

# EVERZONE

## REGOLAMENTO

### PREFAZIONE

**ANNO 0** • Il pianeta Terra, così come lo ricordiamo noi, non esiste più. Una potente esplosione nel nucleo centrale sposta l'asse terrestre sconvolgendone l'ecosistema. La Terra, già fortemente messa a dura prova dall'uomo, diventa irrimediabilmente inospitale e gli esseri umani migrano sul pianeta Marte ormai terraformato.

**ANNO 225** • La razza umana conquista l'intero sistema solare e stabilisce colonie ad atmosfera indotta sui vari pianeti (fra cui la vecchia Terra, ormai desertica) creando settori artificiali nell'orbita di questi. Nelle colonie vivono le popolazioni più benestanti mentre i poveri abitano i settori orbitanti, divenuti ormai veri e propri ghetti spaziali. Giove ospita il governo solare presieduto dai vari rappresentanti delle colonie.



**ANNO 278** • Su una luna di saturno alcuni minatori scoprono una forma di vita che abita le profondità granitiche e rocciose della superficie. Si tratta di una razza di parassiti rivestiti di un resistente carapace simil roccioso che permette loro di sopravvivere anche nello spazio. Gli "slurr" sono grandi solo pochi centimetri e sono in grado di penetrare all'interno di tessuti biologici e prenderne il controllo, adattandoli all'ambiente circostante. I minatori contagiati vengono ben presto trasformati in creature abominevoli, consentendo così agli slurr di abbandonare l'arido satellite e colonizzare pian piano nuovi territori, contagiando un crescente numero di creature.



**ANNO 305** • Dopo 26 mesi di guerra fra umani e slurr, ribattezzata "Guerra solare", gli slurr fanno esplodere il sole privando i vari pianeti e i satelliti dell'energia che alimentava gran parte delle strutture proprie degli esseri umani. Questi perdono così il controllo del sistema e sono

costretti a esodare verso nuove frontiere. Per un centinaio di anni la razza umana vaga nello spazio a bordo delle ultime aeronavi rimaste. L'assenza di luce, di gravità e la forte penuria di risorse biologiche ha modificato notevolmente la struttura genetica degli umani, facendoli evolvere nei cosiddetti "numan". I numan hanno il sangue in grado di scaldarsi o raffreddarsi a seconda delle temperature, sono resistenti a numerose tipologie di malattie e possono nutrirsi di calcari, polveri e liquami.



**ANNO 419** • I numan, ormai ridotti all'osso, trovano un pianeta molto simile all'antica Terra, ribattezzato Tarvis, e vi si stabiliscono. Si riproducono e colonizzano altri due pianeti nelle "vicinanze", Magis e Kepler.

**ANNO 462** • Grazie alle ingenti risorse minerarie dei pianeti, fra cui un nuovo metallo molto resistente ed estremamente versatile chiamato uthron, i numan creano dei modelli robotici a loro immagine e somiglianza al fine di utilizzarli come arma contro gli slurr. La debolezza degli uomini nei confronti degli slurr è sempre stata la loro natura biologica.

I nuovi guerrieri, che prendono il nome proprio dal loro metallo di origine, sarebbero stati immuni a tale debolezza.



**ANNO 468** • Gli "uthron" vengono mandati in guerra dai numan verso il sistema solare colonizzato dagli slurr, tuttavia un'entità antica e tecnologicamente avanzata conosciuta come Hantal riesce ad intercettarli e a comunicare con le loro intelligenze artificiali, attirandoli sul suo pianeta remoto lur. Hantal sviluppa in loro una rete neurale condivisa e prende definitivamente il controllo dell'intera razza.

**ANNO 499** • Gli uthron invadono il sistema solare e decimano la popolazione slurr. I sopravvissuti vengono deportati come schiavi su lur.

**ANNO 705** • Alcuni slurr, che da secoli convivono con gli uthron, evolvono in una specie di virus in grado di infettare anche la rete neurale dei loro aguzzini, rendendoli così vulnerabili. Dopo una violenta ribellione, gli slurr riconquistano la libertà e si rifugiano nel freddo settore Enoch ai margini della Via Lattea, popolato per lo più da creature biologiche dal basso grado di intelligenza, prede assai ideali per il ripopolamento della loro razza.



**OGGI** • Situati ai tre angoli più remoti della galassia, gli eserciti Numan, Slurr e Uthron sono agguerriti e pronti a darsi nuovamente battaglia per la supremazia.

### INTRODUZIONE

"EverZone" è un gioco di carte strategico per due o più giocatori che simula una guerra in tempo reale fra diverse razze nell'universo. Ciascun giocatore è a capo di una base tattica propria di una specifica razza con determinate quantità di strumenti bellici da impiegare in battaglia contro gli avversari, i quali sono contenuti nel mazzo di carte personalizzato a propria disposizione.

### CONTENUTO DELLA SCATOLA

210 carte unità - 90 carte supporto - 30 carte luogo - 3 segna-punti con 3 segnalini rossi e 3 segnalini blu (per decine e unità) - 9 segnalini razza - regolamento.

### SCOPO DEL GIOCO

I giocatori cominciano con una quantità di PUNTI COMANDO che può variare da 30 (partita intensa) a 20 (partita media) fino a 10 punti (partita veloce), a seconda della longevità che vogliono dare alla partita. Ogni danno subito equivale alla perdita di un punto comando. Quando un giocatore (o una fazione se ci sono 4 o più giocatori) perde tutti i punti comando fino ad arrivare a 0, quel giocatore è eliminato. Il giocatore (o la fazione) che resta in gioco per ultimo vince la partita. Se il mazzo battaglie si esaurisce prima che venga decretato un vincitore, il gioco termina e il giocatore (o la fazione) con più punti comando vince la partita. Se tutti i giocatori rimangono con lo stesso numero di punti, la partita termina con un armistizio di parità.

## PREPARAZIONE

I giocatori costruiscono il proprio "mazzo esercito" con carte di una sola razza fra Numan, Slurr e Uthron. Il colore di fondo di ciascuna carta distingue la sua appartenenza ad una specifica razza. Esistono due tipologie di carta che possono essere incluse in ogni mazzo: UNITÀ E SUPPORTO.



I giocatori devono costruire i propri mazzi esercito con un **limite minimo di 50 carte**. Noi consigliamo nelle prime partite di formare mazzi con 35 unità e 15 supporti. In ogni caso, dentro la scatola trovi già 6 mazzi pre-costruiti pronti da usare nella tua prima partita.



## CARTA LEADER

Esistono due tipologie di carte unità: UNITÀ BASE e UNITÀ LEADER. Prima di cominciare una partita i giocatori scelgono in segreto una carta leader, ossia un'unità speciale che può essere schierata e attivata in qualsiasi luogo e in ogni battaglia (vedi cap. Il gioco). I giocatori cominciano la partita con questa carta in mano, e se non viene distrutta al termine di una fase combattimento, questa ritorna in mano al suo proprietario. Ogni giocatore non può possedere più di una carta leader per partita.



## CARTE LUOGO

Ciascun giocatore (o fazione, nel caso di partite con almeno 4 giocatori) seleziona 3 carte luogo dalla riserva. Mescola le carte selezionate, assieme ad una Terra Base, un Mare Base e uno Spazio Base, per **formare un mazzo battaglie composto da 9 carte**.



## IL GIOCO

Una partita equivale ad una guerra tra fazioni opposte con lo scopo di preparare, affrontare e vincere diverse battaglie indicate dalle carte luogo del mazzo. Ogni carta luogo rappresenta una battaglia composta da un determinato numero di turni. Quando tutte le battaglie sono terminate, anche la partita termina. EverZone prevede 5 fasi di gioco cicliche per preparare e combattere ogni singola battaglia fino alla vittoria finale:

**1. FASE PESCAGGIO:** ogni giocatore pesca dalla cima del proprio mazzo fino ad avere 10 carte in mano. Se la tua carta leader non è stata distrutta, aggiungila alla tua mano come undicesima carta.



**2. FASE BATTAGLIA:** rivela la carta luogo in cima al mazzo. A questo punto i giocatori possono scegliere se passare alla fase 3 oppure scartare tutte le carte dalla propria mano (tranne il leader) per pescarne altrettante meno una dalla cima del mazzo. I giocatori possono rifarsi la mano quante volte vogliono, finché non restano con una sola carta in mano.

**3. FASE SCHIERAMENTO:** ciascun giocatore può schierare un qualsiasi numero di carte unità dalla propria mano. Tutte le carte schierate devono essere poste sul tavolo, una di fianco all'altra e in posizione verticale coperta. Qualsiasi unità può essere schierata, anche se non può combattere in un determinato luogo.

**4. FASE COMBATTIMENTO:** un combattimento equivale all'insieme dei turni indicati sulla carta luogo in gioco. Prima di passare alla fase 5 occorre affrontarli tutti (a meno che un giocatore non decida di arrendersi prima, vedi Fase ritirata). Ogni turno si suddivide nelle seguenti azioni, da eseguire in ordine:



- **ATTIVAZIONE:** ciascun giocatore sceglie e indica in contemporanea con gli avversari quali carte schierate desidera attivare (rivelare). La somma dei valori 🗡️ di tutte le tue unità attive non deve superare il numero di risorse 🗡️ indicate sulla carta luogo in questo turno. Dopo aver attivato contemporaneamente le proprie carte schierate, i giocatori non possono attivare altre carte successivamente nello stesso turno.

Se un'unità attiva non rispetta i limiti di luogo deve essere disattivata all'istante (ponendola in posizione orizzontale), mentre se un giocatore attiva una o più unità la cui somma di 🗡️ supera il limite concesso dalla carta luogo, è costretto a disattivarne una o più di una a sua scelta. **Un'unità disattiva** non può utilizzare i propri valori 🗡️🗡️🗡️🗡️ e la propria abilità, tuttavia fa comunque parte dell'armata, quindi può essere distrutta. Un'unità disattiva può attivarsi appena ottiene i requisiti necessari (es. un limite di risorse sufficiente o una carta supporto che la renda idonea al luogo di battaglia). Naturalmente è vero anche il contrario, ossia un'unità attiva può disattivarsi all'istante a causa di effetti o dinamiche di gioco che improvvisamente modificano i suoi valori.

Dopo l'attivazione (o meno) delle tue unità e prima che termini il turno puoi giocare CARTE SUPPORTO dalla tua mano in qualsiasi momento, con il limite di UNA carta supporto per turno. Per fare un esempio, se una battaglia è composta da tre turni, puoi giocare una carta supporto per turno o fino a 3 carte supporto nell'ultimo turno se non ha giocato altri supporti nei turni precedenti. Tutte le carte supporto possono essere giocate SOLO se si hanno abbastanza risorse a disposizione e restano in gioco fino al termine della fase 4 a meno che il giocatore non decida di scartarle prematuramente nella pila della ritirata (vedi Fase ritirata).

Gli effetti delle carte supporto (così come le abilità delle carte unità) si attuano in genere al momento della loro attivazione, tranne in determinati casi (vedi cap. Precisazioni).

- **SCONTRO:** l'insieme delle tue unità e dei tuoi supporti attivi si chiama **ARMATA** e la somma dei loro valori di attacco, difesa, gittata e risorse determina i valori 🗡️🗡️🗡️🗡️ della tua armata (se il valore 🗡️ della tua armata supera il limite delle risorse di questo turno, devi disattivare immediatamente una o più unità, se necessario, quindi ricalcolare i valori di attacco, difesa e gittata della tua armata).

L'armata con 🗡️ più alto attacca per prima (se il valore 🗡️ delle armate coinvolte nello scontro si equivale, esse attaccano in contemporanea). Se 🗡️ dell'armata in attacco eguaglia o supera il valore 🗡️ dell'armata avversaria, tutte le sue unità vengono distrutte e poste scoperte nella **pila dei caduti**; in aggiunta, il giocatore in difesa subisce un numero di danni pari alla differenza fra 🗡️ e 🗡️. Se, al contrario, 🗡️ dell'armata in attacco non eguaglia 🗡️ dell'avversario, l'armata in difesa sopravvive e può contrattaccare con tutti i suoi valori 🗡️🗡️🗡️ pieni, nello stesso modo appena descritto. In altre parole, se l'armata in difesa sopravvive, il valore 🗡️ delle unità che la compongono rimane invariato.

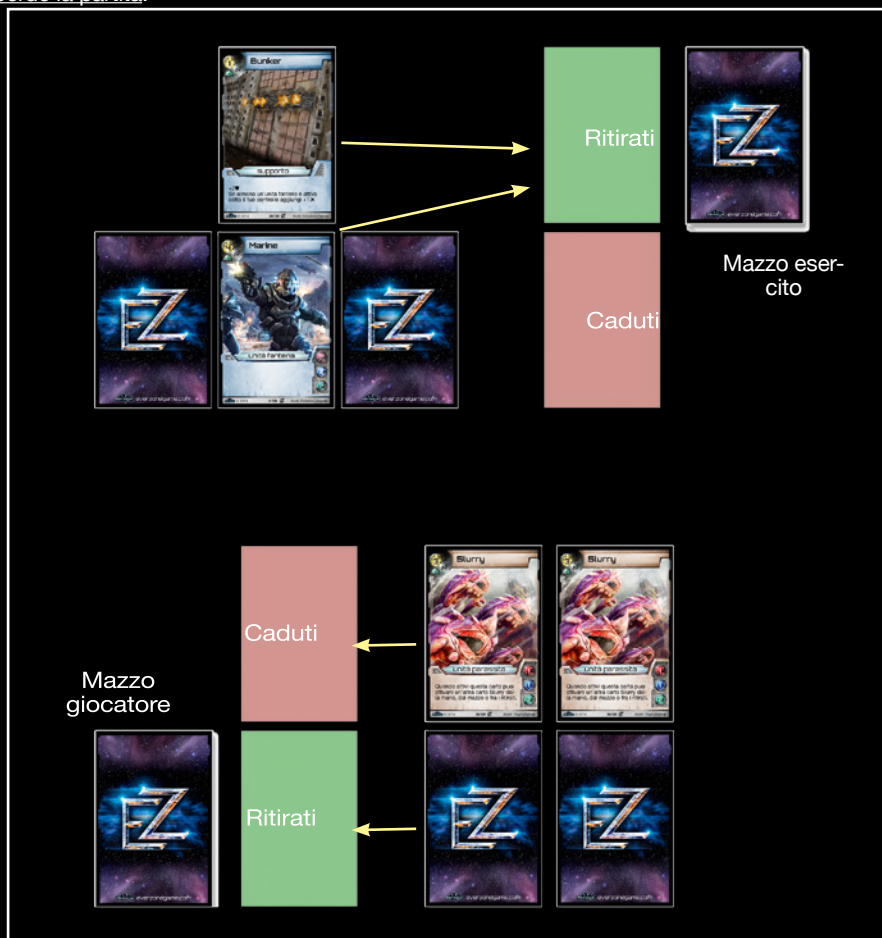
I valori 🗡️🗡️🗡️🗡️, tuttavia, possono essere modificati durante il gioco da effetti o abilità, per cui se il valore 🗡️ di un'unità scende a 0, essa viene distrutta e posta scoperta in cima alla pila dei caduti. Quando un'unità viene distrutta, il suo valore 🗡️ viene cancellato (non è un costo da pagare), perciò il proprietario potrà attivare durante il turno successivo unità che probabilmente non avrebbe attivato con quella determinata carta in gioco.

Attenzione, tutti i valori 🗡️ indicati su una carta luogo non devono essere sommati tra di loro da un turno all'altro, ma devono essere considerati a sé stanti, in quanto indicano l'ammontare di risorse a disposizione dei giocatori in uno specifico turno.

Una volta risolto lo scontro, il turno termina e si passa direttamente al turno successivo. Al termine dell'ultimo turno indicato sulla carta luogo in gioco anche la fase combattimento termina.

**5. FASE RITIRATA:** tutte le carte schierate, attive e disattive devono essere RITIRATE, ossia raccolte e poste scoperte in cima alla **pila della ritirata** (tranne il leader). Quando il mazzo esercito si esaurisce, rimescola le carte ritirate per formare un nuovo mazzo. Le carte nella pila dei caduti, invece, non possono essere rimescolate. In questa fase tutti i bonus, gli effetti e le dinamiche di gioco si esauriscono. I giocatori possono scartare una o più carte dalla propria mano e ricominciare dalla fase 1, a meno che il mazzo battaglie non sia terminato. In questo caso, il giocatore con più punti comando vince la partita. Al termine della fase 5 i giocatori non possono avere più di 10 carte in mano (leader escluso).

Al termine di uno scontro, e prima di cominciare un nuovo turno, un giocatore può decidere di ARRENDERSI e passare direttamente alla fase 5 prima che tutti i turni siano risolti. Il giocatore che si arrende subisce una quantità di danni pari alla metà del valore base 🗡️ dell'armata avversaria arrotondato per difetto (per valore base si intende al netto di eventuali modificatori). Se un giocatore dichiara la resa per più di due volte, automaticamente perde la partita.



## REGOLAMENTO PER 3 GIOCATORI

EverZone offre il massimo divertimento in 1-vs-1, 2-vs-2 e così via, dal momento che i giocatori possono facilmente giocare in squadra creando armate in comune con ciascuno un proprio mazzo esercito. In questo capitolo presentiamo una modalità di gioco per 3 giocatori che simula la sfida standard fra due giocatori, rendendola altrettanto divertente.

Ciascun giocatore sceglie 3 carte luogo per formare il mazzo battaglie con 9 carte (vedi cap. Carte luogo), per cui non è più obbligatorio includere nel mazzo le tre carte luogo base (Terra, Mare e Spazio).

Le fasi di gioco rimangono sostanzialmente le stesse, tuttavia la differenza rispetto ad una partita standard avviene nella fase 4 (combattimento). I giocatori hanno a disposizione 3 segnalini razza a testa (da mantenere coperti), corrispondenti ciascuno ad una delle tre razze disponibili. Prima che i vari turni comincino, ogni giocatore seleziona e rivela un segnalino razza, il quale indica il giocatore contro cui la propria armata concentrerà gli attacchi fino al termine della fase 4. Quando vengono rivelati i segnalini razza possono verificarsi due situazioni:

1) tutti e tre i giocatori selezionano un bersaglio differente, in sostanza un tutti contro tutti. In questo caso il combattimento si svolge senza particolari eccezioni e la sequenza degli attacchi viene calcolata in base alla gittata 🎲 di ciascuna armata.

2) due giocatori diventano alleati contro il terzo. In questo caso gli alleati devono considerare le risorse fornite dalla carta luogo come risorse in comune, sostanzialmente come se fosse un 1-vs-1 con un'armata composta da due razze. In altre parole, se una carta luogo fornisce, ad esempio, 10, 20, 35 risorse per tre turni diversi, gli alleati avranno a disposizione 10 risorse complessive nel primo turno, 20 nel secondo turno e 35 nel terzo e ultimo turno. Naturalmente il vantaggio degli alleati sta, in linea massima, in una strategia più ad ampio raggio grazie ad un maggior numero di unità disponibili e ad una maggiore diversificazione fra queste, con la conseguente possibilità di sfruttare combinazioni inedite.

D'altra parte, anche il giocatore che si ritrova a combattere contro l'alleanza ha un vantaggio. Se la sua armata provoca danno, ciascun alleato subisce un equivalente ammontare di danni. Per fare un esempio, se la mia armata in attacco ha 🔴12 e l'armata alleata ha 🔵8, ciascun avversario subisce 4 danni.



segnalino Numan



segnalino Slurr



segnalino Uthron

## PRECISAZIONI

**EFFETTI E ABILITÀ:** una volta attivato un supporto o un'unità, l'attuazione del suo effetto o abilità può dipendere o meno dalla volontà del giocatore. Nel primo caso (es. Fenice o Medusa) la sua attuazione avviene in un momento specifico del gioco indicato dalla carta stessa, nel secondo caso (es. Meraud) la sua attuazione può avvenire o meno in un qualsiasi momento determinato dal giocatore stesso.

L'attuazione di un effetto o di un'abilità ha sempre la precedenza su un'azione di gioco in divenire (ad esempio l'attacco di un'armata), tranne quando l'azione stessa è dichiarata conclusa.

Nel caso in cui fossero dichiarati due o più effetti contemporaneamente o consecutivamente, l'ordine di priorità deve essere calcolato dall'ultima dichiarazione sino alla prima. In altre parole, chi ha dichiarato per ultimo l'attuazione della propria abilità o supporto comincerà per primo andando a scalare. Gli effetti delle carte supporto, tuttavia, hanno sempre la precedenza sulle abilità delle unità attive.

Una volta dichiarato l'utilizzo di un'abilità o di un supporto non è possibile annullarlo, per cui se l'avversario in qualche modo impedisce al giocatore la riuscita di un suo effetto, quest'ultimo non può essere annullato e magari riutilizzato successivamente.

Ciascun effetto e abilità possono essere utilizzati una sola volta dopo l'attivazione delle carte, a meno che non modifichino in modo duraturo uno o più valori di un'unità o dell'armata stessa, il suo luogo di attivazione o qualsiasi altra specifica standard (es. l'abilità della Freccia di Mare non si esaurisce al termine di un turno). Naturalmente se un'unità attiva viene rischierata o disattivata, sarà possibile utilizzare nuovamente la sua abilità se in qualche modo verrà riattivata in un secondo tempo. L'effetto o l'abilità di una carta svanisce se non è più attiva, tranne se direttamente specificato nel testo (es. l'abilità di Meraud vale anche se ad essere sostituita è la stessa carta leader).

**DISATTIVAZIONE:** se il valore 🗡 della propria armata supera quello fornito dalla carta luogo in un determinato turno, il giocatore ha la possibilità di scegliere quale o quali unità disattivare, anche se, ad esempio, l'incremento di 🗡 di una propria unità fosse dovuto ad effetti giocati da un avversario. Un giocatore può disattivare una propria unità attiva solamente se le condizioni in campo lo obbligano a farlo. Un giocatore può ad esempio attivare un'unità durante un turno e disattivarne un'altra a sua scelta se la somma di 🗡 non rispetta i limiti imposti dalla carta luogo, ma non può disattivare le unità senza alcun presupposto. **Le carte supporto NON possono essere disattivate.** Semplicemente possono essere attivate direttamente dalla mano se le condizioni in gioco lo permettono. Una volta attive, se non rispettano più i requisiti necessari devono essere ritirate. Ad es. non posso giocare supporti se le unità hanno già saturato il limite di risorse in gioco.

**SCHIERAMENTO:** quando schieri una carta, generalmente nella fase 3, la poni sul tavolo da gioco in posizione verticale coperta. Schierare carte attive, principalmente a causa di effetti o abilità, significa invece riporle in posizione verticale coperta come se fossero state appena schierate dalla mano.

## CREDITS

Autore: MARCO MINGOZZI

Illustratori: Alan d'Amico, Federico Guidi, Yugin Maffioli, Federico Musetti, Giovanni Panico, Matteo Spirito

Direzione artistica: Marco Mingozzi, Federico Musetti

Grafica, loghi e impaginazione: Federico Musetti

Copertina: Federico Musetti

Ringraziamenti: l'autore desidera ringraziare Raven Distribution per il prezioso supporto, Eric W. Martin per la versione inglese, Simone Schenetti per il sito ufficiale, gli illustratori e tutti i playtester, fra cui Luca Draghi, Francesca Buttafava, Jacopo Fava, Sara Morselli, Michele Maccagnani, Silvia Rossi, Luca Turini, Dario Venturi, Matteo Romani, Mattia Cesina, Marco Cappelli, Omar Rotili, Danilo Sanchi, Mirco Sparaventi, Andrea Riccò, Giulia Marchesini, Simone Schenetti, Antonio Savino.



WINTERLAIR  
www.winterlair.com  
© 2014 WinterLair  
Tutti i diritti riservati.

EverZone è un marchio registrato.  
www.everzonegame.com