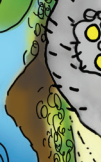


TENNOR[®]



INTRODUZIONE

Una misteriosa maledizione si è scatenata nel Regno di Telendar: mentre il Re perde i suoi poteri taumaturgici, dalle regioni più remote un'orda di mostri si riversa su tutto il Regno!

Avrete il coraggio di avventurarvi nei Territori inesplorati e chiudere la Porta del Male, per mettere fine alla maledizione e diventare i nuovi eroi del Regno di Telendar?

CONTENUTO DELLA SCATOLA



12 Schede Personaggio



12 Pedine Personaggio



4 Dadi Rossi



4 Dadi Bianchi



6 Piedistalli per Pedine Personaggio



7 Carte Borgo degli Alchimisti

5 Carte Borgo dei Mercanti

6 Carte Borgo dei Fabbri

6 Carte Borgo degli Artigiani

57 Carte Territori Normali

37 Carte Tesori

30 Carte del Tempo

27 Carte Speciali

23 Carte Territori Maledetti

13 Carte Vite del Re

12 Carte Incantesimi



36 Tessere Territori Normali



9 Tessere Territori Maledetti



4 Tessere Borgo

10 6 Punti Forza da 10

1 60 Punti Forza da 1

1 58 Punti Mana da 1

1 50 Punti Vita da 1

10 12 Punti Oro da 10

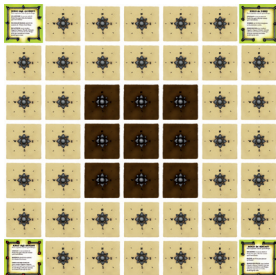
4 12 Punti Oro da 4

2 18 Punti Oro da 2

1 24 Punti Oro da 1

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Create il **Tabellone** disponendo, dopo averle mischiate, le Tessere Territori Normali (36), Territori Maledetti (9) e Borghi (4), come in figura. Le scritte dei Borghi vanno orientate **nello stesso verso** e le aperture delle loro mura devono **condurre** al resto del Tabellone.



Create separatamente 10 mazzi: Normali, Maledetti, Tempo, Incantesimi, Speciali, Tesori e i quattro Borghi. Disponete i mazzi **Normali, Maledetti, Tempo e Tesori** a faccia in giù -cioè con il nome del mazzo in vista- dopo averne mischiato separatamente le carte.

Lasciate lo spazio per i rispettivi **scarti** vicino ai mazzi **Normali, Maledetti, Tempo, Speciali e Tesori**.

Ordinate poi le carte del mazzo **Vite del Re**, in ordine decrescente da 6 a -6, con il numero **visibile**.

Tirate un dado (🎲) a testa: **inizia il gioco** chi ottiene il punteggio più alto. Il gioco procede in senso orario.

A turno, ogni giocatore **sceglie un Personaggio**, prende la relativa **Scheda** e il numero di **Punti Forza, Mana, Vita e Ori** indicati, che dispone con il lato più chiaro verso l'alto.

Inoltre, **sceglie un Incantesimo** dall'omonimo mazzo, se indicato sulla Scheda Personaggio (sotto in figura).

		
--	---	---

Quindi, **mette** la pedina del proprio Personaggio su uno dei quattro Borghi, anche se ve n'è già un'altra.

Infine, **gioca** il proprio turno.

Tutte le carte pescate o possedute devono essere **sempre visibili** agli altri giocatori.

IL GIOCO IN BREVE

Dopo aver completato la «Preparazione del Gioco», ogni turno di ciascun giocatore è diviso in tre parti:

- **pescare una carta dal mazzo del Tempo**: se è una *Fase*, influenza il gioco fino alla *Fase* successiva, altrimenti agisce solo sulle *Vite del Re* (vedi pag. 8);
- **muovere** il proprio Personaggio secondo il Movimento base (vedi Scheda Personaggio), o con altri movimenti resi possibili dalle carte, **esplorando** i Territori (vedi pag. 8);
- **effettuare degli Incontri** nel Territorio Normale o Maledetto su cui **termina** il movimento, pescando una carta (se non ce n'è già una) dall'omonimo mazzo e posandola in vista sul Tabellone (vedi pag. 10).

Si possono incontrare **Seguaci**, **Luoghi**, **Eventi** o **Mostri**.

I **Seguaci** vanno portati con sé, nel **limite di quattro**. Tenere la loro carta.



Nei **Luoghi** ci si comporta come indicato dalla carta, che va lasciata sul Territorio dell'Incontro.

Gli **Eventi** si svolgono secondo quanto indicato dalla carta, che viene poi **scartata**.




I **Mostri** si combattono, se non si vuole o non si può **eluderli** (vedi pag. 11). Per combatterli si **sommano** i propri Punti Forza e il valore di Attacco, dato dal lancio di un dado, più eventuali altri bonus.

L'esito può essere uno dei seguenti.

- Se il totale **supera** quello ottenuto dal Mostro, dato da Forza + Attacco (valore ottenuto dal lancio di tanti dadi quanti sono indicati nella sua carta con  più eventuali altri bonus) lo si **sconfigge** e si guadagna l'eventuale **ricompensa** indicata in fondo alla carta del Mostro. Se la ricompensa è un Tesoro, va pescata dall'omonimo mazzo. Se è indicata tra **virgolette** (""), si cerca la carta omonima nel mazzo "Speciali", che può essere esaminato in qualunque momento.

Inoltre, sconfiggere un Mostro dai Punti Forza **pari** o **superiori** ai propri fa guadagnare anche un Punto Forza.

Infine, la carta del Mostro va **scartata** nel rispettivo mazzo degli scarti. Se, però, accanto al nome del Mostro vi è una **stellina**, la carta va **eliminata** dal gioco (riporla nella scatola, vedi pag. 14). 

- Se il totale è **pari**, il combattimento finisce con un nulla di fatto. Lasciare la carta del Mostro sul Territorio dell'Incontro.
- Se il totale è **inferiore** a quello del Mostro si è **sconfitti**: la propria Vita diminuisce (girare i segnalini Vita sul lato scuro) della differenza tra i punteggi ottenuti, meno la propria **Protezione**. Lasciare la carta del Mostro sul Territorio dell'Incontro.



Se sullo stesso Territorio ci sono altri **Personaggi**, si possono fare degli **scambi**, o li si può **combattere** (vedi pag. 11). Se li si **ferisce** -cioè i loro Punti Vita diminuiscono- gli si può rubare tutto l'Oro, o un Oggetto, o un Seguace o un Incantesimo. Se li si **uccide** -cioè i loro Punti Vita vanno a zero- gli si può rubare tutto: Ori, Oggetti, Seguaci e Incantesimi. Si guadagna anche un Punto Forza se il Personaggio ucciso aveva Punti Forza pari o superiori ai propri.

In qualunque momento si possono **lanciare Incantesimi** (vedi pag. 7), consumando temporaneamente Mana, che verrà rigenerato automaticamente alla fine del proprio turno. Si possono avere **fino a quattro** Incantesimi.

Nei **Borghi** non si fanno Incontri, ma si possono acquistare le relative carte e seguire tutte le indicazioni riportate sulla Tessera del Borgo.

Durante il turno di gioco è possibile acquistare o trovare Oggetti. Se ne possono portare con sé un **massimo di otto**, salvo diversamente indicato da alcune carte.

Quando il giocatore ha **risolto** -cioè terminato- tutti gli Incontri può interagire con il Territorio (vedi pag. 10), poi passa il turno.

SCOPO DEL GIOCO



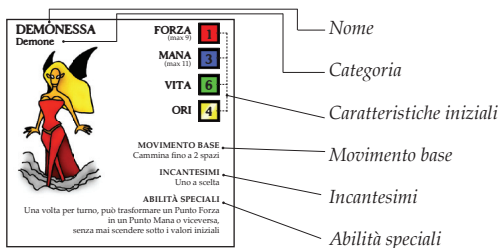
Vince chi chiude la **Porta del Male**, il più temibile dei Territori Maledetti, con una delle sei Chiavi custodite da Mostri, con l'Incantesimo Chiave Magica, con la Chiave Perduta o, ancora, con la Chiave d'Acciaio.

Il gioco però **finisce**, e tutti i giocatori perdono, se passa troppo tempo e il Re di Telendar muore, oppure se tutti i Personaggi muoiono e non possono resuscitare (vedi pag. 14).

CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI

I Personaggi appartengono a una delle seguenti categorie: **Animale, Demone, Fatato, Magico, Non-Morto e Umano.**

Le caratteristiche individuali sono indicate sulla Scheda Personaggio. Le caratteristiche di Forza e Mana **non possono in alcun caso** superare il valore massimo indicato, né scendere sotto il valore iniziale. La Vita **non può** superare il valore iniziale. Ignorate tutti gli effetti delle carte che porterebbero a violare tali vincoli.



Forza



Indica l'abilità in combattimento e la forza fisica. I segnalini rossi (lato chiaro) vengono aggiunti (o scartati) quando si acquista (o perde) Forza.

Sul lato scuro contano come scartati. Si guadagna un Punto Forza se si **sconfigge** un Mostro o si **uccide** un Personaggio di Forza pari o superiore alla propria. Se un Mostro può aumentare la propria Forza, si considera la sua Forza totale. Valore minimo (nonché iniziale) e massimo della propria Forza sono riportati sulla Scheda Personaggio. La Forza si può comprare nel Borgo degli Artigiani e può essere aumentata da alcuni Oggetti, Seguaci e Incantesimi.

Mana



Indica l'abilità nel lanciare Incantesimi. I segnalini blu (lato chiaro) vengono aggiunti (o scartati) quando si acquista (o perde) Mana.

Dal lato scuro indicano che sono già stati utilizzati nel turno: a ogni lancio di Incantesimo, si consumano **temporaneamente** i Punti Mana indicati sulla relativa carta (girarli dal lato scuro). Torneranno a disposizione (girarli dal lato chiaro) quando il turno passerà al giocatore successivo. Valore minimo (nonché iniziale) e massimo sono riportati sulla Scheda Personaggio. Alcuni Oggetti e Seguaci possono aumentare il Mana: un segnalino sulle loro carte indicherà se il Mana è stato già consumato. Il Mana può essere acquistato nel Borgo degli Alchimisti.

Vita



Indica la capacità di subire danni (vedi pag. 13). Ogni Punto Vita perso fa girare un segnalino verde dal lato chiaro a quello scuro.

Se la Vita scende a zero, il personaggio **muore**. I Punti Vita persi possono essere curati (per esempio nei Borghi), ma la Vita non può mai superare il valore iniziale del Personaggio, riportato sulla sua Scheda.

Oro



Può essere usato per fare acquisti oppure per interagire con alcuni Mostri e Luoghi, scartando i segnalini o, se preferite, girandoli sul lato scuro.

Non c'è limite alla quantità di Oro che si può possedere. Il valore iniziale è riportato sulla Scheda Personaggio.

Incantesimi



Danno poteri speciali ai Personaggi che possono lanciaarli, se hanno sufficiente Mana. Ogni Personaggio può avere un **massimo di quattro** Incantesimi, oltre vanno scartati.

Non si può scendere sotto il numero di Incantesimi indicato sulla Scheda Personaggio. Gli Incantesimi vanno sempre scelti, non pescati, e consumano i Punti Mana indicati sulla carta ogni volta che vengono lanciati (anche più volte nel turno se si ha ancora sufficiente Mana).

Per lanciare un Incantesimo si possono utilizzare i Punti Mana del Personaggio e/o quelli dei suoi Oggetti e Seguaci. Dopo essere stati lanciati, gli Incantesimi **rimangono** al Personaggio. Tenere quindi la carta.

Si può lanciare un Incantesimo anche quando non è il proprio turno, in modo che a goderne gli effetti sia un altro Personaggio sullo stesso Territorio, purché l'altro sia d'accordo. Tutto il Mana usato per lanciare Incantesimi fuori dal turno verrà recuperato **alla fine** del turno successivo del giocatore che li ha lanciati.

Abilità speciali

Molti Personaggi ne possiedono: esse sono descritte sulla Scheda Personaggio. Non possono mai essere perse, ma a volte vengono temporaneamente inibite dall'effetto di alcune carte.

Oggetti e Seguaci

Il numero **massimo di Seguaci** che un Personaggio può portare con sé è **quattro**. Oltre vanno scartati. Il numero **massimo di Oggetti** che un Personaggio può portare con sé è **otto**. Oltre vanno scartati. Se tra i propri Seguaci vi è il **Mulo**, allora il limite di Oggetti sale a **dieci**.

TURNO DI GIOCO

Il turno di ogni giocatore è diviso in tre parti: **Tempo**, **Movimento** e **Incontri**.

TEMPO

Si pesca una carta dal mazzo del Tempo, disponendola in vista. Se è una **Fase**, ha effetto finché non ne sarà pescata una nuova, che la sostituirà. Altrimenti, è una carta che influenza la **Vita del Re** di Telendar: si seguono le **indicazioni** riportate e **rimane in vigore** l'ultima Fase pescata.

Vite del Re

Questo mazzo indica lo **stato di salute** del Re di Telendar, che determina effetti su Personaggi e Mostri.

All'inizio del gioco, il Re ha **6 Vite**: il massimo valore possibile.

Alcune carte Tempo fanno **perdere Vite** al Re, mentre i Personaggi possono fargliene **riacquistare** attraverso certi Oggetti Magici di cui possono venire in possesso.

Sistemare il mazzo in modo che in cima sia sempre visibile il **valore aggiornato**.

Se le Vite scendono a **-6** il Re muore e tutti i giocatori hanno perso (vedi pag. 15).



MOVIMENTO

Dopo aver pescato una carta Tempo, il giocatore muove il proprio Personaggio sul Tabellone. Può muoversi in qualunque direzione, può anche restare fermo o compiere un movimento che lo riporti sul Territorio di partenza.

A inizio gioco, il numero massimo di spazi (Tessere del Tabellone) che ogni Personaggio ha a disposizione per muoversi e il tipo di movimento sono indicati sulla Scheda Personaggio (**Movimento base**): può camminare fino a 2 spazi.

Alcuni Oggetti, Incantesimi, Seguaci, carte Tempo o Abilità speciali possono modificare il numero massimo di spazi consentiti o il tipo di Movimento.

Non si possono mescolare i tipi di Movimento.

Ci si può muovere sia su Territori **esplorati**, sia su Territori **inesplorati**.

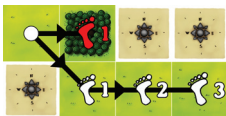
Esplorazione

I Territori a faccia in giù sono detti inesplorati. L'azione di girarli a faccia in su è definita **esplorare**. Una volta esplorati, i Territori non possono tornare inesplorati.

Tipi di Movimento

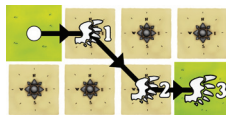
Camminare

Ci si sposta, su Territori adiacenti, di un numero di spazi minore o uguale al proprio massimo consentito. Si è comunque costretti a terminare il proprio movimento sulla prima Foresta in cui si finisce. Si esplora, girandone la carta a faccia in su, ciascun Territorio inesplorato su cui si passa.



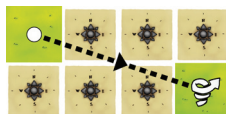
Volare

Ci si sposta, su Territori adiacenti, di un numero di spazi minore o uguale al proprio massimo consentito. Si può volare sopra le Foreste. Si esplora, girandone la carta a faccia in su, solamente il Territorio su cui si atterra, se inesplorato.



Teletrasportarsi

Ci si sposta su un qualunque Territorio del Tabellone. Si esplora, girandone la carta a faccia in su, solamente il Territorio su cui si riappare, se inesplorato.



Tipi di Territori

Territori Normali



Non sono ancora corrotti dal Male e vi si possono incontrare Mostri, esseri amichevoli, Luoghi e preziosi alleati.

Se si termina qui il movimento, si incontrano le carte eventualmente presenti. Se non ce ne sono, si pesca una carta dal mazzo Normali e la si incontra. In figura, la Foresta Normale.



Territori Maledetti



Sono le terre del Regno di Telendar ormai corrotte dal Male, dove tutto ciò che si incontra è pericoloso.

Se si termina qui il movimento, si incontrano le carte eventualmente presenti. Se non ce ne sono, si pesca una carta dal mazzo Maledetti e la si incontra. In figura, la Foresta Maledetta.



Territori con simboli Mostro



Alcuni Territori sono abitati da **Mostri particolari**. Ciascuno possiede una **Chiave** per chiudere la Porta del Male.

Quando uno di questi Territori viene esplorato, si deve cercare il Mostro nel mazzo **Speciali**, metterlo sul Territorio dell'Incontro, decidere se incontrarlo o proseguire il movimento (se si hanno ancora spazi a disposizione).

Se si sconfigge il Mostro, la carta va **eliminata** (vedi pag. 14) e su quel Territorio si pescheranno carte normalmente.

Territori con altri simboli



Si devono **seguire le indicazioni** riportate sul Territorio.

Se si vuole interagire con i Territori, per esempio bere al Pozzo dei Desideri, o provare a chiudere la Porta del Male, **prima** si devono incontrare tutte le carte presenti e quelle eventualmente pescate. Non è necessario sconfiggere i Mostri: basta rimanere in vita.

Borghi

In essi i Mostri non osano entrare: qui **non si pescano carte**, ma si possono seguire tutte le istruzioni riportate sulla Tessera.

In ogni Borgo è possibile acquistare una o più carte contenute nel mazzo omonimo, finché disponibili: il costo è riportato in fondo alle carte stesse.

INCONTRI

Il Personaggio effettua Incontri solamente sul Territorio su cui **termina il proprio movimento**, ignorando le carte presenti sui Territori dove è di passaggio.

Il Personaggio deve incontrare ogni carta già presente o pescata sul Territorio, nell'ordine preferito, se non è indicato diversamente.

Ogni carta viene incontrata **singolarmente** e solo una volta per turno. Le carte possono appartenere alle seguenti **categorie**.

Seguaci

Se un Personaggio incontra un Seguace **lo porta con sé**, aggiungendolo alle carte in suo possesso, fino ad avere un **massimo di quattro** Seguaci: oltre, sceglie quale scartare.

Mostri

Se un Personaggio incontra un Mostro inizia automaticamente un **Combattimento** (vedi sotto), salvo diversamente specificato dalle carte.

Luoghi

Se un giocatore pesca una carta Luogo **segue le istruzioni** della carta. I Luoghi non vanno scartati, ma **rimangono** sul Territorio dell'Incontro e possono essere incontrati una sola volta per turno.

Eventi

Se un giocatore pesca una carta Evento, **segue le istruzioni** della carta e poi la **scarta**.

Altri Personaggi

Se un Personaggio passa da -o termina il movimento su- un Territorio su cui si trovano altri Personaggi, può **scambiare** con essi Ori, Oggetti, Seguaci e Incantesimi in qualsiasi momento, anche più volte nel turno.

Inoltre, può **attaccare** una sola volta ognuno dei Personaggi presenti sul Territorio dove termina il proprio movimento, in un qualunque momento del suo turno, ma non durante un altro Incontro.

COMBATTIMENTO


Inizia automaticamente quando si incontra un Mostro, o se si attacca un altro Personaggio. Ogni avversario può essere attaccato una volta sola nello stesso turno.

Il Combattimento si articola **in 4 fasi**.

1 - Elusione

È la capacità di evitare un combattimento. Un Personaggio può avere più modi di eludere un avversario (in nome del Re, con la Seguace Avvenente, etc.) e può tentarli tutti a ogni Incontro. Anche i Mostri possono eludere i Personaggi che li incontrano.

Se si riesce a eludere l'avversario, il combattimento finisce immediatamente. Se si stava combattendo contro un Mostro, la sua carta rimane sul Territorio dove si è svolto l'Incontro.



Nome del Mostro

Se c'è una stellina, eliminare -non scartare- la carta quando il Mostro viene sconfitto

Categoria del Mostro

Forza del Mostro e numero di dadi da tirare in Combattimento

Abilità speciali del Mostro

Ricompensa per aver sconfitto il Mostro. Nell'esempio, se si sconfigge il Drago si pescano due Tesori e si prende la Chiave della Porta del Male dal mazzo Speciali.

DRAGO

Mostro, Animale

FORZA 10 +

Se vuoi combatterlo, sacrifica un Seguace (scartalo), altrimenti ti elude. Prima del combattimento ti toglie due dadi di Punti Vita meno la tua Protezione.

4 dadi di Ori, "Chiave della Porta del Male"

2 - Prima del Combattimento

Se presenti, si seguono le istruzioni sulla carta, introdotte da «Prima del combattimento...».

3 - Durante il Combattimento

Se presenti, si seguono le istruzioni sulla carta, introdotte da «Mentre combatti con...».

Il combattimento vero e proprio consiste nel confrontare i Valori di Combattimento. Alcuni Mostri possono introdurre modalità differenti, descritte sulla carta.

Valore di Combattimento


È pari al valore della Forza + il valore dell'Attacco. Il valore dell'Attacco è dato dal lancio di uno o più dadi, più eventuali altri bonus dati da carte o Territori.

I Personaggi, di base, lanciano un solo dado. I Mostri lanciano tanti dadi quanti indicati sulla loro carta.

Si dichiara il colore dei propri dadi e si lanciano contemporaneamente i dadi per sé e per il Mostro, che ha dunque l'altro colore.

Esito del combattimento

Chi ha ottenuto il Valore di Combattimento più alto **sconfigge** l'avversario. In caso di parità, il combattimento finisce senza sconfitti.

Se si sconfigge un Mostro, si guadagnano i premi eventualmente indicati al fondo della carta. Se sono Tesori, si pescano dal relativo mazzo, se sono dadi di Ori, si lanciano tanti dadi quanti indicati, se sono premi tra virgolette (""") si cercano nel mazzo Speciali. Poi, si **scarta** la carta del Mostro, oppure la si **elimina**  (riparla nella scatola) se accanto al suo nome c'è una **stellina**.

Sconfiggere un Mostro di Forza pari o superiore alla propria fa guadagnare anche un Punto Forza. Le carte dei Mostri che pareggiano o vincono un combattimento rimangono sul Territorio. Se si viene **sconfitti**, si subiscono **danni**, da quantificare come nel relativo paragrafo.

Se un Personaggio **ferisce** (vedi «Ferimento, Cura e Morte» a pag. 13) un altro Personaggio, può rubargli un Oggetto, o un Seguace, o gli Ori oppure un Incantesimo. Se lo **uccide** (vedi «Ferimento, Cura e Morte» a pag. 13) può prendere tutti i suoi Oggetti, Seguaci, Ori e Incantesimi.

4 - Dopo il Combattimento

Se presenti, si seguono le istruzioni sulla carta, introdotte da "Dopo il combattimento...".

Durante tutto il combattimento (cioè in tutte le 4 fasi), il Personaggio può usare liberamente Oggetti, Incantesimi, Seguaci e Abilità speciali.

Il Personaggio può usare **un solo tipo** di Arma da mano destra, uno da mano sinistra (o, in alternativa alle precedenti, un'Arma a due mani), un'Armatura, un paio di Guanti, un paio di Calzature e un Copricapo per volta tra quelli posseduti.

DANNI

Se un Personaggio viene **sconfitto**, perde un numero di Punti Vita pari alla differenza dei Valori di Combattimento.

Protezione

Alcune carte in possesso del Personaggio (Oggetti, Incantesimi, etc.) possono ridurre l'entità del danno, poiché conferiscono **Protezione**.

Il danno effettivamente subito, quindi, è dato dalla differenza dei valori di Combattimento, ridotta della somma dei valori di Protezione.

La Protezione riduce **esclusivamente** la perdita di Punti Vita. Alcuni Mostri infliggono **effetti negativi aggiuntivi** ("perdi anche...") o **alternativi** ("non ti ferisce, ma...") alla perdita di Punti Vita.

Si possono evitare questi effetti negativi soltanto attraverso carte che esplicitamente proteggano da tali effetti, come per esempio il Seguace Sacrificabile.

Ferimento, Cura e Morte

Se, nonostante la riduzione del danno attraverso la Protezione, il Personaggio perde almeno un Punto Vita, è considerato **ferito**. Alcune carte permettono al Personaggio ferito di **curarsi**, recuperando il numero di Punti Vita indicato sulle carte stesse. Ci si può curare **solo se** non si sono persi tutti i Punti Vita.

Se il Personaggio perde tutti i suoi Punti Vita, **muore** (vedi «Morte e Resurrezione», a pag. 14).

DANNI SPECIALI

Prima o dopo il Combattimento, alcuni Mostri tolgono ai Personaggi dei Punti Vita meno la caratteristica indicata: Forza, Mana, Protezione, etc. Si lanciano i dadi e si sottrae al risultato ottenuto il punteggio della caratteristica indicata, compreso quello dato da Oggetti, Seguaci, etc.

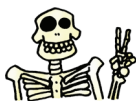
Contro i Danni Speciali la Protezione è efficace soltanto quando **esplicitamente** indicato.

MORTE E RESURREZIONE



Quando un Personaggio **muore**, tutti i suoi Ori, Oggetti e Seguaci vanno scartati, la sua pedina viene rimossa dal Tabellone e, finché il Re ha meno di zero Vite, il giocatore salta sempre il turno.

Se il Re è (o ritorna) a zero o più Vite, il giocatore può rientrare in gioco in due modi alternativi.



Facendo **resuscitare** il suo Personaggio, che conserva i Punti Forza e Mana accumulati, gli Incantesimi e torna alla Vita iniziale. Il Personaggio riparte da un Borgo a scelta.

Oppure può **scegliere** una nuova Scheda Personaggio (anche quella del Personaggio morto), ripartendo dai valori iniziali di Forza, Mana, Vita, Ori e scegliendo gli eventuali Incantesimi, come descritto nella «Preparazione del Gioco».

AZIONI DURANTE IL TURNO

Alcune Abilità speciali ed effetti di carte sono utilizzabili **una volta per turno**. Tali effetti possono essere applicati in qualunque momento del turno. Se permettono la cura di più Punti Vita, per esempio, ogni Punto può essere curato in un momento diverso dello stesso turno.

Alcuni effetti di carte sono utilizzabili **una volta per combattimento**. Se nel turno si affrontano più combattimenti, quindi, tali effetti si possono utilizzare una sola volta in ciascun combattimento.

Alcuni effetti di carte sono utilizzabili **per un combattimento**. Se nel turno si affrontano più combattimenti, quindi, tali effetti si possono utilizzare in uno solo di essi.

In caso di contemporaneità di azioni, per esempio quando entrambi gli avversari hanno azioni da fare «Prima del Combattimento», il titolare del turno agisce per primo.

PERDERE UN TURNO

Quando un giocatore deve perdere un turno, corica la propria pedina. Nel turno successivo il giocatore rimette in piedi la pedina, senza pescare dal mazzo del Tempo e il turno passa direttamente al giocatore successivo. Se più effetti simultanei fanno perdere un turno, se ne perde **soltanto uno**.

CARTE SCARTATE O ELIMINATE

Tutte le carte **eliminate** vanno tolte dal gioco, riponendole nella scatola.

Le carte **scartate** dei mazzi Normali, Maledetti, Tempo, Speciali e Tesori vanno riposte nei rispettivi mazzi degli **scarti**.

Le carte **scartate** dei Borghi e degli Incantesimi tornano a fare parte dei rispettivi mazzi.

FINE DEI MAZZI

Se uno dei mazzi Normali, Maledetti, Tempo e Tesori **finisce**, si prendono le carte del rispettivo mazzo degli scarti e si mischiano, creando di nuovo il mazzo. Nel caso del mazzo del Tempo, l'ultima Fase viene **annullata** e si inizia senza alcuna Fase in corso.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un Personaggio riesce a **chiudere** la Porta del Male.

Per chiudere la Porta del Male è necessaria **almeno una** delle otto Chiavi disponibili o l'Incantesimo Chiave Magica. Ciascuna di queste carte dà diritto nel proprio turno al **lancio di un dado** e riporta nel testo i punteggi che, se ottenuti, permettono di chiudere la Porta del Male.

Nello stesso turno si possono usare **tutte** le proprie Chiavi una sola volta. L'Incantesimo Chiave Magica, come tutti gli Incantesimi, può essere lanciato fino a che si ha Mana a sufficienza. Se non si riesce a chiudere la Porta, queste carte restano a disposizione del Personaggio.

Il gioco finisce, e tutti i giocatori perdono, se le Vite del Re scendono a -6 (il Re di Telendar muore) oppure se tutti i Personaggi muoiono e non possono resuscitare.

CONDIVIDERE LA VITTORIA

Due o più giocatori possono decidere di condividere la vittoria. In tal caso, se uno di questi giocatori chiude la Porta del Male, essi vincono tutti alla pari.

Una volta dichiarata, la condivisione della vittoria può essere estesa ad altri giocatori, ma non ritirata.

GIOCO IN SOLITARIO

Telendar può essere giocato anche in solitario: lo scopo del gioco è chiudere la Porta del Male prima che il Re muoia.

TELENDAR®

www.telendar.com



Dynamix Italia S.r.l.
corso Vercelli, 258
I-10155 - Torino (TO)
info@telendar.com

Game Design and Original Artworks:
Cristian Piovano



1h 20'



1-6



9+



ATTENZIONE: Rischio di soffocamento.

Contiene piccole parti. Non adatto a bambini sotto i 3 anni.
Conservare questo libretto per riferimento.