

REGOLE

OBIETTIVO del GIOCO

Lo scopo del gioco è infliggere danni al Personaggio avversario fino a portarne la DIFESA a 0.

La partita si conclude IMMEDIATAMENTE (senza concludere il turno) se:

- il Personaggio avversario ha DIFESA uguale o inferiore a 0;
- l'avversario deve pescare una carta e non può farlo perché il suo mazzo è esaurito.

In entrambi i casi... complimenti, HAI VINTO!

CARTA

Ogni carta si compone di un nome, di una tipologia (Mostro, Tesoro, ecc), di un'icona che identifica il Team di appartenenza e di un numero progressivo per identificare la carta.

Inoltre, le carte possono avere delle abilità e, se si tratta di Mostri, anche un valore di ATTACCO (in basso a sinistra), di DIFESA (in basso a destra) e un LIVELLO (0 o superiore).



Alcune carte presentano anche un flavor text, cioè un testo riguardante l'ambientazione del gioco e non rilevante ai fini della partita.

Le carte Tesoro devono essere giocate abbinandole a un Mostro in gioco (proprio o dell'avversario) e modificano le caratteristiche della carta a cui sono abbinati, avendo effetto sul gioco in base a quanto riportato nell'abilità della carta.



“Il Mostro guadagna +1/+2” significa che JOHN, al quale è abbinato il Tesoro KATANA AMMAZZA DEMONI, avrà un valore di Attacco aumentato di 1 e un valore di Difesa aumentato di 2 rispetto a quanto stampato sulla carta del Mostro.

MAZZO

- Ogni mazzo è composto da almeno 49 carte + 1 Personaggio
- Ogni carta non può essere presente nel mazzo in più di 4 copie aventi lo stesso nome
- Il mazzo deve contenere almeno 4 Mostri di Livello 0 diversi (da qui in poi per “diversi” si intende con nomi differenti)
- Il mazzo deve rispettare la **REGOLA DEL TEAM**: ogni mazzo può essere composto solo da carte che appartengono allo stesso TEAM del Personaggio o da carte che siano del TEAM UNIVERSALE (le carte di questo TEAM sono riconoscibili dal fatto che non hanno un'icona in alto a destra)

PREPARAZIONE

Per cominciare una partita è necessario che entrambi i giocatori scelgano 4 Mostri di Livello 0 diversi dal proprio mazzo e li mettano coperti sui rispettivi campi di gioco, di fronte ai Mostri avversari.

Entrambi i giocatori posizionano il proprio Personaggio a faccia in su in posizione Attiva (verticale).

Subito dopo, ciascun giocatore mescola il suo mazzo e lo posiziona sul tavolo.

Viene deciso chi comincia, vengono girati a faccia in su i Mostri base ed entrambi i giocatori pescano 5 carte dal proprio mazzo.

EDITTI DI LYON

- **Ogni volta che il testo di una carta contraddice direttamente queste regole, la carta ha la precedenza.**
- **Se una carta dice che una qualunque cosa NON può essere fatta e un'altra carta dice che può invece essere fatta, la negazione sovrasta sempre gli altri effetti.**

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il gioco si svolge a turni alternati tra i 2 giocatori (durante il turno dell'avversario non si possono compiere azioni né giocare carte). Ogni turno è composto da quattro fasi:

ACQUISIZIONE, AZIONE, COMBATTIMENTO, FINE DEL TURNO. Vediamole una per una.

ACQUISIZIONE

In questa prima fase il giocatore attivo (colui che sta giocando il proprio turno) pesca 1 carta.

ATTENZIONE: il giocatore che inizia per primo non può pescare!



AZIONE

Dopo aver pescato, si entra nella fase di AZIONE nella quale il giocatore attivo può giocare una Magia, un Mostro, un Tesoro (su un qualsiasi Mostro in gioco) o attivare l'abilità del proprio Personaggio.

Puoi ripetere un'azione più volte, a eccezione dell'attivazione del Personaggio, che invece può essere effettuata **una sola volta per partita**.

Per attivare il proprio Personaggio ti basta ruotarlo di 90° in posizione Stremata ed eseguire l'abilità del Personaggio (fintanto che la carta è stremata non si può più attivarne l'abilità).

Quando una qualsiasi carta è sul campo di gioco non può essere spostata o ripresa in mano.

Puoi mettere sul campo di gioco quanti Mostri di Livello 0 vuoi dalla tua mano, a patto che via sia uno spazio libero oppure in sostituzione di un Mostro di Livello 0 già presente, autodistruggendo quest'ultimo.

Per mettere in gioco un Mostro di Livello 1, devi autodistruggerne un altro che possiedi. Per giocare Mostri di Livello 2, devi autodistruggerne 2. I Mostri di Livello 1 o 2 devono essere posizionati in uno spazio precedentemente occupato da uno dei Mostri che hai autodistrutto.

Le carte distrutte vengono posizionate nella propria pila degli scarti.

Nella fase di AZIONE, potrai colpire un Mostro grazie a una Magia e infliggergli dei danni. Se lo distruggi, ponilo immediatamente nella pila degli scarti, se invece tali danni non sono sufficienti a distruggerlo, rimangono fino alla fine del turno, diminuendo il valore di Difesa del Mostro. In questo modo potrai provare a eliminare quel Mostro dandogli il colpo di grazia nella successiva fase del turno... il Combattimento!

NOTA: In alcuni testi sulle carte, la parola Danno è abbreviata con la lettera D, pertanto un testo tipo "Cura 1 D" va letto come "Cura 1 danno".

COMBATTIMENTO

In questa fase, il giocatore attivo può effettuare tanti ATTACCHI quanti sono i suoi Mostri in gioco (ma non è obbligato ad attaccare con tutti). Durante la fase di combattimento NON si possono giocare carte (Magie, Tesori, ecc.) o attivare l'abilità del Personaggio.

Il giocatore non attivo non può esimersi dal combattimento nel caso in cui uno dei suoi Mostri venisse attaccato.

Dichiarato il Mostro attaccante, vi sono quindi due situazioni possibili:

1. Non vi è un Mostro avversario di fronte OPPURE il Mostro di fronte non può difendere (vedi sezione "Abilità");
2. Vi è un Mostro avversario di fronte che può difendere.



Nel primo caso il Mostro attaccante colpisce il Personaggio avversario, causando una perdita di punti DIFESA pari al valore di Attacco del Mostro (tenete conto dei danni usando l'applicazione dedicata, un dado, scrivendoli su un foglio o con ciò che preferite). Nel secondo caso, invece, si confronta il valore di Attacco di un Mostro al valore di Difesa del Mostro contro cui sta combattendo (ciò va fatto per entrambi i Mostri coinvolti nel combattimento). Se il valore di Attacco del Mostro A è superiore o uguale a quello di Difesa del Mostro B, il Mostro B è considerato distrutto e viene messo nella pila degli scarti del suo proprietario insieme a eventuali Tesori a esso abbinati. Nel caso in cui uno o entrambi i Mostri non subiscano danni sufficienti a distruggerli, rimarranno sul campo di gioco.

Quando il giocatore attivo non può o non vuole effettuare attacchi, si procede con l'ultima fase.

FINE DEL TURNO

Alla fine di ogni turno, i Mostri feriti tornano ad avere il valore di DIFESA ripristinato al valore originario.

In questa fase devono essere effettuate tutte le azioni di ogni carta presente sul campo di gioco che richiama esplicitamente questa fase. In caso ci fossero più carte con effetti da risolvere in questa fase del turno, l'ordine di risoluzione degli effetti è deciso dal giocatore attivo.

Finito il turno, il ruolo del giocatore attivo passa all'avversario e si continua con un nuovo turno, finché una delle condizioni di vittoria non viene raggiunta.



ABILITÀ

Alcuni Mostri possono avere delle abilità speciali o guadagnarne con i Tesori e/o le Magie. Qui la lista delle abilità e relative caratteristiche:

- **SALTO:** puoi difenderti da Mostri con SALTO solo con Mostri con SALTO oppure da Mostri che espressamente dicano che possono difendere come se avessero SALTO. Un Mostro con SALTO può comunque difendere da Mostri senza SALTO.
- **INDISTRUTTIBILE:** Un Mostro con indistruttibile non può essere distrutto da carte ed effetti che distruggono un Mostro; allo stesso modo non può essere distrutto da danni che lo distruggerebbero e non può essere autodistrutto per giocare un altro mostro.
- **VELENO:** A un Mostro con veleno è sufficiente infliggere almeno 1 danno per considerare distrutto il Mostro con cui combatte. Il veleno non ha effetti sui Personaggi.
- **INARRESTABILE:** Un Mostro con Inarrestabile è un Mostro che quando attacca colpisce direttamente il Personaggio avversario anche qualora avesse di fronte a sé un Mostro nemico.

GLOSSARIO

Attivare: azione di utilizzo dell'abilità del Personaggio. Consiste nel ruotare in posizione orizzontale la carta.

Colpire: quando un Mostro attacca con successo, cioè ha ridotto la Difesa di un altro Mostro o di un Personaggio avversario, allora ha colpito.

Curare: una carta che cura X danni guadagna X punti in Difesa (non puoi superare il valore indicato sulla carta!)

Distruggere: una carta distrutta va immediatamente messa nella pila degli scarti. È considerato distrutto anche un Mostro che viene autodistrutto per giocare uno di livello superiore.

Personaggio attivo: Quando un Personaggio non ha ancora usato l'abilità è considerato attivo.

Personaggio stremato: Quando un eroe ha usato l'abilità è considerato stremato (viene posizionato orizzontalmente rispetto al giocatore).

Prevenire: Un danno prevenuto è un danno non inflitto; quindi, se una carta ti permette di prevenire un danno di valore X, questo valore deve essere sottratto al danno effettivo.

