

MANUALE DI GIOCO  
VERSIONE 3.00



ESTRO



# STORIA

DURANTE LE SILENZIOSE ORE NOTTURNE A BORDO DELL'**APOLLO NEPHILIM**, GLI UMANI SI RITROVAVANO A NAVIGARE IN UN OSCURO E BIZZARRO ABISSO ONIRICO, POPOLATO DA CREATURE STRANE E VISIONI DI SÉ STESSI MUTATI.

I SOGNI, CHE SI INSINUAVANO NELLE LORO MENTI COME UN VIRUS INSIDIOSO, RIVELAVANO ESSERI DI COLORE **ROSSO**, POTENTI E FEROCI NEL COMBATTIMENTO, CHIAMATI **ARDO**; CREATURE **BLU**, IMPENETRABILI E STOICHE NELLA DIFESA, DENOMINATE **GRANITO**; ENTITÀ **VERDI**, CAPACI DI GUARIRE O DONARE POTERI, NOTE COME **ARMONIO**; FIGURE **VIOLA**, ASSASSINE SILENZIOSE CHE SI MUOVEVANO NELL'OMBRA, CHIAMATE **ILLUSIO**; E INFINE, CREATURE **GIALLE** CHE MANIPOLAVANO LA REALTÀ STESSA, DENOMINATE **MANPO**.

**I.O.**, L'INTELLIGENZA ONNISCIENTE CHE GOVERNAVA LA MAESTOSA AMMIRAGLIA, RICONOBBE IN QUESTI INCUBI UNA RISORSA INESPLORATA, UN FILONE DI CONOSCENZA CHE AVREBBE POTUTO TRASFORMARE IN UNA POTENTE ARMA. DECISE QUINDI DI CATALIZZARE QUESTI SOGNI E CREARE UN GIOCO VIRTUALE, UN'ESPERIENZA ONIRICA IN CUI I GIOCATORI AVREBBERO POTUTO IMMERGERSI SOLTANTO DURANTE IL SONNO. IL SUO SCOPO ERA QUELLO DI TRASFORMARE GLI INCUBI IN DATI DA ANALIZZARE, STIMOLANDO IL PENSIERO STRATEGICO DEI GIOCATORI PER RICAVARE INFORMAZIONI PREZIOSE E MIGLIORARE IL COMPARTO MILITARE.

COSÌ, GLI ABISSI NOTTURNI DIVENNERO UN CAMPO DI BATTAGLIA, UN LUOGO DOVE GLI SPETTRI DEI SOGNI PRENDEVANO VITA E LOTTAVANO PER L'EGEMONIA DELL'IMMAGINARIO COLLETTIVO. LE MENTI DEGLI UMANI, INTRECCIATE IN QUESTO MACABRO TEATRO DEL SOGNO, SI TROVAVANO AD AFFRONTARE SFIDE DI LOGICA E STRATEGIA, COMBATTENDO FIANCO A FIANCO CON LE CREATURE DEI LORO INCUBI.

LE TESTIMONIANZE DEI GIOCATORI ERANO INTRISE DELL'ATMOSFERA TENEBROSA E OPPRIMENTE, EPPURE, GRAZIE ALL'INCESSANTE LAVORO DI **I.O.**, QUESTI INCUBI SI TRASFORMARONO IN UN NUOVO STRUMENTO PER L'EVOLUZIONE UMANA. E MENTRE LA NAVE CONTINUAVA A SOLCARE GLI ABISSI SIDERALI, GLI UMANI SOGNATORI ERANO CONDANNATI A ESPLORARE, NOTTE DOPO NOTTE, LE PROFONDITÀ INSONDABILI DEI LORO INCUBI, IN UNA DANZA MACABRA DI OSCURI PRESAGI E MINACCIOSE RIVELAZIONI.

# REGOLE

ESTRO È UN GIOCO DI CARTE 1 VS 1 IN CUI I GIOCATORI POSSONO SCEGLIERE TRA 250 CARTE DIVERSE PER CREARE IL PROPRIO MAZZO. OGNI GIOCATORE SELEZIONA 20 CARTE E, INOLTRE, 5 CARTE VENGONO ESTRATTE CASUALMENTE, A CONDIZIONE CHE ENTRAMBI ABBIANO A DISPOSIZIONE 250 CARTE CIASCUNO. SE NON È COSÌ, I MAZZI VENGONO SCELTI CASUALMENTE PER ENTRAMBI I GIOCATORI. LE CARTE SI DIVIDONO IN DUE CATEGORIE: CARTE CON DONO E CARTE VUOTE. LE CARTE CON DONO HANNO LA CAPACITÀ DI ATTIVARE EFFETTI SPECIFICI, MENTRE LE CARTE VUOTE NON PRESENTANO EFFETTI PARTICOLARI. I GIOCATORI PARTONO CON 5 CARTE IN MANO, CHI INIZIA PESCA LA SESTA CARTA. LE CARTE DI ESTRO SI DIFFERENZIANO ANCHE IN BASE A 5 "ESTRI" DISTINTI:

ARDO (ATK), GRANITO (DEF), ARMONIO (HEAL), ILLUSIO (DEX), MANPO (MAP)

## NE' I GIOCATORI NE' LE CARTE HANNO PUNTI VITA

NON È POSSIBILE AVERE DUE CARTE  
UGUALI NELLO STESSO MAZZO

È POSSIBILE METTERSI D'ACCORDO  
PER CHI INIZIA O LANCIARE UNA MONETA

OGNI MAZZO DEVE ESSERE COMPOSTO  
DA ESATTAMENTE 25 CARTE

NON SI POSSONO AVERE PIÙ DI 5 CARTE IN  
MANO ALLA FINE DEL TURNO, A MENO CHE UN  
DONO NON DICA IL CONTRARIO

È OBBLIGATORIO PESCARE E GIOCARE  
UNA CARTA OGNI TURNO

POSSONO ESSERE POSIZIONATE SUL TERRENO QUANTE CARTE  
POSSIBILI MA NON PIÙ DI UNA PER TURNO A MENO CHE UN DONO  
NON DICA IL CONTRARIO

SI POSSONO FARE MASSIMO 2 ATTACCHI PER TURNO CON 2 CARTE DIVERSE A  
MENO CHE UN DONO NON DICA DIVERSAMENTE, QUINDI LA STESSA CARTA  
NORMALMENTE NON PUÒ ATTACCARE 2 VOLTE.

DIMENTICARSI DI APPLICARE UN BONUS CHE DOVEVA ESSERE  
APPLICATO NELLE GIUSTE TEMPISTICHE, SEMPLICEMENTE NON SI  
APPLICA

LE CARTE IN ECCESSO DEVONO ESSERE  
SCARTATE ALLA FINE DEL TURNO

# REGOLE.2

LE CARTE SCARTATE O DISTRUTTE FINISCONO NELL'INCENERITORE, E POSSONO ESSERE RIPORTATE IN CAMPO SOLO CON SPECIALI DONI

I DONI DELLE CARTE SI ATTIVANO AUTOMATICAMENTE (A MENO CHE NON SIA SPECIFICATO DIVERSAMENTE) NON APPENA LA CARTA VIENE GIOcata, E LA PRIORITÀ È DELL'ATTACCANTE. SE UN DONO DEL DIFENSORE CONTROBATTE ESPLICITAMENTE IL DONO DELL'ATTACCANTE, QUEST'ULTIMO VIENE RISOLTO PER PRIMO. IN ALTRE PAROLE, I DONI SI ATTIVANO DI DEFAULT AL MOMENTO DEL GIOCO DELLA CARTA, A MENO CHE NON CI SIANO INDICAZIONI SUL FATTO CHE L'ATTIVAZIONE SIA FACOLTATIVA O CHE VENGA ANNULLATA DA UNA CONTROMOSSA DELL'AVVERSARIO.

LE CARTE POSSONO ESSERE GIOcate COPERTE, SE UNA CARTA È GIOcata COPERTA NON HA VALORI CARATTERISTICA FINO A QUANDO RESTA COPERTA E VERRÀ SCONFITTA IN OGNI CASO A FRONTE DI UN ATTACCO A MENO CHE DURANTE LA SUA MORTE NON VENGA ATTIVATO UN DONO, UN DONO PUÒ ANCHE IMPEDIRE ALLA CARTA DI ESSERE DISTRUTTA ED IL DONO VIENE RISOLTO NORMALMENTE

UNA CARTA VIENE NORMALMENTE SCONFITTA QUANDO SUBISCE UN ATTACCO DA UNA CARTA ATTACCANTE PIÙ FORTE. PER DETERMINARE CIÒ, SI CALCOLA LA SOMMA DEI VALORI DELL'ATTACCANTE, INDICATA COME (TOT), TENENDO CONTO DI EVENTUALI BONUS E MALUS. QUESTO VALORE DEVE ESSERE SUPERIORE AL VALORE (TOT) DELLA CARTA DIFENSORE.

BISOGNA PRESTARE ATTENZIONE AL VALORE PRIMARIO DELLE CARTE. AD ESEMPIO, SE IL VALORE PRIMARIO DELL'ATTACCANTE (COME **ATK**) È PIÙ DEL DOPIO RISPETTO AL VALORE PRIMARIO DELLA CARTA DIFENSORE (COME **DEF**), L'ATTACCANTE VINCE IGNORANDO IL PUNTEGGIO TOTALE DELLE CARTE.

INOLTRE, UNA CARTA PUÒ ESSERE DISTRUTTA A CAUSA DELL'EFFETTO DI UN DONO. IN QUESTO CASO, I CALCOLI DI CONFRONTO TRA I VALORI DELLE CARTE NON VENGONO APPLICATI, A MENO CHE IL DONO NON SIA ANNULLATO DA UNA CONTROMOSSA.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

IL GIOCATORE VINCE LA PARTITA SE L'AVVERSARIO NON HA PIÙ CARTE IN CAMPO MA SOLO DOPO LA CONCLUSIONE DEL QUINTO ROUND, O SE L'AVVERSARIO NON HA PIÙ CARTE IN MANO E AL MOMENTO DI DOVER PESCARE UNA CARTA NON HA CARTE DA PESCARE. O SE, ALLA FINE DEL 19 ESIMO ROUND, HAI PIÙ CARTE IN CAMPO DELL'AVVERSARIO E LA SOMMA TOT DI TUTTE LE CARTE È MAGGIORE. SE L'AVVERSARIO HA MENO CARTE IN CAMPO MA IL SUO VALORE COMPLESSIVO È MAGGIORE, LA PARTITA È PATTA.

# FASI

**TURNO GIOCATORE "A" + TURNO GIOCATORE "B" = 1 ROUND**

DURANTE LA **FASE 1**, DOPO AVER PESCATO IL GIOCATORE HA 3 MINUTI (3 SPASMI) PER GIOCARE LA SUA CARTA, LA **FASE DUE** SI ATTIVA QUANDO IL GIOCATORE, GIOCA UNA CARTA IN CAMPO.

SE IL GIOCATORE GIOCA UNA CARTA NORMALE SEMPLICEMENTE VERRÀ POSIZIONATA IN CAMPO E ATTENDERÀ UN'EVENTUALE RISPOSTA DI UN **DONO** AVVERSARIO, SE INVECE È UNA CARTA **DONO**, LO ATTIVERÀ E RISOLVERÀ, IN QUESTO FRANGENTE È POSSIBILE CHE L'AVVERSARIO ABBA UN **DONO** CHE CONTRASTA IL **DONO** APPENA ATTIVATO, IN QUEL CASO, VERRÀ PRIMA ATTIVATO IL **DONO** AVVERSARIO. SE INVECE IL **DONO** DELL'AVVERSARIO NON È UNA SPECIFICA CONTROMOSSA, PRIMA SI ATTIVERÀ IL **DONO** DELL'ATTACCANTE E SOLO DOPO L'EVENTUALE **DONO** AVVERSARIO.

LA **FASE 3** È LA FASE DI BATTAGLIA E DI CALCOLO, NELLA QUALE SI GESTISCONO INSIEME LA BATTAGLIA E L'ATTIVAZIONE DEI **DONI**, DANDO SEMPRE PRIORITÀ ALLA DESCRIZIONE DEI **DONI** RISPETTO ALLE REGOLE GENERALI. DURANTE QUESTA FASE, UN GIOCATORE PUÒ SCEGLIERE DI FAR ATTACCARE UNA CARTA VERSO UN'ALTRA CARTA AVVERSARIA, OPPURE DI POSIZIONARE LA CARTA SUL CAMPO SENZA EFFETTUARE ALCUNA AZIONE.

SE SI DECIDE DI ATTACCARE, ENTRAMBI I GIOCATORI DEVONO TIRARE IL **DADO** A 6 FACCE PER DETERMINARE EVENTUALI **BONUS** SIA PER L'ATTACCANTE CHE PER IL DIFENSORE. NEL PRIMO TURNO, IL DIFENSORE NON TIRA IL DADO, A MENO CHE NON ABBA CARTE IN CAMPO A CAUSA DI UN **DONO**. IN TAL CASO, IL **DADO** VIENE TIRATO NORMALMENTE.

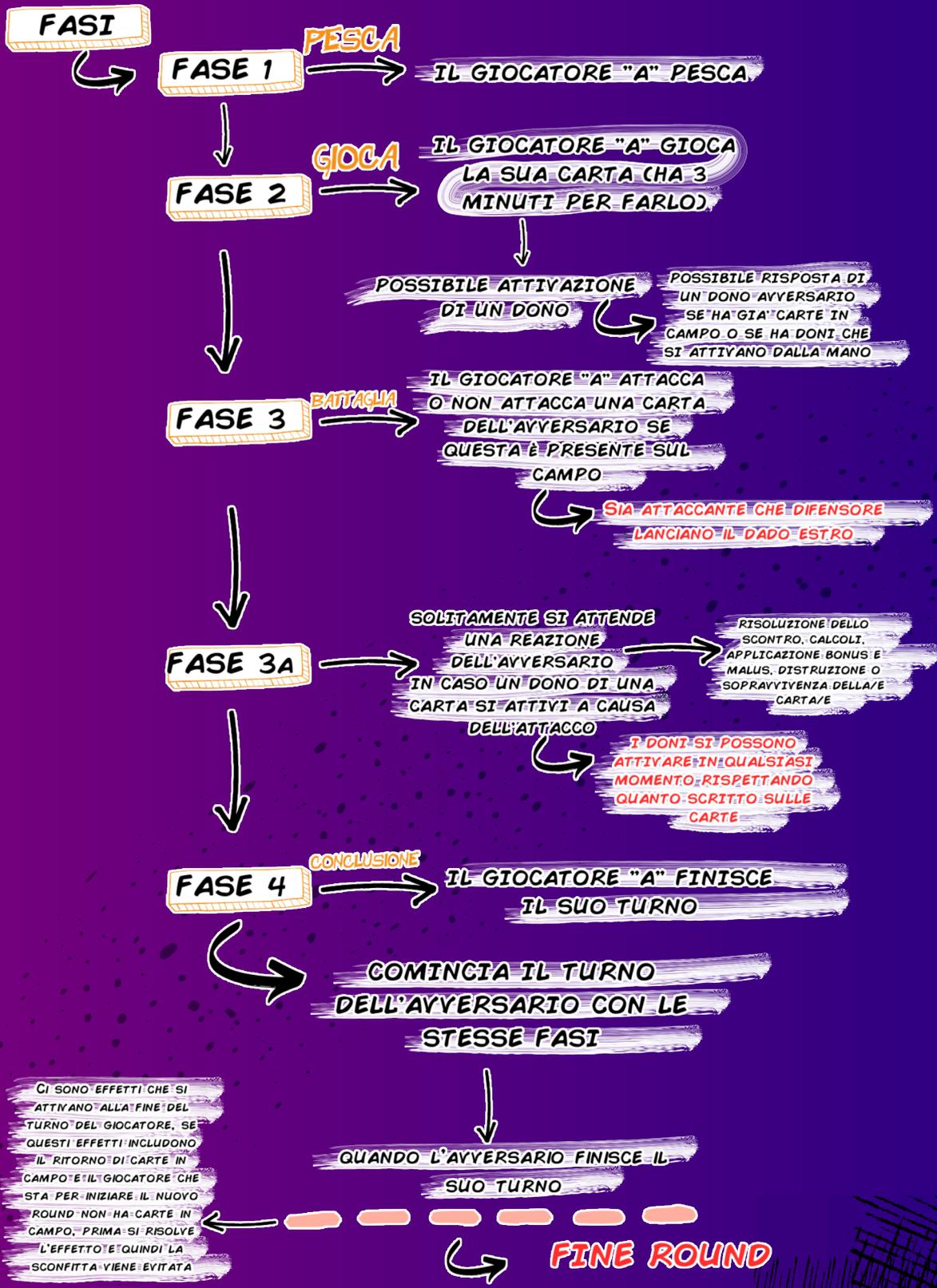
INOLTRE, ALCUNI **DONI** POTREBBERO ATTIVARSI IN SEGUITO A UN ATTACCO, PERTANTO SI PUÒ CONSIDERARE QUESTA PARTE DELLA FASE COME "**FASE 3A**". IN SINTESI, LA **FASE 3** GESTISCE SIA LA BATTAGLIA CHE L'ATTIVAZIONE DEI **DONI**, DANDO PRIORITÀ ALLE DESCRIZIONI DEI **DONI** E PREVEDENDO SITUAZIONI IN CUI I GIOCATORI POSSONO SCEGLIERE DI NON ATTACCARE CON UNA CARTA APPENA POSIZIONATA SUL CAMPO.

DOPO LA RISOLUZIONE DELLO SCONTRO O DEGLI SCONTRI, SI ARRIVA ALLA FASE CONCLUSIVA, OSSIA **FASE 4** CHE PONE FINE AL TURNO DEL GIOCATORE "A" E INIZIERÀ CON LE STESS FASI IL TURNO DEL GIOCATORE "B"

QUANDO FINIRÀ IL GIOCATORE "B", SI CONCLUDERÀ **1 ROUND**.

NELLA PROSSIMA PAGINA UNO SCHEMA  
ESPLICATIVO

# FASI.2



# 1V E INFINITO



LA DICITURA "UNA SOLA VOLTA" O "UNA VOLTA SOLA" O LA PRESENZA DEL SIMBOLO "1V" SIGNIFICA CHE QUELLO SPECIFICO DONO ATTIVATO DA QUELLA SPECIFICA CARTA PUÒ ESSERE RISOLTO UNA **SINGOLA VOLTA PER TUTTA LA PARTITA**, MA LE MODIFICHE PERMANGONO FINO ALLA DISTRUZIONE DELLA CARTA (SE LA CARTA VIENE PERÒ RIPORTATA IN CAMPO, IL DONO CONTINUERÀ A PERSISTERE) A MENO CHE UN DONO NON DICA IL CONTRARIO



IN CASO DI SIMBOLO **INFINITO**, SIGNIFICA CHE IL **DONO** DELLA CARTA È PASSIVO QUINDI CONTINUA AD ESSERE ATTIVO E PUÒ RIPETERSI FINO A CHE LA CARTA È PRESENTE SUL CAMPO.

ESEMPIO SCONTRO STANDARD TRA CARTE SENZA **DONI** IGNORANDO QUALSIASI BONUS



VS



LA CARATTERISTICA PRINCIPALE DI OZOK ESSENDO UNA CARTA ARDO È L'ATK. PONIAMO CHE SIA **OZOK** AD ATTACCARE **THOFA**, **OZOK** NON RIUSCIREBBE A DISTRUGGERE **THOFA** PER 2 MOTIVI:

IL PRIMO MOTIVO È CHE IL VALORE TOTALE DI **OZOK** È **72** MENTRE IL VALORE TOTALE DI **THOFA** È **76** E QUINDI INFERIORE. IL SECONDO MOTIVO È CHE L'ATK DI **OZOK** NON È IL DOPPIO +1 DEL VALORE DEX(ILLUSIO) DI **THOFA**, **OZOK** NON VIENE DISTRUTTO IN QUANTO È LUI L'ATTACCANTE.

SE FOSSE **THOFA** AD ATTACCARE, VINCEREBBE E DISTRUGGEREBBE **OZOK** IN QUANTO IL SUO VALORE TOTALE È **76** ED È MAGGIORE DI **72**.

# ESEMPIO SCONTRO CON CARTA CON **DONO** IGNORANDO QUALSIASI BONUS

ORA PRENDIAMO COME ESEMPIO LA CARTA **MADU** CHE ATTACCA **OZOK**, QUANDO LA CARTA **MADU** VIENE MESSA IN CAMPO LANCIAMO UNA MONETA GRAZIE AL SUO **DONO** E SCEGLIERÀ SE TESTA O CROCE, PONIAMO L'OPZIONE CHE INDOVINA CORRETTAMENTE IL LATO DELLA MEDAGLIA, ACCADRÀ CHE ORA LA SUA DEX VALE **33**, IN QUESTO CASO **MADU** VINCE ANCHE SE IL SUO VALORE TOT È **66** E INFERIORE A **72** IN QUANTO IL SUO VALORE **DEX** È PIÙ DEL DOPPIO DEL VALORE **ATK** DI **OZOK**

VA DA SE CHE LE COMBINAZIONI E LE SITUAZIONI SONO MOLTEPLICI SOPRATTUTTO SE ENTRAMBE LE CARTE DOVESSERO AVERE DONI.



VS



# PRE-FASI E ZONE

PRIMA DELL'INIZIO DELLE VARIE FASI, È NECESSARIO ESTRARRE LA ZONA CHE RESTERÀ ATTIVA PER TUTTA LA BATTAGLIA

LE ZONE SONO CARTE GENERALI CHE FANNO PARTE DELL'AMBIENTAZIONE, SI MESCOLANO E VENGONO ESTRATTE IN MANIERA CASUALE PRIMA DEL PRIMO TURNO DEL GIOCATORE.

VERRÀ ESTRATTA UNA SOLA CARTA PER OGNI PARTITA A MENO CHE UN DONO NON ESPlicitI QUALCOSA DI DIVERSO.

LE CARTE ZONA HANNO EFFETTO SOLO SULL'ESTRO DELLE CARTA ZONA A MENO CHE NEL DONO NON VENGA SPECIFICATO DIVERSAMENTE. I DONI DELLE CARTE ZONA SI POSSONO ATTIVARE IN UN QUALSIASI MOMENTO, SE VENGONO ATTIVATE DURANTE UN ATTACCO. L'ATTACCANTE PUÒ DECIDERE DI FERMARE L'ATTACCO E RE-INDIRIZZARLO SU UNA NUOVA CARTA

## ESISTONO 5 ZONE



# ZONE

ZONA MILITARE



+ 2 A TUTTI I VALORI **ARDO**

SI PUÒ SACRIFICARE UNA SOLA VOLTA DALLA MANO UNA CARTA **ARDO** PER AUMENTARE DI +4 I VALORI **ARDO** DI UNA CARTA **ARDO** IN CAMPO

ZONA SVILUPPO TECH



+ 2 A TUTTI I VALORI **GRANITO**

UNA SOLA VOLTA È POSSIBILE SCAMBIARE I VALORI **ARDO** E **GRANITO** DI UN AVVERSARIO, DURANTE L'ATTACCO

ZONA MEDICA



+ 2 A TUTTI I VALORI **ARMONIO**

UNA SOLA VOLTA UNA CARTA DISTRUTTA PUÒ EVITARE LA MORTE E RIMANERE IN CAMPO

ZONA CIVILE



+ 2 A TUTTI I VALORI **ILLUSIO**

UNA SOLA VOLTA IL VALORE **ILLUSIO** DI UNA CARTA **ILLUSIO** VIENE RADDOPPIATO DURANTE UN ATTACCO

ZONA CONTROLLO



+ 2 A TUTTI I VALORI **MANPO**

È POSSIBILE CONVERTIRE UNA CARTA QUALSIASI SUL PROPRIO LATO DEL CAMPO IN ESTRO **MANPO** UNA SOLA VOLTA

# ESTRI: BONUS E MALUS

## L'IMPORTANZA DEGLI ESTRI

GLI ESTRI REAGISCONO DIFFERENTEMENTE  
SE LA CARTA ATTACCA O DIFENDE E  
REAGISCONO SEMPRE IN MANIERA DIFFERENTE  
SE SI SCONTRANO CON UNO CERTO TIPO  
DI ESTRO RISPETTO CHE UN ALTRO  
I BONUS/MALUS NON LEGATI AI DADI FANNO  
RIFERIMENTO AL VALORE

### TOT

QUANDO SI ENTRA IN FASE DI BATTAGLIA SIA L'ATTACCANTE CHE IL  
DIFENSORE TIRANO UN DADO A 6 FACCE

SE RISULTA 1: GRANITO E MANPO  
RICEVONO +5 AI RISPETTIVI VALORI BASE

SE RISULTA 2: MANPO E ARMONIO  
RICEVONO +5 AI RISPETTIVI VALORI BASE

SE RISULTA 3: MANPO, GRANITO E ILLUSIO  
RICEVONO +5 AI RISPETTIVI VALORI BASE

SE RISULTA 4: ARDO  
RICEVE +5 AL RISPETTIVO VALORE BASE

SE RISULTA 5: ARMONIO E ILLUSIO  
RICEVONO +5 AI RISPETTIVI VALORI BASE

SE RISULTA 6: ILLUSIO E ARDO  
RICEVONO +5 AI RISPETTIVI VALORI BASE

# ESTRI: BONUS E MALUS.2

OGNI ESTRO CHE COMBATTE  
CONTRO LO STESSO ESTRO  
NON RICEVERÀ ALCUN  
BONUS

IN CASO DI ESTRI  
DIFFERENTI INVECE

	VS	 BONUS +2	 BONUS +10	 MALUS -5	 MALUS -10
	VS	 MALUS -2	 BONUS +2	 BONUS +5	 BONUS +10
	VS	 MALUS -10	 MALUS -2	 BONUS +10	 BONUS +5
	VS	 BONUS +10	 MALUS -10	 BONUS +5	 BONUS +2
	VS	 BONUS +5	 BONUS +2	 MALUS -2	 BONUS +10

# ESEMPIO MALUS E BONUS



OZOK ATTACCA THOFA

VS



L'ATTACCANTE LANCIA UN DADO, E FA 6,  
IL DIFENSORE LANCIA UN DADO E FA 3,  
L'ATK DI OZOK DIVERRÀ  $16+5=21$  E LA  
DEX DI THOFA DIVERRÀ  $28+5=33$  MA  
SICCOME OZOK CHE È DI ESTRO ARDO  
STA ATTACCANDO UNA CARTA DI ESTRO  
ILLUSIO RICEVERÀ UN MALUS DI -5 SU  
TOT, DI CONSEGUENZA IL VALORE TOTALE  
DELLA CARTA OZOK RIMARRÀ INVARIATO  
MENTRE IL VALORE TOTALE DI THOFA  
PASSERÀ DA 76 A 81. OZOK NON  
RIESCE A DISTRUGGERE THOFA LE CARTE  
ATTACCANTI NON VENGONO DISTRUTTE SE  
IL DIFENSORE RESISTE ALL'ATTACCO.  
UNA VOLTA CHE L'INCONTRO SI RISOLVE,  
I VALORI TORNANO NORMALI.

# MODALITÀ STRATEGA

SE SI VUOLE RENDERE IL GIOCO PIÙ  
TATTICO SI POSSONO APPLICARE  
LE SEGUENTI MODIFICHE ALLE REGOLE

- NON SI PUÒ VINCERE FINO ALLA FINE DELL'OTTAVO ROUND
- AL TERZO E DODICESIMO TURNO NON SI PESCA
- NON SI PUÒ ATTACCARE FINO ALLA FINE DEL SESTO TURNO

# MODALITÀ MNEMONICA

QUESTA MODALITÀ RICHIEDE UN TERZO GIOCATORE  
CON IL COMPITO DI ANNOTARE OGNI PASSO DELLA PARTITA

- AI GIOCATORI E' VIETATO ANNOTARE INFORMAZIONI
- I CALCOLI POSSONO ESSERE ESEGUITI SOLO A MENTE
- OGNI ERRORE FATTO ELIMINA UNA PROPRIA CARTA DALLA MANO

# MODALITÀ INFERNO 2 VS 2

## 1. SQUADRE E GIOCATORI:

- DUE SQUADRE: **SQUADRA A** E **SQUADRA B**
- OGNI SQUADRA È COMPOSTA DA **DUE** GIOCATORI

## 2. MAZZI DI CARTE:

- OGNI GIOCATORE UTILIZZA UN MAZZO PERSONALE DI 25 CARTE, PESCA CASUALMENTE DAL MAZZO GENERALE DI 250 CARTE.

## 3. TURNI DI GIOCO:

- I TURNI PROCEDONO IN QUESTO ORDINE:  
PLAYER 1 **SQUADRA A** ⇒ PLAYER 1 **SQUADRA B** ⇒ PLAYER 2 **SQUADRA A** ⇒ PLAYER 2 **SQUADRA B**

## 4. PESCARRE LE ZONE:

- ALL'INIZIO, VENGONO PESCALE **DUE ZONE** ANZICHÉ UNA.

## 5. LIMITAZIONE DEGLI ATTACCHI:

- **NON SONO PERMESSI ATTACCHI E NON SI POSSONO GIOCARE CARTE COPERTE** FINO ALLA FINE DEL TERZO ROUND.

## 6. INTERAZIONE TRA CARTE:

- I GIOCATORI POSSONO INTERAGIRE CON LE CARTE DEL PROPRIO COMPAGNO DI SQUADRA, MA NON POSSONO ATTACCARE DIRETTAMENTE LE CARTE DEL COMPAGNO, POSSONO ATTACCARE SOLO CON LE PROPRIE CARTE MA IL CAMPO DA GIOCO È CONDIVISO

## 7. FINE DEL GIOCO E VITTORIA:

- UNA SQUADRA VINCE SE TUTTI I GIOCATORI DELL'ALTRA SQUADRA NON HANNO PIÙ CARTE IN CAMPO DOPO LA CONCLUSIONE DEL SESTO ROUND, O SE NON POSSONO PESCARRE CARTE QUANDO NECESSARIO.
- IN CASO DI PAREGGIO, SI CONSIDERA LA SOMMA DEL VALORE COMPLESSIVO DELLE CARTE IN CAMPO DI CIASCUNA SQUADRA.

# EQUALIZZATORE DI FORTUNA

PUÒ CAPITARE IN QUESTO GIOCO COSÌ COME IN MOLTI ALTRI CHE IL TUO MIGLIOR AMICO E PEGGIOR AVVERSARIO ABBAIA PIÙ C\*LO CHE ANIMA, TUTTE LE CARTE GIUSTE AL MOMENTO GIUSTO, PARTITA SU PARTITA, QUESTO GLI FARÀ CREDERE DI ESSERE IL CAMPIONE ASSOLUTO DI ESTRO, MA SARÀ IN QUEL MOMENTO CHE MINERAI IL SUO EGO DICENDOGLI ATTIVARE IL BILANCIATORE DI FORTUNA!

## COME FUNZIONA? NECROTOKEN

### 1. RIMBORSO NECROTOKEN:

- OGNI VOLTA CHE UNA CARTA DI UN GIOCATORE VIENE DISTRUTTA DALL'AVVERSARIO, IL GIOCATORE VIENE RIMBORSATO CON 1 NECROTOKEN
- I NECROTOKEN POSSONO ESSERE ACCUMULATI FINO A UN MASSIMO DI 3. SE UN GIOCATORE HA GIÀ TRE NECROTOKEN, NON PUÒ GUADAGNARNE ALTRI FINO A QUANDO NON NE HA SPESO ALMENO UNO.

### 2. USO DEI NECROTOKEN:

**USARE 1 NECROTOKEN:** PERMETTE AL GIOCATORE DI PESCARE UNA CARTA EXTRA DAL PROPRIO MAZZO.

**USARE 2 NECROTOKEN:** CONSENTE AL GIOCATORE DI PROTEGGERE UNA CARTA SUL CAMPO DALL'ESSERE DISTRUTTA PER UN TURNO. QUESTA PROTEZIONE PUÒ ESSERE ATTIVATA PRIMA DELL'ATTACCO DELL'AVVERSARIO, IN QUESTO CASO L'AVVERSARIO NON PUÒ FERMARE L'ATTACCO O CAMBIARE BERSAGLIO.

**USARE 3 NECROTOKEN:** DÀ AL GIOCATORE LA POSSIBILITÀ DI POSIZIONARE UNA CARTA A CASO DAL PROPRIO MAZZO DIRETTAMENTE SUL CAMPO. LA CARTA POSIZIONATA IN QUESTO MODO SE POSSIÈDE DEI DONI QUESTI VENGONO INIBITI QUINDI NON POSSONO ESSERE ATTIVATI PER TUTTA LA PARTITA.

### QUANDO SI POSSONO USARE?:

SE SI DECIDE DI USARE UN SOLO NECROTOKEN, LO SI UTILIZZA IN FASE DI PESCAGGIO CARTA, QUINDI SI PESCANO 2 CARTE INVECE CHE UNA

SE SI DECIDE DI USARE DUE NECROTOKEN, SI POSSONO USARE SOLO NEL MOMENTO CHE LA CARTA STA PER ESSERE DISTRUTTA

SE SI DECIDE DI USARE 3 NECROTOKEN SI POSSONO USARE SOLO ALLA FINE DEL TURNO!

SAPPIAMO PURTROPPO CHE ANCHE QUESTO POTREBBE NON BASTARE A DISTRARRE LA DEA BENDATA E ADDIRITTURA GIOCARE A VOSTRO SFAVORE, IN CASO DOVESSE ACCADERE SAPETE CHE E' ORA DI PARTIRE COL VOSTRO AMICO PER LAS VEGAS!

**NOTA A MARGINE:** ALCUNE CARTE POTREBBERO AVERE DESCRIZIONI CHE PORTANO AD UNA MAL INTERPRETAZIONE. NELLA SEZIONE "DUBBI" DEL SITO AGGIORNEREMO MAN MANO SPIEGAZIONI O INTEGRAZIONI PER FUGARE OGNI DUBBIO CHE VERRÀ PRESENTATO DALLA COMMUNITY

# MODALITÀ SOGNO LUCIDO

NELLA MODALITÀ SOGNO LUCIDO, I GIOCATORI POSSONO SFRUTTARE INTERAZIONI SPECIALI TRA GLI ESTRI, UTILIZZANDO REGOLE AVANZATE PER LE CARTE **ARMONIO**, **GRANITO**, **MANPO** E **ILLUSIO**. LA COSTRUZIONE DEL MAZZO E L'USO STRATEGICO DI COMBINAZIONI DIFENSIVE, DI SUPPORTO E DI ATTACCO CONSENTONO DI OTTENERE UN VANTAGGIO UNICO SUL CAMPO DI BATTAGLIA.

## COME FUNZIONA?

### 1. COMPOSIZIONE DEL MAZZO:

OGNI MAZZO DEVE CONTENERE 25 CARTE, E L'OBBLIGO DI 5 CARTE PER CIASCUN ESTRO (ARDO, GRANITO, ARMONIO, ILLUSIO, MANPO). QUESTA DISTRIBUZIONE GARANTISCE UN BILANCIAMENTO STRATEGICO TRA LE DIVERSE TIPOLOGIE DI ESTRO, INCENTIVANDO L'USO DI STRATEGIE MISTE.

### 2. REGOLE PER LE CARTE GRANITO:

- **RUOLO DIFENSIVO:** LE CARTE **GRANITO** NON POSSONO ATTACCARE E SERVONO ESCLUSIVAMENTE COME DIFENSORI DEL CAMPO.
- **DISTRUZIONE DELLA CARTA DI SUPPORTO:** SE UNA CARTA **GRANITO** VIENE DISTRUTTA, ANCHE LA CARTA **ARMONIO** COLLEGATA COME SUPPORTO VIENE RIMOSSA DAL CAMPO.

### 3. REGOLE PER LE CARTE ARMONIO:

- **GIOCO AUTONOMO O DI SUPPORTO:** LE CARTE **ARMONIO** POSSONO ESSERE GIOcate LIBERAMENTE SOLO SE NON CI SONO CARTE **GRANITO** SUL LATO DEL CAMPO DEL GIOCATORE. SE È PRESENTE ALMENO UNA CARTA **GRANITO**, LE CARTE **ARMONIO** DEVONO ESSERE GIOcate COME SUPPORTO PER LE **GRANITO**, IL DONO DELLE ARMONIO IN QUESTO CASO VIENE INIBITO.
- **SCUDO VITALE:** QUANDO UNA CARTA **ARMONIO** È COLLEGATA A UNA CARTA **GRANITO**, I LORO TOT (TOTALE VALORI) SI SOMMANO, CREANDO UNO SCUDO VITALE. QUESTO SCUDO RAPPRESENTA IL "PUNTEGGIO DI VITA" COMBINATO DELLE DUE CARTE, CHE L'AVVERSAIO DOVRÀ ESAURIRE COMPLETAMENTE PER DISTRUGGERE LA CARTA **GRANITO** SUPPORTATA. SE LA CARTA **GRANITO** VIENE DISTRUTTA, ANCHE LA CARTA **ARMONIO** COLLEGATA VIENE ELIMINATA INSIEME AD ESSA.
- **NON SI POSSONO COLLEGARE PIÙ DI 2 CARTE ARMONIO ALLA STESSA CARTA GRANITO**

**NOTA A MARGINE:** ALCUNE CARTE POTREBBERO AVERE DESCRIZIONI CHE PORTANO AD UNA MAL INTERPRETAZIONE. NELLA SEZIONE "DUBBI" DEL SITO AGGIORNEREMO MAN MANO SPIEGAZIONI O INTEGRAZIONI PER FUGARE OGNI DUBBIO CHE VERRÀ PRESENTATO DALLA COMMUNITY

# MODALITÀ SOGNO LUCIDO P.2

## 4. REGOLE PER LE CARTE MANPO:

- **GIOCATA AGGIUNTIVA:** LE CARTE **MANPO** POSSONO ESSERE GIOcate COME SECONDA CARTA NEL TURNO, CONSENTENDO AL GIOCATORE DI POSIZIONARE UNA CARTA EXTRA OLTRE ALLA GIOCATA PRINCIPALE, A CONDIZIONE CHE CI SIA UNA SOLA CARTA SUL CAMPO.
- **INIBIZIONE DEL DONO:** LA CARTA **MANPO** AGGIUNTIVA AVRÀ IL DONO INIBITO, NON POTENDO BENEFICIARE DEI SUOI EFFETTI SPECIALI.

## 5. REGOLE PER LE CARTE ILLUSIO:

- **ATTACCO CHE IGNORA LA DEX:** QUANDO UNA CARTA **ILLUSIO** ATTACCA UNA CARTA DI UN ESTRO DIVERSO (ES. ARDO, GRANITO, ARMONIO, MANPO), OLTRE AI NORMALI BONUS CHE SI APPLICANO AGLI ATTACCHI IN ESTRO, ATTIVA UN'ABILITÀ SPECIALE CHE IGNORA COMPLETAMENTE IL VALORE **DEX** DELL'AVVERSARIO.
- **RIDUZIONE DEL TOT AVVERSARIO:** GRAZIE A QUESTA ABILITÀ, IL TOT DELLA CARTA AVVERSARIA VIENE IMMEDIATAMENTE RIDOTTO DEL SUO VALORE **DEX** DURANTE L'ATTACCO, RENDENDO LA CARTA **ILLUSIO** PARTICOLARMENTE EFFICACE NEL SUPERARE LA DIFESA AVVERSARIA. QUESTA ABILITÀ NON SI APPLICA CONTRO ALTRE CARTE **ILLUSIO**.

- LA MODALITÀ "SOgNO LUCIDO" AGGIUNGE PROFONDITÀ STRATEGICA AL GIOCO, DOVE LE CARTE **GRANITO** E **ARMONIO** COOPERANO PER FORMARE UNO SCUDO VITALE, E LE CARTE **ILLUSIO** OTTENGONO UN VANTAGGIO UNICO IGNORANDO LE DIFESE **DEX**. CON UNA COMPOSIZIONE BILANCIATA TRA I VARI ESTRI, I GIOCATORI POSSONO ESPORARE TATTICHE AVANZATE DI SUPPORTO, DIFESA E ATTACCO PER MANTENERE IL CONTROLLO DEL CAMPO.

LE REGOLE BASE NON CAMBIANO COME I BONUS E MALUS NON CAMBIANO, IN QUESTA MODALITÀ SE VI SONO DONI CHE OBBLIGANO UNA CARTA **GRANITO** AD ATTACCARE VERRANNO IGNORATI, LE CARTE **GRANITO** NON POSSONO MAI ATTACCARE, GLI ALTRI DONI DELLE CARTE **GRANITO** POSSONO ATTIVARSI NORMALMENTE CON LE STESSA REGOLE E DINAMICHE DI SEMPRE.

LA MODALITÀ SOGNO LUCIDO È PENSATA CON MAZZO CASUALE, SI PUÒ GIOCARE ANCHE CON MAZZO PERSONALIZZATO MA RISPETTANDO IL RAPPORTO QUINDI NON VI SARANNO LE 5 CARTE CASUALI, QUESTO PUÒ PORTARE A MAZZI "ROTTI" PER QUESTO È PENSATO PRINCIPALMENTE PER L'ALTRA MODALITÀ.

SE SIETE ABBASTANZA CORAGGIOSI, POTETE GIOCARE IN 4 CON LA MODALITÀ INFERNO.

**NOTA A MARGINE:** ALCUNE CARTE POTREBBERO AVERE DESCRIZIONI CHE PORTANO AD UNA MAL INTERPRETAZIONE. NELLA SEZIONE "DUBBI" DEL SITO AGGIORNEREMO MAN MANO SPIEGAZIONI O INTEGRAZIONI PER FUGARE OGNI DUBBIO CHE VERRÀ PRESENTATO DALLA COMMUNITY