Al Bando i Serpenti

Un gioco su San Patrizio in Irlanda

Regolamento

I CONTENUTI	
1. Introduzione	**9.** Rimuovere/Sostituire i Leader
2. Contenuti del Gioco	**10.** Azioni
3. La Plancia	**11.** Morte
4. Piazzamento del Gioco	**12.** Fine del Gioco
5. Il Turno di Giocatore	**13.** Risultati
6. Carte Evento	**14.** Livelli di Gioco
7. Il Paganesimo in Gran Bretagna	**15.** Gioco in Solitario
8. Rimuovere/Sostituire il Popolo	**16.** Crediti

1. INTRODUZIONE

"Se ho un pregio, è vivere la mia vita per Dio in modo da poter evangelizzare queste genti".

◆ San Patrizio ◆

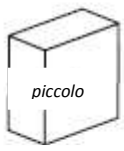
La leggenda vuole che San Patrizio cacciò i serpenti dall'Irlanda. È vero che non ci sono serpenti in nessuna parte dell'isola – ma non ci sono stati sin dall'ultima Era Glaciale! Quindi la leggenda sembra essere un'allegoria sui suoi successi nel convertire l'Irlanda al Cristianesimo. Al Bando i Serpenti è un gioco cooperativo che simula l'Irlanda del 5° Secolo, durante il crollo dell'Impero Romano d'Occidente e quando l'Irlanda si convertì alla religione Cristiana. I giocatori rappresentano "Santi" – Patrizio ed altri che si impegnano a convertire i pagani dell'isola. Dovete lavorare in squadra per convertire le genti prima che i barbari conquistino totalmente la Gran Bretagna. Se fallite, gli irlandesi non saranno in grado di salvare la Civiltà nei secoli successivi!

2. CONTENUTI DEL GIOCO

◆ 1 Regolamento
◆ 1 Manuale di Gioco
◆ 1 Plancia
◆ 91 Carte da Gioco
◆ 64 Carte Evento
◆ 12 Carte Santo Iniziale
◆ 9 Carte Dono dello Spirito
◆ 6 Tabelle di Aiuto al Gioco
◆ 6 Schede del Giocatore
◆ 6 Pedoni Giocatore
◆ 1 Segnalino Turno di Giocatore Personalizzato
◆ 1 Dado a 6 facce personalizzato
◆ 2 Fogli di Etichette per Blocco/Disco
◆ 150 Pezzi in Legno
◆ 95 Blocchi piccoli per il Popolo, Druidi, Leader, Tomba/Reliquie
◆ 4 Blocchi piccoli per registrare il Paganesimo in Gran Bretagna
◆ 6 Blocchi medi per il Sovrano Supremo ed i Re delle Province
◆ 8 Dischi per i Dolmen
◆ 18 Dischi per le Schede del Giocatore (3 per giocatore)
◆ 8 Dischi (Chiesa Livello 0)
◆ 6 Cubi (Chiesa Livello 1)
◆ 4 Edifici Piccoli (Chiesa Livello 2)
◆ 1 Edificio Grande (Chiesa Livello 3 "Cattedrale")

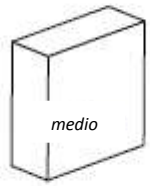
Nota: *Sono inclusi dei blocchi ed adesivi di ricambio.*

Blocchi 16x16x8 mm



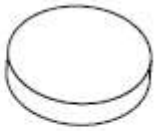
Popolo/Druidi/Leader/Tomba & Reliquie/Segnalini

Blocchi 21x21x8 mm



Re

Dischi 15x4 mm



Dolmen/Segnalini

Come attaccare gli adesivi del foglio:

Attaccate gli adesivi appropriati sul fronte (e retro se necessario) dei blocchi di ciascun gruppo.

Nota: *I blocchi Leader e Paganesimo hanno coppie di adesivi specifici (fate riferimento alle frecce sui fogli di adesivi). Assicuratevi di far corrispondere le etichette corrette sullo stesso blocco.*

◆ Ponete le etichette Popolo Pagano e Gregge Cristiano* sui blocchi piccoli verdi (*solo decorativo - opzionale).
◆ Ponete le etichette con simbolo Druido ed Agrifoglio* sui blocchi piccoli rossi (*solo decorativo - opzionale).

◆Ponete le etichette Leader Pagano e Cristiano sui blocchi piccoli blu.
◆Ponete le etichette Reliquie e Tomba sui blocchi piccoli azzurri.
◆Ponete le etichette del Sovrano Supremo sui blocchi viola medi – il Sovrano Supremo ha due blocchi (su un lato soltanto).
◆Ponete le etichette dei Re delle Province sui blocchi medi color oro (su un lato soltanto).
◆Ponete le etichette di stato Pagano e Cristiano sui piccoli blocchi color legno naturale per ogni regione in Gran Bretagna.
◆Ponete l'etichetta Paganesimo sul blocco piccolo color legno naturale (su un lato soltanto).
◆Ponete le etichette Dolmen sui dischi gialli (su un lato soltanto).

PANORAMICA DEI PEZZI IN LEGNO

POPOLO



Cristiano Pagano

DRUIDI



Retro Fronte

LEADER o CAPO



Cristiano Pagano

Vd. le "frecce" sul foglio di pedine per le coppie corrette

TOMBA E RELIQUIE



Reliquie Tomba

SEDE DEL SOVRANO SUPREMO



Retro Fronte

SEDI DEI RE DELLE PROVINCE



Retro Fronte

SEGNALINO PAGANESIMO (Scozia)



Pagano Cristiano

SEGNALINO PAGANESIMO (Strathclyde)



Pagano Cristiano

SEGNALINO PAGANESIMO (Inghilterra)



Pagano Cristiano

SEGNALINO AVANZATA DEL PAGANESIMO



Retro Fronte

DISCHI DOLMEN



DISCHI PER LA SCHEDA GIOCATORE



CHIESE



Livello 0 Livello 1 Livello 2 Livello 3



3. LA PLANCIA

La plancia riproduce una mappa dell'Irlanda del 5° Secolo. Vi sono quattro Province (le stesse di oggi) ma ancora nessuna contea. Ciascuna Provincia è divisa in due o tre Aree.

Vi sono posizioni per il Popolo (vari numeri in ciascuna Area), per i Druidi (uno per Area), per i Capi (uno per Area), per i Re (uno per Provincia) e per il Sovrano Supremo, a Tara. Vi è un diagramma della Gran Bretagna, divisa in Scozia, Strathclyde ed Inghilterra. Vi erano molte altre divisioni entro la Gran Bretagna in questo periodo, ma sono state semplificate in queste tre. Vi è un segnalino per registrare il rapido declino della civiltà romana in Gran Bretagna.

4. PIAZZAMENTO DEL GIOCO

Ponete l'indicatore Avanzata del Paganesimo in Gran Bretagna nella casella Inizio **[A].** Ponete poi ciascuno dei tre segnalini Paganesimo nelle rispettive caselle (Scozia, Strathclyde ed Inghilterra) col lato Cristiano visibile **[B].**

Ponete a caso un segnalino Popolo in ciascuna delle caselle Popolo della plancia, col lato Pagano visibile **[C].** Dopo averli posti, sistemateli in ciascuna Area nell'ordine di numero, il più basso a sinistra ed il più alto a destra. Ponete il rimanente Popolo da parte, col lato Pagano non visibile **[C1]**.

Ponete tutti i segnalini Leader in un contenitore opaco. Ponete a caso un leader in tutte le caselle Capo della plancia, e nelle sedi del re e del Sovrano Supremo, tutti col lato Pagano visibile (senza guardare l'altro lato) **[D].**

Ponete a caso un segnalino Druido – con il suo lato numerico non visibile – in ciascuna delle caselle Druidi/Chiesa sulla plancia **[E].** Ponete i rimanenti Druidi da parte, con i loro lati numerici non visibili **[F].**

Ponete le Chiese **[G],** Dolmen **[H],** e Tomba/Reliquie (lato Reliquia non visibile) **[I]** in gruppi a lato, pronti per entrare in gioco.

Ponete le carte Dono dello Spirito **[J]** da parte, pronte ad entrare in gioco. Queste possono essere esaminate dai giocatori in qualsiasi momento.

Rimuovete le Carte Evento che indicano "dalla Scozia", "dallo Strathclyde" e "dall'Inghilterra" nel titolo, e ponetele in tre mazzi separati nelle rispettive locazioni nel diagramma della Gran Bretagna **[K].** Verranno mescolate nel Mazzo di Pesca quando le loro rispettive regioni diverranno Pagane.

Ponete la carta "Artù, Re dei Britannici" nella locazione Carta Chiave sulla plancia **[L].** Questa carta verrà usata per determinare il primo Evento, e verrà poi posta con le carte della Scozia e mescolata nel mazzo in seguito.

Mettete da parte le dodici Carte Santo del Mazzo (vedere sotto). Ponete le rimanente Carte Evento nella locazione Mazzo di Pesca sulla plancia **[M].**

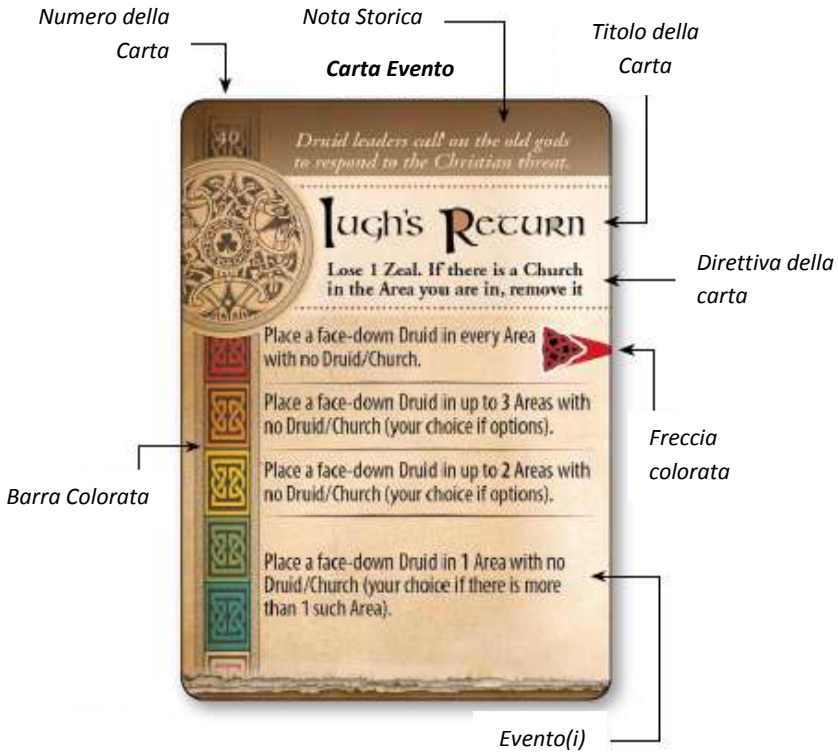
Ciascun giocatore prende una Tabella di Aiuto al Gioco ed una Scheda del Giocatore con il pedone di colore corrispondente e dischi come segnalini **[N].** I giocatori ricevono poi una delle **Carte Santo Iniziali**. Questa può essere uno dei santi corretti storicamente che si unirono a Patrizio nella sua missione in Irlanda, oppure uno dei Santi che arrivarono in seguito. Questi possono essere scelti dai giocatori, o pescati a caso. Si raccomanda di giocare prima una partita con i Santi storici. Ponete la vostra carta **Santo** sulla vostra scheda del giocatore nella casella "Porre la carta Santo attiva qui" **[O].** Riponete gli altri Santi Iniziali nella scatola – non si usano nella partita. Scegliete sei carte Santo dal Mazzo di Pesca. Queste devono essere carte del Mazzo non Carte Santi Iniziali. ***Qualsiasi Santo che sta iniziando la partita non può anche essere aggiunto al Mazzo di Pesca!***

Tutti i giocatori dovrebbero trovare un accordo su quali carte aggiungere, o (se tutti i Santi Iniziali sono Storici) aggiungere semplicemente le sei carte del Mazzo Storico. Riponete gli altri Santi del Mazzo nella scatola - non si usano nella partita. Mescolate le sei carte Santo del mazzo scelte con le altre carte Evento, e poneteli a faccia in giù sulla locazione Mazzo di Pesca sulla mappa.

Ponete il vostro disco ***Zelo*** nella casella più a sinistra del vostro tracciato Zelo (eccetto Patrizio e Palladio), ed il vostro segnalino ***Punti Azione*** nella casella 4 (eccetto Auxilius). Ciascun giocatore sceglie un'Area in Irlanda per porre il proprio pedone (eccetto Palladio, che inizia ad Eoganacht).

Se Patrizio inizia nella partita, il suo segnalino Zelo inizia una casella a destra. Se Palladio inizia nella partita, il suo segnalino Zelo inizia due caselle a destra; girate anche il segnalino Popolo più a sinistra ad Eoganacht sul suo lato Gregge. Palladio si è dato da fare!

Il gioco è così pronto. Palladio inizia per primo, a meno che non sia fuori dalla partita, in quel caso inizia Patrizio. Se nessuno dei due è in gioco, i giocatori possono tirare il dado per determinare quale Santo inizia per primo. Date il segnalino Turno **[P]** a quel giocatore; il gioco procede da questi in senso orario.



5. IL TURNO DI GIOCATORE

Il turno di ciascun giocatore si svolge nel risolvere una Carta Evento e nell'effettuare Azioni.

5.1 Risolvere una Carta Evento

Pescate la prima Carta Evento dal Mazzo di Pesca, leggete il titolo della carta, e risolvete le direttive scritte sotto il titolo della carta. Gran parte delle Carte Evento hanno più Eventi. L'evento che verrà giocato dipende da come la Carta Evento corrisponde alla

freccia, barre e colori nella locazione della Carta Corrente. Ponete la carta nella locazione Carta Corrente. La freccia sulla carta Chiave si allineerà con le barre sulla Carta Evento appena pescata. Dopo aver risolto l'Evento, ponete la Carta Chiave sopra il Mazzo degli Scarti.
(Eccetto nel primo turno, quando la carta "Arthur, re dei Britannici" viene usata per determinare il primo Evento e poi posta con le Carte Scozia). Spostate poi la Carta Corrente nella locazione Carta Chiave. Sarà usata per determinare l'Evento della carta successiva [vedere Figura 1].

5.2 Azioni di Gioco

Il giocatore effettua poi le sue Azioni [10.0]. Come prima cosa, tutti (eccetto Auxilius) hanno 4 Azioni. Queste saranno ridotte se il vostro Santi perde Zelo (per Azioni fallite ed Eventi). La Tabella di Aiuto al Gioco riassume le Azioni che possono essere effettuate da un giocatore. Queste includono muovere, costruire chiese, dare o prendere carte da altri giocatori, creare Reliquie, ed uno Sforzo Finale. Ma le Azioni più importanti sono le Azioni Conversione e Preparazione (o Evangelizzazione).
I giocatori possono usare il tracciato Punti Azione sulla loro Scheda del Giocatore per registrare le loro Azioni. Iniziate semplicemente il turno con il segnalino sulla casella numerata corrispondente al numero di Azioni che si hanno nel turno – come indicato dal proprio tracciato Zelo. Spostate il segnalino indietro di una casella ogni volta che viene svolta un'Azione, sino a quando non si arriva a zero Azioni [Figura 2].

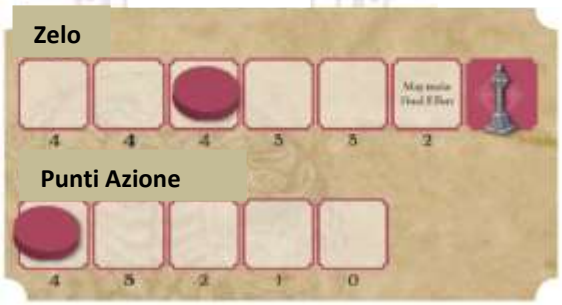
5.3 Passare il Segnalino Turno

Quando un giocatore ha completato le sue Azioni, passate il Segnalino Turno al giocatore successivo (in senso orario) affinché svolga il proprio turno.

Figura 1



Figura 2



6. CARTE EVENTO

Quando risolvete una carta, usate l'Evento sulla carta che si allinea con la freccia della Carta Chiave. Gli altri Eventi sono ignorati. Notate che per alcune carte, vi è un solo Evento, quindi non importa dove si trova la freccia sulla Carta Chiave. Risolvete l'Evento prima di proseguire col turno del giocatore.

Vi sono tipi specifici di Carte Evento che possono essere conservate ed usate in seguito da parte di un giocatore. Le carte Tenute includono: carte Santi, carte che dicono "tenete questa carta" o le carte Dono dello Spirito. Sono le uniche carte senza freccia colorata sulla parte destra della carta. Invece di giocare un evento, ponete la carta parzialmente sotto la vostra Scheda del Giocatore negli spazi designati.

Nota: è particolarmente importante porre le carte Santo parzialmente nascoste, con la parte alta della carta nascosta, in quanto le loro abilità non possono essere usate sino a quando non diventate voi il Santo Attivo (eccetto la versione del Mazzo di Columba) [Figura 3].

Quando giocate da 4 a 6 giocatori, si possono conservare solo due carte Tenute per giocatore. In solitario, con 2 e 3 giocatori, si possono conservare tre carte Tenute. Se avete già tenuto il numero massimo di carte consentito e ne pescate un'altra, dovete scartarla – o una delle carte che avete già tenuto, o la carta che avete appena pescato.

Esempi di Carte Tenute



Figura 3

7. IL PAGANESIMO IN GRAN BRETAGNA

La Gran Bretagna inizia il gioco interamente cristiana. Quando viene pescata una Carta Evento che fa avanzare il Paganesimo in Gran Bretagna, avanzate il segnalino Paganesimo di una (o due) casella(e).

La prima di tali carte avanzerà il segnalino nella casella "Scozia Pagana". Girate il segnalino Scozia sul lato Pagano, e mescolate le carte Evento Scozia nel Mazzo di Pesca [Figura 4].

Quando il segnalino Paganesimo avanza nella casella "Strathclyde Pagano", agite allo stesso modo con il segnalino Strathclyde e le carte Evento Strathclyde. Quando il segnalino raggiunge la casella "Inghilterra Pagana", agite allo stesso modo con il segnalino e carte Inghilterra.

La Carta Evento "Artù: Re dei Britannici" sposta il segnalino Paganesimo indietro di una casella. Se il segnalino arretra attraverso un confine, non rimuovete le Carte Evento aggiunte recentemente al mazzo, e non si aggiunge alcuna carta in seguito, quando il segnalino Paganesimo riattraversa il confine.

***Nota**: la partita termina nel momento in cui l'indicatore Avanzata del Paganesimo raggiunge la casella Fine Partita. Consultate il capitolo Fine Partita [12.0].*

Figura 4



8. RIMUOVERE/SOSTITUIRE IL POPOLO



Il Popolo pagano verrà convertito al Gregge Cristiano nel corso della partita. Quando un Evento vi richiede di Sostituire un segnalino Popolo in un'Area, rimuovete prima il Gregge. Rimuovete il Gregge più a destra se ve ne è più d'uno. Se non vi è Gregge da rimuovere, allora rimuovete il Popolo Pagano. Rimuovete sempre il Popolo Pagano di numero inferiore (più a sinistra) in un'Area. Sostituite il Popolo rimosso con Popolo Pagano pescato a caso, e ponetelo in ordine numerico nell'Area. Quando una carta richiede la rimozione e sostituzione di Popolo e Leader, sostituite sempre il Popolo per primo.

9. RIMUOVERE/SOSTITUIRE I LEADER

Alcune Carte Evento impongono la rimozione di Leader: Capi, Re ed il Sovrano Supremo. Quando accade questo, tutti i Leader rimossi devono essere sostituiti secondo la sequenza qui esposta:

- Prima, rimuovere tutti i Leader da rimuovere indicate nella Carta Evento e metteteli da parte.
- Sostituite poi tutti i Capi mancanti pescando a caso un nuovo Leader per ciascuna Area con un Capo mancante. Ponete il Capo Cristiano a faccia in su se più della metà del Popolo nell'area è composto da Gregge Cristiano. Se vi sono invece più Pagani nell'area, o se sono di pari numero, ponete allora il Capo Pagano a faccia in su.
- Sostituite poi qualsiasi Re mancante scegliendo uno dei Capi nella loro Provincia: tirate il dado e confrontate il risultato con i numeri elencati a fianco dei Capi nell'Area. Promuovete il Capo indicato a Re.

- Sostituite poi il Sovrano Supremo se è stato rimosso dall'Evento. Tirate il dado e confrontate il risultato con i numeri adiacenti a ciascuno dei Re in Irlanda. Promuovete il Re indicato a Sovrano Supremo.

Sostituite i Capi e Re promossi come sopra descritto sino a che tutti gli spazi per i Leader in Irlanda non sono stati riempiti. Infine, i Leader rimossi che erano stati messi da parte tornano nel contenitore opaco.

10. AZIONI

Le Azioni che possono essere effettuate da un giocatore sono elencate sulle tabelle di aiuto al gioco. Ciascuna azione elencata costa 1 Punto Azione per essere effettuata. Nello svolgere le vostre Azioni, spostate il segnalino indietro sul vostro Tracciato Punti Azione della vostra Scheda del Giocatore.

Le Azioni possono essere svolte in qualsiasi combinazione, incluso svolgere la stessa Azione consecutivamente (eccetto vedere [10.3] sotto).

Le Azioni possono essere effettuate solamente in Aree dove si trova la pedina del vostro Santo. Queste includono la Conversione del Popolo, dei Druidi e dei Capi, la Costruzione e Miglioramento delle Chiese, la Creazione di Reliquie, ed uno Sforzo Finale. la Conversione dei Re può essere tentata da qualsiasi Area della Provincia del Re. La Conversione del Sovrano Supremo deve essere tentata nell'Area Southern Ui Neill. Preparare (o Evangelizzare) deve avvenire nella stessa Area del tentativo di Conversione.

10.1 Azioni Preparazione & Conversione

L'Irlanda era governata da una rete di relazioni. Il popolo era influenzato dai loro Capi e Druidi, mentre la gerarchia dei leader era influenzata dai loro superiori e dai Druidi. I Druidi non erano influenzati da nessuno se non dalla loro fede! Consultate il Diagramma dell'Influenza per una guida a queste relazioni.

Ciascun tentativo di Conversione costa 1 punto Azione. Potete spendere punti Azioni per Preparare (o Evangelizzare) prima del tentativo di Conversione. Ciascun punto Azione speso per Preparare dà un modificatore +1 al vostro tentativo. Ricordate, dovere riservare almeno 1 punto Azione dopo aver speso punti sulla Preparazione per poter effettuare il tentativo di Conversione!

Il Diagramma di Conversione mostra graficamente i vari modificatori usati per i tentativi di Conversione che sono generati da fattori sulla mappa. Notate che questo diagramma non mostra i modificatori generati dalle carte, come le abilità dei Santi ed i Doni dello Spirito.

La parte destra del diagramma mostra la gerarchia politica dei Leader. Il Sovrano Supremo a Tara ha influenza solo sui quattro Re Provinciali in Irlanda. Prima di tentare di convertire un Re, assicuratevi di tener conto dell'influenza del Sovrano Supremo! Poi, ciascun Re ha influenza sui due Capi nella loro Provincia (oppure, nel caso del Re dell'Ulster, i tre Capi). Infine, i Capi influenzano il Popolo nella loro Area. I Re non hanno influenza diretta sul Popolo – governano attraverso i Capi.

I fattori presenti in ciascuna Area hanno influenza sui tentativi di conversione in quell'Area. Prima, vi è la casella Druidi/Chiesa. Se vi è un Druido a faccia in giù nell'Area, allora non si possono tentare Conversioni in quell'Area – considerate che la sua influenza negativa sia infinita! Se è a faccia in su nella casella, allora modifica in modo negativo il tentativo. Se vi è una Chiesa nella casella, allora vi può essere un modificatore positivo, a seconda del Livello della Chiesa. Infine, qualsiasi Reliquia o Tomba nell'Area può avere modificatori positivi, mentre qualsiasi Dolmen darà modificatori negativi.

I Re sono un caso speciale. Sono influenzati dai peggiori modificatori nelle Aree della loro Provincia. Se vi è un Druido in un'Area nella loro Provincia, questi avrà priorità, annullando una Chiesa in un'altra Area della loro Provincia. Inoltre, tutte le Reliquie, Tombe e Dolmen nelle due (o tre) Aree della loro Provincia conteranno quando si tenta di Convertire un Re.

Il Sovrano Supremo viene influenzato dai fattori che si trovano con lui nell'Area Southern Ui Neill: il Druido o Chiesa, e qualsiasi Reliquia, Tomba o Dolmen.

A differenza del Popolo e dei Leader, non sapete il valore di un Druido quando tentate per la prima volta di Convertirlo. Considerate che il suo livello di influenza sia illimitato. Dovete impegnarvi nell'Azione Convertire (e consumare le Azioni Preparate) prima di poter girare il segnalino del Druido e conoscerne quindi il valore. Non si possono effettuare altri tentativi di Conversione in un'Area sino a che il Druido non è stato rimosso o il suo valore diventa visibile. I Re non possono essere Convertiti sino a quando tutti i Druidi nella loro Provincia non sono stati rimossi o svelato il loro valore.

Potete usare il Tracciato del Tentativo di Conversione sulla vostra Scheda del Giocatore per registrare i modificatori ai vostri tentativi di Conversione. Ponete il vostro segnalino su questo tracciato sul numero del pezzo "bersaglio". Ad esempio, ponete il segnalino sulla casella "-3" quando tentate di convertire un pezzo -3 Popolo Pagano. Spostate il segnalino a sinistra per tutta l'influenza negativa. Ad esempio. Se il -3 Popolo Pagano si trova in un'area con un -2 Capo Pagano, spostate il segnalino di due caselle a sinistra alla casella "-5". Spostate il segnalino a destra per tutta l'influenza positiva. Proseguendo l'esempio, se Patrizio sta tentando la Conversione, spostate il segnalino di uno spazio a destra (per la sua Abilità) alla casella "-4". Se Patrizio spende due Azioni per Preparare (Evangelizzare) due volte, spostate il segnalino di altre due caselle a destra nella casella "-2".

Tutti i giocatori possono seguire assieme questo processo, usando il Tracciato del Tentativo di Conversione della propria Scheda. La riproduzione del dado sotto la casella dove termina il segnalino in questo tentativo di Conversione è il Risultato Minimo Necessario (MRN). Tirate il dado: se il risultato è pari al MRN, non vi sono effetti. Se è superiore al MRN, allora il vostro tentativo di Conversione ha successo: girate il Popolo ed i Leader sul loro lato Cristiano, e rimuovete i segnalini di Druido. Se il risultato è

inferiore al MRN, il vostro tentativo di Conversione è fallito e perdete uno Zelo: spostate il relativo segnalino sul tracciato Zelo del vostro Santo (sulla vostra Scheda del Giocatore) di una casella a destra. Inoltre, se avete fallito nel tentativo di Convertire un Druido, ponete allora un segnalino Dolmen attivo nell'Area: il successo del Druido ha rivitalizzato il potete di uno di questi antichi monumenti di pietra!
Se tirate un "6" in qualsiasi tentativo di Conversione in un'Area che contiene uno (o più) Dolmen attivi, potete rimuovere uno di essi.



10.2 Azioni Movimento

Potete spendere 1 Azione per Muovere il vostro Santo. Potete muovere il pedone del Santo in qualsiasi Area adiacente. Alcuni Santi hanno abilità speciali che consentono loro di muovere in Aree non adiacenti al costo di 1 Azione.

10.3 Costruire & Migliorare Chiese

Potete spendere 1 Azione per Costruire o Migliorare una Chiesa. Potete Costruire una nuova Chiesa solamente in un'Area dove il Druido è stato rimosso: le stesse caselle Druido/Chiesa si usano per contenere i Druidi e per le Chiese. Quando Costruite una Chiesa, ponete una Chiesa livello 0 nella casella Druido/Chiesa in quell'Area (dal momento che vi sono solo otto Chiese di Livello 0, per poter porre una Chiesa in ogni Area, almeno una Chiesa deve essere migliorata in qualche punto dell'Irlanda).
Quando migliorate una Chiesa, rimuovete il segnalino Chiesa nella vostra Area, e sostituitelo con il livello immediatamente successivo di Chiesa (livello 0 con livello 1, livello 1 con livello 2, e livello 2 con livello 3). Notate che non vi possono essere più di sei Chiese di Livello 1 in Irlanda , quattro di Livello 2, ed una sola Cattedrale: una Chiesa di Livello 3.
Potete Costruire o Migliorare una Chiesa in un'Area solamente di un livello per turno. Potete muovere in un'altra Area e Costruire o Migliorare una Chiesa di un livello in quell'Area nello stesso turno.
Le Chiese danno un modificatore positivo a tutti i tentativi di Conversione nella loro Area, pari al livello (0-3) del segnalino Chiesa. Quando si tenta un'Azione di Conversione su un Re, si aggiunge la singola Chiesa più grande nella Provincia del Re al tentativo (a meno che non vi sia anche un Druido nella sua Provincia, nel qual caso di applica il modificatore negativo del Druido). Un tentativo di Conversione sul Sovrano Supremo viene influenzato da qualsiasi chiesa con sé nell'Area Southern Ui Neill.

10.4 Dare o Prendere Carte

Potete spendere 1 Azione per prendere una carta Tenuta da un altro Santo (con il permesso di quel giocatore!) o per dare una carta Tenuta ad un altro Santo che si trova nella stessa Area con voi. La carta deve essere nella sezione Carta Tenuta del Santo sulla Scheda del Giocatore. Il Santo che la riceve deve avere uno spazio vuoto Carta Tenuta nella sua scheda del giocatore per potervi porre la carta Tenuta oppure deve scartare una carta in questo momento.

10.5 Creare una Reliquia

Quando un Santo muore, scegliete un segnalino Tomba a caso e ponetela nell'Area dove è morto/a. Questo dà un modificatore +1 ai futuri tentativi di Conversione in quell'Area.
Un Santo può spendere 1 Azione per convertire una Tomba in una Reliquia. Girate il segnalino Chiesa sul suo lato Reliquia. Il valore della Reliquia può variare tra 0 e +3, come indicato sulla Reliquia. Le Reliquie sono poste sotto il pedone del Santo sulla plancia. Le Reliquie possono essere mosse col Santo – senza costo – da un'Area ad un'altra. Le Reliquie danno un modificatore positivo (pari al valore della Reliquia) a tutti i tentativi di Conversione nell'Area dove si trovano.

10.6 Sforzo Finale

Se le Zelo del vostro Santo si trova nella casella con indicazione "Può Effettuare lo Sforzo Finale", allora potete spendere 1 Azione per effettuare uno Sforzo Finale. Questo è simile all'Azione Preparazione (Evangelizzazione), eccetto che il segnalino sul Tracciato

Tentativo di Conversione si sposta di due caselle a destra (invece di solo una). Inoltre, il vostro Santo perderà uno Zelo nel tentativo e quindi morirà.

11. MORTE

Quando lo Zelo del vostro Santo raggiunge l'ultima casella nel tracciato Zelo – indicata con una croce Celtica e nessun numero – il vostro Santo è morto. Sono i martiri della causa! Rimuovete la carta Santo dal gioco, e ponete un segnalino Tomba scelto a caso nell'Area dove si trova il pedone del vostro Santo.

Se il vostro Santo è morto mentre state svolgendo Azioni, il vostro turno termina immediatamente (se il vostro Santo è morto per un Evento che ha rimosso più punti Zelo, qualsiasi Zelo perso che supera quello che ha portato alla morte viene ignorato).

Se il Santo ha una Carta Santo Tenuta, spostatela in alto nella casella "Porre qui la Carta Santo attiva" (se avete due Carte Santo Tenute, sceglietene una da promuovere a Santo attivo). Questo è il vostro nuovo Santo attivo. Le altre Carte Tenute sono lasciate sul posto (eccetto alcune carte Dono dello Spirito, che sono rimosse quando un Santo muore). Spostate il vostro segnalino Zelo alla casella tutta a sinistra (anche se il segnalino Zelo iniziale del vostro Santo non ha iniziato lì). Ponete il vostro segnalino Punti Azione sulla casella 4.

Il vostro nuovo Santo attivo avrà Abilità speciali diverse rispetto al vostro Santo precedente! Notate che mentre le Carte Santo Tenute sono poste parzialmente sotto la vostra Scheda del Giocatore, sono considerati semplici seguaci del Santo attivo. Non possono usare le loro Abilità sino a quando non divengono un Santo attivo! (Columba è l'unica eccezione a questa regola).

Se non avete una Carta Santo Tenuta quando il vostro Santo attivo muore, girate la vostra Scheda del Giocatore; il vostro pedone rappresenta ora un Accolito del vostro Santo originario. Ponete il vostro segnalino Zelo sulla casella tutta a sinistra ed il vostro segnalino Punti Azione sulla casella 4. Notate che gli Accoliti non hanno abilità speciale ed un tracciato Zelo più corto. Se acquisite una Carta Santo Tenuta, allora girate immediatamente la vostra Scheda del Giocatore, e ponete la nuova carta Santo nella casella "Porre qui la Carta Santo attiva", e ponete il vostro nuovo Santo come sopra descritto (questo porrà fine al vostro Turno se questo viene effettuato durante il vostro Turno prendendo una carta Santo da un altro giocatore). Se il tracciato Zelo di un Accolito raggiunge la casella che ha una croce celtica, la partita termina immediatamente.

12. FINE DELLA PARTITA

La partita può terminare in quattro modi:

1. Nel momento in cui ogni segnalino Popolo in Irlanda è sul lato Gregge Cristiano. Quando accade, la partita termina immediatamente: voi e la vostra squadra avete ottenuto una Piena Vittoria! (possono essere rimasti Leader Pagani o anche Druidi rimanenti in Irlanda).
2. Nel momento in cui il segnalino Paganesimo in Gran Bretagna raggiunge la casella Fine Partita.
3. Quando il Mazzo di Pesca termina le carte – cessate la partita quando non vi sono più carte Evento da pescare per un giocatore al fine di iniziare il suo turno.
4. Nel momento in cui il tracciato Zelo di qualsiasi Accolito raggiunge la casella indicata con una croce celtica.

Se la partita termina in uno degli ultimi tre modi, contate allora i punti totali ottenuti:

- ◆ +2 per ogni Area con tutto Gregge Cristiano.
- ◆ +1 per ogni altra Area con più della metà del popolo come Gregge Cristiano.
- ◆ +1 per un Sovrano Supremo cristiano.
- ◆ +½ per ogni Re cristiano.
- ◆ +1 se vi è una Cattedrale (una Chiesa di Livello 3) ovunque in Irlanda.
- ◆ -1 per ogni Dolmen attivo in Irlanda.
- ◆ -1 per ogni Druido in Irlanda.

13. RISULTATI

Da 0 a 6 ½ punti: Sconfitta Totale

La cristianità viene totalmente espulsa dall'Irlanda, assieme all'alfabetismo ed alla storia scritta. L'Epoca Oscura durerà per centinaia o più anni in Europa. La cristianità potrebbe tornare in Irlanda, ma potrebbe essere la versione Ortodossa Orientale della religione.

Da 7 a 12 ½ punti: Sconfitta Parziale

La cristianità è una minoranza in difficoltà e soggetta a persecuzioni in Irlanda. L'alfabetismo viene mantenuto solo in piccole zone, negli angoli dimenticati dell'Irlanda. La comunità cristiana irlandese non è mai sufficientemente forte da inviare missionari nel resto del mondo, quindi l'Epoca Oscura proseguirà in Europa.

Da 13 a 18 ½ punti: Vittoria Parziale

La cristianità diventa infine la cultura prevalente in Irlanda, ma ci vogliono molte centinaia di anni. Per il momento in cui i missionari irlandesi sono inviati nel resto del mondo, trovano un'Europa che è uscita dalle Epoche Oscure da sola. Trovano sospetto e condanna, sono considerati come eretici dai cristiani che hanno infine civilizzato l'Europa.

Da 19 a 21 punti: Vittoria Piena

La cristianità prospera in Irlanda, mentre il paganesimo si sviluppa nell'Europa Occidentale. Le arti, la scrittura, la letteratura e la storia fioriscono nell'Isola di Smeraldo! Ben presto, i missionari irlandesi porteranno questi elementi di civiltà in Gran Bretagna e nell'Europa continentale – Columba ha già iniziato questo processo in Scozia dal suo grande centro culturale a Iona. Questo è il risultato storico – leggete *Come gli Irlandesi Salvarono la Civiltà,* di Thomas Cahill, un libro che descrive cosa accadde in seguito.

14. LIVELLI DI GIOCO

Il Piazzamento del Gioco all'inizio di queste regole vale per il Livello Standard di gioco. Potete tentare il livello Principiante per la vostra prima partita. I giocatori esperti possono tentare il livello Avanzato di gioco.

Livello Principiante:

Rimuovete i due Druidi da 6, e non usate le regole dei Dolmen. Rimuovete due delle tre Reliquie da 0. Rimuovete la carta "Invasione Maggiore dell'Inghilterra" (#53). Questi sono riposti nella scatola e non si usano nel gioco.

Livello Avanzato:

Rimuovete la Reliquia +3. Prendete le vostre 3 carte Dono dello Spirito favorite, e rimuovetele dalla partita. Iniziate il gioco con il Paganesimo in Gran Bretagna già avanzato di uno spazio, nella casella "Scozia Pagana"; mescolate le carte Scozia ed Artù nel mazzo all'inizio della partita. La prima carta Evento viene giocata a livello blu.

I giocatori esperti possono anche modificare il livello di gioco scegliendo i Santi Iniziali e del Mazzo con buone combinazioni di abilità. Oppure, per maggiore difficoltà, potreste scegliere combinazioni particolarmente deboli!

15. GIOCO IN SOLITARIO

Il gioco è bilanciato indipendentemente da qualsiasi numero di giocatori. Ci siamo fermati a sei, in quanto un numero maggiore di questo darebbe un gioco troppo lento.

Per il gioco in solitario, potete scegliere di giocare con un solo Santo. Alcuni Santi funzionano meglio di altri da soli, ed ovviamente giocare con Ciaran all'inizio sarebbe del tutto inappropriato! Scegliete quindi con cura il vostro Santo Iniziale. Comunque, giocare con un solo Santo riduce le vostre opzioni, e non riflette il gioco di squadra del gioco standard: diverse abilità dei vari Santi che funzionano meglio a seconda della situazione.

In alternativa, potete giocare con qualsiasi numero di Santi Iniziali. Spostatevi semplicemente di Santo in Santo nel giocare. Questo non richiede il "gioco schizofrenico" per giocare una partita competitiva in questo modo: tutti i Santi che tenete giocano assieme per uno scopo comune.

Pensate semplicemente come un giocatore di squadra particolarmente invadente, che prende tutte le decisioni per tutti! Notate che se giocate in solitario con quattro o più Santi, ciascuno può tenere solamente due carte Tenute.

16. CREDITI

Ideato da: Kevin McPartland e Jerry Shiles
Sviluppato da: Kurt Hoffman e Paul Brenner
Regolamento: Jim McFetridge
Grafica: Terry Leeds
Test del gioco: Stanley Buck, Ben Butler, Holly Butler, Father Todd Carter, Craig Cromwell, Dave Dentel, Linda Ettinger, Brian Goodwin, Ed Hoffman, Eric Hoffman, Rex Lehman, Kari McPartland, Karlyn McPartland, Tyler Meneely, Tommy Sampson, David Sampson, Will Sampson, Father Eric Tolentino. E molti altri troppo numerosi per menzionarli – i miei ringraziamenti a tutti!

Azioni del Giocatore

1. **Pescare & Risolvere una Carta Evento**
2. **Effettuare Azioni:**
   - ❖ Preparare (Evangelizzare): +1 al tiro di dado per la Conversione
   - ❖ Tentativo di Conversione:
     - ➢ contro Druidi
     - ➢ contro Leader: Capi, Re e Sovrano Supremo
     - ➢ contro il Popolo
   - ❖ Muovere (tipicamente in un'Area adiacente)
   - ❖ Costruire una nuova Chiesa (in locazione Druido vuota)
   - ❖ Migliorare una Chiesa (in una Chiesa esistente)
   - ❖ Dare o Prendere una Carta (con un altro giocatore nell'Area)
   - ❖ Creare una Reliquia (girare un segnalino Tomba)
   - ❖ Sforzo Finale (solo se all'ultima casella Zelo)
3. **Passare il Segnalino Turno**

Tentativi di Conversione [10.1]

DR < MRN: Fallimento e Perdere 1 Zelo ◆ **DR = MRN: Nessun Effetto** ◆ **DR > MRN: Successo!**

DR = 6 Rimuove **1 Dolmen dal**l'Area (se presente)

MODIFICATORI

Preparare (Evangelizzare): +1 per Azione spesa		**Dono dello Spirito:** come indicato sulla carta
Leader Pagano: - valore sul blocco		**Sforzo Finale:** +2
Leader Cristiano: + valore sul blocco		**Tomba:** +1
Chiesa: + Livello della Chiesa		**Reliquia:** + valore sul blocco
Druido: - valore sul blocco		**Dolmen**: -1
Abilità del Santo: come indicato sulla carta		

Risultato Minino Necessario (MRN)

SCHEDA DEL GIOCATORE

Carta del Santo

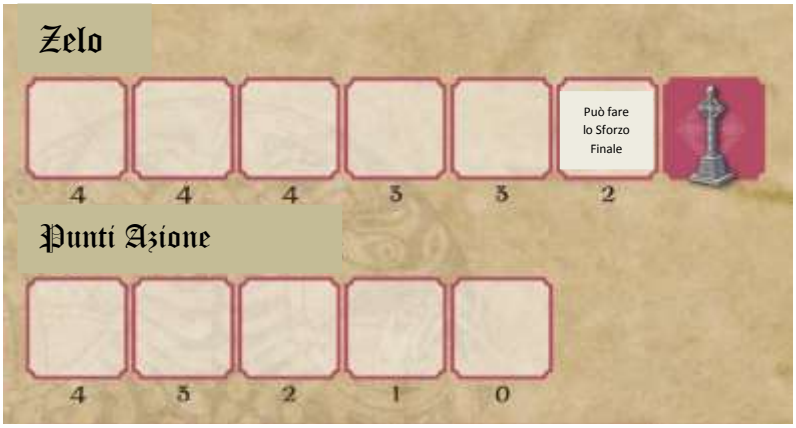
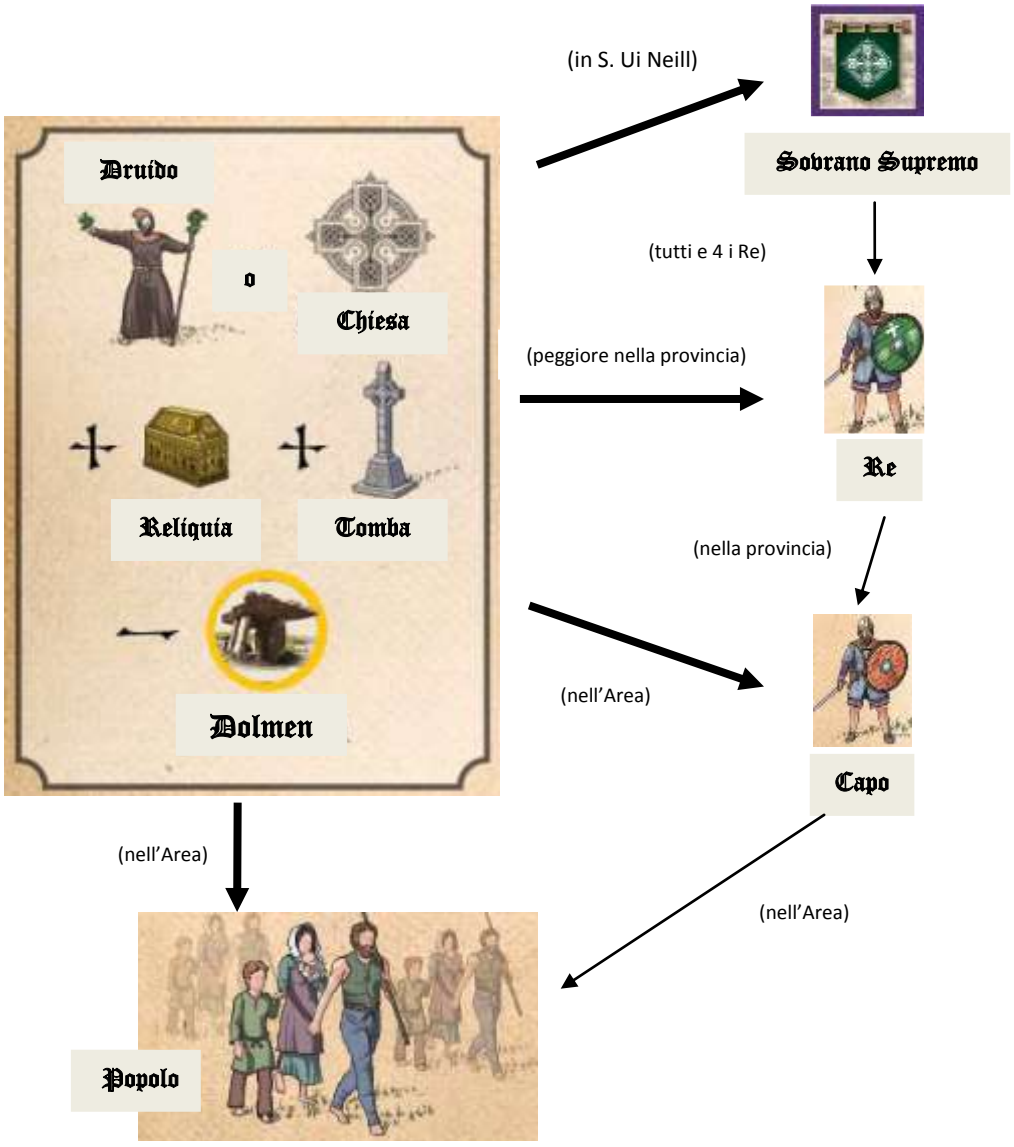
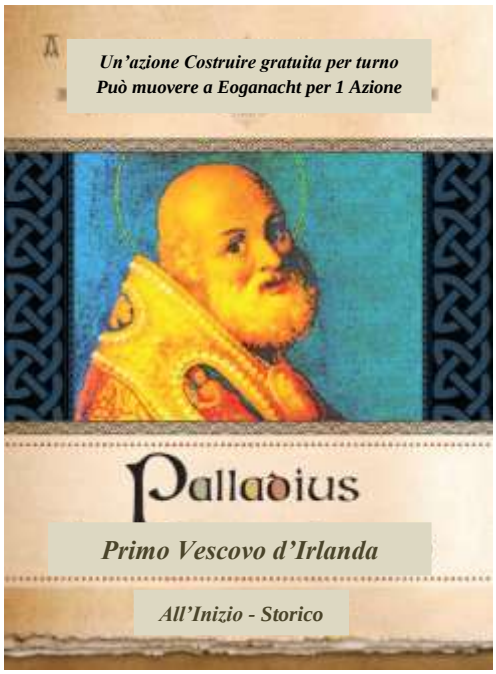


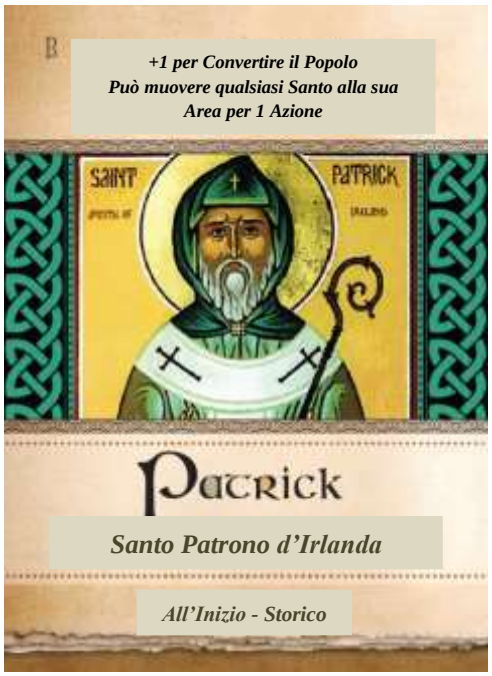


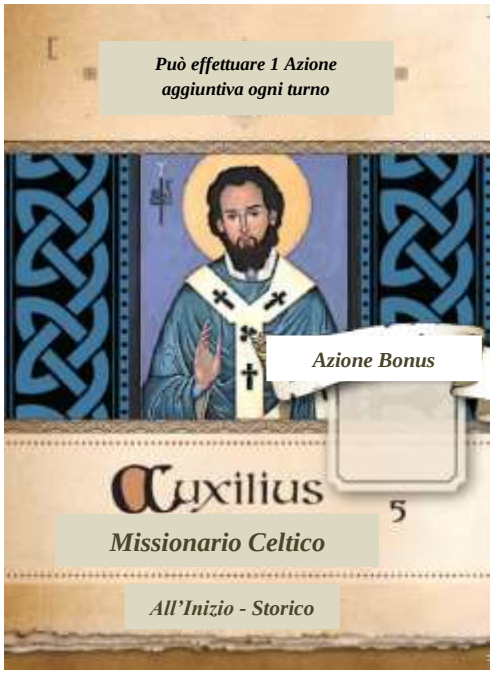
Diagramma dell'Influenza



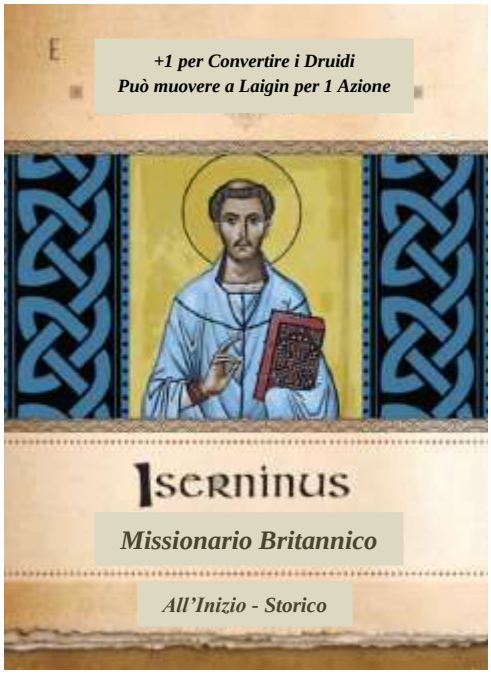
LE CARTE DEI SANTI

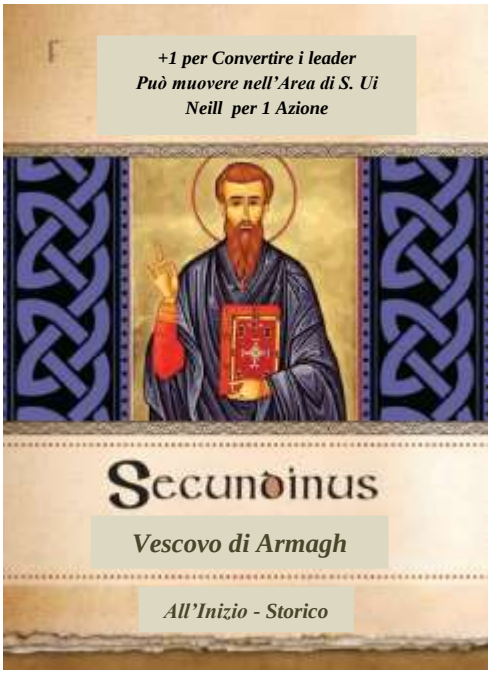




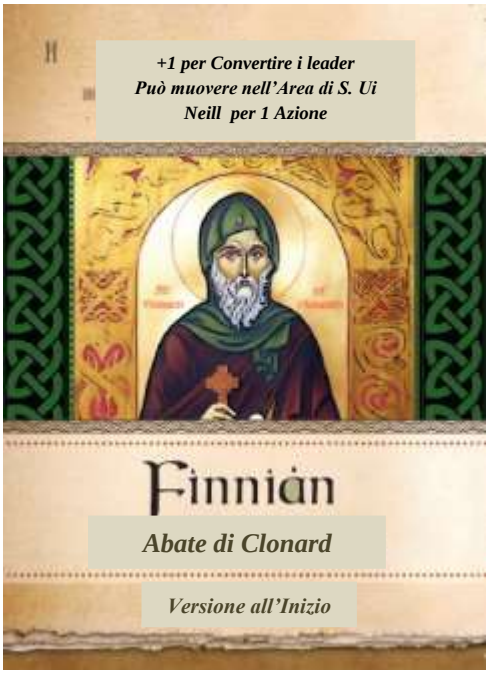


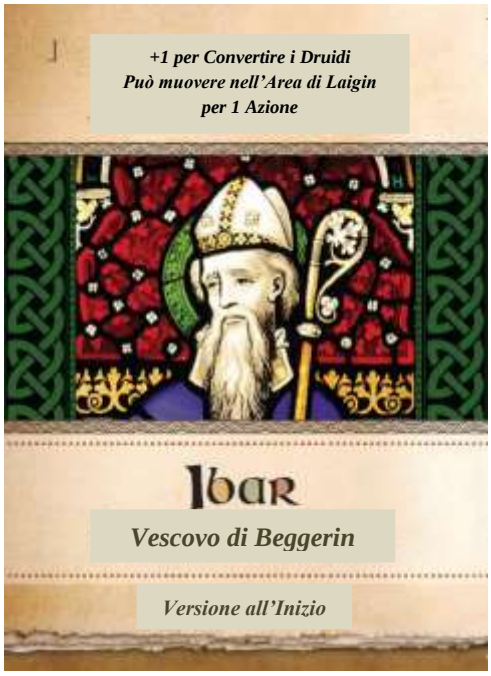



E
+1 per Convertire i Druidi
Può muovere a Laigin per 1 Azione
Iserninus
Missionario Britannico
All'Inizio - Storico

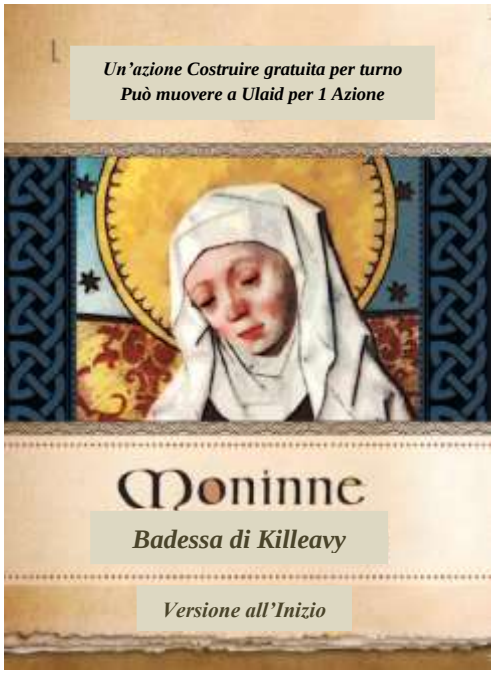

F
+1 per Convertire i leader
Può muovere nell'Area di S. Ui
Neill per 1 Azione
Secundinus
Vescovo di Armagh
All'Inizio - Storico

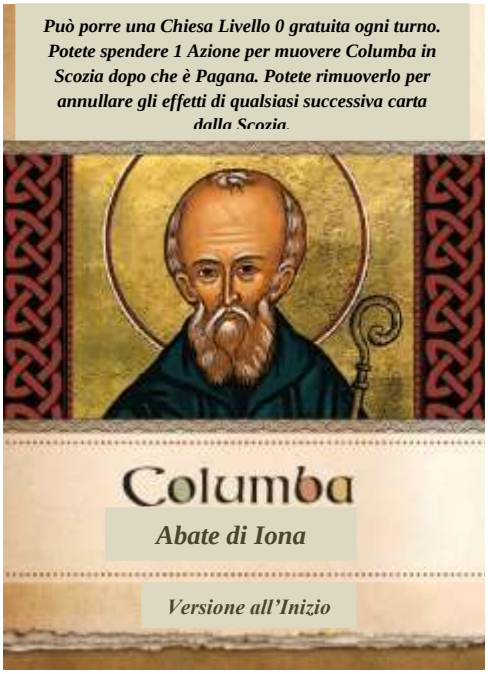

G
+1 per Convertire il Popolo
Può muovere nell'Area di qualsiasi
Brigid
Badessa di Kildare
Versione all'Inizio


H
+1 per Convertire i leader
Può muovere nell'Area di S. Ui
Neill per 1 Azione
Finnian
Abate di Clonard
Versione all'Inizio


+1 per Convertire i Druidi
Può muovere nell'Area di Laigin
per 1 Azione
Ibar
Vescovo di Beggerin
Versione all'Inizio

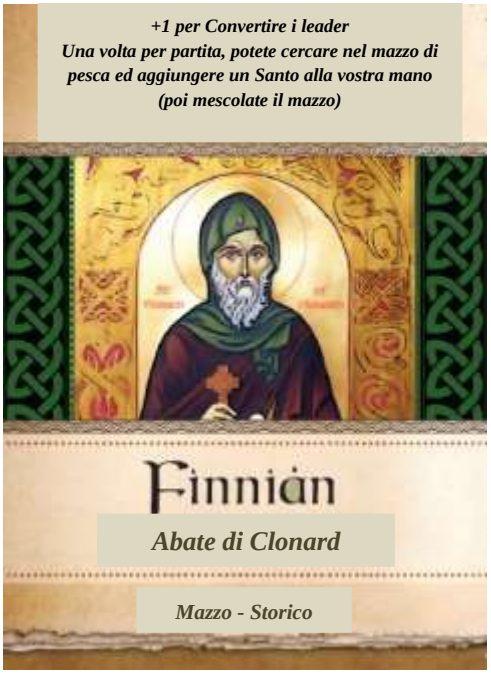

Può muovere in qualsiasi altra
Area in Irlanda per 1 Azione
Brendan
Il Navigatore
Versione all'Inizio

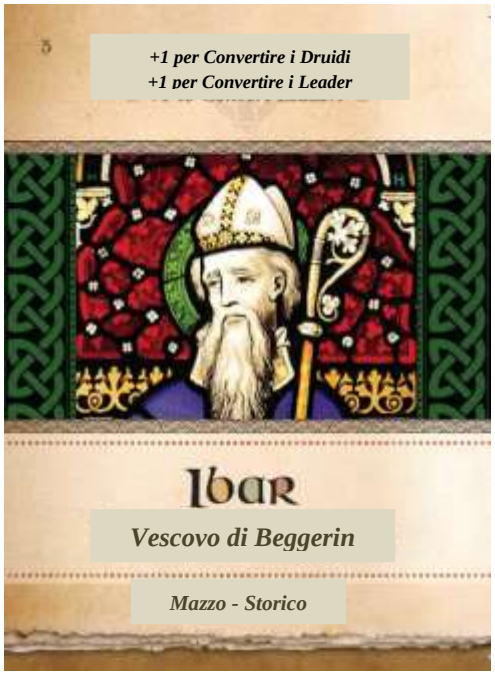

Un'azione Costruire gratuita per turno
Può muovere a Ulaid per 1 Azione
Moninne
Badessa di Killeavy
Versione all'Inizio

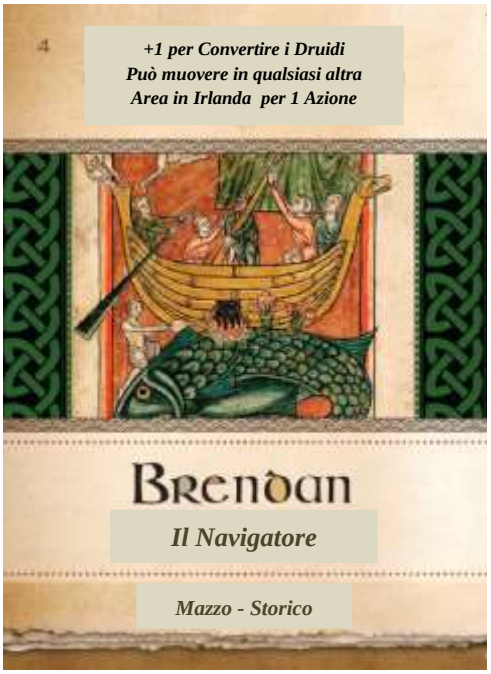

Può porre una Chiesa Livello 0 gratuita ogni turno.
Potete spendere 1 Azione per muovere Columba in
Scozia dopo che è Pagana. Potete rimuoverlo per
annullare gli effetti di qualsiasi successiva carta
dalla Scozia.
Columba
Abate di Iona
Versione all'Inizio

LE CARTE EVENTO









5

+1 per Convertire il Popolo
Una azione di Costruzione gratuita ogni turno



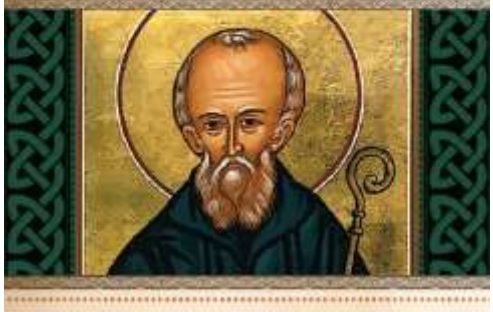
Moninne

Badessa di Killeavy

Mazzo - Storico

6

Una azione di Costruzione gratuita ogni turno



Columba

Abate di Iona

In qualsiasi momento dopo che è diventata Pagana, potete porre Columba in Scozia. Potete rimuoverlo per annullare gli effetti di qualsiasi successiva carta dalla Scozia.

Mazzo - Storico

7

Le armate pagane espandono il loro controllo sulla Gran Bretagna

Attacco dei Pitti

Avanzare il Paganesimo in Gran Bretagna di ***1 casella***



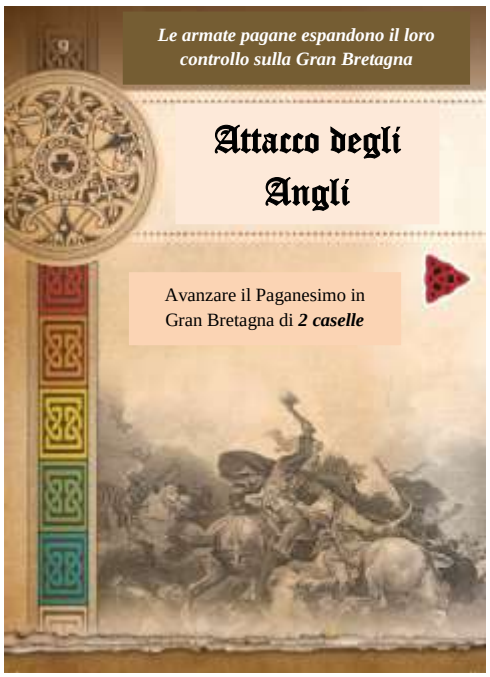
8

Le armate pagane espandono il loro controllo sulla Gran Bretagna

Attacco dei Sassoni

Avanzare il Paganesimo in Gran Bretagna di ***2 caselle***




9
Le armate pagane espandono il loro controllo sulla Gran Bretagna
Attacco degli Angli
Avanzare il Paganesimo in Gran Bretagna di 2 caselle


10
Le armate pagane espandono il loro controllo sulla Gran Bretagna
Attacco degli Juti
Avanzare il Paganesimo in Gran Bretagna di 1 casella


11
L'appello per l'aiuto militare romano non viene ascoltato
Gemiti dei Britannici respinti
Avanzare il Paganesimo in Gran Bretagna di 1 casella


12
L'Impero d'Occidente cade – il re Odoacre depone l'ultimo imperatore
La Caduta di Roma
Avanzare il Paganesimo in Gran Bretagna di 1 casella


15
La popolazione locale non riesce a fermare questa incursione lampo sull'Irlanda del Nord
Razzia di Schiavi
Dalla Scozia
Rimuovere 2 Popolazione da Ulaid e 1 da Airgialla (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.
Rimuovere 2 Popolazione da Ulaid (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.
Rimuovere 1 Popolazione da N. Ui Neill (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.


14
La popolazione locale non riesce a fermare questa incursione lampo sull'Irlanda Centrale
Razzia di Schiavi
Dallo Strathclyde
Rimuovere 2 Popolazione da Laigin e 1 da Ui Briuin (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.
Rimuovere 2 Popolazione da Laigin (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.
Rimuovere 1 Popolazione da N. Ui Neill (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area


13
La popolazione locale non riesce a fermare questa incursione lampo sull'Irlanda del Sud
Razzia di Schiavi
Dall'Inghilterra
Rimuovere 2 Popolazione da Eoganacht e 1 da Osraige (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.
Rimuovere 2 Popolazione da Eoganacht (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.
Rimuovere 1 Popolazione da Ui Briuin (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.


16
Le armate irlandesi guidate dal re sono sconfitte nel nord dell'Irlanda
Attacco
Dalla Scozia
Rimuovere il Re dell'Ulster
Rimuovere da N. Ui Neill e Breifne: il Capo, 1 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.
Rimuovere da N. Ui Neill: il Capo, 1 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua
Rimuovere da N. Ui Neill: il Capo e 1 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.

17

Le armate irlandesi guidate dal re sono sconfitte nell'Irlanda orientale

Attacco

Dallo Strathclyde

Rimuovere il Re di Leinster

Rimuovere da **S. Ui Neill** e **Laigin:** il Capo, 1 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.

Rimuovere da **S. Ui Neill:** il Capo, **1** Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua

Rimuovere da **S. Ui Neill:** il Capo e **1** Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.

15

Le armate irlandesi guidate dal re sono sconfitte nell'Irlanda meridionale

Attacco

Dall'Inghilterra

Rimuovere il Re di Munster

Rimuovere da **Osraige** e **Eoganacht:** il Capo, 1 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.

Rimuovere da **Eoganacht:** il Capo, **1** Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua

Rimuovere da **Eoganacht:** il Capo e **1** Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area.

19

Confusione nella Chiesa in Gran Bretagna

Eresia di Pelagio

Avanzare il Paganesimo in Gran Bretagna di ***1 casella***



20

La ritirata del supporto romano porta al fallimento economico

Crollo dell'Economia romano-britannica

Avanzare il Paganesimo in Gran Bretagna di ***1 casella***



21

Una giuda dinamica consente il temporaneo rifiorire della cultura

Artù Re dei Britannici



Arretrare il Paganesimo in Gran Bretagna di ***1 casella***

22

Le armate irlandesi guidate dal re dell'Ulster sono sconfitte nell'Ulster

Invasione

Dalla Scozia

Rimuovere il Re dell'Ulster

Rimuovere da **Ulaid:** il Capo, **3** Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano), la Chiesa e **1** Reliquia (se ci sono).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.

Rimuovere da **Airgialla:** il Capo, **2** Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano), e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.

25

Le armate irlandesi guidate dal re di Leinster sono sconfitte a Leinster

Invasione

Dallo Strathclyde

Rimuovere il Re di Leinster

Rimuovere da **S. Ui Neill:** il Capo, **3** Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano), la Chiesa e **1** Reliquia (se ci sono).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.

Rimuovere da **Laigin:** il Capo, **2** Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano), e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.

24

Le armate irlandesi guidate dal re di Munster sono sconfitte a Munster

Invasione

Dall'Inghilterra

Rimuovere il Re di Munster

Rimuovere da **Eoganacht:** il Capo, **3** Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano), la Chiesa e **1** Reliquia (se ci sono).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.

Rimuovere da **Osraige:** il Capo, **2** Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano), e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.


25
Le armate irlandesi guidate dal Sovrano Supremo sono sconfitte nell'Irlanda occidentale
Attacco Maggiore
Dalla Scozia
Rimuovere il Sovrano Supremo
Rimuovere il Re di Connacht. Rimuovere da Ui Briuin e Brefine: il Capo, 2 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.
Rimuovere il Re di Connacht. Rimuovere da Ui Briuin e Brefine: il Capo, 1 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.


26
Le armate irlandesi guidate dal Sovrano Supremo sono sconfitte nell'Irlanda meridionale
Attacco Maggiore
Dallo Strathclyde
Rimuovere il Sovrano Supremo
Rimuovere il Re di Munster. Rimuovere da Eoganacht e Osraige: il Capo, 2 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.
Rimuovere il Re di Munster. Rimuovere da Eoganacht e Osraige: il Capo, 1 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.


27
Le armate irlandesi da tutta l'Irlanda orientale, guidate dal Sovrano Supremo, sono sconfitte
Attacco Maggiore
Dall'Inghilterra
Rimuovere il Sovrano Supremo
Rimuovere i Re di Munster e Leinster. Rimuovere da Lagin e Osraige: il Capo, 2 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.
Rimuovere i Re di Munster e Leinster. Rimuovere da Lagin e Osraige: il Capo, 1 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) e la Chiesa (se c'è).
Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.


25
Ci si aspettava che la preghiera incrementasse i frutti della Natura
Raccolto Notevole
Carestia: rimuovere 1 Popolazione dall'Area dove siete, ed in ogni Area collegata (sostituitela con nuovo Popolo Pagano). Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge rimosso dalla sua Area. Ponete un Druido in qualsiasi Area influenzata priva di Chiesa.
Raccolto Scarso: perdere 1 Zelo e rimuovere e sostituire 1 Popolazione dall'Area dove siete.
Buon Raccolto: girare 1 Popolazione Pagana nell'Area dove siete a Cristiana.
Raccolto Eccezionale: girare 2 Popolazione Pagana nell'Area dove siete a Cristiana.

29

I nuovi discepoli diffondono la buona novella ai loro vicini

Congregazione Dinamica

Scegliete qualsiasi Area con **3** o più Gregge cristiano, e girate **1** Popolo Pagano nell'Area al lato Cristiano

Scegliete qualsiasi Area con **2** o più Gregge cristiano, e girate il Popolo Pagano di valore minore nell'Area al lato Cristiano

Scegliete qualsiasi Area con **2** o più Gregge cristiano, e girate **1** Popolo Pagano nell'Area al lato Cristiano

Scegliete qualsiasi Area con almeno **1** Gregge cristiano, e girate **1** Popolo Pagano nell'Area al lato Cristiano

30

Le preghiere potrebbero portare alla guarigione – ma dopotutto è la volontà di Dio

Malattia – o – un Miracolo?

Vi ammalate gravemente: perdete **2** Zelo.

Pregare non vi fa guarire: perdete **1** Zelo.

Solo un raffreddore: nessun evento.

Pregare aiuta: incrementate il vostro Zelo di **1** casella.

È un Miracolo!: incrementate il vostro Zelo di **2** caselle.

31

Le preghiere potrebbero portare alla guarigione – ma dopotutto è la volontà di Dio

Epidemia

1 qualsiasi Santo deve perdere 1 Zelo

Epidemia diffusa: rimuovere **1** Popolazione dall'Area dove vi trovate, ed in ogni area adiacente (sostituitela con Popolo Pagano). ***Qualsiasi Santo perde 1 Zelo se un Gregge viene rimosso dalla sua Area. Ponete un Druido in qualsiasi Area influenzata priva di Chiesa.***

Epidemia locale: perdete **1** Zelo e rimuovete **1** Popolazione dall'Area dove vi trovate (sostituitela con Popolo Pagano).

Le ferventi preghiere portano alla cura: nessun evento.

32

Le preghiere potrebbero trovare risposta con la crescita delle famiglie

Popolo Fertile

Troppi entrano nel Clero: nessun evento.

Famiglie numerose: girate **1** Popolo Pagano nell'Area dove siete al lato Gregge Cristiano.

Incremento della popolazione: girate **2** Popolo Pagano nell'Area dove siete al lato Gregge Cristiano.

Incremento della popolazione: girate **2** Popolo Pagano nell'Area che contiene un Santo al lato Gregge Cristiano.


35
Trascorrete un periodo da eremita solitario nelle campagne
Martirio Bianco
Vi perdete e quasi morite in mare: perdete 2 Zelo. Inoltre, avete solo 2 Azioni in questo turno.
Vi perdete nelle colline: perdete 1 Zelo. Inoltre, avete solo 3 Azioni in questo turno.
Le folle vi seguono sulle colline mentre cercate di trovare la solitudine.
Il tentativo di martirio bianco fallisce: nessun effetto.
Le preghiere e la meditazione vi ringiovaniscono: incrementate il vostro Zelo di 1. Inoltre, avete 5 Azioni in questo turno.


34
Si potevano avere costruzioni fragili, anche nelle Epoche Buie
Collasso Strutturale
Se vi è una Chiesa nell'Area dove siete, rimuovetela. Voi e qualsiasi altro Santo nell'Area perde 1 Zelo.
Scegliete una Chiesa sulla mappa e rimuovetela. Voi e qualsiasi altro Santo nell'Area dove viene rimossa perde 1 Zelo.
Scegliete una Chiesa sulla mappa e rimuovetela. Non si perde Zelo – nessuno si è fatto male e l'edificio era antico.
Un cherichetto nota crepe nella vostra Chiesa, e sono sistemate. Nessun evento.


33
Il figlio di un capo si converte al Cristianesimo
Benignus di Armagh
Converte
Il papà si arrabbia: rimuovere 1 Popolazione dall'Area dove siete (sostituitela con Popolo Pagano).
Il papà non è convinto: nessun evento.
Anche il papà si converte: girate 1 Capo al lato Cristiano.
Anche il papà ed i vicini si convertono: girate 2 Capi adiacenti al lato Cristiano.


36
Neil diviene un famoso Sovrano Supremo dell'Irlanda
Neil dei
Nove Ostaggi
Rimuovere 1 Popolazione da N. Ui Neill (sostituitela con Popolo Pagano).
Rimuovete il Sovrano Supremo; il re dell'Ulster diventa Sovrano Supremo; il capo di N. Ui Neill diventa Re dell'Ulster; ponete un nuovo Capo a N. Ui Neill.
Rimuovete il Sovrano Supremo; il capo di N. Ui Neill diventa Sovrano Supremo; ponete un nuovo Capo a N. Ui Neill.


37
La religione pagana tenta di rispondere alla minaccia cristiana
Cerimonia Druide
Reviviscenza dei Druidi: scegliete 1 Chiesa e rimuovetela. Ponete un Druido a faccia in giù al suo posto
Ponete un Druido a faccia in giù in sino 2 Aree senza Druido/Chiesa (a vostra scelta).
Ponete 1 Druido a faccia in giù in 1 Area senza Druido/Chiesa (a vostra scelta).
Cattivi Auspici: Rimuovere 1 Druido dall'Area dove vi trovate.
Auspici Molto Cattivi: Rimuovere 1 Druido da qualsiasi Area (a vostra scelta).


38
Sì, era vero nell'Irlanda pagana.
Sacrifici Umani
Rimuovere e sostituire 1 Popolo Pagano da qualsiasi Area
Reviviscenza dei Druidi: scegliete 1 Chiesa e rimuovetela. Ponete un Druido a faccia in giù al suo posto.
Buoni Auspici: ponete 1 Druido a faccia in giù in 1 qualsiasi Area priva di Druido/Chiesa.
Cattivi Auspici: Rimuovere 1 Druido dall'Area dove vi trovate.
Auspici Molto Cattivi: Rimuovere 1 Druido da qualsiasi Area (a vostra scelta).


39
Razziare il bestiame del vostro vicino era un fatto comune.
Razzia di Bestiame
La razzia fallisce: Rimuovere (e sostituire) il Capo dall'Area dove vi trovate.
Si hanno schermaglie: Rimuovere (e sostituire) il Capo dall'Area dove vi trovate, ed in 1 Area adiacente (a vostra scelta).
Razzia epica! Rimuovere il Sovrano Supremo corrente. Promuovete il Capo dell'Area dove siete a Sovrano Supremo. Sostituite il Capo.


40
I capi Druidi invocano gli antichi dei per rispondere alla minaccia cristiana.
Il Ritorno di Iugh
Perdete 1 Zelo. Se vi è una Chiesa nell'Area dove siete, rimuovetela.
Ponete un Druido a faccia in giù in ogni Area priva di Druido/Chiesa.
Ponete un Druido a faccia in giù in sino 3 Aree prive di Druido/Chiesa (a vostra scelta).
Ponete un Druido a faccia in giù in sino 2 Aree prive di Druido/Chiesa (a vostra scelta).
Ponete un Druido a faccia in giù in 1 Area priva di Druido/Chiesa (a vostra scelta).

41

In nomine Patris, et Filii, et Spiritus Sancti. Amen.

Le Preghiere Funzionano

Conservate questa carta



Conservate questa carta
Scartatela dopo aver ritirato il dado.

Conservate questa carta, e ponetela girata sotto la vostra scheda del giocatore.
Giratela a faccia in sù per ritirare un qualsiasi tiro di dado. Scartatela dopo aver ritirato il dado.

42

Pater Noster, qui es in caelis, sanctificetur nomen tuum.

Il Digiuno Funziona

Conservate questa carta

Conservate questa carta
Scartatela dopo aver ritirato il dado.



Conservate questa carta, e ponetela girata sotto la vostra scheda del giocatore.
Giratela a faccia in sù per ritirare un qualsiasi tiro di dado. Scartatela dopo aver ritirato il dado.

45

Non vi sono serpenti in Irlanda sino ad oggi. Ma rappresentavano i Druidi?

San Patrizio

Caccia i serpenti

Rimuovete qualsiasi Druido nell'Area dove si trova Patrizio. Se non è in gioco, nessun evento.

Se vi è un Druido nell'Area dove siete, rimuovetelo.

Rimuovete qualsiasi Druido in un'Area che contiene qualsiasi Santo.

Come sopra, eccetto in 2 Aree adiacenti.

44

Un futuro Santo tra i seguaci…

Seguace Appassionato

Non così appassionato. Nessun evento.

Cercate nel mazzo un Santo, e tenete la carta. Rimescolate poi il mazzo.

Cercate un Santo come sopra, o pescate a caso una carta Dono dello Spirito. Tenete la carta.

Cercate un Santo come sopra, o cercate nel mazzo degli scarti qualsiasi carta che può essere conservata, o pescate a caso una carta Dono dello Spirito. Tenete la carta.


45
Tempo di coordinare i nostri sforzi …
Convocazione
Riunione obbligatoria! Spostate tutti i Santi nella stessa Area dove siete.
Muovete tutti i Santi come desiderate – ma almeno 2 – nella stessa Area dove siete.
Muovete tutti i Santi come desiderate – ma almeno 1 – nella stessa Area dove siete.
Riunione opzionale. Muovete tutti i Santi come desiderate – o nessuno – nella stessa Area dove siete.


46
La religione pagana risponde alla minaccia cristiana con rinnovato vigore.
Revivíscenza dei Druidi
Successo Maggiore dei Druidi: ponete un Druido a faccia in giù in ogni Area con una casella Druido/Chiesa vuota.
Successo dei Druidi: ponete un Druido a faccia in giù in un'Area (a vostra scelta) con una casella Druido/Chiesa vuota.
Fallimento dei Druidi: rimuovete il Druido dall'Area dove vi trovate.
Reazione negativa del popolo: rimuovete un Druido dall'Area dove vi trovate, ed in 1 Area adiacente (a vostra scelta).


47
Le preghiere cercavano di dare risposta i capricci del meteo.
Maledizione della Siccità
Siccità Maggiore: rimuovere 1 Popolazione dall'Area dove siete ed in ciascuna adiacente (sostituitela con Popolo Pagano). I Santi perdono 1 Zelo se viene rimosso un Gregge dalla loro Area. Ponete un Druido a faccia in giù in 1 Area priva di Chiesa.
Siccità: rimuovere 1 Popolazione dall'Area dove siete ed in ciascuna adiacente (sostituitela con Popolo Pagano). Perdete 1 Zelo se viene rimosso un Gregge.
Le preghiere consolano: girate 1 Popolo Pagano dell'Area dove siete al lato Gregge Cristiano.
Le preghiere portano un tempo perfetto: girate 2 Popolo Pagano dell'Area dove siete al lato Gregge Cristiano.


45
Scontrarsi con i vicini era un evento ricorrente.
Scontri Locali
Rimuovere una Chiesa dall'Area dove siete – se c'è. Se viene rimossa una Chiesa, perdete anche 1 Zelo.
Lo scontro ha successo!: rimuovete il Sovrano Supremo corrente. Promuovete il Capo dell'Area dove vi trovate a Sovrano Supremo. Sostituite il Capo.
Sconfitta: rimuovete (e sostituite) il Capo dall'Area dove siete.
Battaglia prolungata: rimuovete (e sostituite) i Capi dall'Area dove siete ed in qualsiasi Area adiacente (a vostra scelta).

49

Il lamento degli spiriti delle banshee potevano annunciare disgrazie imminenti.

Banshee

Perdete 1 Zelo.

Ponete un Druido a faccia in giù in qualsiasi Area (a vostra scelta) con una casella Druido/Chiesa vuota. Rimuovete **1** Popolazione dall'Area dove siete e sostituitela con nuovo Popolo Pagano.

Ponete un Druido a faccia in giù in qualsiasi Area (a vostra scelta) con una casella Druido/Chiesa vuota.

Rimuovere un **1** Gregge dalla mappa; sostituitelo con nuovo Popolo Pagano.

Rimuovere un **1** Gregge dalla vostra Area; sostituitelo con nuovo Popolo Pagano.

50

La distante Gran Bretagna è molto in basso nell'elenco delle priorità del Papa.

Il Papa Ignora la Gran Bretagna

Avanzare il Paganesimo in Gran Bretagna di ***1 casella***



51

Trascorrete del tempo come un eremita turbato in rigido ascetismo.

Martirio verde

Digiuno ed Astinenza prolungati: perdete **2** Zelo.

Digiuno ed Astinenza: perdete **1** Zelo.

Le folle si uniscono a voi, seguendovi ovunque andiate in cerca di solitudine. **Il tentativo di martirio verde fallisce:** nessun effetto.

Le preghiere vi ringiovaniscono: il vostro Zelo incrementa di **1** casella.

52

Dio è dalla vostra parte – ma sarà fatta la Sua volontà.

Intervento Divino

Nessun intervento divino. Nessun evento.

Potete prendere qualsiasi carta dal mazzo degli Scarti e mescolarla nel mazzo.

Potete prendere qualsiasi carta dal mazzo degli Scarti e giocarla a livello verde, o tenerla se si può.

Potete prendere qualsiasi carta dal mazzo degli Scarti e giocarla a livello blu, o tenerla se si può, o prendere una carta Dono dello Spirito a caso.


55
Gli inglesi attaccano la località che diventerà Dublino.
Attacco Maggiore
Dall'Inghilterra
Rimuovere il Re di Leinster
Rimuovere il Sovrano Supremo. Rimuovere da S. Ui Neill: il Capo, 3 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) la Chiesa e 1 Reliquia (se vi sono). Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.
Rimuovere il Sovrano Supremo. Rimuovere da S. Ui Neill: il Capo, 2 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) la Chiesa (se c'è). Qualsiasi Santo perde 1 Zelo per ogni Gregge e Chiesa rimossa dalla sua Area.
Come sopra, eccetto che rimuovete solo 1 Popolazione (sostituitela con nuovo Popolo Pagano) da S. Ui Neill.


54
Il popolo di Dio litiga tra sé.
Discordia tra i Santi
Voi ed un altro Santo nella vostra Area dovete perdere 1 Zelo.
Tutti gli altri Santi nella stessa Area con voi devono essere spostati in altri Aree – scelte dal giocatore – diverse per ciascuno.
Tutti gli altri Santi nella stessa Area con voi devono essere spostati in altri Aree – scelte dal giocatore – uguali o diverse per ciascuno.
Tutti gli altri Santi nella stessa Area con voi devono essere spostati in altri Aree – scelte dal giocatore – almeno uno deve andarsene.


Non so di cosa lamentarmi di più: di quelli che sono stati uccisi, o di quelli che hanno preso prigionieri…
Lettera ai Soldati di Coroticus
Conservate questa carta
Conservate questa carta.
Scartatela per ignorare l'effetto di qualsiasi carta successiva Razzia di Schiavi.
Comunque, la carta Razzia di Schiavi deve essere rimescolata nel mazzo di pesca.


56
Lo spirito muove i credenti ad aiutare nella conversione dell'Irlanda.
Doni dello Spirito Santo
Scegliete a caso 1 carta Dono dello Spirito Santo e ponetela con le vostre carte che conservate.
Scegliete a caso 2 carte Dono dello Spirito Santo e ponetene 1 con le vostre carte che conservate.
Scegliete a caso 3 carte Dono dello Spirito Santo e ponetene 1 con le vostre carte che conservate.
Scegliete a caso qualsiasi carta Dono dello Spirito Santo e ponetela con le vostre carte che conservate.
Scegliete a caso qualsiasi carta Dono dello Spirito Santo e ponetela con le carte che conserva qualsiasi giocatore.

57

Lo spirito muove i credenti ad aiutare nella conversione dell'Irlanda.

Doni dello Spirito Santo

Scegliete a caso **1** carta **Dono dello Spirito Santo** e ponetela con le vostre carte che conservate.

Scegliete a caso **2** carte **Dono dello Spirito Santo** e ponetene **1** con le vostre carte che conservate.

Scegliete a caso **3** carte **Dono dello Spirito Santo** e ponetene **1** con le vostre carte che conservate.

Scegliete a caso qualsiasi carta **Dono dello Spirito Santo** e ponetela con le vostre carte che conservate.

Scegliete a caso qualsiasi carta **Dono dello Spirito Santo** e ponetela con le carte che conserva qualsiasi giocatore.

58

Creature pelose che possono cambiare forma per provocare dispetti.

Visita del Puca

1 qualsiasi Santo deve perdere 1 Zelo

Ponete un Druido a faccia in giù in qualsiasi Area (a vostra scelta) con una casella Druido/Chiesa vuota. Rimuovete un Popolazione nella vostra Area e sostituitela con Popolo pagano.

Ponete un Druido a faccia in giù in qualsiasi Area (a vostra scelta) con una casella Druido/Chiesa vuota.

Rimuovete 1 Gregge dalla mappa; sostituitelo con nuovo Popolo Pagano.

Rimuovete 1 Popolo dalla vostra Area; sostituitelo con nuovo Popolo Pagano.

59

Un'azione Costruire gratuita per turno
Le Chiese di Livello 0 danno un modificatore +1



Palladius

Primo Vescovo d'Irlanda

Versione del mazzo

60

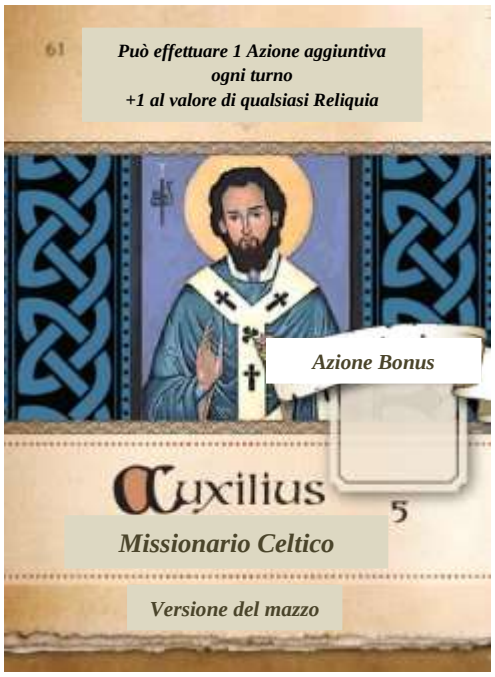
+1 per Convertire il Popolo
Può muovere qualsiasi Santo alla sua Area per 1 Azione



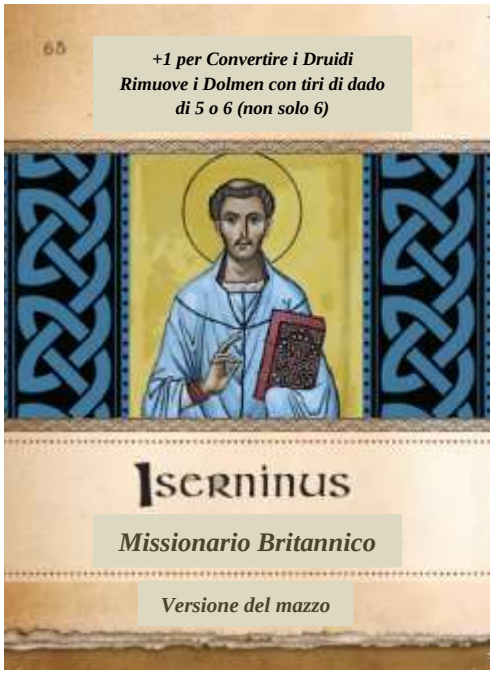
Patrick

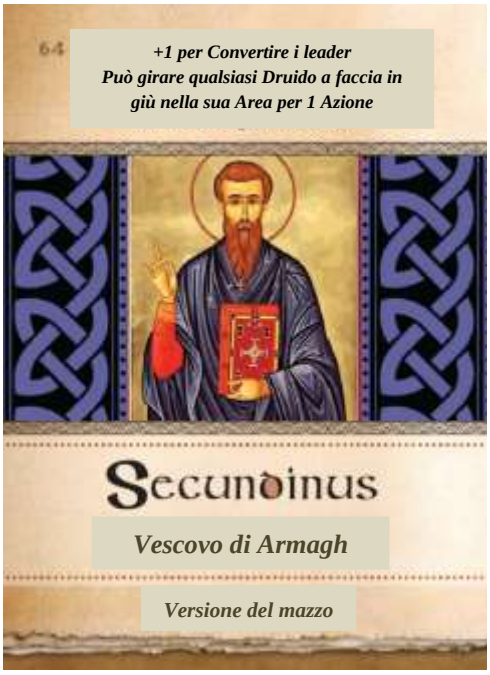
Santo Patrono d'Irlanda

Versione del mazzo


61
Può effettuare 1 Azione aggiuntiva
ogni turno
+1 al valore di qualsiasi Reliquia
Azione Bonus
Auxilius
5
Missionario Celtico
Versione del mazzo


62
+1 alle Azioni Conversione degli altri se
presente nella stessa Area
Può ignorare 1 Dolmen ogni tiro di dado
Ciaran
Vescovo di Saighir
Versione del mazzo


63
+1 per Convertire i Druidi
Rimuove i Dolmen con tiri di dado
di 5 o 6 (non solo 6)
Iserninus
Missionario Britannico
Versione del mazzo


64
+1 per Convertire i leader
Può girare qualsiasi Druido a faccia in
giù nella sua Area per 1 Azione
Secundinus
Vescovo di Armagh
Versione del mazzo

LE CARTE DONO DELLO SPIRITO



La Campana del Testamento

+1 per Convertire il Popolo



Il Libro di Armagh

+1 per Convertire i Leader



La Staffa di San Patrizio

+1 per Convertire i Druidi



Muratori Fedeli

+1 per Costruzione gratuita per Turno



Dono dell'Eloquio

+1 a tutti i tentativi di Conversione
Questa carta non può essere trasferita ad altri Santi – viene rimossa dal gioco quando il Santo muore.



Il Pettorale di San Patrizio

Potete rimuovere un Dolmen (nell'Area dove siete) per 1 Azione
Questa carta non può essere trasferita ad altri Santi – viene rimossa dal gioco quando il Santo muore.



Barche Currach

Muovete in qualsiasi altra Area dell'Irlanda per 1 Azione



Missione in Gran Bretagna

Potete porre questa carta, in qualsiasi momento, in Scozia, Strathclyde o Inghilterra dopo che è diventata Pagana.
Rimuovetela per annullare l'effetto di una qualsiasi altra carta pescata successivamente da quel posto.



Il Richiamo dei Fedeli

Muovete qualsiasi Santo nella vostra locazione per 1 Azione
Qualsiasi altro Santo nel suo turno può muovere alla vostra locazione per 1 Azione