



WAR FOR CHICKEN ISLAND

RULEBOOK



30
X

14+

1-4

COMPONENTI



TESSERE TERRENO

- A) 6 Territori (ognuno ha 4 esagoni)
- B) 8 Lava/Neutrale
- C) 4 Basi

CARTE

- D) 9 Leader
- E) 41 Macchine
- F) 62 Pergamene
- G) 4 Carte Aiuto

MINIATURE

- H) 9 Leader
- I) 9 Soldati
- J) 6 Golem
- K) 6 Macchine da Guerra
- L) 5 Cannoni
- M) 6 Torri

SEGNALINI

- N) 24 Pollo/Pilota
- O) 36 Risorse
- P) 12 Umiliazione
- Q) 8 Scudi

ALTRO

- R) 20 Dadi
- S) 4 Stendardi dei Giocatori

* Forme e colori possono variare

Video per imparare a giocare e domande frequenti:
<https://www.dracostudios.com/warforchickenisland/>

Si narrano storie di un posto, un'isola in cui gli umani non osano recarsi. Un'isola in cui dimorano le più spietate creature mai concepite. È un'isola dalla guerra infinita: viene chiamata L'isola dei Polli.

L'isola dei Polli è un gioco introduttivo di schermaglie per 1-4 giocatori, che assumeranno il ruolo di spietati polli che cercano di sconfiggere gli altri polli e umiliarli in battaglia. Ogni giocatore recluterà armate e costruirà macchine da guerra nel tentativo di dimostrarsi il pollo più potente dell'isola.



PREPARAZIONE

1. Il più codardo al tavolo sarà il primo giocatore.

Se nessun giocatore vorrà ammettere di essere (o di essere chiamato) il più codardo, annuncia che in alternativa si può decidere con un combattimento all'ultimo sangue.



Se leggi questa parte ad alta voce, guardati intorno per vedere chi sembra più spaventato: sarà lui il più codardo e quindi il primo giocatore

Potresti tranquillizzare i tuoi polli e proporre di decidere in base a chi è stato l'ultimo a mangiare del pollo: ma cosa ci sarebbe di divertente?

2. Ogni giocatore sceglie uno Stendardo, i corrispondenti 6 segnalini Umiliazione con i 6 Polli/Piloti del proprio colore e 5 dadi.

3. Preparazione del tabellone:

a. Posiziona una tessera Lava/Neutrale al centro del tabellone col lato Lava verso l'alto.

b. Il primo giocatore prende una delle tessere Territorio e la aggiunge alla mappa in modo che almeno uno dei lati tocchi un lato della tessera Lava. Seguendo il senso orario, gli altri giocatori effettuano ognuno un turno piazzando una tessera Territorio. Se possibile, le tessere territorio devono essere posizionate in modo che almeno un lato tocchi la tessera Lava e che almeno due lati tocchino un'altra tessera territorio.

c. Il primo giocatore posiziona una tessera Base adiacente a una singola tessera Territorio che non presenti ancora una tessera Base adiacente. Questa deve essere posizionata con almeno due lati che tocchino una singola tessera Territorio e senza lati adiacenti ad altre tessere Territorio. Anche gli altri giocatori fanno lo stesso, seguendo il senso orario attorno al tavolo.

d. Il primo giocatore posiziona una tessera Lava/Neutrale con almeno 2 lati adiacenti a una tessera base e/o tessera Territorio. Posiziona la tessera con la faccia Neutrale verso l'alto. Anche gli altri giocatori fanno lo stesso per una diversa tessera Territorio, seguendo il senso orario attorno al tavolo.

e. Il giocatore alla destra del primo giocatore (l'ultimo ad aver posizionato tessere nella preparazione) sceglie una tessera Base non occupata e la reclama insieme alla tessera Territorio adiacente. Pone i 6 segnalini Pollo/Pilota in una pila sopra la tessera Base scelta. Anche gli altri giocatori fanno lo stesso, seguendo il senso antiorario attorno al tavolo fino a che tutte le tessere Base sono state reclamate.

f. Se ci sono spazi lasciati vuoti e completamente circondati da tessere, posizionaci delle tessere Lava.





Prova a posizionare le tessere Neutre vicino alle parti complicate di tessere Territorio o alle tessere Base in modo da facilitare l'accesso quando si muove o combatte.



COME SI GIOCA

1. OBIETTIVO

I giocatori comandano i propri eserciti di polli nel tentativo di sconfiggere e umiliare i Leader avversari. Quando un giocatore umilia in combattimento un Leader di un altro giocatore, può piazzare un segnalino Umiliazione sullo Stendardo avversario. In partite a 3 o più giocatori **si vince immediatamente quando si hanno 2 segnalini Umiliazione su 2 differenti Stendardi avversari**. In partite a 2 giocatori, si vince piazzando 2 segnalini Umiliazione sul singolo Stendardo avversario.

2. SEQUENZA DEL TURNO

Iniziando dal primo giocatore, ci si alterna effettuando turni. Quando un turno è completato si procede col giocatore seguente in senso orario, fino al termine della partita. In ogni turno si effettuano le seguenti fasi nell'ordine indicato.

2.1 LANCIARE I DADI

In questa fase potrai effettuare **un singolo lancio di un qualsiasi numero di dadi a tua scelta**; puoi scegliere qualsiasi dado fra quelli **sul tuo Stendardo e qualsiasi altro dado speso** nei turni precedenti. Devi scegliere i dadi da rilanciare prima di vedere i nuovi risultati. Dopo il lancio, posiziona i dadi lanciati sul tuo Stendardo. Vedi la sezione 4. Risultati dei Dadi.

Un Leader scaltro può decidere a volte di salvare qualche risultato di dado per un turno successivo, anche se ciò significa rinunciare ad azioni profittevoli o bonus. Evita di essere talmente scaltro da divenire pigro!

2.2 EFFETTUARE AZIONI

In questa fase puoi effettuare un'azione gratuita a scelta tra le seguenti:



Costruire • Muovere • Recuperare • Combattere

Inoltre, in questa fase, puoi spendere dadi dal tuo Stendardo per effettuare azioni aggiuntive. Vedi la sezione 3. Tipologie di Azioni.

4. **Distribuisce 2 carte Leader a ogni giocatore** e riponi nella scatola le carte rimanenti. Ogni giocatore sceglie una di queste carte come proprio Leader e la pone a faccia in su sul tavolo. **L'altra carta va custodita a faccia in giù**, nel caso il Leader scelto muoia di una morte epica. Ognuno prende la miniatura corrispondente al proprio Leader e la pone sopra alla propria pila di segnalini Pollo/Pilota.

5. Forma una riserva con **3 segnalini Risorsa per tipo** (Legno, Pietra e Acciaio) per ogni giocatore e riponi i rimanenti nella scatola. Mischia i segnalini e **distribuisce casualmente 9 risorse a ogni giocatore**, che metteranno sul proprio Stendardo.

6. Posiziona le miniature rimanenti e i segnalini Scudo sul tavolo, raggiungibili da tutti i giocatori.

7. **Mescola le carte Pergamena**; ogni giocatore pesca **3 carte** e le prende in mano. Se qualcuno pesca una carta Catastrofe, la scarta e pesca un'altra carta. Si prosegue finché tutti i giocatori hanno 3 carte Pergamena in mano. Mescola poi le carte catastrofe scartate insieme alle carte Pergamena rimanenti per formare un mazzo Pergamena.

8. Mescola le carte Macchina e pesca le prime 4 dal mazzo per formare una riserva a faccia in su. Metti le rimanenti a faccia in giù a formare il mazzo Macchina.

9. Ogni giocatore lancia i propri dadi e li pone sopra al proprio stendardo.

Le ridotte dimensioni dell'Isola dei Polli contengono un tale caos e tumulto che l'isola stessa cambia di continuo! Costanti eruzioni vulcaniche e altre catastrofi su questa piccola porzione di terreno in continuo cambiamento sono ciò che porta i polli a essere costantemente in una guerra tumultuosa e ravvicinata.



2.3 PESCARRE UNA CARTA

L'ultima fase è la **pesca di una carta dal mazzo Pergamena**. Se peschi una **Catastrofe**, **dovrai giocarla immediatamente e rimescolarla poi nel mazzo Pergamena** appena finito di applicarne gli effetti. Vedi la sezione **5. Tipologie di Carte** per maggiori informazioni.

3. TIPOLOGIE DI AZIONI

Questa sezione espone in dettaglio le azioni che i giocatori possono compiere durante il turno, sia come azione gratuita che come risultato dell'utilizzo di un dado.

3.1 COSTRUIRE

Questa azione ti permette di **costruire una delle carte Macchina** disponibili nella riserva delle Macchine e di piazzarla in uno degli esagoni liberi della tua **tessera Territorio**, se sei in grado di **pagare le risorse necessarie**.

Ogni carta Macchina ha i seguenti valori.



Ogni giocatore possiede polli di diverso colore e ogni esercito non può averne più di 6.



a) **Nome:** il nome della Macchina.

b) **Velocità:** il numero di esagoni di cui la macchina può muoversi con una singola azione di movimento.

c) **Forza:** il valore base che deve uguagliare o superare l'armatura avversaria.

d) **Piloti:** il numero di segnalini Pollo/Pilota necessario per pilotare la macchina, indicato dal numero di icone Pollo.

e) **Costo in Risorse:** la quantità e il tipo di risorse che devono essere riposte nella riserva comune per poter costruire la macchina.

f) **Armor:** l'ammontare di forza necessaria per distruggere la macchina.

g) **Abilities:** qualsiasi abilità speciale posseduta dalla macchina.

Per poter costruire una Macchina, devi avere un esagono disponibile sulla tessera Territorio connessa alla tua base. L'unica eccezione a questa regola si verifica se la Macchina che stai costruendo ha raggruppamento, così come tutte le unità presenti sull'esagono su cui intendi piazzarla. Vedi raggruppamento per informazioni aggiuntive. Inoltre dovrai disporre di sufficienti risorse per costruirla e dei polli per pilotarla.

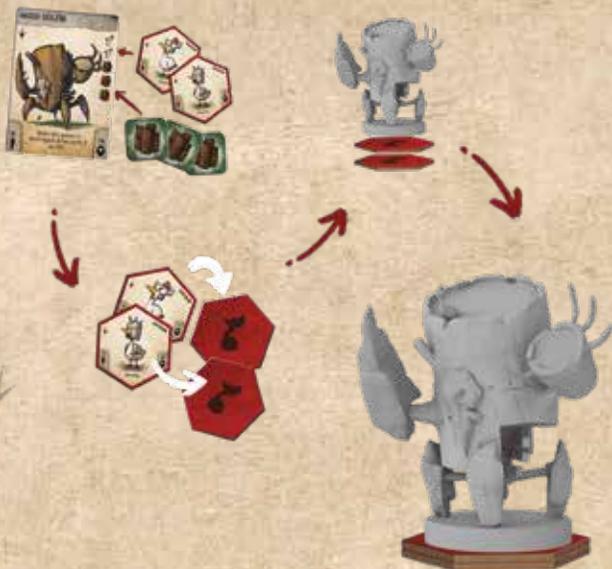


I polli sono noti per la spietatezza nei confronti dei propri nemici. Hanno coniato la frase: "un pollo spennato ne vale due in pentola". Ed è questo il motivo per cui bisogna usare cautela se ci sono in giro polli con cuscini di piume particolarmente grandi.



Infine, le Macchine sono limitate dalla disponibilità delle corrispondenti miniature. Se la corrispondente miniatura non è al momento disponibile, non è possibile costruire la Macchina: prova a distruggere una macchina avversaria con lo stesso nome.

Se sei in grado di costruire la Macchina, devi effettuare quanto segue.



1. **Paga il costo** rimuovendo segnalini Risorsa dal tuo Stendardo e riponendoli nella riserva comune.
2. **Prendi l'ammontare richiesto di segnalini Pollo**, girali sul lato Pilota e piazzali nello spazio in cui stai costruendo la macchina.
3. **Piazza la miniatura della Macchina sopra alla pila di segnalini Pilota**. Questi polli stanno ora pilotando la macchina e non potranno agire indipendentemente. Se la Macchina viene distrutta, saranno distrutti anche loro. Idem per il movimento. Utilizza i valori di Forza e Armatura della Macchina nel combattimento.
4. **Prendi la carta Macchina** e posizionala di fronte a te vicino al tuo Stendardo. Ora **aggiungi una carta alla riserva di Macchine**: devono sempre esserci 4 Macchine da poter costruire. Se non ci sono più carte da pescare, mescola gli scarti e forma un nuovo mazzo Macchina.



Dato che l'isola è molto piccola, i polli e le loro Macchine devono impilarsi una sugli altri per andare dove il loro Leader comanda; il pollo in fondo alla pila non ha il più grande onore o la migliore vista ... solo la più grande sfortuna.

3.2 MUOVERE

Quando un Leader o un'unità effettuano un'azione di movimento, **muovono di un numero di esagoni pari al massimo al loro valore di velocità**. Non è necessario che sfruttino l'intero movimento a disposizione. Tieni a mente che le unità raggruppate possono muovere a diverse velocità e puoi scegliere quella più alta. Vedi Raggruppamento per informazioni aggiuntive.

Le tue unità e Leader possono muovere su esagoni occupati dalle tue stesse unità quando sfrutti movimenti multipli, ma non possono fermarsi a meno che non possiedano raggruppamento. **Nessun unità o Leader può muoversi su una tessera Lava o una contenente unità o Leader avversari**, a meno che un'altra carta o abilità non lo consentano.

Puoi risparmiare diverse azioni di movimento se costruisci la tua Macchina già nell'esagono della tua tessera Territorio in cui intendi muoverla.



Sheena vuole muovere di due spazi per attaccare il Leader di Mike, ma al momento non può farlo perché sul percorso è bloccato da una tessera Lava e, sebbene l'unità possieda una velocità di 2, non può passare sulla Lava. Non può nemmeno muoversi sul percorso a sinistra, perché è

bloccato da un pollo di Mike. Per raggiungere il Leader di Mike, Sheena dovrà prima distruggere il pollo di Mike e poi muoversi di 2 esagoni.



Circolano voci di polli che collaborano, solitamente per riuscire a sconfiggere Leader divenuti troppo potenti. Fortunatamente queste alleanze raramente durano, perché i Leader inevitabilmente sentono il bisogno di essere l'unico gallo nel pollaio.



3.3 RECUPERARE

Puoi recuperare uno qualunque dei tuoi polli distrutti e riportarlo sulla tua tessera Base.



Oppure

Puoi recuperare una qualsiasi risorsa dalla riserva comune e piazzarla sul tuo Stendardo. Se ciò ti porta ad avere più di 9 risorse, scartane una fino ad averne 9 sullo Stendardo.



Si potrebbe pensare che con tutta questa devastazione, l'isola non resterebbe popolata a lungo; invece i polli continuano a esistere, come se fossero fatti della materia di cui son fatti i sogni.

3.4 COMBATTERE

Quando viene dichiarata un combattimento, effettua i seguenti passaggi nell'ordine indicato.

1. L'attaccante dichiara quale unità o Leader sta attaccando e quale unità o Leader sarà il difensore. Tutti i combattimenti riguardano un singolo attaccante e un singolo difensore.
2. L'attaccante spende un qualsiasi numero di dadi sul proprio Stendardo per ottenere bonus alla forza, posizionandoli sulla carta o il segnalino con cui sta attaccando.
3. L'attaccante gioca un qualsiasi numero di carte Pergamena a faccia in giù sul tavolo per usarle nel combattimento.
4. Proseguendo in senso orario intorno al tavolo, i giocatori giocano un qualsiasi numero di carte Pergamena a faccia in giù sul tavolo per usarle nel combattimento. Ciò include i giocatori che non stanno direttamente attaccando o venendo attaccati! Si prosegue fino a quando i giocatori smettono di giocare carte.
5. Iniziando dal difensore, i giocatori rivelano le proprie carte e ne applicano gli effetti. I giocatori non coinvolti direttamente nel combattimento possono scegliere di supportare uno dei due lati.
6. Confronta la forza dell'attaccante con l'armatura del difensore: se la forza dell'attaccante è pari o superiore all'armatura del difensore, l'attacco ha successo, altrimenti fallisce.
7. Scarta ogni carta Magia utilizzata nel combattimento. Le carte Strategia rimangono in gioco.

Sheena decide di attaccare il Leader di Mike, provando a rifilargli uno dei suoi segnalini Umiliazione. Possiede una macchina adiacente al leader di Mike e quest'ultimo non ha uno scudo.



Dichiara l'attacco e spende entrambi i suoi dadi +2 per aggiungere +4 alla propria forza. Temendo che non sia abbastanza gioca una carta Pergamena a faccia in giù.



Il gioco passa quindi a Mike che decide di non giocare alcuna carta.



Il gioco prosegue attorno al tavolo e Jeff decide di giocare 2 carte a faccia in giù. Non dichiara chi vuole aiutare, facendo temere a Sheena di fallire l'attacco.



Quando il gioco torna a Sheena, aggiunge un'altra carta alla propria pila. Mike ha una nuova possibilità di giocare carte.



... ma passa ancora e il gioco torna a Jeff, che passa a sua volta. Ora che tutti hanno giocato le carte, si passa a rivelarle.



Mike è il primo, ma non ha carte da rivelare. Tocca a Jeff che rivela le carte per aiutare l'armatura di Mike, perché non vuole che Sheena piazzasse un segnalino Umiliazione che la porterebbe un passo più vicino alla vittoria.



Infine Sheena rivela le carte, una delle quali è una carta Strategia che rimarrà in gioco dopo il combattimento.

Si totalizzano i valori: la forza di Sheena è 15 e l'armatura di Mike è 15; l'attacco di Sheena ha avuto successo! Piazza quindi un proprio segnalino Umiliazione sullo Stendardo di Mike.



Tutte le carte Magia giocate nel combattimento vengono scartate e la partita continua.

4. RISULTATI DEI DADI

I dadi a te disponibili sono quelli sul tuo Stendardo; questi rappresentano gli ordini del tuo Leader. Quando utilizzi un dado durante la fase Effettuare Azioni del tuo turno, rimuovilo dallo Stendardo e mettilo a lato. I dadi al di fuori dello Stendardo sono considerati spesi. I dadi spesi potranno essere rilanciati durante la fase Lanciare i Dadi del tuo prossimo turno, ma al momento non sono più disponibili. Ciò che è possibile fare con un dado dipende dalla faccia visibile.

I dadi possono essere spesi solo nella fase Effettuare Azioni del proprio turno, a meno che una carta o un'abilità non prescrivano diversamente.



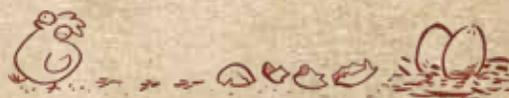
4.1 RISORSA

Spendi questo dado per compiere due volte l'azione **Recuperare**, in modo da recuperare due risorse dalla riserva comune o due unità distrutte o una di entrambe. I segnalini **Risorsa** vanno posti sul tuo Stendardo, mentre i segnalini Pollo sulla tua tessera Base.



4.2 ARTIGLI/SPADA

Spendi questo dado per compiere un'azione **Movimento** o **Combattimento aggiuntiva**. Puoi scegliere l'una o l'altra, **non entrambe**.



4.3 STELLA

Molte carte hanno delle abilità speciali con delle stelle raffigurate prima di esse. Per poter utilizzare tali abilità, il possessore dovrà spendere l'ammontare indicato di stelle. Il giocatore può spendere l'ammontare di stelle più volte, in modo da utilizzare l'abilità **più volte nel turno**, se possiede sufficienti dadi con risultato stella da spendere. Se un'abilità non presenta stelle, è gratuita ed è sempre disponibile. Queste abilità possono essere utilizzate in qualsiasi momento di **qualsiasi turno, a meno che non sia indicato il momento specifico** in cui possono essere attivate.

Le stelle possono anche essere spese per utilizzare le seguenti abilità. Queste abilità devono essere **utilizzate nella fase Effettuare Azioni** del proprio turno e al di fuori del combattimento.

- ★ Mescola nel mazzo Macchina l'attuale riserva di carte Macchina e rivela 4 nuove carte.
- ★ Pesca una carta Pergamena, poi scarta una carta Pergamena.
- ★ ★ Pesca una carta Pergamena.
- ★ ★ ★ Pesca una carta Pergamena, recupera tutti i tuoi polli distrutti, recupera risorse fino ad averne 9.
- ★ ★ ★ ★ Piazza uno scudo su un'unità o un Leader.
- ★ ★ ★ ★ ★ Rimuovi un segnalino Umiliazione avversario dal tuo Stendardo.

Questa potrebbe essere la nostra possibilità di venire graziati. Sebbene i polli siano spietati, strategici e potenti, spesso sono anche smemorati. Ci sono giorni in cui semplicemente vagano per i campi come se si fossero dimenticati dell'esistenza degli altri. Ma rammenta sempre che dietro quello sguardo assente si cela una brutale macchina assassina ... se solo se ne ricordasse.



4.3 BONUS PERMANENTE +1 ALLA FORZA

Piazza questo dado su un'unità o un Leader: rimarrà sull'unità o Leader finché questo non verrà distrutto, **aggiungendo +1 alla forza**. Puoi scegliere di rimuovere questo dado durante la fase Lanciare Dadi, se vuoi.



BONUS TEMPORANEO +2, +3 ALLA FORZA

Spendi questo dado per fornire un singolo **bonus di +2 o +3** a un'unità o Leader durante un **singolo combattimento**.

Uno dei Leader dei Polli più famosi di tutti i tempi è Caio Pollo Cesare. Quando subì il marchio dell'umiliazione marciò al cospetto del pollo che lo aveva così offeso e lo convinse a riprendersi il marchio. Nessun altro al giorno d'oggi è riuscito in una tale impresa, per questo, per onorarlo, esiste un'insalata col suo nome.



5. TIPOLOGIA DI CARTE

Ci sono tre diversi tipologie di carte Pergamena: **Magia, Strategia e Catastrofe.**

5.1 MAGIA

Le carte Magia possono essere giocate soltanto in combattimento, a meno che il testo della carta non prescriba altrimenti. Si tratta solitamente di effetti a uso singolo che servono ad aumentare l'efficacia in battaglia di un pollo; l'effetto esatto è indicato sulla carta stessa. Ricorda: tutti i giocatori possono giocare carte durante un combattimento.



5.2 STRATEGIA

Le strategie indicano come si comporterà l'esercito durante la partita. Non si tratta di carte a uso singolo, ma con **effetti che persistono fino a quando la carta rimane in gioco.** La carta Strategia va posta sul tavolo a indicare che l'esercito sta utilizzando tale strategia. Ogni giocatore può avere attiva soltanto una carta strategia alla volta, se vuole attivarne una seconda, deve prima scartare quella attuale.

Le carte Strategia possono essere giocate durante il combattimento o al proprio turno nella fase Effettuare Azioni.



Come attraversano la strada i polli? Come un gruppo dai piedi artigliati che marciano serrati, terribile da vedere.



I polli e i loro terribili aggeggi non sono le uniche cose sull'isola per cui spaventarsi. Almeno la violenta ricostruzione dell'isola può essere splendida da guardare; solitamente da lontano, da molto, molto lontano.



5.3 CATASTROFE

Quando un giocatore pesca una carta Catastrofe, deve **rivellarla e applicarne immediatamente gli effetti.** Fatto ciò, la carta viene **rimescolata** nel mazzo Pergamena. Se un giocatore riesce a pescare più di una carta Catastrofe alla volta, può scegliere in quale ordine applicarne gli effetti.

- **Terremoto:** gira sull'altro lato tutte le tessere Lava/Neutrale in gioco. Poi, il giocatore può **muovere un qualunque pollo di 1 esagono.**



- **Eruzione:** scegli una tessera Lava (se non ce ne sono scegli una tessera Neutrale e girala sul lato Lava) e **distruggi tutte i polli e le macchine a essa adiacenti.**



- **Uragano:** sposta due risorseda uno Stendardo avversario alla riserva comune. Poi muovi un qualunque pollo di 1 esagono.



- **Tsunami:** gira tutte le tessere Lava sul lato Neutrale. Se non ci sono tessere Lava, scegli una tessera Neutrale e distruggi tutti i polli e le macchine adiacenti a essa.



REGOLE AGGIUNTIVE

SCUDI



Gli scudi proteggono le unità e i Leader dalla distruzione. Un'unità o un Leader sconfitti in combattimento o colpiti da una catastrofe

Eruzione rimangono sul tabellone e il segnalino scudo viene riposto nella riserva.

Protegge anche un Leader dal ricevere un segnalino Umiliazione, scartando comunque lo scudo.

ATTACCO A DISTANZA

Gli attacchi a distanza seguono tutte le regole e le fasi descritte per il Combattimento, ma l'attaccante può dichiarare l'attacco da due esagoni di distanza dal difensore (o più se la carta lo prescrive). L'attaccante a distanza può ignorare qualsiasi terreno o unità tra sé e il difensore.

RAGGRUPPAMENTO



Qualsiasi unità o leader con la parola chiave raggruppamento può essere impilata insieme sullo stesso esagono. Per i polli si può fare facilmente impilando le tessere una sopra l'altra. Per le macchine, non potendo impilare le miniature, si devono impilare le carte e posizionare una sola miniatura a rappresentare la pila. Le altre miniature si mettono sulla pila di carte.

Quando una pila raggruppata si muove, si muove tutta insieme. Utilizza la velocità più alta dell'unità o Leader nella pila. Quando attacca o viene attaccata, l'attaccante sceglie quale unità o leader attacca o viene attaccata.



MORTE EPICA

Quando un Leader si trova su una tessera Neutrale che viene girata sul lato Lava perde tutti i suoi scudi e viene posizionato su un esagono valido adiacente. Se non ci sono esagoni validi adiacenti al Leader, questo perisce di una morte epica. Un Leader può anche perire di una morte epica se viene attaccato con successo due volte nello stesso turno dallo stesso giocatore e non possiede uno scudo per proteggersi da nessuno dei due attacchi.

Se il tuo Leader perisce di una morte epica, gira la sua tessera a faccia in giù e riponi la sua miniatura nella scatola. Rivela il tuo altro Leader (quello non scelto e posto a faccia in giù durante la preparazione) e piazzalo sulla tua tessera Base. Se la tua tessera Base è attualmente occupata, piazza il Leader sull'esagono della tua tessera Territorio più vicino a essa. Se ciò non è possibile dovrai aspettare il tuo prossimo turno, o i successivi, per piazzarlo in un esagono valido.

In normali circostanze un Leader non può essere ucciso, tuttavia ci sono dei casi in cui può perire di una morte epica.



VARIANTI

GIOCO RAPIDO

Ogni turno, dopo la fase Lancio dei Dadi e prima di quella Effettuare le Azioni, il giocatore attivo può effettuare la fase Costruzione ed effettuare una volta l'azione Costruire. Si applicano le normali regole e condizioni per costruire le macchine. Costruire non può più essere scelta come azione gratuita nella fase Effettuare Azioni, ma si può comunque Recuperare, Muovere o Combattere gratuitamente.

Regola opzionale in 2 giocatori

I giocatori possono scegliere di utilizzare la tessera base col lato Bonus verso l'alto: unità e Leader sulla tessera ottengono un bonus di +2 armatura quando difendono.

PELEA DE GALLOS (COMBATTIMENTO DEI GALLI)

(2-4 GIOCATORI)

Rimuovi dal gioco le carte Macchina e tutte le risorse: in questa variante si utilizzano solo i polli e i Leader. I polli si mettono a faccia in giù sull'isola e vengono rivelati solo quando attaccano o difendono. Una volta rivelati rimangono a faccia in su.

Giocando con questa variante, ogni volta che si pesca una carta Pergamena che si riferisce a unità o risorse, questa viene scartata e si continua a pescare finché non si ottiene una carta Pergamena valida.



War for Chicken Island, Dodos Riding Dinos e un terzo nuovo gioco fanno parte di un universo più grande. Le figure si fonderanno in una più grande esperienza di gioco di conquista e in un futuro gioco di ruolo.

Per alcuni Leader dei Polli, la semplice guerra non è abbastanza. Necessitano di nuovi modi per dimostrare la propria superiorità e nuovi modi di divertirsi. Le loro astute menti hanno escogitato alcune alternative alla guerra senza quartiere.

DURI A MORIRE

Nella preparazione si mette un segnalino scudo su ogni Leader. Questa variante è pensata per giocatori con esperienza che vogliono una partita più combattuta.

ATTENZIONE: la partita può risultare più lunga.

MODALITÀ CATTURA LA BANDIERA

(2-4 GIOCATORI)

In questa modalità si gioca senza i Leader. Durante la preparazione ogni giocatore piazza un segnalino Umiliazione su uno dei propri polli nella tessera Base.

Quando un'unità viene sconfitta in un normale combattimento, l'attaccante prende il segnalino Umiliazione del difensore. Se un'unità viene sconfitta da un effetto ambientale o da un attacco a distanza, il segnalino rimane nell'esagono in cui si trovava l'unità. Se un'unità entra in un esagono con un segnalino Umiliazione può prenderlo. Il primo giocatore che riesce a portare nella propria base un segnalino Umiliazione avversario vince la partita.

MODALITÀ A SQUADRE

(4 GIOCATORI)

La partita viene giocata da due squadre di due giocatori. I compagni di squadra devono sedersi uno di fronte all'altro, in modo da alternare i turni tra una squadra e l'altra. Per vincere, una squadra deve marchiare col segnalino Umiliazione entrambi i giocatori della squadra avversaria.

Non è importante quale segnalino Umiliazione viene applicato ai giocatori.

SFIDE

- Provoca la Morte Epica di un leader avversario.
- Vinci una normale partita a 3 o 4 giocatori senza utilizzare le Macchine.
- Piazza un segnalino Umiliazione attaccando con un Soldato raggruppato con almeno altri due Soldati.
- Controlla i tre Golem contemporaneamente
- Vinci utilizzando la carta Magia Pietra Volante [Flying Rock] e attaccando con un Cannone.
- Vinci piazzando tutti i segnalini Umiliazione attaccando con il tuo Leader.
- Vinci una partita a 3 o 4 giocatori al tuo secondo turno.
- Vinci 9 volte nella modalità solitario utilizzando ogni volta un Leader differente.
- Gioca tutte le modalità di gioco e le Regole per le Varianti.
- Dipingi tutte le tue miniature e carica una foto su <https://www.facebook.com/groups/dracostudios>

AGGIUNGI QUI QUALSIASI REGOLA TU VOGLIA

Alcuni polli potrebbero sostenere che le regole sono fatte per essere infrante, altri che non ci sono regole in amore e in guerra, specialmente in questa guerra tra polli. Ma i giochi necessitano di regole per essere giocati. Se tu o il tuo gruppo desiderate aggiungere delle regole casalinghe per godervi ancora di più il gioco, potrete scriverle qui. L'obiettivo primario di War for Chicken Island è di portare divertimento al tuo tavolo!



GLOSSARIO

Armatura: valore del difensore. Valore minimo necessario all'attaccante per sconfiggerlo.

Attaccante: Leader o unità (Macchina o Pollo) che dichiara un attacco. Usa il valore di forza.

Base: la tessera principale di un giocatore. Fornisce un bonus di +2 armatura a ogni unità o Leader al suo interno (regola opzionale)

Raggruppamento: abilità che permette a Leader o unità di impilarsi e muoversi assieme ad altre unità o Leader con l'abilità raggruppamento.

Stendardo: plancia con l'icona che rappresenta il tuo Leader. I dadi, le risorse e i segnalini Umiliazione sono posti qui.

Macchina da guerra: una macchina (unità) che può muovere una volta come azione gratuita.

Costruire: piazzare una Macchina dalla riserva al proprio Territorio pagandone il costo in risorse e fornendole piloti.

Cannone: un tipo di Macchina (unità) che attacca a distanza e non può muovere.

Catastrofe: carte nel mazzo pergamena che vanno giocate immediatamente e influenzano il tabellone.

Pollo: un unità (non Macchina) raggruppabile che può muovere, attaccare o diventare pilota di una macchina.

Costo: risorse necessarie per costruire una Macchina nella riserva.

Difensore: Leader o unità (macchina o pollo) contro cui viene dichiarato un attacco. Usa il valore armatura.

Dadi: possono essere utilizzati per diversi effetti che rappresentano i comandi del Leader. Sono realizzati come fossero fatti con le ossa dei polli caduti e intinti nel loro sangue.

Morte Epica: regola speciale per la sconfitta definitiva di un Leader.

Golem: un'unità (Macchina) molto forte che richiede 2 piloti e 3 risorse uguali, con un effetto speciale che si attiva alla sua distruzione.

Esagono: ogni spazio sulle tessere: i Territori ne hanno 4, le Basi e le tessere Lava/Neutrale 1.

Segnalino Umiliazione: piazzato sul Leader difensore quando un attacco ha successo. Necessario per le condizioni di vittoria.

Lava: una porzione di terreno pericolosa in cui unità e Leader non possono entrare.

Leader: il Pollo principale con un'abilità unica, non è considerato un'unità.

Macchina: un tipo di unità. Mescolate nel mazzo Macchine, rivelate nella riserva Macchine e piazzate nei territori.

Magia: un tipo di carta Pergamena solitamente utilizzata in combattimento per bonus ed effetti speciali. Vengono normalmente scartate dopo l'uso.

Neutrale: una tessera che non appartiene a nessun giocatore, su di cui le unità e i Leader possono muovere ma non essere costruiti.

Pilota: il numero di segnalini Pilota necessari per pilotare una Macchina, rappresentato da icone Pollo.

A distanza: indica che un'unità o un Leader possono attaccare un esagono fino a due spazi di distanza, ignorando qualsiasi terreno o unità frapposta.

Risorsa: segnalini Pietra, Legno o Acciaio utilizzati per costruire le Macchine. Si tengono sullo Stendardo e si spendono nella riserva comune.

Pergamena: carte contenenti Magie, Strategie o Catastrofi con differenti effetti. Vengono pescate dai giocatori.

Scudo: un tratto difensivo. Se un'unità o un Leader con uno scudo viene sconfitto o distrutto in altro modo, lo scudo viene rimosso e non si applicano altri effetti.

Soldato: una Macchina (unità) debole ma veloce che richiede 1 pilota e 2 risorse uguali, con un bonus incrementale se raggruppato insieme ad altri Soldati.

Velocità: il numero di esagoni di cui può muoversi un unità, un Leader o una pila raggruppata con un'azione di movimento.

Dadi spesi: dadi che sono stati già spesi e scartati e che non potranno essere utilizzati finché non verranno rilanciati.

Strategia: un tipo di carta Pergamena che rimane in gioco. Ogni giocatore può averne attiva 1 alla volta. Può essere giocata in combattimento o durante il turno.

Forza: valore di attacco. Se è pari o superiore alla difesa del difensore, l'attaccante vince.

Riserva di macchine: le 4 Macchine disponibili per essere costruite, va riempita nuovamente appena presa una carta.

Riserva comune: la zona comune in cui i giocatori scartano le risorse utilizzate.

Territorio: la tessera collegata alla base di un giocatore. Le Macchine costruite si piazzano qui.

Torre: una Macchina (unità) robusta con una varietà di effetti che può essere utilizzata appena costruita.

Unità: un pollo o una Macchina. I Leader NON sono considerati unità.

MODALITÀ SOLITARIO

In questa modalità giochi come governatore dell'Isola dei Polli contro il gioco stesso, chiamato lo sfidante in queste regole, le cui azioni sono determinate dai dadi. Per vincere devi piazzare un segnalino Umiliazione sullo Stendardo dello sfidante. Perdi se lo sfidante piazza un suo segnalino Umiliazione sul tuo Stendardo.

Per questa modalità segui le normali regole, con i seguenti cambiamenti:

La riserva di Macchine va allineata in ordine da sinistra a destra, con il mazzo Macchine vicino all'ultima carta (la più a destra). Quando una Macchina viene costruita e la sua carta presa, tutte le carte alla sua destra scorrono verso sinistra in modo che la nuova carta rivelata dal mazzo macchine venga posizionata sulla destra. Se in qualsiasi momento tutte le macchine nella riserva hanno velocità pari a 0 mescola la riserva di macchine nel mazzo Macchine e rivela nuove 6 carte.

La mano di carte dello sfidante va tenuta come una pila a faccia in giù; se pesca una carta Catastrofe non accade nulla.

Lo sfidante non usa segnalini risorsa o pilota per le sue Macchine.

Le carte Macchina e Leader dello sfidante vengono allineate da sinistra a destra per delineare un ordine di attivazione partendo da sinistra. I segnalini Pollo dello sfidante si attivano sempre prima del Leader e dopo le Macchine, partendo dal pollo con forza maggiore e proseguendo scendendo di forza.

I dadi dello sfidante non vengono piazzati sul suo Stendardo, ma nella specifica fila delle azioni dei dadi dello sfidante (vedi immagine di seguito), in base ai loro risultati e impilandoli uno su l'altro se necessario.

Il Leader dello sfidante non attiva mai la propria abilità.

PREPARAZIONE

Lo sfidante è il primo giocatore.

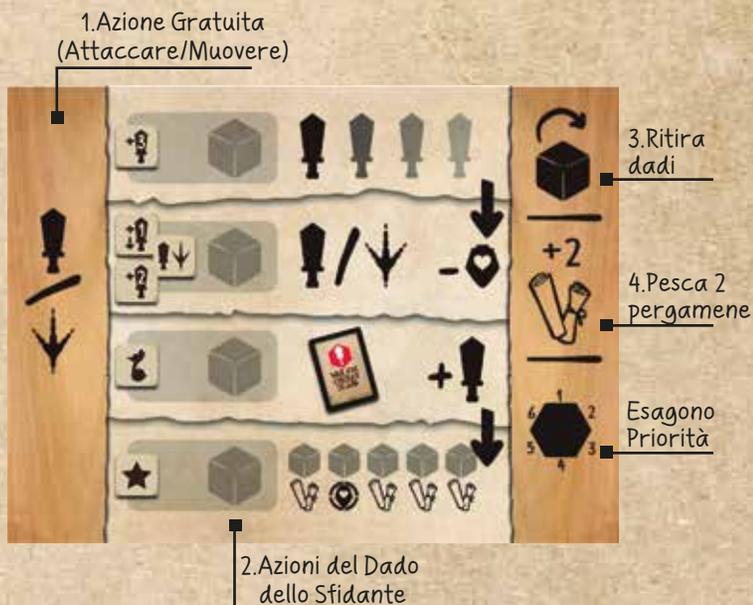
Segui i normali passi 2 e 3 della preparazione per 2 giocatori con i seguenti cambiamenti:

scegli una carta Leader contro cui giocare, sarà lo sfidante. Come di consueto piazza la sua miniatura sulla pila dei suoi 6 segnalini Pollo/Pilota su una delle due tessere Base.

Prendi 3 segnalini Risorsa di ogni tipo e mettili sul tuo Stendardo.

Segui i normali passi della preparazione da 6 a 9.

Individua la macchina nella riserva con maggiore forza e almeno velocità 1. In caso di pareggio, scegli quella più a sinistra. Questa Macchina viene costruita dallo sfidante nella propria tessera Territorio, adiacente alla sua tessera Base (seguendo la priorità). Piazza la sua carta alla sinistra di quella del Leader nell'ordine di attivazione.



AZIONI

ci sono 4 file per le azioni dei dadi, le azioni in alto sono Potere (risultati +3) e Combattimento/Movimento (risultati +1, +2, Combattimento/Movimento) e le azioni in basso sono Costruire (risultati Pollo) e Rinforzo (risultati Stella).

Potere: in questo turno tutte le unità e il Leader dello sfidante ottengono un bonus di +3 alla forza quando attaccano per ogni dado su questa riga. Il bonus si applica anche per l'azione gratuita.

Combattimento/Movimento: per ogni dado, e seguendo l'ordine di attivazione, le unità e/o il leader dello sfidante attaccano una delle tue unità o il Leader a portata (in caso di pareggio attaccano chi ha meno armatura, oppure l'esagono prioritario se l'armatura è pari); se le unità o il Leader non hanno avversari a portata, muovono verso il tuo Leader. Se dopo il movimento una delle tue unità o il Leader sono a portata, il prossimo dado nella fila Combattimento/Movimento attiverà un combattimento.

Dopo il combattimento, il dado successivo attiverà l'unità o il Leader successivi nella linea di attivazione dello sfidante.

Il Leader dello sfidante può muoversi soltanto se due altre unità dello sfidante sono state attivate nel turno. Altrimenti la prima unità nella linea di attivazione verrà attivata nuovamente.

Costruire: lo sfidante costruisce gratuitamente una (solo una) Macchina dalla riserva. Se non ci sono dadi in questa riga, lo sfidante costruisce la macchina con velocità pari a 1 più a sinistra nella riserva. Ogni dado aggiuntivo fa costruire una Macchina in più, alla destra di quella più a sinistra con velocità 1. Lo sfidante ottiene la macchina con maggiore Forza e velocità almeno 1. Metti questa carta come penultima nell'ordine di attivazione (immediatamente a sinistra del leader dello sfidante) e la sua miniatura vicino alla sua Base a seconda dell'esagono prioritario.

Rinforzo: lo sfidante pesca carte Pergamena e segnalini Scudo in base al numero di dadi presenti su questa riga.

Primo dado, una carta Pergamena; secondo dado, un segnalino Scudo sul Leader; terzo, quarto e quinto dado, una carta Pergamena aggiuntiva ciascuno.

TURNO DELLO SFIDANTE

1. Come sua azione gratuita lo sfidante effettua un Combattimento contro una tua unità o Leader a portata con l'armatura minore. Considera tutti i dadi +3 come bonus alla forza se la maggioranza dei dadi sono in alto. Se non ci sono unità o il Leader a portata, effettua un Movimento verso il tuo Leader.

L'azione viene effettuata dalla prima Macchina nella linea di attivazione dello sfidante (più a sinistra). Se lo sfidante non ha Macchine, l'azione viene effettuata da un segnalino Pollo casuale raggruppato col Leader. Se non ci sono Macchine o segnalini Pollo, lo sfidante effettuerà l'azione Recuperare per prendere 2 segnalini Pollo a caso.

2. Individua se la maggioranza dei dadi dello sfidante sono sulle due righe più in alto o sulle due più in basso. Lo sfidante attiva queste due azioni (due in alto: Potere e Combattimento/Movimento; due in basso: Costruzione e Rinforzo) anche se non ci sono dadi in alcune delle file. Tutti dadi di queste file vengono spesi.

3. Lancia tutti i dadi spesi e piazzali nelle corrispondenti righe delle azioni dei dadi dello sfidante.

4. Lo sfidante pesca 2 carte Pergamena.

Spareggi: quando lo sfidante ha a disposizione più esagoni controlla sul diagramma della priorità per sapere dove costruisce, muove o attacca. Per i pareggi nella riserva delle Macchine, prendi la carta più a sinistra.

COMBATTIMENTO

Quando avviene un combattimento, segui questi passi per lo sfidante, indipendentemente se è l'attaccante o il difensore.

1. Lo sfidante gioca a faccia in giù la prima carta del mazzo Pergamena.

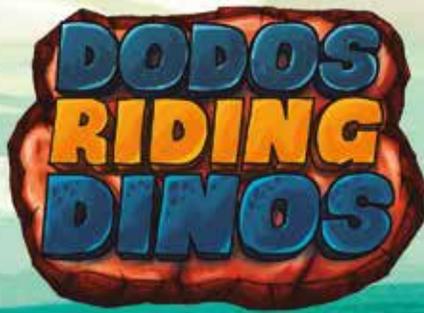
2. Puoi giocare quante carte Pergamena desideri.

3. Lo sfidante gioca a faccia in giù metà delle carte Pergamena nella sua mano (arrotondando per difetto, fino a un massimo di 8). Se lo sfidante è il difensore, la tua forza è inferiore all'armatura del difensore e tu non giochi carte Pergamena, allora neanche lui ne giocherà.

4. Rivela tutte le carte pergamena giocate e confronta forza e armatura per risolvere il combattimento.

Per lo sfidante: tutte le carte che forniscono un bonus di forza o armatura superiore a 1, forniscono tale bonus al valore che sta utilizzando nel combattimento indipendentemente da quanto riportato sulla carta (dunque forniranno bonus alla forza quando attacca e all'armatura quando difende). Tutti gli altri effetti sono ignorati a parte quelli che permettono allo sfidante di pescare nella sua mano carte Pergamena. Le carte che forniscono un bonus di 1 o senza effetto, forniscono un bonus di +1 al valore che l'unità o il Leader dello sfidante sta utilizzando nel combattimento.

5. Tutte le carte giocate dallo sfidante vengono scartate, comprese le carte Strategia.



KICKSTARTER



WAR FOR
CHICKEN
ISLAND

Egg-xecutive Producers: Bill Wang, Amelia Earhart & Brent Voigt, Debbie Mognihan, Nicholas Richards, Rimely E Matus, Josep Campins, Alejandro Reyes Varela Skoglund, Daniel Servitje Rivera Torres.

Game designer and lead artist: Iván Escalante

Sculptor: Rodrigo Aldana

Graphic designers: Guillermo Montero & Andy Perez

Prepress: Heidi Elizabeth Badi

Product Supervision: William Burgos

Rules Editor: Dylan Birtolo

Playtesting: Detestable Games

Published by Draco Studios brought to you by 2541 amazing Kickstarter backers, "The Chicken Army".

A Game Created by Gnomosapiens. Published and Distributed by Draco Studios

Donato Guerra 9 Mexico City, 01090, MX.

www.dracostudios.com

War for Chicken Island is a copyright of Draco Gaming, Inc. Licensed by Gnomosapiens 2019.

All rights reserved.

Creature Kingdoms™ is a trademark of Draco Gaming Inc.

Not a Children's Toy

AGE 14+

Hobby Gaming Product manufactured by Panda Game Manufacturing

Made in China



DRACO
STUDIOS

Gnomosapiens