

INTRODUZIONE

Tempo fa lo stregone Medivh aprì un portale verso un altro mondo. Attraverso questo passaggio oscuro arrivò l'Orda – armate di orchi e ogre guidate da un unico scopo: la guerra. Da allora la terra di Azeroth non ha conosciuto la pace. L'Alleanza di umani, nani e elfi combatté due guerre contro l'Orda ed entrambe furono quasi distrutte dall'arrivo dei non-morti e dalla demoniaca Legione Infuocata. Adesso la terra è messa in pericolo da non-morti, demoni, bestie e briganti. Per quelli coraggiosi a sufficienza per l'avventura, grandi sono i pericoli ... ma anche le opportunità

SCOPO DEL GIOCO

World of Warcraft: The Adventure Game (d'ora in poi WOW:TAG) è un gioco da tavolo di missioni e combattimenti. Ogni giocatore impersonifica uno dei quattro personaggi che si avventurano per Azeroth. Durante i loro viaggi, questi personaggi combatteranno contro creature mostruose e contro l'un l'altro, per guadagnare oggetti potenti e sufficienti **punti valore** per vincere la partita.

ELENCO COMPONENTI

- Questo regolamento
- 1 mappa di gioco
- 4 miniature di plastica
- 108 carte suddivise in:
 - 16 carte Personaggio (quattro per ognuno)
 - 92 carte Abilità (quattro mazzi da 23)
- 224 carte piccole suddivise in:
 - 18 carte Missioni Iniziali

- 30 carte Missione Elite
- 16 carte Trofeo
- 160 carte Sfida (quattro mazzi da 40)
- 1 dado blu di movimento
- 2 dadi combattimento (1 rosso e 1 nero)
- 4 porta mazzi
- 106 segnalini cartonati suddivisi in:
 - 10 indicatori Incontro
 - 20 segnalini Scoperta
 - 32 segnalini Danno
 - 4 segnalini Zaino
 - 4 segnalini Registro Missioni
 - 36 segnalini Personaggio (nove per ognuno)

PANORAMICA COMPONENTI

Mappa di gioco

Questa mappa rappresenta i reami orientali di Azeroth dove i personaggi si avventurano durante la partita



Miniature

Ogni personaggio è rappresentato da una miniatura di plastica che viene piazzata sulla mappa ad indicare la locazione attuale

Carte Personaggio

Ogni personaggio ha quattro carte Personaggio, una per ogni livello del personaggio, ognuna indicante le sue statistiche e poteri speciali



Carte Abilità

Ogni personaggio ha un corrispettivo mazzo di carte abilità che rappresentano un ampio spettro di poteri e talenti a disposizione

Carte Sfida

Queste carte double-face rappresentano incontri, oggetti ed eventi che i personaggi scoprono durante la partita

Porta Mazzi

Questi contenitori di plastica tengono i mazzi sfida del gioco. Inoltre aiutano i giocatori quando devono pescare carte Sfida, che sono sempre pescate dal fondo del mazzo



Carte Missione

Durante il gioco i personaggi ottengono carte missione che danno l'opportunità di acquisire punti valore. Ogni personaggio inizia il gioco con due missioni iniziali (dorso grigio) e in seguito può ottenere missioni elite (dorso oro)



Carte Trofeo

I personaggi che sconfiggono un Overlord, o completano l'incontro in mappa "Booty Boy", guadagnano una carta trofeo che gli assegna punti valore

Dadi Movimento e Combattimento

Il dado blu del movimento viene usato per determinare quanto movimento ed energia un personaggio riceve nel suo turno. I dadi rosso e nero vengono usati durante uno scontro e indicano i numeri dall'1 al 6 (la spada rappresenta il 6)

Segnalini personaggi

Questi segnalini sono usati assieme a carte evento e missione per segnare destinazioni o indicare, come bersaglio, avversari particolari

Indicatori Incontro

Ognuno di questi indicatori double-face ha un numero unico. Quando vengono piazzati sulla mappa di gioco, indicano la posizione degli incontri che si trovano sulla Linea degli Incontri Imbattuti

Segnalini scoperta

Questi rappresentano una varietà di oggetti positivi e ostacoli che i personaggi possono scoprire. I segnalini scoperta hanno tutti un lato uguale e sono piazzati sulla mappa a faccia in giù dai vari giocatori



Segnalini danno

Questi segnalini vengono usati per indicare la quantità di danno subito da un personaggio

Segnalini Missione e Zaino

I segnalini Zaino vengono usati per depositare le carte oggetto non utilizzate, i segnalini Registro Missioni vengono usati per depositare le carte Missioni completate

CARTE VS REGOLAMENTO

Alcune carte creano situazioni particolari che contraddicono le regole standard che si trovano in questo regolamento. In questi casi il testo sulle carte ha sempre la precedenza sul regolamento

SETUP

Segui i passaggi qui sotto per preparare l'area di gioco. I giocatori possono far riferimento all'immagine della pagina accanto "Game Setup" per informazioni aggiuntive

1. **Disponi la mappa di gioco:** dispiega la mappa e piazzala in centro del tavolo
2. **Preparare le carte Sfida:** separare per colore i quattro mazzi sfida e mescola ogni mazzo separatamente. Piazza ogni mazzo dentro al contenitore mazzo Sfida del colore appropriato



3. **Prepara i mazzi Elite e Trofei:** mescola il mazzo missioni Elite e piazzalo vicino alla mappa. Tutte le carte Trofeo dovrebbero essere piazzate in una pila adiacente al piano di gioco



4. **Sistemare i segnalini:** piazza tutti i segnalini danno e gli indicatori incontro adiacenti alla mappa dove possono essere raggiunti facilmente da tutti i giocatori. Separatamente piazza tutti i segnalini scoperta a faccia in giù e mescolali

5. **Consegnare lo Zaino e il Registro Missioni:** ogni giocatore riceve un segnalino Zaino e uno Registro Missione

6. **Determinare il primo giocatore:** ogni giocatore tira un dado combattimento. Il giocatore che ha fatto il numero più alto diventa il primo giocatore e agirà per primo durante la partita

7. **Scelta dei personaggi:** a cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un personaggio. Poi ogni giocatore prende il mazzo delle abilità, le carte personaggio, la miniatura e i segnalini del personaggio scelto e sistema queste cose nella

propria area di gioco. Da notare che ogni giocatore piazza la carta personaggio di livello grigio con il lato della partenza a faccia in su (vedi pag.11). Le altre sue carte personaggio vengono messe da parte e saranno usate più avanti

8. **Ricevere carte Missione:** il primo giocatore mescola il mazzo delle missioni iniziali e ne distribuisce due ad ogni giocatore, incluso se stesso. Ogni giocatore piazza le sue missioni iniziali a faccia in su nella propria area. Cominciando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario ogni giocatore segue le istruzioni delle sue missioni (vedi pag.11). Le rimanenti carte missioni iniziali vengono rimesse nella scatola e non verranno usate per il resto della partita

9. **Piazzare i personaggi:** cominciando con il primo giocatore e proseguendo in senso orario ogni giocatore piazza la propria miniatura in uno dei tre spazi città (vedi “Analisi Mappa” a pag.5)

10. **Pescare carte Abilità:** ogni giocatore mescola il mazzo abilità del proprio personaggio e pesca tre carte. Le carte pescate dal mazzo abilità creano la mano di abilità che ogni personaggio utilizzerà durante la partita

CARTE DOUBLE-FACE

Molte carte di WOW:TAG sono double-face, il che significa che hanno informazioni importanti sul gioco su entrambi i lati. Per esempio molte carte Sfida hanno un incontro su un lato e un oggetto nell'altro

Un giocatore può guardare entrambi i lati di qualsiasi carta double-face in gioco (non può guardare le carte ancora nel raccoglitore). Per esempio un giocatore può guardare il retro di una carta incontro che ha appena pescato per vedere quale oggetto riceverà se sconfiggerà in combattimento l'incontro



Ogni qualvolta un giocatore pesca una carta dal mazzo sfida, la pesca dal fondo del mazzo (come mostrato qui sopra)

TURNO DI GIOCO

WOW:TAG si svolge in un certo numero di turni. Il primo giocatore inizia svolgendo interamente il suo turno, dopo di che il gioco prosegue in senso orario. Questo continua sino che un giocatore non viene dichiarato vincitore

Un giocatore, e il suo personaggio, nel svolgere il proprio turno viene chiamato “personaggio attivo”.

Nel suo turno il personaggio attivo gioca seguendo in ordine queste fasi:

1. **Fase Movimento:** il personaggio attivo tira il dado movimento; il risultato è il numero di spazi che la sua miniatura potrà muovere. Il risultato inoltre determina la quantità di energia che può spendere durante il suo turno
2. **Fase Esplorazione:** dopo la fase di movimento il personaggio attivo deve risolvere tutti i segnalini scoperta nello spazio in cui si trova. Se non ci sono segnalini scoperta, deve allora risolvere una delle risorse dello spazio
3. **Fase Sfida:** dopo la fase di esplorazione, il personaggio attivo deve o risolvere una sfida nel suo spazio o attaccare un altro giocatore. Tipicamente risolvere una sfida significa pescare l'ultima carta del mazzo Sfida del colore che combacia col colore dello spazio in cui è il personaggio attivo (vedi pag. 7 per maggior dettagli)
4. **Fase Mantenimento:** dopo la fase di sfida il personaggio attivo mantiene le proprie missioni e può equipaggiare carte Oggetto

Dopo che il personaggio attivo ha risolto la sua fase di Mantenimento, il suo turno finisce e il giocatore alla sua sinistra diventa il nuovo personaggio attivo, che farà il suo turno cominciando con la fase di movimento

FASE MOVIMENTO

All'inizio di questa fase, il personaggio attivo tira il dado movimento. Può muovere la sua miniatura fino a tanti spazi quanto è il risultato del dado. Il dado movimento inoltre determina quanta energia il personaggio avrà a disposizione da spendere questo turno, che è indicata dal numero di simboli 

Risultato Movimento

Energia disponibile



Anche se un personaggio non vuole muovere, deve lo stesso tirare il dado movimento, per determinare quanta energia avrà a disposizione per il resto del turno

Nota Importante: un personaggio non può mai entrare in uno spazio di un colore più alto rispetto al suo livello attuale (vedi "Livelli" a pag. 10). Per esempio, un personaggio non può entrare in uno spazio giallo sino a che il suo livello non è giallo o rosso. Gli spazi città sono sempre considerati spazi grigi

ANALISI MAPPA

A detailed map of the game board with various colored spaces and encounters. Seven yellow callouts with numbers 1 through 7 point to specific features on the map: 1 points to a normal space, 2 to a city space, 3 to a key post, 4 to a map encounter, 5 to an Overlord encounter, 6 to the encounter line, and 7 to a global event space.

- 1) Spazio normale:** ogni spazio senza un nome stampato è uno spazio normale. Ogni spazio normale ha 1 o più icone che rappresentano le risorse messe a disposizione (vedi pag. 6). Di solito un personaggio che termina il movimento in uno spazio normale sosterrà un incontro nella sua fase Sfida
- 2) Posti chiave:** questi spazi circolari hanno un nome stampato che spesso è richiamato in carte Missione o Evento. Tutti i posti chiave hanno le stesse risorse base. Di solito un personaggio che termina il movimento in un posto chiave sosterrà un incontro nella sua fase Sfida
- 3) Spazio città:** ci sono tre spazi città che danno ai personaggi un numero di risorse compresa la guarigione, il pescare nuove carte Missione e l'opzione di viaggiare istantaneamente in uno spazio specifico della mappa. Tutte le città sono di livello grigio e, all'inizio del gioco, ogni personaggio sceglie una città come luogo di partenza. Un personaggio che finisce il movimento in uno spazio città, salta la fase Sfida
- 4) Incontri in mappa:** gli incontri in mappa hanno un nome stampato e non contengono simboli risorsa. Un personaggio in uno spazio incontro in mappa non pesca una carta Sfida durante la sua fase Sfida. Invece, segue le istruzioni nella casella, che spesso includono il combattimento (come se fosse una carta Incontro). Molti incontri in mappa inoltre elencano le ricompense che un personaggio riceve se li sconfigge
- 5) Overlord:** questi incontri in mappa sono marcati con un dragone rosso e i personaggi che li sconfiggono ricevono carte Trofeo
- 6) Linea incontri imbattuti:** lungo il lato destro della mappa c'è quest'area che viene usata per tracciare la locazione degli incontri che non sono ancora stati sconfitti da un personaggio (vedi pag.21)
- 7) Spazio Eventi globali:** se c'è una carta Evento speciale in gioco, questa viene messa in questo spazio

FASE ESPLORAZIONE

Dopo aver fatto la sua fase di movimento, il personaggio attivo deve rivelare e risolvere (scegliendo l'ordine) tutti i segnalini scoperta che si trovano nello spazio in cui è. Se non ci sono segnalini scoperta nel suo spazio, deve scegliere di attivare **una** risorsa nello spazio (se presente)

SEGNALINI SCOPERTA



Tutti i segnalini scoperta hanno lo stesso dorso



Due segnalini scoperta rivelati

Durante la partita i segnalini scoperta vengono piazzati a faccia in giù sulla mappa, di solito dal personaggio attivo che attiva la risorsa "piazza una scoperta" (vedi sotto). Questi segnalini rappresentano oggetti che danno beneficio o incidenti pericolosi che si trovano nello spazio. È importante notare che i segnalini scoperta **non** possono venir piazzati nelle città.

Durante la fase di esplorazione del personaggio attivo, tutti i segnalini scoperta presenti nello spazio vengono rivelati. Ogni scoperta viene subito risolta (fondo rosso) o messo da parte dal personaggio per uso futuro (fondo verde). Se ci sono diversi segnalini scoperta nello spazio, vengono rivelati tutti insieme e risolti nell'ordine scelto dal personaggio attivo.

I segnalini scoperta vengono rivelati al posto di attivare una risorsa: quindi un personaggio non può ricevere il vantaggio delle risorse se sono presenti uno o più segnalini scoperta nel suo spazio. Dopo essere stati risolti, i segnalini scoperta vengono scartati a meno che non sia indicato diversamente.

Quando un segnalino scoperto viene scartato, viene riposto nella scatola. Quando viene piazzato l'ultimo segnalino della pila di segnalini ancora da usare, tutti i segnalini scoperta nella scatola vengono mescolati e rimessi a faccia in giù a formare una nuova pila. I personaggi non possono piazzare scoperte se questa pila è finita e non ci sono segnalini scoperta nella scatola.

La lista di tutte le scoperte e i loro effetti si trova nel retro del regolamento.

RISORSE

Diverse caselle nella mappa hanno uno o più risorse che offrono un ampio raggio di poteri utili, tipo pescare carte abilità o curare i personaggi. Durante la

fase di esplorazione del personaggio attivo, se non sono presenti segnalini scoperta, questi deve attivare una delle risorse disponibili nello spazio.

Nota importante: quando non ci sono segnalini scoperta nello spazio del personaggio attivo, questi deve attivare una delle risorse disponibili. Comunque può scegliere una risorsa che non produce effetto, tipo attivare una pozione di cura anche se il personaggio non è ferito.

La lista delle risorse è presente qui sotto e riassunta nella mappa

Scroll

Il personaggio attivo pesca una carta dal suo mazzo delle abilità



Book

Il personaggio attivo pesca due carte dal suo mazzo delle abilità. Poi **tutti gli altri personaggi** pescano ognuno una carta abilità dal loro mazzo e devono scartarne una dalla propria mano (la carta scartata può essere quella appena pescata)



Healing Potion

Il personaggio attivo viene curato immediatamente. Una pozione piccola (sinistra) lo cura di 1 danno ferita mentre una pozione grande (destra) lo cura di 2 danni (vedi "Fare e curare danni" a pag. 10)



Place Discovery

Il personaggio attivo pesca a caso un segnalino scoperto dalla pila delle scoperte ancora da usare. La guarda in segreto e la piazza a faccia in giù in qualsiasi spazio della mappa tranne quello in cui è o in uno spazio città. Un singolo spazio può contenere diversi segnalini scoperta



Fligh Path

Il personaggio attivo muove immediatamente la sua miniatura in qualsiasi altra casella contenente un'icona risorsa fligh path. Se il personaggio attivo muove in uno spazio che non è una città, deve continuare con la fase Sfida, che viene risolta in questa nuova casella



Action House

Il personaggio attivo scarta uno dei suoi oggetti e pesca un nuovo oggetto dello stesso colore dal fondo del mazzo delle sfide del colore appropriato, e lo mette nello zaino



Quest giver

Il personaggio attivo pesca una carta missione Elite. Le missioni che non sono ancora state completate sono missioni attive: un personaggio non può mai avere più di due missioni attive alla volta. Se un personaggio dovesse avere una



terza missione attiva, deve immediatamente scartarne, a scelta, una delle tre

FASE SFIDA

Dopo aver finito la fase di esplorazione se il personaggio attivo non è in città, deve sostenere una sfida nella casella in cui è. Se il personaggio attivo è in una città, la sua fase sfida viene saltata e procede direttamente alla fase di mantenimento

Durante la fase Sfida il personaggio attivo **deve** scegliere una delle seguenti opzioni:

- Attaccare un personaggio avversario presente nel suo spazio **O**
- Risolvere un incontro nel suo spazio

ATTACCARE UN PERSONAGGIO AVVERSARIO

Invece che risolvere un incontro, il personaggio attivo può scegliere di attaccare un altro personaggio presente nella casella. Vedi “Combattimento” a pag. 17. Dopo che il combattimento si è risolto il personaggio attivo procede con la fase di mantenimento

RISOLVERE UN INCONTRO

Se il personaggio attivo sceglie di usare la sua fase di Sfida per risolvere un incontro (al posto di attaccare un altro personaggio) deve prima determinare se esiste già un incontro nella sua casella o se deve pescare una carta Sfida

Incontri o eventi esistenti: se lo spazio del personaggio attivo contiene un incontro in mappa, un segnalino imbattuto o una carta evento, deve risolvere uno di questi invece che pescare una carta Sfida. In base al tipo di evento o incontro esistente il personaggio attivo o viene ingaggiato immediatamente in combattimento (vedi “Combattimento”) o segue le speciali istruzioni stampate

Pescare una carta sfida: se la casella del personaggio attivo non contiene un incontro in mappa o una carta, deve pescare e risolvere una carta Sfida. Questa è l'azione più frequente che un personaggio ha durante questa fase

Quando deve pescare una carta Sfida, il personaggio attivo la pesca dal fondo del mazzo sfida che corrisponde al colore dello spazio in cui è. Questa carta può essere o un incontro che deve immediatamente combattere (vedi “Combattimento”) o una carta Evento che viene immediatamente risolta (vedi “Carte Evento”). Entrambi i tipi di carta sfida sono descritti in dettaglio qui sotto

FASE MANTENIMENTO

Quando il personaggio attivo ha risolto la sua fase sfida, procede con la fase di mantenimento dove esegue in ordine i seguenti passaggi

1. **Mantenimento Missione:** se il personaggio attivo ha una missione che richiede la raccolta di segnalini dalla, oppure viaggiare sino alla, casella in cui è, può soddisfare adesso quelle condizioni (vedi “Usare di segnalini personaggio” 12)
2. **Equipaggiare oggetti:** il personaggio attivo può scegliere di equipaggiare o togliere qualsiasi oggetto. Gli oggetti non equipaggiati vengono piazzati nello zaino (vedi pag. 14)
3. **Passare il dado movimento:** il personaggio attivo passa il dado movimento al giocatore alla sua sinistra che comincerà il suo turno dalla fase movimento

VINCERE LA PARTITA

Con gli spostamenti un personaggio completa le missioni e acquisisce punti valore (vedi “Missioni” a pag. 11). Quando un personaggio ha raccolto **otto** o più punti valore nel suo registro delle missioni, ha vinto la partita

Se diversi personaggi acquisiscono contemporaneamente almeno otto punti valore, usare queste condizioni di spareggio:

1. Vince il giocatore con il totale più alto di punti valore nel suo registro missioni
2. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con più carte nel suo registro missioni
3. Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore di livello più alto

Nell'improbabile caso in cui diversi giocatori siano ancora in parità, allora il gioco viene vinto da questi giocatori

CARTE SFIDA

potere può essere attivato una sola volta per combattimento

Un personaggio spesso pesca carte sfida durante la fase sfida del suo turno. Esistono due differenti tipi di carte sfida:

Incontro: quando viene pescata una carta incontro, il personaggio attivo deve immediatamente combatterlo (vedi “Combattimento” a pag. 17). Se l’incontro viene sconfitto, il personaggio ottiene l’oggetto nel retro della carta.



Evento: quando viene pescata una carta Evento, il personaggio attivo segue le istruzioni sul fronte della carta. Il personaggio poi pesca una nuova carta sfida e la risolve. Ripete questo processo sino a che non pesca una carta incontro.



Quando una carta sfida viene scartata, viene messa in cima al mazzo sfida appropriato.

POTERI SPECIALI

Molti incontri e oggetti hanno poteri speciali che sono descritti nel testo della carta. Alcuni poteri speciali hanno un effetto continuativo, altri possono essere usati a piacere e alcuni devono essere attivati in base ad uno specifico valore ottenuto col dado combattimento. Se due giocatori hanno poteri speciali che durante una battaglia vengono usati nello stesso momento, il difensore risolve il suo potere per primo.

POTERI ATTIVATI

Alcuni poteri speciali si attivano quando un personaggio o un incontro ottengono un preciso risultato con il dado combattimento. Questi poteri speciali sono **obbligatori** e vengono automaticamente attivati se si ottiene quel risultato. Ogni potere attivato può essere usato solo una volta per combattimento. Da notare che il risultato [X] è sempre considerato un “6” a meno che non sia specificato diversamente.

Esempio: un incontro “Rotten Ghoul” tira un [X] durante un combattimento. La carta incontro ha un potere che si attiva quando un [X] viene tirato: l’incontro riceve +1 al suo valore danno e il dado combattimento viene ritirato. Se il Rotten Ghoul dovesse tirare un altro [X], questa abilità non potrebbe essere attivata una seconda volta perché ogni

ANALISI CARTA INCONTRO

Spesso i personaggi devono combattere incontri durante la fase sfida. Queste carte (e gli incontri in mappa) hanno diverse informazioni scritte. Quando un personaggio sconfigge un incontro ottiene l’oggetto nel retro

- 1) **Nome:** questo di solito non influenza il gioco ma può essere richiamato da certe carte
- 2) **Caratteristiche:** descrive gli attributi dell’incontro. Nota che l’attributo **Aggro** (vedi pag.22) ha regole speciali
- 3) **Testo:** ogni potere speciale di un incontro è elencato qui
- 4) **Valore attacco:** questo valore viene usato durante il combattimento per determinare se l’attacco dell’incontro ha avuto successo. L’icona stampata indica se l’incontro ha un attacco a **distanza** o di **mischia**
- 5) **Valore difesa:** questo valore viene usato durante il combattimento per determinare se l’incontro viene colpito dal personaggio
- 6) **Valore danno:** questo valore viene usato per determinare quanto danno un personaggio riceve quando viene colpito dall’attacco dell’incontro
- 7) **Livello:** il colore di sfondo dell’immagine viene usato per determinare il livello dell’incontro

CARTE EVENTO

Le carte evento si trovano nel mazzo sfida e spesso vengono pescate durante la fase sfida del personaggio attivo. Dopo che un personaggio ha pescato e risolto una carta evento, ne pesca e ne risolve un'altra. Continua così sino a che non pesca una carta incontro.

Le carte evento sono double-face con un lato chiaramente marcato come "fronte". Quando una carta evento viene pescata, viene risolto solo il fronte. Ogni carta evento specifica quanto dovrà essere girata. Quando una carta evento viene girata, il testo sul retro viene immediatamente risolto. Chiunque, in qualsiasi momento, può guardare entrambi i lati di una carta evento.

Quando vengono girate, alcune carte evento diventano oggetti o anche nemici. Quando questo succede il personaggio che ha girato la carta guadagna immediatamente l'oggetto o combatte immediatamente l'incontro se è la sua fase sfida. Se non è la sua fase sfida l'incontro viene piazzato in mappa come incontro imbattuto (vedi pag. 21).

Le carte evento sono di tre tipi: eventi globali, eventi locazione ed eventi speciali. Ogni tipo è descritto in dettaglio qui sotto.

EVENTI GLOBALI

Alcune carte evento hanno l'attributo **Global Event** (evento globale). Questi eventi spesso hanno una conseguenza che di solito coinvolge tutti i personaggi.

Quando viene pescata una carta evento globale, viene piazzata a faccia in su nello spazio evento globale della mappa. Qualsiasi carta evento globale già presente in gioco viene scartata. In questo modo ci può essere una sola carta evento globale in gioco.

EVENTI LOCAZIONE

Alcune carte evento hanno l'attributo **Location Event** (evento locazione). Ogni evento locazione indica al personaggio attivo su quale spazio locazione della mappa va piazzato. Nel fare questo il personaggio attivo prima scarta un'eventuale carta evento già in quello spazio e poi piazza la nuova carta evento sulla mappa.

Qualsiasi personaggio che finisce il movimento in uno spazio con un evento locazione deve risolvere l'evento durante la sua fase sfida; fa questo invece che pescare una carta sfida dal mazzo sfida. Se nello spazio c'è anche un segnalino incontro imbattuto il personaggio ha la scelta di risolvere o l'evento o l'incontro (eccezione: vedi "Aggro" a pag. 22).



1) **Nome:** questo di solito non influenza il gioco ma può essere richiamato da certe carte

2) **Attributo:** descrive gli attributi dell'evento. Ogni evento ha l'attributo **Global Event**, **Location Event** o **Special Event**

3) **Testo:** descrive gli effetti della carta

4) **Lato carta:** descrive se è il fronte o il retro della carta. Il fronte di una carta evento viene sempre risolto per primo

5) **Livello:** il colore del bordo e della gemma sono usati per determinare il livello dell'incontro

EVENTI SPECIALI

Alcune carte evento hanno l'attributo **Special Event** (evento speciale) e contengono istruzioni particolari. La maggior parte vengono risolte immediatamente dal personaggio attivo

GESTIONE DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio è rappresentato da una carta personaggio double-face e da una miniatura di plastica. Durante la partita il personaggio guadagna livelli, oggetti, completa missioni, usa carte abilità ecc. Questa sezione descrive come i personaggi sono usati durante la partita e come gli altri elementi del gioco li influenzino.

FARE E CURARE DANNO

Ogni personaggio ha un valore vita che indica la quantità di danno necessario a sconfiggerlo. Quando un personaggio riceve dei danni, prende il numero di segnalini danno necessari e li piazza sulla sua carta personaggio.

Quando un personaggio cura dei danni, rimuove il numero di segnalini danno necessari dalla sua carta personaggi. I personaggi spesso curano dei danni con carte abilità e risorse.

GIOCATORI SCONFITTI

Quando un personaggio riceve un numero di segnalini danno uguale o superiore alla sua vita è immediatamente **sconfitto**. Quando un personaggio è sconfitto vengono risolti questi passaggi in ordine:

- 1 Resurrezione:** la miniatura del personaggio viene mossa nella città più vicina. Se diverse città sono alla stessa distanza, il personaggio sceglie quale
- 2 Cura:** il personaggio scarta tutti i segnalini danno
- 3 Reset della carta Personaggio:** la carta personaggio viene girata sul lato Starting side
- 4 Scartare le carte associate:** il personaggio scarta tutte le carte associate alla sua carta personaggio. Comunque le carte associate ai suoi oggetti non vengono scartate

LIVELLI

Ci sono quattro livelli in *WOW:TAG*. Questi livelli rappresentano l'incremento di potere dei personaggi e delle regioni della mappa. In ordine dal più basso al più alto i livelli sono grigio, verde, giallo e rosso.

Ogni personaggio comincia la partita con la carta personaggio di livello grigio. Sconfiggendo alcuni incontri in mappa o risolvendo certi eventi, i personaggi possono guadagnare nuovi livelli. Quando un personaggio guadagna un nuovo livello, fa immediatamente questi passaggi in ordine:

- 1 Curare:** il personaggio rimuove tutti i segnalini danno dalla sua carta personaggio
- 2 Pescare carte:** il personaggio pesca tre carte abilità dal suo mazzo abilità
- 3 Rimpiazzare la carta personaggio:** il personaggio rimpiazza l'attuale carta personaggio con la carta personaggio che combacia con il nuovo livello (mantenendo lo stesso lato). La vecchia carta viene rimessa nella scatola e non verrà più utilizzata per il

resto della partita. Il personaggio usa le statistiche e i poteri della nuova carta. Tutti gli spazi della mappa che combaciano con il colore del suo personaggio diventano accessibili.

Oltre ai benefici immediati elencati sopra ci sono delle restrizioni in base al livello del personaggio:

- Un personaggio può entrare solo in spazi del colore del suo livello o inferiore
- Un personaggio può usare solo oggetti del suo livello o inferiore
- Un personaggio può usare solo il testo migliorato, delle sue carte abilità, del suo livello o inferiore (vedi pag. 15)

Ogni incontro in mappa che fa guadagnare un nuovo livello quando viene sconfitto ha come aiuto visivo una freccia in su colorata. Un giocatore che ottiene un livello che ha già acquisito non riceve benefici



Un incontro in mappa grigio che fa guadagnare il livello verde

AFFILIAZIONI

Ogni personaggio ha un'affiliazione, **Orda** o **Alleanza**. L'affiliazione di un personaggio è determinata dal colore di fondo delle carte abilità. I personaggi con le carte abilità rosse fanno parte dell'Orda mentre i personaggi con le carte abilità blu fanno parte dell'Alleanza.

L'unico momento in cui l'affiliazione di un personaggio viene presa in considerazione in *WOW:TAG* è quando un carta speciale ha come bersaglio un personaggio dell'Orda o dell'Alleanza. Altrimenti l'affiliazione di un personaggio non ha effetto. Per esempio, un personaggio dell'Orda può liberamente attaccare un altro personaggio dell'Orda, e un personaggio dell'Alleanza può attaccarne un altro dell'Alleanza.

ANALISI CARTA PERSONAGGIO

FRONTE



RETRO



Ogni carta personaggio e double-face ed elenca testo e statistiche su entrambe le parti

- 1 Vita:** la quantità di danno che il personaggio deve ricevere per essere sconfitto
- 2 Valore attacco iniziale:** il tipo e il valore dell'attacco usato quando il personaggio non ha **oggetti arma** equipaggiati
- 3 Valore difesa iniziale:** il valore di difesa usato quando il personaggio non ha **oggetti armatura** equipaggiati
- 4 Valore danno iniziale:** la quantità di danno che il personaggio infligge all'avversario quando attacca con successo. Oggetti e abilità possono modificare questo numero

5 Livello: ogni carta personaggio ha un livello che è determinato dalla cornice colorata del testo, del box del nome e dell'icona della classe

6 Nome e Icona classe: ogni personaggio ha un nome e un'icona classe che identificano il personaggio

7 Lato di partenza: un lato di ogni carta personaggio è marcato con *Starting Side* ad indicare quale lato, all'inizio del gioco, viene piazzato a faccia in su

8 Potere speciale: ogni potere speciale posseduto dal personaggio è descritto qui. Nota che alcuni poteri possono variare in base al lato della carta personaggio

9 Icane restrizione: queste icone identificano i differenti tipi di oggetti che il personaggio può equipaggiare

MISSIONI

Ogni personaggio inizia la partita con due carte missione che vengono piazzate a faccia in su nella sua area di gioco. Completando quelle missioni il personaggio guadagna i **punti valore** necessari alla vittoria della partita.

I termini seguenti vengono spesso usati sulle carte missione.

Travel (viaggio): molte missioni richiedono al personaggio di viaggiare sino ad uno specifico spazio. Per poter soddisfare il fatto di aver viaggiato sino ad uno spazio, il personaggio deve trovarsi nello spazio indicato durante la fase mantenimento del suo turno.

Collect (raccolta): molte missioni richiedono al personaggio di raccogliere segnalini da specifici spazi sulla mappa. Per poter raccogliere un segnalino, il personaggio deve essere nello spazio che contiene il segnalino durante la fase mantenimento del suo turno. Toglie il segnalino dalla mappa e li piazza sopra la sua carta missione.

Deal Damage and Defeat (fare danno e sconfitta):

molte missioni richiedono al personaggio di infliggere danno a, o sconfiggere, un personaggio nemico. Per soddisfare la richiesta, il danno deve essere inflitto da una carta appartenente al personaggio che sta cercando di completare la missione oppure durante un combattimento tra il personaggio e il suo bersaglio. Per esempio, un personaggio può giocare una carta abilità che infligge del danno o usare un potere speciale di un suo oggetto o carta.

USARE SEGNALINI PERSONAGGIO

I segnalini personaggio sono usati per tener conto degli obiettivi delle missioni e dei progressi del personaggio nel completare le varie missioni. Sono spesso usati per marcare gli spazi in mappa che un personaggio deve raggiungere e alcune missioni indicano al personaggio di dare i suoi segnalini ad un altro personaggio. Quando una missione richiede l'uso di uno o più segnalini personaggio la carta include le istruzioni specifiche per il piazzamento di questi segnalini, che devono essere seguite non appena il personaggio riceve la missione (vedi "Setup missione" più avanti)

Esempio: mentre è a Undercity, Sandrai riceve una missione che la istruisce di piazzare uno dei suoi segnalini personaggio su Brill, di andarlo a raccogliere e di viaggiare sino a Stormwind City. Nel suo prossimo turno Sandrai viaggia sino a Brill durante la sua fase movimento e sconfigge con successo l'incontro che c'è lì durante la sua fase sfida. Nella sua fase mantenimento raccoglie il segnalino e lo piazza nella sua carta missione. Nel turno successivo, lei si trova a Stormwind City durante la sua fase mantenimento. Avendo viaggiato sino a Stormwind City lei ha completato la missione e di conseguenza la piazza nel suo registro missioni (vedi sotto). Poi rimette il suo segnalino personaggio nella riserva di segnalini non usati.

Alcune missioni indicano che il segnalino personaggio sia scambiato tra differenti personaggi. Questi segnalini sono di solito raccolti durante la fase mantenimento del personaggio attivo se questi è nello stesso spazio del suo bersaglio. Le regole specifiche si trovano sempre in quella particolare carta missione.

REGISTRO MISSIONI

Il registro missioni di un personaggio viene usato per tener traccia dei suoi punti valore accumulati.

Quando un personaggio completa una missione questa viene piazzata sotto al suo segnalino registro missioni. Le altre carte, tipo le carte trofeo ed alcuni eventi, danno anche loro punti valore e anche queste sono piazzate sotto al registro missione del personaggio.

Un registro missioni di un personaggio e il suo valore totale può essere esaminato in qualsiasi momento da chiunque.

COMPLETARE LE MISSIONI

Quando un personaggio soddisfa tutte le condizioni di una delle sue carte missione, l'ha completata. Quando un personaggio completa una missione, seguire questi passaggi:

1 Registro missioni: la missione completata viene piazzata sotto al registro missione del personaggio

2 Pescare una nuova carta missione: il personaggio pesca la carta in cima del mazzo missioni elite, ne segue le istruzioni e la piazza nella sua area di gioco.

Esempio: Burbonn ha la missione "Bounty" che richiede che venga sconfitto un personaggio specifico. Dopo aver sconfitto il personaggio, lui piazza la missione completata sotto il suo registro missione. Il numero totale dei punti valore nel suo registro missione è adesso due. Poi lui pesca la prima carta del mazzo missioni elite, segue le istruzioni, e la piazza a faccia in su nella sua area di gioco vicino alle altre carte missioni.



1 Punti valore: questo è il numero di punti valore che la missione dà se viene completata. I personaggi non ricevono benefici se completano parzialmente la missione

2 Nome della missione: questo identifica la missione. Il nome di solito non influenza il gioco ma può essere richiamato da certe carte

3 Testo: questo testo descrive l'ambientazione, ma non ha alcun effetto sul gioco

4 Descrizione missione: quest'area descrive il dettaglio della missione e i passaggi che un personaggio deve seguire per completarla

SETUP MISSIONE



Sandrai ha completato una missione e pesca dal mazzo missioni elite la missione “The Eastern Plagues”. Questa nuova missione le indica di piazzare un segnalino personaggio su Light’s Hope Chapel, Caer Darrow e Hearthglen. Questo lo deve fare non appena riceve la carta. La carta missione dice che Sandrai può completare la missione viaggiando in ognuna di quelle locazioni per raccogliere i suoi tre segnalini e viaggiare poi a Undercity. Nel fare questo guadagnerà tre punti valore

OGGETTI

Durante la partita i personaggi guadagnano una quantità di oggetti utili che di solito vengono acquisiti sconfiggendo gli incontri. Ci sono tre tipi di oggetti: arma, armatura e zaino. Le carte con la parola chiave arma (weapon) e armatura (armor) devono essere **equipaggiate** (vedi pag. 13) per poterle usare mentre gli oggetti zaino possono essere usati quando si trovano nello zaino del personaggio (vedi pag. 14)

GUADAGNARE OGGETTI

Gli oggetti di solito si guadagnano sconfiggendo gli incontri. Quando un personaggio sconfigge un incontro, guadagna l’oggetto nel retro della carta incontro e lo piazza sotto il suo segnalino zaino (vedi pag. 14).

Alcune carte, segnalini e risorse fanno guadagnare al personaggio un oggetto di un certo livello. In questo caso il giocatore pesca la carta sotto al mazzo sfida di quel livello e piazza l’oggetto nel suo zaino. Se pesca una carta che non ha un oggetto nel retro, la scarta e pesca ancora (e ripete il processo sino a che non pesca un oggetto). Le carte sfida scartate vengono piazzate in cima al mazzo sfida appropriato.

***Esempio:** durante la fase esplorazione di Grumbaz in una città, lui decide di usare la risorsa auction house. Lui sceglie di scartare uno dei suoi oggetti verdi e lo piazza in cima la mazzo verde. Poi pesca un nuovo oggetto verde dal fondo del mazzo. La carta pescata non ha un oggetto quindi la scarta e ne pesca un’altra, che ha un oggetto. Piazza questo oggetto sotto al suo segnalino zaino*

EQUIPAGGIARE OGGETTI

Durante la fase mantenimento di un personaggio, questi ha l’opportunità di equipaggiare oggetti (e viceversa). Per equipaggiare un oggetto, piazza semplicemente la carta adiacente alla carta personaggio a significare che la sta usando. Per privarsi di un oggetto, lo piazza sotto il suo zaino.

Ci sono alcune restrizioni su quali oggetti possono essere equipaggiati:

Restrizione arma e armatura: un personaggio può avere solo **un’arma** e **un’armatura** oggetto equipaggiate in qualsiasi momento

Restrizione oggetto zaino: un personaggio non può equipaggiare oggetti zaino

EQUIPAGGIARE ED USARE OGGETTI



Durante la fase mantenimento di Burbonn questi vorrebbe equipaggiare una nuova arma dal suo zaino.

1 Si priva della sua arma attuale, Fine Longbow, piazzandola nel suo zaino

2 Equipaggia la nuova arma, High-tech Supergun, dal suo zaino, piazzandola adiacente alla sua carta personaggio. Burbonn può equipaggiare questo oggetto perché è di livello verde e l'icona dell'arma coincide con un'icona nella sua carta personaggio

3 visto che adesso ha la nuova arma equipaggiata, Burbonn ignora il tipo e il valore dell'attacco stampato sulla sua carta personaggio e usa il tipo e il valore dell'attacco stampato sull'arma

Restrizione del livello: un personaggio non può mai equipaggiare od usare un oggetto di livello più alto del suo livello attuale (vedi pag.10). Per esempio, un personaggio di livello verde non può equipaggiare od usare i poteri speciali degli oggetti giallo o rosso.

Restrizione icona: in base alla classe del personaggio di *World of Warcraft*, ogni personaggio può usare solo certe armi e armature, rappresentate da icone nella parte bassa della carta personaggio. Un personaggio può equipaggiare solo un oggetto arma o armatura se tutte le icone nell'oggetto appaiono nella sua carta personaggio. Alcuni oggetti non hanno queste icone e possono essere equipaggiati da qualsiasi personaggio

OGGETTO ZAINO

Qualsiasi oggetti che non viene equipaggiato viene messo nello zaino del personaggio (piazzato sotto al suo segnalino zaino). Un personaggio può avere nel suo zaino quanti oggetti vuole ma è importante sapere che gli avversari possono rubare questi oggetti (di solito attraverso il combattimento). Le armi e l'armatura equipaggiati non possono venir rubati.

Alcuni oggetti hanno il simbolo zaino nell'angolo in alto a sinistra  ad indicare che possono essere usati se sono nello zaino del personaggio. Qualsiasi carta

senza quest'icona non può essere usate se è nello zaino del personaggio

CARTE INCONTRO NELLO ZAINO

L'altro lato delle carte oggetto qualche volta è richiamato da altre carte. Per esempio, una missione può richiedere ad un personaggio di scartare un incontro *Beast* (bestia) dallo zaino. In questo caso il personaggio può scartare qualsiasi oggetto nel suo zaino che ha un incontro con l'attributo *Beast* nell'altro lato

ARMI

Quanto un personaggio ha equipaggiato un oggetto arma questo **rimpiazza** il valore di attacco stampato sulla sua carta personaggio. In altre parole, un personaggio non può usare il valore di attacco stampato sulla sua carta personaggio mentre ha un oggetto arma equipaggiato.

Ogni arma ha inoltre un tipo di attacco, o melee 

(mischia) o ranged  (distanza). Questo tipo di attacco è usato durante il combattimento e rimpiazza il tipo di attacco stampato sulla carta personaggio.

Molte armi hanno un potere speciale che può essere attivato durante la battaglia (vedi “Attivare poteri speciali” a pag. 17).

Esempio: Grumbaz ha equipaggiato l'arma “Smite's Mighty Hammer”. Durante la battaglia tira un  e deve attivare il potere speciale che lo obbliga a ricevere un danno.

Ogni oggetto arma ha anche un'icona che limita i personaggi che lo possono equipaggiare (vedi Restrizione Icona nella pagina precedente).

ARMATURA

Quando un personaggio ha equipaggiato un oggetto armatura questo rimpiazza il valore difensivo stampato sulla sua carta personaggio. Un personaggio non può usare il valore difensivo stampato sulla sua carta personaggio mentre ha equipaggiato un oggetto armatura.

Molte armature hanno un potere speciale che può essere attivato durante la battaglia.

Ogni oggetto armatura ha anche un'icona che limita i personaggi che lo possono equipaggiare (vedi Restrizione Icona nella pagina precedente).

ICONE POZIONE

Ogni personaggio riceve inevitabilmente carte oggetto che non può usare. Pertanto, ogni oggetto può essere scartato come **pozione** per dare un beneficio immediato al personaggio.

Ogni carta oggetto mostra una o più icone pozione stampate sotto all'immagine principale. Un personaggio può scartare un oggetto per usare uno di questi poteri pozione:



Health potion (pozione di cura): un personaggio può scartare questa carta durante la fase di movimento per curarsi di un danno



Mana potion (pozione del mana): un personaggio può scartare questa carta per ridurre qualsiasi costo energia di 1. Questo può essere il costo di una carta Abilità, carta Personaggio o anche di un oggetto



Swiftess potion (pozione della rapidità): un personaggio può scartare questa carta durante la sua fase di movimento per incrementare di uno il suo tiro movimento

Alcuni oggetti hanno più di un'icona pozione che sta a significare che il possessore può scegliere una qualsiasi delle pozioni indicate (ma non più di una). Un personaggio può usare qualsiasi numero di pozioni in qualsiasi momento

CARTE ABILITÀ

Ogni personaggio ha un mazzo di 26 carte abilità. Durante la partita un personaggio pesca carte dal suo mazzo abilità per formare una mano di carte abilità. È importante notare che un personaggio non pesca automaticamente carte in un punto qualsiasi del suo turno; deve generalmente far riferimento a risorse scroll o libro per aggiungere carte alla sua mano (vedi pag. 6). C'è un limite di dieci carte abilità che un personaggio può avere nella sua mano (vedi Limite della mano qui sotto).

Dopo che una carta abilità è stata giocata e risolta, viene scartata. Le carte abilità scartate vengono piazzate a faccia in su in una pila di scarto adiacente al mazzo abilità. Quando il mazzo abilità di un personaggio si è esaurito, la sua pila di scarto viene mescolata per creare un nuovo mazzo abilità.

COSTO D'ENERGIA



Esempio di una carta abilità che costa una energia

Ogni carta abilità mostra nell'angolo in alto a destra un numero di icone energia che indicano quanta costa in energia l'abilità. La quantità di energia che un personaggio ha a disposizione ogni turno è uguale al numero di icone energia tirate nel suo dado movimento (più l'energia data da abilità o oggetti in suo possesso). Se una carta abilità non ha un costo energia stampato può essere giocata per zero energia.

Nota importante: l'energia non spesa alla fine del turno di un personaggio è **persa**.

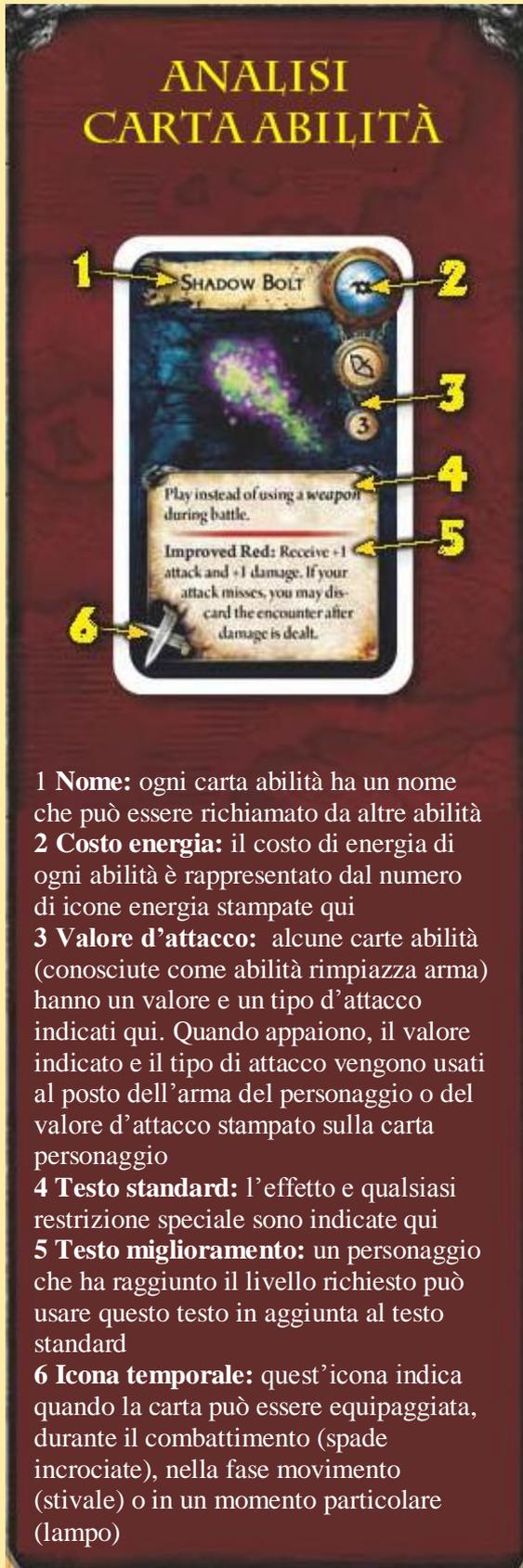
Esempio: all'inizio del turno di Burbonn lui tira il dado movimento. Il risultato è due movimenti e tre energia. Più tardi nel turno lui gioca un'abilità che costa due energia lasciandolo con una energia. Non può giocare carte abilità aggiuntive questo turno a meno che non costino una energia o meno o a meno che non riesca a ridurne il costo. Se Burbonn non ha modo di usare il suo punto energia rimanente, lo perde alla fine del suo turno.

LIMITE DELLA MANO

Ogni personaggio in qualsiasi momento ha un limite di dieci carte abilità in mano. Un personaggio che eccede questo limite scarta immediatamente carte abilità sino a che non ne ha in mano dieci o meno

PERSONAGGIO VS PERSONAGGIO

Se un personaggio è attaccato da un personaggio avversario può, come difensore, ricevere un totale di **una energia** da spendere in quella battaglia.



TEMPORALITA'

Ogni carta abilità mostra un'icona che denota quando questa può essere giocata. Nel dettaglio, le icone sono **fase movimento, combattimento e speciale**. Oltre a

queste icone il testo di una carta può specificare l'esatto momento di risoluzione all'interno della fase specifica (per esempio, prima di tirare il dado combattimento). Le carte abilità di movimento e combattimento possono essere giocate solo dal personaggio attivo o da un personaggio coinvolto nel combattimento.



Fase
movimento



Combattimento



Speciale

Se due personaggi vogliono nello stesso momento usare carte abilità durante il combattimento, il difensore deve giocare per primo tutte le carte abilità che vuole usare, seguito dall'attaccante. Se diversi giocatori vogliono giocare nello stesso momento carte abilità al di fuori del combattimento, il personaggio attivo decide in che ordine le carte saranno risolte.

Nota importante: ogni personaggio può giocare, durante un singolo turno, solo una copia di ogni carta abilità

Esempio: Sofeea Icecall ha due energie da spendere questo turno e ha due carte abilità "Frostbolt" in mano che costano ognuna una energia. Anche se ha energia a sufficienza per pagare entrambe le carte, Sofeea può giocare solo una copia di "Frostbolt" in questo turno

PAROLE CHIAVE

Molte carte abilità fanno uso di un numero importante di parole chiave e grafica, descritte qui sotto:

Effetto "Cancel" (cancella): alcune carte hanno la capacità di **cancellare** carte abilità o battaglie. Quando una carta abilità è cancellata, viene scartata immediatamente e il suo testo standard non ha effetto

Effetto "Attach" (associa): molte carte istruiscono un personaggio di **associarle** ad un personaggio o ad un oggetto. Quando una carta è associata ad un personaggio viene piazzata a faccia in su vicino alla carta personaggio. Alcune abilità possono essere associate ad altre carte (tipo oggetti). Le carte associate hanno un potere continuo e rimangono in effetto sino a che la carta associata, o il suo bersaglio, sono scartate o sconfitte. Se il bersaglio di una carta associata viene scartato o sconfitto, la carta associata viene scartata

Effetto "Improved" (miglioramento): molte carte abilità diventano più potenti quando il personaggio guadagna livelli. Queste abilità migliori sono indicate sulla carta dalla parola "Improved" e da un colore (per esempio "Improved Red" Miglioramento rosso). Il

colore sta a significare il livello minimo che un personaggio deve ottenere per usare quella sezione della carta. Se il personaggio ottiene quel livello allora il testo improved può essere usato **in aggiunta** al resto della carta (vedi Livello a pag. 10)

ABILITÀ RIMPIAZZA ARMA

Alcune carte abilità (tipo la “Shadow Bolt” illustrata qui sotto) recitano “Giocala al posto di usare l’arma durante la battaglia”. Queste carte hanno un valore di combattimento e un tipo di combattimento indicati nell’angolo in alto a destra e vengono giocate prima di tirare il dado combattimento. Quando un personaggio usa una di queste carte deve usare il tipo e il valore d’attacco sulla carta e ignorare il tipo e il valore di attacco della sua carta personaggio e dell’eventuale arma equipaggiata. Viene ignorato anche qualsiasi testo base dell’arma equipaggiata a meno che l’oggetto non influisca specificatamente sulla carta abilità



Una carta abilità rimpiazza arma

Esempio: Sandrai sta combattendo un incontro. Prima che tiri il dado combattimento, Sandrai gioca l’abilità rimpiazza arma “Shadow Bolt” che gli dà un valore di attacco a distanza di 3. Questo valore rimpiazza il valore di attacco in mischia di 2 che fornisce la sua arma “Medicine Staff”

COMBATTIMENTO

Durante la partita i personaggi ingaggiano combattimenti per superare gli incontri e per attaccare e difendere se stessi contro altri giocatori. Entrambe le forme di combattimento sono descritte qui sotto, cominciando con il combattimento contro incontri, che è la più frequente forma di combattimento

COMBATTIMENTO CON INCONTRI

Quando un personaggio attacca un incontro (che sia una carta sfida o un incontro in mappa) si seguono in ordine questi passaggi:

1. Tirare il dado combattimento
2. Attivare poteri speciali
3. Combattimento a distanza
4. Combattimento di mischia
5. Fine del combattimento

1. TIRARE IL DADO COMBATTIMENTO

Il personaggio attivo prende il dado combattimento rosso mentre il giocatore alla sua destra (che rappresenta l’incontro) prende il dado combattimento nero. Entrambi i giocatori poi tirano simultaneamente il dado combattimento.

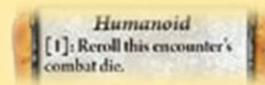
Ogni combattente usa il suo dado per fare o un attacco a distanza o una attacco mischia come indicato sulla sua carta o sull’arma equipaggiata. Alcuni tiri di dado possono anche attivare poteri speciali.

Ricorda: Un risultato di è sempre considerato un “6” se non diversamente specificato

2. ATTIVARE POTERI SPECIALI

Dovesse l’incontro avere un potere speciale che viene attivato dal risultato del dado nero, questo effetto viene risolto per primo. Poi il personaggio attaccante risolve qualsiasi potere attivato dal risultato del suo dado. È importante notare che ogni potere speciale può essere attivato una sola volta per combattimento.

Esempio: Grumbaz sta attaccando un incontro. Tira un e il suo avversario un 1. Il testo dell’incontro “[1]: ritira il dado combattimento dell’incontro” viene attivato per primo. Visto che l’incontro ha tirato un 1 questo potere viene attivato e il dado nero viene ritirato. Grumbaz ha poi l’opportunità di attivare altri suoi poteri speciali



Un potere attivato su una carta incontro

ATTACCHI A DISTANZA E DI MISCHIA

Ogni personaggio e incontro hanno o un tipo di attacco a distanza o un tipo di attacco mischia, che sono indicati dall'icona sulla carta. Un personaggio con un'arma equipaggiata deve usare il tipo di attacco dell'arma invece che quello della sua carta. In base al tipo di attacco, l'attacco del combattente si svolge o nello step a distanza o in quello di mischia.

Siccome il combattimento a distanza viene sempre risolto prima del combattimento di mischia, un combattente con un attacco a distanza ha una chance di procurare danno **prima** di un nemico che ha l'attacco di mischia. È frequente per un combattente con l'attacco a distanza sconfiggere l'avversario prima che questi abbia una chance di procurare del danno con il suo attacco di mischia.

***Esempio:** Sandrai Darkshine sta combattendo con l'incontro grigio "Mountain Boar". Lei tira un 3 con il dado combattimento rosso e l'incontro (rappresentato dal giocatore alla sua destra) tira un 5 con il dado combattimento nero. Siccome Sandrai ha un attacco a distanza lei per prima aggiunge il suo valore d'attacco a distanza di 1 al suo tiro totalizzando un valore di attacco finale di 4. Visto che questo valore è uguale al valore di difesa dell'incontro che è 4, il cinghiale è sconfitto. Nota che il Mountain Boar prima di essere sconfitto non risolve il suo attacco mischia contro Sandrai (anche se il suo valore finale di combattimento è sufficientemente alto da colpire Sandrai). Questo è un esempio di come gli attacchi a distanza siano risolti per primi e di come un attacco a distanza possa eliminare un nemico con un attacco di mischia prima che quel nemico si avvicini a sufficienza per fare del danno*

3 COMBATTIMENTO A DISTANZA

Questo passaggio è necessario solo se uno o entrambi i combattenti hanno un **attacco a distanza**. Se nessuno dei combattenti da un attacco a distanza, saltare questo passaggio e procedere con il passaggio del combattimento di mischia.

Se il tipo di attacco di un combattente è a distanza, lui aggiunge il risultato del dado combattimento al suo **valore di attacco a distanza**. Se questa somma è uguale o superiore al **valore difensivo** dell'avversario, il suo attacco **colpisce** e fa una quantità di danno pari

al **valore di danno** (vedi "Fare e curare danno" a pag.10). Se la somma è più bassa della difesa del bersaglio l'attacco non colpisce-

***Esempio:** Burbonn e il suo avversario hanno già tirato i dadi combattimento e attivato le loro abilità speciali. Lui non ha un attacco a distanza ma il suo avversario sì. Il suo avversario aggiunge il suo valore di attacco di 2 al tiro del suo dado di 5. Siccome questa somma eccede il valore di difesa 3 di Burbonn, Burbonn riceve 2 danni (uguali al valore danno dell'avversario).*

Dopo che gli attacchi a distanza sono stati risolti se il personaggio attivo riceve danni uguali o eccedenti il suo valore di cura, **lui è sconfitto** (salta il passaggio 5 del combattimento). Se la carta incontri o l'incontro in mappa ricevono **almeno un danno**, allora sono sconfitti. Nota che se entrambi i combattenti hanno attacchi a distanza è possibile per entrambi essere sconfitti contemporaneamente

***Esempio:** Sandrai ha una vita di 4 ma gli sono stati inflitti 2 danni dal combattimento precedente. Durante la sua fase sfida fronteggia la carta incontro "Goblin Engineer". Entrambi hanno un buon risultato dai loro dadi combattimento. Visto che sia Sandrai che il Goblin Engineer mostrano entrambi un'icona combattimento a distanza, i loro attacchi sono entrambi risolti nel passaggio del combattimento a distanza. Succede che sia Sandrai che l'incontro riescono a colpirsi l'un l'altro. Il valore di danno dell'incontro dice a Sandrai di subire 2 danni che la sconfiggono (perché il totale del danno adesso equivale al suo valore di vita). L'attacco di Sandrai sconfigge l'incontro perché tutti gli incontri vengono sconfitti se ricevono almeno un danno. In questo modo entrambi i combattenti sono sconfitti simultaneamente.*

4. COMBATTIMENTO DI MISCHIA

Se entrambi i combattenti sopravvivono al passaggio del combattimento a distanza, entrambi procedono al combattimento di mischia.

Se il tipo di attacco di un combattente è di mischia, lui aggiunge il risultato del suo dado combattimento al suo **valore di attacco di mischia**. Se la somma è uguale o superiore al **valore di difesa** del suo avversario il suo attacco **colpisce** e procura una quantità di danno uguale al suo **valore di danno**.

Dopo che l'attacco di mischia è stato risolto, qualsiasi personaggio che abbia ricevuto danni uguali o superiori al suo **valore di vita** è **sconfitto**. Allo stesso modo se una carta incontro o un incontro in mappa subiscono al meno un danno sono sconfitti. Nota che, come il combattimento a distanza, se entrambi i combattenti hanno attacchi di mischia è possibile per entrambi essere sconfitti contemporaneamente

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO



Durante la fase sfida del suo turno, Burbonn Fang pesca una carta sfida. Siccome Burbonn è su uno spazio grigio lui pesca l'ultima carta del mazzo sfida grigio. La carta è un "Rotten Ghoul" e un combattimento inizia tra Burbonn e quell'incontro.

1 Burbonn tira il dado del combattimento rosso mentre il giocatore alla sua destra tira il dado nero per l'incontro

2 Burbonn tira un 1 ma la sua arma ha un'abilità attivabile che gli permette di ritirare quel risultato

3 L'attacco di Burbonn è un attacco a distanza (dato dalla sua arma equipaggiata) quindi il suo attacco viene risolto per primo. Lui aggiunge il tiro del suo dado al valore del suo attacco dandogli un valore finale di attacco di 4. Lui confronta questo con il valore di armatura del difensore che è 5. Questo non uguaglia o eccede

la difesa dell'incontro quindi lui non sconfigge l'incontro.

4 Il "Rotten Ghoul" ha un attacco di mischia quindi attacca per secondo. Il dado del difensore è aggiunto al suo valore di attacco dandogli un valore finale di attacco di 5. Questo numero è uguale o superiore al valore difensivo

5 Siccome l'incontro non è stato sconfitto, viene piazzato nell'indicatore degli incontri imbattuti e il segnalino incontro corrispondente viene piazzato sullo spazio della battaglia. Se l'incontro fosse stato sconfitto sarebbe stato reclamato come oggetto

5 FINE DEL COMBATTIMENTO

Dopo il passaggio del combattimento di mischia ci sono quattro possibili esiti del combattimento. Questi, e i loro effetti, sono descritti di seguito:

Incontro sconfitto, Personaggio non sconfitto: il personaggio riceve l'oggetto nel retro della carta

incontro e lo piazza sotto al suo segnalino zaino (vedi pag. 14) oppure se l'incontro sconfitto è un incontro in mappa, il personaggio riceve la ricompensa indicata nella locazione dell'incontro

Nessun combattente è sconfitto: la carta incontro viene piazzata nella linea degli incontri imbattuti e un segnalino incontro imbattuto col numero corrispondente viene piazzato nello spazio dove ha

avuto luogo il combattimento (vedi Incontri imbattuti a 21)

Personaggio sconfitto, Incontro non sconfitto: per prima cosa seguire le regole dei personaggi sconfitti a pag. 10. L'incontro viene piazzato nella linea degli incontri imbattuti e un segnalino incontro imbattuto col numero corrispondente viene piazzato nello spazio dove ha avuto luogo il combattimento (vedi Incontri imbattuti a 21)

Entrambi i combattenti sono sconfitti: la carta incontro viene scartata (in cima al mazzo sfida appropriato) e il personaggio è sconfitto seguendo le regole dei personaggi sconfitti a pag. 10

POTERI SPECIALI IN COMBATTIMENTO

Molti personaggi abilità e carte oggetto vengono giocati durante, o hanno poteri che influenzano, differenti passaggi del combattimento. Questi poteri coprono una gran quantità di abilità incluso ritirare i dadi, modificare i valori di attacco, e altro. Ogni potere descrive quando può essere usato e gli effetti nel risolverlo (vedi a pag. 16 per la temporalità delle carte abilità).

Per usare un potere speciale, per prima cosa seguire le istruzioni di tempo (tipo "After Rolling Combat Dice" – dopo aver tirato i dadi combattimento) e poi guadagnare l'abilità che offre il potere speciale (tipo riceve +1 al valore di attacco del personaggio). I dettagli su come usare queste carte abilità e gli oggetti sono descritti nelle pagine da 13-16.

Qualsiasi potere speciale attivato durante il combattimento (tipo un bonus al valore d'attacco del personaggio) dura sino alla fine del combattimento.

COMBATTIMENTO CONTRO ALTRI PERSONAGGI

Quando il personaggio attivo è in uno spazio contenente altri personaggi, ha l'opzione di attaccare uno di quei personaggi nella sua fase incontro (a meno che non siano in città). Il combattimento contro altri personaggi è risolto nello stesso modo del combattimento contro gli incontri. La differenza principale è che diversamente dagli incontri i personaggi hanno un valore di vita e quindi richiedono più di un segnalino danno per essere sconfitti.

In un combattimento tra due personaggi, il personaggio attivo è sempre considerato **l'attaccante** mentre l'altro personaggio è il **difensore**.

Ricorda: se un personaggio è attaccato da un personaggio avversario, come difensore riceve un totale di **una energia** da spendere in battaglia.

Il combattimento tra due personaggi è risolto esattamente come il combattimento tra personaggio e incontro, con le seguenti differenze:

1. L'attaccante tira il dado rosso e il difensore quello nero
2. Se entrambi i giocatori hanno poteri speciali e desiderano attivarli nello stesso momento, il difensore risolve i suoi per primo.

Ci sono tre possibili risultato in un battaglia tra personaggi.

Un personaggi è sconfitto: il personaggio sopravvissuto può immediatamente prendere a scelta uno degli oggetti nello zaino dell'avversario (se ce ne sono). Il personaggio sconfitto segue le regole dei personaggi sconfitti a pag. 10.

Entrambi i giocatori sono sconfitti: nessun giocatore può reclamare oggetti. A cominciare dal difensore ogni personaggio segue le regole a pag. 10

Nessun giocatore è sconfitto: nessun giocatore può reclamare un oggetto

ATTACCANTE E DIFENSORE

Durante il combattimento contro gli incontri, per comprendere alcuni testi delle carte e abilità del personaggio, il personaggio è sempre **l'attaccante** mentre l'incontro è sempre il **difensore**. In un combattimento tra personaggi, il giocatore attivo è designato come attaccante e l'altro come difensore.

ALLA MORTE?

Il combattimento tra due personaggi è sempre un singolo scambio in cui ogni combattente fa almeno un attacco. In questo modo il combattimento personaggio contro personaggio di solito non finisce con la sconfitta di un personaggio, a meno che questi non sia stato ferito seriamente in precedenti combattimenti

COMBATTIMENTO CON UN PERSONAGGIO



Durante la fase sfida del turno di Grumbaz questi inizia una battaglia contro un altro personaggio nel suo spazio (Sandrai). Grumbaz è considerato l'attaccante mentre Sandrai è considerata difensore.

1 ogni personaggio tira un dado combattimento **2** come difensore Sandrai può, prima di Grumbaz, attivare poteri speciali, ma non ne ha. Grumbaz attiva il potere della sua armatura, che gli dà un +1 in attacco e gli permette di pescare una carta abilità

3 Sandrai sta usando un attacco a distanza quindi il suo attacco è risolto per primo. Lei aggiunge il suo tiro di dado (1) al valore d'attacco dato dalla sua arma (2) totalizzando un valore di attacco di 3. Lo confronta con il valore dell'armatura di Grumbaz, che è 5. Siccome non è né uguale né eccede l'armatura dell'avversario, lei non procura alcun danno e i due combattenti procedono con il passaggio della mischia

4 Grumbaz non ha un'arma equipaggiata quindi usa il tipo e il valore d'attacco della sua carta personaggio. Siccome è un attacco di mischia, viene risolto adesso. Lui tira in 3. A questo aggiunge il suo valore di attacco (2) e il bonus d'attacco dado dalla sua armatura (1) per un totale di valore d'attacco di 6. Questo numero è maggiore del valore difensivo di 4 di Sandrai quindi Sandrai riceve 1 danno (uguale al valore di danno di Grumbaz)

5 sfortunatamente per Sandrai, lei era già stata ferita in una battaglia precedente e adesso ha ricevuto un totale di danni uguale alla sua vita, di conseguenza è sconfitta. Siccome Grumbaz l'ha sconfitta in combattimento, può scegliere di rubare un oggetto dallo zaino di lei e piazzarlo nel proprio. Sandrai segue le regole dei personaggi sconfitti (pag. 10)

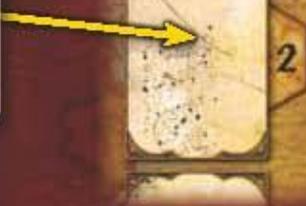
ALTRI CONCETTI DEL GIOCO

INCONTRI IMBATTUTI

La linea degli incontri imbattuti è usata per tenere gli incontri che non sono stati battuti durante il turno di un personaggio. Questa linea esiste per non riempire la

mappa. Quando un personaggio fallisce nel sconfiggere un incontro in combattimento, la carta incontro viene piazzata in uno spazio libero della linea degli incontri imbattuti. Il segnalino incontro che combacia con il numero usato viene piazzato nello spazio della mappa dove ha avuto luogo la battaglia. Di solito il segnalino incontro viene piazzato con il lato giallo a faccia in su ma se esso rappresenta una carta incontro con l'attributo **Aggro**, il segnalino viene piazzato con il lato rosso a faccia in su

LINEA INCONTRI IMBATTUTI



Durante la fase Scontro del turno di Burbonn Fang, lui non sconfigge un "Rotten Ghoul"

1. Il "Rotten Ghoul" viene piazzato in uno spazio vuoto della Linea degli Incontri Imbattuti

2. Il segnalino corrispondente viene piazzato nel suo spazio. Visto che il "Rotten Ghoul" ha l'attributo **Aggro**, il segnalino viene piazzato con il lato aggro in su



Un normale
indicatore incontro



Un indicatore
incontro aggro

Se ogni spazio della linea degli incontri imbattuti è pieno quando una nuova carta incontro deve essere aggiunta, il segnalino incontro più vicino rispetto al nuovo incontro viene scartato (assieme alla carta corrispondente). Il nuovo incontro viene piazzato nello spazio libero della linea degli incontri imbattuti seguendo le regole qui sopra. Se c'è più di un segnalino incontro alla stessa distanza, il giocatore attivo decide quale scartare

AGGRO

Quando una carta incontro con l'attributo **Aggro** viene piazzata sulla Linea degli Incontri Imbattuti, il corrispondente indicatore incontro viene piazzato con **la faccia rossa all'in su**. Un indicatore incontri con la faccia rossa all'in su viene chiamato indicatore incontro aggro.



Un incontro con
l'attributo **Aggro**

EFFETTO DELL'AGGRO SUI PERSONAGGI

Un personaggio nello stesso spazio di un indicatore incontro aggro **non può uscire** da quello spazio. Questo significa che un personaggio **deve fermarsi** quando entra in uno spazio contenente un indicatore incontro aggro e non può lasciare lo spazio fino a che il segnalino rimane lì. Un personaggio può sempre scegliere di combattere, nel suo spazio, l'incontro che corrisponde all'indicatore incontro aggro durante la fase Sfida, se possibile

*Esempio: Burbonn Fang non sconfigge un "Rotten Ghoul" durante il combattimento. Visto che l'incontro ha l'attributo **Aggro**, l'indicatore incontro è piazzato con il lato aggro in su (rosso). Durante la sua*

successiva fase di movimento, l'indicatore incontro aggro è ancora nel suo spazio. Lui tira il dado movimento come al solito ma non può lasciare lo spazio. Durante la sua fase Sfida l'incontro aggro è ancora presente quindi lui deve combatterlo

CARTE TROFEO

Alcuni incontri in mappa ricompensano di punti valore o per averli sconfitti o per avere soddisfatto le condizioni speciali. Quando un giocatore completa i requisiti di uno di questi incontri, cerca nel mazzo trofei la carta corrispondente e la piazza sotto al suo registro missioni.

C'è un numero limitato di carte trofeo e se una determinata carta finisce, non c'è più ricompensa nel completare il corrispondente incontro in mappa. Inoltre è importante notare che alcune carte trofeo possono essere acquisite solo una volta da ogni personaggio (come scritto nel testo)

Esempio: Sandrai sconfigge in combattimento l'overlord "Nefarian". Lei riceve la ricompensa indicata nell'incontro ("Nefarian's Head"). Va in cerca nel mazzo trofeo della carta appropriata e la mette sotto al registro missioni

OGGETTI SCARTATI A CASO

Alcuni incontri ed eventi chiedono al personaggio di scartare a caso un oggetto. In questi casi, il giocatore che controlla il personaggio dovrebbe raggruppare tutte le carte oggetto, nasconderle (per esempio tenendole sotto la tavola), mescolarle e sceglierne una senza guardarla.

Nota importante: Alcuni incontri ed eventi possono indicare ad un personaggio di scartare un oggetto specifico presente nello zaino mentre altri possono semplicemente indicare di scartare un oggetto. Quest'ultimo caso include sia oggetti nello zaino del personaggio che equipaggiati.

LIMITE NEI COMPONENTI

Possono esserci delle volte durante la partita che non ci sono sufficienti componenti del tipo richiesto. Nella maggior parte dei casi i giocatori possono usare dei rimpiazzati appropriati (per esempio una moneta al posto di un segnalino danno).

Nella remota possibilità che un mazzo sfida esaurisca gli oggetti che un giocatore ha necessità di pescare, il giocatore non può eseguire l'abilità. In più, se un

giocatore pesca tutte le carte del mazzo sfida senza trovare un incontro, la sua fase sfida finisce.

Esempio: Verso la fine della partita, Burbonn sta risolvendo la sua fase sfida. Lui pesca la carta in fondo al mazzo sfida che si rivela essere un evento. Dopo averlo risolto lui pesca una nuova carta che è ancora un evento. Visto che è l'ultima carta del mazzo, lui non potrà pescare un incontro in questo turno e il suo turno finisce.

Tradotto e reimpaginato da *biso*



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

QUICK REFERENCE

TURNO DEL PERSONAGGIO ATTIVO

1. **Fase movimento:** tira il dado movimento poi muovi in qualsiasi direzione fino a quel numero di spazi
2. **Fare esplorazione:** risolvi tutte le scoperte nel tuo spazio. Se non ci sono scoperte, risolvi una risorsa
3. **Fase sfida:** attacca o un personaggio avversario o un incontro. Se nel tuo spazio c'è un indicatore di incontro aggro, devi combattere l'incontro corrispondente
4. **Fase mantenimento:** puoi soddisfare le istruzioni "travel" e "collect" delle tue carte missione. Puoi equipaggiare e non-equipaggiare armi e armatura.

FASI DEL COMBATTIMENTO

1. Tira il dado combattimento
2. Attiva poteri speciali
3. Risolvi attacchi a distanza
4. Risolvi attacchi di mischia
5. Fine del combattimento

PERSONAGGI SCONFITTI

Quando un personaggio viene sconfitto da un personaggio avversario, l'avversario può rubare un oggetto dallo zaino. Il personaggio sconfitto esegue questi passaggi:

1. **Risorgere:** la miniatura del personaggio viene spostata nella città che dista meno spazi. Se diverse città sono alla stessa distanza, il personaggio sceglie tra queste
2. **Cura:** il personaggio scarta dalla sua carta personaggio, tutti i segnalini danno
3. **Reset della carta personaggio:** la carta personaggio viene girata dal lato di partenza
4. **Scarta carte associate:** il personaggio scarta tutte le carte associate alla sua carta personaggio. Comunque le carte associate al suo equipaggiamento non vengono scartate

ABILITÀ DEI SEGNALINI SCOPERTA

La sezione qui sotto si riferisce al personaggio attivo con il "tu"



Gold: quando rivelato, tieni questo segnalino. Puoi scartarlo quando sei in città per guadagnare un oggetto del tuo livello o più basso



Hearthstone: quando rivelato, tieni questo segnalino. Puoi scartarlo al posto di muovere normalmente per muovere in una città a tua scelta



Far Sight: quando rivelato, tieni questo segnalino. Puoi scartarlo durante la tua fase di movimento per guardare qualsiasi altra scoperta sulla mappa. Rimpiazza o scarta quella scoperta



Goblin Rocket Boot: quando rivelato, tieni questo segnalino. Puoi scartarlo per ritirare il dado movimento o combattimento che hai appena tirato



Traveling Merchant: quando rivelato, tieni questo segnalino. Puoi scartarlo durante la tua fase di movimento per prendere qualsiasi oggetto da sotto il segnalino zaino di un altro giocatore. Quel giocatore poi prende un oggetto differente dal tuo zaino



Ambush: se fai un combattimento questo turno, il tuo avversario riceve +1 al danno e si considera abbia l'attacco a distanza



False Map: l'avversario alla tua destra può muovere il tuo personaggio sino a due spazi in qualsiasi direzione. Poi risolvi qualsiasi altra scoperta nello spazio che occupavi in precedenza e prosegui con la tua fase sfida



Power Drain: scarta dalla tua mano due carte abilità a caso



Disease: piazzalo sulla tua carta personaggio. Il tuo valore massimo di vita è decrementato di 1. Scarta questo segnalino la prossima volta che sei sconfitto o se attivi una risorsa pozione di cura grande



Bomb: ricevi 2 danni