

REGOLAMENTO

I SIGNORI DEI DRAGHI™



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

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.



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.

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:



Simbolo della sottocategoria

Nome della carta

Sottocategoria della carta da gioco

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.

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.