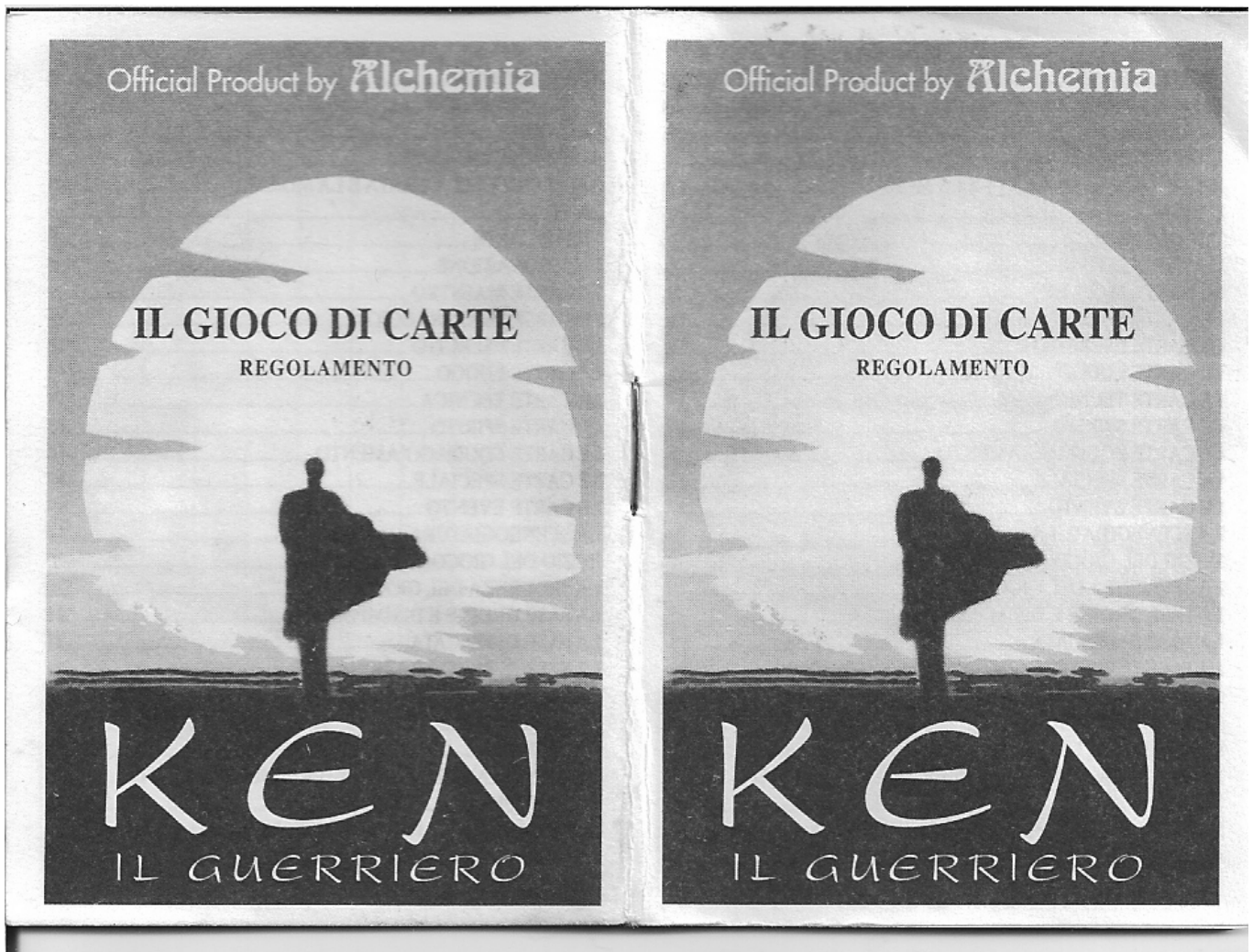




Isola dei Demoni

Regolamento scansionato da DAVIDE ANDREANI
Sito: <http://xoomer.alice.it/isoladeidemoni/>
E-mail: isoladeidemoni@virgilio.it



Tutti i diritti di questo regolamento sono esclusiva ALCHEMIA (1995)
Un ringraziamento speciale ai creatori di questo gioco:
Alessio Meda e Fabio Palombo.

INDICE

INTRODUZIONE.....	3
IL PIANO DI GIOCO.....	3
LA CARTA.....	4
IL SIMBOLO DI SCUOLA.....	6
IL COLORE DELLA CARTA E LA MORALE.....	6
LA VITA.....	6
TIPI DI CARTE.....	8
L'ASSEGNAZIONE.....	8
LE CARTE MAESTRO.....	9
LE CARTE PERSONAGGIO.....	11
LE CARTE ESERCITO.....	12
LE CARTE LUOGO.....	12
LE CARTE TECNICA.....	14
LE CARTE SPIRITO.....	15
LE CARTE EQUIPAGGIAMENTO.....	16
LE CARTE SPECIALE.....	17
LE CARTE EVENTO.....	17
LA SCENEGGIATURA.....	19
INIZIO DEL GIOCO.....	20
LA SEQUENZA DEL GIOCO.....	20
LA FASE ORDINE E DISIMPEGNO.....	21
LA FASE DI PESCATA.....	21
LA FASE DI PRESENTAZIONE.....	21
LA FASE DI COMBATTIMENTO.....	22
LA FASE DI EPILOGO.....	29
LA VITTORIA.....	29
LE CAPACITÀ SPECIALI ED I TERMINI IMPORTANTI.....	30
UN ESEMPIO.....	36
IL REGOLAMENTO PER IL GIOCO AVANZATO.....	39
UN INIZIO DEL GIOCO DIVERSO.....	40

2

INTRODUZIONE

Siamo alla fine del ventesimo secolo, il mondo intero è sconvolto dalle esplosioni atomiche. Sulla faccia della terra gli oceani erano 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 quest'epoca pochi grandi guerrieri si impongono e tentano di avere un loro dominio. Questi combattenti sono stati allievi delle grandi Scuole di Hokuto, Nanto e Cento, ed ora si trovano di fronte come rivali.

IL 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 piana sufficientemente ampia.

Per consentire la comprensione immediata della situazione, bisogna organizzare il tavolo di gioco: questo si divide in varie aree: futuro, passato e presente (ulteriormente suddiviso in forze in gioco, territorio e destino) [fig. 1].

Fig. 1



3

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 della carta visibile, mentre il secondo con l'immagine verso l'alto. Può capitare di dover cercare delle carte in questi mazzi, dopo averlo fatto è necessario rimescolare il mazzo del futuro, ma è inutile con quello del passato. Alcune carte possono venire tolte definitivamente dalla partita in corso e vanno riposte in un luogo ove non si confondono con le carte ancora in gioco, per esempio nell'astuccio.

Il territorio contiene i luoghi ed i loro equipaggiamenti, messi in una fila determinata dall'ordine di giocata: il primo luogo più in basso (più vicino al giocatore) e così via, con l'ultimo più in alto (più vicino all'avversario). Il luogo più in alto è la frontiera.

Le forze in gioco sono composte da maestri, eserciti, personaggi e dalle carte a loro assegnate.

Il destino è l'area riservata alle carte evento.

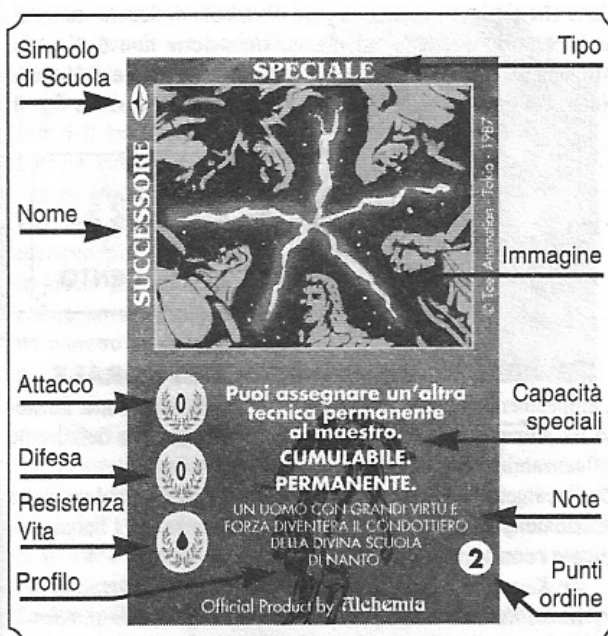
LA CARTA

La carta è composta da varie parti [fig. 2].

L'immagine, in cui appare una scena del cartone animato. Il nome descrive la carta dando un titolo all'immagine rappresentata. 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 Scuola. I valori della carta sono attacco, difesa e resistenza (sono tre valori numerici, ma la resistenza può anche essere una goccia di sangue, detta vita). Le capacità speciali danno particolarità e caratterizzazione alla carta. In alcune carte compare anche una breve nota descrittiva, che non ha valore nel gioco. I punti ordine servono per determinare la vittoria. Il profilo sullo sfondo è lega-

4

Fig. 2



to all'assegnazione e al tipo di carta.

Nome e tipo sono presenti su tutte le carte perchè 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).

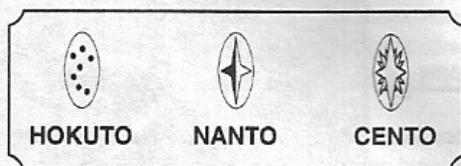
Simbolo di Scuola, valori, capacità speciali, note descrittive, punti ordine e profilo non sempre sono presenti sulle carte.

5

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 nel gioco base le tre scuole di Hokuto, Nanto e Cento, caratterizzate dai simboli raffigurati in fig. 3.

Fig. 3



IL COLORE DELLA CARTA E LA MORALE

L'allineamento morale della carta è un fattore importante. Esistono tre allineamenti: malvagio, buono e neutrale che definiremo influenzabile o non allineato.

L'allineamento morale di una carta è indicato dal colore dello sfondo della stessa: rosso per i malvagi, azzurro per i buoni, grigio per i non allineati.

☞ *Kenshiro e Rey sono maestri buoni con lo sfondo azzurro, Raoul e Bolts sono maestri malvagi con lo sfondo rosso, Ain e Ryuga sono neutrali con lo sfondo grigio.*

LA VITA

Si chiama vita la goccia di sangue [fig. 4] che si incontra al posto di un numero nell'ovale della resistenza, e per estensione l'intera carta che riporta questo simbolo viene definita vita. Tutti i maestri e alcuni personaggi hanno questa caratteristica.



Fig. 4

6

TIPI DI CARTE

Ci sono vari tipi di carta:

- MAESTRO
- PERSONAGGIO
- ESERCITO
- LUOGO
- TECNICA
- SPIRITO
- EQUIPAGGIAMENTO
- SPECIALE
- EVENTO

Ogni tipo possiede un suo modo di essere impiegato all'interno del gioco e esistono regole specifiche su come deve essere utilizzato. Maestri, eserciti e personaggi sono i protagonisti del gioco, sono queste le carte che possono agire. Le carte che modellano il destino sono gli eventi che alterano l'andamento normale del gioco e quindi del passare del tempo. I territori sono tutte le carte luogo, che definiscono l'ambiente in cui si muovono i protagonisti. Le carte proprietà, infine, sono gli equipaggiamenti (proprietà fisiche, oggetti molto rari dopo la guerra atomica), le tecniche (le mosse e gli insegnamenti che caratterizzano la Scuola cui appartiene un maestro), le carte spirito (proprietà spirituali che caratterizzano l'animo di un maestro) ed alcune speciali che vengono assegnate ai protagonisti per renderli maggiormente adatti al ruolo che devono interpretare o rappresentano eventi o soggetti specifici con effetti molto particolari.

L'ASSEGNAZIONE

L'assegnazione di una carta dipende da:

Profilo. Sullo sfondo colorato le carte possono avere quattro dif-

8

Una vita è in grado di assorbire un numero infinito di danni e quindi scartando la carta che la possiede si sono soddisfatti tutti i danni inflitti dall'avversario.

La vita indica anche l'unicità del maestro o personaggio: non può esistere, per esempio, più di un Kenshiro in gioco, per cui 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.

La vita indica inoltre l'esperienza di quel maestro e molte capacità speciali sono legate al numero di vite di un maestro perché vengano attivate: il numero di simbolini di Scuola trovati accanto alla descrizione di capacità speciale indica la quantità di vite maestro di quella stessa Scuola al comando di un gruppo perché la suddetta capacità possa essere attivata.

Quando un maestro o un personaggio possiede più vite in gioco è considerato un tutto unico e le sue carte devono agire assieme, come se fossero una unica carta.



Fig. 5

7

ferenti profili: alberi per le carte che concernono i luoghi, bandiere per ciò che riguarda gli eserciti, due uomini in combattimento per i maestri, un profilo di un guerriero per i personaggi. Ci sono carte senza profilo, che riguardano più tipi. Le carte equipaggiamento, speciale, tecnica e spirito vanno assegnate a carte luogo, maestro, personaggio o esercito a seconda del profilo, che deve essere uguale sia sulla carta da assegnare che sulla carta che riceve l'assegnazione, mentre quelle che non hanno profilo vengono assegnate in base alla dicitura presente nella capacità speciale.

Morale. Ogni carta possiede un allineamento morale, determinato dal colore. Le carte grigie possono essere assegnate a carte di ogni morale, mentre le rosse e le azzurre possono essere assegnate solo a carte dello stesso colore.

Simbolo di Scuola. Alcune carte possiedono un simbolo di Scuola in alto a sinistra. Una carta di Scuola può solo essere assegnata a una della stessa Scuola. Si può assegnare una carta non di Scuola a qualunque carta.

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 (vedi capitolo relativo). 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.

☞ *Marco possiede una sola vita di Raoul (cioè ha una sola carta in gioco), mentre Luca possiede tre vite di Kenshiro (cioè ha tre carte in gioco), durante il combattimento i due maestri si scontrano: Kenshiro vale 3 di at-*

9

tacco mentre Raoul 2 in difesa, Kenshiro fa un danno e Marco perde l'unica vita di Raoul, quindi Raoul ha 5 di attacco contro i 2 di difesa di Kenshiro: anche Kenshiro perde una vita, ma solo una, anche se Raoul ha inflitto 3 danni a Kenshiro.

Può esistere un solo maestro con lo stesso nome. Nel caso che due giocatori abbiano formato i propri mazzi inserendovi lo stesso maestro, solo uno di essi può possederlo nel proprio presente. Il primo che lo gioca può aggiungergli altre vite, l'altro giocatore non può mettere in gioco nel suo presente quel maestro, ma utilizzerà la carta per indebolire il maestro avversario.

☞ Luca possiede nel presente 1 vita di Ryuga, ora è la fase di presentazione di Marco ed ha in mano 2 carte maestro Ryuga: la prima giocandola deve scartarla, ma elimina la vita di Ryuga nel presente di Luca; la seconda rimane nel presente perché non ci sono più altre vite di Ryuga in gioco.

Se Luca avesse assegnato una carta tecnica al suo Ryuga questa sarebbe stata eliminata assieme all'ultima vita.

Quando una vita maestro è eliminata da un'altra vita nessun giocatore prende i punti ordine per l'eliminazione del maestro.

I maestri appartengono ad una Scuola. Essi possono utilizzare solo tecniche della loro stessa Scuola o che non abbiano simboli di Scuola. Alcune carte spirito possiedono il simbolo e devono essere assegnate solo a maestri della stessa Scuola, mentre altre non lo possiedono, ma hanno capacità speciali che vengono attivate solo se assegnate ad un maestro di una certa Scuola o ad un particolare maestro.

La morale e la Scuola di appartenenza di un maestro decidono quali luoghi può difendere: un maestro malvagio può difendere

10

luoghi malvagi e influenzabili, un maestro buono può difendere luoghi buoni e influenzabili, maestri influenzabili possono difendere ogni luogo; maestri di Scuola possono difendere luoghi della stessa Scuola e luoghi non di Scuola, mentre maestri non di Scuola possono difendere luoghi indipendentemente dalla Scuola. Un maestro può sempre essere giocato nella propria fase di presentazione.

LE CARTE PERSONAGGIO

I personaggi sono figure che nel cartone sono secondarie come capacità di combattimento.

Anche loro possiedono i tre valori di attacco, difesa e resistenza, ma alcuni, i più forti nelle arti del combattimento possiedono vite come i maestri. Chi possiede un valore numerico di resistenza viene vinto quando subisce danni uguali o superiori alla sua resistenza, mentre chi possiede la vita subisce i danni come i maestri, tranne nel caso in cui l'avversario attivi le capacità speciali mortale o massacratore.

Le carte che possiedono il simbolo di vita hanno anche un'altra particolarità: le vite indicano che può esistere un solo personaggio con quel nome. Per questi vengono seguite le stesse regole dei maestri.

Le capacità speciali dei personaggi appartenenti ad una Scuola vengono attivate dalla presenza di vite di un maestro della medesima Scuola nel gruppo o se non vi sono simboli di Scuola accanto alle capacità speciali vengono attivate in maniera automatica.

Per quanto riguarda la difesa dei luoghi, per i personaggi valgono le stesse regole dei maestri.

Le carte personaggio possono sempre essere giocate nella propria fase di presentazione.

11

LE CARTE ESERCITO

Un esercito possiede sempre i tre valori di attacco, difesa e resistenza. Un esercito è vinto quando i danni subiti sono eguali o superano la sua resistenza.

Le capacità speciali di un esercito sono sempre attive o, se sono presenti i simbolini di Scuola, sono necessarie vite di un maestro per attivarle e solo un maestro della stessa Scuola può attivarle. Una carta esercito può essere giocata solo assieme ad una carta luogo che abbia la dicitura luogo abitato, tranne che per quelle carte esercito le cui capacità speciali permettono un diverso modo di entrare in gioco. Durante il combattimento eserciti rossi o azzurri possono difendere solo luoghi dello stesso colore o al massimo grigi, eserciti grigi possono solo difendere luoghi grigi. Un esercito di Scuola può difendere un luogo della sua Scuola o un luogo non di Scuola, mentre un esercito non di Scuola può difendere solo luoghi non di Scuola.

Una carta esercito deve essere giocata nella propria fase di presentazione.

LE CARTE LUOGO

Queste carte si dividono in due grandi categorie: i luoghi abitati e luoghi disabitati. I luoghi abitati danno punti ordine a chi li possiede e quindi sono delle carte molto importanti; inoltre permettono di giocare gli eserciti.

1 luogo abitato ed 1 esercito devono entrare in gioco assieme nella propria fase di presentazione.

Esistono luoghi che possono far giocare più eserciti contemporaneamente od eserciti a cui servono più luoghi per essere giocati. Luoghi di Scuola possono essere giocati solo assieme ad eserciti di quella Scuola. Eserciti di morale malvagia non possono essere

12

giocati con luoghi di morale buona e viceversa.

Un luogo rosso od azzurro può essere difeso solo da carte dello stesso colore, luoghi di Scuola possono essere difesi solo da carte della stessa Scuola. Un luogo può essere attaccato da qualunque carta indipendentemente da Scuola e morale.

Quando un giocatore non ha più luoghi significa che l'intero mondo da lui conosciuto è in mano a nemici, che quindi possono braccarlo come pare a loro (come viene più ampiamente spiegato nel capitolo dedicato al combattimento).

LA GIOCATA DI LUOGHI ED ESERCITI:

MORALE

Luogo	Esercito
Rosso	Rosso, Grigio
Azzurro	Azzurro, Grigio
Grigio	Grigio, Rosso, Azzurro

SCUOLA

Luogo	Esercito
di Scuola	stessa Scuola
non di Scuola	non di Scuola, qualunque Scuola

LA DIFESA DEI LUOGHI:

MORALE

Luogo	Esercito, Maestro, Personaggio
Rosso	Rosso
Azzurro	Azzurro
Grigio	Grigio, Rosso, Azzurro

SCUOLA

Luogo	Esercito, Maestro, Personaggio
di Scuola	stessa Scuola
non di Scuola	non di Scuola, qualunque Scuola

13

LE CARTE TECNICA

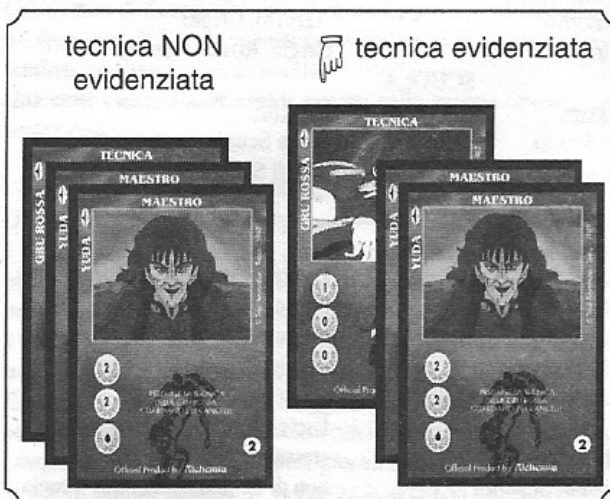
Queste carte rappresentano gli insegnamenti marziali che una Scuola trasmette ad un suo allievo.

Ogni carta va assegnata al maestro a seconda del colore dello sfondo e del simbolo di Scuola che devono coincidere con quelli del maestro; carte grigie possono essere giocate su qualunque colore e carte non di Scuola possono essere assegnate a qualunque maestro.

Ogni maestro non può avere più di una carte tecnica con la dicitura permanente assegnata.

Durante il combattimento il maestro sceglie quale carta tecnica utilizzare tra quella permanente assegnatagli o una gioca e scarta. Fatta la scelta non è possibile modificarla.

Fig. 6



14

☞ Il giocatore ha Yuda nel suo presente con due vite, durante la fase di presentazione gli assegna una tecnica permanente. Durante il combattimento deve essere deciso quali carte usare evidenziando la tecnica utilizzata [fig. 6], l'avversario fa altrettanto; se non avesse voluto utilizzare la carta tecnica permanente, ma una che tiene in mano, avrebbe dovuto nascondere la tecnica permanente assegnata durante la presentazione e impiegare la carta tecnica gioca e scarta (le uniche che è possibile giocare durante il combattimento).

Riassumendo: le carte tecnica permanenti vanno giocate durante la fase di presentazione e le gioca e scarta possono essere giocate in qualunque fase; un maestro non può mai utilizzare più di una tecnica per volta; quando l'ultima carta maestro viene eliminata anche la carta tecnica a lui assegnata viene eliminata e messa nel passato. Le carte tecnica gioca e scarta finiscono nel passato dopo aver assegnato i danni.

LE CARTE SPIRITO

Queste carte rappresentano le emozioni e le virtù di un maestro.

Ogni carta va assegnata al maestro a seconda del colore dello sfondo e del simbolo di Scuola che devono coincidere con quelli del maestro; carte grigie possono essere giocate su qualunque colore e carte non di Scuola possono essere assegnate a qualunque Scuola.

Ogni maestro non può avere più di una carta spirito con la dicitura permanente assegnata

Durante il combattimento il maestro sceglie quale carta spirito utilizzare tra quella permanente eventualmente assegnatagli o una gioca e scarta.

15

Le carte spirito permanenti vanno giocate e assegnate durante la fase di presentazione e le gioca e scarta possono essere giocate in una qualunque fase.

Quando l'ultima carta maestro viene eliminata anche la carta spirito a lui assegnata viene eliminata e messa nel passato.

Le carte spirito gioca e scarta finiscono nel passato dopo aver assegnato i danni.

LE CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Oggetti divenuti rari con la guerra atomica: tecnologia e scienza sono praticamente scomparse in questo mondo. A seconda del profilo presente l'equipaggiamento può essere solo per personaggi, solo per eserciti, solo per luoghi o per due o più categorie, nel caso non ci sia alcun profilo sulla carta.

Gli equipaggiamenti diventano un tutto unico con la carta cui sono stati assegnati e con essa partecipano agli attacchi o alle difese. Gli equipaggiamenti non possono essere attaccati separatamente e non hanno valore da soli.

Quando la carta a cui è stato assegnato un equipaggiamento viene vinta, anche l'equipaggiamento viene scartato nel passato.

Gli equipaggiamenti sommano il loro valore e le loro capacità speciali a quelli della carta cui sono stati assegnati.

☞ Se la carta *Armi da taglio* (attacco 2) viene assegnata all'esercito *Banda di picche* (attacco 2) il valore di attacco diventa 4.

Le carte equipaggiamento devono essere giocate ed assegnate nella propria fase di presentazione.

Ogni equipaggiamento va assegnato a seconda del colore dello sfondo e del simbolo di Scuola che devono coincidere con quelli della carta a cui danno beneficio. Carte grigie possono essere

16

giocate su qualunque colore e carte non di Scuola possono essere assegnate a qualunque Scuola.

LE CARTE SPECIALE

Questo tipo di carta deve essere assegnata ad una carta che sia del tipo indicato dal profilo e di morale uguale (se la speciale è rossa o azzurra) e che possieda lo stesso simbolo di Scuola (se la speciale ne possiede uno).

Questa carta va giocata ed assegnata nella fase di presentazione. Quando la carta cui è stata assegnata viene scartata, la speciale viene anch'essa scartata nel passato.

Se una carta speciale possiede dei valori, questi vengono sommati alla carta cui è assegnata, la stessa cosa vale per le capacità speciali.

Una nota a parte merita la carta *Successore*: essa identifica il Successore delle singole Scuole e ciascun giocatore può avere in gioco solo un maestro per Scuola alla volta a cui sia stata assegnata la qualifica di Successore. Questa carta diventa come una carta di quel maestro a tutti gli effetti (cioè diventa una sua vita).

Una carta *Successore* non può essere in gioco senza una carta maestro. Se nel gioco rimane solo una carta maestro ed una o più carte *Successore* assegnategli, in caso di danni subiti, si deve scartare per prima la carta *Successore* (questo anche nel caso in cui sia stata giocata dall'avversario una carta di quello stesso maestro). I punti ordine vinti dall'avversario quando si perde una carta *successore* sono quelli segnati sulla carta *successore* stessa e non il valore del maestro.

LE CARTE EVENTO

Questo tipo di carta è una delle più versatili in tutto il gioco: gli

17

eventi hanno varie durate che identificano l'impatto che ciascuna carta ha sul gioco e anche quando possono essere giocate. Le gioca e scarta possono praticamente essere sempre giocate, mentre le puntata devono essere giocate o nella propria fase di presentazione o in quella dell'avversario. Le avvenimento, le permanenti e le scartate dopo l'uso, devono essere giocate solo nella propria fase di presentazione.

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

☞ *Liberazione aumenta di 2 l'attacco di tutte le carte azzurre che riportano il simbolo Hokuto, sia che le possieda chi ha giocato l'evento sia che le possieda il suo avversario, mentre stanno attaccando luoghi che riportano il simbolo di Cento.*

Quando si gioca una carta evento vanno immediatamente eseguite le sue istruzioni che varranno per tutta la durata specificata o finché la carta non è tolta dal gioco.

In alcune carte sono specificati alcuni presupposti perché sia compiuta una azione: se queste premesse non sono vere o non possono essere immediatamente realizzate, l'azione descritta sulla carta non viene effettuata.

☞ *La carta Liberazione (vedi esempio precedente) non ha effetto su Kenshiro che attacca la Piramide della Croce (che è un luogo Nanto), ma lo ha su Toki che attacca la Capitale (che è un luogo Cento).*

Le carte evento con durata non istantanea (permanente, puntata, scartate dopo l'uso) rimangono in gioco e ogniqualvolta le condizioni si verificano si può effettuare l'azione descritta dalla carta.

18

IMPIEGO DELLE CARTE EVENTO

<u>durata</u>	<u>momento della giocata</u>	<u>vengono scartate</u>
avvenimento	fase di presentazione propria	subito
gioca e scarta	qualsunque momento	subito
permanente	fase di presentazione propria	mai
puntata	fase di presentazione propria od avversaria	fase di epilogo
scartate dopo l'uso	fase di presentazione propria	immediatamente dopo l'utilizzo

LA SCENEGGIATURA

Come la storia del cartone animato viene scritta prima che venga disegnato, così il gioco viene preparato prima grazie alla scelta di carte che ciascun giocatore effettua. Non è necessario utilizzare tutte le carte possedute, ma potete selezionarne solo un determinato numero per riuscire ad ottimizzare il vostro metodo di gioco. Nel mazzo del futuro non ci possono essere più di cinque carte uguali, con la sola eccezione delle carte maestro che non hanno limite di numero. Per capire se la carta è la stessa non bisogna prendere in considerazione l'immagine, bensì il nome ed il tipo della carta. La frase carta unica non impone particolari limitazioni nella creazione del mazzo.

Si consiglia di non utilizzare mazzi con meno di 40 carte.

19

INIZIO DEL GIOCO

Dopo che i giocatori hanno creato ciascuno il proprio mazzo, bisogna scegliere chi inizierà per primo: usate un metodo casuale (potete pescare a caso una carta ciascuno dal proprio mazzo, chi possiede il valore più alto di attacco inizia).

I giocatori pescano 7 carte ciascuno e poi chi è stato designato come 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 che non può averne più di 7 in mano dopo la 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 delle carte e la loro giocata sul tavolo, infine avviene il combattimento, nucleo del gioco, durante il quale si eliminano le forze avversarie e si realizzano i punti ordine ocra; l'atto finale della puntata consiste nel togliere dal presente tutte le carte che avendo una terminato la loro durata non possono più essere utilizzate.

Quando il giocatore di puntata ha finito, sarà il suo avversario a

20

eseguire le varie fasi e via discorrendo finché uno dei due non abbia vinto.

Durante il gioco una volta presa una decisione ed annunciata ad alta voce o tramite lo spostamento od impegno delle carte non si può tornare indietro.

LA FASE ORDINE E DISIMPEGNO

In questa fase il giocatore di puntata conta i propri punti ordine, segnati sulle sue carte in un bollino in basso a sinistra su sfondo verde e li aggiunge al proprio totale di punti, se possiede 10 punti in più dell'avversario ha vinto ed il gioco termina.

Il giocatore di puntata può dichiararsi vincitore solo in questa fase, anche se durante il combattimento precedente ha accumulato più punti di quanto necessario.

Se il giocatore di turno ha delle proprie carte impegnate (carte girate di 90°), le disimpegna cioè le raddrizza per renderle nuovamente disponibili all'azione.

LA FASE DI PESCATA

Il giocatore di turno pesca dal mazzo del futuro un numero di carte variabile da una a tre, a sua scelta: **deve pescarne sempre almeno 1 e mai più di 3. Se un giocatore ha finito le carte nel mazzo del futuro ha perso la partita.**

L'avversario in questa fase può giocare carte evento di tipo gioca e scarta.

LA FASE DI PRESENTAZIONE

Il giocatore di puntata gioca (cioè mette sul tavolo a faccia in su, nel presente) le carte che desidera tra quelle che tiene in mano.

Le carte luogo abitato ed esercito devono essere giocate assie-

21

me, bisogna cioè avere in mano sia un luogo abitato sia un esercito e vanno giocati contemporaneamente. Le carte luogo disabitato, maestro, personaggio ed evento possono essere sempre giocate.

Le carte equipaggiamento, speciale, tecnica e spirito possono essere giocate solo se esiste nel presente la carta alla quale possono essere assegnate.

L'avversario in questa fase può giocare carte evento che siano puntata o gioca e scarta.

Il giocatore di puntata alla fine di questa fase deve rimanere con un massimo di 7 carte in mano ed è costretto a scartare a sua scelta nel passato quelle in eccedenza.

LA FASE DI COMBATTIMENTO

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

Decisione degli obiettivi

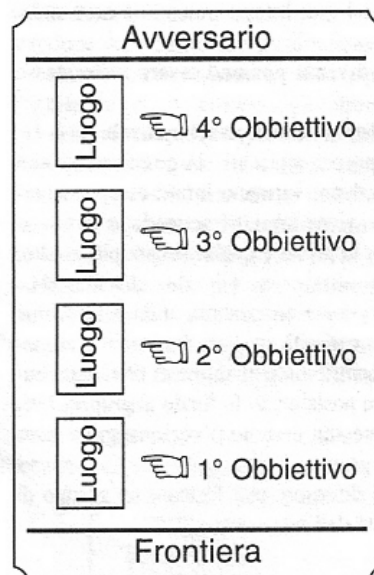
Se optate per l'attacco, dovete assaltare i luoghi dell'avversario secondo uno schema.

Il giocatore di turno forma dei gruppi di carte (con le norme spiegate in seguito) e designa ad alta voce l'obiettivo che ciascun gruppo attacca.

Esiste un ordine preciso nella dichiarazione: il primo gruppo deve attaccare la carta luogo giocata per ultima dall'avversario, poi è possibile attaccare in sequenza anche altri luoghi con altri gruppi, dal più vicino alla frontiera fino a quello più a contatto con l'avversario. [fig. 7].

22

Fig. 7



Il difensore non può formare gruppi di difesa e le sue carte devono difendersi da sole. Questo rende molto vulnerabile in difesa chi non possiede luoghi.

I gruppi

Ogni gruppo deve sottostare alle seguenti regole:

- IMPEGNO
- MORALE (colore carta)
- SIMBOLO DI SCUOLA

Non esiste limite al numero di luoghi che possono essere attaccati, a patto che ogni luogo sia attaccato da almeno una carta esercito, personaggio o maestro.

Solo se l'avversario non ha luoghi nel proprio presente, le sue carte maestro personaggio ed esercito possono essere attaccate singolarmente. Il giocatore di puntata forma i gruppi di attacco e indica quali carte sta attaccando (anche se queste ultime sono impegnate), il

23

Il gruppo può essere formato solo da carte non impegnate.

Mai una carta malvagia ed una buona possono essere nello stesso gruppo.

Mai due carte di Scuola diversa possono essere nello stesso gruppo.

Le tre precedenti regole devono essere usate assieme.

Quando si forma un gruppo per attaccare, la posizione di una carta diventa importante: i danni verranno infatti assegnati partendo dalla prima. Il gruppo viene formato mettendo le carte una dietro l'altra verticalmente, la prima è quella situata più in alto, più vicina al tuo avversario.

Il maestro può essere usato come comandante o da solo. Come comandante può attivare le capacità speciali di eserciti e personaggi del gruppo, ma non contribuisce al valore di combattimento dello stesso e deve essere posizionato in fondo al gruppo. Utilizzato come combattente nessun esercito o personaggio o altro maestro può essere nel suo gruppo.

Per ogni luogo attaccato il difensore può formare un gruppo di difesa, con le stesse modalità dell'attaccante.

I maestri

Se uno o più maestri si trovano al comando di un gruppo sono in grado di attivare le capacità speciali con le proprie vite.

Se dopo aver vinto tutte le carte i danni giungono ad un maestro comandante, questo non li subisce, ma è costretto ad entrare nel conflitto, rendendo necessaria una nuova fase di combattimento tra il maestro e le carte del gruppo avversario sopravvissute.

Le capacità speciali

Il combattimento è influenzato dalle capacità speciali, queste

24

possono essere da attivare o sempre attive. Quelle da attivare sono riconoscibili per i simbolini di Scuola che precedono la descrizione delle capacità e il cui numero indica la quantità di vite di un maestro comandante necessarie per l'attivazione.

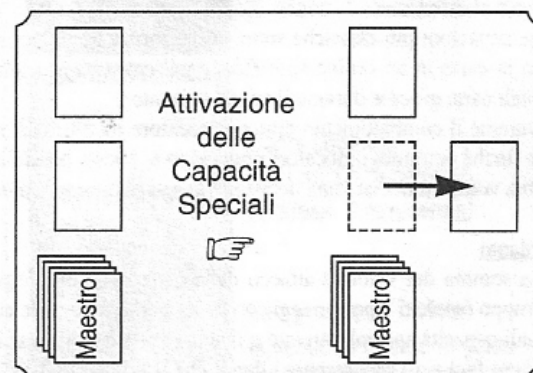
Per ciascun proprio gruppo il giocatore può attivare tutte le capacità sempre attive e le capacità che abbiano vicino tanti simbolini quante sono le vite del maestro che comanda il gruppo facendo attenzione al numero di vite necessario per la loro attivazione.

Anche se si hanno a disposizione un numero sufficiente di vite maestro, è possibile attivare la capacità speciale di una carta una sola volta per combattimento.

Una volta deciso quale capacità speciale vada attivata non è più possibile cambiare idea. Le capacità speciali di una carta influenzano solo il combattimento del suo gruppo se non è specificato altrimenti.

Le carte le cui capacità speciali sono attivate devono essere evidenziate nel piano di gioco [fig. 8].

Fig. 8



25

L'uso delle carte evento, spirito e tecnica

Dopo aver deciso le sequenzialità delle carte nei gruppi e l'uso delle capacità speciali, i giocatori dichiarano l'intenzione di giocare una o più carte di tipo evento, spirito e tecnica. Se entrambi non giocano nulla si passa alla risoluzione del combattimento e all'attribuzione dei danni.

In questa fase possono essere messe in gioco solo carte con la scritta gioca e scarta.

Un maestro può usare una sola carta tecnica ed una sola carta spirito per combattimento, ma il giocatore decide quale utilizzare tra quella permanente assegnata al maestro e quelle gioca e scarta in suo possesso.

Il maestro può utilizzare una sola carta spirito, ed una sola carta tecnica contemporaneamente, sommandole.

La sequenza delle decisioni

In tutte le situazioni prima l'attaccante decide cosa fare e poi tocca al difensore.

Le situazioni più classiche sono: come formare i gruppi mettendo le carte in un ordine specifico, quali capacità speciali usare, quali carte giocare durante il combattimento.

Durante il combattimento ciascun giocatore ha diritto di replicare finché entrambi i giocatori rinunciano a questa possibilità.

Una volta annunciata una decisione non si può tornare indietro.

I danni

La somma dei valori d'attacco delle carte che compongono un gruppo (eserciti e personaggi con le carte loro assegnate ed eventuali capacità speciali attivate o il solo maestro comprese le carte di cui farà uso) 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, cioè quella che sta più in alto, poi si passa alla successiva e così via finché i danni sono terminati o le carte avversarie sono state tutte vinte. Quando si infliggono danni ad una carta prima va sottratta la sua difesa e poi la sua resistenza, solo se la resistenza è stata completamente azzerata la carta è vinta. I danni rimanenti sono quindi inflitti sulla carta successiva con lo stesso metodo [fig. 9].

Fig. 9

Totale danni: 3

Danni assorbiti dalla prima carta: 1 (0 difesa, 1 resistenza)

Danni assorbiti dalla seconda carta: 2 (1 difesa, 2 resistenza)

La prima carta è vinta la seconda rimane in gioco

Se la resistenza di una carta non è completamente azzerata la carta rimane in gioco come se non fosse successo nulla.

Una carta che subisce un numero di danni almeno uguale alla sua resistenza viene vinta e riposta nel passato.

La conquista di un luogo

Quando il difensore alla fine della fase di combattimento non ha più personaggi, maestri ed eserciti a difesa di un luogo e l'attaccante rimane con almeno una carta esercito, maestro o personaggio nel gruppo che lo sta attaccando, questo è conquistato e va riposto nel mazzo del passato.

Se non è stato designato nessun gruppo a difesa di un luogo attaccato, quel luogo è automaticamente conquistato.

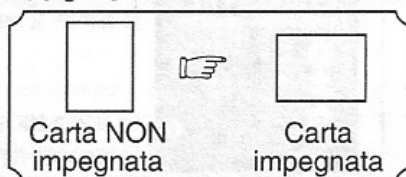
I punti ordine ocra

Quando durante il combattimento avete vinto una carta avversaria che reca in basso a destra un numero in un cerchio ocra, dovete aggiungere tale valore ai vostri punti ordine.

La fine del combattimento

Tutte le carte che hanno fatto parte di un gruppo d'attacco o di difesa diventano impegnate (vanno ruotate di 90° per indicare che non possono essere usate fino alla prima fase di disimpegno del loro possessore) [fig. 10].

Fig. 10



LA FASE EPILOGO

In questa fase entrambi i giocatori raccolgono i propri eventi puntata e gioca e scarta che sono rimasti sul tavolo e li mettono nel mazzo del passato.

LA VITTORIA

I punti vittoria sono segnati in un tondino in basso a destra sulla carta, in due colori.

Bollino verde: questo valore delle proprie carte va sommato ai propri punti ordine nella propria fase ordine.

Bollino ocra: viene sommato il loro valore nei propri punti ordine quando si vince o si fa morire una carta avversaria.

Ricordate che se una carta che ha il bollino ocra viene eliminata senza che gli siano inflitti danni, cioè per effetto di eventi o altre carte, non fornisce punti ordine.

Quando un giocatore, nella propria fase ordine, possiede almeno dieci punti ordine in più dell'avversario è il vincitore e la partita è finita.

Può capitare che il gioco sia bilanciato e che nessuno dei giocatori riesca ad aumentare il proprio margine di vantaggio in maniera significativa, in questo caso perde chi finisce prima il proprio mazzo del futuro (ricordate che dovete pescare almeno una carta a puntata).

LE CAPACITÀ SPECIALI ED I TERMINI IMPORTANTI

Di seguito viene fornita una spiegazione di alcuni termini che si trovano nel regolamento o direttamente sulle carte nel riquadro della capacità speciali.

ANNULLA: annullare significa che la carta obiettivo di questa capacità perde temporaneamente le sue capacità speciali per il combattimento.

ATTACCO SUICIDA: questa capacità consente di raddoppiare il valore di attacco della carta fino alla fine del combattimento, al termine del quale la carta viene eliminata e tolta completamente dal gioco.

AZIONE, AGIRE: con azione od agire si intende la partecipazione all'attacco o alla difesa di un luogo.

AZZERA: azzerare significa che i valori, attacco, difesa o resistenza, della carta obiettivo di questa capacità diventano zero per il combattimento. **Non è possibile azzerare una vita.**

CAPACITÀ SPECIALI DEGLI EVENTI: in genere le carte evento danno delle istruzioni che vanno seguite. Se la carta mette dei presupposti perché l'evento si avveri allora questi devono essere verificati altrimenti la carta sarà inefficace.

CAPACITÀ CHE MODIFICANO LA FASE DI GIOCATA: alcuni luoghi abitati non necessitano di essere giocati con carte esercito e in maniera simile alcuni eserciti non necessitano di es-

30

sere giocati con carte luogo abitato: questo fatto è riportato come capacità speciale.

Alcune carte possono essere giocate se le condizioni descritte nella capacità speciale sono verificate indipendentemente dalle regole normali. Il normale modo di giocare di un tipo di carta non viene mai eliminato se non è specificato sulla carta stessa con una frase del tipo può essere solo giocato se... o in maniera più esplicita.

CARTA UNICA: questa capacità significa che può esistere una sola carta in gioco con quel nome. Se un giocatore ha in mano una carta unica che o lui o l'avversario hanno già giocato nel proprio presente, deve attendere che la carta uguale sia vinta o morta, cioè non esista più nel tavolo di gioco, prima di poter giocare quella che ha in mano.

COBRA: la dicitura identifica carte che appartengono alla famiglia Cobra. Le carte segnate in questa maniera non possono essere in gruppo con carte che non rechino questa scritta, ma possono ricevere vantaggi e svantaggi da altre carte che influenzino solo i cobra.

CUMULABILE: la presenza di questa scritta sulla carta significa che più carte dello stesso tipo e nome possono essere assegnate alla stessa carta esercito, personaggio o maestro e sia i loro valori sia le loro capacità speciali vanno sommate tra loro.

In assenza di questa scritta può essere assegnata ad una carta esercito personaggio o maestro una sola carta tecnica, spirito, speciale ed equipaggiamento che abbia lo stesso nome e lo stesso tipo.

31

DISTRAZIONE: distrarre una carta significa impegnarla, facendola così uscire da qualunque gruppo di combattimento o impedendogli di compiere altre azioni.

DOPPI DANNI: di solito quando si assegnano i danni ci si ferma quando il valore di attacco è stato completamente distribuito tra difesa e resistenza delle carte avversarie, quando si usa questa capacità invece si ripete il procedimento, cioè si infligge una seconda volta il proprio attacco sulle rimanenti carte avversarie. Ad esempio, un maestro che subisce doppi danni perde una vita che assorbe tutti i danni della prima distribuzione e poi una seconda perché deve subire la seconda ondata di danni.

Carte che hanno subito danni inferiori alla loro resistenza nel primo giro, sono trattate come se la loro resistenza non fosse stata toccata.

DURATA: alcune carte possiedono una durata che determina sia il loro effetto nel tempo sia il momento in cui possono essere giocate.

Gioca e scarta: si esegue l'azione descritta sulla carta subito e poi non ha più effetto, la carta viene scartata immediatamente. Le carte evento con questa dicitura possono essere giocate sempre.

Puntata: l'effetto descritto sulla carta dura per tutta la puntata e la carta viene scartata nella fase di epilogo. Tutti i giocatori possono giocare carte evento con questa durata in una fase di presentazione.

Avvenimento: l'effetto descritto sulla carta agisce immediatamente e la carta viene scartata subito. Solo il giocatore di turno può giocare carte evento con questa durata nella propria fase di presentazione.

32

Permanente: l'effetto descritto sulla carta dura per tutta la partita e la carta non viene mai scartata se non per effetto di un'altro evento. Solo il giocatore di puntata può giocare questo tipo di carte nella fase di presentazione.

Scartare dopo l'uso: viene assegnata e quando si usa la sua capacità speciale la carta viene scartata, gli effetti di questa carta durano per tutto il resto della puntata. Solo il giocatore di puntata può giocare le carte evento con questa durata nella fase di presentazione, ma si può decidere in qualunque momento di utilizzare questa carta. Finché non viene utilizzata i valori e le capacità speciali non influiscono sul gioco.

Tutti gli effetti durano per quanto specificato sopra o fino a quando la carta non venga tolta dal gioco.

IMPEGNO: una tua carta impegnata non può essere usata fino alla prossima tua puntata. **Per identificare le carte impegnate è sufficiente ruotarle di 90 gradi.** [fig. 10]

Le carte diventano impegnate in seguito all'uso di capacità speciali di altre carte o dopo aver partecipato come attaccanti o difensori ad un combattimento. Una carta impegnata può essere attaccata se il suo possessore non ha luoghi nel presente. Un maestro impegnato può sempre essere sfidato.

Una carta può essere chiamata in azione dalla capacità speciale di un'altra carta anche se è impegnata.

LUOGO ABITATO E LUOGO DISABITATO: i luoghi possono essere abitati oppure no. Si può sempre giocare nella fase di presentazione un luogo disabitato, mentre una carta luogo abitato deve essere giocata assieme ad un esercito. Capacità speciali di un luogo o di un esercito possono abolire questa regola.

33

MASSACRATORE: il luogo conquistato da un gruppo con questa capacità viene tolto dal gioco invece di finire nel passato. Rende inoltre ogni vita dei personaggi del gruppo avversario pari a 1 di resistenza.

MORTA: quando ad una carta vengono inflitti un numero di danni uguale alla sua resistenza da carte con la capacità speciale mortale si dice che è morta e viene tolta dal gioco. Una carta può morire a seguito di capacità speciali.

MORTALE: se almeno una carta che riporta la scritta mortale concorre a formare il valore di attacco che riesce a vincere una carta avversaria, quest'ultima viene detta morta invece di vinta e viene tolta dal gioco al posto di essere messa nel mazzo del passato. Rende inoltre ogni vita dei personaggi del gruppo avversario pari a 1 di resistenza.

NOME DI UN MAESTRO: quando è riportato il nome di un maestro si intendono tutte le sue vite e le carte a lui assegnate, se non è specificato diversamente.

RIBELLE: la dicitura identifica carte che ricevono vantaggi e svantaggi da altre carte che influenzano solo i ribelli.

SFIDA: la sfida avviene prelevando le carte indicate dalla capacità speciale con tutte quelle loro assegnate ed eseguendo un immediato combattimento in cui ogni vita vale solo 1 di resistenza. Finita la sfida tornano nella loro precedente posizione.

Durante la sfida nessuno prende punti ordine.

Una sfida sospende il gioco, fa eseguire una fase di combatti-

mento tra le carte elencate nelle capacità speciali dell'evento e finitolo, la partita riprende da dove era stata interrotta.

SORPRESA: quando una carta possiede la sorpresa la fa possedere a tutto il suo gruppo. Avere la sorpresa significa infliggere i danni prima che l'attacco avversario venga calcolato: cioè se si elimina dal combattimento delle carte nemiche, queste non possono sommare il proprio valore di attacco al resto del gruppo. Se tutti i contendenti possiedono la sorpresa il combattimento torna ad essere contemporaneo.

VINTA: quando ad una carta vengono inflitti un numero di danni uguale alla sua resistenza si dice che è vinta e finisce nel passato. Una carta può essere vinta a seguito di capacità speciali.

+# ATTACCO, +# DIFESA, +# RESISTENZA: significa che si aggiunge il numero specificato al valore indicato alle carte descritte dalla capacità speciale.

UN ESEMPIO

Marco e Luca hanno preparato il proprio mazzo, di comune accordo hanno deciso che Marco iniziasse la partita. Ciascuno pesca le prime 7 carte e poi Marco darà inizio alla prima puntata.

Nella fase ordine Marco non ha nulla da fare e passa alla pesca, decidendo di pescare 3 carte. Ora Marco ha in mano 10 carte: 3 luoghi disabilitati grigi, 1 luogo abitato grigio, 3 eserciti rossi, 2 personaggi rossi e 1 evento.

Marco, dopo aver letto bene i valori e le capacità speciali delle carte, decide di giocare per prima il luogo abitato e l'esercito, poi 2 luoghi disabilitati e 1 personaggio. Osservate che l'ordine di giocata dei luoghi è importante.

Luca non ha ancora giocato, quindi Marco non può attaccare nulla.

Tocca a Luca che pesca 3 carte, ora ha in mano 5 maestri, 2 di un nome e 3 di un altro, 3 tecniche, 1 spirito e 1 evento. Nella fase di presentazione Luca gioca i 3 maestri con lo stesso nome e gli assegna una tecnica perché ha la dicitura permanente.

Ora Luca decide di attaccare. Siccome Marco possiede dei luoghi il maestro di Luca deve attaccare il luogo disabilitato che il suo avversario ha giocato per ultimo. Marco decide di non difenderlo e il luogo viene conquistato e messo nel mazzo del passato. Luca gira il proprio maestro per indicare che è impegnato. La puntata di Luca è finita e tocca nuovamente ad Marco.

Nella fase ordine Marco prende 2 punti ordine dati dal luogo abitato; Marco pesca solo 2 carte per averne 7 in mano. Ora in mano possiede 2 eventi, 1 luogo disabilitato, 3 eserciti e 1 personaggio; nella fase di presentazione senza luoghi abitati non potrà giocare eserciti, ma il luogo disabilitato può sempre essere giocato, ed assieme gioca anche il personaggio.

Fase di combattimento: Marco decide di attaccare Luca mentre non ha luoghi a disposizione e usa l'esercito e i 2 personaggi messi nel seguente ordine Jack di picche (personaggio, primo), Jack di picche (personaggio, secondo), Banda di cuori (esercito, terzo) per attaccare il maestro di Luca.

Il valore di attacco del gruppo di Marco è 4, mentre il maestro di Luca, Shoki, vale 3 di attacco, 2 di difesa e 3 vite più la tecnica, ma Luca decide di utilizzare la tecnica gioca e scarta Dislocazione che aggiunge 1 alla difesa del maestro per ogni vita che possiede, Ora Shoki vale 3 di attacco, 2 + 3 (1 per vita) di difesa, Marco gioca l'evento Attacco generale che da +1 di attacco a tutte le carte Nanto (e lui sta attaccando solo con carte Nanto), nessuno gioca più carte e quindi si passa alla risoluzione dei danni.

Il gruppo di Marco vale ora 7 di attacco (1 per personaggio + 1 di evento, 1 per personaggio + 1 di evento, 2 di esercito + 1 di evento) mentre il maestro di Luca vale solo 5 di difesa e quindi deve perdere una vita. Marco guadagna i 3 punti nel bollino oca di Shoki. Shoki vale 3 di attacco e il primo jack di picche 0 di difesa e solo 1 di resistenza e viene vinto, il secondo è ugualmente vinto, ma l'esercito vale 0 di difesa e 2 di resistenza e è rimasto solo 1 danno (3 iniziali meno 1 di resistenza del primo Jack e 1 di resistenza del secondo Jack) che non riesce a vincerlo. I 2 personaggi non hanno bollini oca e Luca non prende punti.

Marco impegna il suo esercito.

Le carte perse finiscono nel passato perché nessun danno era mortale.

La carta evento di Marco viene messa nel passato.

Ora tocca a Luca che disimpegna il suo maestro e pesca 3 carte.

Nella sua fase di presentazione decide di giocare 2 carte maestro di Bolts e assegna la carta speciale Nomadi, che trasforma un luogo abitato in uno disabitato e ne azzerà i punti ordine, al luogo abitato di Marco. Durante la fase di combattimento i suoi 2 maestri non possono attaccare insieme, ma ciascuno attacca un luogo disabitato sempre partendo dall'ultimo giocato, Marco non può difendersi perché il suo esercito è impegnato e quindi i 2 luoghi vengono conquistati.

Nella prossima puntata Marco non prenderà più punti ordine dal suo luogo, ma ne possiede già 5 mentre Luca nessuno. La partita continua...

38

IL REGOLAMENTO PER IL GIOCO AVANZATO

Il metodo descritto di seguito rende più complesso il gioco, si consiglia di utilizzarlo dopo aver ben compreso le regole base.

Entrambi i giocatori eseguono contemporaneamente tutte le fasi, ma devono alternarsi ogni puntata nel ruolo di primo giocatore.

Fase ordine: entrambi prendono i punti per i propri luoghi; chi all'inizio della fase dovesse possedere dieci o più punti in più dell'avversario ha vinto.

Entrambi disimpegnano le proprie carte.

Fase di pescata: entrambi i giocatori pescano da una a tre carte dal mazzo del futuro.

Fase di presentazione: Prima un giocatore e poi l'avversario giocano le proprie carte. La fase è considerata propria da entrambi i giocatori che quindi possono giocare ogni tipo di carta.

Fase di combattimento: prima un giocatore inizia a portare i suoi attacchi, poi l'avversario si difende come vuole e crea a sua volta gruppi che vadano ad attaccare il primo giocatore, che quindi deve difendersi. I combattimenti si svolgono nell'ordine deciso dal primo giocatore di puntata.

Fase di epilogo: entrambi i giocatori tolgono le carte che non sono più necessarie.

Tutte le altre regole del gioco base rimangono invariate.

39

UN INIZIO DEL GIOCO DIVERSO

Con il consenso di tutti i giocatori, è possibile iniziare il gioco avendo già nel presente alcune carte: ogni carta possiede un costo, si consiglia di avere in gioco non più di 40 punti, ma vi potete mettere d'accordo diversamente prima di iniziare a giocare.

COSTI DELLE CARTE

maestri	5 + valore attacco + valore difesa se hanno capacità speciali +2
personaggi	valore attacco + valore difesa se possiedono il simbolo vita +3
eserciti	valore attacco + valore difesa + valore resistenza
luogo	se abitato 7 se disabitato 5 se reca un simbolo di Scuola +3 se possiede capacità speciali +3
tecnica	permanente 4 se possiede capacità speciali +4 altre carte tecnica non sono permesse
spirito	permanente 3 se possiede capacità speciali +3 altre carte spirito non sono permesse
equipaggiamenti	3
speciale	4 + valore attacco carta successore 8
evento	permanente 10 puntata 6 altri eventi non sono permessi

L'assegnazione segue le normali regole del gioco. Questo sistema è stato pensato per simulare l'inizio della storia di Cento.

40

IN VENDITA ANCHE

KEN IL GUERRIERO IL GIOCO DI RUOLO

Al cui interno troverete:

- Le regole per simulare fedelmente il mondo di Ken il Guerriero
- Quattro scuole di arti marziali: Hokuto, Nanto, Cento, Montefiorito
- La cronologia completa della serie: da 4000 anni fa fino alla morte di Caio
- Le schede dei personaggi principali e la descrizione di tutti gli altri
- Una vasta scelta di carriere per i giocatori
- La descrizione delle ambientazioni delle due serie animate
- Un'avventura, per iniziare subito a giocare

Contenuto della scatola:

- Due volumi: Le Regole (64 pp.) e Il Mondo di Ken (64 pp.)
- Mappe, 24 schede dei personaggi principali e 40 miniature in cartoncino

Prodotto e distribuito da:

NEXUS Editrice

Via Piemonte, 5 - 55043 Lido di Camaiore (LU)

In vendita a L. 49.000

41

Nota di Redazione:

Purtroppo la qualità delle scansioni non è ottima ma purtroppo,
come bene sanno i vecchi affezionati del gioco,
il REGOLAMENTO era stato creato solo in formato tascabile 8x5 cm.
Molto difficile da fotocopiare, scansionare o riprodurre in qualche modo.

Questa è la prima volta che il REGOLAMENTO viene reso “pubblico” e messo online.

Spero che tutti gli appassionati del GIOCO DI CARTE siano contenti
e spero che questo aiuti il crearsi di nuovi gruppi di giocatori in giro per l'Italia.

*Questa Pagina è stata costruita da **Davide Andreani** © Dic.2006*