



MODALITÀ EPICA.

Un gioco a livello di torneo è particolarmente indicato per due giocatori, partite giocate con una sola mappa. Quindi, questo è il formato migliore per i giocatori regolari che cercano di testare e ottimizzare i loro eserciti e le tattiche di gioco. Ma i veterani vorrebbero giocare più a lungo e in modo più complesso con più mappe di gioco, più giocatori ed eserciti più grandi. Per sviluppare un gioco epico, sarà necessario il doppio del tempo di un normale torneo. È possibile estrapolare le seguenti regole per giochi più grandi, per esempio, una partita con sei giocatori con un tabellone di gioco composto da tre mappe, ma non dimenticate che il tempo di gioco sarà rallentato a causa del tempo tra ogni turno.

MODALITÀ EPICA SEMPLICE

Una modalità epica semplice è un gioco a due giocatori che impiega un tabellone composto da due mappe. Ogni giocatore costruisce un esercito con 20 elementi Oro, 20 Argento e 20 Bronzo al fine di raggiungere una densità sufficiente sul campo di battaglia.

Come un Torneo, la modalità epica semplice utilizza le Zone Vittoria e i segnalini delle Zona Vittoria.

Il Primo Giocatore deve mischiare 20 segnalini di Zona Vittoria e posiziona, a faccia in giù, 14 Zone Vittoria sulla mappa.

Per le zone di schieramento, il Primo Giocatore ne sceglie una prima che il suo avversario faccia lo stesso. Poi, il Primo Giocatore sceglie una seconda zona di schieramento e al suo avversario rimane l'ultima.

Il Primo Giocatore poi schiera il proprio esercito in entrambe le zone di





di schieramento di cui ha il controllo, dopodiché il suo avversario farà lo stesso. Una volta che entrambi gli eserciti sono schierati, i segnalini delle Zone Vittoria sono capovolti faccia in su. Il gioco in esecuzione in modalità epica semplice è simile alla descrizione nel Regolamento della scatola base, salvo l'eccezione che la zona di schieramento dei giocatori è divisa. Se un effetto di gioco si riferisce alla "zona di schieramento", il giocatore può scegliere quale zona di schieramento è interessata. L'unico vero cambiamento è la soglia vittoria che è stata regolata di conseguenza: Modalità Epica Semplice: 60 Punti Vittoria.

MODALITÀ EPICA DOPPIA

Una modalità epica doppia è un gioco a quattro giocatori che usa due mappe come tabellone. Ogni giocatore costruisce un esercito con 10 elementi Oro, 10 Argento e 10 Bronzo componenti al fine di raggiungere una densità sufficiente sul campo di battaglia.

Come un Torneo, la modalità epica semplice utilizza le Zone Vittoria e i segnalini delle Zona Vittoria.

Il Primo Giocatore deve mischiare 20 segnalini di Zona Vittoria e posiziona, a faccia in giù, 14 Zone Vittoria sulla mappa.

Per le zone di schieramento, il Primo Giocatore ne sceglie una prima che l'avversario alla sua sinistra faccia lo stesso, e così via. Poi, gli eserciti sono schierati nello stesso ordine. Una volta che i quattro eserciti sono schierati, i segnalini Zona Vittoria sono girati a faccia in su.

Il gioco in esecuzione in modalità epica doppia è simile alla descrizione nel Regolamento della scatola base, con l'eccezione che una volta che il turno del Primo Giocatore è finito, toccherà al giocatore alla sua sinistra giocare,





e così via. Ovviamente, le unità controllate dagli avversari sono considerate come unità nemiche. Infine, la soglia di vittoria è simile ad una partita di torneo: Modalità Epica Doppia: 30 Punti Vittoria.

MODALITÀ EPICA A SQUADRA

Una modalità epica a squadra è composta da due squadre da due giocatori ed utilizza due mappe terreno. Ogni giocatore crea un esercito di 10 elementi Oro, 10 Argento e 10 Bronzo, ma i membri di una stessa squadra non possono selezionare la stessa unità unica per i loro eserciti.

Come un Torneo, la modalità epica a squadre utilizza le Zone Vittoria e i segnalini delle Zona Vittoria. Il Primo Giocatore deve mischiare 20 segnalini di Zona Vittoria e piazza, a faccia in giù, 14 Zone Vittoria sulla mappa. Per le zone di schieramento di appartenenza, il Primo Giocatore deve scegliere una prima che un giocatore della squadra avversaria faccia lo stesso, e così via alternando. Poi, gli eserciti sono posti con lo stesso ordine. Una volta che i quattro eserciti sono schierati, i segnalini Zona Vittoria sono girati a faccia in su.

Il gioco in esecuzione in modalità epica doppia è simile alla descrizione nel Regolamento della scatola base, con l'eccezione che una volta che il turno del Primo Giocatore è finito, sarà un giocatore della squadra avversaria a giocare, e così via alternando. Ovviamente, le unità controllate dai membri di una stessa squadra sono considerate come unità amiche, e quelle degli avversari sono considerate come unità nemiche. Un altro cambiamento importante è che i punti accumulati sono messi insieme: se una squadra raggiunge la soglia di vittoria, i due giocatori vincono!

Modalità Epica a Squadra: 60 Punti Vittoria.

