

Le modalità di gioco sono suddivise in capitoli e battaglia. Prima di iniziare una battaglia i giocatori devono scegliere tra "ADDESTRAMENTO", "IMBOSCATA" O "RISSA".

**CAPITOLO I** - nella modalità di addestramento i giocatori si affrontano tutti contro tutti o a squadre in una battaglia a punti.  
Mescolate il MAZZO AMBIENTE e posizionate due carte a carte nel quadrante "futuro" della sezione CONDIZIONI AMBIENTALI.

Durante la battaglia un campione che viene sconfitto, ovvero quando accumula un numero di punti ferita superiore ai propri punti vita, viene posizionato in posizione orizzontale e :  
- La pedina del campione sconfitto viene rimossa dall'arena.  
- Si spostano i punti ferita ricevuti dagli avversari nel SACCHETTO GIURIA.  
- Se non già presente, il giocatore aggiunge un cubetto del proprio colore nell'area del GONG presente nell'arena (pag. 3).  
- Il giocatore sconfitto sceglie su quale casella di ingresso ricomparire e posiziona la propria pedina ed effettua un reset dei propri mazzi come in fase di preparazione.  
- Il giocatore sconfitto non partecipa al successivo istante, ma al termine di esso riposiziona la carta del proprio campione in verticale e da quel momento rientra nella battaglia.

**TERMINE DEL CAPITOLO** : quando l'area del GONG ha un cubetto di ogni giocatore e non ci sono carte ambiente nella sezione "FUTURO" l'addestramento termina. I giocatori

**CAPITOLO II** - nella modalità "IMBOSCATA" vengono assegnati ai giocatori i ruoli nascosti usando le carte del MAZZO RUOLI a seconda del numero di campioni in battaglia.  
3 giocatori : 1 Rè | 1 assassino | 1 negromante  
4 giocatori : 1 Rè | 1 scudiero | 1 assassino | 1 negromante  
5 giocatori : 1 Rè | 2 scudieri | 1 assassino | 1 negromante  
6 giocatori : 1 Rè | 2 scudieri | 2 assassini | 1 negromante  
7 giocatori : 1 Rè | 2 scudieri | 3 assassini | 1 negromante  
Dopo aver distribuito i ruoli il Rè scopre il proprio girando la carta ruolo a faccia in su e la battaglia comincia.

**TERMINE DEL CAPITOLO** : il capitolo termina quando un o più giocatori raggiungono l'obiettivo del proprio ruolo.  
Rè deve sconfiggere tutti gli assassini e il negromante  
Scudiero : il Rè deve vincere la battaglia  
Assassini : devono sconfiggere il Rè  
Negromante : deve sconfiggere tutti gli altri giocatori

**CAPITOLO III** - nella "RISSA" i giocatori sconfitti, ovvero quando i punti ferita subiti risultano maggiore o uguali ai punti vita del campione escono dal gioco.

**TERMINE DEL CAPITOLO** : ne resterà solo uno. Il vincitore.

**NOTA:** la RISSA è una modalità estremamente competitiva pensata per i tornei. Pertanto non è adatta a serate casual perché alcuni giocatori potrebbero essere eliminati nelle prime fasi della partita e restare, di fatto, esclusi dal gioco.