

# Variante non ufficiale per la Forma Suprema in solitario di Tash-Kalar

## *“High-Specter”*

Si applicano le regole della Forma Suprema per due giocatori ad eccezione di quelle menzionate.

### Setup:

- Sarà necessario un dado per la partita (si raccomanda un d6).
- Mischia un mazzo della “fazione” nemica e piazzalo vicino al tabellone. Non distribuire nessuna carta all’avversario, non avrà una mano di carte durante la partita.
- Colloca le pedine nemiche sul tabellone in questo modo:



- Non rivelare la carta in cima al mazzo dei compiti. Durante la partita ogni volta che qualcuno completa un compito, svela la carta in cima al mazzo dei compiti. Se questo compito è dello stesso tipo di uno degli altri due, poni il compito appena pescato in fondo al mazzo e rivelane un altro.
- Il primo turno è sempre del giocatore.

### Turno dell’avversario:

- Pesca la prima carta del mazzo dell’avversario (e mettila nella sua pila degli scarti). Se questa era l’ultima carta dell’avversario, **perdi** automaticamente la partita.
- Se la carta è una creatura semplice e tu hai almeno una pedina sul tabellone, devi distruggere la tua pedina dal grado più alto sul tabellone (nel caso in cui ci fosse un pareggio, scegli quella che vuoi). Pesca un’altra carta dell’avversario (anche se non hai distrutto nessuna pedina). E’ possibile che ci sia una sequenza di carte creatura semplice in questo modo.

- Se la carta è una creatura eroica e se il dado non è ancora stato piazzato, lancialo per determinare quale compito verrà selezionato dall'avversario (1-2 primo compito, 3-4 secondo compito, 5-6 terzo compito). Dopo questo lancio porre il dado sul numero 1 sul compito selezionato. Quando verrà pescata una creatura eroica dal mazzo avversario e il dado sarà già su un compito, incrementare il valore del dado di uno
- Controlla quando il dado raggiunge il valore riportato sul compito. Quando questo accade segui le seguenti istruzioni:
  - Devi distruggere tante tue pedine quanto è il valore del compito (puoi scegliere qualsiasi pedina). Se hai meno pezzi del valore indicato distruggine quanti più possibile.
  - L'avversario completa quel compito e puoi pescare il nuovo compito dalla cima del mazzo (attenzione alle regole sulla tipo del nuovo compito)
- Fine del turno dell'avversario.

Se l'avversario innesca la fine della partita completando un compito, il suo prossimo (ultimo) turno inizierà piazzando una pedina leggendaria in uno spazio vuoto del tabellone. Quindi procedi con il normale turno dell'avversario.

#### **Cambiamenti del tuo turno:**

- Il compito con il dado è bloccato, non lo puoi completare.
- Puoi usare un impeto solo all'inizio del tuo turno in base a queste condizioni:
  - L'avversario ha esattamente 1 punto in più: usa l'effetto in basso.
  - L'avversario ha esattamente 2 punti in più: usa l'effetto in alto.
  - L'avversario ha esattamente 3 punti in più: usa prima l'effetto in alto e poi quello in basso.
- Se utilizzi l'espansione Etherweave: quando calcoli la differenza di punteggio per utilizzare l'impeto non contare mai la tua creatura in attesa (questa eccezione vale solo in questo caso).
- Se il mazzo degli impeti è terminato non mischiare gli scarti. Hai finito le tue opzioni per gli impeti.
- Se il mazzo delle leggende è terminato mischia gli scarti e crea un nuovo mazzo.
- Se il tuo mazzo è terminato applica le regole normali e innesca la fine della partita.
- Quando cerchi di completare un compito considera i pezzi dell'avversario sul tabellone come tuoi (ad esempio l'avversario all'inizio della partita ha già delle pedine sui quadrati colorati, probabilmente potrai utilizzare quelle pedine in qualche modo o magari metterai in gioco delle pedine avversarie con gli effetti delle carte).
- Per i compiti del tipo "distruggi" conta anche le pedine distrutte del tuo colore (durante il tuo turno). Questa sarà la tua maggior fonte di distruzione.
- Se la partita finisce senza che il mazzo avversario sia finito conta i tuoi punti secondo il regolamento. Se c'è un pareggio senza contare i punti per le pedine, l'avversario **vince** automaticamente. Durante la partita le pedine leggendarie contano come punti come nel gioco normale.