

Official Product by **Alchemia**

Envisage s.r.l. • Milano • [info@envisage.it](mailto:info@envisage.it)



**IL GIOCO DI CARTE  
REGOLAMENTO**

***KEN***  
***IL GUERRIERO***

# INDICE

INTRODUZIONE .....	03
<b>IL PIANO DI GIOCO .....</b>	<b>03</b>
<b>LA CARTA .....</b>	<b>05</b>
<b>ICONA DI ASSEGNAZIONE .....</b>	<b>08</b>
<b>IL SIMBOLO DI SCUOLA .....</b>	<b>09</b>
<b>IL COLORE DELLA CARTA E LA MORALE .....</b>	<b>09</b>
<b>LA VITA .....</b>	<b>10</b>
<b>TIPI DI CARTE E ASSEGNAZIONE .....</b>	<b>12</b>
LE CARTE MAESTRO (protagonista) .....	14
LE CARTE PERSONAGGIO (protagonista) .....	16
LE CARTE ESERCITO (protagonista) .....	17
LE CARTE LUOGO (Abitato e Disabitato) .....	19
<b>L'ASSEGNAZIONE .....</b>	<b>23</b>
<b>REGOLE DELL'ASSEGNAZIONE .....</b>	<b>24</b>
LE CARTE TECNICA .....	25
LE CARTE SPIRITO .....	29
LE CARTE EQUIPAGGIAMENTO .....	30
LE CARTE SPECIALE .....	32
<b>LE CARTE EVENTO .....</b>	<b>33</b>
<b>LA CREAZIONE DEL MAZZO DA GIOCO .....</b>	<b>36</b>
<b>IL GIOCO .....</b>	<b>37</b>
LA SEQUENZA DEL GIOCO .....	37
LA FASE ORDINE .....	39
LA FASE DISIMPEGNO .....	39
LA FASE DI PESCATA .....	40
LA FASE DI PRESENTAZIONE .....	40
LA FASE DI COMBATTIMENTO .....	41
LA FASE DI EPILOGO .....	50
<b>LA VITTORIA .....</b>	<b>51</b>
<b>IL GIOCO RAPIDO (gioco per iniziare) .....</b>	<b>52</b>
<b>LE CAPACITÀ SPECIALI E I TERMINI .....</b>	<b>53</b>

# INTRODUZIONE

*“Siamo alla fine del ventesimo secolo, il mondo intero é 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 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** [ Fig. 1 ].



**Il FUTURO è il mazzo da cui il giocatore pescherà le proprie carte durante la partita.**

**Il PASSATO contiene quelle carte che sono state scartate durante il gioco.**

Il FUTURO deve essere tenuto con il retro della carta visibile, mentre il PASSATO 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. Alcune carte possono venire tolte definitivamente dalla partita in corso e vanno riposte in un luogo ove non si confondano con le carte ancora in gioco.

**Il PRESENTE è suddiviso in:** Forze in Gioco, Territorio e Destino.

- **Il Territorio è l'area di gioco che contiene i Luoghi e le carte a loro assegnate,** vengono messi in fila, in ordine determinato dalla sequenza 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 è l'area dove vengono giocate le carte Maestro, Esercito, Personaggio e le carte a loro assegnate,** non c'è nessuna regola su come disporre in questa area le carte Maestro, Personaggio ed Esercito, fatelo ordinatamente a vostro piacere.
- **Il Destino è l'area riservata alle carte Evento.**

# LA CARTA

La carta è composta di varie parti come indicato in [ Fig. 2 ].

- **Icona di Assegnazione**: in cui appare una lettera grande all'interno di un riquadro che indica se la carta è un Protagonista del gioco (una lettera "M" o "P" o "E" scritta in nero su sfondo giallo), un Evento (il simbolo di "nucleare" su sfondo Giallo), un Luogo (una lettera "L" scritta in nero su sfondo bianco) o se diversamente è una carta che deve essere assegnata ad una di queste (in questo caso lo sfondo è nero e le lettere sono scritte in piccolo per indicare ciascuna delle carte a cui può essere assegnata).
- **Immagine**: in cui appare una scena del cartone animato.
- **Nome**: descrive la carta dando un titolo all'immagine rappresentata.
- **Tipo**: designa la categoria a cui appartiene la carta e, quindi, definisce come verrà usata. Sotto il Tipo nelle carte assegnabili (Tecnica, Spirito, Equipaggiamento e Speciale) è indicato a quale Tipo di Protagonista (**Maestro**, **Personaggio**, **Esercito**) o **Luogo** possono essere assegnate.
- **Simbolo di Scuola**: lega una carta ad una Scuola.
- **Valori**: sono **Attacco**, **Difesa** e **Resistenza** (sono tre valori numerici, unica eventuale eccezione può essere la Resistenza nella quale può

- comparire il simbolo di **Vita**, rappresentato da un simbolo che ricorda una Goccia di Sangue).
- **Capacità Speciali**: danno particolarità e caratterizzazione alla carta.
  - **Cognome** o **Ciclo**: è un modo per legare carte diverse tra di loro.
  - **Nota Descrittiva**: solitamente una frase tratta dal cartone per enfatizzare la carta. Non ha nessun valore nel gioco.
  - **Punti Ordine**: sono di due tipi (nel cerchio verde o ocra) e servono per determinare la Vittoria.
  - **Profilo sullo Sfondo**: è legato all'Assegnazione e al Tipo di carta.
  - **Limitazione**: indica uno specifico vincolo a cui la carta deve attenersi e che non è una Capacità Speciale.

**Nome e Tipo sono presenti su tutte le carte e determinano l'unicità della carta**, cioè una carta è sempre considerata uguale ad un'altra se possiede lo stesso Nome e Tipo (indipendentemente dall'Immagine utilizzata, Valori, Capacità Speciali e altro).

Simbolo di Scuola, Cognomi o Ciclo, Valori, Capacità Speciali, Nota Descrittiva, Punti Ordine, Limitazioni e Profilo non sempre sono presenti sulle carte.

## Fig. 2 ICONA DI ASSEGNAZIONE

DEI  
PROTAGONISTI →



**M** Maestro  
Esercito  
Personaggio



**L** Luogo



**E** Evento

E DELLE CARTE  
DA ASSEGNARE →



**M** assegnabile solo a  
Maestri

SIMBOLO  
DI SCUOLA



ATTACCO



DIFESA



RESISTENZA  
VITA



NOME



TIPO



ASSEGNAZIONE:  
(indica a quali  
carte può essere  
assegnata)

IMMAGINE



COGNOME  
CICLO



CAPACITÀ  
SPECIALE



LIMITAZIONE



NOTA  
DESCRITTIVA



DURATA  
(solo le carte da  
assegnare e le  
carte Evento)



PUNTI ORDINE OCRA



PUNTI ORDINE VERDI



PROFILO DI  
ASSEGNAZIONE



COLLEZIONE  
NUMERO CARTA



**NB:** al posto della  
DURATA nei  
Luoghi appare  
la dicitura:  
LUOGO ABITATO  
LUOGO DISABITATO

# ICONA DI ASSEGNAZIONE

Tutte le carte hanno una propria Icona di Assegnazione. Lo scopo di questa Icona è di identificare rapidamente il Tipo di carta e nel caso di quelle Assegnabili (Tecnica, Spirito, Equipaggiamento e Speciale) a quale Tipi di carte possono essere assegnate [ Fig. 3 ].

**Fig. 3**

**Icone delle carte principali del gioco**



Maestro



Personaggio



Esercito



Luogo



Evento

**Icone delle carte che si assegnano:**

**Tecnica, spirito, Equipaggiamento e Speciale**



assegnabile  
solo a

Maestri



assegnabile  
solo a

Personaggi



assegnabile  
solo a

Eserciti



assegnabile  
solo a

Luoghi



assegnabile  
solo a

Eventi



assegnabile sia a  
Maestri che a  
Personaggi



assegnabile a  
Maestri, Personaggi,  
Eserciti e Luoghi

**NB:**

la presenza delle 'lettere' (M, P, E, L)  
indica a chi sono assegnabili.

Sono possibili tutte le combinazioni.



# I SIMBOLI DI SCUOLA

In alcune carte può comparire il Simbolo di Scuola in questo caso sono chiamate carte “di Scuola”, quelle che invece non riportano tale simbolo sono chiamate “Non di Scuola”. Attualmente sono presenti nel gioco le scuole di **Hokuto**, **Nanto**, **5 Forze**, **Gemma dell’Hokuto** e **Cento**, caratterizzate dai simboli raffigurati in [ Fig. 4 ].

**Fig. 4**



HOKUTO



NANTO



CENTO



5 FORZE



GEMMA

## IL COLORE DELLA CARTA - ALLINEAMENTO MORALE -

**L’Allineamento Morale della carta è un fattore importante.**

**Esistono tre allineamenti: Malvagio, Buono e Neutrale** (quest’ultimo è anche indicato come Influenzabile o Non Allineato).

**L’Allineamento Morale di una carta è indicato dal colore dello sfondo della stessa:**

- **Rosso** per i **Malvagi**
- **Blu** per i **Buoni**
- **Grigio** per i **Neutrali / Influenzabili / Non Allineati**

Alcune carte possono avere 2 colori e sono contemporaneamente di entrambe le morali.

# LA VITA

Si chiama **Vita** la “goccia di sangue” [ Fig. 5 ] che si incontra al posto di un numero nell’ovale della Resistenza. Viene definita Vita, per estensione, l’intera carta che riporta questo simbolo. Tutti i Maestri e alcuni Personaggi possono averla. La Vita indica inoltre anche l’Unicità di un Maestro o di un Personaggio: un giocatore quando si trova contemporaneamente in gioco, nell’area delle Forze in Gioco, e in mano, una carta Maestro o Personaggio con Vita e vuole giocare la carta che ha in mano la

Fig. 5



Fig. 6



deve porre sopra a quella che ha già in gioco ottenendo il risultato di aumentarne l’Esperienza, in pratica non si somma nessun Valore o Capacità Speciale ma si ottiene solamente che ha più Vite [ Fig. 6 ].

I Valori, le Capacità Speciali, etc. valide per tutto il Maestro o Personaggio con Vita saranno quelli della carta che porrete sopra a tutte le altre, **la scelta di quale carta con Vita avere sopra tutte le altre e quindi con quali caratteristiche affrontare il gioco lo potete decidere ogni volta che giocate una nuova Vita o durante la Fase di Giocata o all'inizio di ogni combattimento**, in questo ultimo caso una sola volta prima decide l'attaccante e poi il difensore. Nel caso si dovesse scartare più di una Vita, ciascuna contribuisce per il proprio valore di Punti Ordine. I vantaggi di possedere più Vite saranno spiegati qui di seguito e nel corso di questo regolamento. Quando un Maestro o un Personaggio possiede più Vite in gioco é considerato un tutto unico e le sue carte devono agire assieme, come se fossero una unica carta.

**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 inoltre l'Esperienza del Maestro. Molte Capacità Speciali presenti sulle carte da gioco per essere attivate sono legate al numero di Vite che un Maestro o un Personaggio con Vita devono possedere.

Come verrà spiegato in seguito questo generalmente questo accade nella maggior parte dei casi

durante i combattimenti.

Sulla carta i **Requisiti di Attivazione** sono posti **prima della Capacità Speciale** e possono essere rappresentati in due differenti modi: con uno o più simboli di “goccia di vita” o con uno o più Simboli di Scuola.

Nel *primo caso*, “gocce di vita”, bastano le Vite generiche di qualunque Maestro o Personaggio per attivare la Capacità Speciale. Nel *secondo caso*, Simboli di Scuola, serve che il Maestro o Personaggio sia specificatamente anche della stessa Scuola della carta che vuole attivare, e il numero di Simboli di Scuola prima della Capacità Speciale indica il numero di Vite che devi avere con indicato sulla carta lo specifico Simbolo di Scuola.

## TIPI DI CARTE

Ci sono vari tipi di carte:

Le carte Protagonista

- MAESTRO
- PERSONAGGIO
- ESERCITO

Le carte Luogo / Territorio

- LUOGO ABITATO
- LUOGO DISABITATO

Le carte da assegnare a Protagonisti o Luoghi

- TECNICA
- SPIRITO
- EQUIPAGGIAMENTO
- SPECIALE

Le carte Evento

- EVENTO

Ogni Tipo di carta possiede un suo modo di essere impiegato all'interno del gioco ed esistono regole specifiche su come deve essere utilizzato.

Maestri, Eserciti, Personaggi sono chiamati Protagonisti, sono le carte che possono agire durante il gioco.

Le carte Evento modellano il destino dei protagonisti, alterando il normale andamento del gioco.

Le carte Luogo, Abitato o Disabitato, rappresentano il territorio in cui si muovono i Protagonisti.

Le Carte da Assegnare, infine, sono gli Equipaggiamenti (proprietà fisiche, oggetti molto rari dopo la guerra atomica), le Tecniche (le mosse delle arti marziali conosciute dai protagonisti), le carte Spirito (le virtù spirituali che caratterizzano i Protagonisti) e le Speciali che vengono assegnate per personalizzare maggiormente i Protagonisti e i Luoghi.

# LE CARTE MAESTRO

(PROTAGONISTI / FORZE IN GIOCO)

I Maestri sono coloro i cui destini influenzeranno il futuro del mondo.

**Un Maestro può essere giocato solo nella propria fase di Presentazione**, le Capacità Speciali di alcune carte possono influenzare questa regola.

**I Valori di combattimento, la Scuola di appartenenza, la Morale, le Capacità Speciali e i Punti Ordine Verdi, utilizzati dal Maestro sono solo quelli della carta Maestro posta sopra tutte le altre carte Maestro.**

I Maestri possiedono due valori numerici (Attacco e Difesa) ed un valore di Resistenza speciale: la Vita (vedi capitolo relativo a pagina 10). Un Maestro con più Vite possiede sempre i valori di Attacco e Difesa della carta visibile posta sopra tutte le altre, cioè non li somma, ma è in grado di resistere più a lungo agli attacchi avversari.

I Maestri possono appartenere ad una o, in rare eccezioni, più Scuole e pertanto gli si possono assegnare solo carte della stessa Scuola o Senza Simboli di Scuola.

## *Esempio 1*

*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), du-*

*rante il combattimento i due maestri si scontrano: Kenshiro vale 3 di Attacco mentre Raoul 1 in Difesa, Kenshiro fa 2 danni e Marco perde l'unica Vita di Raoul, quindi tocca a Raoul che ha 4 di Attacco contro i 2 di Difesa di Kenshiro: anche Kenshiro perde una Vita, ma solo una, anche se Raoul ha inflitto 2 danni a Kenshiro.*

Regola Opzionale 1: se si vuole dare maggiore realismo al gioco e quindi si vuole evitare che entrambi i giocatori utilizzino contemporaneamente lo stesso Protagonista con Vita, cioè con lo stesso Nome e dello stesso Tipo, si può applicare questa regola opzionale.

Nel caso che due giocatori abbiano formato i propri mazzi inserendovi lo stesso Maestro o Personaggio con Vita, 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 o Personaggio con Vita, ma utilizzerà le carte che giocherà per indebolire il Maestro o Personaggio con Vita dell'avversario, ad ogni carta giocata dovrà farne scartare una al Maestro o Personaggio con Vita dell'avversario. Quando una Vita di un Protagonista è eliminata da un'altra Vita nessun giocatore prende i Punti Ordine per l'eliminazione del Protagonista. Con l'ultima Vita si scartano anche tutte le carte assegnate.

# LE CARTE PERSONAGGIO

(PROTAGONISTI / FORZE IN GIOCO)

I Personaggi hanno un ruolo secondario nel cartone animato e questa loro peculiarità viene tenuta in considerazione nel bilanciamento del gioco.

**Un Personaggio può essere giocato solo nella propria fase di Presentazione**, le Capacità Speciali possono influenzare questa regola.

Come tutti i Protagonisti possiedono tre valori di combattimento: Attacco, Difesa e Resistenza, ma alcuni, i più forti nelle arti del combattimento possiedono le Vite come i Maestri. I Personaggi che possiedono un valore numerico di Resistenza vengono vinti quando subiscono danni uguali o superiori alla propria Resistenza, mentre coloro che posseggono la Vita subiscono i danni con le stesse regole valide per i Maestri, l'unica **eccezione alla regola** consiste nel caso in cui l'avversario attivi la Capacità Speciale Mortale o Massacratore, in questo caso le Vite dei Personaggi valgono ciascuna 1 di Resistenza e se ne perderanno tante quanti i danni subiti che superano la Difesa.

**I Valori di combattimento, la Scuola di appartenenza, la Morale, le Capacità Speciali e i Punti Ordine Verdi, utilizzati dal Personaggio con Vita sono solo quelli della carta Personaggio con Vita posta sopra tutte le altre carte dello stesso Personaggio con Vita.**



Qualora si applichi la Regola Opzionale 1, descritta in fondo nel capitolo “Le Carte Maestro”, anche le Vite dei Personaggi seguono la stessa regola di gioco.

I Personaggi possono riportare sulla propria carta delle Capacità Speciali che per essere attivate necessitano delle Vite di un Maestro al comando del proprio gruppo, se compare il Simbolo di Scuola indica che per ogni Simbolo si deve attivare una Vita di un Maestro che appartenga a quella specifica Scuola, se invece più genericamente è indicato il Simbolo di Vita, una Goccia di Sangue, allora può essere attivata da qualunque Maestro o Personaggio con Vita nel suo stesso gruppo. In assenza di questi simboli la Capacità Speciale è attivabile quando lo si desidera, ma sempre prima dell’Assegnazione dei Danni.

## LE CARTE ESERCITO

(PROTAGONISTI / FORZE IN GIOCO)

Gli Eserciti animano le puntate del cartone animato e per questo motivo il loro ruolo nel gioco è importante per una buona strategia di gioco.

**Un Esercito può essere giocato solo nella propria Fase di Presentazione**, le Capacità Speciali di alcune carte possono influenzare questa regola.

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 attivabili o, se sono presenti i simbolini di Scuola, sono necessarie un numero pari di Vite di un Maestro al comando per attivarle e nel caso non ci sia il Simbolo generico di Vita ma quello di Scuola allora solo un Maestro della stessa Scuola può attivarle.

**Una carta Esercito deve essere giocata sempre 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 di Morale Malvagia, le carte con sfondo rosso, o Buona, le carte blu, possono difendere solo Luoghi della stessa Morale / Colore ma sempre i Luoghi Neutrali, grigi, mentre gli Eserciti Neutrali, grigi, possono solo difendere Luoghi Neutrali, grigi.**

**La stessa cosa vale in presenza di Simboli di Scuola: 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.**

# LE CARTE LUOGO (TERRITORIO)

Si dividono in **due grandi categorie: Luoghi Disabilitati e Luoghi Abitati.**

## **Luoghi Disabilitati**

I Luoghi Disabilitati rappresentano le infinite distese disabitate del mondo.

**Un Luogo Disabilitato può essere giocato solo durante la propria Fase di Presentazione e, salvo diversamente indicato sulla carta stessa, non ha limitazioni o combinazioni di gioco da rispettare per questa cosa.**

La funzione dei Luoghi Disabilitati è di creare una “distanza” tra i propri Protagonisti e quelli dell’avversario e poter decidere liberamente strategie difensive senza dover rispettare le particolari combinazioni di gioco riservate ai Luoghi Abitati.

## **Luoghi Abitati**

I Luoghi Abitati danno Punti Ordine a chi li possiede e quindi sono delle carte molto importanti per poter vincere; inoltre permettono di giocare gli Eserciti.

**Un Luogo Abitato ed un Esercito devono sempre entrare in gioco assieme durante la propria Fase di Presentazione, fanno eccezione a questa regola i Luoghi Abitati o gli Eserciti nei quali è**

**indicata nella Capacità Speciale come possono eludere questa regola ed essere vincolati ad una propria regola di giocabilità.**

Tuttavia la combinazione Luogo Abitato ed Esercito deve rispettare delle **regole di giocata** che sono le seguenti:

- **Abbinamento Luogo Abitato + Esercito:** un Luogo Abitato deve sempre entrare in gioco insieme con un Esercito, fatta eccezione per l'eventuale Capacità Speciale indicata sulla carta stessa.
- **Simbolo di Scuola:** i Luoghi Abitati di Scuola possono essere giocati solo assieme ad Eserciti di quella stessa Scuola.
- **Morale, colore della carta:** i Luoghi Abitati devono essere giocati seguendo delle regole precise che trovi riepilogate nelle pagine successive.

## **REGOLE per il combattimento**

### **Regola per l'ATTACCO dei Luoghi durante la Fase di Combattimento**

- Non ci sono limitazioni quando si attaccano Luoghi dell'avversario.

## **Regola per la DIFESA dei Luoghi durante la Fase di Combattimento**

Un Luogo, Abitato o Disabitato che sia, per essere difeso da propri Protagonisti deve rispettare le seguenti regole:

- Simbolo di Scuola: i Luoghi di Scuola possono essere difesi solo da Protagonisti della stessa Scuola, in assenza di Simboli di Scuola sul Luogo questi può essere difeso sia da Protagonisti Non di Scuola sia da quelli di Scuola.
- Morale, colore della carta: un Luogo, Abitato o Disabitato che sia, può essere difeso da:
  - Luogo Malvagio*, rosso, solo da Protagonisti Malvagi, rossi.
  - Luogo Buono*, blu, solo da Protagonisti Buoni, blu.
  - Luogo Neutrale*, grigio, da tutti i Protagonisti indipendentemente dalla morale, colore.

## **Regola per quando NON SI HANNO Luoghi in gioco**

Quando un giocatore non ha più Luoghi significa che l'intero mondo da lui conosciuto è in mano ai nemici, che quindi possono braccarlo come pare a loro (questo aspetto viene dettagliatamente spiegato nel capitolo dedicato al Combattimento pagina 42).

## RIEPILOGO

### GIOCATA DI LUOGHI ED ESERCITI

#### MORALE

Luogo

Rosso

Blu

Grigio

Esercito

Rosso e Grigio

Blu e Grigio

Grigio e Rosso e Blu

#### SCUOLA

Luogo

di Scuola

Non di Scuola

Esercito

stessa Scuola

Non di Scuola

e qualunque Scuola

### DIFESA DEI LUOGHI

#### MORALE

Luogo

Rosso

Blu

Grigio

Maestro, Personaggio,  
Esercito

Rosso

Blu

Grigio e Rosso e Blu

#### SCUOLA

Luogo

di Scuola

Non di Scuola

Esercito

stessa Scuola

Non di Scuola

e qualunque Scuola

# L'ASSEGNAZIONE

L'assegnazione di una carta dipende da:

**Icona di assegnazione:** ogni carta ha ripotato nell'angolo in alto a sinistra un'icona che determina se è una carta "fondamentale" o se è da assegnare.

**Morale / Colore:** ogni carta possiede un allineamento morale che viene indicato dal colore dello sfondo della carta stessa.

- Blu = Buono
- Rosso = Malvagio
- Grigio = Neutrale, anche chiamato Influenzabile
- Bicolore = sono presenti due colori

**Profilo:** sullo sfondo colorato le carte possono avere 4 differenti profili o nessuno.

- Luoghi = città diroccata o alberi
- Eserciti = stendardi
- Maestri = due combattenti
- Personaggi = profilo di un guerriero

**Simbolo di Scuola:** in alto a sinistra può essere presente in una carta un simbolo all'interno di un ovale, questo simbolo rappresenta l'appartenenza ad una delle antiche scuole di arti marziali del gioco.

- Hokuto = 7 Stelle, dell'Orsa Maggiore, su bianco
- Nanto = Una stella metà nera e metà bianca
- Cento = Una stella bianca multipunta
- 5 Forze = 5 stelle
- Hokuto Gemma = 7 stelle, dell'Orsa Maggiore, in campo nero

# REGOLE DELL'ASSEGNAZIONE

Le Carte da Assegnare (Equipaggiamento, Tecnica, Spirito e Speciale) per poter essere assegnate ad un Protagonista (Maestro, Personaggio o Esercito) o ad un Luogo devono rispettare le seguenti regole:

**Icona di assegnazione:** nel quadrato sono indicate le iniziali delle lettere dei Protagonisti o Luoghi a cui può essere assegnata (**M** = Maestro, **P** = Personaggio, **E** = Esercito, **L** = Luogo).

**NB:** anche sotto il Tipo di carta è indicato a parole a quali carte si può assegnare.

**Morale / Colore:** le carte rosse possono essere assegnate solo a carte rosse, le carte blu solo a carte blu, mentre le grigie a le carte di qualsiasi colore.

- **Rosso solo su Rosse**
- **Blu solo su Blu**
- **Grigie su tutti i colori** (Blu o Rosso o Grigio)
- **Bicolore indifferentemente su uno dei colori** (se il Bicolore è presente sulla carta Protagonista o Luogo si può assegnare carte di uno dei due colori indifferentemente)



## **Simbolo di Scuola:**

- **Una carta di Scuola può solo essere assegnata solo a una della stessa Scuola**
- **Una carta Non di Scuola può essere assegnata a qualunque carta**

**Regola del Profilo: (opzionale)** sullo sfondo in basso delle carte è presente il profilo della carta, per poter essere assegnata deve essere uguale a quello della carta Protagonista (Maestro, Personaggio, Esercito) o Luogo (Abitato o Disabitato). In assenza di profilo la carta può essere assegnata a qualunque Protagonista o Luogo solo se sulla carta stessa non è indicata per iscritto una Limitazione dell'assegnazione stessa.

- **Un Profilo è assegnabile solo sullo stesso Profilo**
- **Nessun Profilo è assegnabile a tutte le carte Protagonista o Luogo (salvo diversamente indicato sulla carta stessa)**

NB: Le Carte da Assegnare possono avere delle Capacità Speciali o delle Limitazioni che sono legate alla specifica assegnazione di un preciso Protagonista o Luogo, altrimenti non si attivano o non sono utilizzabili.

# LE CARTE TECNICA

## (CARTE DA ASSEGNARE A PROTAGONISTI)

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

Ogni carta va assegnata al Protagonista rispettando l'Icona di Assegnazione, la Morale data dal Colore dello sfondo della carta e del Simbolo di Scuola che devono coincidere con quelli del Protagonista; carte Neutrali, grigie, possono essere giocate su qualunque Morale, colore, e carte Non di Scuola possono essere assegnate a qualunque Protagonista, anche di Scuola.

### **Quantità di carte Tecnica assegnabili e in quale momento del gioco.**

Si può assegnare a un Protagonista (Maestro o Personaggio o Esercito) o a un Luogo con le seguenti regole:

- **PERMANENTE: 1 sola carta Tecnica**, deve essere assegnata nella propria Fase di Presentazione.
- **GIOCA E SCARTA O GIOCA E TOGLI: 1 sola carta Tecnica**, deve essere assegnata durante il Combattimento.
- **SCARTARE DOPO L'USO: quante carte Tecnica vuoi**, devono essere assegnate nella propria Fase di Presentazione.
- **TOGLIERE DOPO L'USO: quante carte Tecnica**

**vuoi**, devono essere assegnate nella propria Fase di Presentazione.

- **PUNTATA: 1 sola carta Tecnica**, deve essere assegnata nella propria Fase di Presentazione.

## **Utilizzo delle carte Tecnica**

Un Protagonista può usare solo una carta Tecnica per volta, salvo non sia diversamente indicato dalla Capacità Speciale (*ad es.: Cumulabile*). Al momento del combattimento il giocatore deve decidere quale Tecnica utilizzare tra quelle assegnate (PERMANENTE O SCARTARE DOPO L'USO O TOGLIERE DOPO L'USO O PUNTATA) o tra quelle che ha in mano con la dicitura GIOCA E SCARTA O GIOCA E TOGLI DAL GIOCO.

### *Esempio*

*Il giocatore ha Ken nel suo Presente con due vite, durante la Fase di Presentazione gli assegna una Tecnica PERMANENTE. Durante il combattimento deve decidere quali carte usare evidenziando la Tecnica utilizzata [ Fig. 7 ], l'avversario fa altrettanto; se non avesse voluto utilizzare la carta tecnica PERMANENTE, ma una che tiene in mano, una GIOCA E SCARTA, avrebbe dovuto nascondere la Tecnica PERMANENTE assegnata e evidenziare la carta Tecnica GIOCA E SCARTA (le uniche insieme alle GIOCA E TOGLI DEL GIOCO che è possibile giocare durante il combattimento).*

*Riassumendo: le carte Tecnica PERMANENTI e SCARTARE DOPO L'USO o TOGLIERE DOPO L'USO vanno giocate durante la Fase di Presentazione mentre le GIOCA E SCARTA e le GIOCA E TOGLI DAL GIOCO possono essere giocate in qualunque fase o momento; un Protagonista non può mai utilizzare più di una Tecnica per volta; quando l'ultima carta Protagonista, nel caso questi abbia la Vita, viene eliminata anche la carta Tecnica a lui assegnata viene eliminata e messa nel Passato. Le carte Tecnica GIOCA E SCARTA e le GIOCA E TOGLI DAL GIOCO finiscono nel Passato, o Tolta dal gioco, dopo aver assegnato i danni.*

**Fig. 7**

**Tecnica EVIDENZIATA**

**Tecnica NON Evidenziata**



# LE CARTE SPIRITO

## (CARTE DA ASSEGNARE A PROTAGONISTI)

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

**Valgono le stesse regole delle Tecniche.**

**Quantità di carte Spirito assegnabili e in quale momento del gioco.**

Si può assegnare a un Protagonista (Maestro o Personaggio o Esercito) o a un Luogo con le seguenti regole:

- **PERMANENTE: 1 sola carta Spirito**, deve essere assegnata nella propria Fase di Presentazione.
- **GIOCA E SCARTA O GIOCA E TOGLI: 1 sola carta Spirito**, deve essere assegnata durante il Combattimento.
- **SCARTARE DOPO L'USO: quante ne vuoi**, devono essere assegnate nella propria Fase di Presentazione.
- **TOGLIERE DOPO L'USO: quante ne vuoi**, devono essere assegnate nella propria Fase di Presentazione.
- **PUNTATA: 1 sola carta Spirito**, deve essere assegnata nella propria Fase di Presentazione.

**Utilizzo delle carte Spirito**

Valgono le stesse regole delle carte Tecnica.

# LE CARTE EQUIPAGGIAMENTO (CARTE DA ASSEGNARE A PROTAGONISTI O LUOGHI)

Oggetti e tecnologie divenute rare con la guerra. Ogni carta va assegnata al Protagonista o ad un Luogo rispettando l'Icona di Assegnazione, la Morale data dal Colore dello sfondo della carta e del Simbolo di Scuola che devono coincidere con quelli del Protagonista o del Luogo; carte Neutrali, grigie, possono essere giocate su qualunque Morale, colore, e carte Non di Scuola possono essere assegnate a qualunque Protagonista o Luogo di Scuola.

Gli Equipaggiamenti diventano un tutto unico con la carta a cui sono stati assegnati e con essa partecipano agli attacchi o alle difese.

Gli Equipaggiamenti, come tutte le carte da assegnare, da sole non hanno valore. Quando la carta a cui è stato assegnato un Equipaggiamento viene Vinta o Tolta dal Gioco o Scartata, anche l'Equipaggiamento subisce lo stesso destino.

**Gli Equipaggiamenti sommano il loro valore e le loro Capacità Speciali a quelli del Protagonista o del Luogo a cui sono stati assegnati.**

## **Quantità di Equipaggiamenti assegnabili e in quale momento del gioco.**

Si può assegnare a un Protagonista (Maestro o Personaggio o Esercito) o a un Luogo con le seguenti regole:

- **PERMANENTE: quante carte vuoi**, devono essere assegnate nella propria Fase di Presentazione.
- **GIOCA E SCARTA o GIOCA E TOGLI: quante carte vuoi**, devono essere assegnate durante il Combattimento.
- **SCARTARE DOPO L'USO o TOGLIERE DOPO L'USO: quante carte vuoi**, devono essere assegnate nella propria Fase di Presentazione.
- **PUNTATA: quante carte vuoi**, devono essere assegnate nella propria Fase di Presentazione.

## **Utilizzo delle carte Equipaggiamento**

Un Protagonista può usare quante carte Equipaggiamento vuole, salvo non sia diversamente indicato dalla Capacità Speciale o dalla Limitazione e sempre rispettando la regola che due carte uguali, cioè con lo stesso Nome e Tipo, non possono essere sommate se non c'è scritto Cumulabile nella Capacità Speciale.

# LE CARTE SPECIALI

(CARTE DA ASSEGNARE A  
PROTAGONISTI O LUOGHI)

Tutto quello che non rientra nei precedenti tipi di carte ma che servono a conferire unicità ai Protagonisti e ai Luoghi.

**Valgono le stesse regole degli Equipaggiamenti.**

**Quantità di Speciali assegnabili e in quale momento del gioco.**

Si può assegnare a un Protagonista (Maestro o Personaggio o Esercito) o a un Luogo con le seguenti regole:

- **PERMANENTE: quante carte vuoi**, devono essere assegnate nella propria Fase di Presentazione.
- **GIOCA E SCARTA O GIOCA E TOGLI: quante carte vuoi**, devono essere assegnate durante il Combattimento.
- **SCARTARE DOPO L'USO O TOGLIERE DOPO L'USO: quante carte vuoi**, devono essere assegnate nella propria Fase di Presentazione.
- **PUNTATA: quante carte vuoi**, devono essere assegnate nella propria Fase di Presentazione.

**Utilizzo delle carte Speciali**

Valgono le stesse regole degli Equipaggiamenti.



# LE CARTE EVENTO (DESTINO)

Questo tipo di carta è una delle più versatili di tutto il gioco: hanno lo scopo di modificare l'andamento della partita alterando le normali regole.

Le carte Evento riportano tutte una DURATA che indica sia per quanto tempo hanno effetto sia in quale momento della partita possono essere messe in gioco.

## **Quando puoi mettere in gioco una carta Evento**

- **PERMANENTE:** deve essere giocata nella propria Fase di Presentazione.
- **GIOCA E SCARTA O GIOCA E TOGLI:** può essere giocata in qualunque Fase del gioco.
- **SCARTARE DOPO L'USO:** deve essere giocata nella propria Fase di Presentazione.
- **TOGLIERE DOPO L'USO:** deve essere giocata nella propria Fase di Presentazione.
- **PUNTATA:** deve essere giocata nella propria Fase di Presentazione.
- **AVVENIMENTO:** deve essere giocata nella propria Fase di Presentazione.

## **Quante ne puoi giocare e attivare**

Non ci sono limiti. Due carte uguali, cioè con lo stesso Nome e Tipo, non possono essere cumulate se non c'è scritto Cumulabile.

## **Durata delle carte Evento**

- **PERMANENTE:** rimane per sempre in gioco, salvo per azioni di altre carte, e la sua Capacità Speciale può essere attivata una sola volta per Turno di gioco, Puntata.
- **GIOCA E SCARTA O GIOCA E TOGLI:** la sua Capacità Speciale si applica istantaneamente e quindi viene rimossa dal Presente.
- **SCARTARE DOPO L'USO O TOGLIERE DOPO L'USO:** la sua Capacità Speciale si applica quando si attiva e quindi viene rimossa dal gioco.
- **PUNTATA** rimane in gioco e vale sino al termine del Turno di Gioco, Puntata.
- **AVVENIMENTO** la sua Capacità Speciale si attiva nel momento in cui la si gioca e quindi viene scartata nel Passato.

Quando si gioca/attiva una carta Evento vanno immediatamente eseguite le sue istruzioni che varranno per tutta la durata specificata o finché la carta non è rimossa dal gioco. In alcune carte sono specificati alcuni presupposti perché sia compiuta un'azione: se queste premesse non sono vere o non possono essere immediatamente realizzate, l'azione descritta sulla carta non viene effettuata. Le carte Evento con durata non istantanea (**PERMANENTE** e **PUNTATA**) rimangono in gioco e ogni qualvolta le condizioni si verificano si può effettuare l'azione descritta dalla carta.

## Impiego delle carte Evento

<u>Durata</u>	<u>Momento della giocata</u>	<u>Vengono rimosse</u>
AVVENIMENTO	Fase di Presentazione (propria)	subito
GIOCA E SCARTA	In qualunque momento	subito
GIOCA E TOGLI DAL GIOCO	in qualunque	subito
PERMANENTE	Fase di Presentazione (propria)	mai
PUNTATA	Fase di Presentazione (propria o avversaria)	Fase di Epilogo
SCARTARE DOPO L'USO	Fase di Presentazione (propria)	dopo l'utilizzo
TOGLI DAL GIOCO DOPO L'USO	Fase di Presentazione (propria)	dopo l'utilizzo

# LA CREAZIONE DEL MAZZO DA GIOCO ("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 dovete selezionarne solo un determinato numero per riuscire ad ottimizzare il vostro metodo di gioco (se avete acquistato 5 mazzi Fast Play dello stesso tipo avrete già un mazzo giocabile, in seguito potrete modificarlo).

**Nel mazzo del Futuro non ci possono essere più di 5 carte uguali**, cioè con lo stesso Nome e dello stesso Tipo, **fanno eccezione a questa regola tutte le carte Maestro e le carte Personaggio con Vita che non hanno nessun limite e infine non più di 1/4 del mazzo può essere composto da carte Luogo**. La frase Carta Unica sulla carta non comporta eccezioni.

- Nel **GIOCO RAPIDO** il mazzo deve essere **composto da 15 carte**.
- Nel **GIOCO STANDARD** il mazzo deve essere **composto da minimo 75 carte**.

# IL 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 e chi possiederà il valore più alto di Attacco inizia, quindi rimescolare i mazzi).

A questo punto **entrambi i giocatori Pescano 7 carte**.

## LA SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco è composto dall'alternanza dei giocatori in un ruolo attivo, **ciascun Turno di un giocatore è definito anche Puntata**, per ispirarsi alle puntate del cartone animato.

Ogni Turno è composta dalla seguente sequenza di Fasi:

- 1 • Fase di ORDINE**
- 2 • Fase di DISIMPEGNO**
- 3 • Fase di PESCATA**
- 4 • Fase di PRESENTAZIONE**
- 5 • Fase di COMBATTIMENTO**
- 6 • Fase di EPILOGO**

Il giocatore di Turno esegue le Fasi nell'ordine indicato sopra, tutte le sue azioni sono frutto di una precisa scelta e non sono obbligatorie tranne che deve almeno pescare 1 carta e che non può averne più di 7 carte in mano al termine della Fase di

Presentazione.

Nella Fase Ordine e Disimpegno vengono assegnati i Punti Ordine Verdi del giocatore di Turno e nel caso ci fossere le condizioni viene dichiarata la Vittoria, se la partita non è finita invece si prosegue, le carte protagonista che sono state Impegnate vengono Disimpegnate; poi si continua con la Pescata delle carte dal mazzo del Futuro e quindi con la Presentazione, cioè la loro giocata sul tavolo, infine avviene il Combattimento, nucleo del gioco, durante il quale si tenta di eliminare le Forze in Gioco e i Luoghi dell'avversario e si ottengono punti vittoria attraverso i Punti Ocra delle carte eliminate al nemico; l'atto finale del Turno consiste nell'Epilogo dove tutte le carte nel Presente che hanno terminato la loro DURATA e non possono più essere utilizzate vengono rimosse, Scartate o Tolte dal Gioco.

Quando il giocatore di Turno ha finito sarà il suo avversario a eseguire le varie Fasi in un continuo alternarsi sino alla conclusione della partita con uno dei due che vince.

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

## LA FASE ORDINE

In questa Fase **il giocatore di Turno conta i propri Punti Ordine Verdi**, segnati sulle sue carte in gioco in un bollino verde in basso a sinistra e li aggiunge al proprio totale di punti, **se in questo momento del gioco possiede 10 o più Punti Ordine del suo avversario ha Vinto ed il gioco termina.** Il giocatore di Turno può dichiararsi vincitore solo in questa Fase, se durante la Fase di Combattimento o in una qualsiasi altra Fase ha più di 10 Punti Ordine del suo avversario dovrà attendere la propria Fase di Ordine per dichiararsi vincitore, sempre che ancora ci siano le condizioni di vittoria.

## LA FASE DISIMPEGNO

In questa Fase **il giocatore di Turno può Disimpegnare le proprie carte Impegnate** (indicate dalla rotazione della carta di 90°, vedi Fig. 11), Disimpegnare comporta il raddrizzare le carte per indicare che sono nuovamente rese disponibili all'azione. Nel proprio primo Turno, solo in questo caso, non avendo ancora carte in gioco questa Fase è da saltare.

## LA FASE DI PESCATATA

**Il giocatore di turno Pesca dal mazzo del Futuro un numero di carte variabile a sua scelta da 1 a 3: il numero di carte che pesca rende il suo gioco più veloce. Un giocatore deve sempre Pescare almeno 1 carta e mai più di 3.**

**Se un giocatore finisce il mazzo del Futuro ha perso la partita.**

L'avversario in questa fase può giocare carte  
Evento GIOCA E SCARTA O GIOCA E TOGLI DAL GIOCO.

## LA FASE DI PRESENTAZIONE

**Il giocatore di Turno 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 assieme, 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 da assegnare, Tecnica, Spirito, Equipaggiamento e Speciale possono essere giocate solo se esiste nel Presente la carta alla quale possono essere assegnate.**



**Le carte Luogo vengono riposte nel Territorio, vedi [ Fig. 1 ], alla vostra destra sul tavolo, il primo Luogo sarà più vicino a voi e man mano che giocherete i successivi li porrete dopo come se andaste verso l'avversario.**

**Le carte protagonista, Maestro, Personaggio ed Esercito vengono poste davanti a voi nello spazio riservato alle Forze in Gioco.**

**Le carte Evento dovete posizionarle alla vostra sinistra nel Destino.**

L'avversario in questa Fase può giocare carte Evento che siano PUNTATA O GIOCA E SCARTA O GIOCA E TOGLI DAL GIOCO.

**Il giocatore di Turno alla fine di questa Fase deve rimanere con un massimo di 7 carte in mano, altrimenti è obbligato a scartare a sua scelta quelle in eccedenza nel Passato.**

## LA FASE DI COMBATTIMENTO

Il momento del combattimento simula le battaglie tra gli imperi, le bande e il viaggio dei protagonisti nei vari luoghi con conseguenti scontri per determinare chi ne avrà il predominio.

**In questa Fase il giocatore di Turno decide se attaccare l'avversario.**

Seguiamo passo a passo come si svolge la cosa:

## Decisione degli obiettivi

Se il Giocatore di Turno decide di attaccare l'avversario, con uno o più propri Protagonisti, deve assaltare i Luoghi dell'avversario secondo uno schema. **Il Giocatore di Turno forma dei gruppi di carte**, come leggerai nel punto successivo "i gruppi", e **designa ad alta voce l'Obiettivo di ciascun gruppo che attacca**. Esiste un ordine preciso nella dichiarazione: il primo gruppo deve attaccare la carta



Luogo giocata per ultima dall'avversario, quella più vicina a voi, poi è possibile attaccare in sequenza anche gli altri Luoghi con altri gruppi, dal più vicino alla Frontiera, cioè a voi, fino a quello più lontano, in pratica quello più a contatto con l'avversario [ Fig. 8 ]. Non esiste limite al numero di Luoghi che possono essere attaccati, a patto che ogni luogo sia attaccato da almeno una carta Esercito, o Personaggio o Maestro. **Solo se l'avversario non**

**ha Luoghi nel proprio Presente, le sue carte Maestro, Personaggio ed Esercito possono essere attaccate singolarmente, precludendo in questo caso all'avversario la possibilità di formare dei gruppi di difesa come accade per i Luoghi.** Il giocatore di Turno forma i gruppi di attacco ed indica quali carte sta attaccando (anche se quest'ultime sono Impegnate), il difensore non può formare gruppi di difesa e le sue carte protagonista devono difendersi da sole. Questo rende molto vulnerabile in difesa chi non possiede Luoghi.

## **I Gruppi**

Ogni gruppo deve sottostare alle seguenti 4 regole:

- **IMPEGNO**
  - **MORALE** (colore carta)
  - **SIMBOLO DI SCUOLA**
  - **COGNOME PARTICOLARE** (ad es. COBRA)
- 
- **Il gruppo può essere formato solo da carte Non Impegnate.**
  - **Mai una carta Malvagia, rossa, ed una Buona, blu, possono stare nello stesso gruppo.**
  - **Mai due carte di Scuola diversa possono essere nello stesso gruppo, escluse le multi Scuola.**
  - **Mai con carte con COGNOMI che limitano la formazione dei gruppi se non eterogenei.**

NB: le quattro precedenti regole devono essere usate assieme.

**Quando si forma un gruppo per attaccare, la posizione di un Protagonista diventa importante: i danni verranno infatti assegnati partendo dal primo. Il gruppo viene formato mettendo le carte dei Protagonisti 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 di un gruppo o combattere da solo.** Come Comandante può Attivare le Capacità Speciali di Eserciti e Personaggi del suo gruppo, ma non contribuisce al valore di combattimento dello stesso e deve essere posizionato in fondo al gruppo. Utilizzato come combattente nessun Esercito, Personaggio o altro Maestro può essere nel suo gruppo. Per ogni attacco il difensore può formare un gruppo di difesa, con le stesse modalità dell'attaccante.

## **I Maestri**

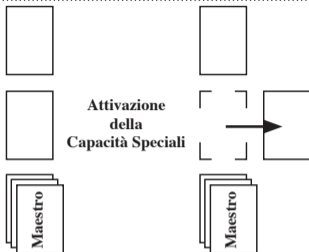
Se uno o più Maestri si trovano al Comando di un gruppo sono in grado di attivare le Capacità Speciali con le proprie Vite. Se dopo aver Vinto tutte le carte i danni giungono ad un Maestro Comandante, questo non li subisce, ma è costretto ad entrare nel

conflitto, rendendo necessaria un nuovo combattimento tra il Maestro e le carte del gruppo avversario sopravvissute.

## Le Capacità Speciali

Il combattimento è influenzato dalle Capacità Speciali, queste possono essere da Attivare o Sempre Attive. Quelle da Attivare sono riconoscibili per i Simboli di Scuola che precedono la descrizione delle capacità e il cui numero di simboli indica la quantità di Vite di un Maestro Comandante necessarie per l'attivazione. Per ciascun gruppo il giocatore può Attivare a sua scelta tutte le capacità Sempre Attive e le capacità che abbiano vicino tanti Simboli di Scuola 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 elevato 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 il combattimento dell suo gruppo se non è specificato altrimenti. Le carte le cui Capacità Speciale sono attivate devono essere evidenziate nel piano di gioco [ Fig. 9 ].

**Fig. 9**



### L'uso delle carte GIOCA E SCARTA e GIOCA E TOGLI DAL GIOCO delle carte Evento, Spirito, Tecnica, Equipaggiamento e Speciale

Dopo aver deciso le posizioni dei Protagonisti nei gruppi e l'uso delle Capacità Speciali, i giocatori dichiarano l'intenzione di giocare o attivare una o più carte di tipo Evento, Spirito e Tecnica, Equipaggiamento e Speciale. 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 protagonista può usare una sola carta Tecnica ed una sola carta Spirito per com-**

**battimento, sommandole**, ma è il giocatore che deve decidere quale utilizzare tra quella assegnate con scritto PERMANENTE O SCARTARE DOPO L'USO O TOGLIERE DOPO L'USO o tra quelle che ha in mano con scritto GIOCA E SCARTA O GIOCA E TOGLI.

## **La sequenza delle decisioni**

**In tutte le situazioni prima decide l'attaccante cosa fare e poi tocca al difensore.** Le situazioni più classiche sono: come formare i gruppi mettendo le carte dei Protagonisti in 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 di Attacco delle carte che compongono un gruppo (Eserciti e Personaggi con le carte loro assegnate ed eventuali Capacità Speciali attive 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

**Fig. 10**

**TOTALE DANNI INFLITTI AL GRUPPO: 5**

**PRIMA CARTA**



**Danni assorbiti  
dalla prima carta: 4**

Così ripartiti:  
2 alla Difesa  
e  
2 alla Resistenza

Entrambi i Valori di  
Difesa e Resistenza  
sono stati Azzerati.

**SECONDA CARTA**



**Danni assorbiti  
dalla seconda carta: 1**

Così ripartiti:  
1 alla Difesa  
e  
0 alla Resistenza

Il Valore della Difesa è  
stato Azzerato ma non  
quello di Resistenza.

**Risultato Finale: la prima carta è Vinta, quindi scartata,  
mentre la seconda carta rimane in gioco.**



gruppi (attacco e difesa). Per calcolare i danni si inizia dalla prima carta dell'avversario, 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 i danni ad una carta prima va sottratta la sua Difesa e poi la sua Resistenza, solo se la Resistenza è completamente Azzerata la carta è Vinta. I danni rimanenti sono quindi inflitti sulla carta successiva con lo stesso metodo [ Fig. 10 ]. 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.

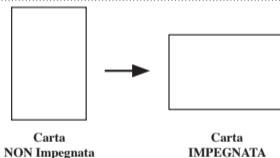
## I punti Ordine Ocra

Quando durante il combattimento avete Vinto una carta all'avversario che reca in basso a sinistra 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 di attacco o di difesa diventano Impegnate (vanno ruotate di 90° per indicare che non possono essere usate fino alla prossima Fase di Disimpegno del loro possessore) [ Fig. 11 ].

**Fig. 11**



## LA FASE DI EPILOGO

In questa Fase entrambi i giocatori raccolgono le proprie carte Evento con scritto PUNTATA e GIOCA E SCARTA e GIOCA E TOGLI che sono rimasti sul tavolo e le mettono nel mazzo del Passato.

## LA VITTORIA

I Punti Vittoria sono segnati in un tondino in basso a sinistra sulla carta e sono di due colori.

**Bollino Verde**: questo valore delle proprie carte va sommato ai propri Punti Ordine nella propria Fase Ordine.

**Bollino Ocra**: il loro valore viene sommato nei propri Punti Ordine quando si Vince, si scarta o si toglie dal gioco, una carta avversaria che reca questo bollino durante un combattimento.

Ricordate che se una carta che ha il Bollino Ocra viene eliminata senza che gli siano inflitti i danni, cioè per effetto di carte Evento o di altre carte, non fornisce Punti Ordine. **Quando un giocatore, nella propria Fase Ordine, possiede almeno 10 Punti Ordine in più dell'avversario é il Vincitore e la partita è finita.** Può capitare che il gioco sia bilanciato e che nessuno dei giocatori riesce 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 sempre almeno una carta a Turno).

# IL GIOCO RAPIDO

**Bastano due Mazzi da combattimento da 15 carte per giocare subito.**

Questa soluzione è consigliata per tre motivi:

1) **quando siete alle prime armi del gioco** questa versione Rapida Vi permette di prendere confidenza con le regole e le carte riducendo la gestione della quantità di informazioni che dovrete ricordare.

2) **quando volete fare una partita che duri pochi minuti** permettendovi di assaporare il piacere di questo gioco senza troppo impegno.

3) **quando volete testare un possibile mazzo da gioco per il Gioco Standard:** essendo che il mazzo del Gioco Standard è composto da 75 carte e potete mettere 5 carte uguali, ad eccezione dei Maestri e Personaggi con Vita, si può dire che le 15 carte con cui giocherete pochi turni siano una simulazione Rapida del possibile ritmo di gioco che avrete moltiplicando per 5 questo mazzo.

**Le regole del Gioco Rapido sono le stesse che avete letto sino a questo punto o che dovrete comunque leggere per giocare questa versione.**

La differenza tra il gioco Rapido e quello Standard è solo nella fine della partita e come si vince.

## **La Vittoria - Chi vince il Gioco Rapido**

**Quando entrambi i giocatori non hanno più carte da pescare dal proprio mazzo del Futuro vince il giocatore che ha più Punti Ordine.**

# CAPACITA' SPECIALI e 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. Tra questi termini ci sono le Capacità Speciali, le Qualità, i COGNOMI, alcune voci gergali usate dai giocatori e le Limitazioni.

**ANNULLA** (Capacità Speciale): annullare significa che la carta obiettivo di questa capacità perde temporaneamente le sue Capacità Speciale per il resto della Puntata. L'uso della capacità annulla deve forzatamente essere dichiarato dopo la Capacità Speciale che si intende annullare, ma entra in azione prima, impedendo a quest'ultima di essere efficace. In caso di annulla giocati da due avversari ha efficacia per primo l'ultimo giocato o attivato.

**ATTACCO SUICIDA** (Capacità Speciale): questa capacità consente normalmente di raddoppiare il valore di Attacco della carta fino alla fine del combattimento, in caso di **Triplo Attacco Suicida** il valore viene triplicato **Quadruplo Attacco Suicida** il valore viene moltiplicato per 4 e così via, al termine del quale la carta viene eliminata e tolta completamente dal gioco.

**AUTOCONTROLLO** (Capacità Speciale): un protagonista con questa capacità può dichiarare l'uso di uno Spirito e decidere in un secondo tempo, di cambiarlo, prima dell'assegnazione dei danni, e usarne un altro (il primo verrà scartato nel caso sia GIOCA E SCARTA O SCARTARE DOPO L'USO O PUNTATA, tolto dal gioco in caso di TOGLIERE DOPO L'USO, GIOCA E TOGLI ecc.). Se lo Spirito è PERMANENTE, non potrà essere riutilizzato dal protagonista per tutto il combattimento. Uno Spirito con Autocontrollo che il giocatore possiede in mano potrà analogamente sostituirne un altro già dichiarato per il combattimento se la sua giocata consente di assegnarlo in quel momento. Nel caso si sostituisca una Capacità Speciale che sia già stata implementata gli effetti permangono. *Ad esempio il mio Spirito dice di scartare un protagonista avversario, la attivo, poi proseguo e*

*ad un certo punto la sostituisco con un altro Spirito: il protagonista rimane scartato.*

**Azione, Agire** (termine): con azione od agire si intende la partecipazione all'attacco o alla difesa di un Luogo.

**AZZERA** (Capacità Speciale): azzerare significa che i valori, Attacco o Difesa o Resistenza, della carta obiettivo di questa capacità diventano zero per il combattimento. Non è possibile azzerare una vita.

**BATTAGLIA # “numero punti ordine”** (Capacità Speciale): quando si attiva una Capacità Speciale che dichiara una Battaglia, i giocatori creano un gruppo ciascuno. La Battaglia è un combattimento e quindi si possono usare Tecniche, Spiriti, Speciali, Equipaggiamenti e carte Evento come durante un qualsiasi combattimento. La Battaglia interrompe il gioco nel momento in cui viene dichiarata: ogni carta giocata fino a quel momento rimane dove si trova; le carte chiamate alla Battaglia devono partecipare con le proprie PERMANENTI, SCARTARE DOPO L'USO e PUNTATA (delle quali non si è ancora dichiarato l'uso). Alla fine della Battaglia le carte sopravvissute tornano al punto del gioco dove erano prima e la partita riprende regolarmente. Durante la Battaglia nessuno prende Punti Ordine, ma chi perde meno punti ordine guadagna i Punti Ordine definiti nella Capacità Speciale. Può darsi che una descrizione dopo la Capacità Speciale limiti la partecipazione solo ad alcuni protagonisti.

**BLOCCA “tipo carta o soggetto o qualità”** (Capacità Speciale): quando si pone la carta con questa capacità su il “tipo di carta o soggetto o su una carta con la qualità” indicata dopo Blocca, la carta colpita sarà Annullata e Non Utilizzabile nel gioco finché la carta che reca la scritta Blocca non verrà Annullata o Scartata. L'uso della capacità Blocca può essere dichiarato dopo la Capacità Speciale che si intende bloccare, ma entra in azione prima, impedendo a quest'ultima di essere efficace.

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

ce, se già in gioco, o non sarà possibile giocarla.

**CAPACITÀ CHE MODIFICANO LA FASE DI GIOCATO:** alcuni Luoghi Abitati non necessitano di essere giocati con carte Esercito e in maniera simile alcuni Eserciti non necessitano di essere 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 giocata di un tipo di carta non viene mai eliminato se non è specificato sulla carta stessa con una frase del tipo “può essere giocato solo se...” o in maniera più esplicita.

**CARTA UNICA** (qualità): questa Limitazione significa che può esistere una sola carta nel proprio Presente di quel Tipo e con quel Nome, la prima ad essere giocata (ogni giocatore può avere la propria).

**CERCA** (Capacità Speciale): consente di cercare qualcosa in una locazione del gioco indicato nella capacità. *Ad esempio Cerca una Tecnica nel tuo Futuro ti permette di prendere il tuo mazzo del Futuro cercare una Tecnica, prenderla in mano e quindi rimescolare il mazzo del Futuro e riporlo al suo posto.*

**COBRA** (*COGNOME*): la dicitura identifica carte che appartengono alla famiglia Cobra. Le carte segnate in questa maniera non possono essere in gruppo con protagonisti che non rechino questa scritta.

**Cognome** (termine): il *COGNOME* è un termine che identifica una famiglia di carte. Nelle Capacità Speciali si possono indicare *COGNOMI* per indicare gruppi di carte unite da un elemento comune. Le scritte usate come *COGNOME* possono essere sia al singolare sia al plurale.

Alcuni *COGNOMI* hanno un uso particolare e per questo sono riportati in questo stesso glossario.

Alcuni *COGNOMI* in edizioni precedenti sono stati identificati con la parola “CICLO”, come CICLO DEL DITTATORE e ora identificati semplicemente con DITTATORE o il CICLO DELLA DONNA GUERRIERO ora DONNA GUERRIERO. Da non confondere però i due cognomi MARE (in senso geografico) e CICLO DEL MARE (cioè appartenenti

al gioco di carte legate al Maestro Lyaku).

**COMBINABILE** (qualità): la presenza di questa scritta sulla carta significa che può essere assegnata ad un protagonista contemporaneamente ad una carta dello stesso Tipo 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 protagonista una sola carta dello stesso tipo.

**CONTEMPORANEITÀ per “soggetto”** per capacità speciale (Capacità Speciale): la capacità indicata da Contemporaneità viene usata come se fosse in tutti i tuoi gruppi. Ad esempio “Contemporaneità per gli Eserciti del CICLO DI CASSANDRA +1 Attacco” consente di dare +1 Attacco come se la carta fosse assegnata, in tutti i tuoi gruppi, ad ogni Esercito del CICLO DI CASSANDRA. Sarà quindi possibile per l'avversario annullare questa capacità in qualsiasi gruppo in cui c'è il soggetto della capacità causando l'annullamento in tutti i gruppi, fatta eccezione per il bonus al valore di Attacco/Difesa/Resistenza negli ovali che continueranno ad essere applicati solo sul protagonista sul quale è stata originariamente giocata. Per eliminare anche quest'ultimo, è necessario giocare un Azzera mirato alla carta con la scritta Contemporaneità.

**Conquistare** (termine): quando al termine di un combattimento per un Luogo rimane solo il gruppo degli attaccanti questo Luogo viene conquistato e quindi Scartato nel Passato. Il termine Conquistato indica che il Luogo è vinto e deve essere tolto dal Presente.

**COPIA** (Capacità Speciale): Una carta con questa Capacità Speciale “Copia” la Capacità Speciale di una carta del Tipo descritto che sia in gioco. Ovvero Copia Personaggio potrebbe copiare la Capacità Speciale di un Personaggio avversario e usarla per se. Attenzione che per poter usare una capacità che si attiva con le vite di una Scuola queste diventano per la tua carta Vite Generiche (Gocce di Sangue).

**CUMULABILE** (Capacità Speciale): la presenza di questa scritta sulla carta significa che più carte uguali, dello stesso Tipo e Nome, possono essere assegnate allo stesso protagonista e sia



i loro Valori sia le loro Capacità Speciali vanno sommate tra loro. In assenza di questa scritta può essere assegnata ad un protagonista o un Luogo una sola carta Tecnica, Spirito, Speciale ed Equipaggiamento che abbia lo stesso Nome e lo stesso Tipo.

**DEMONE (COGNOME):** è un *COGNOME* che è possibile trovare da solo o accompagnato da un qualche tipo di qualificativo, come DEMONE COMANDANTE, DEMONI ROSSI, ecc.

I COGNOMI DEMONE, DEMONE + ... (solitamente un aggettivo o una specificazione come DEMONE ROSSO o DEMONE DELLA COSTA), DEMONE COMANDANTE, PRIMO DEMONIO, SECONDO DEMONIO e TERZO DEMONIO rappresentano una parte o uno specifico protagonista della popolazione DEMONE.

DEMONE comprende tutti i COGNOMI sopracitati tranne DEMONE COMANDANTE, PRIMO DEMONIO, SECONDO DEMONIO e TERZO DEMONIO. DEMONE COMANDANTE, PRIMO DEMONIO, SECONDO DEMONIO e TERZO DEMONIO assumono lo stesso COGNOME DEMONE + ... di tutte le carte a lui assegnate o dei protagonisti DEMONE + ... con lui in gruppo.

**DISTRAZIONE (Capacità Speciale):** una carta che viene Distratta deve essere fatta uscire dal suo gruppo di combattimento e Impegnata prima del conteggio e dell'assegnazione dei danni. Il gruppo di cui faceva parte non riceverà più i bonus dei Valori e della capacità della carta Distratta e delle carte ad essa assegnate. L'uso della capacità Distratti può essere dichiarato immediatamente dopo l'Attivazione della Capacità Speciale del protagonista che si intende Distrarre, ma entra in azione prima, rendendolo inefficace.

**DIVENTA [Qualcosa] (Capacità Speciale):** "Diventa" assegna ad un protagonista o alla carta citata un COGNOME o una Scuola o una Morale o un Icona di Assegnazione o un Profilo per l'assegnazione. Questo qualcosa è in aggiunta a quello che già esiste sulla carta.

**DUELLO (Capacità Speciale):** interrompe il gioco nella stessa maniera della Sfida [vedi] e impone di eseguire un combattimento tra i protagonisti indicati. La differenza con la Sfida consiste nel fatto che in un Duello le Vite e i Punti Ordine valgono

normalmente. Alla fine del Duello, i protagonisti superstiti torneranno in gioco dov'erano prima e la puntata riprenderà regolarmente.

**Durata** (termine): 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.

- **GIOCA E TOGLI:** si esegue l'azione descritta sulla carta subito e poi non ha più effetto, la carta viene Tolta dal Gioco immediatamente. Le carte Evento con questa dicitura possono essere giocate sempre.

- **GIOCA E RIPRENDI:** si esegue l'azione descritta sulla carta subito e poi non ha più effetto, la carta deve essere quindi ripresa immediatamente in mano, non è riutilizzabile nella Puntata. Le carte Evento con questa dicitura possono essere giocate sempre.

- **PUNTATA:** l'effetto descritto sulla carta dura per tutto il Turno di Gioco, la Puntata, e la carta viene scartata nella Fase di Epilogo. Tutti i giocatori possono giocare carte Evento con questa durata in una qualunque 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.

- **PERMANENTE:** l'effetto descritto sulla carta dura per tutta la partita e la carta non viene mai scartata se non per effetto di un'altra carta Evento. Solo durante il proprio Turno di Gioco il giocatore può giocare questo tipo di carte nella Fase di Presentazione. La Capacità Speciale di una carta PERMANENTE può essere utilizzata solo una volta per Turno di Gioco.

- **SCARTARE DOPO L'USO:** la carta viene assegnata e dopo aver usato la sua Capacità Speciale viene scartata, gli effetti di questa carta durano per tutto il resto della Puntata. Solo il giocatore di turno può giocare le carte Evento con questa durata nella Fase di Presentazione, ma l'attivazione si può decidere in qualunque

momento della partita. 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 viene tolta dal Presente.

• **TOGLIERE DOPO L'USO:** la carta viene assegnata e dopo aver usato la sua Capacità Speciale viene Tolta dal Gioco, gli effetti di questa carta durano per tutto il resto della Puntata. Solo il giocatore di turno può giocare le carte Evento con questa durata nella Fase di Presentazione, ma l'attivazione si può decidere in qualunque momento della partita. Finché non viene utilizzata i Valori e le Capacità Speciali non influiscono sul gioco.

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

• **RIPRENDI DOPO L'USO:** la carta viene assegnata e dopo aver usato la sua capacità speciale deve essere ripresa in mano, gli effetti di questa carta durano per tutto il resto della Puntata. Solo il giocatore di turno 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 viene tolta dal Presente.

**ESTENSIONE e LIMITAZIONE (Limitazione):** La scritta che in una carta segue una "X" in un tondino giallo, o la stessa parola Limitazione rappresenta un'eccezione sull'uso e sull'assegnazione della carta in questione. Tale scritta **NON** viene annullata assieme alle Capacità Speciali, ma può essere annullata solo da carte che specifichino esplicitamente di annullare le Limitazioni o le Estensioni.

**Futuro (termine):** con questo termine si indica il mazzo da gioco da cui si pescano le carte.

**IMPEGNARE (Capacità Speciale e termine):** una tua carta Impegnata non può essere usata fino alla tua prossima Puntata quando, durante la Fase di Disimpegno, verrà Disimpegnata. Per identificare le carte Impegnate è sufficiente ruotarle di 90 gradi in modo da distinguerle dalle altre ma si possono utilizzare altre soluzioni che rendano però sempre evidente questa

distinzione tra carta utilizzabile (Non Impegnata) e non utilizzabile (Impegnata). 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 suo Presente. Una carta può essere chiamata in azione dalla Capacità Speciale di un'altra carta anche se è Impegnata (ad esempio in una sfida).

**In Mano** (termine): si identificano le carte che si hanno in mano o che si devono prendere in mano.

**INVINCIBILE** (Capacità Speciale): la carta che reca questa scritta non può essere Tolta dal Gioco, al massimo può essere Scartata e finire nel Passato. Nel caso debba essere Tolta dal Gioco il possessore può scartare una carta dalla mano e tenere questa in gioco, altrimenti la mette nel proprio Passato.

**LUOGO ABITATO E LUOGO DISABITATO** (qualità): Si può sempre giocare nella Fase di Presentazione un Luogo Disabitato, mentre una carta Luogo Abitato deve essere giocata assieme ad un Esercito. Alcune Capacità Speciali di Luoghi o di Eserciti possono modificare questa regola.

**MASSACRATORE** (Capacità Speciale): 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.

**MAX + o - #** (limitazione): indica il numero massimo di questa carta che può essere presente nel tuo mazzo. Normalmente è 5, ma questa scritta aumenta o diminuisce il numero di carte.

**Morta** (termine): quando ad una carta vengono inflitti un numero di danni uguale alla sua Resistenza da carte con la Capacità Speciale Mortale si dice che la carta è Morta e viene Tolta dal Gioco. Una carta può morire a seguito di Capacità Speciali.

**MORTALE** (Capacità Speciale): se almeno una carta che riporta la scritta Mortale, è parte di un gruppo che riesce a vincere uno o più protagonisti dell'avversario, queste vengono dette Morte invece di Vinte e vengono Tolte dal Gioco al posto di

essere messe nel mazzo del Passato. Rende inoltre ogni Vita dei Personaggi del gruppo avversario pari ad 1 di Resistenza. Se un protagonista subisce questa capacità, anche le carte ad esso assegnate e con esso scartate, vengono Tolte dal Gioco.

**MULTIPLI DANNI - Doppi o Tripli o N. Danni** (Capacità Speciale): In realtà la scritta multipli danni non esiste sulle carte. A questa categoria di Capacità Speciali appartengono Doppi Danni, Tripli danni, Quadrupli Danni, ecc.; ovvero capacità che consentono di distribuire più volte il proprio attacco sul gruppo avversario. 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 ad esempio *Doppi Danni* 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. Il comportamento, ad esempio, di Tripli Danni è uguale a quello di Doppi Danni, solo che una volta distribuiti per due volte i propri valori di attacco sulle carte avversarie, si procederà per una terza volta sulle rimanenti. La nota veramente importante è che comunque dopo la seconda distribuzione dei danni non verranno più calcolati i Punti Ocra delle carte Vinte o Morte.

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

**Passato** (termine): in questo modo si identifica il mazzo dove vengono riposte le carte scartate dal gioco,

**PESCA #** (Capacità Speciale): con questa capacità si Pesca un certo numero di carte, quello indicato dopo Pesca, dalla cima del mazzo del Futuro.

**PRENDI e RIPRENDI “qualcosa”** (Capacità Speciale): è un sinonimo di Cerca solo che in questo caso sai dove si trova. Ri-

prende generalmente si utilizza quando una carta sta per finire nel Passato e invece, ad *esempio*, la “*Riprendi in mano*”.

**Presente** (termine): è il posto dove vengono poste le carte per giocare: i Protagonisti (Forze in gioco), i Luoghi (Territorio) e le carte Evento (Destino).

**Protagonista** (termine): indica indistintamente una carta Esercito o Personaggio o Maestro.

**RENDE [un protagonista] “qualcosa”** (Capacità Speciale) - **AGGIUNGI qualcosa a [un protagonista]** (capacità speciale): è come se il protagonista in questione avesse la Capacità Speciale citata in Qualcosa, quindi è anche possibile annullarla, annullando la Capacità Speciale stessa, annullando il protagonista citato o annullando la carta che Rende.

Rende e Aggiungi sono sinonimi utilizzati per rendere scorrevole la lettura della Capacità Speciale.

**SCARTA “qualcosa”** (Capacità Speciale): il “qualcosa” indicato dopo lo Scarta deve essere riposto nel mazzo del Passato.

**Scartata** (termine): la carta viene riposta nel mazzo del Passato.

**SFIDA** (Capacità Speciale): quando si gioca una Capacità Speciale che dichiara una Sfida, i partecipanti da essa indicati devono combattere tra di loro indipendentemente da chi li possiede. La Sfida è un combattimento e quindi si possono usare Tecniche, Spiriti, Speciali, Equipaggiamenti e carte Evento come durante un qualsiasi combattimento. La Sfida interrompe il gioco nel momento in cui viene dichiarata: ogni carta giocata fino a quel momento rimane dove si trova; le carte chiamate dalla Sfida con le proprie PERMANENTI, SCARTARE DOPO L'USO e PUNTATA e etc. (delle quali non si è ancora dichiarato l'uso) vi devono partecipare. Alla fine della Sfida le carte sopravvissute tornano al punto del gioco dove erano prima e la partita riprende regolarmente. Durante la Sfida ogni Vita vale come 1 di Resistenza. Durante la Sfida nessuno prende Punti Ordine.

**SORPRESA** (Capacità Speciale): 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 e due i gruppi contendenti possiedono la Sorpresa il combattimento torna ad essere contemporaneo.

**SUPREMO** (Capacità Speciale): un protagonista con questa capacità può dichiarare l'uso di una Tecnica e decidere, in un secondo tempo, di cambiarla prima dell'assegnazione dei danni e usarne un'altra; la prima verrà scartata nel caso sia GIOCA E SCARTA O SCARTARE DOPO L'USO O PUNTATA o che finisce con TOLTA DAL GIOCO se la durata lo impone. Se la Tecnica è una PERMANENTE, non potrà essere riusata dal protagonista per tutto il combattimento. Una Tecnica Suprema potrà analogamente sostituirla con un'altra già dichiarata nel combattimento.

Nel caso si sostituisca una Capacità Speciale che sia già stata implementata i suoi effetti permangono.

**TERRORE #** “punti ordine” (Capacità Speciale): il protagonista con questa capacità Distrae durante un combattimento tutto il gruppo avversario se la somma dei Punti Ocra di tutte le carte che lo compongono è uguale o inferiore del valore dichiarato nella Capacità Speciale.

**Tolta dal Gioco** (termine): invece di essere scartata nel mazzo del Passato la carta viene rimossa in modo definitivo dalla partita in corso.

**Vinta** (termine): 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 anche a seguito di Capacità Speciali.

**VITA GENERICA**: la Capacità Speciale preceduta dal Simbolo di Vita può essere attivata con qualunque Vita di Maestri o di Personaggi con Vita, indipendentemente dalla Scuola di appartenenza. Mentre per i Maestri vale la comune regola che si debbano trovare al Comando, i Personaggi “attivatori” devono far parte dello stesso gruppo.

**+# ATTACCO, +# DIFESA, +# RESISTENZA** (Capacità Speciale): significa che si aggiunge il numero specificato al Valore indicato alle carte descritte dalla Capacità Speciale.

**-# ATTACCO, -# DIFESA, -# RESISTENZA** (Capacità Speciale): significa che si sottrae il numero specificato al Valore indicato alle carte descritte dalla Capacità Speciale.

**(Qualcosa) A DISTANZA** (Capacità Speciale): questa capacità consente di sommare ad un gruppo il Valore o la capacità che precede questa scritta, impegnando il protagonista che la possiede o a cui è assegnata la carta sulla quale è scritta questa capacità. *Ad esempio “+2 attacco a distanza” consentirà di aggiungere 2 punti all’Attacco di un qualsiasi gruppo senza farvi parte, lo stesso vale per “Doppi Danni a distanza”, ecc.* “Attacco a distanza” consentirà di aggiungere l’Attacco del protagonista, senza le carte ad esso assegnate, all’attacco di un qualsiasi gruppo senza farvi parte. “Attacco TOTALE a distanza” indica che anche l’attacco di tutte le carte assegnate al protagonista può essere aggiunto all’attacco di un qualsiasi gruppo senza farvi parte.

**VELOCIZZATORI** (gergo): si dicono velocizzatori quelle carte che consentono di cercarne altre, o almeno di pescarle. Sono dette così perché rendono veloce un gioco.

**PRODOTTO DA:** ENVISAGE S.r.l.  
Via M. Prestinari 15 - 20158 Milano  
email: [info@envisage.it](mailto:info@envisage.it)

**CREATO DA:** Alessio Meda e Fabio Palumbo

**RINGRAZIAMENTI:** le mogli per la pazienza, Gaia e i play-testers per le partite di prova, e tutti gli amici e giocatori che per 20 anni hanno reso questo sogno possibile.

**Contattateci su [info@envisage.it](mailto:info@envisage.it)**  
siamo a vostra disposizione per qualsiasi chiarimento.

**Il regolamento di questo gioco è proprietà intellettuale di Alessio Meda e Fabio Palumbo.**