



HATE F.A.Q.

- VERSIONE 1.0 -

Q: Se il Difensore vince una battaglia, reclama il Territorio bersaglio?

A: Sì. Il vincitore reclama sempre il Territorio.

Q: Quando ha effetto il segnalino Banchetto?

A: Il segnalino viene immediatamente assegnato a un giocatore che ha più Risorse in Battaglia. Tuttavia, poiché il segnalino concede un'attivazione extra, questo effetto può essere utilizzato solo se non hai ancora iniziato ad attivare le tue Miniature. Questo di solito significa che i giocatori beneficeranno del segnalino Banchetto nel turno successivo dopo averlo guadagnato.

Q: Le Miniature che iniziano con un segnalino Hate (come lo Shaman Um'Gra), lo considerano di quella Miniatura o come parte della riserva di quel giocatore?

A: Se le regole non specificano che il segnalino vada sulla carta della Miniatura, allora fa parte della riserva del giocatore e conta per il totale finale di Hate (come nel caso dello Shaman Um'Gra). Un segnalino che è posto su una carta Miniatura NON CONTA per il totale finale e viene scartato alla fine della battaglia.

Q: Se una carta Tribù si attiva "Any Time" significa che posso giocarla nel turno del mio nemico, anche interrompendo la sua attivazione?

A: Sì.

Q: I segnalini Ferocia vengono rimossi dai Corpi durante la fase Recupero?

A: Ai fini del gioco, i Corpi non vengono mai considerate Miniature. Tuttavia, durante la fase Recupero, tutti i segnalini Ferocia sul tabellone vengono rimossi, inclusi quelli sui Corpi.

Q: Come si risolve se più Miniature dovessero prendere la stessa Cicatrice durante lo stesso Intermezzo e non ci sono abbastanza copie disponibili?

A: Durante l'Intermezzo, il giocatore che è in testa nelle Cronace (maggior Hate + Risorse) tira per le Cicatrici per primo. Se è la prima battaglia delle Cronache, il giocatore che ha vinto la battaglia tira per le Cicatrici per primo. Se le Miniature successive dovessero ricevere una Cicatrice che non è più disponibile, non la ricevono.

Q: Gli Attacchi a distanza traggono benefici da Supporti?

A: Sì, purché uno o più alleati che danno Supporto siano in piedi adiacenti al bersaglio.

MERCENARI

Q: Quando si sceglie l'opzione da eseguire su una carta Mercenario, posso scegliere un'opzione che il Mercenario non è in grado di eseguire completamente (a causa di una posizione fuori dal raggio d'azione o altri fattori)?

A: Sì, se un'azione non può essere eseguita o il Mercenario non può raggiungere il suo bersaglio, rimane un'opzione valida. Potrebbe finire per non fare nulla o semplicemente muoversi e non attaccare. Tuttavia, DEVI scegliere una delle due opzioni ed eseguirla al meglio delle tue abilità.



Q: Il Mercenario neutrale può attaccarmi nel mio turno?

A: Alcune carte Mercenario fanno in modo che il giocatore usi il Mercenario neutrale per attaccare le proprie Miniature. Il Mercenario non si schiera con nessuno in questa Battaglia, quindi a volte la carta può ostacolarli. Ma tieni presente che attaccare una delle tue Miniature è un modo per far schierare il Mercenario dalla tua parte nella Battaglia in modo da poterlo catturare.

UPGRADE

Q: Le Abilità di Partenza o gli Upgrade possono essere sovrascritti dagli Upgrade successivi che occupano lo stesso spazio?

A: Sì. Se un Upgrade viene sovrascritto, rimettilo nel mazzo Upgrade.

Q: Durante l'Intermezzo, quale guadagno prima, l'Upgrade per le mie Miniature o per il mio Villaggio?

A: È simultaneo, quindi puoi considerarli acquisiti nell'ordine che desideri. Ad esempio, puoi fare prima un Upgrade ai Campi di Allenamento per dare più Upgrade alle tue Miniature.

Q: Durante ogni Intermezzo, ricevo Upgrade per tutti i Traguardi che ho raggiunto in quel momento, o solo per quelle che ho raggiunto durante l'ultima battaglia?

A: Vanno contati solo i nuovi Traguardi raggiunti durante l'ultima battaglia. Ciò significa che ogni Traguardo concede un Upgrade solo una volta.

SCENARI

Q: Nello scenario Worm, che succede se è stato raccolto tutto da tutti gli Alberi e tutte le Capanne sono state saccheggiate, mentre Worm non è stato ancora messo KO?

A: Se è stato raccolto tutto da tutti gli Alberi e tutte le Capanne saccheggiate, allora Worm non ha nessun posto dove nascondersi. Semplicemente non puoi più rimuovere la sua Miniatura dal tabellone.

Q: Nello scenario di Burning Hill, il Difensore può saccheggiare le proprie Capanne?

A: No, dal momento che le Capanne sono l'obiettivo per il giocatore Attaccante, possono essere saccheggiate solo da lui.

CAPANNA



Q: Le Miniature all'esterno e all'interno di una Capanna possono attaccarsi a vicenda?

A: Sì. Tuttavia, ciò può essere fatto solo attraverso l'ingresso della Capanna. Ciò significa che gli attacchi sono possibili solo tra i 3 spazi esterni adiacenti all'ingresso e lo spazio di ingresso all'interno della Capanna. Gli altri 3 spazi all'interno della capanna sono solo adiacenti l'uno all'altro e allo spazio d'ingresso, non sono adiacenti a nessuno spazio esterno. Naturalmente, le Miniature all'interno della capanna possono attaccarsi a vicenda.

Q: Come funziona Supporto in relazione alle Capanne?

A: Non si beneficia mai di Supporto quando si attacca il Guerriero Neutrale. Il Supporto contro le Miniature nemiche funziona normalmente (la Miniatura con Supporto deve essere adiacente al bersaglio). Ma tieni presente che l'unica adiacenza tra l'esterno e l'interno di una capanna è tra i 3 spazi esterni dai quali puoi entrare nella Capanna e il primo spazio d'ingresso al suo interno.

Q: Si può eseguire un attacco a Distanza contro qualcuno all'interno di una Capanna?

A: No, una Miniatura all'interno di una Capanna non può essere bersagliata da attacchi a Distanza.

Q: Posso entrare in una Capanna se il suo ingresso è bloccato da un Corpo?

A: Sì. I Corpi impediscono di fermarti nel loro spazio, ma puoi passarci attraverso e fermarti in altri spazi liberi all'interno della Capanna.

Q: Puoi Muoverti sopra le Capanne?

A: No. Puoi accedervi solo dall'ingresso e uscirne allo stesso modo. Per altre cose devi fare il giro.

Q: Posso semplicemente entrare in una Capanna senza capovolgere la tessera?

A: Saccheggiare una Capanna è un'azione. Per capovolgere la tessera devi saccheggiarla. Tuttavia, puoi muoverti nella Capanna e stare al suo interno senza saccheggiarla, il che significa, senza capovolgerla.

Q: Quando si tira per un Guerriero Neutrale o un Mercenario Neutrale, qual è il risultato ottenendo i simboli Wild e Ferocia?

A: I Wild vengono sempre convertiti in qualsiasi cosa la Miniatura Neutrale necessiti (Colpito se attacca, Parato se difende). I simboli Ferocia sono inutili, nessuno riceve segnalini Ferocia.

Q: Può il Guerriero Neutrale mandare KO le mie Miniature?

A: Sì, se l'attacco ha successo, la tua Miniatura va KO.