



**DARK SOULS™**  
THE BOARD GAME

THE FOUR KINGS



---

# THE FOUR KINGS

---



*Ora abitanti del cupo e desolato Abisso, i Four Knights erano in passato grandi leader tra gli uomini, comandanti di New Londo. Il regno prima fiorente ora giace in rovina, così come la virtù e l'umanità dei Four Kings, che restano di guardia al luogo sommerso e crudele insieme ai loro cavalieri Darkwraith.*

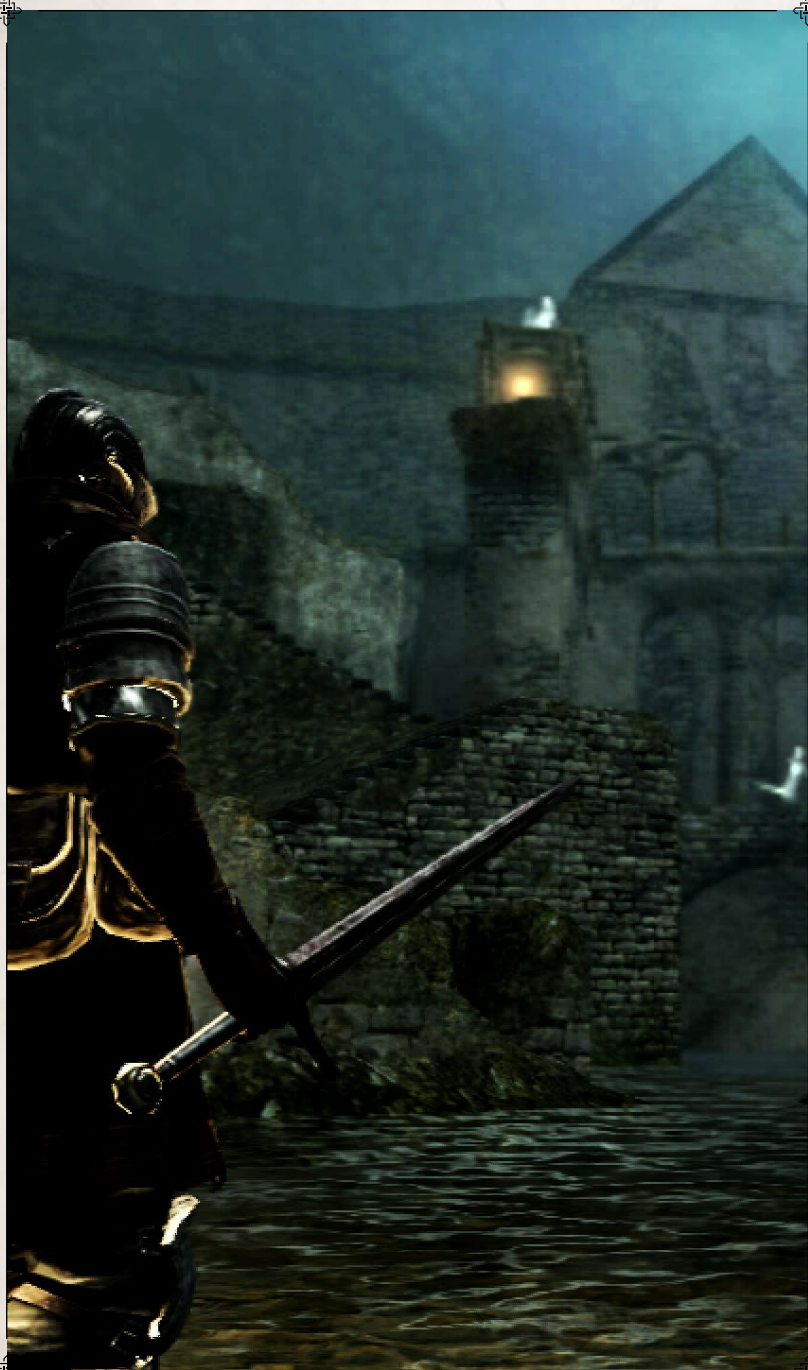
*Tanto tempo fa, si diceva che come riconoscimento della loro lungimiranza, Lord Gwyn distribuì tra di essi un frammento della sua Anima di Signore. I Four Kings cedettero alla seduzione del male, tentati dalle arti ricevute dal Serpente Primordiale Darkstalker Kaathe. Infine, le loro azioni divennero così atroci da presentare una vera minaccia per le terre vicine. New Londo venne sommersa, e li intrappolò nell'Abisso insieme ai loro oscuri seguaci, sacrificando infinite vite innocenti.*

*Rancorosi e maligni, i Four Kings covano una rabbia che non ha confini, sin da quando sono stati imprigionati. Con vili artigli cercano di raggiungere i vivi, per rubare loro l'umanità che hanno ormai perso.*

## INTRODUZIONE

*L'utilizzo dell'espansione The Four Kings è inteso solo per il gioco di Dark Souls™: The Board Game. The Four Kings comprende un mega boss, un nemico potente che i giocatori possono affrontare dopo aver superato numerosi scontri, un Mini Boss e un boss principale.*





# CONTENUTO

L'espansione *The Four Kings* comprende componenti in inglese, francese, tedesco, italiano e spagnolo. Le carte che riportano l'icona universale  possono essere usate in tutte le lingue. Le carte che riportano una delle icone bandiera      sono da usare solo in una delle cinque lingue. Prima di giocare per la prima volta, assicurati di scartare le carte che riportano l'icona della bandiera della lingua indesiderata. In questo modo avrai soltanto le carte universali e quelle con il simbolo della lingua da te preferita.

L'espansione *The Four Kings* include i componenti seguenti:

- 1 libretto delle regole
- 4 miniature Four Kings
- 4 dischi della salute Four Kings
- 1 carta dei dati Four Kings
- 4 miniature Four Kings
- 20 carte Comportamento Four Kings
- 2 carte Tesoro Four Kings
- 4 carte Scontro di livello 4
- 1 pannello mega boss



Per scaricare questo regolamento nella tua lingua, vai su:

[steamforged.com/darksouls-expansions-rules](http://steamforged.com/darksouls-expansions-rules)



*The Four Kings*





*Pannello mega boss*



*Carta dei dati e carte Comportamento*



*Carte Tesoro*



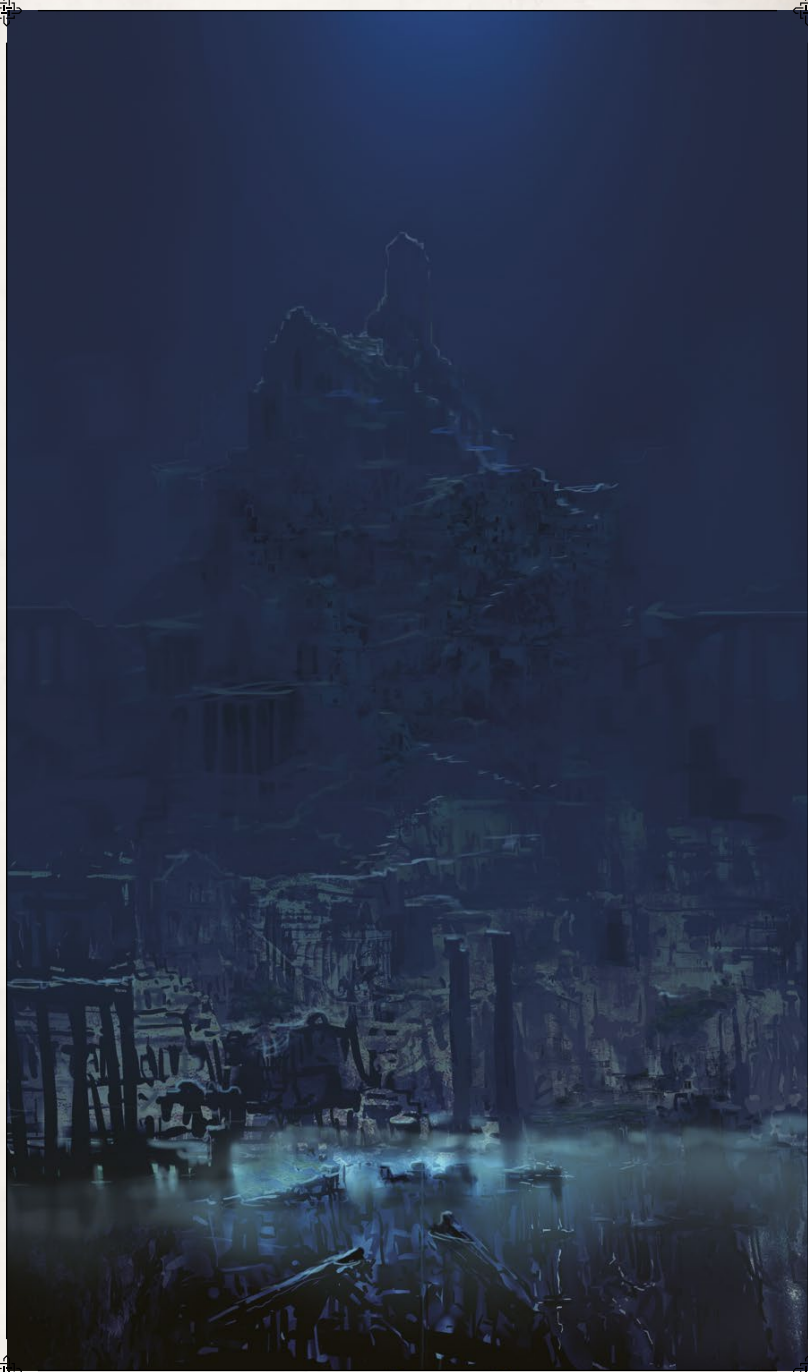
*Segnalini identificativi*



*Carte Scontro di livello 4*

*Dischi della salute*





## PREPARAZIONE DOPO IL BOSS PRINCIPALE

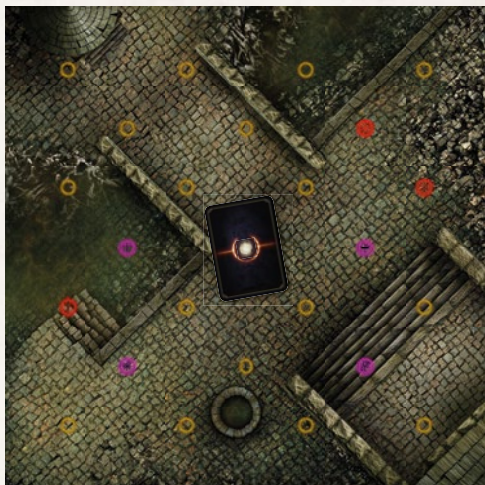
Prima che il gruppo possa affrontare le sfide di un'espansione mega boss, i giocatori devono azzerare alcuni elementi del gioco, come per il mini boss (vedi 'Preparazione dopo il mini boss' a pag. 9 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).

Non appena i personaggi sconfiggono il boss principale, aggiungi le carte Tesoro del boss principale all'inventario. Poi prendi tutti i pannelli tranne il pannello Falò e posizionali all'interno della scatola del gioco. Per il punto 1 (Preparazione pannelli), posiziona il pannello Mega boss a due facce allineando la porta con una delle porte sul pannello Falò. Assicurati che il lato superiore mostri i nodi di posizionamento dei nemici (⚔️, ✂️, ⚔️, ⚔️) e i nodi di posizionamento elementi a terra (⚔️, ⚔️, ⚔️, ⚔️) (non il lato con il posizionamento del mega boss ⚔️). Azzerare le scintille del falò come da punto 2, e al punto 4 trova gli elementi di gioco

per il mega boss. Esegui il punto 4 (Carte Scontro) come spiegato di seguito, e salta i punti 5-7 visto che non sono previsti cambiamenti nelle schede personaggio, nel mazzo di carte Tesoro, o nei segnalini dopo lo scontro con il boss principale.

Invece di quattro scontri casuali di diversi livelli, il gruppo affronterà solo uno scontro di livello 4 prima dello scontro finale con il mega boss. Scegli una delle quattro carte **Scontro di livello 4** qualsiasi in dotazione con il mega boss e posizionala sul pannello Mega boss senza scoprirla. Alcuni scontri di livello 4 usano componenti dalle espansioni di *Dark Souls™: The Board Game*. Se ti mancano alcuni componenti richiesti da una carta Scontro di livello 4, scegline un'altra per sostituirla.

*Il lato Scontro del pannello Mega boss*



## CARTE SCONTRO DI LIVELLO 4

Gli scontri di livello 4 sono un nuovo tipo di scontri per *Dark Souls™: The Board Game* e vengono usati con le espansioni mega boss. Prima di iniziare uno scontro con un mega boss, devi aver superato lo scontro di livello 4. Una volta superato non sarà più possibile ripetere lo scontro di livello 4, ma dovrai preparare lo scontro mega boss direttamente adiacente al pannello Falò.



Le carte Scontro forniscono tutte le informazioni necessarie a preparare uno scontro. Ciascuna carta Scontro riporta le informazioni seguenti:

1. Nome
2. Posizionamento dei nemici
3. Posizionamento elementi a terra
4. Icone Trappola
5. Livello di difficoltà
6. Set richiesti
7. Simbolo del set

Le informazioni presenti su una carta Scontro di livello 4 hanno la stessa funzione che hanno sulle carte Scontro di livello 1-3 (vedi pag 17 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*). Tuttavia, questi scontri epici presentano il doppio dei nodi di posizionamento dei nemici ed elementi a terra, e gli scontri con trappole di livello 4 contengono più nodi con trappole rispetto agli scontri dei livelli 1-3. Inoltre, in uno scontro di livello 4 (a differenza degli scontri di livello inferiore in cui i nodi d'entrata sono solo tre) tutti e quattro i nodi lungo le pareti degli ingressi sono nodi d'entrata.

## FINIRE UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Se il gruppo sconfigge tutti i nemici e nessun personaggio è stato ucciso, il gruppo ha vinto. Rimuovi tutti i cubetti rossi e neri dalle barre della resistenza dei personaggi (vedi 'Barra della resistenza' a pag. 20 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*). Poi aggiungi 8 anime per personaggio alla scorta di anime.







*Esempio di uno scontro di livello 4: Cursed Cavern*

## PREPARAZIONE SUCCESSIVA A UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Dopo che il gruppo ha sconfitto con successo tutti i nemici negli scontri di livello 4, è il momento dello scontro con il mega boss.

Posiziona le miniature dei personaggi sul pannello Falò. A questo punto il gruppo può far visita a Blacksmith Andre e/o il Firekeeper, ma non può esplorare oltre. I personaggi non guadagnano un

riposo gratuito dopo aver vinto uno scontro di livello 4; se si vuole riposare al falò bisogna spendere una scintilla.

In seguito, rimuovi tutti i segnalini e le miniature dal pannello mega boss e giralo dalla parte che mostra il nodo del posizionamento del mega boss. Allinea la porta con quella segnata sul pannello Falò, e posiziona il segnalino del Muro di nebbia su quella porta.



# SCONTRI MEGA BOSS

## MEGA BOSS - CONCETTI BASE

Dopo essere riuscito a farti strada in uno scontro di livello 4, ti attende un mega boss. Gli scontri mega boss sono la prova finale del gruppo in *Dark Souls™: The Board Game*. Spesso, i mega boss hanno più Salute dei boss principali e i loro attacchi possono essere anche più devastanti.

Sotto molti aspetti, i mega boss seguono le stesse regole degli altri nemici, ma con alcune differenze importanti. Segui le regole standard per gli scontri con i nemici e le attivazioni nemiche, con le eccezioni spiegate nei prossimi paragrafi.




## CARTE DEI DATI MEGA BOSS

Le carte dei dati Mega Boss contengono molte delle stesse informazioni che trovi su altre carte dei dati Boss. Ciascuna carta dei dati Mega Boss riporta le informazioni seguenti:



1. Nome
2. Livello di minaccia
3. Dimensioni del mazzo di carte
- Comportamento
4. Salute iniziale
5. Punto di Furore
6. Valori di parata e contrasto
7. Abilità speciale
8. Icona Mega Boss e simbolo del set

Queste informazioni hanno la stessa funzione che hanno sulle carte dei dati Boss (vedi 'Carte dei dati Boss' a pag. 26 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*), con la differenza che ciascun mega boss è indicato dall'icona mega boss  invece dell'icona mini boss o boss principale.

## CARTE COMPORTAMENTO MEGA BOSS



Le carte Comportamento mega boss funzionano come le altre carte Comportamento (vedi 'Carte Comportamento' a pag. 27 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).





Tuttavia, la preparazione del mazzo di carte Comportamento di molti mega boss è descritta in modo più dettagliato nel regolamento relativo agli scontri mega boss. Le carte o gli effetti aggiuntivi sono descritti nelle regole 'Personalizzazione Elementi di gioco'.



## INIZIARE UNO SCONTRO FOUR KINGS MEGA BOSS

Quando i giocatori decidono di oltrepassare il Muro di nebbia, metti le miniature dei personaggi sui nodi d'ingresso vicino alla porta, tenendo presente che un nodo non può contenere più di tre miniature. Poi metti il segnalino Aggressione su uno dei personaggi e la miniatura del primo mega boss Four Kings sul nodo d'apparizione per mega boss con l'arco d'attacco anteriore di fronte al centro del pannello Mega boss.

A questo punto si passa alla preparazione del mazzo di carte Comportamento per lo scontro mega boss Four Kings, in questo modo:

1. Separa le otto carte Comportamento standard , le quattro carte Comportamento del secondo re , le quattro carte Comportamento del terzo re  e le quattro carte Comportamento del quarto re .

2. Pesca quattro carte Comportamento standard e mischiale. (Ricorda che ci sono più carte Comportamento di quelle che servono: in questo modo i Four kings potranno comportarsi diversamente ogni volta che li affronti.)
3. Per ogni tomba trovata nello scontro di livello 4, scopri una carta qualsiasi tra queste quattro.
4. Mescola il mazzo di carte Comportamento e mettilo a portata di mano, senza scoprirlo.

A questo punto, lo scontro mega boss può iniziare.

I Four Kings non raggiungono il punto **furore** come gli altri boss. Ogni volta che un nuovo re raggiunge lo scontro, i giocatori aggiungono nuove carte al mazzo di carte Comportamento e le mescolano come spiegato in 'Evocazioni Reali'.



Carte Comportamento standard    Carte Comportamento secondo re    Carte Comportamento terzo re    Carte Comportamento quarto re

## FINIRE LO SCONTRO MEGA BOSS

Quando il gruppo sconfigge un mega boss, vince la partita! Quando i mega boss vengono sconfitti, le loro carte Tesoro devono essere aggiunte all'inventario, ma queste sono usate solo nelle campagne personalizzate nelle quali il gruppo prosegue l'avventura dopo aver sconfitto un potente mega boss (vedi 'Regole campagna' a pag. 32 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).



# PERSONALIZZAZIONE ELEMENTI DI GIOCO

Ciascuna espansione mega boss comprende elementi di gioco personalizzati che forniscono sfide e opportunità uniche ai giocatori di *Dark Souls™: The Board Game*.

## DA UNO A QUATTRO

Per vincere lo scontro Four Kings, il gruppo deve sconfiggere tutti e quattro gli antichi re.


I dischi della salute dei Four Kings sono numerati per ciascun re, da uno a quattro. Per accertarti che la corretta miniatura del re sia associata al giusto disco della salute, posiziona i segnalini identificativi sulla base delle miniature.

I re condividono la stessa carta dei dati boss e il mazzo di carte Scontro. Durante l'attivazione di un boss, qualsiasi re in gioco può eseguire i comportamenti elencati sulla carta Comportamento.

I Four Kings non possiedono un livello di minaccia standard che stabilisce l'ordine di attivazione. Ma, se durante l'attivazione del boss sono in gioco vari re, questi vanno attivati seguendo l'ordine numerico (re uno, poi re due, ecc.).

## EVOCAZIONI REALI

Le prime tre volte in cui il mazzo di carte Comportamento del boss è vuoto all'inizio dell'attivazione dei Four Kings, esegui un'**evocazione reale** invece di prendere il mazzo scartato e tenerlo coperto. Per eseguire un'evocazione reale:

1. Posiziona la prossima miniatura (per la prima evocazione reale sarà il secondo re, poi il terzo e poi il quarto) sul nodo di apparizione del mega boss. Qualsiasi altra miniatura su quel nodo verrà spinta su un nodo adiacente, come accade per l'icona Salto .
2. Rimuovi una carta qualsiasi dal mazzo di carte Comportamento senza guardarla.
3. Aggiungi due carte Comportamento qualsiasi per il re appena aggiunto al mazzo di carte Comportamento (per la prima evocazione reale sarà il secondo re, poi il terzo e poi il quarto).
4. Mescola il mazzo di carte Comportamento e mettilo a portata di mano, senza scoprirlo. Il combattimento continua normalmente.

Dopo aver posizionato tutti e quattro i re sul nodo di attivazione del mega boss, quando il mazzo di carte Comportamento del boss è vuoto, prendi il mazzo scartato e mettilo a faccia in giù.

## UN ATTIMO DI RESPIRO

Seppur raramente, può capitare che non ci siano delle miniature boss in gioco al momento di eseguire l'attivazione del boss. Se succede, scopri una carta Comportamento come di consueto. Ogni personaggio riceve 1 punto Salute e l'attivazione del boss può terminare. Continua con la successiva attivazione del personaggio, del boss ecc., come di consueto.


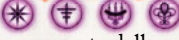
## SCENARIO DELLA CAMPAGNA

# RICHIAMO DALL'ABISSO

### *Dark Souls™ 1*

*Perché vuoi dare incessantemente la caccia alle ultime memorie di Lord Gwyn, Prescelto? Le tue regole delle azioni oscure devono eclissare quelle dei caduti? Se questo è il tuo destino, almeno considera la grandezza del compito che ti attende. Il tuo primo avversario dopo la squallida Chiesa è il nobile guardiano. Per distruggerlo devi essere senza cuore, poi volgi la spada all'ordine dei Dragonslayers, un tempo corrotti e ora soltanto severi di cuore. Ma il tuo destino risiede nell'oscurità senza fine dell'Abisso, dove dovrai affrontare coloro che lasciarono in eredità Lord Soul. E certamente, nonostante la tua potenza, contro una tale schiera di nemici non hai speranza di prevalere.*

Quella che segue è una campagna estesa che prevede *The Four Kings* e il contenuto dell'espansione *Darkroot* giocabile in una serie di cinque sessioni di gioco. Gli scontri devono essere pescati da un mazzo di scontri condiviso dal gioco principale e l'espansione *Darkroot*. Gli scontri di livello 4 devono essere pescati dall'espansione *The Four Kings*.

Quando il gruppo raggiunge il capitolo 4, posiziona il pannello Mega boss a due facce dal lato dei nodi del posizionamento del nemico  e elementi a terra , e allinea la porta con una porta dello scontro di livello 3 anziché con il pannello Falò. Quando lo scontro di livello 4 termina, gira il pannello Mega boss. Quando il gruppo si riposa al falò, gli scontri di livello 4 non si azzerano come succede con gli scontri di livello 1-3.

## CAPITOLO 1 CHIESA DEI NON MORTI

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Titanite Demon (Mini boss)





## CAPITOLO 2 BACINO RADICEOSCURA

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Sif, il Great Grey Wolf Sif (Boss principale)

## CAPITOLO 3 FORESTA REALE

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Knight Artorias (Boss principale)



## CAPITOLO 4 PENULTIMA PROVA

- Pannello Falò
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4
- Ornstein & Smough (Boss principale)



## CAPITOLO 5 L'ABISSO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 4
- Scontro di livello 4
- The Four Kings (Mega boss)





La serie di *Dark Souls™* è pubblicata da: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

**Concept del gioco:** Mat Hart e Rich Loxam

**Design del gioco:** David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson e Jamie Perkins

**Direzione dello sviluppo:** David Carl e Alex Hall

**Progettazione grafica e layout:** Tom Hutchings

**Artista delle superfici:** Timothy K. Toolen

**Capo sceneggiatore:** Sherwin Matthews

**Editing:** Darla Kennerud

**Scultura:** Russ Charles

**Steamforged Games:** Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Mike Appleton, Michael Archer, Edward Ball, Ash Beria, Corey Davies, Matthew Elliott, Jay Finnegan, John Ford, William Freer, Jamie Giblin, James Hasker, John Hockey, Michael Jenkins, Richard Jennings, Ronan Kelly, Adam King, Bryan Klemm, Andy Lyon, Hussein Mirza, Louis Moore, Samuel Page, Haydon Parker, Greg Plail, Firoz Rana, Gareth Reid, Doug Telford, Jak Thraves, Adam Tudor, Matthew Warren, Marc Williams

**Ringraziamenti speciali:**

Tutti i nostri finanziatori e late pledger su Kickstarter

Dark Souls™, Dark Souls™ II, Dark Souls™ III & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©FromSoftware, Inc.

