

# REGOLE DEL GIOCO

## COMPONENTI RICHIESTI

Prima di iniziare la partita procuratevi:

- 5 dadi a sei facce
- Matite

## PRIMA DI INIZIARE

Sangue Reale si sviluppa in 4 partite consecutive, una per ogni Era. Ogni giocatore prende una scheda dell'Era I e sceglie quale dei due personaggi interpretare (Ulthar o Theodric). In base al vincitore si procede con la scheda dell'Era II, poi III ed infine IV. Ogni giocatore ha a sua disposizione un dado e una matita. Mettete da parte i dadi rimanenti. **Ora siete pronti per giocare.**

## ROUND

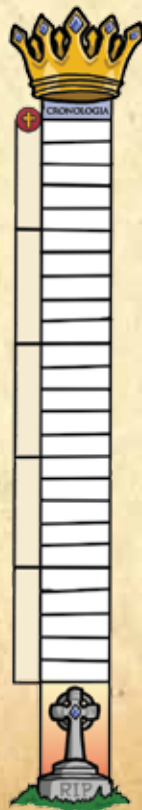
Un round si divide in due fasi:

1. Fase Pianificazione
2. Fase Azione



## 1. FASE PIANIFICAZIONE

Entrambi i giocatori scelgono in segreto l'azione per il round in corso. Per farlo coprono con la mano la faccia del dado che corrisponde all'azione scelta.

Quando i giocatori hanno scelto l'azione, mostrano simultaneamente il valore del dado e lo scrivono nella Cronologia sul Tracciato del Re.



Il **Tracciato del Re** è presente nel lato sinistro di ogni scheda di gioco.

È formato da **5 sezioni** che indicano i **turni** di gioco (sotto al simbolo ) e da **25 sezioni** che indicano i **round** di gioco (sotto alla scritta ).

**Ogni turno è composto da cinque round.**

I round di gioco vengono segnati, durante la partita, dall'alto (incoronazione del Re) verso il basso (morte del Re).

Se entrambi i giocatori pianificano la stessa azione, le azioni si annullano. I giocatori scrivono comunque il valore del dado nella Cronologia sul Tracciato del Re e iniziano un nuovo round ripartendo dalla Fase Pianificazione.

## 2. FASE AZIONE

L'ordine di gioco è determinato dall'azione scelta: il giocatore che ha scelto il valore più basso sul dado inizia per primo. Eseguirà la sua azione e poi toccherà all'avversario fare lo stesso.

### LE AZIONI

Le azioni dalla 1 alla 5 consentono di **tirare i dadi** per ottenere **sostenitori**.

L'azione 6 fornisce **modificatori** per **cambiare il valore dei dadi** nelle azioni future.

Quando usi il risultato di un dado, annerisci il cerchio più in alto nella colonna che corrisponde al valore del dado scelto.



Se ci sono due cerchi, uno accanto all'altro, devi utilizzare due dadi dello stesso valore all'interno di una singola azione.

Alcune azioni (3,4 e 5) possono fornire dadi anche al tuo avversario. Se capita, esegui le tue azioni prima del tuo avversario.

## TIRA 1 DADO

Usa il risultato di una qualsiasi faccia del dado ad eccezione di quella coperta.

## TIRA 2 DADI

Usa entrambi i risultati.

## TIRA 3 DADI

Usa tutti e tre i risultati dei dadi. Se però un risultato è doppio, sarà il tuo avversario ad utilizzare uno dei due dadi doppi. Se un risultato è triplo, il tuo avversario utilizza un dado e tu gli altri due.

*Es. Ulthar tira 1/4/4. Ulthar usa 1/4 mentre Theodric usa il risultato doppio, cioè 4.*

## TIRA 4 DADI


Scegli ed usa i risultati di due dadi. Il tuo avversario utilizza gli altri due.

## TIRA 5 DADI

Puoi usare tutti i risultati diversi OPPURE tutti i risultati uguali. Il tuo avversario ottiene un dado per ogni risultato che non è stato tirato.

*Es. Ulthar tira 1/2/3/3/5. Può scegliere se usare 1/2/3/5 oppure 3/3. Theodric ottiene 4 e 6*

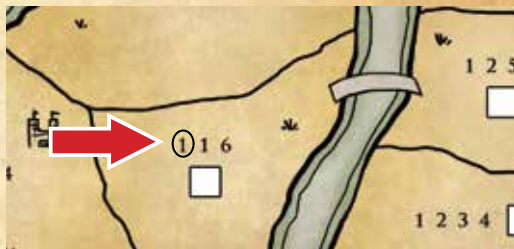
## NON TIRARE I DADI

Se decidi di non tirare i dadi puoi disegnare un piccolo cerchio in una qualsiasi sezione della colonna  sul Tracciato del Re. Otterrai un **modificatore** da applicare in un qualsiasi round che fa parte di quel turno.

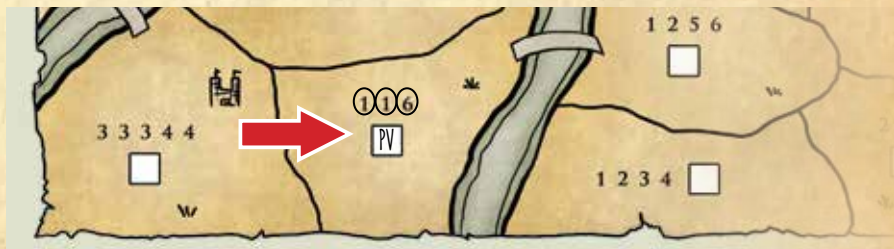
**Modificatore:** Utilizzare un modificatore significa cambiare il risultato di un dado di + 1 o -1. Una volta utilizzato, metti una X sul cerchio che hai disegnato. I modificatori devono essere utilizzati entro e non oltre il turno sul quale hai disegnato il cerchio.

## SOSTENITORI

Se un giocatore **annerisce l'ultimo sostenitore prima di una linea**, può **cerchiare immediatamente il numero** di quel sostenitore (se disponibile) **su qualsiasi territorio non ancora controllato** della sua mappa.



Quando un giocatore **cerchia l'ultimo numero disponibile in un territorio** della sua mappa, **ottiene il controllo di quel territorio** e scrive le sue iniziali nella casella corrispondente. L'avversario inserisce una X sulla casella dello stesso territorio sulla sua mappa. Lo stesso territorio **non** può essere controllato da entrambi i giocatori.



Un territorio può essere controllato **solo** quando comprende **una** casella (*nelle Ere III e IV un territorio può comprendere più caselle in seguito all'eliminazione o alla creazione di nuovi confini e fiumi*).

## SOSTENITORI UNICI

Annerendo un determinato numero sostenitori (differente per ogni colonna) si ha la possibilità di ottenere il supporto dei **Sostenitori Unici**.

Se un giocatore raggiunge l'icona di un Sostenitore Unico prima dell'avversario scrive le proprie iniziali nella casella di quel sostenitore ed attiva **immediatamente** la sua abilità speciale (vedi pagina 114). L'avversario inserisce una X sulla casella dello stesso sostenitore nella propria scheda di gioco. Lo stesso Sostenitore Unico **non** può essere attivato da entrambi i giocatori.



## FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando viene scritto il valore del dado sull'ultimo spazio della Cronologia nel Tracciato del Re (il Re è morto!) **OPPURE** se tutti i territori sono controllati e tutti i Sostenitori Unici sono stati attivati.

I giocatori terminano il round in corso e poi contano i loro punti vittoria (PV). Vince il giocatore con il punteggio più alto.

Le regole per il calcolo dei punti vittoria sono descritte nella sezione "PUNTEGGIO" all'inizio di ogni Era e riassunte in ogni scheda di gioco.