

Mistfall - Round di gioco

realizzato da Boiler

Fase 1. Rinforzo

1. Se c'è un Incontro Attivo, avanzare il segnalino del numero di spazi indicati dalla sezione Rinforzo sulla carta Incontro.

- Aggiungere i nemici specificati dalla carta (nemici iniziali, mazzo appropriato, parole chiave).
- Se il mazzo finisce, mischiare nuovamente gli scarti.
- Se non ci sono nemici in numero sufficiente, avanzare il segnalino tempo di 2 spazi.

2. Portare il segnalino Rinforzo a 0 se non c'è un Incontro Attivo.

Fase 2. Viaggio

(opzionale) scartare un segnalino Risoluzione(max4) per svelare una tessera luogo adiacente alla nostra (max4).

(opzionale) Scartare X segnalini Risoluzione(X= numero di giocatori) per riposizionare il gruppo in una qualunque area(non scoperta, pericolosa o infestata) unita da una linea continua di luoghi Sicuri adiacenti al Luogo Sicuro.

Riposizionamento del gruppo

Se l'Incontro è Attivo, il gruppo può ritirarsi in un'area Sicura. Pagare le relative penalità descritte dalla carta Incontro da cui si sta fuggendo e rimuovere tutti i nemici. Se i nemici sono Implacabili, rimangono nelle rispettive Aree.

Entrare in un nuovo Luogo

1. Rivelare la tessera ed aggiungervi un segnalino Ferita sopra.

2. Dopo un riposizionamento, disperdere tutti i nemici(Eccetto gli Implacabili).

3. Risolvere gli effetti della tessera. E' possibile usare le Reazioni.

Verificare un Luogo

0 Ferite *Luogo Sicuro*. Non pescare nessun Incontro.

1 o 2 Ferite *Luogo Pericoloso o Infestato*. Se c'è già un Incontro, non pescarne un altro. In caso contrario, pescare un nuovo Incontro.

Setup Incontro

1. Pescare i Nemici controllando le parole chiave con il luogo Attivo.

2. Pescare i Nemici specificati dalla carta Incontro (iniziali, mazzo appropriato, parole chiave).

3. Se nel mazzo di pesca non ci sono Nemici, mischiare gli scarti. Se il numero di Nemici è insufficiente, avanzare il segnalino Tempo di 2 spazi.

4. Se presenti, seguire le speciali regole del luogo.

Fase 3. Inseguimento

Muovere i Nemici singolarmente dall'area Comune all'area Eroe del giocatore con il Focus più alto. Se non ci sono più nemici o gli Eroi hanno Focus 0 interrompersi.

- Iniziare dal Nemico più a sinistra nell'area Comune.
- Piazzare il Nemico nell'area Eroe.
- Quando il Nemico si muove, dimezzare il Focus dell'Eroe(difetto).
- I Nemici già presenti nelle aree Eroe non si muovono.

Fase 4. Eroe

I giocatori scelgono l'ordine attivazione:

- Giocare un'azione Regolare.
- Giocare un qualunque numero di azioni Rapide.
- Giocare un qualunque numero di Reazioni.
- Comprare carte Talento Avanzato dai rispettivi mazzi e metterle nella mano. Possono essere giocate subito.

Risolvere a fine turno gli Effetti e le Abilità dell'Eroe.

Alla fine, pescare le carte fino al limite di pesca consentito(max 5).

Durante la pesca delle carte non si possono giocare Reazioni.

Fase 5. Difesa

1. Ogni Nemico deve essere risolto completamente prima di attivarne un altro.

2. I giocatori scelgono l'ordine di attivazione dei Nemici nelle proprie aree Eroe.

3. Risolvere gli Effetti e le Condizioni(scartare max1 Condizione per tipo da ogni carta, Nemico ed Eroe).

È possibile scartare tutti i segnalini Condizione presenti su un Nemico per ignorarne un'abilità speciale per tutto il turno di gioco.

Per ogni Ferita annullata, rimuovere un segnalino.

Per ogni punto Ferita non curato, scartare carte nel Cimitero dalla propria mano, dal mazzo degli scarti o da quello di pesca.

Per ogni punto Ripristino derivato da una Cura, rimettere delle carte dal Cimitero alla pila degli scarti e/o dalla pila degli scarti in fondo al mazzo di pesca.

Fase 6. Incontro

Se nell'area non c'è nessun Incontro, e non sono presenti segnalini Ferita e Nemici, i giocatori **devono** effettuare il **Riposo**.

Se nel luogo è presente un Incontro, verificare le seguenti cose:

Se le condizioni richieste non sono soddisfatte, terminare questa Fase.

Se le condizioni richieste sono soddisfatte, procedere in ordine

1. Dispedere tutti i Nemici dall'area Comune e dalle aree Eroe.

2. Se sono presenti Nemici Implacabili, non rimuoverli.

3. Migliorare il luogo togliendo un segnalino Ferita.

4. Pescare 2 carte Ricompensa.

- Ogni Ricompensa che condivide una parola chiave con l'Eroe può essere aggiunta alla mano o rimessa in fondo al mazzo Ricompense pagandone il relativo costo in segnalini Risoluzione.
- Se le Ricompense sono esaurite, aggiungere un segnalino Risoluzione alla riserva comune per ogni carta mancante.

5. Se l'area è Sicura procedere con il **Riposo**.

6. Portare il segnalino Rinforzi a 0.

7. Scartare l'Incontro.

Riposo

Muovere il numero di carte indicato dal Cimitero e/o pila degli Scarti in cima al proprio mazzo di pesca.

Il numero di carte da Ripristinare è dato dalla somma del valore Ripristino del Luogo attuale + Il valore presente nella plancia Eroe. Pescare carte rispettando il limite di pesca consentito. Se avete carte in più non pescate e non scartate niente.

Fase 7. Tempo

1. Pescare una carta Tempo.

2. Muovere il segnalino Tempo sul rispettivo Tracciato.

3. Se presenti, risolvere gli effetti della carta Tempo.

4. Se presenti, risolvere in ordine tutti gli effetti raggiunti e/o superati dal segnalino sul tracciato Tempo.