



❧ ❧ ❧ ❧ ❧ GIOCO IN SOLITARIO ❧ ❧ ❧ ❧ ❧

*Se sei un lupo solitario e vuoi affrontare il Priore, il Cacciatore, le Benpensanti e, nel caso tu abbia l'espansione **Faster than the Flame**, anche il Borgomastro, guidando da solo i Powerwolf... queste sono le semplici regole da seguire!*

All'inizio della partita pesca **5 carte Azione** e **5 carte Stratagemma**.

Ad ogni **Fase 4: Meritato Ristoro**, pesca **2 carte Stratagemma in più**.

Inoltre, la **Fase 1: Piano di Salvataggio** cambia come segue:

► SOTTOFASE A: L'ISTINTO SELVAGGIO

- **Gioca una carta Azione dalla tua mano**, eventualmente associata ad una carta Stratagemma.
- **Rivela le prime 2 carte del mazzo Azione**. Dalla tua mano puoi associare a ciascuna di esse una carta Stratagemma correlata, se lo desideri.
- **Assegna le 3 carte Azione alla Linea d'Azione**.

RICORDA: Un Powerwolf può fare massimo un'azione per turno, quindi in caso di conflitto devi decidere quale Azione assegnargli. Scarta le carte Azione non assegnate.

► SOTTOFASE B: L'ACUME UMANO

Questa fase funziona esattamente come le partite a più giocatori, ma hai **2 possibilità di giocare carte Azione e Stratagemma** dalla tua mano anziché 1 sola.

*In the night came the killers with the cross, and the word of God was long forsaken**

Killers with the cross - Powerwolf -



1589

VARGAMOR



Regina delle brughiere e dei campi, incoronata mentre si siglava il patto con i lupi.

Vargamor strega della notte, al tuo cospetto ci inginocchiemo! Vargamor, Madre dei Lupi, proteggi il branco dai danni della luce!

Vargamor - Powerwolf

Questa espansione per il gioco “1589” contiene **17 carte Missione**. Ciascuna carta indica **REQUISITI**, **RICOMPENSA** e **CONSEGUENZE** della Missione:

- Da 1 a 3 icone Azione

Oppure
3 azioni uguali



o
2 coppie
di azioni diverse



■ Carta Esempio A



■ Carta Esempio B

- La ricompensa per il buon esito della missione

- Una combinazione di Powerwolf (da 0 a 3)
- 3 Powerwolf
- Nessun Powerwolf

- Conseguenze attive finché la missione non viene completata

Setup:

- Mescolate il mazzo delle carte Missione e tenetelo a portata di chi gioca.
- Girate la prima carta e mettetela a faccia in su vicino al tabellone, alla sinistra della Linea d'Azione. Questa è la missione attiva.

FASE 3: CONSEGUENZE

Alla fine della **Fase 3: Conseguenze**, verificate se tutti i **REQUISITI** della carta missione attiva sono soddisfatti.

Esempio: Se la missione Attiva è quella raffigurata dalla Carta **Esempio B**, sulla Linea d'Azione devono essere presenti **Falk Maria**, **Matthew** e **Charles** e che un qualsiasi Powerwolf presente sulla linea d'Azione abbia svolto l'azione **“Convincere le Benpensanti”**.

- Se tutti i **REQUISITI** sono soddisfatti, uno dei giocatori (con una scelta comunitaria) ottiene la **RICOMPENSA**. Scartate la carta Missione.

Nota: Se insieme a questa espansione state utilizzando anche l'Espansione "Lupus Hereticus", le carte Azione Lupus Hereticus non soddisfano né il requisito del Powerwolf né il requisito Azione.

- Se i **REQUISITI** non sono soddisfatti, la missione non è ancora completa e rimane attiva:

- I. Subite immediatamente le CONSEQUENZE** indicate sulla carta.
- II. Potete però assegnare alla carta Missione un qualsiasi numero di carte Azione prese dalla Linea d'Azione** (infilatele sotto la carta Missione in modo che solo il Powerwolf e l'azione siano visibili). Queste carte contribuiranno a soddisfare i requisiti della missione rimasta attiva in aggiunta alle carte Azione giocate nel turno successivo.

FASE 4: MERITATO RISTORO

Durante la **Fase 4: Meritato ristoro**, se non c'è una carta missione attiva, mettete in gioco la prima carta del mazzo Missioni come nuova missione attiva.

RICOMPENSE



Pesca una carta Stratagemma.



Spegni una Torcia.



Togli una Fascina dalla zona del Rogo.



Fai indietreggiare il Cacciatore di un passo.



Togli un Passo Falso a scelta dal sacchetto e mettilo nello spazio VII.



Fai indietreggiare tutte le Benpensanti di un Passo. **Ricorda:** una Benpensante che arrivi alla casella "0" non tornerà più indietro.



Due persone a scelta guadagnano un Punto Sangue.



Due persone a scelta pescano una carta Stratagemma.



Durante la **Fase 4: Meritato ristoro** (punto 6) chi gioca può pescare dalle carte giocate in questo turno.

CONSEQUENZE

(Non contemplate nel gioco base)



Tutte le persone che giocano scartano una carta Stratagemma.

1589

FASTER THAN THE FLAME



Questa espansione per il gioco “1589” contiene 3 moduli di espansione diversi, utilizzabili insieme o singolarmente. Per la terminologia delle azioni fate riferimento alle “note prima di cominciare” a pagina 3 del regolamento base.

- **Incense & Iron - Il Borgomastro**
- **The wildest of the pack**
- **Lupus Hereticus**

► MODULO 1: INCENSE & IRON - IL BORGOMASTRO

*Nella cupa **Blutfurt**, cittadina macchiata dal sangue della caccia alle streghe, governa il Borgomastro **Ulrich Bührig**, detto “der Schachspieler” — il Giocatore di scacchi. Impegnato a tessere le sue trame, ora a favore ora contro il Priore, muove pedine invisibili in una partita di potere e sospetti. Qualsiasi sua concessione ha sempre un prezzo!*

Questo modulo comprende **10 carte Borgomastro** (illustrate orizzontalmente), che hanno differenti effetti indicati nella parte destra o sinistra della carta.

Setup: Mescolare il mazzo delle carte Borgomastro tenetelo a portata di chi gioca.

FASE 2: MESSA IN ATTO

Alla fine della **Fase 2:Messa in atto**, per ogni Powerwolf rimasto nel Covo **girare una carta Borgomastro**. La carta va **girata, risolta e scartata**, per poi passare, eventualmente, alla successiva.

Una delle persone che non ha giocato carte Azione deve fare una scelta tra le 2 opzioni proposte dal Borgomastro (a volte obbligata):

Il Borgomastro ti offre di:

- **spendere Punti Sangue** per ottenere un beneficio (opzione di sinistra)
- **ottenere Punti Sangue** ma subirne le conseguenze (opzione di destra)

Spendi
i **Punti Sangue**
indicati qui
per ottenere
questo **beneficio**



Tributo da pagare
al Borgomastro...

... per ottenere
i **Punti Sangue**
indicati qui

Nota: Se chi gioca non ha o non vuole spendere i Punti Sangue per l'opzione di sinistra, deve per forza scegliere l'opzione di destra.

Attenzione: I Punti Sangue da spendere possono essere spesi da tutto il branco.

BENEFICI



Pesca una carta Stratagemma.



Spegni una Torcia.



Togli una Fascina dalla zona del Rogo.



Togli una Fascina dal turno in corso.



Aggiungi la prima carta del mazzo Stratagemmi all'Area delle Prove a faccia in giù (non puoi guardarla).



Durante la **Fase 3: Conseguenze** ignora la conseguenza del Powerwolf assente.



Rimetti nel sacchetto un gettone Passo Falso a tua scelta tra quelli in gioco.



Ignora una conseguenza negativa (che sia sul piano di gioco o sulla Linea d'Azione).



Fai indietreggiare il Cacciatore di un passo.



Fai indietreggiare di due passi una Benpensante a tua scelta. **Ricorda:** una Benpensante che arrivi alla casella "0" non tornerà più indietro.

TRIBUTI DA PAGARE



Tutte le persone che giocano scartano una carta Stratagemma.



Accendi due Torce.



Aggiungi una Fascina dalla riserva direttamente nella zona del rogo.



Estrai un **gettone Passo Falso** e se corrisponde a un Powerwolf **presente nel Covo metti quel gettone in gioco.**



Scarta una carta dall'Area delle Prove.



Esegui la conseguenza del **Powerwolf assente** sulla Linea d'Azione (si ripeterà normalmente durante la **Fase 3: Conseguenze**).



Estrai un **gettone Passo Falso** e mettilo subito in gioco (vedi box "Colti in Flagrante!" delle regole base).



Gira la prima carta del mazzo Cacciatore e attivane la trappola centrale. I **Powerwolf non possono usare i Punti Sangue ottenuti da questa carta** per eludere la trappola, ma possono usare quelli che avevano già in riserva.



La Benpensante più lontana fa due passi verso la piazza.

VARIANTE FACILE:

I **Punti Sangue** guadagnati delle opzioni di destra sono aumentati di 1.

VARIANTE DIFFICILE:

I **Punti Sangue** guadagnati delle opzioni di destra sono ridotti di 1.

► MODULO 2: THE WILDEST OF THE PACK



*Stasera i lupi
sono a caccia, scatenano la
tempesta
e abbattano il bugiardo,
vittoriosi per tutta la
notte!**

*Wolves of War - Powerwolf



Il modulo si compone di **5 carte**, una per ciascun Powerwolf con l'icona della nuova **Azione Branco**:

Setup: Mescolate le carte Azione Branco aggiuntive, insieme al mazzo delle carte Azione del gioco Base.

FASE 1: PIANO DI SALVATAGGIO

Alla fine della **Fase 1: Piano di Salvataggio**, chi ha giocato una **carta Azione Branco** può scegliere una di queste due opzioni:

- **Rimette nel sacchetto un gettone Passo Falso** che è già stato **assegnato** ad uno degli altri Powerwolf.
- **Aggiunge**, dalla propria mano, **una carta Stratagemma** alla carta **Azione di uno degli altri Powerwolf**. La carta Stratagemma deve essere correlata all'azione. In questo modo ad una carta Azione può essere abbinata anche **più di una carta Stratagemma**.

FASE 2: MESSA IN ATTO

- Quando un Powerwolf esegue un'azione che ha due o più carte Stratagemma correlate, ne applica gli effetti di tutte in un ordine a scelta di chi ha giocato la carta Azione.
- Il Powerwolf di cui è stata giocata la carta Azione Branco non esegue nessuna azione in questo turno, e la sua miniatura rimane quindi nel Covo.

► MODULO 3: LUPUS HERETICUS



*Abbiamo combattuto la luce del giorno
Qualsiasi battaglia, qualsiasi guerra
Il richiamo del sangue per cui vale la pena morire**

**Where the wild wolves have gone - Powerwolf*

Il modulo si compone di **5 carte Azione Lupus Hereticus** che non rappresentano uno specifico Powerwolf.

Setup: Mescolate le carte Azione Lupus Hereticus insieme al mazzo delle carte Azione del gioco Base.

FASE 1: PIANO DI SALVATAGGIO

- Si possono giocare le carte Azione **Lupus Hereticus** solo durante la **Sottofase A** della **Fase 1: Piano di Salvataggio**. È possibile associare ad esse qualunque carta Stratagemma.

Attenzione: Quando rivelate le carte Azione, **se ci sono due o più carte Azione Lupus Hereticus** rivelate, scartatele tutte immediatamente; le eventuali carte Stratagemma associate possono essere scartate o riprese in mano, a discrezione di chi le ha giocate.

- Una carta Lupus Hereticus può essere assegnata alla Linea d'Azione in una posizione a scelta di chi l'ha giocata e varrà come carta del Powerwolf in quella posizione.

FASE 2: MESSA IN ATTO

- Una carta Lupus Hereticus consente di eseguire **una qualsiasi delle 5 azioni del gioco Base**, a discrezione di chi l'ha giocata.
- Se l'azione scelta è “Convincere le Benpensanti”, far indietreggiare una benpensante di tre passi.
- Utilizzate le icone **Torcia spenta** e **Rimuovi Fascina** presenti sulle carte **come indicato nel gioco base**.

FASE 3: CONSEGUENZE

- Tutte le carte Lupus Hereticus presentano una **conseguenza Passo Falso**. Estraiete un gettone dal sacchetto. Se il gettone estratto corrisponde al Powerwolf nella posizione della carta, mettetelo in gioco.