



Doomtrooper: REGOLAMENTO 2.0 (2024.01.31)

Obiettivo

Lo scopo del gioco DOOMTROOPER è di utilizzare le forze a propria disposizione per sconfiggere i guerrieri dell'avversario guadagnando i Punti Promozione. Quando un giocatore raggiunge i 40 Punti Promozione vince la partita. In caso di punteggio uguale, la partita è pari.

Numero di giocatori

DOOMTROOPER è un gioco per 2 o più giocatori.

Collezione

La Collezione è l'insieme del **Mazzo di carte da Pescare**, del **Mazzo di carte Scartate**, delle **carte della Riserva** e le **carte della Mano**. Le carte Eliminate e quelle in gioco non fanno parte della Collezione.

• Mazzo di carte da Pescare

Ogni giocatore deve disporre di un Mazzo da gioco costituito da almeno 60 carte che deve contenere un minimo di cinque guerrieri combattenti.

• Mano

All'inizio di ogni suo turno il giocatore pescherà dal suo Mazzo di carte da Pescare le carte da tenere in mano. La Mano di carte ha un limite di 7 (sette) carte, ma può variare per mezzo di carte giocate o effetti. I giocatori avversari non possono vedere quali carte vengono pescate.

• Mazzo di carte Scartate

Le carte usate o "uccise" (come i guerrieri con tutte le loro carte assegnate) finiscono nel Mazzo delle carte Scartate a faccia in giù. I giocatori avversari non possono vedere quali carte vengono scartate.

• Mazzo di carte Eliminate

Le carte eliminate dal gioco dopo l'uso sono messe a faccia in giù nel Mazzo di carte Eliminate.

• Mazzo di carte di Riserva

La Riserva deve essere sempre costituita da 25 carte esatte. Alla fine di ogni partita, il giocatore può sostituire in pari numero le carte del suo Mazzo da Pescare con carte della Riserva.

• Limite delle carte

Le carte possono essere presenti al massimo in 5 copie ognuna se non sono limitate a 1, 2, 3 o illimitate.

NOTA: Durante una partita non è permesso guardare nei propri Mazzi di carte da Pescare, Scartate, Eliminate e Riserva né in quelli degli avversari, salvo per effetti di carte che permettono di guardare e "manipolare" le carte o del Mazzo di carte da Pescare o della Mano o delle Scartate o delle Eliminate o della Riserva dei giocatori. In questo caso si deve sempre rimescolare il mazzo dopo che ha subito l'effetto.

Disposizione sul tavolo

Sul tavolo da gioco lo spazio davanti ad ogni giocatore è occupato dal Mazzo di carte da Pescare, dal Mazzo di carte Scartate, dal Mazzo di carte Eliminate, dal Mazzo delle Carte di Riserva e dalle Aree di gioco divise in: Squadra, Schieramento e Avamposto.

Vi sono poi i segnalini per le pile dei Punti Destino e dei Punti Promozione per indicarne i punteggi.

Aree di Gioco

Le Aree di gioco sono zone in cui si introducono principalmente i guerrieri e dove avvengono i combattimenti. Queste Aree sono la Squadra, lo Schieramento e l'Avamposto.

• La Squadra

Nella propria Squadra si introducono guerrieri Doomtrooper. I guerrieri che non hanno affiliazione Oscura Legione o di una delle Tribù della Terra sono usualmente considerati come Doomtrooper. La Squadra non rappresenta una singola unità combattente ma è l'insieme dei Doomtrooper controllati dal giocatore.

• Lo Schieramento

Nel proprio Schieramento si introducono guerrieri dell'Oscura Legione. Lo Schieramento non rappresenta una singola unità combattente ma è l'insieme dei guerrieri dell'Oscura Legione controllati dal giocatore.

• L'Avamposto

Nel proprio Avamposto si introducono i guerrieri delle Tribù (Tribali) o affiliati alle Tribù del pianeta Terra. L'Avamposto non rappresenta una singola unità combattente ma è l'insieme dei guerrieri delle tribù controllati dal giocatore.

NOTA: Un giocatore può avere contemporaneamente in gioco guerrieri Doomtrooper, guerrieri dell'Oscura Legione e guerrieri delle Tribù nelle rispettive Aree, ma questo non rappresenta un obbligo. Si può giocare anche solo con guerrieri Doomtrooper, solo con guerrieri dell'Oscura Legione o solo con guerrieri delle tribù.

Comunque, ogni giocatore possiede sempre una Squadra, uno Schieramento e un Avamposto, anche se non ha guerrieri presenti in quelle Aree.

Segnalini

I segnalini sono usati per tenere il conto di alcune cose, tra le quali i Punti Destino, i Punti Promozione o eventuali contatori di un particolare effetto. Per i segnalini è possibile utilizzare monete, fiches o altro che serva allo scopo.

• Segnalini Punti Destino (PD)

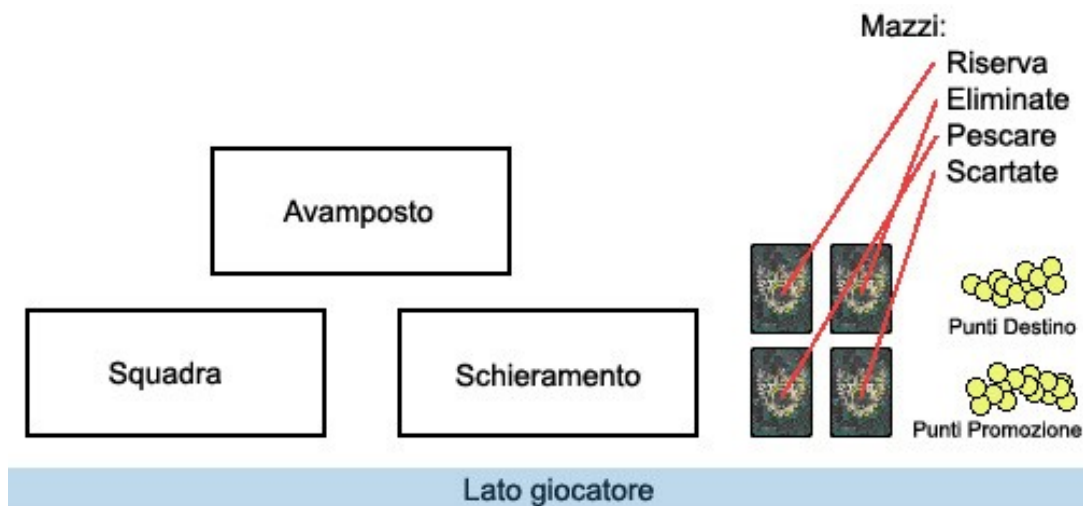
I PD sono la "moneta" del gioco: servono per introdurre i guerrieri o pagare determinati effetti delle carte. Ogni giocatore ha una propria pila di Punti Destino. Ad ogni partita il giocatore inizia con una pila Punti Destino di 5 (cinque) PD.

• Segnalini Punti Promozione (PP)

I Punti Promozione sono lo scopo del gioco.

I PP possono essere guadagnati prevalentemente uccidendo i guerrieri avversari ma ci sono anche altri modi per accumularli. Il giocatore che raggiunge la quantità prefissata di PP vince la partita.

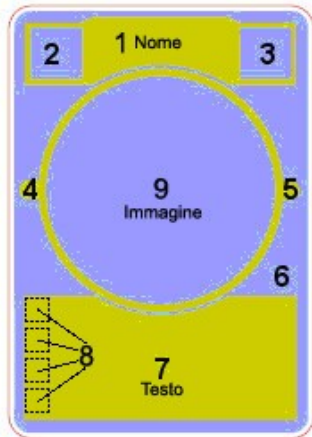
Ogni giocatore ha una propria pila di Punti Promozione. Ad ogni partita il giocatore inizia con una pila Punti Promozione di 0 (zero) PP.



Elementi del gioco -Le carte

Le carte sono lo strumento con il quale si sviluppa una partita di Doomtrooper.

La maggior parte delle carte segue il seguente schema grafico:



- 1- Nome
- 2- Icona del tipo di carte
- 3- Icona di Affiliazione
- 4- Icona Post-play
- 5- Limite di Collezione
- 6- Icona dell'Espansione
- 7- Testo della carta
- 8- Valori di combattimento
- 9- Immagine della carta

• Nome (1)

È il titolo della carta o di cosa essa rappresenta. Il nome di ogni carta può rappresentare una definizione di gioco.

• Icona del tipo di carta (2)

Ognuna delle differenti tipologie di carte ha un Icona che permette di avere un rapido riconoscimento del tipo di carta in questione. Le tipologie di carte sono:



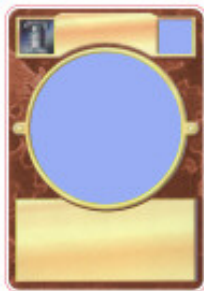
Guerriero

I guerrieri sono l'ossatura di Doomtrooper. Grazie ai loro scontri si guadagnano i Punti Promozione. La maggior parte delle Azioni avvengono tramite i guerrieri in gioco. I guerrieri sono introdotti nelle proprie Aree di Combattimento e vengono utilizzati per attaccare altri guerrieri in gioco. I guerrieri sono facilmente distinguibili dalle altre carte anche perché contengono più informazioni. Nella parte sinistra dell'area del testo (7) di ogni carta guerriero, sono indicati i quattro valori di combattimento (C, S, A e V).



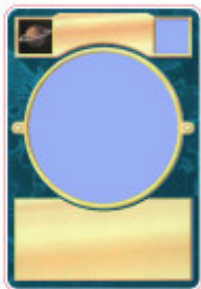
Equipaggiamento

Queste carte sono assegnate ai guerrieri per incrementare le caratteristiche di combattimento o per conferire abilità speciali. Le carte Equipaggiamento sono assegnate al guerriero e vi rimangono associate fino a che sono scartate attraverso carte giocate o fino a quando il guerriero non viene ucciso. Alcune carte Equipaggiamento hanno definizioni ulteriori come ARMA, ARMATURA, o VEICOLO. Questi sono equipaggiamenti che hanno particolari regole.



Fortificazione

Le Fortificazioni rappresentano costruzioni e strutture. Esse vengono assegnate dal giocatore nelle proprie Aree di Combattimento per incrementare le capacità difensive dei guerrieri o dare loro abilità speciali. Le Fortificazioni rimangono in gioco durante la partita, anche se non hai guerrieri in gioco.



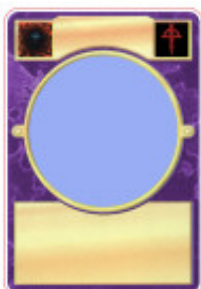
Missione

Le Missioni sono particolari istruzioni o tattiche impartite ai guerrieri. Una Missione deve essere introdotta in gioco prima che questa possa essere effettuata. Una carta Missione riporta sempre sul proprio testo quale guerriero possono compierla e le particolari istruzioni da seguire esattamente. Alcune Missioni possono essere assegnate anche ai giocatori. Completata una Missione, il giocatore o i suoi guerrieri guadagnano la ricompensa o speciali bonus.



Incantesimi dell'Arte

Gli incantesimi dell'Arte possono essere lanciati da Doomtrooper o altri guerrieri in grado di utilizzare l'Arte. Molti di questi sono guerrieri legati alla Fratellanza. Questi magici incantesimi possono essere giocati per fornire particolari effetti. L'Arte si suddivide in varie discipline (o aspetti) e la maggior parte dei guerrieri che può manipolare l'Arte è in grado di lanciare solo determinate discipline. Ogni carta Arte avrà riportato nel proprio testo quale disciplina l'incantesimo rappresenta e quando può essere giocata.



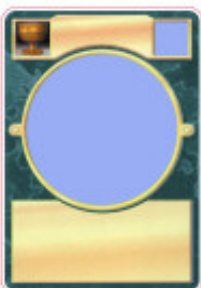
Doni dell'Oscura Simmetria

Le carte Oscura Simmetria rappresentano speciali abilità che gli Apostoli Oscuri hanno donato ai propri seguaci. A differenza delle Arti, le carte dell'Oscura Simmetria vengono assegnate ai singoli guerrieri e vi rimangono associate. Un guerriero dell'Oscura Legione può ricevere qualsiasi numero di carte dell'Oscura Simmetria, ma non può avere più di una copia identica della stessa carta.



Speciale

Le carte Speciali costituiscono la maggior parte delle carte del gioco. Sono carte molto particolari, che possono essere utilizzate in modi differenti durante la partita e nei combattimenti per apportare modifiche ai valori di combattimento di un guerriero o per creare situazioni particolari. Ogni carta Speciale indica sul proprio testo quando può essere giocata, il suo costo e gli effetti che essa fornisce.



Reliquia

Le Reliquie rappresentano antichi artefatti, cimeli di battaglie o speciali armamenti di grande potere. Non è necessario avere in gioco la carta Famoso Collezionista per introdurre in gioco le carte Reliquia. Esse vengono assegnate al guerriero e rimangono associate fino a che sono scartate attraverso carte giocate o il guerriero non viene ucciso. Le Reliquie sono simili agli Equipaggiamenti, ma non sono considerate tali.



Warzone

Le Warzone rappresentano specifici campi di battaglia nell'universo di Mutant Chronicles nelle quali un singolo guerriero si può difendere quando viene attaccato da un guerriero nemico. Non è necessario avere in gioco la carta Grande Stratega per poter introdurre in gioco delle carte Warzone.



Alleanza

Le Alleanze sono i capisaldi dell'universo di Mutant Chronicles e la maggior parte dei guerrieri fanno parte di una Alleanza. I giocatori possono apertamente decidere di giocare una delle Alleanze, dando ai propri guerrieri che appartengono ad essa un considerevole bonus. Al contrario delle altre carte, le Alleanze non hanno un'icona di riconoscimento, non hanno affiliazione e la loro disposizione di stampa è differente.



Potere Ki

Nel corso dei secoli, i guerrieri Mishima hanno sviluppato dei poteri ignoti alle altre corporazioni e alla Fratellanza, chiamati Poteri Ki. La maggior parte di coloro che usano i Poteri Ki non mostra alcuna traccia dell'Oscurità e alcuni di essi sono più resistenti ad essa della gente comune.



Animale

Gli Animali rappresentano le bestie che si trovano in Dark Eden e che i guerrieri che combattono sulla Terra possono cavalcare in battaglia come se fossero dei Veicoli.



Guerre Corporativa

Le carte Guerra Corporativa descrivono le guerre tra le cinque Corporazioni di Mutant Chronicles. Giocando una Guerra Corporativa i giocatori ottengono molti vantaggi, ma devono tener conto anche di alcune restrizioni. Una particolare sottocategoria delle Guerre Corporative è l'Opzione di Guerra Corporativa. Questa tipologia di carte è stata introdotta con l'espansione Corporate Wars. Le Opzioni di Guerra sono invece state introdotte con l'espansione Dementia.



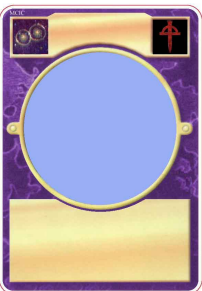
Battaglia

Le carte Battaglia descrivono le campagne militari più importanti che hanno significato vittorie importanti o brucianti sconfitte nell'universo di Mutant Chronicles. Ognuna di queste carte descrive la situazione iniziale dei difensori prima della battaglia e di solito il giocatore che introduce una carta Battaglia ottiene alcuni vantaggi. Questa tipologia di carte è stata introdotta con l'espansione SkullSeekers.



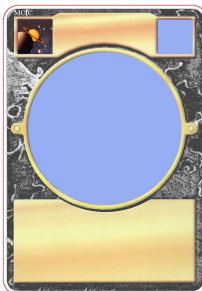
Campagna

Gli Apostoli, i Leader Corporativi e i Leader delle Tribù possono iniziare delle Campagne per ottenere vari effetti particolari. Questa tipologia di carte è stata introdotta con l'espansione Revival.



Varco

I Varchi sono una tipologia delle carte Oscura Simmetria, e rappresentano ulteriori poteri speciali molto devastanti che Ilian ha voluto conferire ai suoi seguaci. Le carte Varchi sono considerati Doni (Maggiori) di Ilian. Questa tipologia di carte è stata introdotta con l'espansione Void.



Pianeta

I Pianeti sono la tipologia di carte che rappresentano i **mondi** del Sistema Solare su cui avvengono gli scontri tra le fazioni in guerra nell'universo di Mutant Chronicles. Questa tipologia di carte è stata introdotta con l'espansione Worlds at War.

• Icone di affiliazione (3)

Generalmente ogni carta ha un'affiliazione che indica a quale organizzazione la carta è associata. L'affiliazione della maggior parte delle carte non ha un effetto sul gioco. L'eccezione principale riguarda le carte guerriero. L'affiliazione di un guerriero è molto importante in quanto indica quali altri guerrieri può attaccare. L'affiliazione rappresenta anche l'origine della carta, che può diventare importante durante lo svolgimento del gioco. Le affiliazioni in DOOMTROOPER sono le seguenti:



I Bauhaus sono governati da quattro antiche famiglie di Elettori Ducali. Il servizio militare è una tradizione tenuta in gran conto. La milizia Bauhaus è nota per i loro equipaggiamenti di alta qualità e le loro possenti unità corazzate. I guerrieri Bauhaus sono considerati guerrieri corporativi e Doomtrooper.



La **Capitol** è l'unica corporazione che assomiglia ad un concetto convenzionale di impero economico. L'amministrazione della Capitol è formata dal Consiglio dei Direttori eletto dai cittadini azionisti della corporazione. I fucilieri dell'esercito Capitol sono i ragazzi gloriosi del campo di battaglia. I guerrieri Capitol sono considerati guerrieri corporativi e Doomtrooper.



La **Cybertronic** è la più recente e potente corporazione emersa e anche la più sconosciuta. L'organizzazione della Cybertronic è principalmente costituita di ex-membri di altre corporazioni, ora impiantati con congegni cybermeccanici. In un'era dove i dispositivi elettronici vengono osservati con trepidazione, i membri della Cybertronic sono visti da molti, specialmente dalla Fratellanza, come eretici. I guerrieri Cybertronic sono considerati guerrieri corporativi e Doomtrooper.



I Clan aristocratici degli **Imperiali** sono capeggiati da Sua Serenità Imperiale e governati dal Parlamento. Gli Imperiali sono considerati la corporazione più debole, ma hanno il più grande numero di forze speciali e ciò che li spinge a sopravvivere è la lotta contro l'Oscura Legione (motivati dal fatto che furono proprio gli Imperiali a permettere all'Oscura Legione di entrare nella realtà umana). I guerrieri Imperiali sono considerati guerrieri corporativi e Doomtrooper.



La fiera e nobile dinastia feudale **Mishima** vanta i più disciplinati e devoti guerrieri in tutto il sistema solare. Famiglia, lealtà, onore, tradizione e gloria sono alla base dell'ideale Mishima. I loro Ninja sono temuti da tutti. I guerrieri Mishima sono considerati guerrieri corporativi e Doomtrooper.



La **Fratellanza** è la potenza personificata dall'autorità del Cardinale, l'unico leader spirituale dell'umanità. La Fratellanza è organizzata in Quattro Direttorati: i Mistici, l'Inquisizione, la Missione e l'Amministrazione. La Fratellanza è unita nella lotta contro l'Oscura Simmetria e le spaventose orde dell'Oscura Legione. I guerrieri della Fratellanza sono considerati Doomtrooper.



Autentici nomadi, i **Crescentia** si spostano da un luogo a un altro servendosi di animali enormi sulle cui groppe montano case e villaggi. Seguono fedelmente il loro Khan e le parole dei loro Profeti. I guerrieri Crescentia sono considerati guerrieri delle Tribù (Tribali).



La **Triade Luterana** indubbiamente è la più debole delle tribù europee. Ma i Luterani sono sicuramente i più devoti e la loro collera li rende nemici temibili e il loro fervore religioso li fortifica. I guerrieri della Triade Luterana sono considerati guerrieri delle Tribù (Tribali).



I **Figli di Rasputin** sono una popolazione fiera e controllano la zona dell'Europa orientale. Le loro gigantesche macchine da guerra sembrano minuscole solo se messe a confronto con le loro città megalitiche. I guerrieri Figli di Rasputin sono considerati guerrieri delle Tribù (Tribali).



I **Templari** sono umani geneticamente mutati e si servono della forza brutta per dominare i loro nemici. Considerano le proprie mutazioni come un dono, il marchio dei veri dominatori di Dark Eden. I guerrieri Templari sono considerati guerrieri delle Tribù (Tribali).



Gli **Atlantidei** hanno sviluppato abilità mentali molto potenti permettendogli di comunicare tra di loro. Abitano nelle profondità marine dei mari dell'Europa, e alcune leggende narrano di fortezze secondarie sui litorali del Nord Africa. I guerrieri Atlantidei sono considerati guerrieri delle Tribù (Tribali). Gli Atlantidei sono stati introdotti con l'espansione 5th Tribe (La Quinta Tribù).



L'**Oscura Legione** è l'incarnazione del male. Condotta dai cinque Apostoli Oscuri (Algeroth, Ilian, Demnogonis, Semai e Muawijhe, ognuno dei quali ha un potere unico nelle terribili forze della Oscura Simmetria), le orde dell'Oscura Legione sono orribili, spietate e sembra quasi impossibile sconfiggerle. L'Oscura Legione conta sui contrasti esistenti fra le potenze corporative e in una facile conversione all'oscurità delle sue vittime nella ricerca della totale rovina e schiavitù del genere umano.



Molte carte di DOOMTROOPER hanno un'icona **Generica**. Queste carte non hanno un legame specifico con una delle affiliazioni sopra descritte. I guerrieri con l'affiliazione Generica, a meno che non sia diversamente specificato sulla carta stessa., sono considerati Doomtrooper quando sono posti nella Squadra, guerrieri dell'Oscura Legione se posti nello Schieramento e quando sono introdotti nell'Avamposto sono considerati guerrieri Tribali

• Icone post-play (4)

Normalmente ogni carta, una volta giocata, entra in gioco e vi rimane in modo permanente (a meno che non la si tolga dal gioco con altre carte giocate o effetti). Ci sono però delle carte che esauriscono il loro impatto sul gioco una volta usate e che poi vanno scartate o eliminate.

Molte carte hanno alla sinistra dell'immagine una icona che indica cosa fare con la carta dopo averla giocata. Vi sono tre diverse icone:



Assegnazione

La carta viene messa sulla carta sulla quale viene giocata. La carta è considerata assegnata permanentemente. L'assegnazione può venire infranta attraverso carte giocate, effetti o se la carta base che aveva ricevuto tale assegnazione viene tolta dal gioco.



Scarto

La carta deve essere scartata e messa nel Mazzo delle carte Scartate. Le carte con questa icona non entrano mai realmente "in gioco" ma esauriscono il loro effetto durante il periodo in cui dalla mano del giocatore vanno nel Mazzo delle carte Scartate. Quindi, poiché non restano in gioco, questo tipo di carte può essere contrastato o influenzato solo nel momento in cui vengono giocate.



Eliminazione

La carta deve essere eliminata e messa nel Mazzo delle carte Eliminate. La carta viene eliminata dalla partita e non può rientrare in gioco. La carta che è stata eliminata non è considerata scartata, ma eliminata: questa è una grossa differenza. Per esempio una carta che "non può essere scartata", può essere eliminata e una carta che non può essere eliminata dal gioco può però venire scartata. Se una carta con l'icona dell'eliminazione viene negata attraverso carte o effetti, essa viene comunque rimossa dal gioco anche se non ha avuto effetto sul gioco.

• Limite di Collezione (5)

In alcune carte può essere indicato un numero che specifica quante copie di tale carta il giocatore può avere al massimo nella propria Collezione.

• Icona dell'Espansione (6)

Questa icona non ha effetto sul gioco e indica solo il set o l'espansione di cui fa parte la carta.

• Testo della carta (7)

Le abilità speciali e le restrizioni della carta vengono specificate in questo testo. Qui il giocatore trova tutte le istruzioni necessarie per giocare la carta. Alcune definizioni vengono riportate in caratteri maiuscoli nel testo della carta. Lo scopo di queste definizioni è discusso più avanti.

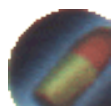
• Valori di Combattimento (8)

Alcune carte (Guerrieri, Warzone e Animali), a destra del testo della carta vengono riportati anche quattro Valori di Combattimento. Essi sono:



Corpo a Corpo (C)

Questa icona raffigura un pugno e indica l'abilità del guerriero nei combattimenti ravvicinati. Più alto è il valore, migliore è l'abilità del guerriero negli scontri corpo a corpo. Le Warzone e gli Animali, modificano il valore base di Corpo a Corpo (C) del guerriero. Un guerriero con – nella caratteristica C non potrà partecipare a combattimenti Corpo a Corpo.



Sparare (S)

Questa icona raffigura un proiettile e indica l'abilità del guerriero nei combattimenti a distanza a fuoco. Più alto è il valore, migliore è l'abilità del guerriero nelle sparatorie. Per le Warzone e gli Animali, il numero modifica il valore base di Sparo (S) del guerriero. Un guerriero con – nella caratteristica S non potrà partecipare a combattimenti in Sparo.



Armatura (A)

Questa icona raffigura uno scudo e indica l'abilità difensiva e la resistenza del guerriero. Più alto è il valore, più difficile diventa per gli avversari uccidere il guerriero. Per le Warzone e gli Animali, il numero modifica il valore base di Armatura (A) del guerriero. Un guerriero con – nella caratteristica A non potrà andare o essere in Copertura.



Valore (V)

Questa icona raffigura un diamante e indica il numero Punti Destino che il giocatore proprietario deve spendere per introdurre il guerriero in gioco, e il numero di Punti Promozione che un avversario guadagna, quando riesce ad uccidere tale guerriero. Per le Warzone e gli Animali, il numero modifica il Valore base (V) del guerriero.

• Immagine (9)

È una semplice rappresentazione grafica della carta.

Iniziare la partita

A sorte si decide chi sarà il primo di turno. I giocatori devono mischiare il proprio Mazzo di carte da Pescare e, se lo desiderano, possono mischiare il mazzo di carte da Pescare dell'avversario, pescare 7 carte per formare la propria Mano, e possono ricorrere al Dono del Cardinale.

✓ Il Dono del Cardinale

Per usufruire del Dono del Cardinale, un giocatore che non ha pescato nessun guerriero, dopo aver mostrato le carte all'avversario o al giudice di gioco, può pescare nuovamente sette carte e rimescolare le prime nel proprio Mazzo di carte da Pescare. Se il giocatore ha pescato anche un solo guerriero ma intende cambiare le proprie carte, può farlo ma in questo caso le carte vanno scartate. Questo può essere fatto solo una volta per partita e solo durante la pescata di apertura nel primo Turno di gioco.

Ordine di gioco

Durante il proprio Turno il giocatore segue un ordine di gioco che si suddivide in tre fasi. Alcune carte possono essere giocate solo in una determinata fase (indicata sulla carta). Una volta completate le tre fasi, la mano passa all'avversario. Le tre fasi sono le seguenti:

• Pescare

Il giocatore pesca dal Mazzo di carte da Pescare fino ad avere tante carte in mano quante gli sono permesse dal suo attuale limite (normalmente sette carte).

• Azioni

Ogni singolo giocatore ha a disposizione fino a tre Azioni. Le azioni possono essere compiute per giocare carte o attivare effetti. Le azioni che possono essere compiute giocando le varie carte sono:

- ✓ Meditare
- ✓ Introdurre un guerriero
- ✓ Andare al coperto
- ✓ Uscire dalla copertura
- ✓ Trasferire un guerriero
- ✓ Equipaggiare un guerriero o un'area
- ✓ Entrare/Uscire da un Veicolo
- ✓ Assegnare un Animale
- ✓ Costruire una Fortificazione
- ✓ Assegnare un Dono dell'Oscura Simmetria
- ✓ Assegnare un Potere Ki
- ✓ Assegnare una Missione
- ✓ Stabilire una Warzone
- ✓ **Iniziare una Battaglia**
- ✓ Inserire un Pianeta
- ✓ Attivare effetti
- ✓ Sabotare (Azione d'Attacco / Tattica)
- ✓ Attaccare (Azione d'Attacco / Tattica)

• Scartare

In questa fase il giocatore può scartare una carta se lo desidera.

INIZIO DEL TURNO DI UN GIOCATORE:

Il giocatore di turno ha precedenza di gioco rispetto al suo avversario. Ad esempio dopo aver pescato le carte il giocatore di turno decide se giocare una carta o eseguire un'azione prima del suo avversario.

Fase Pescare

Questa fase del gioco è obbligatoria. Se si esauriscono le carte del Mazzo di carte da Pescare, il gioco può continuare finché il giocatore ha ancora guerrieri in gioco o è in grado di introdurne uno. Un giocatore che, all'inizio del suo turno, ha esaurito il Mazzo di carte da Pescare e non ha guerrieri in gioco viene eliminato se durante i due Turni successivi non riesce ad introdurre in gioco un guerriero in grado di combattere. Se entrambi i giocatori finiscono il proprio Mazzo da gioco, la partita termina e il giocatore con il maggior numero di Punti Promozione vince. In caso di pareggio la partita prosegue fino a che un giocatore ha più Punti Promozione dell'altro.

In realtà la Fase Pescare è divisa in due sottofasi:

- ✓ **Sottofase Pre-Pesca** Ha luogo tra l'inizio della Fase Pescare e nel momento in cui si pescano effettivamente le carte. Durante questa sottofase il giocatore di Turno può giocare carte "GIOCABILI DURANTE IL TUO TURNO" e tutti i giocatori possono giocare carte "GIOCABILI IN OGNI MOMENTO".
 - Un giocatore che deve spendere o guadagnare punti D nella propria fase Pescare a causa degli effetti di alcune carte, può decidere liberamente l'ordine in cui farlo, **a meno che sia specificato diversamente sulle carte in gioco.**
- ✓ **Sottofase Pesca effettiva** quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di giocare le loro carte durante la fase di "Pre-Pesca", il giocatore di turno pesca le carte. Pescare le carte è considerato un evento "istantaneo" e nessuna carta può essere giocata mentre un giocatore sta pescando le carte. Appena il giocatore pesca la sua ultima carta, ha inizio la Fase Azioni.
 - Se durante il primo turno un giocatore rimane con meno di sette carte in mano, può pescare durante la propria fase Pescare. Ovviamente, questo può succedere solo al giocatore secondo di mano. Nella propria fase Pescare del primo turno di gioco è possibile pescare solo fino a sette carte.
 - Tutti i vantaggi e le limitazioni che si producono prima o durante la fase Pescare iniziano ad avere effetto a partire dal secondo turno di gioco.

NOTA: se è il primo Turno di gioco, il primo giocatore di turno NON usufruisce di una Fase Pescare. Il primo Turno di gioco del primo giocatore inizia direttamente con la Fase Azioni.

Fase Azioni

Ogni giocatore, nel proprio turno, dispone di tre Azioni:

2 Azioni normali (o Azioni Standard) e 1 Azione d'Attacco o di Sabotaggio (o Azione Tattica).

Le Azioni possono essere compiute nell'ordine che si desidera e la stessa Azione può essere ripetuta più volte durante il proprio turno ma tenendo conto di un'eccezione:

l'Azione d'Attacco o di Sabotaggio (o Azione Tattica) è **una sola** per turno e deve essere **l'ultima Azione** compiuta dal giocatore. Se un giocatore esegue una Azione d'Attacco o Sabotaggio (Azione Tattica) prima di aver usato le Azioni normali (Azioni Standard), queste ultime sono perse.

Un giocatore è libero di usare una o due o tre o nessuna delle Azioni che ha a disposizione nel turno. Tutte le Azioni inutilizzate sono perse e non possono essere recuperate nei turni successivi.

NOTA: nessun giocatore può compiere alcuna Azione di Attacco durante il suo primo turno. Questo include anche Azioni d'Attacco guadagnate da carte Speciali e da altri effetti.

NOTA: Azioni aggiuntive guadagnate tramite carte o effetti possono essere usate a discrezione del giocatore (a meno che l'effetto o la carta non specifichi che debbano essere compiute dallo stesso guerriero che le fornisce)

Le Azioni che un giocatore può compiere sono le seguenti:

• Meditare

Per ogni Azione "Meditare" eseguita, il giocatore può aggiungere un segnalino nella propria pila di PD ottenendo di fatto un PD. Un giocatore può eseguire Azioni "Meditare" anche se non ha guerrieri in gioco.

• Introdurre un guerriero

Con questa Azione, il giocatore può introdurre un guerriero giocando dalla propria mano la carta guerriero, ponendola nell'Area di Combattimento appropriata e pagandone il Valore (V) in PD. Se non si possiedono abbastanza PD, il guerriero non può essere introdotto in gioco.

L'affiliazione del guerriero indicherà al giocatore dove può essere introdotto:

- ✓ i Doomtrooper (le cinque affiliazioni corporative e la Fratellanza) devono entrare in gioco nella propria Squadra
- ✓ i guerrieri dell'Oscura Legione devono entrare in gioco nel proprio Schieramento
- ✓ i guerrieri delle Tribù (o Tribali) non possono MAI entrare in gioco in un'Area diversa dall'Avamposto; guerrieri di Tribù differenti non possono essere in gioco contemporaneamente nello stesso Avamposto
- ✓ i guerrieri con affiliazione Generica specificano nel proprio testo dove entrano in gioco

• Andare al Coperto

Mettere un guerriero in Copertura costa un'Azione. La carta del guerriero messo in Copertura deve essere voltata a faccia in giù con tutte le carte assegnategli (se il guerriero è ferito, la carta guerriero rimane in posizione orizzontale). I guerrieri in copertura devono tener conto delle seguenti regole:

- ✓ Un giocatore che ha uno o più guerrieri in gioco, deve averne **almeno uno** non in Copertura.
- ✓ Un giocatore con un solo guerriero in gioco non può metterlo volontariamente in Copertura.
- ✓ Un giocatore che rimane con un solo guerriero in gioco e in copertura dovrà obbligatoriamente farlo uscire dalla Copertura usando la sua prima Azione disponibile.
- ✓ I guerrieri in Copertura non possono attaccare ma possono essere attaccati e ricevono un bonus di +3 nel loro valore di Armatura (A). Un guerriero resta al Coperto durante il combattimento e anche dopo, se sopravvive.
- ✓ I guerrieri feriti possono andare in Copertura e sono girati a faccia in giù, ma vengono messi in posizione orizzontale, per indicare che sono feriti (vedi l'azione Attaccare per altre informazioni riguardo i guerrieri feriti).
- ✓ Un giocatore può vedere in qualunque momento quali sono le carte che ha messo in Copertura, ma gli altri giocatori non possono farlo. Se si possiede più di un guerriero al Coperto, non è consentito spostarli sul tavolo di gioco per confondere l'avversario.

• Uscire dalla copertura

Far uscire un guerriero dalla Copertura costa un'Azione. La carta del guerriero con tutte le carte assegnategli vengono voltate a faccia in su (se il guerriero è ferito, la carta guerriero rimane in posizione orizzontale). Un guerriero non può attaccare nello stesso Turno in cui esce dalla Copertura, a meno che una carta lo consenta.

• Trasferire un guerriero

Al costo di un'Azione ciascuno, il giocatore può Trasferire dei guerrieri dalla propria Squadra \ Schieramento al proprio Avamposto o dal proprio Avamposto alla propria Squadra \ Schieramento, **con tutto quanto è loro assegnato**. Non è possibile trasferire i guerrieri delle Tribù (o Tribali) poiché essi non possono abbandonare l'Avamposto.

- ✓ Nessuna azione di Trasferimento può essere fatta da alcun giocatore finché almeno un guerriero non è stato introdotto in gioco direttamente in un qualsiasi Avamposto. Quando un guerriero è entrato direttamente in un Avamposto, i guerrieri possono essere trasferiti.
- ✓ Trasferire un guerriero con un veicolo assegnato (o considerato veicolo) costa due Azioni.
- ✓ Un giocatore può trasferire volontariamente lo stesso guerriero solo una volta per turno (dalla Fase Pescare del giocatore alla sua successiva Fase Pescare). Ma lo stesso guerriero può essere trasferito più di una volta per turno se "forzato" da effetti o da carte giocate.
- ✓ Un giocatore non può avere presenti contemporaneamente Doomtrooper e guerrieri dell'Oscura Legione nel proprio Avamposto. Per esempio, un giocatore non può Trasferire un guerriero dell'Oscura Legione nell'Avamposto se contiene già almeno un Doomtrooper.
- ✓ Un Doomtrooper che diventa un Eretico ed è ancora considerato un Doomtrooper (ad esempio usando la carta Corrotto Dal Male), può rimanere nell'Avamposto assieme ad altri Doomtrooper (o può anche rimanere nell'Avamposto con altri guerrieri dell'Oscura Legione). Ma se un Doomtrooper in un Avamposto diviene completamente un Eretico dell'Oscura Legione perdendo i precedenti legami (per esempio attraverso la carta Corrotto Dall'Oscurità) e sono presenti altri Doomtrooper nell'Avamposto, allora come prima Azione disponibile il giocatore dovrà trasferire tale guerriero nel proprio Schieramento.
- ✓ I guerrieri delle Tribù (o Tribali) e i guerrieri affiliati alle Tribù non hanno restrizioni di legame. Doomtrooper e guerrieri Tribali possono coesistere nello stesso Avamposto, come possono coesistere guerrieri dell'Oscura Legione e guerrieri Tribali.
- ✓ Se un giocatore ha nel proprio Avamposto un guerriero in grado di combattere (di qualsiasi affiliazione), l'avversario **deve** Trasferire almeno un guerriero in grado di combattere nel proprio Avamposto **usando la sua prima Azione disponibile o a farlo subito se per un'abilità o effetto può trasferire in ogni momento i suoi guerrieri**. Finché ci sono guerrieri in un Avamposto, tutti i giocatori devono avere almeno un guerriero nel proprio Avamposto.
- ✓ Non è possibile trasferire un guerriero VOLONTARIAMENTE durante un combattimento.

NOTA: Se si ha un solo guerriero in gioco e questi è in copertura, nel caso in cui si renda necessario trasferirlo nell'avamposto, si dovrà prima spendere una azione per trasferirlo, e poi spendere una seconda azione per uscire dalla copertura.

• Equipaggiare un guerriero o un'Area

Un giocatore può spendere un'Azione (se non indicato diversamente) per assegnare una carta Equipaggiamento o Reliquia ad un guerriero in gioco o ad un'area usando le seguenti restrizioni:

- ✓ Un guerriero o un'Area possono essere equipaggiati con un numero qualsiasi di carte Equipaggiamento o Reliquia. Un giocatore può assegnare un Equipaggiamento ad un'Area anche se non vi sono presenti guerrieri in essa.
 - ✓ Le carte Reliquia sono uniche. Nessun giocatore può giocare una carta Reliquia se ve ne è già in gioco una identica. Copie di Reliquie scartate possono entrare in gioco in seguito.
 - ✓ Un guerriero può usare qualsiasi Equipaggiamento o Reliquia, senza badare all'affiliazione, a meno che sia specificato diversamente nel testo della carta. Per esempio, i guerrieri dell'Oscura Legione possono usare armi della Fratellanza. Ma se la carta arma riporta scritto "Assegnabile a qualsiasi Doomtrooper", solo i Doomtrooper possono utilizzare l'arma e non i guerrieri dell'Oscura Legione.
 - ✓ Una carta Equipaggiamento o Reliquia assegnata ad un guerriero rimane col guerriero e non può essere tolta o spostata su un altro guerriero, se non tramite effetti o carte giocate.
 - ✓ Ogni giocatore può assegnare a un guerriero qualsiasi numero di carte Equipaggiamento, ma può utilizzare solo una copia dello stesso Equipaggiamento alla volta, se non è indicato diversamente nel testo della carta. Il giocatore può assegnare ai guerrieri più copie della stessa carta Equipaggiamento per cumularne gli effetti (solo se espressamente indicato) o come "backup" nel caso accadesse qualcosa a qualcuna di loro. Questi "backup" sono utilizzabili immediatamente se necessario.
 - ✓ Alcuni Equipaggiamenti e Reliquie contengono ulteriori indicazioni quali possono essere ARMA, ARMATURA o VEICOLO.
- **ARMA:** le carte che specificamente riportano nel testo l'indicazione ARMA DA FUOCO, ARMA DA CORPO A CORPO, ARMA DA FUOCO E DA CORPO A CORPO O ARMA SPECIALE sono considerate "ARMI". In realtà molte altre attrezzature sono ovviamente armi, ma in termini di gioco deve essere specificato sul testo della carta. Un guerriero può avere assegnato un qualsiasi numero di Armi, ma ne può utilizzare una sola durante un combattimento.
 - Le ARMI DA CORPO A CORPO possono essere utilizzate solamente nei combattimenti Corpo a Corpo (C).
 - Le ARMI DA FUOCO possono essere utilizzate solo nei combattimenti in Sparo (S).
 - Le ARMI DA CORPO A CORPO/FUOCO possono invece essere utilizzate in entrambi i tipi di combattimenti.
 - Un guerriero può utilizzare solo un'ARMA durante il combattimento ma può usare qualsiasi altro equipaggiamento se può farlo (comunque in una sola copia).

* **ARMATURA:** una carta definita come ARMATURA aumenta la protezione del guerriero. Un guerriero può avere una sola Armatura assegnata, ed essa è considerata sempre in uso.

* **VEICOLO:** I Veicoli sono attrezzature specializzate che possiedono un proprio set di regole:

- Come per le Armature, un guerriero può essere equipaggiato con un solo Veicolo.

- Guerrieri fuori da un Veicolo sono comunque considerati Equipaggiati del Veicolo stesso
- Molte carte hanno la definizione di VEICOLO e altre sono ulteriormente definite come: AERONAVE, SOTTOMARINO o CARRO ARMATO.
- L'utilizzo di un VEICOLO restringe l'uso di altri Equipaggiamenti o Reliquie se lo riporta espressamente nel testo della carta. ES: se un VEICOLO limita l'uso di Equipaggiamento significa l'uso di tutte le carte Equipaggiamento (ma non delle Reliquie); se limita le ARMI, allora solo le ARMI sono limitate e l'ARMATURA e le altre carte possono essere usate ecc. ecc.. Un guerriero fuori dal Veicolo non subisce le restrizioni sull'equipaggiamento.
- Se un guerriero è dentro al Veicolo e il Veicolo viene scartato il guerriero riceverà una ferita (non si guadagnano punti se la ferita uccide il guerriero, a meno che non sia espressamente indicato). Se tale guerriero è fuori da un Veicolo scartato non subirà la ferita.
- Un guerriero dentro un Veicolo inoltre non tiene conto dei benefici delle Fortificazioni, ma gli avversari possono beneficiare eventualmente delle loro Fortificazioni.
- Un guerriero dentro ad un Veicolo non può andare al Coperto, e se è in Copertura per entrare dentro un Veicolo, dovrà prima uscire dalla Copertura.
- Se un guerriero all'interno di un Veicolo è "forzato" ad andare al Coperto attraverso carte giocate o effetti, deve uscire automaticamente dal Veicolo.
- Un guerriero all'interno di un SOTTOMARINO o di una AERONAVE non può essere attaccato o attaccare un altro guerriero in CORPO A CORPO.
- Un Equipaggiamento assegnato ad un Veicolo o ad un'Arma ne diventa parte integrante e se il Veicolo o l'Arma sono scartati, anche l'Equipaggiamento assegnato loro è scartato.
- Ad un Veicolo, ad un'Arma si può assegnare solo una copia dello stesso Equipaggiamento.
- Veicoli assegnati ad una specifica Area, non possono essere Trasferiti ad un'altra Area.

NOTA: Quando i guerrieri sono in Copertura, non possono stare dentro ai Veicoli. Se un giocatore assegna un Veicolo ad un guerriero in Copertura, esso deve essere fuori dal Veicolo (e il giocatore deve sempre mostrare prima il Veicolo agli avversari).

• Entrare/Uscire da un Veicolo

Un giocatore può far entrare e uscire un guerriero da un Veicolo quante volte vuole durante un turno, ma ogni volta che lo fa entrare o uscire dal Veicolo deve spendere un'Azione. Quando un guerriero entra o esce dal Veicolo, il giocatore dovrà semplicemente voltare il Veicolo (a faccia in giù se è fuori dal Veicolo, a faccia in su se è dentro).

- ✓ Quando un giocatore equipaggia un guerriero con un Veicolo deve anche annunciare se tale guerriero è dentro o fuori dal Veicolo. Il giocatore deve mettere il Veicolo a faccia in giù sul tavolo accanto al guerriero per indicare che è fuori dal Veicolo (non può usarne gli effetti). Il giocatore deve mettere il Veicolo sul tavolo a faccia in su accanto al guerriero per indicare che è dentro al Veicolo (può usarne gli effetti). Se un giocatore sceglie inizialmente di avere il guerriero fuori dal Veicolo, egli deve prima mostrare il Veicolo agli avversari.
- ✓ Un guerriero indicato nel proprio testo come "VEICOLO" o "CONSIDERATO UN VEICOLO", si considera sempre all'interno e non può mai uscire (quindi non può mai andare in Copertura).
- ✓ Un Guerriero può essere all'interno di un solo Veicolo per volta.
- ✓ Quando si scartano veicoli per ottenere il loro effetto, i guerrieri al loro interno non sono feriti.

• Assegnare un Animale

Un giocatore può spendere un'azione per assegnare un ANIMALE ad un guerriero nell'Avamposto.

- ✓ Un guerriero può avere o un Animale o un Veicolo e non può averne mai più di uno assegnato allo stesso tempo ma può ricevere ed usare altri Equipaggiamenti e Reliquie.
- ✓ A differenza dei Veicoli, quando un giocatore assegna un Animale ad un guerriero, tale guerriero cavalca sempre l'Animale e deve sempre utilizzarlo in combattimento.
- ✓ La carta Animale modifica le caratteristiche C, S, A e V del guerriero che cavalca l'Animale. Questi modificatori sono applicati ai **valori base** del guerriero prima di altri modificatori. In altre parole si creano dei nuovi **valori base**.
- ✓ Un guerriero con un Animale non può Trasferirsi volontariamente abbandonando l'Avamposto mentre l'Animale gli è assegnato. Se il guerriero è "forzato" a lasciare l'Avamposto attraverso l'effetto di carte giocate, l'Animale è scartato (a meno che tale guerriero non è spostato in un altro Avamposto).
- ✓ Un guerriero con un Animale assegnato guadagna gli effetti delle Fortificazioni e può andare in Copertura.
- ✓ Un guerriero con indicato nel proprio testo che è un Animale o che abbia scritto nel testo "Considerato un Animale", non può avere assegnati Animali o Veicoli, non può Trasferirsi ed è scartato se è forzato ad abbandonare l'Avamposto. Essi possono guadagnare gli effetti delle Fortificazioni e possono andare in Copertura.

• Costruire una Fortificazione

Al costo di un'Azione, un giocatore può introdurre una carta Fortificazione in una delle proprie Aree di Combattimento (la carta specificherà dove essa può essere inserita).

- ✓ L'effetto della Fortificazione influenza tutti i guerrieri in un'Area (alcune Fortificazioni influenzano solo guerrieri individuali, ma questo viene indicato sul testo della carta stessa).
- ✓ Un giocatore può avere in gioco una sola copia alla volta di una diversa carta Fortificazione (a meno che sia specificato diversamente sulla carta)
- ✓ Un giocatore può mettere in gioco una sola copia della stessa Fortificazione che il suo avversario ha già in gioco (a meno che sia specificato diversamente sulla carta)

• Assegnare un Dono dell'Oscura Simmetria

Al costo di un'Azione è possibile assegnare un Dono dell'Oscura Simmetria a un guerriero dell'Oscura Legione in gioco.

- ✓ Tutte le carte dell'Oscura Simmetria sono considerate "Doni".
- ✓ Le carte dell'Oscura Simmetria rimangono assegnate al guerriero dell'Oscura Legione e gli effetti possono essere usati immediatamente.
- ✓ Ci sono tre tipi di doni:
 - **I DONI DELL'OSCURA SIMMETRIA (MINORI)**, che sono meno potenti e possono essere assegnati a qualsiasi guerriero dell'Oscura Legione (se non altrimenti indicato).
 - **I DONI ERETICI MINORI**, sono generalmente Doni dell'Oscura Simmetria che possono essere assegnati solo agli Eretici o guerrieri considerati tali.
 - **I DONI DEGLI APOSTOLI (MAGGIORI)** come DONO MAGGIORE DI ALGEROTH, DONO MAGGIORE DI DEMNOGONIS, ecc; essi devono essere assegnati a SEGUACI dell'Apostolo indicato (SEGUACE DI ALGEROTH, SEGUACE DI DEMNOGONIS, ecc). Per esempio, **Distorsione** è un DONO MAGGIORE DI ALGEROTH e solo i SEGUACI DI ALGEROTH possono riceverlo

• Assegnare un Potere Ki

Le carte Potere Ki possono venire assegnate a qualsiasi guerriero Mishima (o affiliato alla Mishima) al costo di un'Azione ognuna.

- ✓ Un guerriero può avere associata una sola copia diversa per ogni carta Poteri Ki .
- ✓ Il guerriero guadagna gli effetti riportati sulla carta Potere Ki finché gli è associata.
- ✓ Se un guerriero perde l'affiliazione Mishima può continuare ad usare i Poteri Ki assegnatigli fino a quel momento, ma non potrà riceverne altri finché non riavrà l'affiliazione Mishima.

• Assegnare una Missione

Un giocatore può assegnare al costo di un'Azione una Missione. Il testo della carta Missione specifica a chi può essere assegnata e quali condizioni essa comporta per essere completata.

- ✓ Le Missioni assegnate al guerriero devono essere compiute da quel guerriero e vanno poste sul guerriero. Le Missioni assegnate ai giocatori vanno poste sul tavolo, vicino al giocatore.
- ✓ Ogni Missione va assegnata prima che sia anche parzialmente completata. Una volta completata, la carta Missione deve essere scartata.
- ✓ Giocatori e guerrieri possono avere assegnate qualsiasi numero di Missioni differenti, ma non è possibile assegnare più copie della stessa Missione allo stesso guerriero o giocatore.
- ✓ Un giocatore può avere una sola missione **TATTICA** in gioco
- ✓ Quando una Missione viene completata si può assegnare un'altra copia della stessa Missione allo stesso guerriero o allo stesso giocatore.
- ✓ Completare una Missione è sempre una scelta opzionale e non obbligatoria o vincolante. Tuttavia, se viene raggiunto l'obiettivo della Missione, essa deve considerarsi terminata. Non è possibile tenere in gioco una Missione completata.
- ✓ È possibile completare solo una Missione alla volta, ma è sempre possibile guadagnare gli effetti delle Missioni che non sono mai terminate, anche insieme al completamento di un'altra Missione.

• Proclamare un'Alleanza

Un giocatore può introdurre in gioco in ogni momento un'Alleanza e senza costo in Azioni.

- ✓ Le Alleanze non hanno nessuna Icona di Legame o affiliazione. Possono essere giocate con qualsiasi Guerra Corporativa e non possono essere embargate.
- ✓ Le Alleanze sono **uniche**: non è possibile giocare una carta Alleanza identica ad una già in gioco.
- ✓ Un giocatore non può avere più di una carta Alleanza in gioco.
- ✓ Le carte Alleanza non possono mai venire scartate o eliminate, tranne che da carte che specificatamente scartano o rimuovono dal gioco una carta Alleanza in qualche modo.

• Stabilire una Warzone

Le carte Warzone sono assegnate ad una propria Area di Combattimento al costo di un'Azione (la carta indicherà dove può essere giocata).

- ✓ Un giocatore può avere in gioco una sola copia alla volta di una diversa carta Warzone.
- ✓ Un giocatore può giocare una copia della stessa Warzone già in gioco di un avversario.
- ✓ Se un guerriero è un Difensore in un combattimento, il giocatore può scegliere di difendere quel guerriero in una delle sue Warzone in quell'Area di Combattimento.
- ✓ La carta Warzone modifica le caratteristiche C, S, A e V del guerriero che si difende. Questi modificatori sono applicati ai **valori base** del guerriero prima di altri modificatori.
- ✓ Quando si attacca, non si possono utilizzare le Warzone.

• Attivare effetti

Alcune carte in gioco permettono, al costo di N Azioni, di attivare effetti, utilizzando le Azioni a propria disposizione.

NOTA: attivare un Effetto di una carta in gioco non è GIOCARE la carta.

• Sabotare (Azione di Attacco o Azione Tattica)

Un giocatore che non ha guerrieri in gioco o che non sono in grado di partecipare al combattimento (ad esempio ha solo guerrieri NON-COMBATTENTI), può subire un Sabotaggio. Al costo di un'Azione di Attacco (o Azione Tattica), il giocatore di turno può Sabotare con uno dei suoi guerrieri quel giocatore. Il Sabotaggio farà guadagnare un certo numero di PP al giocatore.

- ✓ Un guerriero per poter Sabotare deve essere in grado di combattere (i NON-COMBATTENTI non possono sabotare).
- ✓ Un giocatore può Sabotare un avversario solo una volta per turno (dalla sua Fase Pescare alla sua prossima Fase Pescare). Anche se un giocatore guadagna più Azioni di Attacco non può Sabotare più di una volta per turno (vedere la regola opzionale dei Sabotaggi Multipli).
- ✓ Un giocatore per Sabotare deve annunciare quale dei suoi guerrieri eseguirà il sabotaggio. L'avversario potrà giocare carte per impedire il Sabotaggio, altrimenti lo subirà.
- ✓ Un giocatore guadagna, da un Sabotaggio, un numero di PP pari alla metà (per eccesso) del Valore (V) modificato del proprio guerriero che effettua il sabotaggio. Il giocatore può scegliere se prendere Punti Promozione, Punti Destino, o una combinazione di entrambi.
- ✓ Se un giocatore non ha guerrieri in gioco che possano partecipare al combattimento e non ne introduce per tre turni consecutivi, a partire dal quarto turno il Sabotaggio nei suoi confronti consentirà di guadagnare il pieno valore V del guerriero che lo compie.
- ✓ Un giocatore non può mai effettuare un'azione di Sabotaggio fino a che tutti i giocatori non hanno completato il loro primo turno.
- ✓ Nessun giocatore può mai effettuare un Sabotaggio durante un turno di un altro giocatore.

• Attaccare (Azione di Attacco)

Il combattimento è facoltativo, ma è uno dei metodi principali per un giocatore per guadagnare PP.

Attaccare costa un'Azione d'Attacco (o Azione Tattica) e permette al guerriero (detto Attaccante) di un giocatore di entrare in combattimento con un altro guerriero (detto Difensore) in gioco.

Un guerriero può attaccare ed essere attaccato nello stesso Turno nel quale viene introdotto, tranne che nel primo Turno di gioco di ogni giocatore.

Alcune carte permettono a guerrieri supplementari di unirsi al combattimento.

Un giocatore può accumulare (giocando delle carte o effetti) più Azioni d'Attacco durante un turno. In questo caso potrà attaccare più volte con lo stesso guerriero o con guerrieri diversi sia lo stesso obiettivo sia obiettivi diversi. La cosa da ricordare è che ogni attacco deve essere condotto separatamente dagli altri. Un giocatore deve terminare un attacco prima di iniziarne un altro.

Il combattimento è un concetto semplice, ed è diviso in diverse fasi. Il giocatore che desidera attaccare sceglie un guerriero Attaccante e un guerriero Difensore. Poi decide se combattere in Corpo a Corpo (C) o in Sparo (S), definendo così la Tattica di Combattimento; poi il Difensore può scegliere in quale Warzone combattere (se ce ne sono). Successivamente si confrontano i valori di attacco (quelli della Tattica di Combattimento scelta) dei combattenti con i loro rispettivi valori di Armatura per vedere come sta andando

il combattimento. Entrambi i giocatori possono quindi giocare carte per modificare i valori di combattimento dei guerrieri coinvolti nello scontro. Infine i valori di combattimento modificati vengono comparati.

La carta del guerriero che durante il combattimento viene colpito deve essere girata in orizzontale, per mostrare che è ferito. Se un guerriero già ferito è nuovamente colpito, muore e viene scartato. Chi uccide un guerriero guadagna un numero di punti pari al Valore (V) modificato del guerriero ucciso. La ricompensa può essere convertita in PP o in PD (o una combinazione di entrambi).

Le fasi del combattimento sono le seguenti (per maggiori informazioni consultare LMDTLB):

- ✓ **Annunciare Attaccante e Difensore**
- ✓ **Annunciare la Tattica di Combattimento (C o S)**
- ✓ **Annunciare eventuali Warzone**
- ✓ **Determinare i valori di combattimento**
- ✓ **Modificare i valori di combattimento**
- ✓ **Risolvere il combattimento**
- ✓ **Determinare lo stato dei guerrieri coinvolti**

In modo più dettagliato occorre, quindi:

- ✓ **Annunciare Attaccante e Difensore:** indipendentemente dall'esito dello scontro, i due guerrieri sono sempre indicati come Attaccante e Difensore durante il combattimento. Ci sono alcune regole da tenere presente quando si sceglie l'Attaccante e il Difensore:
 - Un Doomtrooper non può attaccare un altro Doomtrooper della stessa corporazione o un membro della Fratellanza (se non attraverso carte od effetti che lo permettano).
 - Un guerriero che appartiene a più corporazioni contemporaneamente, non può attaccare ed essere attaccato da Doomtrooper affiliati a quelle corporazioni. *Ad esempio, un guerriero Bauhaus non può attaccare i guerrieri Bauhaus, ma può attaccare i guerrieri Capitol.*
 - I membri della Fratellanza possono attaccare i guerrieri dell'Oscura Legione, i guerrieri affiliati alle Tribù e i guerrieri Generici senza legame che non sono considerati Doomtrooper.
 - I guerrieri dell'Oscura Legione possono attaccare qualsiasi altro guerriero in gioco, anche altri guerrieri dell'Oscura Legione.
 - I guerrieri nell'Avamposto di un giocatore possono solo attaccare guerrieri in altri Avamposti, non possono mai attaccare i guerrieri nelle Squadre/Schieramenti; i guerrieri nelle Squadre/Schieramenti non possono mai attaccare guerrieri negli Avamposti. Anche se viene giocata una carta che permette di cambiare l'Attaccante o il Difensore di un combattimento con un altro guerriero in gioco, un giocatore non può mai infrangere questa regola!
 - I guerrieri affiliati alle varie Tribù possono attaccare ed essere attaccati da qualsiasi altro guerriero, senza tener conto delle affiliazioni e di guerrieri con lo stesso legame. *Ad esempio, un guerriero Templare può attaccare altri guerrieri Templari.*
 - Un guerriero indicato come NON-COMBATTENTE non può attaccare o essere attaccato e non può prendere parte ad un combattimento in alcun modo, nemmeno se un giocatore gioca una carta che permette di cambiare un Attaccante o un Difensore con un "qualsiasi guerriero in gioco" e sceglie un NON-COMBATTENTE.
 - Un guerriero Generico senza affiliazione indicato come Doomtrooper o considerato un Doomtrooper può di solito attaccare ed essere attaccato da ogni altro Doomtrooper, ma non può attaccare o essere attaccato da membri della Fratellanza. Il guerriero Generico senza

affiliazione che non è indicato come Doomtrooper o non è considerato Doomtrooper può attaccare e essere attaccato da qualsiasi altro guerriero.

- Un guerriero che ha abilità di non poter venire attaccato a meno che non sia l'ultimo guerriero presente in una determinata Area, può invece essere attaccato se tutti gli altri guerrieri presenti nella stessa Area hanno la stessa abilità o sono non-combattenti o non proteggono dal Sabotaggio o hanno l'abilità di non poter MAI essere attaccati.
- Un giocatore non potrà far attaccare i propri guerrieri tra loro. Tuttavia un giocatore può essere "forzato" a farlo (attraverso carte giocate, effetti, incantesimi dell'Arte, ecc).
- Se più guerrieri partecipano in gruppo a un combattimento grazie agli effetti di una carta, tale gruppo è da considerarsi come un unico guerriero, se non specificato diversamente sulla carta. L'avversario del gruppo decide contro quale guerriero combattere, salvo diverse indicazioni.

- ✓ **Annunciare la Tattica di Combattimento:** il giocatore che attacca annuncia quale Tattica di Combattimento (C o S) userà l'Attaccante. Ciò determina quali sono i valori di attacco e quali armi, equipaggiamento o altri modificatori l'Attaccante e il Difensore possono utilizzare durante questo combattimento.

- Ogni guerriero ha due valori di attacco, Corpo a Corpo (C) e Sparo (S).
- L'Attaccante può affrontare il Difensore confrontando i valori in C (Corpo a Corpo) che rappresentano un combattimento ravvicinato.
- L'Attaccante può affrontare il Difensore confrontando i valori in S (Sparo) che rappresentano un combattimento a fuoco a distanza..

- ✓ **Annunciare eventuali Warzone:** il giocatore del guerriero Difensore dichiara se e in quale Warzone si difenderà. È possibile scegliere solo una Warzone presente nella propria Area di Combattimento del guerriero Difensore.

- Solo il Difensore guadagna i modificatori C, S, A e V segnati sulla carta Warzone, ma tutti i combattenti sono influenzati dal testo della carta.
- Se un giocatore difende un proprio guerriero in una Warzone, nessuno dei combattenti può usufruire degli effetti delle carte Fortificazione. Equipaggiamenti e guerrieri che sono definiti come FORTIFICAZIONE o sono "considerati FORTIFICAZIONI" possono essere usati.
- Se una Warzone impedisce l'uso dei Veicoli durante il combattimento (es. Warzone Subacquee o GIUNGLA DI VENERE) e l'Attaccante è all'interno di un Veicolo al momento della dichiarazione dell'Attacco, il combattimento termina alla dichiarazione di utilizzo della Warzone da parte del Difensore a meno che l'Attaccante non riesca in qualche modo ad uscire dal Veicolo. Se il Difensore è all'interno di un Veicolo non potrà dichiarare l'utilizzo della propria Warzone finché non ne esce (la stessa cosa capita qualora un Attaccante all'interno di un Veicolo tenti di usare una carta che gli permetta di usufruire di una Warzone).

- ✓ **Determinare i valori di combattimento:** confrontare il valore dell'Attaccante nella Tattica di Combattimento scelta (C o S) con il valore Armatura (A) del Difensore. Se il valore dell'Attaccante è maggiore o uguale al valore di Armatura del Difensore, il Difensore sarà ferito. Normalmente, lo scambio di colpi in un combattimento è simultaneo, perciò anche il Difensore confronterà il suo valore in C o S con il valore Armatura (A) dell'Attaccante e anche in questo caso se il valore C o S del Difensore è maggiore o uguale a quello di Armatura (A) dell'Attaccante, l'Attaccante sarà ferito.

*Esempio: Paolo attacca dichiarando che il suo **Sean Gallagher** (un Doomtroyper Imperiale) combatterà in Corpo a Corpo (C) contro il **Nefarita di Ilian** (un guerriero dell'Oscura Legione) di Carlo. **Sean** ha valore in C:10, valore in S:3 e valore in A:8. Il **Nefarita** ha valore in C:8, valore in S:5 e valore in A:4. Dato che **Sean** e il **Nefarita** si colpiscono contemporaneamente, entrambi i giocatori confrontano simultaneamente i valori C (Corpo a Corpo) e A (Armatura). **Sean** attacca con valore C:10 contro il valore A:4 del **Nefarita** ed essendo 10 maggiore di 4, il **Nefarita** risulta ferito. Il **Nefarita** colpisce invece **Gallagher** con valore C:8 contro il valore A:8 di **Sean**, e anche in questo caso **Sean** viene ferito dato che 8 è uguale a 8.*

- Assicurarsi degli effetti delle carte d'equipaggiamento che ogni guerriero possiede, ma solo se possono essere utilizzate con la Tattica di Combattimento scelta.
- ✓ **Modificare i valori di combattimento:** a partire dal giocatore che attacca, a turno, i giocatori possono giocare carte che influenzano il combattimento. Tali carte riportano sul testo "GIOCABILI DURANTE IL COMBATTIMENTO", o qualcosa di simile. Il giocatore che attacca può giocare quante carte vuole indicando quando ha finito di giocare, così come può farlo l'avversario che si difende indicando anche lui quando ha finito di giocare. Successivamente anche gli altri giocatori possono giocare carte. A quel punto il giocatore che attacca può ulteriormente giocare altre carte, e così via, fino a quando nessun giocatore non vuole più giocare altre carte.
 - Un giocatore può giocare copie uguali di carte che modificano i valori del guerriero durante questa fase e i loro effetti sono cumulativi quando è possibile.
 - Alcune carte permettono ai giocatori di cambiare l'Attaccante e/o il Difensore coinvolti in un combattimento. Se ciò accade, il giocatore/i che controllano il nuovo Attaccante e/o il nuovo Difensore possono giocare normalmente carte per modificare i valori dei nuovi combattenti.
 - Alcune carte o effetti possono far scendere i valori di combattimento a zero o meno, ma i valori negativi valgono ancora. *Ad esempio, un guerriero con valore modificato in Corpo a Corpo (C) di -4 ferirà ancora un avversario con valore modificato in Armatura (A) di -4 o meno.*
 - Solo il Valore (V) di un guerriero non può mai avere valore negativo. Un Valore (V) modificato che risulterebbe meno di zero, si considera come fosse zero.
- ✓ **Risolvere il combattimento:** tenendo conto di tutti i modificatori giocati, si confrontano per un'ultima volta i valori di combattimento dei guerrieri e si determina se uno dei due guerrieri o entrambi sono rimasti feriti. Se il valore di attacco modificato di un guerriero è maggiore o uguale al valore modificato di Armatura (A) dell'avversario, l'avversario risulta ferito. Se il valore di attacco modificato è invece minore del valore modificato di Armatura (A) l'avversario resiste all'attacco e non riceve nessun tipo di danno.
- ✓ **Determinare lo stato dei guerrieri coinvolti:** i guerrieri feriti nello scontro sono ruotati di 90 gradi in orizzontale, per indicare appunto che sono stati feriti.
 - Un guerriero che riceve una ferita non è influenzato negativamente nei suoi valori di combattimento, nelle sue abilità o negli equipaggiamenti che usa.
 - Un guerriero ferito attacca e si difende normalmente, come un guerriero illeso.
 - Un guerriero ferito viene ucciso se riceve un'ulteriore ferita.
 - Uccidere automaticamente un guerriero significa infliggere contemporaneamente due ferite.

Ora il Combattimento è finito e ai giocatori è permesso di **guadagnare eventuali Punti**. Un giocatore che riesce ad uccidere un guerriero avversario, guadagna un numero di punti pari al Valore (V) modificato del guerriero ucciso (anche se il suo guerriero viene ucciso a sua volta).

- ✓ Se entrambi i guerrieri sono uccisi, entrambi i giocatori guadagnano i punti.
- ✓ I punti possono essere guadagnati come PP o come PD o come una combinazione di essi.
- ✓ Un giocatore se uccide un proprio guerriero, anche se “forzato” dai suoi avversari, non guadagnerà **MAI** dei Punti Promozione derivanti da quell’uccisione. La ricompensa per aver ucciso un proprio guerriero sarà **sempre** in Punti Destino.

• Fase Scartare

Un giocatore, in questa fase, può scartare una carta dalla sua mano e metterla nella Pila delle carte Scartate (non importa quante carte il giocatore ha in mano). Questo terminerà il turno del giocatore.

Come per la Fase Pescare, anche la Fase Scartare è divisa in due sottofasi:

- ✓ Sottofase **Pre-Scarto**: ha luogo tra la fine della Fase Azioni e il momento in cui si scarta realmente una carta. Durante questa sottofase il giocatore di turno può giocare carte “GIOCABILI DURANTE IL TUO TURNO” e tutti i giocatori possono giocare carte “GIOCABILI IN OGNI MOMENTO”.
- ✓ Sottofase **Scarto Effettivo**: quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di giocare le loro carte durante la fase di “Pre-Scarto”, il giocatore di turno può scartare una carta o dichiarare che non scarterà nessuna carta. Scartare una carta è considerato un evento “istantaneo” e non si può giocare nessuna carta mentre un giocatore sta scartando. Appena il giocatore ha scartato, il suo turno finisce e inizia così la Fase Pescare di un altro giocatore.
- ✓ Quando una carta consente di scartare più carte, il giocatore che ne utilizza gli effetti può decidere l'ordine in cui scartarle.
- ✓ È obbligatorio dichiarare la fine del proprio turno al giocatore successivo.

FINE DEL TURNO DI UN GIOCATORE.

Ulteriori regole da osservare

• Carte in gioco

TUTTE le carte sul tavolo sono considerate “IN GIOCO”. Durante la partita, attraverso carte giocate o attivando effetti, è possibile mettere alcune carte “fuori dal gioco”: questo significa che le carte sono ancora in gioco, ma non hanno effetto sullo stesso.

• Personalità

Alcuni guerrieri sono indicati come delle PERSONALITÀ. Solo una copia alla volta della stessa PERSONALITÀ può stare in gioco. *Ad esempio, se uno Sean Gallagher di qualsiasi giocatore è in gioco, nessuna altra carta Sean Gallagher può essere in gioco contemporaneamente.*

- ✓ Se una Personalità viene uccisa o scartata, essa potrà tornare in gioco successivamente.

• I poteri magici dell’Arte

L’Arte si suddivide in varie Discipline o Aspetti:

- ✓ Arte del Cambiamento
 - ✓ Arte degli Elementi
 - ✓ Arte dell’Esorcismo
 - ✓ Arte della Cinetica
 - ✓ Arte della Manipolazione
 - ✓ Arte Mentale
 - ✓ Arte della Premonizione
 - ✓ Arte d’Evocazione
 - ✓ Arte Generica
- Tutti i guerrieri della Fratellanza possono usare almeno una di queste Discipline (se non diversamente indicato), mentre alcuni Maestri possono utilizzarle tutte. Ogni guerriero della Fratellanza ha indicato sul proprio testo quali Arti può lanciare.
 - Molti Incantesimi hanno un costo in PD. Se sulla carta non è indicato un limite, ogni giocatore può spendere quanti PD desidera utilizzare. Se si lancia un incantesimo durante un combattimento, il giocatore può continuare a spendere PD per l’incantesimo durante la fase di modifica dei valori per aumentarne l’effetto. Questi incantesimi sono definiti PERSISTENTI.
 - Gli incantesimi dell’Arte possono essere lanciati da un guerriero in Copertura.
 - Generalmente ogni incantesimo ha un effetto immediato e deve essere scartato (o eliminato a seconda di cosa viene indicato) una volta terminato l’effetto.
 - Le carte Arte normalmente non possono essere giocate a favore dei guerrieri dell’Oscura Legione e viceversa. Un giocatore, per esempio, non può lanciare un incantesimo dell’arte con un proprio Maestro a favore di un proprio guerriero dell’Oscura Legione, ma solo a beneficio di un altro Doomtrooper.
 - Un Maestro che viene “corrotto” dal male ed è considerato sia un Doomtrooper sia un Eretico dell’Oscura Legione, potrà lanciare incantesimi su tutti i guerrieri.
 - Un Maestro che viene convertito completamente all’Oscura Simmetria e perde la sua affiliazione alla Fratellanza (o alla Corporazione) potrà lanciare incantesimi dell’Arte solo a favore dell’Oscura Legione.
 - Qualsiasi guerriero in grado di lanciare incantesimi dell’Arte può lanciarli a beneficio o a svantaggio dei guerrieri affiliati alle Tribù.
 - Gli Incantesimi definiti come INCANTESIMI DI COMBATTIMENTO o INCANTESIMI PERSONALI DI COMBATTIMENTO, possono essere lanciati **solo** durante un combattimento.

- Gli INCANTESIMI DI COMBATTIMENTO possono essere lanciati su qualsiasi guerriero combattente e il maestro che ha lanciato l'Arte non deve essere necessariamente coinvolto direttamente in quel combattimento.
- Gli INCANTESIMI PERSONALI DI COMBATTIMENTO possono essere lanciati solo se il maestro è direttamente coinvolto in un combattimento, sia come Attaccante che come Difensore o come rinforzo.
- CYBERTRONIC: tutti i guerrieri Cybertronic sono considerati Profani.

NOTA: Un guerriero per poter lanciare un Incantesimo dell'Arte deve essere presente in un'Area di Combattimento del giocatore che lo controlla.

• Immunità

Molti guerrieri hanno l'IMMUNITÀ all'Oscura Simmetria e/o all'Arte o ai Poteri Ki. Ciò significa che i guerrieri non subiscono alcun effetto derivante da quel tipo di carte:

- ✓ IMMUNITÀ ALL'ARTE: il guerriero è immune agli effetti degli incantesimi dell'Arte.
 - ✓ IMMUNITÀ MINORE ALL'OSCURA SIMMETRIA: il guerriero è immune agli effetti dei DONI (MINORI) DELL'OSCURA SIMMETRIA, inclusi i DONI (MINORI) DEGLI ERETICI ma non è immune agli effetti dei DONI (MAGGIORI) DEGLI APOSTOLI. Tale guerriero può riportare anche scritto "IMMUNE AI DONI DELL'OSCURA SIMMETRIA".
 - ✓ IMMUNITÀ COMPLETA (o MAGGIORE) ALL'OSCURA SIMMETRIA: il guerriero è immune agli effetti di tutte le carte dell'Oscura Simmetria, inclusi i DONI MINORI, i DONI MINORI DEGLI ERETICI e i DONI MAGGIORI DEGLI APOSTOLI. Tale guerriero può riportare anche scritto "IMMUNE ALLE CARTE DELL'OSCURA SIMMETRIA".
 - ✓ IMMUNITÀ AI POTERI KI: il guerriero è immune agli effetti delle carte Poteri Ki.
- Nessun incantesimo dell'Arte può essere lanciato durante un combattimento se l'avversario è immune all'Arte.
 - Nessuna abilità dell'Oscura Simmetria può essere usata se l'avversario è completamente immune alle carte dell'Oscura Simmetria (ma un guerriero con IMMUNITÀ MINORE ALL'OSCURA SIMMETRIA può ancora essere influenzato dai DONI MAGGIORI).
 - Nessun incantesimo o abilità speciale potrà essere usata direttamente verso un guerriero che ne è immune.
 - Se un giocatore è immune, le sue carte in mano, in gioco a lui assegnate, il suo mazzo da Pescare e i suoi scarti non possono mai essere influenzati dalle carte a cui è immune, anche se a giocarle è lui stesso.
 - Un guerriero immune all'Arte può lanciare un incantesimo dell'Arte se ne ha la capacità.
 - Un guerriero con IMMUNITÀ COMPLETA ALL'OSCURA SIMMETRIA può ricevere normalmente Doni (anche se questi influenzerebbero direttamente il guerriero, ma in questo caso non subirà effetti). Stessa cosa vale anche per i Poteri Ki.
 - Un guerriero con immunità ai Poteri Ki può riceverli ma non ne sarà affetto.

NOTA: l'immunità nega tutti gli effetti durante il combattimento. Se durante un combattimento uno dei combattenti è immune a un potere mistico, tutti gli effetti in quel momento in gioco che potenzialmente influenzerebbero il combattimento vengono negati e da attivi diventano inattivi. Questo solitamente si applica solo con gli incantesimi "difensivi".

Ad esempio: un giocatore lancia Migliorare Se Stesso (un'Arte Mentale) su un suo guerriero della Fratellanza per attaccare Alakhai Il Furbo (guerriero dell'Oscura Legione con immunità all'Arte) di un

avversario. Il guerriero dell'Oscura Legione, grazie alla sua immunità, negherà l'incantesimo appena lanciato e in questo combattimento non ne verrà applicato l'effetto.

• Profezie e Rituali

Le Profezie e i Rituali sono particolari capacità sviluppate dai guerrieri della Terra e possono essere usati da guerrieri definiti come Profeti e Patriarchi.

- ✓ Le Profezie e i Rituali si considerano "**lanciati**" quando essi attivano un effetto nel momento stesso in cui entrano in gioco (e non sono negati).
- ✓ Le Profezie e i Rituali vengono "**attivati**" quando sono già in gioco e in seguito attivano un effetto.
- ✓ Le carte che riducono solo il costo per il "lancio" di un Rituale o di una Profezia non lo riducono anche per l'"attivazione" se quest'ultima non è specificata.

• Iterazione (ripetizione)

Se una combinazione di carte o effetti permette una iterazione teoricamente infinita (loop) di qualsiasi effetto, fase o azione di gioco, il limite massimo permesso è di 10 iterazioni tra una propria Fase Pescare e quella successiva.

• Proprietà delle carte

In Doomtrooper esistono due tipi di proprietà delle carte:

- ✓ La **Proprietà Reale** è di colui che realmente possiede la carta (è nella sua Collezione); egli è chiamato il "Proprietario".
- ✓ La **Proprietà di Controllo** è di colui che controlla la carta durante lo svolgimento della partita; egli è chiamato il "Controllore". Le carte assegnate a se stessi, ad una propria area, ad un proprio possedimento o ad un proprio guerriero sono quelle su cui si ha il Controllo.
 - Le carte assegnate alla partita non sono Controllate da nessun giocatore.
 - Le carte che non hanno più un Controllore diretto, s'intendono di proprietà dell'ultimo giocatore che ne ha avuto il Controllo.
 - Le carte delle quali si è acquisito il Controllo ma non se ne ha la Proprietà Reale devono ritornare al Proprietario quando escono dal gioco. Le carte escono dal gioco quando sono scartate o eliminate o ritornate in mano o oggetto di un effetto che le metta espressamente fuori dal gioco. In questi casi la carta in questione torna al Proprietario nel Mazzo delle Scartate o nel Mazzo delle Eliminate.
 - Le carte che si possono assegnare a giocatori/guerrieri/aree AVVERSARI e che riportano **ESPLICITAMENTE** nel loro testo che è chi le ha assegnate all'avversario a poter fare qualcosa (spendere azioni, guadagnare PP o PD, mettere segnalini...) e non chi le ha ricevute, rappresentano un'eccezione e continuano a essere Controllate da chi le ha assegnate (giocate).

NOTA: Le carte in gioco di cui TU ne sei il Controllore sono definite come "TUE".

Pertanto le parole "TUOI" "TUE" e "TU" si riferiscono al Controllore, non al Proprietario.

• Tempismo

Il concetto di "tempismo" non è nuovo ai giocatori di giochi di carte e per alcuni giochi è addirittura un tema basilare. Non è così per Doomtrooper! In Doomtrooper ogni cosa avviene immediatamente e non può venire "interrotta", a meno che quell'interruzione non influenzi direttamente la cosa che sta accadendo. Alcuni giochi usano un sistema di "Interruzioni" per fermare il gioco per far accadere qualcosa. Spesso questo è in

risposta a un evento, dove l'altro giocatore ferma lo svolgimento della partita cercando di impossibilitare all'avversario di fare quello che stava facendo. In effetti questo è come giocare al contrario. In Doomtrooper la frase "Aspetta! Prima che succeda questo io faccio quest'altro..." non esiste. Una volta che un giocatore ha annunciato cosa sta facendo, quella cosa accade! Il solo modo che l'avversario ha per fermare gli eventi è di giocare una qualsiasi carta in grado di influenzare direttamente quello che sta accadendo. Le cose accadono nel momento in cui sono giocate e il solo modo di bloccarle è di colpire direttamente le carte giocate influenzando il gioco. Non si gioca al contrario! Ogni volta che un giocatore "fa qualcosa", sia che svolga un'Azione o introduca una carta, l'avversario ha sempre la possibilità di cambiare o cancellare cosa sta accadendo. Giocare una seconda carta "prima che qualcuno abbia la possibilità di rispondere alla prima carta" in Doomtrooper è impossibile. **È importante seguire i Turni quando si giocano carte Speciali.** Il giocatore che sta giocando il suo Turno ha l'opportunità di giocare per primo, così come il giocatore attaccante ha sempre l'opportunità di modificare per primo il combattimento. L'unica eccezione a questo è che tutto nel combattimento ha luogo in modo praticamente simultaneo. Questo significa che gli effetti che si verificano durante la fase Modifica del Combattimento, possono venire contrastati più tardi durante la stessa fase e non devono necessariamente venire "immediatamente" influenzati. Generalmente le ultime carte giocate hanno la precedenza su quelle giocate per prime. È importante seguire i turni quando si giocano i modificatori di combattimento. L'attaccante può sempre modificarli per primo, poi il difensore, poi gli altri giocatori e successivamente ancora l'attaccante, etc. Seguendo queste semplici regole non ci dovrebbero essere grandi difficoltà nello svolgersi delle partite.

• Situazioni Illegali

Durante una partita possono crearsi delle situazioni di gioco illegali in contrasto alle regole. In questo caso il giocatore che ha la possibilità di rimediare alla situazione illegale **deve** dare precedenza al ripristino della legalità usando azioni, giocando carte ecc...

Distinzioni assai importanti

Il regolamento è fatto da regole generali, le carte non sono altro che ulteriori regole non scritte sul regolamento. A volte regole e carte vanno in conflitto di termini. Le seguenti distinzioni servono a chiarire questi termini in conflitto.

Una carta o regola non supera il divieto o l'obbligo imposto da un'altra carta o regola, a meno che non lo dica espressamente o usi termini che permettano di superare tale divieto o obbligo.

• TUO e QUALSIASI (OGNI, QUALUNQUE, UN, ECC. ECC.)

Molte carte sono associate o giocate su altre carte. A volte ciò su cui vengono giocate è molto specifico, come "assegnabile al guerriero dell'avversario". Altre volte può essere più generico. Due parole che sono usate spesso sono "TUO" e "QUALSIASI".

- ✓ "TUO" ha un significato abbastanza ovvio. Se una carta può essere giocata "sul TUO guerriero" allora può essere giocata soltanto su una TUA carta guerriero.
- ✓ Quando una carta può venire associata o giocata su una QUALSIASI certa cosa, questo significa una qualsiasi di quella cosa in gioco. Quindi se una carta riporta la dicitura "assegnabile a QUALSIASI guerriero" allora è possibile assegnare quella carta a qualunque guerriero nel gioco, sia al proprio guerriero o **persino al guerriero dell'avversario.**

• PUOI e DEVI

Questa è una distinzione **molto** importante.

- ✓ Se una carta o una regola dà la possibilità di **POTERE** (Puoi) fare qualcosa, il farlo è solo opzionale, non è obbligatorio.
- ✓ Se una carta o una regola impone un **DOVERE** (Devi) fare qualcosa, non hai scelta, devi farlo, è obbligatorio.

• **MAI e SEMPRE**

A volte nelle carte o nelle regole le parole **MAI** e **SEMPRE** vanno in contraddizione. In questi casi la parola **MAI** ha precedenza rispetto alla parola **SEMPRE**.

- ✓ Una carta o regola col **MAI** può essere superata soltanto da carte che citano il **MAI**.
- ✓ Una carta o regola col **SEMPRE** può essere superata soltanto da carte con il **MAI** o che citano il **SEMPRE**.

• **Tutti**

Quando nel testo di una carta è presente la parola “**TUTTI**” (tutti i guerrieri, tutte le fortificazioni, etc.) si intendono tutti quelli in gioco, anche di proprietà dell’avversario, a meno che non sia diversamente indicato sulla carta (per esempio “tutti i Tuoi...” “tutti i Suoi...”).

Inoltre la parola **TUTTI** indica le carte ad “effetto globale” cioè quelle carte che influenzano tutte le carte in gioco oppure tutte le carte di una determinata tipologia, senza permettere la selezione singola di un bersaglio all'interno dell'insieme.

Carte ad effetto globale sono ad esempio: ANNIENTAMENTO (tutte le carte in gioco), LOGORIO (tutte le carte in gioco appartenenti a diverse tipologie), PRENDI QUESTO (tutte le carte con tipologia Guerriero), RIPENSAMENTO (tutti i Guerrieri partecipanti al Combattimento), ecc. ecc.

• **Colpire (sempre) per primi**

Alcuni guerrieri hanno l’abilità speciale di risolvere per primi il combattimento, essendo indicato sul proprio testo che “colpiscono (sempre) per primi nei combattimenti”. I guerrieri che hanno questa abilità attaccano (sempre) per primi il loro avversario in combattimento (anche nel caso in cui siano Difensori). Solo se il guerriero avversario sopravvive può rispondere al colpo in combattimento (p.e. se viene ucciso non può colpire a sua volta in combattimento, ma lo potrà fare se non viene colpito o se viene soltanto ferito, quindi se sopravvive al colpo ricevuto).

- ✓ Alcuni guerrieri che colpiscono (sempre) per primi possono avere propriamente indicato che il combattimento termina automaticamente, se colpiscono l’avversario. In questo caso, l’avversario non può rispondere in combattimento anche se sopravvive al colpo ricevuto.
- ✓ In uno scontro, due guerrieri con la stessa abilità di attaccare (sempre) per primi annullano le loro abilità a vicenda e il combattimento si svolge normalmente in modo simultaneo.
- ✓ L’abilità di “colpire SEMPRE per primi” è superiore a quella di “colpire per Primi” e pertanto annulla quest’ultima.
- ✓ L’abilità di non essere **MAI** colpiti per primi è superiore a “colpire (sempre) per primi”.

NOTA: alcuni guerrieri sono in grado di attaccare per primi anche se il loro avversario ha la stessa abilità o comunque superiore, negandogliela. Questo viene specificato chiaramente sul testo della carta del guerriero o della carta associata che aggiunge tale abilità.

• **BASE e MODIFICATO**

Molte carte influenzano i valori di guerrieri e di altre carte. Quando una carta influenza un valore, si intende il valore **MODIFICATO**, A MENO CHE il testo della carta faccia riferimento esplicito al valore **BASE**.

In questo caso si applica PRIMA la modifica sul valore stampato sulla carta e poi gli altri modificatori. Lo stesso vale quando si fanno “comparazioni”. Ad esempio, se una carta dice di spendere Punti Destino pari al V di un guerriero, sta ad indicare il Valore MODIFICATO di quel guerriero, a meno che non faccia riferimento preciso al valore BASE.

- ✓ Le carte che moltiplicano/dividono il valore V si riferiscono sempre al V base, ove non sia diversamente specificato, e il V base di un guerriero non può essere moltiplicato e/o diviso più di una volta fintanto che perdura l'effetto della prima moltiplicazione e/o divisione.

• MOLTIPLICARE EFFETTI

Alcune carte permettono di moltiplicare effetti dati da altre carte. È possibile moltiplicare l'effetto di una carta una sola volta per giocata, non si può moltiplicare l'effetto più volte nella stessa giocata. Se due carte si trovano ad essere in gioco contemporaneamente con questo effetto, sarà il giocatore che controlla che sceglierà quale delle carte che moltiplica applicare.

Definizioni di gioco

Alcune carte contengono nel loro testo delle definizioni. Queste definizioni di solito sono scritte in maiuscolo e forniscono alla carta un'identità o una capacità particolare. Alcune carte semplicemente conterranno il termine in maiuscolo, altre riporteranno “CONSIDERATO UN [TERMINE]”. Diverse di queste definizioni sono specificate in questo regolamento. Altre si trovano solo sul testo delle carte e le carte stesse spiegano i relativi effetti e le interazioni sul gioco

Una cosa fondamentale da ricordare è che il titolo di ogni carta, è anch'esso una definizione nel gioco. Per esempio, la carta guerriero titolata Fanteria viene definita Fanteria perché il titolo fa assumere alla carta quella definizione. Inoltre quando un guerriero è considerato un tipo di guerriero, esso lo è solo nominalmente. Le abilità speciali e il resto del testo della carta indicata dalla definizione non sono trasferiti. Per esempio, Mitch Hunter è definito come Fanteria (è Considerato Fanteria). Ciò significa che Mitch è influenzato dalle carte che influenzano la Fanteria, ma non vuol dire che Mitch Hunter guadagna le abilità del testo descritte nella carta Fanteria. Queste abilità e il testo non vengono “magicamente” trasferiti alle altre carte considerate tali! In altre parole, una carta ha solo le abilità e il testo scritti su di essa (se non diversamente indicato), più eventuali altre abilità specificatamente fornite da altre carte.

Diverse definizioni sono state descritte precedentemente (come VEICOLO e ARMA DA FUOCO). Qui di seguito sono indicate altre definizioni comuni, descrivendo i loro effetti nel gioco.

• Assassino

Le carte guerriero definite come ASSASSINO possono attaccare qualsiasi guerriero in gioco senza tenere conto delle restrizioni di affiliazione. I guerrieri che attaccano un ASSASSINO devono tener conto di eventuali restrizioni d'affiliazione.

- ✓ Guerrieri MORTIFICATOR (o considerati tali) e NINJA/SHADOW WALKER (o considerati tali) sono ASSASSINI.
- ✓ Guerrieri che possono attaccare qualsiasi guerriero in gioco sono considerati ASSASSINI.

• Armi Speciali

Ne fanno parte anche i seguenti equipaggiamenti:

Mine Antiuomo, Granata Batteriologica, Granata Paralizzante, Granata Antiuomo, Granata a Frammentazione, Bomba a Tempo.



• **Benedetto**

Le carte guerriero definite con il termine BENEDETTO possono lanciare qualsiasi incantesimo dell'Arte.

- ✓ Un guerriero che può lanciare tutti gli incantesimi dell'Arte è considerato BENEDETTO.

• **Bonus/Malus**

Bonus e Malus sono valori numerici: il Bonus di segno positivo, il Malus di segno negativo.

Questi valori vanno aggiunti/sottratti alla caratteristica alla quale il testo della carta fa riferimento.

• **Ferita autoinflitta**

Per ferita autoinflitta ad un guerriero si intende quella ferita causata per ottenere un effetto generato da un'abilità propria del guerriero stesso e non da altre carte.

- ✓ Le Ferite autoinflitte non possono mai essere prevenute, evitate o curate in alcun modo

• **Non-Combattente**

Il guerriero definito Non-Combattente non può essere attaccato, non può attaccare (permanentemente o temporaneamente) e non può essere in combattimento. Il verificarsi di una sola di queste condizioni non è sufficiente a definire un guerriero Non-Combattente.

- ✓ Guerrieri che riportano il segno grafico “–” su tutte e tre le caratteristiche C, S e A sono considerati Non-Combattenti.
- ✓ Un guerriero Non-Combattente può ricevere carte purché possa usufruirne degli effetti.
- ✓ I Non-Combattenti possono compiere Azioni di Attacco che non siano Attaccare o Sabotare.

• **Letale**

Le carte guerriero definite come LETALE uccidono automaticamente qualsiasi altro guerriero che riescono a ferire in combattimento.

- ✓ Un guerriero che uccide automaticamente i guerrieri che ferisce è considerato LETALE.

• **Mercenario (Freelancer)**

Le carte guerriero definite come MERCENARI (o FREELANCER) sono considerati Doomtrooper (a meno che non venga specificato diversamente sulla carta). Essi possono attaccare ed essere attaccati da qualsiasi guerriero (anche dalla Fratellanza) e possono solamente guadagnare Punti Destino (quindi non possono guadagnare Punti Promozione).

- ✓ Un Mercenario che acquisisce una specifica affiliazione (attraverso carte giocate) non sarà più considerato un MERCENARIO.
- ✓ Un Mercenario potrà guadagnare Punti Promozione mentre detiene almeno un'affiliazione e deve seguire tutte le restrizioni di attacco che le affiliazioni comportano. Infatti un Mercenario che ha acquisito un'affiliazione non può attaccare ed essere attaccato da altri guerrieri della stessa affiliazione o dalla Fratellanza.
- ✓ Un Mercenario che perde le affiliazioni ricevute, torna ad essere considerato un MERCENARIO e si tiene nuovamente conto di quanto detto precedentemente.

• **Considerato**

Se un guerriero viene “CONSIDERATO UN [tipologia]”, si assume che quel guerriero è CONVERTITO nella tipologia riportata, in aggiunta o in sostituzione della propria tipologia.

• Profano

Le carte guerriero definite con il termine PROFANO non possono mai lanciare nessun incantesimo dell'Arte mentre questi guerrieri hanno tale definizione (anche se un giocatore riesce in altri modi a fornire tramite carte giocate l'abilità di usare l'Arte).

- ✓ Un guerriero che non può mai lanciare incantesimi dell'Arte è considerato PROFANO.

• Sergente

Le carte guerriero definite come SERGENTE possono avere generalmente assegnati altri guerrieri in gioco, tenendo conto dei seguenti punti:

- ✓ Al SERGENTE possono essere assegnati solo i guerrieri con un valore (V) inferiore a quello del sergente stesso. Ciò significa che bisogna confrontare solo il Valore base (V) segnato sulla carta dei guerrieri, tralasciando eventuali modificatori al Valore (V). Il motivo è che il Valore (V) non coincide al "grado", bensì misura semplicemente la valenza del guerriero sul campo di battaglia. Quindi un guerriero potrà avere un V modificato più alto del Sergente.
- ✓ Non è possibile assegnare ad un SERGENTE un altro SERGENTE.
- ✓ Un gruppo di guerrieri (per esempio, i SEA LION, i MEMBRI DEL CLAN, i FREE MARINES, gli INCURSORI BAUHAUS, ecc) può avere assegnato solo un SERGENTE.
- ✓ Se tutto un gruppo di guerrieri cui era stato assegnato un SERGENTE è ucciso o tolto dal gioco, il SERGENTE può essere assegnato ad un altro gruppo di guerrieri.
- ✓ Se il SERGENTE è ucciso o tolto dal gioco, al gruppo di guerrieri potrà essere assegnato un altro SERGENTE.
- ✓ Un gruppo di guerrieri rimarrà permanentemente assegnato al SERGENTE e viceversa mentre entrambi staranno in gioco.
- ✓ Un giocatore non è costretto ad assegnare subito un gruppo di guerrieri ad un proprio SERGENTE, quando questi è stato appena giocato. Si può assegnare il gruppo al SERGENTE in ogni momento (anche durante il combattimento).
- ✓ Se un SERGENTE perde la sua affiliazione corporativa, l'assegnazione è infranta. Allo stesso modo, se tutta la tipologia di guerrieri (se l'ultimo tipo di quel guerriero in gioco) perde la propria affiliazione, l'assegnazione è infranta. Tener presente che molte volte quando un guerriero corporativo diventa un eretico, lui può mantenere ancora la sua affiliazione (diventando una spia).

NOTA: nel testo della carta SERGENTE (dell'espansione Warzone) è specificato l'effetto che fornisce agli altri guerrieri che gli vengono assegnati.



REGOLE SPECIALI DALLE ESPANSIONI HOMEMADE:

Le Carte in doppia versione (carte che hanno lo stesso nome ma differente testo, es. LAMA TEMPLARE, GUARDIA DI PHOBOS, TEMPLARE DEL TRIANGOLO) possono essere indifferentemente usate nel loro testo originale, nel rispetto del numero di copie consentito dalla carta e senza possibilità di mischiarle nella propria collezione (es. si potranno tenere nella propria collezione fino a 5 Guardie di Phobos (HER) oppure fino a 5 Guardie di Phobos (RAG))

CORPORATE WARS

CORPORATE WARS INFO-CARD #1

All'inizio della PRIMA VERA fase Pescare di ogni giocatore, egli può dichiarare che sta combattendo una GUERRA CORPORATIVA. Il giocatore può immediatamente cercare dalla sua collezione una carta delle Guerre Corporative da assegnare alla partita. Puoi anche mettere una carta dalla tua **riserva** sotto la carta GUERRA CORPORATIVA. Questa carta può essere presa in mano al costo di un'azione, ma non prima che sia completato il primo turno di gioco di ogni giocatore. La carta GUERRA CORPORATIVA non può essere scartata o eliminata o rimossa in alcun modo dal gioco.

Il fondo di una GUERRA CORPORATIVA non può mai essere manipolato da altri giocatori che non siano il proprietario stesso della GUERRA CORPORATIVA ed è posizionato in una pila a parte rispetto a quella dei Punti Destino (come per SITUAZIONE DISPERATA).

Un mazzo di GUERRA CORPORATIVA può contenere solo guerrieri con la stessa icona di affiliazione della carta Guerra Corporativa scelta. Tutte le altre carte possono avere affiliazione Generica, nessuna affiliazione (es. tutte le Alleanze) o la stessa affiliazione della Guerra Corporativa. Durante la partita un giocatore può guadagnare i bonus dalle carte di altri giocatori con affiliazione diversa attraverso carte giocate (ad esempio DOCUMENTO RUBATO), ma non potrà mai usare carte con affiliazione diversa da quella permessa. Durante la Guerra Corporativa, i guerrieri del giocatore sono ASSASSINI.

REGOLA DELL'EMBARGO

Durante una GUERRA CORPORATIVA il giocatore può negare tutte le carte con la stessa icona di affiliazione della sua carta GUERRA CORPORATIVA immediatamente dopo che è stata giocata dagli altri giocatori pagando 3D per ogni carta. Questo ha la precedenza sul normale turno di gioco. Se altri giocatori hanno la stessa carta GUERRA CORPORATIVA in gioco il giocatore non può negare le carte giocate da questi altri giocatori in questo modo.

SKULLSEEKERS

CARTA DELLE REGOLE BATTAGLIE

Le Carte Battaglia rappresentano alcune delle più grandi campagne militari nel mondo di Mutant Chronicles durante le quali si sono avute grandi vittorie o brucianti sconfitte per i combattenti. Ogni Carta descrive la situazione di partenza del difensore prima della Battaglia e normalmente il giocatore che utilizza questa carta ne trarrà dai vantaggi. Le seguenti REGOLE sono valide per TUTTE le Carte Battaglia.

* Devi iniziare la Battaglia (giocando la Carta Battaglia) prima che un tuo avversario guadagni 25 Punti Promozione

* Ogni giocatore può avere in gioco solo una Battaglia per volta e non può giocare la Carta Battaglia nella stessa Area dove è già in corso un'altra Battaglia (di qualunque giocatore). Ogni Carta Battaglia può entrare in gioco solo una volta.

- * Le indicazioni riportate sulle carte Battaglia devono essere eseguite **ESATTAMENTE**, altrimenti la carta non può essere giocata
- * I guerrieri richiamati con la Battaglia devono poter entrare nell'Area in cui viene giocata la Battaglia, ad eccezione dei guerrieri singoli richiamati dalla Battaglia stessa
- * La carta Battaglia deve essere sempre rimossa dal gioco se nessun difensore è presente sulla carta Battaglia. Se l'avversario uccide l'ultimo difensore di una carta Battaglia, egli (o la sua squadra) guadagna 20 Punti Promozione. Se l'ultimo difensore viene ucciso, scartato o rimosso dal gioco attraverso carte giocate ma non in combattimento, allora la carta Battaglia viene rimossa e i Punti Promozione **NON** sono guadagnati.
- * La carta Battaglia non può essere rimossa dal gioco se i difensori su di essa sono momentaneamente esclusi dal combattimento (ad esempio con **ADDESTRAMENTO**, **DORMIRE**, ecc.).
- * Se l'avversario raggiunge i 40 Punti Promozione (o il punteggio limite fissato per la partita) prima o allo stesso momento in cui tu (o la tua squadra) li raggiungi, puoi aggiungere al tuo totale 10 Punti Promozione (**MA SOLO SE HAI ANCORA IN GIOCO UNA CARTA BATTAGLIA**).

REGOLE ADDIZIONALI PER LE CARTE BATTAGLIA

- * Una carta Battaglia può essere embargata, ma non i guerrieri che l'accompagnano
- * Tutte le carte che entrano in gioco per mezzo della carta Battaglia devono provenire dalla tua collezione e devono essere disposte sul tavolo in modo che tocchino la carta Battaglia (in cima o in un altro modo) e gli avversari non possono giocare carte di nessun tipo o usare effetti finché tutte le carte non sono state assegnate alla Carta Battaglia. È possibile giocare carte o attivare effetti di reazione immediata solo sull'ultima carta introdotta con la Battaglia.
- * Una carta Battaglia non può mai essere scartata o rimossa in qualche modo dal gioco a meno che una carta lo permetta specificamente o quando tutte le carte in gioco sono scartate o rimosse dal gioco (come ad esempio con **ANNIENTAMENTO**); in questo caso nessun punto viene guadagnato.
- * I guerrieri sulla Carta Battaglia sono definitivamente assegnati ad essa e non possono mai trasferirsi. I guerrieri sono comunque soggetti agli effetti che interessano l'Area in cui si trovano (ad esempio come con **ADDESTRAMENTO**).
- * I Difensori di una Battaglia possono essere normalmente **IMPRIGIONATI** anche se questo li porta a staccarsi dalla carta Battaglia stessa. Qualora un Guerriero Imprigionato venga liberato, esso non torna comunque più a far parte della Battaglia, a meno che altre carte glielo consentano.
- * Tutte le carte che sono normalmente assegnabili ai guerrieri possono essere assegnate ai difensori di una carta Battaglia. I difensori possono usare gli (bonus) effetti forniti dalle fortificazioni e dagli Equipaggiamenti assegnati ad un'Area, ma non dalle Warzone.
- * Le carte che causano il trasferimento di un guerriero da un'Area ad un'altra (ad esempio come **CORROTTO DALL'OSCURITA'**) non possono essere giocate sui guerrieri difensori di una Carta Battaglia.
- * Le Carte Battaglia non sono rimosse dal gioco quando i loro difensori sono temporaneamente impossibilitati al combattimento (**Addestramento**, **Dormire**, etc.). Tutte le Carte Battaglia in gioco valgono 10 PP quando il gioco finisce. In una partita a squadre, una squadra di due giocatori può guadagnare fino a 20 PP dalle Carte Battaglia.
- * Al termine di una partita per raggiungimento dei 40 PP, le carte battaglia in gioco valgono 10 Punti Promozione.
- * Al termine di una partita per limite di tempo, le carte Battaglia ancora in gioco non fruttano interamente 10 PP ma un numero pari a quelli avversari diviso quattro, arrotondando per difetto.

VOID

I VARCHI CARTA DELLE REGOLE N°1

Dal Nulla del Vuoto emerse Ilian. Il Cardinale rabbrivì nel sonno sentendo dentro di sé che il mondo era cambiato. Sulla Terra le onde del male emersero dal Nulla lasciando molti morti dietro di sé. Sulla città di Methusalem il cielo divenne oscuro, le nubi color del sangue per trenta giorni e trenta notti. E nei sogni degli uomini la bestia ululò alla Luna. I Profeti dissero della Signora del Vuoto. Aveva parlato loro nel sonno: vagava per i sentieri dell'Arte e spiava i nostri pensieri nascosti. Percepiva, osservava, imparava: non commise nessun errore, mentre penetrava nel nostro mondo. Portali di altre dimensioni furono aperti, e attraverso di essi la Signora del Vuoto evocò i Custodi dell'Oscura Simmetria. Essi la seguirono, portando con loro i segreti per manipolare l'Oscurezza. Così la Signora del Vuoto divenne la guardiana suprema di quel sapere immondo. - Dalla Seconda Cronaca. "Ilian e l'Oscura Simmetria" Plinio Varro.

I VARCHI CARTA DELLE REGOLE N°2

- 1) I VARCHI sono evocabili se hai in gioco dei seguaci di ILIAN con V:6 o maggiore o Nefariti di qualunque Apostolo (questa condizione è sempre necessaria per poter evocare un VARCO, anche quando è riportato "Evocabile in ogni momento"), dichiarando l'obiettivo contro il quale lo si evoca;
- 2) Un Varco può essere evocato CONTRO OGNI guerriero;
- 3) GUERRIERI con Immunità Completa alla Simmetria sono immuni ai Varchi evocati direttamente su di loro;
- 4) un Varco NON può essere evocato A FAVORE di un guerriero seguace di un Apostolo differente del guerriero che lo ha evocato (p.e., un Nefarita di Semai non può evocare un Varco a favore di un guerriero seguace di Demnogonis);
- 5) I Nefariti di qualunque Apostolo possono negare l'effetto di un Varco al costo di 5D per ogni Varco (se si trovano nell'Area corrispondente del guerriero che lo ha evocato);
- 6) una volta evocati, i Varchi sono Eliminati dal gioco, tranne quando specificato diversamente;
- 7) i Varchi sono considerati Doni di Ilian.

DEMENTIA

OPZIONI DI GUERRA

Quando scopri la Tua carta di Guerra Corporativa, puoi assegnargli una carta Opzioni di Guerra della Tua Riserva anziché mettervi una carta sotto. Le Opzioni di Guerra sono carte delle Guerre Corporative col testo "Opzione di Guerra". Non sono "realmente" carte delle Guerre Corporative, ma devono essere assegnate ad esse. Se una Opzione di Guerra ha una delle cinque icone dell'affiliazione corporativa, può solo essere assegnata a una carta delle Guerre Corporative di quella affiliazione. Nessuna carta o effetto può essere usato per contrastare una Opzione di Guerra ed esse sono scartate o eliminate solo se viene scartata o eliminata la carta Guerra Corporativa a cui è associata. La Regola dell'embargo e le abilità speciali stampate sulla Tua carta Guerra Corporativa sono sempre valide, ma il Tuo Fondo di Guerra viene ridotto secondo il testo della carta Opzione di Guerra scelta. In più, le Opzioni di Guerra possono permettere di avere nel mazzo carte che normalmente non potrebbero essere usate durante una Guerra Corporativa. Tutte le regole speciali sono stampate sulle carte Opzioni di Guerra.

REVIVAL

I guerrieri di questa espansione che riportano nel titolo una definizione di gioco (es. Mortificator Majoris; "mortificator" è una definizione di gioco) sono a tutti gli effetti considerati tali alla definizione di gioco. Ad esempio la Valkiria Majoris è a tutti gli effetti una Valkiria.

Pertanto perdono la frase di testo riportante "Considerato un -definizione di gioco-".

REGOLE DELLE CAMPAGNE

Se hai in gioco un Apostolo o un Leader Corporativo o delle Tribù (o lo Spirito di Nathaniel per la Fratellanza), puoi giocare una carta Campagna. Le seguenti regole si applicano a TUTTE le carte Campagna.

Puoi giocare solo carte Campagna che abbiano la stessa affiliazione del tuo Apostolo/Leader oppure affiliazione generica. Assegna la carta Campagna a un'Area di gioco durante il Tuo turno, pagando il costo in Azioni e punti D indicato su di essa. Puoi avere in gioco una sola carta Campagna per ogni Tua Area. Le carte Campagna non possono mai essere scartate, ma possono essere eliminate dal gioco. Esse rimangono in gioco e continuano il loro effetto anche se l'Apostolo/Leader non è più in gioco.

Le carte Campagna entrano in gioco con un numero variabile di segnalini su di esse. I segnalini rappresentano un bonus di combattimento in C, S e A che si applica a tutti i guerrieri presenti nell'area cui la Campagna è assegnata. Per esempio, una Campagna assegnata alla tua Squadra con tre segnalini su di essa fornirà un bonus di +3 in C, S e A a tutti i tuoi guerrieri presenti nella Squadra.

Il bonus di combattimento di una Campagna assegnata alla Squadra/Schieramento viene dimezzato (arrotondato per eccesso) per i guerrieri nell'Avamposto. I guerrieri nella Squadra/Schieramento non ottengono bonus da una Campagna assegnata all'Avamposto.

UNA volta per turno, il giocatore può modificare il numero di segnalini presenti sulla carta Campagna, ma solo se ha un Apostolo/Leader valido (che può essere anche diverso da quello che era presente quando è stata introdotta la Campagna) presente in gioco e in grado di compiere azioni. Il giocatore può compiere una sola delle seguenti operazioni (senza costo in azioni):

1. Aggiungere un segnalino sulla Campagna pagando 6 D (non durante i combattimenti).
 2. Togliere un segnalino dalla Campagna per guadagnare 1 PP.
 3. Togliere due segnalini dalla Campagna per cercare un Guerriero nella Collezione (facendolo vedere al proprio avversario) e introdurlo immediatamente in gioco pagando il normale costo in azioni e PD.
- Ogni carta Campagna ha inoltre le proprie regole specifiche riportate su di essa.

5TH TRIBE

GLI ATLANTIDEI 1/2

Sotto un'atmosfera acida, di terra sterile e di acque avvelenate, in un posto prima conosciuto come Europa, ci sono quattro grandi Tribù che lottano ferocemente per ogni parte di terra in qualche modo utilizzabile per lo sfruttamento. Tuttavia circolano molte voci di una quinta Tribù che realmente vivrebbe in qualche luogo sotto i mari ampi che circondano il continente e anche alcune storie sulle fortezze secondarie fuori dal mare sulle zone costiere dell'ex-Africa del nord. Si dice che questi guerrieri emergano dalle acque soltanto nella notte per fare incursioni nelle piccole colonie litoranee alla ricerca di rifornimenti e per rubare i materiali. Le voci fanno spesso riferimento a loro come 'Fantasmi del Mare'. Proprio mentre la Triade Luterana e i Crescentia hanno avuto qualche esperienza con questa tribù misteriosa e poco conosciuta, i Templari hanno una segreta lunga storia contro gli attacchi notturni, che ha causato loro delle perdite significative. Di conseguenza hanno organizzato una forza speciale, i Marine Templari, per occuparsi del problema. Ma si sono avuti soltanto pochi successi. I pochi prigionieri che sono stati presi sono stati oggetto di tecniche brutali di interrogatorio, ma non hanno rivelato niente di più che questa gente si definisce come i "Guardiani di Atlantide".

GLI ATLANTIDEI 2/2

I Templari inoltre hanno imparato per esperienza che i secoli vissuti sott'acqua hanno sviluppato determinate abilità telepatiche in questi guerrieri del mare permettendo loro, per esempio, di agire estremamente bene insieme mentre combattono in gruppo (supportati dai loro piccoli sommergibili high-

tech e con le loro bestie del mare addestrate). La loro capacità provata di camuffarsi ed infiltrarsi occasionalmente nella società Templare ha disorientato molto l'Élite Templare. Le voci ultimamente hanno ottenuto anche l'interesse delle Megacorporazioni. Malgrado la mancanza di informazioni certe, alcuni rapporti di intelligence della Cybertronic informano che questa gente è molto probabilmente ciò che resta di quelle diverse colonie subacquee che esistevano e che sono sopravvissute alle catastrofi che quasi completamente hanno distrutto la Terra centinaia di anni fa. Il fatto che questa gente sembra avere tecnologia subacquea molto specializzata che sorpassa di molto perfino il livello tecnologico generale dei potenti Figli di Rasputin, sosterebbe questa teoria. In ogni caso sembra che il loro numero sia abbastanza esiguo da forzarli a evitare sulla terraferma qualsiasi combattimento aperto o in grande scala con gli ostili vicini.

GLI ATLANTIDEI - CARTA DELLE REGOLE

Gli Atlantidei sono una affiliazione delle TRIBÙ della Terra (fai riferimento alle regole di Paradise Lost). Mentre vivevano sott'acqua, hanno sviluppato molto duramente le proprie abilità mentali relative alla comunicazione extra sensoriale tra di loro e hanno un'abilità speciale chiamata TELEPATIA. Tutti i loro guerrieri sono influenzati dalle carte Speciali che menzionano questa abilità.

NUOVE REGOLE PER GLI ATLANTIDEI

Non puoi utilizzare le seguenti Opzioni di Guerra: CAMPAGNA SU DARK EDEN, VANTAGGIO DIPLOMATICO, MERCENARI DELLE TRIBÙ.

Le carte con affiliazione degli Atlantidei non possono essere usate in un mazzo di Guerra Corporativa. Gli Atlantidei non possono MAI essere trasferiti (per esempio con EMISSARI).

TRIBAL WARS

TRIBAL WARS IN DARK EDEN

Dark Eden, il paradiso perduto, testimone di grandi battaglie e basse efferatezze, fu scosso dalla venuta di Sewit il Malvagio, seguace di Demnogonis. Egli venne, affrontando in campo aperto i Croficcisori della Fratellanza, alleati coi Crescentia, seminando cadaveri lungo il suo cammino. Tra i pochi a scampare alla strage, fratello Tilakhan e il giovane Ra, figlio di un capotribù Crescentia, vagarono per le terre devastate in cerca di qualcuno che ascoltasse le loro richieste: unire le Tribù per affrontare il nemico comune. Purtroppo non vennero ascoltati: Luterani e Templari erano impegnati in una sanguinosa battaglia e i Rasputin erano troppo sicuri della loro posizione strategica per temere l'avvento dell'Oscurità.

Tuttavia, Tilakhan riuscì a reclutare tre campioni per compiere la missione che nessuno aveva osato intraprendere: trovare e uccidere Sewit. Essi erano Perseus dei Templari, Lajka Gjoren dei Rasputin e un guerriero della Triade Luterana meglio conosciuto come il Paladino.

Nello stesso momento, le Corporazioni, preoccupate per l'insorgere del potere di Demnogonis, incrementarono le proprie forze su Dark Eden. I Capitol scelsero i migliori elementi tra i Martian Banshee destinandoli alla città di Gerusalemme. I Bauhaus inviarono reparti speciali di Etoiles Mortane in aiuto alle forze Rasputin in Siberia. Gli Imperiali, preoccupati tanto dell'avanzata dell'Oscurità quanto dalla guerra aperta tra Luterani e Templari, fornirono un'agguerrita fazione di Lupe Addolorate in appoggio alla Triade. Di contro, i Cybertronic cooperarono con i Templari inviando alcuni Contorsionisti specializzati nel sabotaggio delle linee di comunicazione, con lo scopo di destabilizzare l'organizzazione Imperiale. Nel mezzo di tutto ciò, Sewit, coadiuvato dal suo braccio destro Akhenaton, si apprestava allo scontro finale in campo aperto, nelle pianure innevate della Prussia, preparando i suoi veleni e il suo esercito di Legionari Benedetti ad infettare e corrompere i propri nemici.

Con tutte le forze schierate sul campo, Dark Eden era pronto ad affrontare uno dei momenti più difficili della sua triste e devastata storia...

AVANSCOPERTA (X)

Quando introduci questo guerriero, puoi al costo aggiuntivo indicato introdurlo direttamente nell'Avamposto anche se questo non è stato ancora attivato. Il guerriero non è comunque considerato per questo TRIBALE (se non specificato diversamente sulla carta).

Un guerriero con l'abilità AVANSCOPERTA può essere introdotto in gioco mediante una Battaglia nell'Avamposto, ma bisogna aggiungere il costo dell'AVANSCOPERTA al costo della carta Battaglia.

WORLDS AT WAR

REGOLE DEI PIANETI 1/2 - REGOLE D'USO

- 1) Ogni giocatore può avere un solo Pianeta in gioco; lo stesso Pianeta può essere giocato da giocatori diversi. Giocare una carta Pianeta costa 2AZ e 3PD.
- 2) L'entrata in gioco di un Pianeta non può MAI essere bloccata, contrastata o embargata in alcun modo.
- 3) Quando giochi una carta Pianeta, assegna alla Squadra o allo Schieramento, cerca nella Tua Collezione e associa al Pianeta una Warzone a tua scelta con una delle icone di legame del Pianeta e la fortificazione segnata sulla carta, inoltre alla fortificazione vanno assegnati NUCLEO ENERGETICO e SISTEMA DI SICUREZZA AVANZATO. Il bonus dato dalle carte assegnate ai Pianeti si applica ad ogni Area di gioco.
- 4) Le carte assegnate al Pianeta non possono MAI venire scartate o eliminate se non eliminando o scartando la carta Pianeta.
- 5) Carte assegnate alle carte associate al Pianeta non sono a loro volta considerate associate al Pianeta stesso.
- 6) Un Pianeta può essere solo eliminato con ORIZZONTE DEGLI EVENTI o carte con effetto globale. Il giocatore che riesce a eliminare una carta Pianeta con ORIZZONTE DEGLI EVENTI guadagna 5PP, oltre a 2PD per ogni guerriero avversario in gioco con una delle icone di legame del Pianeta scartato.

REGOLE DEI PIANETI 2/2 - EFFETTI DEI PIANETI

Mentre un giocatore ha in gioco un Pianeta, valgono per questo giocatore i seguenti effetti:

- a) i Suoi guerrieri con una delle icone di legame del Pianeta possono trasferirsi gratuitamente dalla Squadra/Schieramento all'Avamposto e viceversa IOM ad eccezione dei combattimenti. I veicoli riducono di un'AZIONE il costo di trasferimento;
- b) i Suoi guerrieri con una delle icone di legame del Pianeta guadagnano +2 in C e S. I Suoi guerrieri considerati "NATIVI" guadagnano un'ulteriore +2 in C e S quando sono nella Squadra/Schieramento;
- c) i Suoi guerrieri NATIVI vengono introdotti in gioco senza costo in Azioni ma pagando i PD necessari;
- d) i Suoi guerrieri NATIVI quando sono nella Squadra/Schieramento, colpiscono sempre per primi e possono attaccare dalla Warzone assegnata al Pianeta, come se si difendessero, i guerrieri avversari non possono usare le proprie Warzone in difesa;
- e) all'inizio del proprio turno se ha 3 guerrieri in gioco con una delle icone di legame del Pianeta, il giocatore guadagna 4PD;
- f) all'inizio del proprio turno se ha 5 guerrieri in gioco con una delle icone di legame del Pianeta, il giocatore guadagna 4PD e può pescare una carta extra nella propria Fase Pescare;
- g) alla fine della partita, durante il conteggio dei PP, guadagna 2PP da aggiungere per ottenere il risultato finale.

Doomtrooper: REGOLE DA TORNEO MCIC

SVOLGIMENTO DEL TORNEO MCIC

• Giudici del torneo

Il torneo sarà diretto da un giudice arbitro (delegato da MCIC) che potrà eventualmente essere coadiuvato da uno o più assistenti. Gli arbitri daranno interpretazione alle regole, avvertiranno i partecipanti della scadenza dei limiti di tempo e risolveranno le altre eventuali questioni che potranno presentarsi nel corso del torneo. Il giudice arbitro è responsabile dell'aggiornamento dei risultati. Il seguente regolamento potrà essere soggetto a variazioni secondo le esigenze del torneo stesso. Le eventuali variazioni saranno comunicate ai partecipanti prima dell'inizio del torneo.

Le decisioni del giudice arbitro sono definitive e inappellabili.

• Potere degli arbitri

Gli arbitri possono intervenire quando seguono le partite, non solo quando sono interpellati.

• Formula

Sono previsti cinque turni preliminari alla "svizzera". Alla vittoria verranno assegnati tre punti, a ogni pareggio uno e alla sconfitta zero. La classifica verrà stilata seguendo, nell'ordine, i seguenti criteri: punti, punti avversario, scontro diretto, punti Promozione fatti, differenza punti Promozione. I primi otto classificati accederanno alla fase finale a eliminazione diretta, in un tabellone che vedrà i seguenti accoppiamenti: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. Semifinali: vincente 1-8 contro vincente 4-5, vincente 2-7 contro vincente 3-6.

Le partite del turno preliminare saranno singole e avranno la durata di trenta minuti. I quarti di finale e le semifinali verranno giocati al meglio delle tre partite **o a eliminazione diretta**, con il limite di trenta minuti a partita. La finale verrà giocata al meglio delle tre partite, senza limiti di tempo.

L'organizzazione si riserva la facoltà di variare a propria discrezione la formula del torneo e la durata delle partite a seconda del numero degli iscritti e del tempo a disposizione.

• Limite di tempo

La durata delle partite è stabilita dall'organizzazione secondo le esigenze di tempo del torneo stesso.

Domande sulle regole e altre richieste ufficiali, se di particolare importanza, bloccano il tempo di gioco. Se la partita non termina entro il limite previsto, il gioco viene bloccato alla fine del turno del giocatore secondo di mano e viene dichiarato vincitore il giocatore con più punti promozione. In caso di parità di punteggio durante i turni preliminari viene assegnato il pareggio.

Nella fase a eliminazione diretta, invece, per decretare il vincitore in caso di pareggio di Punti Promozione, si tengono in considerazione nell'ordine:

- maggior numero di guerrieri in gioco (senza tener conto delle carte SDOPPIAMENTO);
- Punti Destino (compresi quelli delle Guerre Corporative);
- maggior numero di carte in gioco;
- sorteggio.

Nella fase a eliminazione diretta non potrà verificarsi in nessun caso un pareggio.

• Espansioni Homemade

È possibile utilizzare le carte relative alle espansioni “Ragnarok”, “Heresy”, “Corporate Wars”, “Skull seeker”, “Dementia”, “Revival”, “Fifth Tribe”, “Void”, “Tribal Wars”, “Armageddon”, “Worlds at War”, “2nd Edition” e “Relics”. Per quanto riguarda i testi sulla carta, in caso di controversia sulla loro interpretazione dovuta a errori di traduzione o trascrizione, sarà ritenuta valida la versione originale.

~~È vietato utilizzare carte fotocopiate o stampate con mezzi propri e comunque non recanti il logo “MCIC”, fatta eccezione per la stampa di Heresy del 1998 che non reca il logo “MCIC”.~~

(regola non valida per il torneo di domenica 19 aprile 2020).

E' possibile utilizzare le carte extracollezioni ufficiali, ad eccezione di:

* Ammalatrice

* Golgotha

E' inoltre possibile utilizzare le carte Promo:

* Frenzy

* Juggernaut Division Burning Luna City

* Eroismo

* Belve nell'ombra

* Investimento Oculato

* Trasmissioni Interrotte

* Zona Franca

E' infine possibile utilizzare il “Joker” realizzato dal MCIC, ricordandosi che si tratta sempre e comunque di una carta Speciale finché essa non è in gioco.

• Protezione delle carte

Sono obbligatorie le bustine di plastica o altre protezioni a meno che il giudice abbia parere contrario e a patto che le stesse protezioni siano tutte uguali in modo da non consentire il riconoscimento delle carte.

L'uso del tappetino segnapunti M.C.I.C. è obbligatorio.

• Iscrizione al torneo

Prima dell'inizio del torneo ogni giocatore deve presentare la lista delle carte che compongono la propria Collezione (vedi sotto) al giudice arbitro.

• Warning e Penalità

Il giocatore che infrange determinate norme del regolamento e di condotta verso altri giocatori è passibile di warning o di penalità che saranno prese dai Giudici del torneo.

Dopo due warning i Giudici possono decidere di assegnare qualsiasi penalità al giocatore.

- ✓ Se un giocatore include una carta vietata nella sua Collezione, dovrà toglierla (senza sostituirla) e avrà perso la partita in corso e le precedenti a tavolino se questo accade nei turni alla svizzera; se ci si accorge della/delle carta/e vietata/e durante i quarti o le semifinali o finali già in corso, avrà partita persa e sarà classificato per ultimo nel torneo.
- ✓ Se un giocatore assumerà atteggiamenti fuori da un normale comportamento di sana competizione e antisportivo sarà squalificato dal torneo.
- ✓ Se un giocatore non rispetta e accetta (senza inutili insistenze) la decisione di un Giudice, sarà squalificato.
- ✓ Se un giocatore gioca fraintendendo o male interpretando una regola, spetta al suo avversario chiedere l'intervento dei Giudici che prenderanno una decisione in merito. Le partite precedenti vinte dal giocatore restano valide.



- ✓ Se un giocatore arriva in ritardo rispetto all'orario d'inizio del torneo riceverà automaticamente un Warning e la sua prima partita del torneo sarà persa a tavolino.
- ✓ **Se un giocatore arriva in ritardo rispetto all'orario d'inizio di una partita successiva alla prima durante il torneo riceverà automaticamente un Warning e la partita sarà persa a tavolino.**
- ✓ Per ogni altra situazione non contemplata in questo elenco saranno i Giudici a valutare i vari casi e a prendere una decisione in merito.

• Convalida

I risultati del torneo, per avere un valore di ufficialità, devono essere convalidati dai Giudici che terranno conto dei fatti avvenuti nello svolgimento del torneo.

La convalida dei risultati deve avvenire entro una settimana dallo svolgimento del torneo.

SPECCHIETTO DA UTILIZZARE DURANTE I COMBATTIMENTI

Le fasi del combattimento sono le seguenti:

Annunciare Attaccante e Difensore
Annunciare la Tattica di Combattimento (C o S)
Annunciare eventuali Warzone
Determinare i valori di combattimento
Modificare i valori di combattimento
Risolvere il combattimento
Determinare lo stato dei guerrieri coinvolti

COSE DA RICORDARE PER IL COMBATTIMENTO

Quando un guerriero Difensore si difende in un Warzone, nessuno dei guerrieri che partecipa al combattimento guadagna i bonus delle Fortificazioni.

Guerrieri assegnati alle Battaglie NON POSSONO difendersi nelle Warzone.

AL TERMINE DI UNA PARTITA, DURANTE IL **CONTEGGIO DEI PUNTI PROMOZIONE, VERIFICARE QUELLI DI EVENTUALI BATTAGLIE IN GIOCO, SECONDO LE SEGUENTI REGOLE:**

* Se l'avversario raggiunge i 40 Punti Promozione (o il punteggio limite fissato per la partita) prima o allo stesso momento in cui tu (o la tua squadra) li raggiungi, puoi aggiungere al tuo totale 10 Punti Promozione (MA SOLO SE HAI ANCORA IN GIOCO UNA CARTA BATTAGLIA).

* Al termine di una partita per limite di tempo, le carte Battaglia ancora in gioco non fruttano interamente 10 PP ma un numero pari a quelli avversari diviso quattro, arrotondando per difetto.

Al termine della partita, se un giocatore ha in gioco una carta Pianeta, guadagna 2PP.