



## Isola dei Demoni

Regolamento scansionato da DAVIDE ANDREANI

Sito: <http://xoomer.alice.it/isoladeidemoni/>

E-mail: [isoladeidemoni@virgilio.it](mailto:isoladeidemoni@virgilio.it)

**Importante Premessa:** Di seguito troverete il regolamento che era stato approntato dall'Alchemia per la "nuova edizione" del gioco che poi non è mai andata in produzione. Il problema è che questo regolamento include delle regole aggiuntive applicabili solo alle carte della nuova edizione. Perciò troverete in alcune parti delle incongruenze, ma in linea di massima le regole sono valide a tutti gli effetti.

# **--- INIZIO ---**

## **INTRODUZIONE**

Siamo alla fine del ventesimo secolo, il mondo intero è sconvolto dalle esplosioni atomiche. Sulla faccia della terra gli oceani sono scomparsi e le pianure avevano l'aspetto di desolati deserti... tuttavia la razza umana era sopravvissuta.

Il mondo è in mano a bande di predoni, solo pochi hanno il coraggio di tentare di coltivare la terra, divenuta arida e senza vita. La violenza è l'unica legge e solo il più forte riesce a sopravvivere. In questa epoca pochi grandi guerrieri si impongono e tentano di avere un loro dominio. Questi combattenti sono stati allievi della grandi scuole di Hokuto, Nanto, 5 Forze, Cento e Gemma, ed ora si trovano di fronte come rivali.

## **PIANO DI GIOCO**

Oltre al mazzo di carte, che ciascuno dei giocatori deve possedere, è necessario qualcosa per registrare il punteggio, che sarà definito sotto forma di Punti Ordine (carta e matita sono sufficienti) ed una superficie di gioco sufficientemente ampia.

Per prima cosa bisogna quindi organizzare il tavolo da gioco : questo si divide in varie aree : Futuro, Passato e Presente (ulteriormente diviso in Forze in Gioco, Territorio e Destino) [fig.1]

Il FUTURO è il mazzo da cui il giocatore pescherà le proprie carte durante la partita, mentre il PASSATO contiene quelle carte che sono state scartate durante il gioco. Il primo deve essere tenuto con il retro visibile, mentre il secondo con l'immagine verso l'alto. Può capitare di cercare delle carte in questi mazzi, e dopo averlo fatto è necessario rimescolare il mazzo del Futuro ma è inutile per quello del Passato. Alcune carte possono venire TOLTE DAL GIOCO ovvero rimosse definitivamente dalla partita in corso e vanno quindi riposte in un luogo ove non si confondano con le carte ancora in gioco.

Il TERRITORIO contiene i LUOGHI ed i loro EQUIPAGGIAMENTI, messi in una fila determinata dall'ordine di giocata : il primo luogo più in basso (vicino al giocatore) e così via, con l'ultimo più in alto (vicino all'avversario). Il luogo più in alto rappresenta la frontiera del tuo dominio.

Le FORZE IN GIOCO sono composte dai PROTAGONISTI, ovvero MAESTRI, PERSONAGGI ed ESERCITI, e dalle carte a loro assegnate.

Il DESTINO è l'area riservata alle carte EVENTO.

## **LA CARTA**

La carta può essere composta di varie parti [fig. 2]. Esistono diverse categorie di carte, ma tutte seguono un modello simile.

L'IMMAGINE, in cui appare una scena del cartone animato

Il NOME descrive la carta dando un titolo all'immagine rappresentata

Il PROFILO descrive la morale della carte ed altre caratteristiche della sua assegnazione.

Il TIPO designa la categoria a cui appartiene la carta e, quindi, definisce come va usata

Il SIMBOLO DI SCUOLA lega una carta ad una particolare Scuola, come Nanto o Hokuto

I VALORI della carta sono ATTACCO, DIFESA e RESISTENZA. Sono tre valori numerici, ma la resistenza può anche essere sostituita da una goccia di sangue, detta VITA)

Il CICLO, se presente, indica una famiglia cui la carta appartiene. Il Cognome viene utilizzato in alcune capacità speciali. *Esempio : Una carta potrebbe permetterti di cercare nel tuo Futuro una TECNICA BASE ; in questo caso ti è permesso pescare soltanto una carta Tecnica del Ciclo BASE. Una carta priva di Ciclo non può essere pescata al suo posto.*

La CAPACITA' SPECIALE caratterizza la carta. Il gioco include numerose abilità speciali, ed alcune carte ne presentano di speciali ed uniche. In seguito saranno discusse le abilità speciali generiche e quelle uniche per i Protagonisti.

I PUNTI ORDINE servono per determinare la vittoria. Ne esistono di due tipi : VERDI ed OCRA.

Nome e Tipo sono presenti su tutte le carte perché assieme determinano l'unicità della carta, cioè una carta è uguale ad un'altra se possiede lo stesso nome e lo stesso tipo (indipendentemente dall'immagine utilizzata).

Simbolo di Scuola, valori, capacità speciali, punti ordine, ciclo e profilo non sono sempre presenti sulle carte.

### **IL SIMBOLO DI SCUOLA**

Carte che abbiano in alto a sinistra il Simbolo di Scuola sono dette DI SCUOLA, quelle a cui manca sono dette NON DI SCUOLA. Attualmente sono presenti cinque scuole, caratterizzate dai simboli raffigurati in fig.3

### **IL COLORE DELLA CARTA E LA MORALE**

L'allineamento morale della carta è un fattore molto importante. Esistono tre allineamenti : malvagio, buono e neutrale. L'allineamento morale è indicato sia nel PROFILO che nel colore dello sfondo della stessa : rosso per i malvagi, azzurro per i buoni e grigio per i neutrali.

Puoi sempre assegnare carte neutrali ai tuoi Protagonisti o ai tuoi Luoghi indipendentemente dalla morale di questi ultimi.

### **LA VITA**

Si chiama Vita la goccia di sangue [fig.4] che si incontra al posto di un numero nella casella della Resistenza. Tutti i Maestri ed alcuni personaggi hanno questa caratteristica.

Una Vita è in grado di assorbire un numero infinito di Danni e quindi scartando la carta che la possiede vengono assegnati tutti i danni inflitti dall'avversario. La Vita indica anche l'unicità di un

Protagonista : non può esistere, per esempio, più di un Kenshiro in gioco. Se un giocatore possiede più vite di un maestro le pone una sopra l'altra e rende più resistente e potente quel maestro [fig.5]. Per lo stesso motivo, quando si gioca una vita di un Maestro o Personaggio che è già nel Presente dell'avversario, non la si aggiunge al proprio Presente, ma la si scarta facendo scartare una vita di quello stesso Maestro o Personaggio all'avversario.

Quando un Protagonista possiede più Vite in gioco è considerato un tutto unico e le sue carte devono agire insieme, come fossero un'unica carta.

Inoltre, un Protagonista potrebbe possedere Vite con Capacità Speciali o Punti Ocra differenti tra loro. In questo caso la Vita considerata ATTIVA è sempre quella visibile. Durante il tuo turno è sempre possibile decidere quale Vita attivare, ma non nel turno dell'avversario. La Vita attiva è anche la prima ad essere scartata e concede il valore di Punti Ocra segnato. Le altre Capacità Speciali nel Presente del tuo Protagonista non possono invece essere utilizzate, ma mantengono il loro valore al fine di altre tue carte nel Presente.

*Esempio : il tuo Kenshiro possiede due diverse Vite nel Presente, una con la capacità MAESTRIA ed una con quella ESPERIENZA. La Vita con Maestria viene posta come ATTIVA, cioè visibile. Kenshiro può dunque utilizzare questa capacità speciale in combattimento, mentre non può fare affidamento su Esperienza. Se Kenshiro dovesse perdere una sua Vita, scarterebbe per prima quella con Maestria. Puoi comunque assegnare carte che richiedano un Maestro con Esperienza al tuo Kenshiro, anche se questa abilità non è quella Attiva.*

## **TIPI DI CARTE**

Esistono diversi tipi di carta, raggruppati per famiglie. Ogni tipo possiede un suo modo di essere impiegato all'interno del gioco e esistono regole specifiche su come deve essere utilizzato.

PROTAGONISTI : Sono queste le carte che possono agire

\_MAESTRO

\_PERSONAGGIO

\_ESERCITO

DA ASSEGNARE : sono carte che vengono assegnate ai Protagonisti per renderli maggiormente adatti al ruolo che devono interpretare o rappresentano soggetti specifici con effetti molto particolari.

\_TECNICA

\_SPIRITO

\_SPECIALE

\_EQUIPAGGIAMENTO

LUOGO : Sono i territori che definiscono l'ambiente in cui si muovono i Protagonisti.

EVENTO : Sono carte che modellano il destino, alterando l'andamento normale del gioco e quindi il passare del tempo.

### **L 'ASSEGNAZIONE**

Per poter assegnare una carta ad un Protagonista o ad un Luogo è necessario rispettare una serie di regole.

Una carta da assegnare specifica sempre, nel suo Profilo, a quale categoria di carte può essere abbinata. Carte per Maestri, Personaggi o Luoghi devono essere assegnate tenendo conto di queste restrizioni.

Il Profilo della carta da assegnare potrebbe anche specificare una Morale. Carte per Maestri buoni non possono essere assegnate a Maestri malvagi, e viceversa.

Se una carta da assegnare riporta il Simbolo di Scuola, deve essere assegnata a Protagonisti o Luoghi della stessa Scuola, e non può essere invece assegnata a Scuole differenti o a carte prive del Simbolo di Scuola.

### **LE CARTE MAESTRO**

I maestri sono coloro i cui destini influenzeranno il futuro del mondo. Possiedono due valori numerici (Attacco e Difesa) ed un valore di resistenza speciale : la Vita. Un maestro con più Vite possiede sempre i valori di Attacco e Difesa originali, cioè non li somma, ma è in grado di resistere più a lungo agli attacchi avversari.

Può esistere un solo maestro con lo stesso nome. Nel caso in cui due giocatori abbiano formato i loro mazzi inserendovi lo stesso maestro, solo uno di essi può possederlo nel proprio presente ; vedi il paragrafo su LA VITA.

Quando si scarta una Vita di un Maestro che non si è vinta in combattimento, non si ottengono mai i Punti Ocra di quella Vita ; eliminare Vite all'avversario per mezzo delle proprie carte non permette di ottenere alcun Punto Ordine.

La morale e la Scuola di appartenenza di un Maestro decidono quali luogo egli può difendere : maestri malvagi non possono difendere luoghi buoni, mentre maestri buoni non possono difendere luoghi malvagi. Maestri di Scuola non possono difendere luoghi di una Scuola diversa dalla loro.

### **LE CARTE PERSONAGGIO**

I personaggi sono figure che nel cartone sono secondarie come capacità di combattimento. Anche loro possiedono tre valori di Attacco, Difesa e Resistenza, ed alcuni possiedono Vita proprio come i maestri. Chi possiede un valore numerico di resistenza viene vinto quando subisce danni uguali o superiori alla sua resistenza, mentre chi possiede Vita subisce i danni come i maestri, tranne nel caso in cui l'avversario non abbia utilizzato le capacità speciali MORTALE o MASSACRATORE.

I personaggi con Vita hanno un'altra particolarità : non possono esistere due Personaggi con lo stesso nome in due diversi Presenti. Vengono quindi applicate le stesse regole descritte per le Vite dei maestri.

I personaggi possono avere delle Capacità Speciali, descritte sulla propria carta ; non possono invece avere Capacità differenti come accade per i Maestri.

I personaggi seguono le stesse regole dei maestri per quello che riguarda la difesa dei luoghi.

## **LE CARTE ESERCITO**

Un esercito possiede sempre tre valori di Attacco, Difesa e Resistenza. Un esercito viene vinto quando subisce danni uguali o superiori alla sua resistenza.

Una carta esercito deve essere sempre giocata assieme ad una carta Luogo Abitato, ad esclusione di effetti speciali di alcune carte in gioco. Eserciti malvagi non possono essere giocati con Luoghi Abitati buoni, mentre Eserciti buoni non possono essere giocati con Luoghi Abitati malvagi ; eserciti di Scuola devono essere giocati con Luoghi Abitati della stessa Scuola o privi di Scuola.

Gli eserciti difendono i Luoghi seguendo le stesse regole descritte per i maestri.

## **LE CARTE LUOGO**

Queste carte si dividono in due grandi categorie : i luoghi ABITATI ed i luoghi DISABITATI. I luoghi abitati danno Punti Ordine a chi li possiede e sono quindi molto importanti ; permettono inoltre la giocata degli Eserciti.

1 Luogo Abitato ed 1 Esercito devono sempre entrare in gioco assieme.

Luoghi di Scuola possono soltanto essere giocati insieme ad Eserciti della stessa Scuola, mentre Luoghi malvagi non possono essere giocati con Eserciti buoni, e Luoghi buoni non possono essere giocati con Eserciti malvagi.

I luoghi devono essere difesi secondo la loro morale : Protagonisti buoni non possono difendere luoghi malvagi, e Protagonisti malvagi non possono difendere luoghi buoni ; luoghi di Scuola devono essere difesi da Protagonisti della stessa Scuola. Tutti i tuoi Protagonisti possono invece attaccare qualsiasi luogo dell'avversario.

Quando un giocatore perde tutti i suoi luoghi si trova in balia degli attacchi del nemico, che può agevolmente portare assalti mirati ai singoli Protagonisti nel Presente (vedi capitoli successivi).

## **LE CARTE DA ASSEGNARE**

Esistono diverse tipologie di carte da assegnare, ma tutte seguono le stesse regole di utilizzo e assegnazione.

Ogni carta va assegnata seguendo le normali regole di assegnazione. Ogni maestro non può avere assegnata più di una carta dello stesso tipo (Tecnica, Spirito) con la caratteristica PERMANENTE ; Equipaggiamenti e Speciali sono eccezioni a questa regola e possono essere assegnate anche in

numero superiore ad una per maestro. Molte carte da assegnare richiedono un determinato Protagonista e non possono essere assegnate a nessun altro.

Durante il combattimento il giocatore sceglie se utilizzare la carta precedentemente assegnata oppure se giocare un'altra dalla propria mano. Fatta la scelta non è possibile modificarla. Nessun maestro può comunque utilizzare più di una Tecnica o Spirito nello stesso combattimento ; può invece utilizzare tutti gli Speciali o Equipaggiamenti che desidera.

Le carte GIOCA E SCARTA vengono scartate dopo l'assegnazione dei Danni, mentre quelle PERMANENTI vengono scartate solo insieme all'ultima Vita del maestro cui sono assegnate. Le carte SCARTARE DOPO L'USO si assegnano al proprio Protagonista e vengono scartate solo dopo che se ne dichiara l'uso.

Se una carta da assegnare PERMANENTE riporta un valore in Punti Ocra, questo va ad aggiungersi al costo della Vita del maestro ; se una carta da assegnare GIOCA E SCARTA o SCARTARE DOPO L'USO riporta un valore in Punti Ocra, questo deve essere pagato al proprio avversario al momento dell'uso della carta.

### **LE CARTE TECNICA**

Queste carte rappresentano gli insegnamenti marziali che una Scuola trasmette ad un suo allievo. Sono mosse speciali che colpiscono rapide ed a sorpresa.

### **LE CARTE SPIRITO**

Queste carte rappresentano le emozioni e le virtù di un guerriero. Sono effetti che accompagnano il Protagonista nel corso del suo cammino, come profonde cicatrici.

### **LE CARTE EQUIPAGGIAMENTO**

Oggetti divenuti rari con la guerra atomica : tecnologia, scienza o semplicemente armi rudimentali.

### **LE CARTE SPECIALE**

Rappresentano doni speciali o caratteristiche uniche possedute da un determinato Protagonista.

### **LE CARTE EVENTO**

Questo tipo di carta è una delle più versatili in tutto il gioco : gli eventi hanno varie durate che identificano l'impatto che ciascuna carta ha sul gioco e anche quando possono essere giocate. Gli eventi GIOCA E SCARTA possono essere giocati in qualsiasi momento del gioco, mentre quelli PERMANENTE devono essere giocati all'inizio del proprio turno ; gli eventi PUNTATA seguono la regola di quelli Permanente, ma possono essere giocati anche durante la Fase di Presentazione avversaria.

Le capacità speciali di queste carte possono influenzare una singola carta in gioco oppure molte carte proprie o dell'avversario anche contemporaneamente.

Quando si gioca una carta evento vanno immediatamente eseguiti i suoi effetti sul gioco, validi per la durata indicata sulla carta stessa.

In alcune carte possono essere specificati dei requisiti necessari affinché l'evento abbia luogo, oppure potrebbe essere richiesta la presenza di un Protagonista specifico nel proprio Presente.

Carte evento PERMANENTE restano in gioco per tutta la durata della partita, mentre carte evento PUNTATA vengono scartate alla propria Fase di Epilogo.

## **COMPOSIZIONE DEL MAZZO**

Ad ogni giocatore è permesso di strutturare il proprio mazzo, includendo carte delle Buste di Espansioni o dei precedenti Set di Ken Il Guerriero. Non è necessario utilizzare tutte le carte che si possiedono, ma è invece consigliabile selezionarne un determinato numero per ottimizzare il proprio gioco.

Un mazzo di Ken il Guerriero non può includere più di CINQUE CARTE UGUALI, ad esclusione delle carte Vite dei Protagonisti. Carte con lo stesso nome sono considerate uguali.

Si consiglia sempre di non utilizzare mazzi con meno di 50 carte.

## **INIZIO DEL GIOCO**

Dopo che i giocatori hanno preparato il proprio mazzo o deciso di utilizzare uno degli 8 Mazzi VS, bisogna stabilire il giocatore di Turno. Usate un qualsiasi metodo casuale, come il lancio di una moneta.

Entrambi i giocatori pescano 7 carte ciascuno ed il primo giocatore inizia la sua Puntata.

## **LA SEQUENZA DI GIOCO**

Il gioco è composto dall'alternanza dei giocatori in un ruolo attivo, ciascun turno di un giocatore è definito PUNTATA.

Ogni Puntata è composta dalle seguenti fasi :

\_ORDINE E DISIMPEGNO

\_PESCATA

\_PRESENTAZIONE

\_COMBATTIMENTO



## EPILOGO

Il giocatore di puntata esegue le fasi in ordine, tutte le sue azioni sono frutto di una sua precisa scelta e non sono obbligatorie tranne che deve almeno pescare 1 carta e non può averne in mano più di 7 dopo la Fase di Presentazione.

Nella fase ordine vengono assegnati i Punti Ordine Verdi al giocatore di Puntata e viene giudicata la vittoria ; poi si continua con la pescata della carte e la loro giocata sul tavolo, infine avviene il combattimento, nucleo del gioco, durante il quale si eliminano le forze avversarie ottenendo o concedendo Punti Ocra ; l'atto finale di una Puntata consiste nel togliere dal presente tutte le carte che non possono più essere utilizzate.

Quando il giocatore di puntata ha finito, sarà il suo avversario a eseguire le varie fasi e via discorrendo finché uno dei due non abbia vinto.

Ogni decisione presa durante il gioco, se annunciata ad alta voce o tramite lo spostamento di carte, non può essere revocata.

## **LA FASE ORDINE E DISIMPEGNO**

In questa fase il giocatore di puntata conta i propri Punti Ordine Verde, sommando tutti quelli presenti sulle sue carte in gioco. Aggiunge questi punti al proprio totale e se possiede 10 Punti in più del proprio avversario (somma complessiva di Punti Verdi e Punti Ocra) ha vinto ed il gioco termina.

Un giocatore può dichiararsi vincitore solo in questa fase della propria Puntata.

In questa fase un giocatore può disimpegnare le proprie carte impegnate, ruotandole di 90° nella loro posizione originale, per renderle di nuovo disponibili all'azione.

## **LA FASE DI PESCATO**

Il giocatore di Puntata pesca dal mazzo del Futuro un numero di carta variabile tra 1 e 3, a sua scelta. Deve pescarne sempre 1 e mai più di 3. Se un giocatore termina il proprio mazzo, ha perso la partita.

## **LA FASE DI PRESENTAZIONE**

Il giocatore di Puntata gioca (cioè pone sul tavolo a faccia in su, nel Presente) le carte che desidera tra quelle che tiene in mano. Le carte Maestro, Personaggio e Luogo Disabitato possono essere sempre giocate ; le carte Esercito devono essere giocate insieme alle carte Luogo Abitato, secondo le regole descritte in precedenza.

Le carte da assegnare possono essere sempre giocate se è presente un Protagonista o un Luogo cui assegnarle.

Alla fine di questa fase il giocatore di Puntata DEVE rimanere con 7 carte in mano ed è quindi costretto a scartare a sua scelta eventuali carte in eccesso nel proprio Passato.

## **LA FASE DI COMBATTIMENTO**

Il momento del combattimento simula le battaglie tra gli imperi o il viaggio dei maestri nei vari luoghi e gli scontri all'ultimo sangue che ne derivano. In questa fase il giocatore di Puntata decide se attaccare l'avversario.

### **\_DECISIONE DEGLI OBIETTIVI**

Se il giocatore di Puntata decide di attaccare, deve assaltare i luoghi avversari secondo uno schema. Si devono formare dei gruppi di attacco (con le regole spiegate in seguito) e indicare ad alta voce l'obiettivo di ciascun gruppo.

Esiste un preciso ordine nella dichiarazione : il primo gruppo formato deve attaccare il Luogo giocato per ultimo dall'avversario, cioè il più vicino ; altri gruppi d'attacco possono poi spingersi sempre più in profondità [fig.7].

Non esiste limite al numero di luoghi che possono essere attaccati, a patto che ogni gruppo contenga almeno un Protagonista. Se l'avversario non ha luoghi nel proprio Presente, tutti i suoi Protagonisti sono scoperti e possono essere attaccati direttamente dai gruppi d'attacco del giocatore di Puntata ; in questo caso non possono essere formati gruppi di difesa.

### **\_I GRUPPI**

Ogni gruppo deve essere formato da Protagonisti NON IMPEGNATI. Protagonisti malvagi non possono essere in gruppo con Protagonisti buoni, e viceversa. Protagonisti di Scuola non possono essere in gruppo con Protagonisti di Scuole diverse.

Quando si forma un gruppo, la posizione dei singoli Protagonisti al suo interno diventa fondamentale : i Danni verranno infatti assegnati a partire dalla prima carta per poi passare, nel caso, alle successive.

Un Maestro può essere utilizzato come comandante di un gruppo, oppure può combattere da solo. Quando un Maestro comanda un gruppo può attivarne le capacità speciali ma non contribuisce ad aumentarne il valore d'Attacco e deve sempre essere posto come ultima carta del gruppo. Un Maestro che combatte da solo non può essere in gruppo con altri Protagonisti.

### **\_I MAESTRI**

I maestri comandano i propri gruppi d'attacco, Se dopo aver vinto tutte le altre carte i Danni avversari giungono fino al Maestro, questo non li subisce, ma è invece costretto a scendere in campo.

Gioca una nuova fase di combattimento tra il Maestro e le carte sopravvissute del gruppo avversario.

## \_LE CAPACITA' SPECIALI

Il combattimento è molto influenzato dall'impiego delle capacità speciali dei Protagonisti coinvolti. Per ciascun gruppo il giocatore può attivare tutte le abilità speciali che desidera, ammesso che le condizioni di attivazione (se presenti) siano soddisfatte.

Ogni Abilità Speciale può essere attivata solo una volta per combattimento. Tutte le capacità speciali agiscono nell'ambito del combattimento e del proprio gruppo, se non è specificato diversamente. Le carte da assegnare PERMANENTI seguono la stessa regola dei Protagonisti quando attivano la propria capacità speciale.

Le carte che attivano Capacità Speciali devono essere evidenziate sul piano di gioco, tramite una rotazione di 90° [fig.8].

## \_CARTE EVENTO E TECNICA

I giocatori possono giocare carte GIOCA E SCARTA dalla propria mano, dichiarando la carta giocata e ponendola sul piano di gioco. Quando entrambi i giocatori rinunciano a questa possibilità, non è più possibile giocare altre carte.

## \_LA SEQUENZA DELLE DECISIONI

In tutte le situazioni, è sempre l'attaccante a decidere per primo cosa fare.

Durante il combattimento, comunque, ciascun giocatore ha diritto di replicare finché entrambi i giocatori non rinunciano a questa possibilità. Una volta comunicata una decisione non è più possibile revocarla.

## \_I DANNI

La somma dei valori di Attacco di tutti i Protagonisti che compongono il gruppo (comprese le carte a loro assegnate) rappresenta i danni che il gruppo dell'avversario subirà nel combattimento. I danni sono inflitti contemporaneamente da entrambi i gruppi (attacco e difesa).

Per calcolare i Danni si inizia dalla prima carta avversaria in ordine di posizionamento, e così via finché i danni sono terminati o le carte avversarie sono state tutte vinte.

Quando si infliggono danni ad una carta viene prima sottratta la sua Difesa e poi la sua Resistenza ; se la Resistenza viene completamente azzerata la carta è vinta. I Danni rimanenti sono quindi inflitti al Protagonista successivo. [fig.9]

Se un Protagonista subisce danni inferiori alla propria Resistenza non viene vinto e resta nella sua posizione. Un Protagonista che subisce Danni pari alla sua Resistenza viene comunque vinto e scartato nel passato.

## \_LA CONQUISTA DI UN LUOGO

Se il difensore perde tutti i propri Protagonisti in difesa, e l'attaccante ha ancora un Protagonista non vinto nel proprio gruppo d'attacco, il Luogo è conquistato e viene scartato nel Passato.

Se nessun gruppo viene assegnato in difesa di un Luogo, questo viene automaticamente conquistato

## \_I PUNTI ORDINE OCRA

Tutte le carte vinte all'avversario durante un combattimento valgono il valore di Punti Ocra segnato. Entrambi i giocatori sommano i Punti raccolti al loro totale. I Maestri che perdono la loro ultima Vita concedono anche tutti i Punti Ocra delle carte PERMANENTI o SCARTARE DOPO L'USO a loro assegnate.

## \_LA FINE DEL COMBATTIMENTO

Tutte i Protagonisti che hanno fatto parte di un gruppo di attacco o di difesa diventano IMPEGNATI (vanno quindi ruotati di 90°). Protagonisti impegnati non possono essere utilizzati prima della propria successiva Fase di Disimpegno.

## **LA FASE DI EPILOGO**

In questa fase entrambi i giocatori raccolgono le proprie carte ed i proprio Eventi Gioca e Scarta e li scartano nel proprio Passato.

## **LA VITTORIA**

Esistono due tipologie diverse di Punti Ordine :

\_PUNTI VERDI : sono Punti guadagnati tramite le proprie risorse, come Luoghi o Personaggi. Tutte le carte che riportano un valore di Punti Verdi lo sommano al totale del proprio giocatore durante la sua Fase Ordine.

\_PUNTI OCRA : sono Punti ottenuti in battaglia, concessi all'avversario per l'uso di carte molto potenti oppure vinti al proprio nemico grazie alla sconfitta dei suoi Protagonisti.

Tutte le carte eliminate ma non vinte non concedono Punti Ocra. Le proprie carte GIOCA E SCARTA con un valore di Punti Ocra concedono il proprio valore all'avversario nel momento in cui vengono utilizzate.

## \_SCENARIO DI BATTAGLIA

Quando un giocatore nella propria Fase Ordine possiede almeno 10 Punti Ordine in più dell'avversario vince la partita.

\_SCENARIO DI GUERRA (facoltativo)

Quando un giocatore nella propria Fase Ordine possiede almeno 20 Punti Ordine in più dell'avversario vince la partita.

## **LE CAPACITA' SPECIALI**

\_ANNULLA : annullare significa che la carta bersaglio di questa abilità perde temporaneamente le sue capacità speciali per il resto della Puntata. In caso di due Annulla giocati da due avversari, ha efficacia l'ultimo giocato o attivato.

\_ATTACCO SUICIDA : questa capacità consente di raddoppiare l'Attacco della carta fino alla fine del combattimento, al termine del quale la carta che riporta questa abilità viene tolta dal gioco.

\_AZZERER : i valori di Attacco, Difesa o Resistenza di una carta bersaglio diventano pari a ZERO per il resto del combattimento. Azzerare i Danni inflitti da un Protagonista avversario equivale ad ridurre a ZERO il valore di Danni che andrebbe assegnato alla Resistenza del Protagonista attaccato, NON equivale ad azzerare completamente l'Attacco avversario.

\_DISTRAZIONE : un Protagonista che viene distratto viene fatto uscire immediatamente da un gruppo di combattimento prima dell'assegnazione dei Danni ; il Protagonista si considera Impegnato. Il gruppo di cui faceva parte non riceve più gli eventuali bonus di Attacco e Difesa

\_MASSACRATORE : il Luogo conquistato con questa capacità speciale attivata viene tolto dal gioco, invece di essere scartato nel Passato. Le Vite dei Personaggi del gruppo avversario contano inoltre pari ad 1 di Resistenza.

\_MORTALE : Se il Protagonista che attiva questa abilità vince Protagonisti avversari, le loro carte sono tolte dal gioco invece che semplicemente scartate nel Passato. Le Vite dei Personaggi del gruppo avversario contano inoltre pari ad 1 di Resistenza.

\_DOPPI, TRIPLI DANNI : quando un Protagonista attiva questa abilità, assegna per la seconda volta (o per tre volte consecutive) i propri Danni sulle carte sopravvissute del gruppo avversario. La Resistenza dei Protagonisti si considera ristabilita.

E' possibile che un Maestro che subisce Danni Multipli perda più di una sua Vita nel corso dello stesso combattimento, concedendo così numerosi Punti Ocra.

\_SFIDA : quando si dichiara una Sfida, i Protagonisti bersaglio sono obbligati a combattere tra loro, indipendentemente dal giocatore che li controlla. Una Sfida interrompe qualsiasi altro combattimento.

Nel corso di una Sfida si possono giocare nuove Tecniche ed attivare Spiriti ed altre abilità ; un Maestro può attivare TUTTE le Capacità Speciali possedute dalle sue Vite. Al termine della Sfida tutte le carte sopravvissute tornano nella loro posizione precedente ed il gioco riprende da dove era stato interrotto.

Nel corso di una Sfida le Vite di tutti i Protagonisti valgono come 1 di Resistenza. Le carte vinte non concedono però Punti Ocra.

\_SORPRESA : quando una carta attiva la capacità Sorpresa, è tutto il gruppo a beneficiarne, Attivare questa capacità vuol dire infliggere i propri Danni PRIMA di ricevere quelli avversari.

Eliminando i Protagonisti avversari con il proprio attacco si riduce il numero di carte nemiche in grado poi di infliggere Danni.

Se due gruppi attivano entrambi Sorpresa, questa abilità viene annullata.

\_ +ATTACCO, + DIFESA. +RESISTENZA : questa abilità permette di aggiungere il bonus indicato alle caratteristiche di un Protagonista indicato nella capacità.

## **CAPACITA' SPECIALI DEI MAESTRI**

I maestri rappresentano combattenti eccezionali dalle doti uniche. Ogni Vita di un maestro può possedere una diversa Capacità Speciale da utilizzare a seconda delle situazioni. Come descritto in precedenza, è possibile selezionare la Capacità Speciale Attiva tra quelle disponibili nella propria Fase di Presentazione, spostando per prima la Vita che si desidera attivare.

\_CARNEFICE : Paga 1 Punto Ocra per scartare un Esercito del gruppo avversario con valore in Punti Ocra inferiore a 2

\_CONDOTTIERO : Paga 1 Punto Ocra per giocare un tuo Luogo abitato subito dopo la conquista di un Luogo abitato avversario

\_CONQUISTATORE : Paga 1 Punto Ocra per dare a TUTTI i tuoi gruppi d'attacco un bonus di +4 Attacco

\_CRUDELE : Un Personaggio vinto del gruppo avversario vale il doppio dei suoi normali Punti Ocra

\_DETERMINATO : Paga 1 Punto Ocra per annullare un Evento giocato contro il tuo Maestro

\_DIFENSORE : Puoi sostituire il tuo Maestro, anche se impegnato, ad un tuo Personaggio buono in difesa

\_EROE : Impegna il tuo Maestro per ottenere 1 Punto Verde

\_ESPERIENZA : Paga 1 Punto Ocra per annullare una Tecnica del gruppo avversario

\_INGANNO : Se vinto, il tuo Maestro vale soltanto 2 Punti Ocra

\_INTERVENTO : Paga 1 Punto Ocra per aggiungere il tuo Maestro ad un tuo gruppo di combattimento

\_LIBERATORE : Paga 1 Punto Ocra per giocare un'altra Fase di Attacco con il tuo Maestro se l'avversario ha in gioco almeno 1 Luogo Abitato

\_MAESTRIA : Paga 1 Punto Ocra per far scartare una Vita addizionale ad un maestro avversario vinto dal tuo Maestro in combattimento.

\_PREDESTINATO : Il numero totale di carte che puoi conservare in mano è aumentato a 10

\_SOLITARIO : Paga 2 Punti Ocra per disimpegnare il tuo Maestro

\_STRATEGA : Paga 2 Punti Ocra ed impegna il tuo Maestro per impegnare un Protagonista avversario

\_TATTICO : Paga 1 Punto Ocra per annullare un Evento giocato contro il gruppo di combattimento di cui il tuo Maestro è al comando.

## **LE CARATTERISTICHE**

Molte carte riportano le loro caratteristiche di giocata. Di seguito vengono elencate tutte le possibili caratteristiche presenti.

\_CARTA UNICA : questa caratteristica indica che può esistere solo una carta con quel nome. Se un giocatore ha in mano una carta unica che lui o l'avversario hanno già giocato nel Presente, deve attendere che la carta uguale sia prima vinta o scartata, cioè che non esista più nel Presente, prima di poter giocare quella che ha in mano.

\_CUMULABILE : questa caratteristica indica che più carte con lo stesso nome possono essere assegnate allo stesso Protagonista o Luogo, e che i loro valori o Capacità Speciali devono essere sommati tra loro. In assenza di questa caratteristica nessuna carta con lo stesso nome può essere assegnata due volte allo stesso Protagonista o Luogo.

\_DURATA : indica il momento in cui una carta può essere giocata e la sua permanenza in gioco

GIOCA E SCARTA : Può essere giocata nel proprio turno o in quello avversario. Applica i propri effetti e viene immediatamente scartata nel Passato

PUNTATA : Può essere giocata nella Fase di Presentazione propria o dell'avversario. L'effetto descritto si applica fino alla successiva Fase di Epilogo, dopo di che la carta viene scartata.

PERMANENTE : Può essere giocata solo durante la propria Fase di Presentazione. L'effetto descritto può essere attivato finché la carta rimane nel Presente.

SCARTARE DOPO L'USO : Può essere giocata solo durante la propria Fase di Presentazione. Quando si decide di attivare l'effetto descritto è necessario scartare la carta. Finché questo non avviene la carta resta in gioco.

\_LUOGO ABITATO o DISABITATO : i luoghi possono essere giocati solo nella propria Fase di Presentazione, ad eccezione di effetti speciali di alcune abilità o carte. I Luoghi abitati devono essere giocati insieme ad un Esercito.

**--- FINE ---**

