

EPIGO

LIBRO DELLE VARIANTI



Usare Questo Libro

Questo libro è solo per i giocatori a proprio agio con il Gioco Base. Se sei pronto alla sfida, continua a leggere!

Dentro troverai le regole per giocare alle varianti avanzate di Epigo. Ogni variante aggiunge disposizioni iniziali e condizioni uniche per aprire a nuove strategie. Questo Libro delle Varianti include anche le regole per giocare a Epigo a squadre per 4 giocatori. Se hai ancora voglia di sfide dopo questo libro, visita il sito web di Epigo:

MASQGAMES.COM

Su questo sito web puoi trovare altre varianti, video, informazioni sui tornei, articoli di strategia e puoi fare domande sulle regole nel forum. Vogliamo che Epigo continui a crescere ed evolversi.

Giocare una Sfida

Una Sfida si gioca al meglio di due partite su tre. Per ogni partita della Sfida si usa una variante scelta a caso. Le 21 varianti in questo libro sono elencate per numero, in modo tale da permettere di scegliere una variante a caso usando un singolo set di Epigoni. Ogni giocatore sceglie un Epigono a caso e lo rivela. Trovate la variante corrispondente ai due Epigoni scelti (il numero più basso è sempre elencato per primo). Mettete l'Epigono X nel set se avete scaricato delle varianti da Internet. Se non giocate con le varianti da Internet, non usate la X.



Giocare l'Epigono X



Quando vedete il simbolo X nelle regole di una variante, significa che gli Epigoni X rimangono sul tabellone dopo la disposizione iniziale. Gli Epigoni X si usano in diversi modi. Nella maggior parte dei casi, nessun Ordine corrisponde all'Epigono X.



Usare lo SLAM!



Quando vedete il simbolo ! in una variante, significa che la variante usa l'Ordine SLAM! L'Ordine SLAM! si usa in diversi modi, tuttavia ha sempre una priorità di 8. Gli Ordini SLAM! si cancellano sempre quando viene rivelato un altro SLAM!

Disposizioni Iniziali



BASE

Seguire le regole di disposizione a pagina 2 del regolamento.



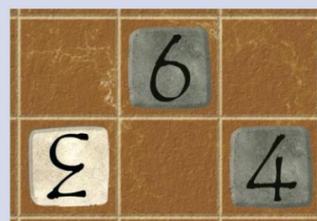
FARFALLA

I giocatori dispongono gli Epigoni a faccia in giù secondo il diagramma sotto. Quando tutti gli Epigoni sono posizionati, vengono voltati a faccia in su e inizia la partita.



SPARPAGLIATA

I giocatori a turno mettono uno dei loro Epigoni a faccia in su sul tabellone finché tutti gli Epigoni sono posizionati. Un Epigono non può essere posizionato con i suoi lati adiacenti ai lati di un altro Epigono. Scegliete a caso il giocatore che inizia a posizionare.



Questo va BENE



Questo va MALE



Nota: In alcune varianti, gli Epigoni X sono rimossi dal tabellone prima di iniziare la partita, lasciando uno spazio vuoto.



MACCHIA D'OLIO

La disposizione avviene durante la partita. All'inizio della partita i giocatori posizionano i loro Epigoni 1 in diagonale uno rispetto all'altro, nei 4 quadrati centrali del tabellone. Tutti gli altri Epigoni iniziano la partita fuori dal tabellone e sono tenuti separati dagli Epigoni catturati. Ogniqualvolta riveli un Ordine per un Epigono che non è sul tabellone e non è stato catturato, devi posizionare quell'Epigono se possibile. Puoi posizionare l'Epigono solo se l'Ordine non è stato cancellato. Metti l'Epigono sopra un qualsiasi Epigono che hai sul tabellone, poi fai SCIVOLARE o SPINGI l'Epigono nella direzione mostrata dall'Ordine, secondo le regole della variante giocata. Se questo Epigono viene BLOCCATO, devi provare a farlo partire da un altro Epigono. Se tutte le posizioni sono BLOCCATE, non può essere posizionato in questo turno.

Epigo a Squadre per 4 Giocatori

Scegliete le squadre, i compagni di squadra devono sedersi uno di fronte all'altro. Ogni giocatore riceve il suo set colorato di Epigoni e Ordini. Ogni compagno di squadra diventa o l'Eroe o lo Scudiero. Epigo a squadre usa la disposizione a MACCHIA D'OLIO, leggermente modificata in modo che gli Epigoni 1 appartenenti ai compagni di squadra iniziano diagonalmente uno rispetto all'altro. Tutte le altre regole del regolamento base rimangono valide, con le seguenti aggiunte per il gioco a squadre:

1. Se i compagni di squadra rivelano Ordini con la stessa priorità e questa priorità non corrisponde a nessun Ordine avversario, non si cancellano. L'Ordine dell'Eroe viene risolto per primo, poi quello dello Scudiero.
2. Se un Ordine di una squadra corrisponde ad uno o entrambi gli Ordini degli avversari, gli Ordini corrispondenti si cancellano tutti.
3. Una squadra vince se cattura 3 Epigoni avversari dello stesso colore o 4 Epigoni avversari qualsiasi.
4. I compagni di squadra possono comunicare apertamente o segretamente come vogliono, fintantoché rimangono seduti uno di fronte all'altro.
5. I giocatori non possono toccare gli Ordini del proprio compagno di squadra.

IL MURO DELLE VARIANTI DI EPIGO

1 IMPLACABILE

- Gli Epigoni non possono mai essere BLOCCATI.
- Ogniqualvolta un Epigono SCIVOLA, può sempre fare una Super Scivolata se il secondo spazio è vuoto.



1 ESCALATION

- Tratta i primi Ordini normalmente.
 - Agisci sui secondi Ordini due volte.
 - Agisci sui terzi Ordini tre volte.
 - Se gli Ordini si cancellano non fare nessuna azione.
- Fai tutte le mosse a priorità più alta prima di quelle a priorità più bassa.*
- Nota: tutte le azioni devono essere fatte. La regola di BLOCCO si applica normalmente ad ogni movimento.



1 IL SEGRETO

- Prima della disposizione iniziale, ogni giocatore sceglie uno dei suoi Ordini e lo mette da parte a faccia in giù. Non può essere usato durante la partita.
- Un giocatore vince catturando l'Epigono corrispondente all'Ordine che l'avversario ha messo da parte. La normale condizione di vittoria non si applica.



1 SABOTATORE

- All'inizio della partita ogni giocatore dispone i propri Ordini a faccia in giù.
- Ogni giocatore prende un Ordine a caso dal suo avversario, che può essere usato nelle sue pile per il resto della partita.
- Gli Epigoni corrispondenti agli Ordini presi all'inizio della partita appartengono ancora ai loro proprietari originali.



1 QUID PRO QUO

- Ogniqualvolta i giocatori rivelano Ordini con la stessa priorità, scambiano di posto i corrispondenti Epigoni. Gli effetti degli Ordini si cancellano comunque.
 - Se uno di questi Epigoni è già stato catturato, i pezzi si scambiano comunque. L'Epigono tolto dal tabellone diventa catturato dall'avversario del suo proprietario.
- Un giocatore potrebbe potenzialmente vincere la partita in questo modo.*



1 L'ABISSO

- Gli Epigoni X agiscono come i bordi del tabellone.
- Ogniqualvolta un Epigono SCIVOLA o viene SPINTO dentro una X, viene catturato.



2 PROTEXIONE

- Per vincere la partita, bisogna avere l'ultimo Epigono X rimanente sul tabellone. La normale condizione di vittoria non si applica.
- Nessun Ordine può muovere l'Epigono X.



2 LANCIO DEL MASSO

- Ad ogni turno metti il tuo ordine SLAM! nella tua pila, rendendola composta da 4 Ordini.
- Quando viene rivelato uno SLAM!, rivela immediatamente l'Ordine sotto di esso.
- Se quell'Ordine non viene cancellato, quell'Epigono invece di muoversi, lancia un masso nella direzione indicata. Il primo Epigono sul percorso del masso viene SPINTO di uno spazio, solo se quello spazio è vuoto o è un bordo del tabellone.
- L'Epigono che ha lanciato il masso si muove di uno spazio nella direzione opposta al masso, ma solo se c'è uno spazio vuoto. Un Epigono non può uscire dal bordo del tabellone in questo modo.



2 BENEDIZIONE DI ISHTAR

- Quando i primi Ordini sono rivelati ad ogni turno, il giocatore con la priorità più bassa può benedire il suo corrispondente Epigono. Per benedire un Epigono, metti l'Epigono X sopra. Ignora questa regola se gli Ordini si cancellano.
- Ogni giocatore può avere un solo Epigono benedetto alla volta.
- Gli Epigoni benedetti non possono essere SPINTI dagli altri Epigoni e non possono essere BLOCCATI.
- Se i due Epigoni benedetti si toccano, sono entrambi catturati.



2 RINFORZI

- Puoi mettere il tuo Ordine SLAM! in uno dei 3 posti della tua pila.
- Quando riveli uno SLAM! che non viene cancellato, puoi scegliere un Ordine non nella pila o rivelato precedentemente in quel turno. Se l'Epigono corrispondente è ancora sul tabellone, spostalo in qualsiasi spazio vuoto sul tabellone.



2 I RE

- Ogniqualvolta un Epigono sarebbe catturato, diventa invece un Re. Il suo proprietario lo rimette in un qualsiasi spazio vuoto del tabellone, senza che tocchi i lati di nessun altro Epigono.
- Metti un Epigono di un set di un colore non usato sotto l'Epigono per segnarlo come Re.
- I Re possono muoversi due volte quando i loro Ordini sono rivelati e non possono essere BLOCCATI.
- Se un Re viene catturato il suo proprietario perde la partita. La normale condizione di vittoria non si applica.



3 IL CAOS DI TIAMAT

- Puoi mettere il tuo Ordine SLAM! in uno dei 3 posti della tua pila.
- Quando riveli uno SLAM! che non viene cancellato, sposta tutti gli Epigoni di uno spazio nella direzione indicata e rimuovi il tuo SLAM! dal gioco.



3 JUGGERNAUT

- Ogniqualvolta un Epigono si muove, continua a muoversi finché tenta di SPINGERE o raggiunge un bordo del tabellone.
- Un Epigono non può uscire da solo dal bordo del tabellone.



3 L'IRA DI MARDUK

- L'Ordine SLAM! controlla l'Epigono X e ha una priorità di 8.
- Ogniqualvolta riveli uno SLAM! che non viene cancellato, l'Epigono X può SCIVOLARE o SPINGERE due volte in qualsiasi direzione. Ogni mossa può essere in una diversa direzione. Ignora le frecce sull'Ordine SLAM!
- Se l'Epigono X o tre altri Epigoni sono catturati, il giocatore vince la partita.



3 SALTO DELLA RANA

- Ogniqualvolta un Epigono viene BLOCCATO, viene spostato dall'altra parte di quella riga di Epigoni nel primo spazio vuoto disponibile.
- Se la fine della riga è un bordo del tabellone, l'Epigono salta fuori dal tabellone e viene catturato.



4 CENTRIFUGA

- Puoi mettere il tuo Ordine SLAM! in uno dei 3 posti della tua pila.
- Ogniqualvolta uno SLAM! viene rivelato e non cancellato, puoi cambiare la direzione dell'Ordine in cima alla pila del tuo avversario.
- Ogniqualvolta usi quest'abilità, non puoi mettere lo SLAM! nella tua pila durante la prossima Fase di Pianificazione.



4 PRIORITÀ DI POLARITÀ

- Ogniqualvolta i lati di 2 Epigoni con lo stesso numero vengono in contatto, si respingono nella direzione opposta ai lati che si toccano.
- Gli Epigoni si respingono muovendosi lungo tutti gli spazi vuoti sul loro percorso. Si fermano se raggiungono il bordo del tabellone o incontrano un altro Epigono.



4 LIBERTÀ

- Ogniqualvolta un Epigono non ha spazi vuoti in alto, basso, destra e sinistra viene catturato.
- Gli Epigoni non possono uscire dai bordi del tabellone. I bordi non contano come spazi vuoti (*un Epigono in un angolo può essere catturato se circondato da solo due tessere*).
- Nessun Ordine può muovere l'Epigono X.



5 IMITATORE

- Dopo aver risolto ogni Ordine, un giocatore può far SCIVOLARE o SPINGERE il suo Epigono X nella stessa direzione di quell'Ordine.
- L'Epigono X aderisce a tutte le regole di movimento e può fare una Super Scivolata se disponibile.



5 L'EPICA DELLA CREAZIONE

- Durante la fase di pianificazione, ogni giocatore impila tutti i suo Ordini eleggibili, compreso l'Ordine SLAM! Tutti gli Ordini sono eleggibili al primo turno.
- Un Ordine rimane eleggibile se non ha mosso un Epigono durante il turno precedente. Gli Ordini che sono cancellati o BLOCCATI rimangono eleggibili per il prossimo turno.
- Risolvere gli Ordini normalmente. Quando un giocatore rivela il suo SLAM! il suo turno è finito e smette di rivelare Ordini.



6 MAGELLANO

- All'inizio della partita ogni giocatore sceglie un set di Epigoni secondario.
- Ogniqualvolta un Epigono del tuo colore primario esce dal bordo del tabellone, viene rimpiazzato con l'Epigono della stessa priorità del tuo colore secondario. Sposta questo Epigono sul lato opposto del tabellone. Tratta il tabellone come se fosse un globo continuo (vedi nota).
- Se un Epigono del colore secondario esce dal bordo del tabellone, si sposta sul lato opposto del tabellone senza cambiare colore.
- Quando un giocatore controlla 3 Epigoni del suo colore secondario, perde la partita.



Nota su Magellano:

gli Epigoni sul lato opposto del tabellone possono impedire ad un Epigono di essere mosso sull'altro lato. Tratta il tabellone come un globo che "si avvolge" sul lato opposto.