

# HEROES

## SCOPO DEL GIOCO

'Heroes' è un gioco strategico in tempo reale. I giocatori rappresentano degli Eroi eponimi che utilizzano i loro magici Incantesimi ed eserciti di Creature fantastiche per sconfiggere i loro avversari. Il gioco termina quando resta un solo Eroe vivo sul campo di battaglia.

## PREPARAZIONE DEI MAZZI ED ACCESSORI

1. Separare le carte Creature in base al loro retro e posizionarle accanto agli Eroi corrispondenti.
2. Dividere le carte Incantesimo in base al loro tipo:  
A Mettere gli Incantesimi Speciali (c'è il corrispondente nome dell'Eroe sotto il nome della carta) accanto all'Eroe corrispondente.  
B Prendere le carte Incantesimi base (bordo argento sul davanti) dal mazzo principale e dividerle in 4 gruppi (2 missili magici, 2 carte comando, 1 carte dissolvimento). Ogni giocatore ottiene un gruppo. Rimettere le carte Incantesimi base residui nella scatola; non saranno utilizzate nel gioco.  
C Mischiare le 60 carte Incantesimo residue e farne un mazzo da posizionare in un posto raggiungibile da tutti i giocatori. Pescare poi tante carte dal mazzo in modo da formare due file di 4 carte Incantesimo scoperte ciascuna.
3. Consegnare 6 dadi, una plancia personale e un gettone ferita ad ogni giocatore. La plancia è double-face. Un lato mostra il set up iniziale per i giocatori che vogliono saltare la fase di creazione del proprio esercito nella loro prima partita. Dopo la scelta del lato della plancia, posizionare il gettone ferita sul numero 21.
4. Creare una riserva comune dei gettoni ferita/potere e gettoni Incantesimi Permanenti e posizzionarli in un posto raggiungibile da tutti i giocatori.

## SCELTA DEGLI EROI E INCANTESIMI INIZIALI

Scegliere casualmente il primo giocatore; costui inizia scegliendo un Eroe e/o Incantesimo per il suo mazzo. Nel tuo turno puoi scegliere qualunque Eroe ancora disponibile (se non ne hai già uno) col relativo Incantesimo Speciale e Creature, o prendere un Incantesimo dalla fila in basso. Poi, il giocatore seguente, farà la stessa scelta. Ripetere questa procedura 4 volte, finchè ogni giocatore ha esattamente un Eroe e 3 Incantesimi addizionali.

## SCEGLIERE UN INCANTESIMO

Dopo che un giocatore prende un Incantesimo dalla fila inferiore, spostare in basso la carta subito sopra per rimpiazzare la carta presa. Si pesca poi dal mazzo una nuova carta Incantesimo per riempire lo spazio creato nella fila superiore.

**Prima di iniziare la partita ogni giocatore mischia il suo mazzo di 9 carte e ne pesca 4 da tenere in mano.**

## SCEGLIERE UN EROE

Durante la fase di costruzione del mazzo Incantesimi ogni giocatore deve scegliere un Eroe disponibile (nel proprio turno, solo una volta invece di scegliere una carta Incantesimo.) Quando un giocatore decide di scegliere un Eroe, ne prende la carta Eroe insieme con le corrispondenti Creature e il relativo Incantesimo Speciale (unico per ogni Eroe) nel suo mazzo. Se il giocatore ha già un Eroe (scelto in precedenza), non può prenderne un altro.

### *Esseri, Eroi e Creature*

*Ci sono due tipi di carte che possono essere posizionate sulle plance dei giocatori. Sono chiamate Esseri, e con **Esseri si intende sia gli Eroe che le Creature.***

### *Esseri esposti e non esposti*

*In Heroes si incontra spesso il termine 'Essere esposto'. Significa una carta sulla plancia del giocatore in prima linea o in retrovia ma con lo spazio vuoto di fronte ad essa. Un Essere è considerato non esposto se è in retrovia e lo spazio direttamente di fronte è occupato da un'altra carta (Creatura o Eroe).*

## EROI

Ci sono quattro Eroi, ognuno rappresentato da una carta Eroe. Ogni carta è double-face – un lato mostra solo l'immagine dell'Eroe, il nome ed il numero iniziale di punti ferita. Nell'altro lato c'è del testo addizionale che riporta **l'abilità speciale e la debolezza dell'Eroe** (entrambe le caratteristiche sono collegate all'Elemento che quell'Eroe comanda). Nella prima partita è consigliabile usare il lato senza testo e non applicare le regole circa le abilità speciali e le debolezze degli Eroi.

## INCANTESIMI

Ogni Giocatore inizia la partita con un proprio mazzo di 9 carte Incantesimo (5 Incantesimi base, 1 speciale e 3 presi dalla fila di carte.) Nel corso della partita, i giocatori giocano carte Incantesimo dalla loro mano. Specifici simboli Elemento o Leadership (in caso di carte Comando) sono necessari per usarli. Ogni carte Incantesimo riporta le seguenti informazioni:

1. **Nome** – nome dell'Incantesimo
2. **Requisiti** – i simboli necessari da tirare con i propri dadi per lanciare uno specifico Incantesimo – la tipologia dei simboli determinano quale Elemento appartiene ad un Incantesimo. Missili magici, comando e dissolvimento non sono collegati a nessun Elemento nel gioco.
3. **Bersaglio** – il tipo di bersaglio che l'Incantesimo può avere. Ci sono vari tipi di bersagli nel gioco.
  - **ogni Essere** – qualunque carta (Creatura o Eroe) in qualunque plancia bersaglio.
  - **ogni Creatura** – come sopra, ma la carta non può essere giocata su un Eroe.
  - **ogni Giocatore** – ogni partecipante al gioco può essere un bersaglio.
  - **ogni Essere esposto** - qualunque carta (Creatura o Eroe) in qualunque plancia bersaglio in prima linea o in retrovia con spazi vuoti di fronte.
  - **ogni propria Creatura** – ogni Creatura (ma non l'Eroe) sulla plancia del giocatore che lancia questo Incantesimo.
  - **ogni proprio Essere** - come sopra, ma anche l'Eroe controllato dal giocatore evocatore può esserne il bersaglio.
4. **Effetto** – l'effetto del lancio dell'Incantesimo. Ogni descrizione inizia indicando se un Incantesimo è 'Istantaneo' o 'Permanente' (Incantesimo Permanente resta in gioco dopo il lancio.)

5. **Rinforzo** – un migliore effetto che si può far raggiungere rinforzando l'Incantesimo mentre è lanciato. Regole dettagliate del rinforzo sono descritte più avanti nel regolamento.

#### CREAZIONE DELL'ESERCITO

Quando il giocatore ha scelto il proprio Eroe e Incantesimi iniziali, procede alla fase successiva di preparazione, la creazione dell'esercito con le Creature disponibili.

Ogni giocatore sceglie le Creature dalle carte abbinata al proprio Eroe. Si può scegliere un qualunque numero di Creature disponibili del proprio Eroe, ma il costo totale delle carte scelte non può superare 10 punti. Si scelgono le Creature per il proprio esercito in segreto.

Quando tutti i giocatori hanno completato la scelta, posizionano le carte sulla loro plancia. Iniziando dal giocatore che ha scelto per primo l'Incantesimo (o l'Eroe), a turno posizionano una carta (Creatura o Eroe) sulla loro plancia. Ripetere ciò finché tutte le Creature ed Eroi sono sulle plance.

#### *Proteggi il tuo Eroe*

*Ricorda di proteggere il tuo Eroe come meglio puoi (mettilo nelle retrovie dietro le Creature). Quanto i suoi punti ferita arrivano a zero, perdi immediatamente il gioco, non importa quante Creature hai ancora sulla tua plancia.*

#### PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco Heroes è un gioco in tempo reale. I giocatori lanciano simultaneamente i loro dadi per realizzare i simboli necessari per effettuare varie azioni. Quando un giocatore ritiene di aver lanciato a sufficienza ed ha realizzato il risultato voluto, può fermare il gioco. Tutti i giocatori smettono di lanciare e il giocatore che ha fermato esegue le azioni che i suoi dadi gli consentono. Dopo le sue azioni, tutti i partecipanti riprendono a tirare i dadi e si continua così finché un giocatore ferma di nuovo il gioco.

Segue la panoramica del gioco, divisa in fasi.

1. **PREPARAZIONE** è la fase più importante del gioco, ed avviene tutta in tempo reale. Simultaneamente (e più velocemente che si può), i giocatori lanciano i loro dadi, cercando di ottenere i simboli necessari per le azioni. Dopo il lancio, possono tenere il risultato di qualunque dado, e riprendere in mano e rilanciare gli altri. Quando il giocatore ha un risultato soddisfacente può dire 'stop!' e fermare il gioco. Quando ciò accade, tutti i giocatori smettono di lanciare (lanciando i dadi eventualmente ancora in mano, in modo che tutti i dadi siano sul tavolo.)
2. **ESEGUIRE LE AZIONI** il giocatore che ha fermato il gioco può fare una azione consentita dai simboli sui suoi dadi. Ma prima di ciò, applica gli effetti della debolezza del suo Eroe più tutti gli effetti degli Incantesimi Permanenti attivati quando il gioco è stato fermato.

#### *Effetti a gioco fermo*

*Gli effetti degli Incantesimi Permanenti e le ferite che l'Eroe subisce per la sua debolezza (susceptibilità al suo Elemento opposto) sono applicati subito al blocco del gioco, prima ancora che egli esegua le sue azioni. **Tutti questi effetti si applicano solo al giocatore che ha fermato il gioco. Quando un giocatore ferma il gioco tali effetti non si applicano agli altri giocatori.***

2.1 Ferite procurate dall'Elemento opposto: ogni Eroe ha una abilità speciale ed una debolezza. La debolezza dell'Eroe è l'Elemento opposto all'Elemento che egli comanda (gli opposti sono organizzati a coppie: **acqua-fuoco, terra-acqua**). Ciò significa che ogni volta che un giocatore ferma il gioco (prima di fare l'azione), il suo Eroe subisce tante ferite magiche quanti Elementi opposti ci sono sui suoi dadi. Il giocatore può comunque usare tali simboli, indipendentemente dalle ferite. I giocatori subiscono tali ferite solo se sono loro stessi a fermare il gioco, non se è un altro giocatore a fermare il gioco.

2.2 Azioni: dopo aver applicato gli effetti della debolezza dell'Eroe e tutti gli altri effetti derivanti dal blocco del gioco, il giocatore attivo può compiere una azione. Una volta fermato il gioco gli è permesso di compiere **una (e solo una) azione** tra le 4 seguenti:

-LANCIARE UN INCANTESIMO

-PESCARRE INCANTESIMI

-APPRENDERE NUOVI INCANTESIMI

-DISSOLVERE MAGIE

Azione: Lanciare un Incantesimo

E' l'azione principale del gioco. Se si sceglie di farla si deve giocare una carta Incantesimo dalla propria mano. Ogni carta ha i suoi requisiti (un set di simboli necessari per giocarla) – un giocatore può lanciare un Incantesimo solo se il risultato dei suoi dadi contiene il set di simboli richiesti. Un giocatore può giocare una sola carta nel corso dell'azione. Quando un giocatore decide di lanciare un Incantesimo, sceglie un bersaglio valido e ne applica gli effetti. Un Incantesimo Permanente produce i suoi effetti sul bersaglio che durano finché l'Incantesimo non è dissolto. Alcuni Incantesimi Permanenti hanno dei gettoni speciali per rammentare il bersaglio di quell'Incantesimo. Se un bersaglio è già oggetto di un Incantesimo Permanente, non può essere colpito di nuovo da un **identico Incantesimo**. Dopo aver giocato una carta con effetto immediato, metterla scoperta nello scarto del giocatore evocatore. Gli Incantesimi Permanenti vanno nello scarto del giocatore evocatore solo dopo essere stati dissolti.

Rinforzo degli Incantesimi

La maggior parte degli Incantesimi giocati durante la partita possono essere rinforzati (eccetto missili magici, comando e dissolvimento). Rinforzare un Incantesimo produce diversi effetti, in base a quanto indicato in fondo alla carta. Per rinforzare un Incantesimo un giocatore deve **scartare 2 carte Incantesimo dalla mano (scoperte nello scarto)** mentre lancia l'Incantesimo. Un Incantesimo può essere rinforzato più volte quanto viene lanciato. Ogni coppia di carte scartate dalla mano attiva un rinforzo. I possibili rinforzi sono:

- **Permanente +1** – ogni rinforzo fa mettere un gettone potere sull'Incantesimo. I gettoni poteri rendono il dissolvimento dell'Incantesimo più difficile. Questo rinforzo è utilizzabile su tutti gli Incantesimi Permanenti.
- **Scarta +1** (prosciuga-energia) – ogni rinforzo fa scartare una carta extra dalla mano di un avversario.
- **Ferita +1** – ogni rinforzo aumenta di 1 il danno base inflitto da questo Incantesimo.
- **Guarigione +1** (guarigione, prosciuga-vita) - ogni rinforzo consente la guarigione di una ferita extra di un Essere.

- **Bersaglio aggiuntivo** (fulmini a catena, teletrasporto) – ogni rinforzo consente di scegliere un bersaglio aggiuntivo dell’Incantesimo, in base alle regole della carta.
- **Nessun rinforzo** (missili magici, comando e dissolvimento) – l’Incantesimo non può essere rinforzato.

Inoltre ciascun Eroe ha una abilità addizionale che incrementa la forza degli Incantesimi che lancia se sono dello stesso tipo degli Elementi dell’Eroe: tali Incantesimi ottengono un **rinforzo gratuito** (senza cioè scartare le 2 carte). Il giocatore può comunque rinforzare ulteriormente tali Incantesimi, scartando le carte dalla sua mano (un rinforzo extra ogni 2 carte scartate).

Dopo aver lanciato qualunque Incantesimo (e solo dopo) il giocatore attivo può attivare e muovere le sue Creature, nell’ordine che desidera, intervallando liberamente attivazione e movimento.

#### Attivazione delle Creature

Dopo aver applicato gli effetti di un Incantesimo, un giocatore può usare i dadi restanti (quelli non usati per lanciare l’Incantesimo) per attivare le proprie Creature. Il giocatore ottiene **1 punto attivazione per ogni simbolo Leadership ottenuto**, esclusi naturalmente quelli usati per il lancio dell’Incantesimo. Il costo di attivazione della Creatura è indicato sulla carta (il numero di elmi nell’angolo in basso a sinistra).

Una Creatura attiva immediatamente attacca una specifica Creatura avversario o usa la sua abilità speciale (se ce l’ha). Il giocatore può attivare quante Creature desidera (se ha sufficienti punti attivazione), ma ogni Creatura può essere attivata solo una volta per azione.

Una Creatura può essere attivata in due modi – lanciando l’Incantesimo Comando o usando i simboli Leadership sui dadi dopo aver giocato la carta dalla mano. Dopo l’attivazione della Creatura, il giocatore può fare un attacco con essa (scegliendo il bersaglio secondo le direzioni indicate e infliggendo il numero di danni fisici pari alla forza della Creatura) o usare la sua abilità speciale attivabile (se ce l’ha).

- **Attacco della Creatura** – quando una Creatura è attivata, il giocatore può attaccare un Essere dell’avversario. L’attacco è fatto solo sulle Creature esposte (in primalinea o in retrovia con lo spazio libero di fronte). Solo un Essere esposto avversario può esserne il bersaglio. Per risolvere un attacco, verificare prima se nel raggio di azione della Creatura. Considerare le plance dei giocatori connesse per il loro bordo superiore. Il simbolo della direzione dell’attacco sulla carta Creatura indica quale spazio della plancia avversaria può essere attaccato. Ci sono diversi simboli di direzione dell’attacco:
  - **SU** la Creatura può attaccare solo l’Essere esposto sulla plancia avversaria nella colonna direttamente di fronte.
  - **SU+DESTRA** la Creatura può attaccare solo l’Essere esposto sulla plancia avversaria nella colonna direttamente di fronte e nella colonna a destra.
  - **SINISTRA+SU+DESTRA** la Creatura può attaccare solo l’Essere esposto sulla plancia avversaria nella colonna direttamente di fronte e nelle due colonne adiacenti (a destra e sinistra).
  - **TUTTO** la Creatura può attaccare qualunque Essere esposto sulla plancia avversaria.

Durante un attacco, il giocatore sceglie solo un Essere in una plancia avversaria come bersaglio, in base alla direzione di attacco sulla carta della sua Creatura. Il bersaglio riceve tanti punti danno (fisico) paria alla forza di attacco della Creatura.

#### Ferite fisiche e magiche

Nel corso della partita i giocatori infliggono ferite agli Esseri degli avversari attraverso Incantesimi o attacchi delle loro Creature. Per effetto dell'abilità speciale della Creatura, a volte è importante distinguere il tipo di ferita inflitta. Le ferite possono essere fisiche o magiche. Tutti gli attacchi base delle Creature (ma non necessariamente la loro abilità speciale) infliggono ferite fisiche. Incantesimi e abilità speciali delle Creature infliggono il tipo di ferite descritto sulla carta. Tutte le ferite causate dall'aver lanciato un simbolo particolare con i propri dadi (es. la debolezza dell'Eroe col simbolo dell'Elemento opposto) sono sempre magiche.

### *Curare e infliggere ferite*

*Quando una Creatura subisce una ferita, mettere i relativi gettoni ferita sulla carta pari alle ferite subite. Quando un Eroe subisce ferite, spostare il gettone ferita sul tracciato ferite del numero corrispondente verso sinistra. Quando si guariscono ferite, togliere i gettoni ferita dalla carta della Creature del numero corrispondente. Quando si guariscono le ferite ad un Eroe, spostare il gettone ferita sul tracciato ferite del numero corrispondente verso destra.*

- Utilizzo di una abilità speciale – se una Creatura attivata ha una abilità speciale (non ci sono informazioni sulla carta che dicono che si tratta di un'abilità statica), un giocatore può usarla durante l'attivazione invece di fare un attacco base. L'abilità speciale di una Creatura può essere usata indipendentemente dalla direzione degli attacchi e persino se la Creatura bersaglio non è esposta, **a meno che il testo della carta non dica il contrario**.
- Muovere gli Esseri – dopo aver applicato gli effetti di un Incantesimo, un giocatore può anche usare i dadi restanti (quelli non usati per lanciare l'Incantesimo) per muovere i suoi Esseri. Un simbolo Leadership permette di muovere un Essere (indipendentemente dal suo normale costo di attivazione) in uno spazio vuoto adiacente (ortogonalmente, non diagonalmente). Diversamente dall'attivazione, un dato Essere può essere mosso più volte in una azione (spendendo punti leadership per ogni movimento). Un dato Essere può essere attivato (una volta) e mosso (più volte) durante la stessa azione – potendo intervallare con attivazioni e movimenti di altri Esseri.

### *Attivazione/movimento dei propri Esseri*

*Un giocatore può attivare/muovere i propri Esseri solo dopo aver lanciato un Incantesimo durante questa azione. Solo i simboli Leadership non usati per lanciare l'Incantesimo possono essere usati per attivare/muovere. Le altre azioni (pescare carte, dissolvere magie, apprendere nuovi Incantesimi) non consentono di attivare/muovere Esseri. Non si può scegliere l'azione 'lanciare un Incantesimo' semplicemente per attivare/muovere i propri Esseri senza lanciare realmente un Incantesimo.*

### Azione: Pescare Incantesimi

Se un giocatore lancia almeno 3 simboli 'carta' con i propri dadi, può spendere una azione per pescare Incantesimi dal proprio mazzo. Il giocatore pesca un Incantesimo, più 1 aggiuntivo per ogni dado col simbolo carta in più oltre i 3 (p.e., 5 dadi col simbolo carta consentono di pescare 3 Incantesimi dal proprio mazzo). **Quando il giocatore esegue questa azione, non può fare altro** (lanciare Incantesimi, attivare Creature o muovere Esseri – anche se avesse simboli Leadership sui propri dadi).

### *Mazzo di pesca e di scarto*

*In qualunque momento del gioco se un giocatore termina il mazzo di pesca ed ha bisogno o è in procinto di pescare un nuovo Incantesimo, mescola il proprio mazzo degli scarti e crea un nuovo mazzo di pesca.*

### Azione: Apprendere nuovi Incantesimi

Oltre la pesca degli Incantesimi dal proprio mazzo, un giocatore può apprendere nuovi Incantesimi dalle file Incantesimi sul tavolo. Con 4 simboli 'carta', è possibile prendere un Incantesimo dalla fila inferiore; con 5 simboli 'carta', si può prendere un Incantesimo da entrambe le file. Le file vengono reintegrate esattamente come nella fase di formazione della propria mano di Incantesimi all'inizio del gioco: dopo aver preso un Incantesimo dalla fila inferiore, far scendere quello esattamente superiore allo spazio libero. Poi pescare un nuovo Incantesimo dalla cima del mazzo e posizionarlo sullo spazio libero nella fila superiore.

Un carta pescata in questa azione è aggiunta alla mano del giocatore. Come le altre azioni, un giocatore che apprende un nuovo Incantesimo non può lanciare Incantesimi o attivare/muovere i propri Esseri – anche se ha simboli Leadership sui propri dadi.

### Azione: Dissolvere magie

Durante il gioco i giocatori usano due tipi di Incantesimi. Alcuni con effetto immediato (applicati subito dopo aver giocato la carta, poi scartare la carta scoperta) ma alcuni restano in gioco dopo che sono stati lanciati. Un Incantesimo Permanente produce i suoi effetti finché non è dissolto. Per dissolvere un Incantesimo Permanente il giocatore deve lanciare un set di 4 simboli Elementi diversi con i dadi. Il giocatore attivo sceglie un Incantesimo Permanente in gioco e rimuove un gettone potere da esso (se presente) o (se l'Incantesimo non ha gettoni potere) la carta stessa per metterla nello scarto del suo proprietario.

Come le altre azioni, un giocatore che dissolve un Incantesimo non può lanciare Incantesimi o attivare/muovere i propri Esseri – anche se ha simboli Leadership sui propri dadi.

### *Dissolvimento e debolezze degli Eroi*

*Richiedendo 4 simboli diversi, l'azione infligge sempre almeno una ferita al proprio Eroe, per la propria debolezza (susceptibilità all'energia dell'Elemento opposto). Unica eccezione quanto si gioca per la prima volta e si decide di non usare l'abilità speciale e debolezza dell'Eroe.*

Come per il lancio degli Incantesimi, si possono usare le regole del rinforzo nel dissolvere un Incantesimo. Ogni coppia di carte scartate consente di rimuovere un gettone potere extra dall'Incantesimo Permanente scelto (o persino scartarlo con gettoni potere presenti con una singola azione). Tutti i rinforzi si applicano al singolo Incantesimo bersaglio: non è possibile usare i rinforzi per togliere gettoni potere dai vari Incantesimi in una azione.

Nessuna azione possibile

Se il giocatore che ha fermato il gioco, non può o non vuole fare un'azione, fa subire al suo Eroe 2 ferite (magiche). Inoltre egli deve riprendere in mano tutti i suoi dadi e iniziare di nuovo a lanciarli.

3. AZIONI DEGLI ALTRI GIOCATORI - dopo che il giocatore che ha fermato il gioco ha completato le sue azioni, tutti gli altri possono ciascuno fare una azione usando il risultato corrente dei loro dadi, iniziando dal giocatore a sinistra il giocatore attivo e continuando in senso orario. Se un giocatore decide di fare l'azione, rispettando tutte le regole relative dette in precedenza. Ricordarsi di applicare tutti gli effetti del blocco del gioco (compresa la debolezza dell'Eroe). Dopo che un

giocatore ha eseguito una azione o meno, il giocatore successivo decide se compiere l'azione o meno etc.

4. **RICOMINCIARE IL GIOCO** - dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di compiere l'azione, tornare alla fase preparazione. Tutti i giocatori che hanno eseguito l'azione riprendono in mano tutti i loro dadi, e ricominciamo a lanciarli per ottenere simboli. Gli altri possono riprendere in mano quanti dadi desiderano, tenendo i risultati preferiti. In questo modo continuano ad ottenere simboli in una azione che stanno ancora giocando.

## **FINE DEL GIOCO E VINCITORE**

Il gioco termina immediatamente appena un solo Eroe resta in gioco – il giocatore che lo controlla è il vincitore.

Prima di iniziare la partita si può invece decidere che il gioco termini anche quando non ci sono più Creature su alcuna plancia (solo con 2 o più Eroi ancora vivi). In questo caso l'Eroe con più punti ferita è il vincitore. In caso di parità continuare a giocare finché resta un unico Eroe sopravvissuto.

## **VARIANTI**

### **Variante senza eliminazione dei giocatori**

In questa variante i giocatori non sono eliminati: ciascuno partecipa al gioco fino alla fine. Se un Eroe raggiunge lo 0, è stordito. Il giocatore che lo controlla non può fare alcuna azione finché non ottiene 5 simboli 'carta' sui suoi dadi – in quel caso può fermare il gioco e riportare il gettone ferita sul numero 5 (non può fare alcuna altra azione in quel momento). Poi riprende tutti i dadi e ricomincia a lanciarli, giocando come al solito. Questa azione speciale non comporta un turno di azioni per gli altri giocatori.

I propri Eroi non muoiono in questa variante, quindi la condizione di vittoria è ottenere 21 punti vittoria. Ogni volta che si ferisce un Eroe avversario in qualunque modo, si ottengono punti vittoria pari al numero di ferite inflitte. Segnare i punti vittoria con un gettone potere sul tracciato ferite. Il primo giocatore che raggiunge 21 punti ferita vince il gioco.

### **Variante a squadre**

Questa variante consente di giocare a squadre, con 2 giocatori per squadra. I giocatori in squadra siedono accanto ad un lato del tavolo, ciascuno di fronte ad un avversario, come in due partite adiacenti a 2 giocatori. Ogni coppia di avversari ha la propria tavola Incantesimi separata, sia durante il setup che durante il gioco. Tutti gli incantesimi sono pescati da un singolo mazzo condiviso, ma i giocatori possono prendere incantesimi solo dalla propria tavola Incantesimi di coppia.

Il gioco procede come nelle partite a 2 giocatori separati. I giocatori non possono influenzare l'altra coppia in alcun modo (compreso il blocco del gioco) e giocano secondo le normali regole per 2 giocatori finché qualunque Eroe non è sconfitto. Poi i 3 giocatori sopravvissuti fermano il gioco, mischiano il mazzo principale Incantesimi (ma non i mazzi individuali) e le due tavole incantesimi formano un nuovo mazzo incantesimi e si dispone una nuova tavola Incantesimi singola (2 file di 4 carte ciascuna). Da ora solo 3 giocatori continuano il gioco, ma un giocatore combatte contro 2 avversari. Il gioco termina quando entrambi gli eroi di una squadra sono uccisi. La squadra con almeno un Eroe ancora vivo è la vincitrice.

## **Torneo**



L'ultima variante per 4 giocatori è simile a quella a squadre. L'unica differenza è che nel torneo ogni giocatore gioca per se, e dopo che un Eroe viene confitto di qualunque coppia, il vincitore attende il vincente dell'altro duello. Quando termina, i vincitori mettono le loro plance di fronte (tenendo le carte, i punti ferita e le Creature della prima battaglia, ma rimischiando e ricomponendo una nuova tavola Incantesimi) e combattono per la vittoria finale. Intanto, i giocatori che hanno perso il primo duello, possono competere per il terzo posto (è consigliabile ridurre i punti ferita a 15 ed il costo dell'Esercito a 6).