scegliere l'evento magico e dichiarare il numero di punti accumulati da utilizzare (non sempre il totale). Quindi si lancia un dado. Se si raggiunge il minimo, l'effetto magico viene applicato

MAGIA BIANCA:

- Grande frana: annulla gli effetti della montagna sui movimenti e sul combattimento per quella mossa (punteggio minimo: 4, ogni punto extra aggiunge un altro esagono).
- Ponte del pensiero: crea ponti di nuvole tra due coste, non più lunghi di 3 esagoni (punteggio minimo: 5, ogni punto extra aggiunge un altro ponte).

- Coraggio illuminato: recupera unità ridotte (punteggio minimo: 6, ogni punto extra aggiunge un'altra unità). - Spada di luce: raddoppia il valore dell'unità del giocatore in un esagono (punteggio minimo: 7, ogni punto extra aumenta la gittata di 1 esagono attorno al primo esagono).
- Seconda nascita: recupero di un signore precedentemente perso in combattimento, che torna in una città (punteggio minimo: 8, ogni punto extra aggiunge un altro signore).

MAGIA NERA:

- Odalisca malvagia: impedisce a un signore nemico di inviare magia durante un turno (punteggio minimo: 3, ogni punto extra aggiunge un altro signore).
- Megadraco: un drago con fattore di combattimento 15 viene creato in un esagono per un turno (punteggio minimo: 5, ogni punto extra aggiunge un altro drago).
- Sonno cupo: riduce un'unità nemica (punteggio minimo: 6, ogni punto extra aumenta la gittata di un esagono attorno alla prima unità).
- Terremoto: elimina un'unità nemica (punteggio minimo: 7, ogni punto extra aumenta la gittata di un esagono attorno alla prima unità).
- Vortice di fiamme: abbatte città con occupanti, ottenendo la metà del punteggio normale. (punteggio minimo: 8, ogni punto extra aggiunge una città).

CARATTERISTICHE DELLE NUOVE PEDINE

Amazzoni

Signori del loro popolo. Combattono normalmente come scritto sulla pedina. Grazie al loro mantello magico, durante il loro movimento possono transitare in esagoni contenenti o controllati da pedine avversarie. Al termine di questo, ai fini del combattimento, sono però normalmente soggette alle zone di controllo.

Arcieri a cavallo

Combattono e muovono in base ai valori scritti sulle pedine. In più, in alternativa al combattimento normale, possono lanciare frecce a 5 esagoni di distanza, controllando gli esiti sulla "tabella frecce arcieri a cavallo". Se attaccate combattono normalmente.

Fanti

Movimento e combattimento come riportato sulle pedine. In più durante ogni mossa, prima di risolvere i combattimenti, ma dopo aver effettuato tutti i movimenti, il giocatore amazzone ha diritto a tentare la trasformazione di due fanti qualsiasi in pantera. Egli indica il fante che intende trasformare e lancia un dado: un esito pari indica che la trasformazione è riuscita, un esito dispari indica un nulla di fatto. Le pedine pantera sostitutive dei fanti sono quelle prive del fattore movimento.

Donne-Pantera

Movimento e combattimento come scritto sulle pedine. In più possono trasformarsi in pantera all'inizio della loro mossa. Per far questo si sostituisce alla pedina donna-pantera una pedina pantera.

Pantere

Movimento e combattimento come riportato sulle pedine. Hanno la possibilità di attaccare sia normalmente che singolarmente. All'inizio della mossa del giocatore amazzone, tutte le pantere debbono obbligatoriamente tornare le donne-pantera o i fanti da cui derivano, senza possibilità di effettuare altre trasformazioni per quella mossa.

Aracnidi

Signori del loro popolo. Muovono e combattono in base ai valori riportati sulle pedine. In più, in alternativa al combattimento normale, possono colpire un nemico entro i 5 esagoni lanciando frecce avvelenate. Per stabilire quante frecce avvelenate raggiungono l'obiettivo, si prende la tabella degli archi da cavalleria, vedendo in base al rapporto tra distanza e dado quanti colpi vanno a segno. Essendo la loro efficacia maggiore, è sufficiente una freccia in meno rispetto al numero riportato sulla "tabella frecce" per eliminare una pedina. Anche qui le frecce di più aracnidi lanciate sullo stesso bersaglio si possono sommare. Se un aracnide subisce un attacco combatte normalmente.

Fanti

Movimento e valore come scritto sulle pedine senza altri poteri.

Razieri

Muovono e combattono come scritto sulle pedine. Prima di controllare l'esito del combattimento possono però cercare di imprigionare con la loro rete, le pedine avversarie con cui combattono. Si lancia un dado e si consulta la "tabella reti". I possibili risultati sono: nulla di fatto, C o E. Con esito E le pedine imprigionate vengono automaticamente eliminate dal reziario. Con esito C le pedine imprigionate combatteranno normalmente ma, nel caso il risultato del combattimento fosse un loro arretramento, verrebbero eliminate.

Ragni

Muovono e combattono come scritto sulle pedine. Durante il movimento possono lasciare negli esagoni dove transitano fino ad un massimo di 3 reti per mossa.