

**REGOLAMENTO**

# **I SIGNORI DEI DRAGHI™**



[WWW.ISIGNORIDEIDRAGHI.IT](http://WWW.ISIGNORIDEIDRAGHI.IT)

*"...Alla piccola stella che ha illuminato  
di nuova luce la nostra vita..."*

*Tutti i Diritti Riservati ©2010 DAST WORK srl  
E' Vietata la riproduzione, anche parziale, con  
qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia,  
anche ad uso interno.*

**DAST @ WORK**

# INDICE

Premessa .....	2	Magia equipaggiamento ....	22
Contenuto della confezione .....	2	Incantesimo .....	22
Obiettivo del gioco .....	2	Antimagia .....	22
Vincere una partita .....	2	Benedizione .....	23
Preparazione della partita .....	3	Maledizione .....	23
Terminologia del gioco .....	5	Artefatto .....	23
Significato dei simboli posti sulle carte da gioco .....	6	<b>Fasi di gioco .....</b>	<b>24</b>
<b>Campo di battaglia .....</b>	<b>7</b>	Fase Iniziale .....	24
<b>Mercato .....</b>	<b>9</b>	Fase principale 1 .....	25
Acquistare carte .....	10	Fase di combattimento .....	26
Scambiare carte .....	11	Fase principale 2 .....	30
<b>Le Carte .....</b>	<b>12</b>	Fase finale .....	30
Carta Castello .....	12	<b>Le 7 regole fondamentali ....</b>	<b>31</b>
Carta Depreda .....	13	<b>Ringraziamenti .....</b>	<b>33</b>
Carta da gioco .....	13		
Ruolo .....	14		
Specifiche sui ruoli ....	16		
<b>Creature .....</b>	<b>18</b>		
Specifiche sulle creature scoperte .....	19		
Specifiche sulle creature coperte .....	19		
Effetti del declassamento	20		
Cambiare posizione alle creature .....	21		





## INIZIARE A GIOCARE

### Preparazione della partita

1. I giocatori delle due squadre si siedono intorno al tavolo alternativamente ( giocatore squadra A – giocatore squadra B – giocatore squadra A – giocatore squadra B ...)
2. Tra tutti i giocatori viene scelto un cassiere che si munisce di carta e penna e prepara un foglio come questo a destra:
3. Ogni giocatore pone davanti a sé un mercato.
4. Per la prima partita viene scelto il mazziere con uno dei metodi consueti ( conta o lancio dei dadi ) Per le partite successive si procede in senso antiorario.
5. Le carte vengono distribuite in senso antiorario.
6. Il mazziere mescola le carte castello e ne distribuisce una ad ogni giocatore, il quale pone la carta castello ricevuta scoperta al fianco del mercato.
7. Il mazziere mescola le carte depreda e le pone al centro del tavolo.
8. Il mazziere mescola le carte da gioco e ne distribuisce 9 per ciascuno dei giocatori, ponendo le restanti al centro del tavolo a fianco di quelle depreda.

<i>squadra A</i>	<i>squadra B</i>
<b>50000</b>	<b>50000</b>

9. Ogni giocatore sceglie 4 delle sue 9 carte da gioco e le dispone scoperte nel proprio mercato (Vedi Mercato pag 9). Le restanti cinque carte formano la mano del giocatore.

10. **Quando tutti i giocatori hanno 5 carte da gioco in mano e 4 scoperte nei rispettivi mercati ha inizio la partita (Vedi Fasi di gioco pag 24).**

**Importante:** I giocatori di una stessa squadra non possono consigliarsi tra loro e non possono fare domande agli altri giocatori, al fine di decidere la strategia di gioco comune o personale. I giocatori devono riuscire a portare avanti la strategia di squadra solo giocando.

Prima di spiegare il funzionamento dei turni di gioco, è fondamentale capire bene la terminologia del gioco, il significato dei simboli posti sulle carte da gioco, il campo di battaglia, il mercato e le caratteristiche delle carte.





## Significato dei simboli posti sulle carte da gioco

I simboli riportati in questa sezione sono presenti solo in alcune carte da gioco. Le carte da gioco su cui sono presenti questi simboli godono di funzioni particolari descritte qui di seguito. I simboli sono riportati sia sulla sinistra del nome della carta, sia nel testo della carta stessa.

☺ **Condivisione:** Durante il tuo turno, pagando il prezzo della carta, puoi passarla dalla tua mano al campo di battaglia di un tuo compagno.

⚡ **Istantanea:** può essere giocata sempre, in qualsiasi momento della partita, anche nei turni (e quindi anche nelle fasi di combattimento) degli altri giocatori (ad esempio per intervenire in soccorso dei tuoi compagni).

⌚ **Finale:** fino alla fine del turno in cui viene giocata una carta finale, nessuno può più lanciare Incantesimi, Magie equipaggiamento, Antimagie, Benedizioni e Maledizioni (neanche istantanee)

**Nota Bene :** Se un giocatore per errore lancia un incantesimo, una magia equipaggiamento, un' antimagia, una benedizione o una maledizione nel turno in cui è stata giocata una carta finale, la carta giocata per errore viene mandata nella pila degli scarti e non si applicano i suoi effetti.

☪ **Supporto** (questo simbolo è presente solo sulle creature)

Pagando il valore riportato sulla carta, le creature sul proprio campo di battaglia possono essere passate in posizione di attacco sul campo di battaglia di un compagno, purchè le stesse siano adeguate al livello del ruolo del compagno al quale vengono passate (Vedi Ruolo pag 14).

Tutte le creature hanno l'abilità supporto (Vedi Creatura pag 18)



## **Campo di Battaglia**

Ogni giocatore ha il proprio campo di battaglia .

Il campo di battaglia è quella porzione di tavolo posta vicino al mercato in cui ogni giocatore evoca o posiziona le sue carte.

Nel proprio campo di battaglia si può avere :

- Una carta castello, che ti viene data dal mazziere all'inizio della partita (Vedi Carta Castello pag 12).
- Un numero illimitato di creature (Vedi Creatura pag 18).
- Un ruolo, con eventualmente particolari benedizioni posizionate dietro per alzarne il livello (Vedi Ruolo pag 14).
- Un artefatto (Vedi Artefatto pag 23).

Dopo la fase di preparazione, prima del primo turno di gioco, ogni giocatore si troverà di fronte la situazione evidenziata nel disegno 1: avrà davanti a sé solo il mercato (con le quattro carte disposte nella fase di preparazione del gioco) e la carta castello.



Dopo qualche turno , ci si troverà in una situazione tipo quella raffigurata nel disegno 2 (non è detto si abbia un ruolo, o un artefatto , o benedizioni che fanno salire di livello, dipende dalle carte che si pescano e che si giocano dalla mano. E' anche possibile che qualcuno abbia comprato una o più carte dal proprio mercato, quindi potrebbe mancarne qualcuna).

**Disegno 2:**

Creatura coperta  
(in posizione di difesa)

Creature scoperte  
(in posizione di attacco)

Artefatto



Benedizione che porta il tuo ruolo al livello 2

Ruolo

Carta Castello



Acquistare una o più carte dal mercato

Ogni giocatore nella fase principale 1 e nella fase principale 2 (vedi Fasi di gioco pag 24) del suo turno può acquistare carte da gioco sia dal proprio mercato che da quello di qualsiasi altro giocatore, sottraendo il costo della carta dagli IROS della propria squadra. Durante il primo giro non possono essere acquistate carte dai mercati.

Esempio:

*Squadra A 50.000 Iros   Squadra B 35.000 Iros*

*Un giocatore della squadra A acquista da un qualsiasi mercato una carta del valore di 3.000 Iros*

*Risultato   Squadra A 47.000 Iros   Squadra B 35.000 Iros*

Quando un giocatore acquista una carta da un mercato qualsiasi (anche dal proprio), la pone tra quelle nella propria mano. La carta acquistata può essere giocata in qualsiasi momento (anche subito) in cui è lecito giocarla. Il proprietario di un mercato ha l'obbligo di vendere la carta da gioco a chi è intenzionato ad acquistarla.

**Ricorda che: Nessun giocatore può acquistare carte durante il primo giro della partita. Un giocatore può acquistare carte solo nella fase principale 1 e nella fase principale 2 del suo turno. Un giocatore non può acquistare carte né durante la fase di combattimento, né durante la fase finale del proprio turno.**

Scambiare carte della propria mano con il proprio mercato

Ogni giocatore ha la possibilità di scambiare le carte che ha in mano con quelle presenti nel proprio mercato solo ed esclusivamente nella fase finale del proprio turno. Non si possono scambiare carte con i mercati degli altri giocatori.

Esempio:

*Passo 1) Il giocatore A è nella fase finale (Vedi Fase finale pag 30) del suo turno.*

*Passo 2) Il giocatore A decide di scambiare una o più carte tra quelle che ha in mano , con una o più carte tra quelle presenti nel suo mercato.*

*Passo 3) Per ogni carta che il giocatore A prende in mano dal suo mercato, è obbligato a mettere una carta tra quelle della sua mano al mercato.*

**Ricorda che:** Lo scambio di carte può essere fatto solo col proprio mercato ed è gratuito, ma le carte scambiate non possono essere giocate nello stesso turno in cui sono state riprese in mano. A tal proposito lo scambio può essere effettuato solo nella fase finale del proprio turno.

**Nota Bene:** Ogni giocatore nella fase finale di ogni suo turno può mantenere un massimo di cinque carte in mano. Qualora avesse un maggior numero di carte da gioco in mano deve obbligatoriamente riempire eventuali spazi vuoti nel suo mercato prima di poter scartare le carte in esubero e quindi passare il turno.

## Le carte

Nel gioco sono utilizzate 3 tipologie di carte.

**Importante:** Nel caso in cui il presente regolamento contraddica ciò che è scritto su di una carta da gioco, le regole da seguire sono quelle riportate sulla carta.



**Carta Castello:** Le carte castello vengono distribuite casualmente una per giocatore ad inizio partita. Quelle che avanzano, tornano nella scatola del gioco. Su ogni carta castello è scritto un valore che va da un minimo di 4 ad un massimo di 6. Questo valore corrisponde alla forza difensiva (non vale come forza di attacco) con cui ogni giocatore inizia la partita. La forza della carta castello rimane costante per tutta la durata della partita e si aggiunge alla forza totale del proprio esercito solo in fase difensiva.

Esempio 1: *Castello valore: 6  
Nessuna creatura nel proprio campo di battaglia  
Forza difesa totale: 6 Forza di attacco: 0*

Esempio 2: *Castello valore: 5  
Una creatura nel proprio campo di battaglia con Forza 3  
Forza difesa totale: 8 Forza di attacco: 3*

**Carta Depreda:** Le carte depreda vengono posizionate coperte al centro del tavolo di gioco ad inizio partita. Al termine di ogni fase di combattimento (Vedi Fase di combattimento pag 26), il vincitore ne pesca una. Su ogni carta depreda sono scritte le conseguenze della battaglia per il vincitore e per il perdente.



Esempio 1: *Giocatore A (della squadra A) attacca Giocatore B (della squadra B) Il giocatore B vince il combattimento:*

- Il giocatore B pesca la carta depreda , legge la sezione "vincitore" e ne applica il contenuto.
- Il giocatore A legge la sezione "perdente" della stessa carta depreda e ne applica il contenuto.

Gli Iros guadagnati dal giocatore B devono essere aggiunti agli Iros della squadra B ed allo stesso modo gli Iros persi dal giocatore A andranno sottratti dagli iros della squadra A. Gli iros vanno sottratti o aggiunti sul foglio predisposto al punto 2 della preparazione della partita.

**Carta da Gioco:** Le carte da gioco sono a loro volta suddivise in 8 sottocategorie. Le sottocategorie sono citate in alto, subito sotto il nome della carta e sono rappresentate dal simbolo posizionato in alto a sinistra:



-  **Ruolo**

I ruoli sono 5 : Elfo, Guerriero, Sacerdote, Evocatore e Nano



Ogni giocatore può schierare un solo ruolo nel proprio campo di battaglia.

Il ruolo permette di godere delle abilità che sono indicate nella carta stessa.

Fino a quando non si posiziona nessun ruolo nel campo di battaglia si è un ruolo di livello 0 senza abilità alcuna. Nel momento in cui si posiziona un ruolo nel proprio campo di battaglia si diventa un personaggio di livello 1 (“L1” come riportato in alto a sinistra sulla carta) con le abilità corrispondenti a tale livello.



Il livello del proprio ruolo può aumentare grazie all'utilizzo di alcune Benedizioni e può diminuire a causa di alcune Maledizioni lanciate dai tuoi avversari. Nell'esempio riportato qui di lato il Nano è di Livello 2 grazie alla Benedizione “Spirito Divino” che lo rende tale. In questo momento il Nano può sfruttare le abilità corrispondenti al Livello 2 che sono indicate nel testo della carta.

**IMPORTANTE:** Non puoi aumentare il livello del tuo ruolo più di una volta a turno.



Se dietro la Benedizione “Spirito Divino” giocassimo la Benedizione “Spirito Glorioso”, il ruolo diventerebbe di livello 3 , acquisendone le relative abilità.

**Declassamento:** Se ad esempio, a causa di una maledizione, un ruolo di livello 2 viene declassato da un avversario, la Benedizione “Spirito Divino” viene mandata nella pila degli scarti, ed il ruolo torna ad essere di livello 1.

Un Ruolo di livello 1 che subisce un declassamento torna ad essere un livello 0 (la carta ruolo viene mandata nella pila degli scarti), quindi il giocatore dovrà riuscire a posizionare una nuova carta ruolo sul proprio campo di battaglia.

Se si ha un ruolo di livello 1 nel campo di battaglia, è possibile decidere di cambiarlo con uno che si ha in mano, scartando una carta. Per chiarezza, ecco qui di seguito il procedimento descritto in tre passi:

Passo 1) Scarti una carta dalla tua mano.

Passo 2) Distruggi il ruolo dal campo di battaglia e distruggi tutte le carte creatura liv 1 che non puoi più mantenere (Vedi Creatura pag 18).

Passo 3) Giochi il nuovo ruolo dalla tua mano.

**Ricorda che: Puoi cambiare autonomamente il tuo ruolo solo se è al livello 1, e non puoi aumentare il livello del tuo ruolo più di una volta per turno.**

Specifiche sui ruoli

**Elfo:** La caratteristica dell'elfo è quella di pescare più carte rispetto agli altri. Al livello 1, ad inizio turno, si pescano 3 carte invece di 2, ma si è costretti a scartare una carta a scelta tra quelle appena pescate, prima di portarle alla mano. Al livello 2, l'elfo potrà mantenere in mano tutte e tre le carte che pesca ad inizio turno, senza più doverne scartare una. Al livello 3, oltre a poter pescare e tenere le 3 carte ad inizio turno, l'elfo potrà tenere 7 carte in mano a fine turno, invece di 5.

**Guerriero:** Il guerriero è il ruolo predisposto all'attacco: al livello 1, l'esercito del guerriero ottiene 10 punti di bonus che vanno ad aggiungersi alla forza attacco totale.

Al livello 2 l'esercito del guerriero ottiene 15 punti totali di bonus offensivo. Al livello 3 l'esercito del guerriero ottiene 25 punti totali di bonus offensivo. Il bonus del guerriero vale solo in attacco, quindi non verrà conteggiato quando si subisce un attacco (cioè quando ci si difende).

**Sacerdote:** Il sacerdote è il ruolo predisposto alla difesa: al livello 1, l'esercito del sacerdote ottiene 10 punti di bonus difensivo che vanno ad aggiungersi alla forza di difesa totale.

Al livello 2 l'esercito del sacerdote ottiene 15 punti totali di bonus difensivo. Al livello 3 l'esercito del sacerdote ottiene 25 punti totali di bonus difensivo. Il bonus del sacerdote vale solo in difesa, quindi non verrà conteggiato quando si dichiara un attacco, ma solo quando si subisce.

**Evocatore:** L'evocatore è il ruolo predisposto ad evocare creature che per gli altri ruoli è impossibile evocare: mentre tutti gli altri ruoli al livello 1 possono evocare e mantenere solo creature di livello 0 oppure 1 (Vedi Creatura pag 18) l'evocatore, al livello 1, può evocare e mantenere anche le creature di livello 2. Al livello 2 può evocare e mantenere creature di qualsiasi livello. Al livello 3, può sfruttare l'abilità supporto a costo zero, quindi può passare gratuitamente le creature sul proprio campo di battaglia ai compagni di squadra (può passarle solo in posizione di attacco e solo a compagni con ruoli di livello idoneo alla creatura passata).

**Nano:** Il nano è il ruolo predisposto ad ostruire il gioco degli avversari. Durante il suo turno, il nano di livello 1 può spostare una creatura di livello 1 o di livello 0 di un suo avversario dal campo di battaglia al mercato dello stesso. Durante il suo turno, il nano di livello 2 può spostare una creatura di massimo livello 2 di un suo avversario dal campo di battaglia al mercato dello stesso. Durante il suo turno, il nano di livello 3 può spostare una creatura qualsiasi di un suo avversario dal campo di battaglia al mercato dello stesso. In alternativa può distruggere una creatura di massimo livello 2 di un avversario a scelta.

**Nota Bene:** Se il tuo ruolo è il Nano, e vuoi utilizzare il suo effetto su un giocatore che ha il mercato pieno, prima di spostare la sua creatura dal campo di battaglia al mercato, scegli una carta nel mercato del giocatore prescelto e rimettila nella sua mano. Dopo aver fatto questa operazione, sposterai la creatura da te scelta, dal suo campo di battaglia allo spazio del mercato che hai appena liberato.





loro abilità e non possono più essere messe in posizione di difesa. Al contrario, quando sei tu a dichiarare un attacco, le tue creature in posizione di difesa non partecipano alla forza offensiva del tuo esercito e rimangono coperte.

Non è possibile sfruttare le abilità delle creature se le stesse sono coperte.

**Effetti del declassamento:** Se, a causa di una maledizione, il proprio ruolo viene declassato (ossia perde un livello), tutte le creature (anche quelle in posizione di difesa) con un livello che il proprio ruolo non può più mantenere vengono distrutte e mandate nella pila degli scarti.

Esempio 1: *Giocatore A Ruolo: livello 2  
Ha nel suo campo di battaglia 3 creature di livello 0, 4 creature di livello 1, e 5 creature livello 2*

*Se il giocatore A viene declassato a causa di una maledizione giocatagli contro da un suo avversario, la benedizione "Spirito Divino" dietro al ruolo viene mandata nella pila degli scarti, il livello del suo ruolo diventa quindi 1 e lui stesso ha l'obbligo di distruggere tutte le creature di livello 2 (anche quelle coperte) perché non le può più mantenere (il suo ruolo non ha più il livello per poter mantenere quelle creature). Dopo che il giocatore A è stato declassato risulta quindi:*

*Giocatore A Ruolo: livello 1  
Ha nel suo campo di battaglia 3 creature di livello 0 e 4 creature di livello 1.*



**Magia equipaggiamento – Incantesimo - Antimagia**



Magia equipaggiamento: può essere giocata solo nella fase di combattimento in cui si è coinvolti. E' consentito giocare più di una contemporaneamente per aumentare la forza di un attacco o di una difesa. Quando si gioca una magia equipaggiamento questa deve essere posizionata nel campo di battaglia fino alla fine dello scontro. Al termine del combattimento tutte le magie equipaggiamento presenti nei campi di battaglia vengono mandate nella pila degli scarti

Incantesimo: può essere lanciato solo nella fase principale 1 e nella fase principale 2. Una volta lanciato un incantesimo ed aver attivato i suoi effetti, viene poi mandato nella pila degli scarti. Nel proprio turno un giocatore può giocare un qualsiasi numero di incantesimi.



Antimagia: può essere utilizzata ogni volta che ti viene giocato contro un incantesimo o una magia equipaggiamento. Quando giochi un'antimagia su un incantesimo o su una magia equipaggiamento, entrambe vanno nella pila degli scarti.





## Benedizione - Maledizione



Le Benedizioni e le Maledizioni possono essere giocate solo nella fase principale 1 e nella fase principale 2 . In generale seguono le regole degli Incantesimi, ma contro Benedizioni e Maledizioni, le Antimagie non hanno effetto.



## Artefatto

Gli artefatti vengono posizionati scoperti nel campo di battaglia.



Ogni giocatore può avere al massimo un solo artefatto nel proprio campo di battaglia ed il loro effetto è continuativo. L'artefatto viene posizionato nel campo di battaglia e l'unico modo per distruggerlo (ossia mandarlo nella pila degli scarti) è giocargli contro una carta che ne abbia la possibilità.

## **Fasi di Gioco**

Dopo la fase di preparazione al gioco, la partita comincia. Ricorda che durante il proprio primo turno, i giocatori non possono né acquistare dai mercati, né attaccare, né lanciare incantesimi, benedizioni o maledizioni.

Ogni giocatore nel proprio turno deve seguire le seguenti fasi, che sono riassunte qui di seguito in uno “schema rapido” e sono approfondite subito dopo:

### **SCHEMA RAPIDO**

Fase Iniziale: pesca 2 carte.

Fase Principale 1: puoi giocare le tue carte, acquistare dai mercati, e dichiarare un attacco.

Fase di Combattimento: (solo se hai dichiarato un attacco contro un avversario): combatti contro l'esercito di un avversario.

Fase principale 2: puoi riorganizzarti giocando carte, acquistando dai mercati, e portando le tue creature in posizione di attacco.

Fase Finale: puoi scambiare carte col tuo mercato e passare il turno.

#### **1) Fase iniziale**

Durante questa fase il giocatore di turno pesca due carte dal mazzo delle carte da gioco.

## *2) Fase Principale 1*

Durante questa fase il giocatore di turno può:

- Posizionare un ruolo nel campo di battaglia (ricorda che al massimo puoi averne 1 )
- Evocare creature in posizione di attacco o difesa nel campo di battaglia.
- Lanciare incantesimi, benedizioni e maledizioni
- Posizionare artefatti nel campo di battaglia (ricorda che al massimo puoi averne 1)
- Acquistare dai mercati di qualsiasi giocatore
- Condividere carte con condivisione (C) dalla propria mano o sfruttare l'abilità supporto (S) delle creature.
- Cambiare il proprio ruolo (solo se è di livello 1) con un altro ruolo che si ha nella propria mano (Vedi procedura a pag 15).
- Sfruttare le abilità delle creature ed eventuali effetti dell'artefatto e del ruolo posizionato sul proprio campo di battaglia.
- Dichiarare un attacco ad un giocatore della squadra avversaria.  
Ricorda che si può dichiarare solo un attacco per ogni turno.

Se si dichiara un attacco si passa immediatamente alla fase di combattimento altrimenti si passa direttamente alla fase principale 2.

**Nota bene: Per poter dichiarare un attacco si deve avere almeno 1 creatura nel proprio campo di battaglia.**

### 3) Fase di Combattimento

1. Il giocatore che attacca dichiara la forza offensiva totale del suo attacco. Tale forza è data dalla somma dei seguenti valori:

- La somma della forza delle creature scoperte (quindi in posizione di attacco) nel proprio campo di battaglia
- Eventuali bonus derivanti dal ruolo posseduto, dall' artefatto e dalle abilità delle creature
- Eventuali magie di equipaggiamento che il giocatore ha deciso di lanciare per aumentare la forza di attacco del suo esercito.

2. Dopo che l'attaccante ha dichiarato la sua forza, il difensore (giocatore attaccato) gira immediatamente le eventuali carte coperte in posizione di difesa portandole in posizione di attacco, e dichiara la forza totale della sua difesa. Tale forza è data dalla somma dei seguenti valori:

- Il valore della carta Castello
- La somma della forza di tutte le creature nel proprio campo di battaglia
- Eventuali bonus derivanti dal ruolo posseduto, dall' artefatto e dalle abilità delle creature

Il difensore valuta la possibilità di lanciare magie di equipaggiamento o antimagie, in base alle seguenti casistiche

Caso 1 Se il valore della forza di difesa come sopra descritta è maggiore o uguale alla forza di attacco dell'attaccante, il combattimento finisce a favore del difensore, senza possibilità ulteriori di giocare magie di equipaggiamento da parte dell'attaccante (a meno che non intervengano carte istantanee).

- Caso 2** Se il valore della forza di difesa come sopra descritta è minore della forza di attacco si procede come segue:  
Il difensore può giocare magie equipaggiamento (ma anche antimagie per bloccare eventuali magie equipaggiamento dell'attaccante, oppure potrebbero arrivare in soccorso carte istantanee dalla squadra) fino (se possibile) a superare la forza totale dell'attaccante.  
Se riesce a superarla, l'attaccante a sua volta, con l'aiuto di ulteriori magie equipaggiamento, antimagie, o carte istantanee, può cercare di superare la forza totale del difensore.  
Si procede a turni in questa maniera, fino a che uno dei combattenti non può più (o non vuole) aumentare la forza totale del suo esercito. Il vincente del combattimento sarà il giocatore con la forza totale più alta.

3. Il vincente del combattimento pesca una carta dal mazzo delle carte depreda (Vedi Carta Depreda pag 13). Il contenuto della carta viene applicato rispettivamente da entrambi i duellanti in base all'andamento dello scontro. ( **Nel caso in cui a causa degli effetti di una carta depreda una delle squadre arriva a 0 iros, la partita finisce** ).

*Esempio caso 1 :*

*Passo 1: Il giocatore A attacca il giocatore B.*

*Passo 2: la forza dell'attaccante è composta da 15 ( cioè la somma delle creature in posizione di attacco nel suo campo di battaglia) + 10 (il giocatore A ha il ruolo del guerriero al livello 1) +20 (il giocatore A*

*lancia la magia equipaggiamento "Fulmine sacro") per un totale di  $15+10+20 = 45$ .*

*Passo 3: Il giocatore B (che in questo caso è il difensore) gira immediatamente le carte in posizione di difesa, e comincia a contare la sua difesa: 6 (carta castello) + 6 (il giocatore B ha l'artefatto "Bracciale d'oro" che raddoppia il valore del castello) + 38 (tutte le creature del suo esercito comprese quelle appena scoperte che l'attaccante non poteva vedere) . La forza totale del difensore è quindi  $6+38+6 = 50$ .*

*Il combattimento è finito : ha vinto il difensore. L'attaccante non può più lanciare magie equipaggiamento anche se le ha in mano!*

**Nota Bene:** *Nel caso in cui l'attaccante o qualche giocatore della squadra dell'attaccante abbia la possibilità di giocare una o più carte istantanee, il risultato potrebbe cambiare.*

*Esempio Caso 2: In questo esempio citiamo solo la forza totale del difensore e dell'attaccante.*

*Passo 1: Il giocatore A attacca il giocatore B.*

*Passo 2: La forza totale dell'attaccante è 38*

*Passo 3: La forza totale del difensore è 26*

*A questo punto il difensore può decidere se lanciare magie equipaggiamento o antimagie o altro per superare la forza dell'attaccante. Se non vuole o non può lanciare carte utili, ha perso lo scontro. Il vincente in questo caso è l'attaccante.*



**4) Fase Principale 2**

Durante questa fase il giocatore di turno si riorganizza: può fare tutto quello che è possibile fare nella Fase Principale 1, tranne ovviamente dichiarare un attacco, perché la fase di combattimento è già passata. In questa fase, inoltre può:

- Passare eventuali creature presenti nella propria zona di combattimento dalla posizione di difesa a quella di attacco. (Non è mai possibile passare carte da posizione di attacco a posizione di difesa)

**5) Fase Finale**

Durante questa fase il giocatore di turno può:

- Scambiare le carte dalla propria mano con il proprio mercato (Vedi pag 11).
- Mettere carte dalla propria mano al proprio mercato
- Non è possibile scartare carte a meno che non si abbia il mercato pieno e più di cinque carte in mano.
- Passare il turno al giocatore successivo. (non si può passare il turno con più di cinque carte in mano.)

**Ricorda che:** Ogni giocatore nella fase finale di ogni suo turno può mantenere un massimo di cinque carte in mano. Qualora avesse un maggior numero di carte da gioco in mano deve obbligatoriamente riempire eventuali spazi vuoti nel suo mercato prima di poter scartare le carte in esubero e quindi passare il turno.





utilizzarla nel turno successivo.

7) Ogni giocatore deve finire il turno con un massimo di cinque carte in mano. Qualora avesse un maggior numero di carte da gioco in mano deve obbligatoriamente riempire eventuali spazi vuoti nel suo mercato prima di poter scartare le carte in esubero e quindi passare il turno.



## Ringraziamenti

I Signori dei Draghi™ nasce dalla passione di Daniele Simeoni per la strategia e per il genere fantasy. Il progetto ha preso vita casualmente, abbozzando alcune regole e qualche disegno su un foglio di carta. Il caso ha voluto che proprio in quei giorni Stefano Corsi passò a trovare Daniele e gli propose di riportare tutto sul computer e di fare una stampa per provare a giocare davvero.

Da quel momento moltissime persone ci hanno aiutato in questo progetto e ci teniamo a ringraziarle qui di seguito:

Alan D'amico: Ha curato tutta la parte grafica ed è stato sempre presente nella realizzazione del progetto. Senza di lui non saremmo mai potuti arrivare ad una conclusione.

Marco Bianchini (Art director della Scuola Internazionale di Comics) : ci è stato vicino nelle fasi iniziali del nostro progetto.

Monica Simeoni: ci ha affiancato, aiutato ed appoggiato in tutto questo lungo periodo curando gli aspetti legali ed organizzativi. Lontana dal mondo della strategia fantasy, ma molto vicina a noi.


Simone "Armageddon" Fracassi: ha giocato un numero illimitato di partite ed ha partecipato con passione al nostro progetto fin dall'inizio.


Emanuele "Krisaore" Palmarini: lo ringraziamo per i consigli, l'aiuto, la passione, le serate di test, i chilometri fatti per venire a giocare e la grande disponibilità.


Fabrizio Guerrieri, Maurizio Moschetti, Vania Emanuele, Simona Spaziani e Gianluca "Keilerblack" Piacentini: li ringraziamo per aver giocato con passione e contribuito alla realizzazione del nostro progetto.


Un sentito ringraziamento anche a tutti quelli che hanno potuto giocare solo in poche occasioni.

## Significato dei simboli posti sulle carte da gioco:

 **Condivisione:** Durante il tuo turno, pagando il prezzo della carta, puoi passarla dalla tua mano al campo di battaglia di un tuo compagno.

 **Istantanea:** puo' essere giocata sempre, in qualsiasi momento della partita, anche nei turni (e quindi anche nelle fasi di combattimento) degli altri giocatori (ad esempio per intervenire in soccorso dei tuoi compagni).

 **Finale:** fino alla fine del turno in cui viene giocata una carta finale, nessuno puo' piu' lanciare Incantesimi, Magie equipaggiamento, Antimagie, Benedizioni e Maledizioni.

 **Supporto:** Pagando il valore riportato sulla carta, le creature sul proprio campo di battaglia possono essere passate in posizione di attacco sul campo di battaglia di un compagno, purché le stesse siano adeguate al livello del ruolo del compagno al quale vengono passate. Tutte le creature hanno l'abilità supporto.