

IL GRANDE RITORNO

Le leggende dicono che i guardiani hanno plasmato la terra e poi sono entrati in un sonno profondo. Ora si sono risvegliati e gli eroi dei Foxen devono sconfiggere i guardiani per conquistare il posto che spetta loro nel mondo. La prima battaglia della guerra tra i guardiani e gli smallfolk si svolgerà a Skulk Hollow.

Tutti a Skulk Hollow conoscono le leggende. I piccoli abitanti ricordano i tempi antichi in cui le ore turbolente della creazione si fondevano in un mondo tranquillo. Raccontano e riraccontano le storie dei guardiani, che hanno portato a termine il compito della creazione e poi si sono riposati quando le loro fatiche sono state completate. Celebrano la formazione della terra e la nascita dei clan civilizzati della volpe, della lepre, del topo e dell' orso.

Per generazioni, i piccoli abitanti si sono interrogati sugli scheletri di cristallo trovati tra gli occasionali manufatti titanici e le rovine nascoste nel mondo boscoso, dalle cime più alte alle valli e nelle caverne sotto la superficie. Ogni scoperta porta nuove domande, ma nessuna risposta.

Ma ci sono eroi che sentono i sussurri del vento, che percepiscono il tremore della terra. I guardiani addormentati si stanno risvegliando. Quando lo faranno, i regni saranno schiacciati dai loro passi, a meno che gli eroi non si alzino per proteggere la loro patria. Solo affrontando i guardiani e scalando le loro forme mostruose i piccoli abitanti possono sperare di vincere.



OBIETTIVO

In Skulk Hollow, un giocatore rappresenta un guardiano che cerca di eliminare i piccoli abitanti che corrompono la sua creazione un tempo incontaminata, mentre l'altro giocatore rappresenta una banda di eroi Foxen decisi a sconfiggere il guardiano per proteggere la loro gente e le loro case.



Il giocatore guardiano vince la partita eliminando il leader Foxen o soddisfacendo l' unica condizione di vittoria del guardiano.



Il giocatore eroe vince la partita eliminando il quardiano.

COMPONENTI



1 Mappa Skulk Hollow



1 Plancia giocatore Eroe Foxen





Reference Guardiani (4 Carte)



Reference Foxen (4 Carte)



10 Figure Eroe Foxen

GRAK

Ferita



1 Scheda Grak 1 Planci Giocatore Grak Mazzo Grak (14 carte) 1 Token Tributo

1 Figura del Grak

APODA

6 Token

Reliquia Antica



1 Scheda Apoda 1 Plancia del giocatore Apoda Mazzo Apoda (14 carte) 4 Token Runa

1 Figura Apoda

TANTHOS



1 Scheda Tanthos 1 Plancia Giocatore Tanthos Mazzo Tanthos (14 carte) 6 Token Radice

1 Figura di Tanthos

RAPTRA



1 Scheda Raptra 1 Plancia giocatore Raptra Mazzo Raptra (14 carte)

2 Carte Stato

1 Token Nuvola 1 Figura Raptra

SETUP GIOCO

- 1 Decidere chi sarà il giocatore guardiano e chi il giocatore eroe.
 - Il giocatore guardiano sceglie prima un guardiano, poi il giocatore eroe sceglie un leader. Per i principianti, l' abbinamento consigliato è Grak contro il King of War.
 - Consegnare il **plancia del giocatore guardiano** al giocatore guardiano, quindi consegnare la **plancia del giocatore eroe** al giocatore eroe. Dare a ogni giocatore una **carta reference** che mostri le possibili azioni avversarie.
 - Eseguire le istruzioni di setup uniche per il guardiano selezionato (vedere pagine 16-19). Ad esempio, con Grak, si posiziona il token tributo sullo spazio "O" della plancia del giocatore Grak.
 - Riporre i componenti dei guardiani e dei leader non selezionati nella scatola di gioco.
- Posizionare la mappa di Skulk Hollow tra i giocatori al centro del tavolo, angolata in modo che lo spazio LAI Rsia di fronte al giocatore guardiano e lo spazio KEEP sia di fronte al giocatore eroe.
 - Posizionare la plancia del guardiano selezionato accanto alla mappa di Skulk Hollow.
 - Sulla mappa Skulk Hollow, posizionare le **figure eroe** Sentinella e del leader selezionato sullo spazio KEEP, quindi posizionare la **figura del guardiano** selezionato sullo spazio LAIR.
- Posizionate i cubi potere e i token ferita, insieme a tutte le figure eroe rimanenti, vicino alla mappa Skulk Hollow. Questa è la riserva.
- 4 · Il giocatore eroe piazza le carte unità Sentinella e del leader selezionato nella sua area di gioco.
 - Il giocatore eroe mescola il resto delle carte per formare il **mazzo eroi**, posizionandolo a faccia in giù nella sua area di gioco con uno spazio vicino per la pila degli scarti.
 - Il giocatore eroe pesca dal mazzo degli eroi un numero di carte pari alla dimensione della sua mano, indicata sulla sua plancia. Queste carte costituiscono la sua mano iniziale.
- Il giocatore guardiano prende tutte le carte del guardiano selezionato, poi le mescola per formare il mazzo guardiano e le posiziona a faccia in giù nella sua area di gioco con uno spazio vicino per la pila di scarti.
 - Il giocatore guardiano pesca dal mazzo dei guardiani un numero di carte pari alla dimensione della sua mano, indicata sulla sua plancia. Queste carte costituiscono la sua mano iniziale.



COME GIOCARE

In **Skulk Hollow**, due giocatori si alternano a turno, a partire dal giocatore eroe, finché uno dei due non raggiunge una condizione di vittoria, a quel punto quel giocatore vince istantaneamente la partita.



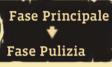
Il giocatore eroe ha sempre il primo turno di gioco.

STRUTTURA DEL TURNO

Entrambi i giocatori hanno la stessa struttura di turno: una Fase Principale seguita da una Fase Pulizia.











FASE PRINCIPALE

Durante questa fase, il giocatore attivo può compiere un numero di azioni pari al limite di azioni indicato sulla sua plancia. Per ogni azione, può giocare una carta o preparare. Può anche spendere potere per compiere azioni aggiuntive. Le azioni possono essere compiute in qualsiasi ordine.

- GIOCARE CARTE: Il giocatore attivo gioca una carta dalla propria mano.
- **PREPARARE**: Il giocatore attivo scarta una carta dalla mano e ne pesca due dal mazzo. Se il giocatore non ha carte in mano da scartare, può comunque effettuare questa azione per pescare due carte dal mazzo.
- SPENDERE POTERE: Il giocatore attivo rimuove un cubo potere da un guardiano o da un' unità eroe per compiere un' azione aggiuntiva disponibile per quel guardiano o unità eroe, senza giocare una carta. I cubetti potere spesi vengono restituiti alla riserva.



Il giocatore eroe può spendere un potere da una carta unità eroe per effettuare un'azione MOVE, in qualsiasi direzione, o qualsiasi altra azione disponibile per quell'unità eroe.



Il giocatore guardiano può spendere un potere dalla sua pancia per effettuare un' azione MOVE, in qualsiasi direzione, o qualsiasi altra azione disponibile per quel quardiano.



Spendere potere per compiere azioni aggiuntive non conta per il proprio normale numero di azioni. Potete compiere tutte le azioni aggiuntive, spendendo potere, che desiderate e che potete permettervi.



Esempio: Il giocatore eroe rimuove un cubo potere dalla carta unità Sentinel per spostare la figura Sentinel nello spazio terreno del guardiano. Il giocatore eroe può quindi continuare a compiere tutte e tre le sue azioni regolari.



FASE PULIZIA

Una volta che il giocatore attivo ha compiuto tutte le azioni che desiderava compiere, o non ha più azioni disponibili, passa alla Fase Pulizia del proprio turno. Durante questa fase, il giocatore assegna il potere e riempie la propria mano.

• ASSEGNARE POTERE: Se ci sono cubetti potere nella riserva sulla propria plancia giocatore in seguito all' azione GAIN POWER, il giocatore attivo li colloca negli spazi potere vuoti, sia sulla plancia giocatore guardiano che su qualsiasi carta unità eroe in gioco. I cubi potere che non possono essere assegnati vengono restituiti alla riserva.

Esempio: Alla fine della Fase
Principale, il giocatore eroe ha
quattro cubi potere nella sua riserva.
Attualmente ha in gioco il King of
War, la Sentinel e un Archer.
Durante la Fase Pulizia, il giocatore
eroe assegna un cubo potere alla
carta Sentinel e due cubi potere
alla carta King of War. L'Archer non
può contenere alcun cubo potere,
quindi l'unico cubo potere rimasto
viene rimesso nella riserva.



• RIEMPIRE LA MANO: Dal proprio mazzo, il giocatore attivo pesca carte fino a riempire la propria mano. La dimensione della mano di ogni giocatore è indicata sulla sua plancia. Se il giocatore ha già in mano carte pari o superiori alla sua mano (cosa che può accadere a causa dell' azione PREPARARE), il giocatore attivo pesca invece una carta.



Se il suo mazzo è vuoto quando deve pescare una carta, il giocatore attivo mescola le carte dal mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo. Se non ci sono carte nel proprio mazzo o nel mazzo degli scarti, non può pescare o effettuare l'azione PREPARARE.



Esempio: Grak ha una mano di cinque carte. Al suo turno, il giocatore guardiano inizia con cinque carte e gioca una carta per effettuare l'azione GAZE. Poi effettua l'azione PREPARARE, scartando una carta e pescandone due. Il giocatore guardiano ha ora cinque carte in mano e ha compiuto tutte le sue azioni. Quando riempie la mano durante la Fase Pulizia, il giocatore guardiano pesca solo una carta, poiché ha già carte pari alla sua mano.

TURNO EROE

Gli eroi Foxen sono in possesso dello stesso potere conferito un tempo ai guardiani. Anche se non lo possiedono in egual misura, sono comunque chiamati a compiere azioni maestose e sono riconosciuti come i più grandi tra i loro clan. Anche prima che i guardiani apparissero all' orizzonte, i piccoli abitanti potevano percepire la veridicità delle antiche storie.

GIOCARE CARTE

Nel mazzo eroi ci sono due tipi di carte: le carte unità e le carte ordine.

CARTE UNITA'

Le carte unità vengono giocate per evocare nuovi eroi Foxen ed aiutano ad eliminare il guardiano.

Quando viene giocata una carta unità, il giocatore eroe la mette a faccia in su nella propria area di gioco, poi prende la figura dell' eroe dalla riserva. L' icona nell' angolo superiore sinistro della carta unità deve corrispondere al simbolo stampato sulla figura dell' eroe. Il giocatore eroe aggiunge la figura dell' eroe alla mappa Skulk Hollow, nello spazio KEEP o in un qualsiasi spazio TOWN. Lo spazio non deve essere occupato dal guardiano.

Non c' è limite al numero di unità di eroi che il giocatore eroe può avere in un singolo spazio di terra sulla mappa Skulk Hollow.

Ogni carta unità rimane in gioco finché l' unità eroe non viene eliminata.

Quando ciò accade, la carta unità viene scartata e la figura eroe viene restituita al rifornimento.





CARTE ORDINE

Le carte ordine consentono al giocatore eroe di impartire ordini alle varie unità eroe in gioco.

Molte carte ordine forniscono al giocatore più azioni tra cui scegliere. Quando si gioca una carta ordine, un' unità eroe a scelta del giocatore compie una - e solo una! - delle azioni indicate sulla carta.

Alcune azioni fornite dalle carte ordine possono essere eseguite solo da determinate unità eroe. Ad esempio, i Knights non possono compiere l'azione MISSILE ATTACK, mentre gli Archers non possono compiere le azioni LEAP o MELEE ATTACK.



AZIONI EROE

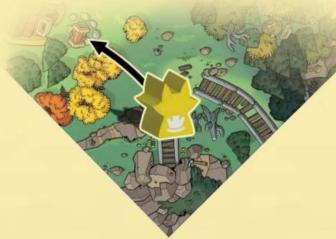
Il giocatore eroe ha a disposizione una serie di azioni: MOVE, LEAP, MELEE ATTACK, MISSILE ATTACK e GAIN POWER.



MOVE permette a un' unità di eroi di spostarsi dal suo attuale spazio terreno a uno spazio terreno **vicino**. Le possibili direzioni di questo movimento sono indicate dalle frecce sulla carta giocata per effettuare questa azione. Le frecce devono essere guardate dal punto di vista del giocatore attivo, rispetto alla mappa di Skulk Hollow. L' unità si muove di un solo spazio.

MOVIMENTO DESIDERATO

MODI PER REALIZZARE QUESTO MOVIMENTO











LEAP permette a un' unità eroe di spostarsi sul guardiano stesso, in uno dei tre diversi modi:

- Se l' unità eroe si trova nello spazio di terra del guardiano, può attaccarsi al luogo più basso del guardiano (indicato da una grande freccia). Alcuni guardiani hanno più luoghi bassi. In questo caso, la figura dell' eroe viene rimossa dalla mappa di Skulk Hollow e posizionata sulla scheda guardiano.
- Se l' unità eroe è già su un luogo del guardiano, può invece saltare in un altro luogo collegato al suo attuale tramite una linea bianca tratteggiata.
- Se l' unità eroe è già su un luogo sul guardiano, può invece saltare giù, fuori dal guardiano. In questo caso, la figura dell' eroe viene rimossa dalla scheda guardiano e posizionata nello spazio terreno del guardiano sulla mappa Skulk Hollow.

Ogni luogo della scheda guardiano ha un numero limitato di slot per le figure. Se tutti gli slot in un luogo del guardiano sono già occupati, un' unità eroe non può saltare in altri luoghi.



Quando si gioca la carta DOUBLE LEAP, una singola unità eroe può saltare due volte - OPPURE - due diverse unità eroe possono saltare una volta ciascuna. Tra un salto e l'altro, però, non si può compiere alcuna azione.



Esempio: La figura della Sentinel è attaccata al luogo STOMP di Grak. Il giocatore eroe effettua un'azione LEAP per spostare la Sentinel dal luogo STOMP al luogo THROW.



MELEE ATTACK permette a un' unità eroe attaccata in un luogo del guardiano di infliggere una ferita a quel luogo. Posizionare un token ferita su uno spazio ferita vuoto in quel luogo. Se non ci sono spazi ferita vuoti sul luogo colpito, l' azione MELEE ATTACK non ha effetto.

Questa azione non è disponibile per gli Archers, perché non hanno l' icona azione corrispondente sulle loro carte unità eroe.



MISSILE ATTACK permette a un'unità eroe di infliggere una ferita a qualsiasi luogo del guardiano. Posizionare un token ferita su uno spazio ferita vuoto in qualsiasi luogo. Le unità eroe che possono compiere questa azione hanno regole aggiuntive sulla posizione che devono avere sulla mappa Skulk Hollow, in relazione al guardiano: Le unità eroe con l'abilità FIRE devono attaccare dagli spazi di terra circostanti, mentre le unità eroe con l'abilità HURL devono attaccare dallo spazio di terra del guardiano.

Questa azione non è disponibile per i Knight, i Rogues e le unità leader, perché non hanno l'icona dell'azione corrispondente sulle loro carte unità.





GAIN POWER permette al giocatore eroe di guadagnare un certo numero di cubi potere, come indicato sulla carta giocata. Questi cubi potere vengono prelevati dalla riserva e collocati nella zona di raccolta sulla plancia del giocatore. Durante la Fase Pulizia del turno dell'eroe, il giocatore **assegna** questi cubi potere agli spazi potere vuoti delle sue unità eroe. I cubi potere, una volta assegnati alle unità eroe, possono essere spesi per compiere azioni aggiuntive con quelle unità nei turni successivi. Una data unità eroe non può mai contenere più cubi potere del numero di spazi potere su quella carta eroe, e alcune unità eroe non possono contenere cubi potere (ad esempio, Knights e Archers).

Le unità eroe non possono effettuare l'azione GUADAGNARE POTERE spendendo potere. Non è considerata un' azione disponibile, perché nessuna unità eroe ha l'icona dell'azione corrispondente sulla propria carta unità eroe.

Esempio: Il giocatore eroe gioca una carta ordine che gli permette di guadagnare due cubi potere, che prende dalla riserva e mette nella zona sulla sua plancia giocatore. Durante la Fase Pulizia, assegna un cubo potere alla Princess of Tactics e uno alla Sentinel.





Una volta assegnati i cubi potere a un'unità eroe, il giocatore eroe può spenderli nei turni successivi per compiere azioni gratuite con quell'unità eroe.

TURNO GUARDIANO

In un tempo ormai dimenticato, i maghi si riunirono per affrontare una sfida degna degli dei: la creazione stessa! Scatenando la loro magia più potente, hanno riunito materiali grezzi, plasmandoli in golem e servitori che avrebbero trasformato le loro visioni in realtà. Queste creature sarebbero diventate un giorno note come guardiani.

COMPLESSITA'

Ogni tutore si gioca in modo diverso, in quanto ognuno ha una serie di azioni e condizioni di vittoria uniche. Alcuni sono più facili da giocare di altri. **Complessità** - indicata dal numero di stelle accanto al nome del guardiano sulla plancia del giocatore - per determinare quanto sia difficile giocare con un guardiano. Per la prima partita come giocatore guardiano, si consiglia di scegliere Grak, che ha uno stile di gioco più semplice rispetto agli altri guardiani.

LIMITE DI AZIONI

Ogni plancia del giocatore guardiano indica il **limite di azioni** per quel guardiano, ovvero il numero di azioni che il giocatore guardiano può compiere nel suo turno. Questo numero varia da un guardiano all' altro. La maggior parte dei guardiani può anche spendere potere per compiere azioni aggiuntive.



AZIONI GENERALI GUARDIANO



MOVE permette al guardiano di spostarsi dal suo attuale spazio terreno a uno spazio terreno vicino. Le possibili direzioni di questo movimento sono indicate dalle frecce sulla carta giocata per compiere questa azione. Le frecce devono essere guardate dal punto di vista del giocatore attivo, rispetto alla mappa Skulk Hollow.



GAIN POWER permette al giocatore guardiano di guadagnare un certo numero di cubi potere, come indicato sulla carta giocata . Questi cubi potere vengono prelevati dalla riserva e collocati nella zona sulla plancia giocatore. Durante la Fase Pulizia del giocatore guardiano, questi assegna i cubi potere a tutti gli spazi potere vuoti sulla plancia.

I cubi potere, una volta assegnati, possono essere spesi per compiere azioni aggiuntive con il guardiano nei turni successivi.

Il giocatore guardiano non può effettuare l'azione GAIN POWER spendendo potere. Non èconsiderata un'azione disponibile.

Alcuni guardiani non hanno spazi per il potere, quindi non possono guadagnare o spendere cubi potere.



Esempio: Durante il proprio turno, il giocatore guardiano, che gioca nei panni di Tanthos, gioca una carta con l'azione GAIN POWER e posiziona un cubo potere nella zona di raccolta sulla propria plancia giocatore. Durante la Fase Pulizia, il giocatore assegna il cubo potere allo spazio potere aperto sulla plancia giocatore, per utilizzarlo in un turno futuro.

FERITE

FERIRE IL LEADER

Se il leader è insieme ad un' altra unità eroe, non può essere ferito o colpito da un' azione del guardiano.

Esempi: Se il leader e un' altra unità eroe si trovano nello stesso spazio di terra sulla mappa Skulk Hollow...

- · GAZE o SWING di Grak non possono colpire il leader.
- STOMP di Grak colpisce l' altra unità eroe, ma non il leader.
- · STAB di Apoda non può colpire il leader.
- · CRUSH di Tanthos colpisce l' altra unità eroe,

ma non il leader.

- · PULL di Tanthos non può colpire il leader.
- · CLAW o SHRIEK di Raptra colpiscono l' altra unità eroe,

ma non il leader.

Esempi: Se il leader e un' altra unità eroe sono sullo stesso luogo del guardiano...

- · THROW di Grak non può colpire il leader.
- SIZZLE o lo SLAM di Apoda colpiscono l' altra unità eroe, ma non il leader.
- · SHOCK di Tanthos non può colpire il leader.
- · FLAP di Raptra non può colpire il leader.







FERIRE UNITA' EROE

Quando il guardiano infligge una ferita a un' unità eroe, posiziona un token ferita su uno spazio ferita vuoto di quella carta unità eroe. Se tutti gli spazi ferita della carta unità eroe sono pieni, l' unità eroe è stata eliminata.

Se il leader viene eliminato, il giocatore guardiano vince istantaneamente.



Quando un'unità eroe viene eliminata, restituire la figura eroe alla riserva, insieme a tutti i cubi potere rimasti sulla carta unità eroe, quindi mettere la carta unità eroe nel mazzo degli scarti del giocatore eroe.

FERIRE IL GUARDIANO

Quando un' unità eroe infligge una ferita al guardiano, posiziona un token ferita su uno spazio ferita vuoto sul luogo bersaglio del guardiano. Se tutti gli spazi ferita di quel luogo del guardiano sono pieni, l' abilità associata a quel luogo del guardiano è disabilitata e non può essere utilizzata.

Se tutti gli spazi ferita sull' intera scheda del guardiano (cioè su tutti i luoghi del quardiano) sono pieni, il quardiano è eliminato e il giocatore eroe vince all' istante.



FINE GIOCO

La partita termina immediatamente quando un giocatore soddisfa una delle sue condizioni di vittoria!

- Il giocatore eroe vince **eliminando il guardiano**. Il guardiano viene eliminato non appena tutti gli spazi ferita sulla scheda del guardiano sono riempiti da token ferita.
- Il giocatore guardiano vince **eliminando il leader** OPPURE **soddisfacendo la condizione di vittoria unica** del guardiano selezionato (vedi pagine 16-19). Il leader viene eliminato non appena tutti gli spazi ferita sulla sua scheda unità sono riempiti di token ferita.



MALUS GIOCATORI

I giocatori principianti potrebbero trovarsi in una posizione di svantaggio rispetto ai giocatori esperti. Per ovviare a questo inconveniente, durante il setup potete dare al giocatore meno esperto fino a sei gettoni reliquia antica. Ogni gettone reliquia antica può essere speso durante la partita per consentire al giocatore di compiere un' azione aggiuntiva durante il proprio turno. Una volta spesi, i gettoni reliquia antica vengono rimossi dal gioco.



TERMINI CHIAVE

Questi sono i concetti di gioco di Skulk Hollow e le loro definizioni:

AVAILABLE ACTIONS: Le azioni disponibili per un guardiano o un' unità eroe sono quelle con le icone corrispondenti sulla scheda del giocatore guardiano o dell' unità eroe. L' azione MOVE è sempre considerata disponibile.

BANDED: Due unità eroe nello stesso spazio di terra sulla mappa Skulk Hollow o sullo stesso luogo sulla scheda dei guardiani sono considerate come banda.

CONNECTED: Sulla scheda del guardiano, due posizioni con una linea bianca tratteggiata che va da una all' altra sono considerate collegate.

DISABLED: Quando tutti gli spazi ferita di un luogo del guardiano sono riempiti con token ferita, quel luogo viene disattivato e l' abilità ad esso associata non può essere utilizzata dal giocatore quardiano.

ELIMINATED: Quando tutti gli spazi ferita di una scheda unità eroe o di un guardianosono riempiti di token ferita, quell' unità unità eroe o guardiano è eliminato.

GROUND SPACES: Tutti e nove gli spazi sulla mappa Skulk Hollow separati da linee, sono spazi di terra. (Vedere il grafico a destra per i nomi dei singoli spazi a terra).

LOCATIONS: Tutti gli spazi sulla scheda del guardiano sono luoghi. Ogni ogni luogo ha un numero limitato di slot per le figure, che possono contenere una figura eroe.

NEIGHBORING: Sulla mappa Skulk Hollow, due spazi terreno sono considerati adiacenti se condividono un lato o un angolo.

SURROUNDING: Tutti gli spazi di terreno sulla mappa Skulk Hollow che condividono un lato o un angolo con lo spazio terreno su cui vi è un guardiano sono considerati spazi terreno circostanti.



ABILITA' EROI

Molte unità eroe hanno abilità che consentono loro di effettuare manovre speciali durante la battaglia contro il guardiano.



MOUNT

Quando un' unità eroe con l' abilità MOUNT entra nello spazio di terra del guardiano, può effettuare immediatamente un' azione LEAP gratuita.

DASH

Quando un' unità di eroi con l' abilità DASH compie un' azione di LEAP, può attaccarsi a qualsiasi luogo del guardiano, non solo a quello collegato. Questo può essere fatto quando si salta dallo spazio di terra del guardiano o da un altro luogo del guardiano.





FIRE

Quando un' unità eroe con l'abilità FIRE si trova in uno spazio di terra circostante, può effettuare un' azione MISSILE ATTACK per infliggere una ferita a un luogo qualsiasi del guardiano.

HURL

Quando un' unità eroe con l' abilità HURL si trova nello spazio di terra del guardiano, può effettuare un' azione MISSILE ATTACK per infliggere una ferita a un luogo qualsiasi del guardiano.





NO ABILITY

Invece di un'abilità, il King of War ha la maggior potenza e salute, facilitando l'apprendimento al gioco.

HEAL

Un'unità eroe con l'abilità HEAL può spendere un potere per rimuovere un token ferita da qualsiasi unità eroe in gioco. Questo include le unità eroe in spazi di terra e attaccate a luoghi sul guardiano.





RECALL

Un'unità eroe con l'abilità RECALL può spendere un potere per consentire al giocatore eroe di esaminare il contenuto del suo mazzo degli scarti, scegliere una carta e rimetterla in mano.

COMMAND

Un'unità eroe con l'abilità COMMAND può spendere un potere per consentire a un'unità eroe in banda (cioè un' unità eroe nello stesso spazio di terra o attaccata allo stesso luogo sul guardiano) di muoversi o di compiere qualsiasi azione disponibile.



CARATTERISTICHE GUARDIANI

Ogni guardiano ha un insieme unico di regole e azioni speciali che lo aiutano a sconfiggere i piccoli abitanti di Skulk Hollow. Il giocatore guardiano può vincere soddisfacendo la condizione di vittoria unica del proprio guardiano, invece di eliminare il leader. Questo incoraggia i giocatori a esplorare diverse strategie con ogni combinazione di guardiano e leader.



SPECIALE

- Se Grak ha nove o più ferite all'inizio del turno del giocatore guardiano, può compiere un'azione aggiuntiva.
- · Grak non può detenere cubi potere.



CONDIZIONE VITTORIA

Il giocatore guardiano vince se elimina otto unità eroe. Utilizzare il token tributo per tenere traccia di questo risultato durante il gioco.

AZIONI



GAZE: Infligge una ferita a qualsiasi unità eroe in uno spazio di terra circostante che condivida un lato con lo spazio di terra di Grak. Se più unità eroe possono essere bersagliate, il giocatore guardiano sceglie quale colpire.



SWING: Infligge una ferita a qualsiasi unità eroe nello spazio di terra di Grak. Se più unità eroe possono essere bersagliate, il giocatore guardiano sceglie quale colpire.



THROW: Rimuove un'unità eroe da Grak e la posiziona in un qualsiasi spazio a terra. L'unità eroe rimossa può essere collocata nell'attuale spazio terreno di Grak.



STOMP: Muove tutte le unità eroe dallo spazio terreno di Grak ad altri spazi terreno. Se più unità eroe sono colpite, il giocatore guardiano può spostarle tutte nello stesso spazio terreno o in spazi terreni diversi.



MEND: Rimuove un token ferita da un qualsiasi luogo su Grak e lo rimette in riserva. Questa azione può rendere nuovamente attivo un luogo disattivato.



PREPARARE: Scarta una carta, poi ne fa pescare due. Questa azione è sempre disponibile e non richiede di giocare una carta.



SETUP UNICO

- Posizionare la figura di Grak nello spazio LAIR.
- Posizionare il token tributo sullo spazio "O" della plancia giocatore Grak.





SPECIALE

· Apoda può contenere un cubo potere.



CONDIZIONE VITTORIA

Il giocatore guardiano vince se raccoglie tutti e quattro i token runa con l'azione BURROW. Posizionare i token runa raccolti sul tracciato delle rune di Apoda.

AZIONI



STAB: Infligge una ferita a qualsiasi unità eroe in uno spazio di terra circostante che non condivida un lato con lo spazio di terra di Apoda. Se più unità eroe possono essere bersagliate, il giocatore guardiano sceglie quale colpire.



SIZZLE: Infligge una ferita a tutte le unità eroe attaccate ali luoghi SLAM, STAB e SIZZLE su Apoda. Le postazioni SIZZLE non possono essere bersaglio di MISSILE ATTACK o abilità DASH.



SLAM: Rimuove tutte le unità eroe da Apoda e le posiziona nello spazio terreno di Apoda. Il leader di Foxen non può essere bersagliato quando è in banda.



BURROW: Raccoglie un token runa dallo spazio terreno di Apoda, se possibile. Poi sposta Apoda nello spazio LAIR.



MOLT: Rimuove una ferita da qualsiasi luogo SLAM, STAB o BURROW di Apoda.



PREPARARE: Scarta una carta, poi ne fa pescare due. Questa azione è sempre disponibile e non richiede di giocare una carta.



SETUP UNICO

- Posizionare la figura di Apoda nello spazio LAIR.
- Posizionare quattro token runa: due nello spazio KEEP, uno nello spazio FARM e uno nello spazio MINE.





TANTHOS & 8:4 1:2

SPECIALE

- Durante il setup, un token radice viene posizionato nello spazio LAIR, mentre gli altri cinque vengono posizionati nei rispettivi spazi designati sulla plancia giocatore Tanthos.
- Il giocatore guardiano può spostare i token radice sulla mappa Skulk Hollow con l' azione MOVE.
- Il giocatore eroe può distruggere un token radice con un 'azione MELEE ATTACK o MISSILE ATTACK. Quando vengono distrutti, i token radice vengono riportati ngli spazi designati sulla plancia giocatore Tanthos.
- I token radice non impediscono al giocatore eroe di evocare nuove unità eroe.
- · Tanthos può contenere un cubo potere.



- Posizionare la figura di Tanthos, insieme a un token radice, nello spazio LAIR.
- Posizionare i cinque token radice rimanenti nei rispettivi spazi designati sulla plancia giocatore Tanthos.

26526



CONDIZIONE VITTORIA

Il giocatore guardiano vince se tutti e sei i token radice sono presenti contemporaneamente sulla mappa Skulk Hollow.

AZIONI



SHOCK: Infligge una ferita a qualsiasi unità eroe attaccata a Tanthos o nello spazio terra di Tanthos. Se più unità eroe possono essere bersagliate, il giocatore guardiano sceglie quale colpire.



TUNNEL: Posiziona un token radice in uno spazio di terreno vuoto. Per essere considerato vuoto, uno spazio terreno non può contenere figure o token controllati da uno dei due giocatori.



CRUSH: Ogni token radice infligge una ferita a tutte le unità eroe nel suo spazio terreno. Se ci sono più token radice nello stesso spazio di terra, risolvete gli effetti di ciascuno separatamente.



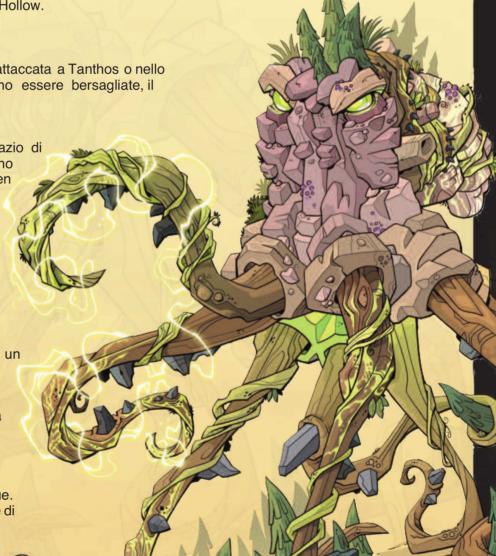
PULL: Sposta un'unità eroe da uno spazio terreno circostante a uno spazio terreno con un token radice.



MEND: Rimuove un token ferita da un qualsiasi luogo di Tanthos e lo rimette nella riserva. Questa azione può rendere nuovamente attivo un luogo disattivato.



PREPARARE: Scarta una carta, poi ne fa pescare due. Questa azione è sempre disponibile e non richiede di giocare una carta.





SPECIALE

La carta status di Raptra indica se Raptra è a terra o in aria. La carta status inizia la partita con il lato terra rivolto verso l'alto, ma il giocatore guardiano può girarla sul lato opposto con l'azione LAUNCH. Dare quella in più all'avversario.

- Lato terra : se la carta status è sul lato terra , il giocatore guardiano non può effettuare l'azione SHRIEK.
- · Lato aria: se la carta status è sul lato aria...
 - Posizionare il token nuvola sotto la figura del Raptra come promemoria.
 - Il giocatore guardiano non può effettuare l'azione CLAW.
 - Il giocatore eroe non può effettuare l'azione LEAP.
 - Quando il giocatore guardiano effettua l'azione MOVE, può muovere Raptra nella direzione scelta fino a due volte.
 - Il giocatore eroe può spendere un'azione per scartare una carta a caso dalla sua mano, in modo da ribaltare la carta status sul lato terra.
- Raptra può ancora essere bersagliato dall'azione MISSILE ATTACK.
- · Raptra può contenere fino a due cubi energia.

CONDIZIONE VITTORIA

Se, in qualsiasi momento, il leader dei Foxen è l'unica unità eroe sulla mappa Skulk Hollow, il giocatore Guardiano vince.

AZIONI



FLAP: Rimuovere un'unità eroe da Raptra, o da da uno spazio terreno circostante e posizionarla in uno spazio terreno. L'unità eroe rimossa può essere posizionata nello spazio terreno attuale di Raptra.

CLAW: Infligge una ferita a tutte le unità eroe nello spazio di terra di Raptra. La carta status deve essere rivolta verso il lato terra.



SHRIEK: Infligge una ferita a tutte le unità eroe negli spazi FOREST e TOWN. La carta status deve essere rivolta verso il lato aria Quando spende energia per effettuare questa azione, il giocatore guardiano deve spendere due poteri.



LAUNCH: Capovolge la carta status di Raptra sul lato opposto Rimuove o aggiunge il token nuvola sotto la figura di Raptra.



MEND: Rimuove un token ferita da un qualsiasi luogo di Raptra e la rimette in riserva. Questa azione può rendere nuovamente attivo un luogo disattivato.



PREPARARE: Scarta una carta, poi ne fa pescare due. Questa azione è sempre disponibile e non richiede di giocare una carta.



SETUP UNICO

- Posizionare la figura di Raptra nello spazio LAIR.
- Posizionare la carta status accanto alla plancia del giocatore Raptra, con il lato terra rivolto verso l'alto.
- Posizionare il token nuvola accanto alla carta status.





