



SAINTSENA

Les Chevaliers du Zodiaque

DECK BUILDING
POSEIDON

Il gioco base **Saint Seiya Deck Building** e l'espansione **Saint Seiya Deck Building Asgard** sono necessari per giocare con questa espansione.

L'espansione **Poseidone** include una modalità di gioco Cooperativa (pag. 8) e dei nuovi contenuti per la modalità classica. Si raccomanda di integrare il contenuto di questa espansione dopo qualche partita con la scatola base.

MATERIALI




- 1 Libretto delle regole
- 51 carte (40 Personaggi, 9 Armature e 2 Reliquie)
- 26 mini-carte (19 Epopee e 7 Colonne)
- 6 gettoni *Armi della Bilancia*, 4 gettoni *Clessidra* e 18 gettoni *PV*
- 5 pedine *Eroe* e i loro supporti in plastica
- 1 plancia in 2 parti per la modalità cooperativa
- 1 colonna centrale chiamata **Colonna Portante** da montare
- 1 pedina *Allagamento* e il suo supporto in plastica



Le carte di questa espansione si identificano con l'icona ↓ situata nella parte inferiore delle carte.

PREPARAZIONE

GIOCATORE

Le nuove carte *Eroe* 
e la nuova carta *Eroe*  vengono poste
di lato, fuori dall'area di gioco (con le
5 carte *Eroe*  della scatola base).

Le pedine *Eroe* devono essere fissate alle
apposite basi. Le pedine *Eroe* si utilizzeranno
solamente nella modalità di gioco *Cooperativa*.



SPAZIO DI GIOCO

Oltre alla preparazione classica con il materiale della scatola base e di *Asgard*,
il materiale di *Poseidone* viene preparato nella maniera seguente:

- Mescolare le 36 carte rimanenti nella Riserva.
- Mescolare le 19 mini-carte *Epoepa* e formare un mazzo di pesca a faccia in giù vicino al tappetino di gioco.
- Mettete a lato le 7 mini-carte *Colonna*, saranno utilizzate nel corso della partita.
- Piazzate i gettoni *Armi della Bilancia*, i gettoni *Clessidra* e i gettoni *Punti Vittoria* vicino al tappetino di gioco.

Lasciate nella scatola le pedine *Eroe*, la pedina *Allagamento*, la plancia e la *Colonna Portante*, vengono utilizzate per la modalità *Cooperativa*.



Le scatole dei giochi precedenti sono necessarie per giocare con l'espansione di **Poseidone**.

Tuttavia, potete decidere di giocare senza le novità di **Asgard** (Plancia del giocatore o le carte).

NOVITÀ

MINI-CARTE EPOPEA

Le mini-carte *Epopée* sono compatibili con tutte le modalità di gioco. Il loro utilizzo è tuttavia facoltativo.


Le carte *Epopée* cambiano temporaneamente le regole di gioco. Più carte *Epopée* possono susseguirsi durante la partita.

Ogni *Epopée* presenta le informazioni seguenti:

1. Nome
2. Durata ⌚
3. Effetti
4. Simboli

A inizio partita, viene rivelata una carta *Epopée*.

La durata di una carta *Epopée* corrisponde al suo valore in ⌚

Nella modalità di gioco classico, aggiungete 1 gettone *Clessidra* sull'*Epopée* ogni volta che una  viene rimossa dall'orologio.



Una volta che il numero di Σ è stato raggiunto, l'*Epopea* viene rimpiazzata con una nuova *Epopea* rivelata immediatamente.

Nella modalità di gioco a 1 Giocatore, aggiungete 1 gettone Clessidra sull'*Epopea* ogni volta che un Guerriero Divino lascia il campo di gioco (dopo l'effetto di **Uscita**).

Le *Epopee* impattano sulle regole di gioco solo con gli effetti indicati.

Una *Epopea* può avere 1 o 2 effetti. Questi effetti sono di tipi differenti:

Effetto di gioco attivo fintanto che l'*Epopea* è rivelata. Termina quando l'*Epopea* viene rimpiazzata.

Effetto di fine Epopea si innesca immediatamente quando finisce l'*Epopea* (raggiunge il numero di Σ).

Effetto di gioco che varia in base al numero di Σ presenti sull'*Epopea*.

Effetto di fine partita si innesca quando la partita termina.

Alcune *Epopee* hanno simboli che determinano se devono essere incluse o escluse dalla partita durante la preparazione:



necessita dell'espansione Poseidone



necessita dell'espansione Asgard



necessita dell'espansione Asgard o Poseidone



giocabile anche in modalità 1 Giocatore



giocabile anche in modalità Coperativa

MINI-CARTE COLONNA

Lato A

Distruggere le *Colonne* permette di guadagnare dei Punti Vittoria supplementari.

Ogni *Colonna* presenta le informazioni seguenti:

Lato A

1. Nome
2. Costo in **Forza** (lato A)
3. Effetto (lato A)
4. Punti Vittoria (lato B)
5. PV supplementari (lato B)

A inizio partita, le mini-carte *Colonna* sono fuori dal gioco.



Quando un *Generale degli Abissi* viene acquisito, viene rivelata la *Colonna* che protegge. In questo caso, la *Colonna* corrispondente alle iniziali del *Generale degli Abissi* viene piazzata con il lato A vicino all'area di gioco, a meno che questa *Colonna* non sia già stata distrutta.

Quando una *Colonna* viene rivelata, i giocatori possono affrontarla durante il loro turno e distruggerla con un costo di **Forza 10**.

Quando un giocatore distrugge una *Colonna*, recupera la mini-carta e la gira (lato B) vicino alla sua area di gioco. Ogni *Colonna* fornisce dei *Punti Vittoria* al giocatore che l'ha distrutta (4 e 5).

Esempio :

1. Isaac di Kraken viene sconfitto con **Forza 7**.
2. La *Colonna* dell'Oceano Artico viene rivelata
3. Distruggendo la colonna con **Forza 10**, a fine partita il giocatore guadagna: **2 PV + 1 PV** per giocatore, se è il giocatore che possiede più carte segnate.



GETTONE ARMA DELLA BILANCIA

Quando un giocatore acquisisce un *Generale degli Abissi*, ottiene immediatamente un gettone *Arma della Bilancia*, se ne restano disponibili.

I gettoni *Arma della Bilancia* vengono utilizzati dagli Eroi per distruggere più facilmente le *Colonne*.

Scartare un gettone *Arma della Bilancia* aggiunge **+4 in Forza** a uno dei vostri Eroi giocati per affrontare una *Colonna* (un solo gettone *Arma della Bilancia* per carta Eroe).



NUOVO EROE TRASCESO

Le nuove carte *Eroe* ★ (messe fuori dal gioco durante la preparazione) rappresentano gli Eroi trascesi. Un *Eroe trasceso* si ottiene principalmente segnando un nuovo *Eroe* ◆.



GETTONE PUNTO VITTORIA

I gettoni *Punto Vittoria* sono utilizzati per alcuni effetti delle carte così come per la modalità *Cooperativa*.

Un giocatore recupera immediatamente i gettoni *Punto Vittoria* presenti su una carta che finisce nella sua pila degli scarti o nella sua mano.

Tutti i gettoni *Punti Vittoria* acquisiti da un giocatore vengono conservati (senza cambiarne il lato) e gli fanno guadagnare o perdere Punti Vittoria alla fine della partita.



MODALITÀ COOPERATIVA



Questa modalità di gioco vi propone di cooperare per affrontare *Poseidone*. Distruggete tutte le *Colonne* prima che *Atena* e il mondo si ritrovino sommersi.

Vi raccomandiamo di giocare più partite nella modalità di gioco classica, prima di iniziare la vostra prima partita cooperativa.

Si consiglia di giocare con le plance giocatore, soprattutto se si sta giocando con le carte di Asgard e la statua di Odino.

PREPARAZIONE

GIOCATORI

La preparazione di inizio partita per i giocatori è identica a quella della modalità classica. Prendete anche la vostra pedina *Eroe* precedentemente fissata a una base.

AREA DI GIOCO

1. Assemblate la plancia e la **Colonna Portante** al centro dello spazio di gioco (non utilizzerete il tappetino di gioco in questa modalità).
2. **Regolate il livello dell'acqua** della rotellina secondo la tabella seguente.

Giocatori	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori	5 Giocatori
Livelli	Livello 3	Livello 2	Livello 1	Livello 0

3. Piazzate le **7 carte Colonna (lato A)** di fronte a ciascuno dei 7 lati della plancia.
4. Rimuovete dalla riserva **7 Generali degli Abissi** differenti e posizionatene **1** a faccia in giù sopra ogni *Colonna*.

5. Rimuovete *Gran Sacerdote*, *Hilda*, *Poseidone* e tutte le *Reliquie* dalla Riserva. Mescolate la Riserva e **formate 7 pile di 11 carte*** a faccia in giù che metterete in cima a ciascun *Generale degli Abissi*.
6. Lasciate la Riserva, a faccia in giù, vicino all'area di gioco.
7. Piazzate la pedina *Allagamento*, precedentemente fissata ad una base, sull'intervallo di partenza, indicato da ⏸ sulla plancia. *Lo spazio fra ogni pila di carte è chiamato intervallo*.
8. Per finire, ogni giocatore piazza la sua pedina *Eroe* di fronte ad una pila a sua scelta (una pila differente per giocatore), poi rivelate la prima carta di ogni pila di fronte alla quale si trova una pedina *Eroe*.

Esempio per una partita a 2 giocatori



** Per partite più difficili, diminuite il numero di carte di ogni pila.*

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita si svolge attraverso una successione di fasi.

Giocate alternativamente una fase dei giocatori e una fase di *Poseidone*.

FASE DEI GIOCATORI

I giocatori si alternano, in un ordine a loro scelta. Durante il suo turno, un giocatore può fare, quante volte vuole, ciascuna di queste azioni:

- Affrontare la carta in cima alla pila che si trova di fronte alla sua pedina *Eroe*.
- Scartare una carta dalla sua mano per piazzare la sua pedina *Eroe* di fronte ad una pila adiacente alla sua attuale posizione (anche se la pila è vuota). La carta in cima alla pila che si trova di fronte alla pedina *Eroe* viene rivelata.
- Dare un qualsiasi numero di carte* dalla sua mano a un giocatore la cui pedina *Eroe* si trova di fronte alla stessa pila della sua.
- Dare **una** carta* dalla sua mano a un giocatore a cui non ha già dato una carta in questo turno e la cui pedina *Eroe* si trova di fronte a una pila adiacente alla sua.

* **Importante:** le carte di rango ★ ◆, gli Eroi e le Armature ▲, non possono essere date. Il giocatore che riceve le carte le aggiunge alla sua mano, ora fanno parte del suo gioco. Un giocatore non può ricevere carte se ne ha già 10 o più in mano.

Se la pedina *Eroe* viene spostata, una carta giocata in precedenza può ancora essere utilizzata fino a quando non viene scartata alla fine del turno.

Quando il giocatore attivo termina il suo turno, ripristina la sua mano come nei passaggi 1 e 2 della fase di mantenimento della modalità classica.

Durante il suo turno, il giocatore che impersona Seiya, con 7 carte in mano, decide di fare le azioni seguenti:

1. Acquisisce il Soldato dei Mari, rivelando così la carta successiva della pila.
2. Da 1 carta a Shun
3. Scarta 1 carta dalla sua mano per piazzarsi di fronte a Krishna di Crisaore
4. Da 2 carte a Hyoga
5. Da la sua ultima carta a Shiryu



FASE DI POSEIDONE

Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno, la fase dei giocatori termina e comincia quella di *Poseidone*. *Poseidone* muove la pedina *Allagamento* per raccogliere le carte e aumentare il livello dell'acqua nella *Colonna Portante*.

All'inizio di questa fase, muovete la pedina *Allagamento* in senso orario, di tanti intervalli quanti sono i giocatori. Ad ogni pila incrociata e prima di passare a quella successiva, *Poseidone* applica la regola che si adatta:

- Se la carta in cima alla pila è a faccia in giù, posizionalo a faccia in su nella *Colonna Portante*.
- Se la carta in cima alla pila è a faccia in su, *Poseidone* applica se possibile e dall'alto verso il basso i suoi effetti **Scarto**, **Ferita**, **Gelare**, **Distuggere**, **Segnato**, **Sconfitta** e **Uscita**. La carta viene piazzata, a faccia in su, nella *Colonna Portante* anziché essere scartata, segnata o distrutta.
- Se la carta è l'ultima della sua pila (necessariamente il *Generale degli Abissi* che protegge la *Colonna*), viene immediatamente girata a faccia in su. Se era già a faccia in su, aggiungete un gettone **+1PV** su di essa.

Ogni gettone così piazzato aumenta il suo costo di **+1 Forza** e **+1 Cosmo**.

I gettoni **+1PV** verranno raccolti dal giocatore che sconfigge questo *Generale degli Abissi*.

- Se la pila è vuota o è occupata da una *Colonna*, non succede niente. Tuttavia, nel caso in cui *Poseidone* non acquisisca una carta e non aggiunga un gettone **+1PV** su un *Generale degli Abissi* durante questa fase, la pedina *Allagamento* continua ad avanzare finché *Poseidone* non fa l'una o l'altra cosa o non fa fare un giro completo della plancia al gettone *Allagamento*.

Alla fine di questa fase, le carte in cima alle pile che si trovano di fronte alle pedine *Eroe* vengono rivelate in senso orario a partire dalla pedina *Allagamento*.



In una partita a 4 giocatori, la pedina *Allagamento* avanza di 4 intervalli:

1. La prima carta viene girata a faccia in su poi è piazzata nella *Colonna Portante*.
2. Poseidone piazza Kanon nella *Colonna Portante* e applica il suo effetto **Ferita** poi il suo effetto **Uscita**:
 ► Un gettone **-1PV** viene quindi piazzato sulla colonna in gioco.
3. Poseidone piazza un gettone **+1PV** sul Generale degli Abissi.
4. Poseidone piazza Moses nella *Colonna Portante* e applica il suo effetto **Sconfitta**

► *Thétis* e il *Soldato dei Mari* vengono quindi scartati nell'**Abisso** e una carta dalla riserva viene piazzata sulla pila dove si trova *Seiya* (cf. pag. 13).

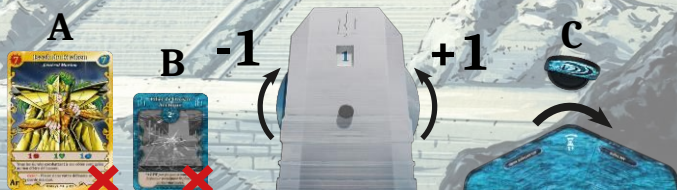
COLONNA E COLONNA PORTANTE

Quando l'ultimo *Generale degli Abissi* di una pila viene sconfitto (A), si riunisce all'**Abisso** e la **Colonna** che proteggeva viene rivelata.

La **Colonna** deve a sua volta essere distrutta (B), come nella modalità classica.

Oltre a ottenere bonus in **PV**, la distruzione di una **Colonna** fa **abbassare di 1 il livello dell'acqua della Colonna Portante**.

Quando la pedina *Allagamento* supera o si ferma sull'intervallo di partenza (C), **il livello dell'acqua aumenta di 1** e l'*Epoepa* riceve un gettone *Clessidra*.



SPECIFICITÀ

SPAZIO DI GIOCO

- **Il campo di gioco** è composto da tutte le carte a faccia in su in cima alle 7 pile. Se la carta in cima a una pila è a faccia in giù, si considera vuota quella parte del campo di gioco.
- **Completare il campo di gioco** equivale a pescare carte dalla Riserva e posizionarle, a faccia in su, su ogni spazio vuoto del campo di gioco (la cui carta è a faccia in giù) di fronte al quale si trova una pedina *Eroe*.
- **La Riserva** funge anche da mazzo di pesca per *Poseidone*.
- **Le carte della Colonna Portante** sono impilate nell'ordine in cui vengono lì collocate. Queste carte valgono i loro Punti Vittoria per *Poseidone* alla fine della partita.
- **Gli scarti del campo di gioco, gli scarti di Poseidone e le carte distrutte di Poseidone** sono combinate in una singola pila degli scarti denominata **l'Abisso**.
- **Quando una carta del campo di gioco entra nell'Abisso**, applica il suo effetto di **Uscita**.
- **La prima posizione del campo di gioco** cambia durante la partita, ed è la pila a sinistra del gettone *Allagamento* (in senso antiorario).
- **L'ultima posizione del campo di gioco** cambia durante la partita, ed è la pila a destra del gettone *Allagamento* (in senso antiorario).

POSEIDONE

- *Poseidone* non è un giocatore.
- **La mano di Poseidone** è composta dalle prime 5 carte della pila della *Colonna Portante*.
- *Poseidone* non utilizza mai la **Forza** o il **Cosmo** per acquisire le carte. Gli effetti che giocano su questi valori, come quello dell'*Armatura del Leone*, non hanno effetto quando vengono attivati.
- Quando l'effetto di una carta consente a *Poseidone* di aggiungere una carta alla sua mano, la piazza sulla **Colonna Portante** a faccia in su senza attivarne gli effetti.
- Quando *Poseidone* deve fare una scelta, dà priorità ai **PV** (scarta, segna o distrugge le sue carte con il minor numero di **PV**, e prende di mira le carte dei giocatori con il maggior numero di **PV**).

Per tutte le altre decisioni, i giocatori scelgono nel miglior modo **a favore di Poseidone**.

- *Poseidone* può avere carte segnate, queste vengono messe da parte con l'apposito segnalino, innescando, se possibile, l'effetto **Segnato**. Sono considerate appartenenti a *Poseidone*.
- Se una carta segnata di *Poseidone* viene **Curata**, viene aggiunta a faccia in su nella *Colonna Portante*, invece di essere aggiunta all'**Abisso**.
- *Poseidone* non è mai influenzato dagli effetti di **Uscita**.

PAROLE CHIAVE

- Quando un effetto prende di mira **il giocatore attivo** (*Epopea*, **Comparsa...**) durante la fase di *Poseidone*, viene preso di mira l'ultimo giocatore ad aver giocato.
- Quando un effetto prende di mira tutti **i giocatori in ordine di turno**, lo si applica uno per uno nell'ordine che i giocatori preferiscono.
- Quando un effetto prende di mira un **avversario**:
 - Durante la fase di *Poseidone*, gli avversari sono tutti i giocatori.
 - Durante la fase dei giocatori, il solo avversario è *Poseidone*.


ALTRO

- Solo i *Generali degli Abissi* che non sono gli ultimi della loro pila forniscono dei gettoni *Arma della Bilancia* come nella modalità classica.
- Un effetto non può mai muovere o rimuovere l'ultimo *Generale degli Abissi* da una pila, deve essere obbligatoriamente sconfitto.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina se viene soddisfatta una delle seguenti 2 condizioni:

- Se le 7 *Colonne* vengono distrutte. **I giocatori hanno vinto.**
- Se il livello dell'acqua raggiunge il valore massimo della *Colonna Portante* (icona ) , la colonna centrale è sommersa, ma resta un'ultima speranza:
 - *Poseidone* conteggia i **PV** di tutte le carte nella *Colonna Portante*, delle sue carte segnate e di quelle ancora a faccia in su sopra ogni *Colonna*. Inoltre, *Poseidone* guadagna **5 PV** per ogni *Colonna* non distrutta.
 - Ogni giocatore conteggia i suoi **PV** come nella modalità classica, quindi i giocatori sommano i loro **PV**.
 - Se il totale dei **PV** dei giocatori è maggiore dei **PV** di *Poseidone*, i giocatori hanno vinto. Altrimenti, *Poseidone* è il vincitore.

Nota: Non dimenticate di contare i gettoni PV guadagnati durante il gioco.

INFORMATIONS

Retrouvez les explications en vidéo, la F.A.Q, des variantes et toutes les informations sur le jeu sur notre site et les réseaux sociaux.

www.yokabytsume.com/nos-jeux/saint-seiya/



Auteur : **Maxime Babad**

Remerciements : Aurore Babad, Nicolas Badoux, Vincent Joassin, Cédric Szydowski, Alex, Jacky, Romain, Seb et Thomas, Toei Animation, tous les membres et testeurs de la ProtoZone MAX et en particulier Juliette, Alexis, Guillaume, Julien et Mathieu.

©Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation

All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.



TOEI ANIMATION
Since 1956

