

## **REGOLE DEL GIOCO**

- 1) NON SI POSSONO POSIZIONARE MERCENARI SPECIALI SOPRA LA CASELLA TORRE IN GIOCO.**
- 2) IL MERCENARIO SPECIALE PUO'ESSERE SOLO DISTRUTTO IN DUE MODI: BATTAGLIA O CARTE PROFEZIA CHE DISTRUGGONO IN MASSA.(NO IN SINGOLO).**
- 3) LE CASELLE SPECIALI POSSONO ESSERE ATTIVATE SOLAMENTE UNA VOLTA PER TURNO.(NON SI PUO'USARE LIFO AVANZAMENTO E LIFO INDIETRO PER RIATTIVARLA NELLO STESSO TURNO).**
- 4) LE CARTE PROFEZIA POSSONO ESSERE ATTIVATE IN QUALSIASI MOMENTO. ANCHE NEL TURNO AVVERSARIO MA DEVE ESSERE CITATO SULLA CARTA.  
(ES:ANNULLA,PROTEGGO,BLOCCA...).**
- 5) LE CARTE SCARTATE DAL LIFO SCARTA CARTE O UNA CARTA CHE IMPONE DI SCARTARE, IL GIOCATORE NON PUO' ATTIVARLE A PATTO CHE SIA SCRITTO SULLA CARTA COME EFFETTO.**
- 6) SE UN MERCENARIO E'POSIZIONATO INSIEME AD UN ALTRO AVVERSARIO NELLA STESSA CASELLA NON E'NECESSARIO INGAGGIARE BATTAGLIA PER PROSEGUIRE IL PERCORSO. LE UNICHE DUE ECCEZIONI SONO QUANDO E' NELLA PRIMA CASELLA DEL GIOCATORE DEL SUO**

**TERRENO O SULLA CASELLA TORRE.**

**7) QUANDO UN MERCENARIO FINISCE SU UNA DELLE TORRI AVVERSARIE OCCUPATE PER PROSEGUIRE DEVE PER FORZA SCONFIGGERLO SENZA L'USO DEI LIFI. SE RISULTA VINCITORE NON E' COSTRETTO AD OCCUPARE LA TORRE APPENA LIBERATA.**

**8) DUE O PIU' MERCENARI DI QUALSIASI GIOCATORE POSSONO STARE SU UN'UNICA CASELLA IN GIOCO.**

**9) LE FASI DI GIOCO SONO LE SEGUENTI: TIRARE I LIFI, TRASCRIVERLI E GUARDARE EVENTUALI MANTENIMENTI DI CARTE IN GENERALE O BLOCCHI MERCENARI, EVOCARE O GIOCARE CARTE, TIRARE I DADI NUMERATI E FAR AVANZARE IL MERCENARIO SELEZIONATO, INGAGGIARE BATTAGLIA SE POSSIBILE, TERMINARE IL TURNO E SCARTARE CARTE IN ECCESSO DA AMBO LE MANI.(4/4)**

**10) SE VENGONO USATE CARTE NON INERENTI ALLA SITUAZIONE DI GIOCO VENGONO IMMEDIATAMENTE BRUCIATE E MESSE NELLA TOMBA.**

**11) NON POSSONO ESSERE ANNULLATE LE CASELLE SPECIALI ATTIVATE OGNI VOLTA CHE UN MERCENARIO FINISCE SOPRA, ECCETTO CON CARTE PROFEZIA CHE ANNULLANO OPPURE CON I POTERI DEI MERCENARI IN GENERALE.**

**12) LE CARTE PROMEMORIA O CARTE CHE POSSIEDONO UN'ATTIVAZIONE A LUNGO PERIODO DEVONO ESSERE**

**MESSE IN BELLA VISTA ALL'AVVERSARIO ALTRIMENTI SONO BRUCIATE DAL GIOCO.(PER MONITORARLE USARE FISCHES)**

**13) I TRABOCCHETTI POSSONO ESSERE POSIZIONATI IN QUALSIASI PUNTO DEL TERRENO, ECCETTO CASELLE SPECIALI, SULLE TORRI O SE CI SONO GIA' DEI MERCENARI POSIZIONATI SULLA CASELLA SCELTA. (L'ATTIVAZIONE DEL TRABOCCHETTO AVVIENE CON IL MERCENARIO CHE CI FINISCE SOPRA).**

**14) LE PAROLE "ANNULLARE" E "PROTEGGERE" SONO DUE EFFETTI DIFFERENTI: IL PRIMO "ANNULLA" FUNZIONA SU TUTTO, LA SECONDA "PROTEGGE" FUNZIONA SUI MERCENARI MA NON ANNULLA LA CARTA O LA MOSSA AVVERSARIA, DI CONSEGUENZA EVENTUALI EFFETTI SECONDARI DI CARTE VENGONO ATTIVATI IN SEGUITO.**

**15) LE TOMBE NON DEVONO ESSERE MISCHIATE TRA DI LORO.**

**16) I MAZZI NON DEVONO ESSERE MISCHIATI TRA DI LORO.**

**17) I POTERI CHE RICHIEDONO SACRIFICI O SCARTI DI CARTE NON POSSONO ESSERE ATTIVATI SE NON VI SONO I REQUISITI RICHIESTI.**

**18) NON CI SONO LIMITI DI EVOCAZIONI IN CAMPO DI MERCENARI NORMALI O SPECIALI DURANTE UN TURNO ECCETTO DA EFFETTI O POTERI DI CARTE IN GENERALE.**

**19) LE CARTE PROFEZIA O MERCENARI CHE INDICANO SPECIFICAMENTE "IN QUESTO TURNO" DEVONO ESSERE ATTIVATE ALL'INIZIO DEL TURNO AVVERSARIO E NON DOPO.**

**20) I POTERI DEI MERCENARI IN MANO CON LA DICITURA "SE VIENE DISTRUTTO", NON SI ATTIVANO ECCETTO SE DICE "SE VIENE SCARTATO".**

**21) SE CI SONO 2 POTERI CHE SI SCONTRANO VINCE SEMPRE "L'ANNULLA".**

**22) NON PUOI POSIZIONARE UN TRABOCCHETTO NELLA STESSA CASELLA DOVE E' PRESENTE UN MERCENARIO.**

**23) QUANDO VIENE USATA UNA AGGRESSIVITA' NON PUO' ESSERE RIGENERATA ECCETTO SE IL MERCENARIO VIENE DISTRUTTO E RIPORTATO IN VITA DALLA TOMBA.**

**24) IL LIMITE DI CARTE IN MANO PER OGNI GIOCATORE E' DI 4 PER OGNI MAZZO.**

**25) QUANDO ESCE LIFO SALTA TURNO, BISOGNA INDOVINARE CON UN LANCIAMENTO DI MONETA O USARE CARTE INERENTI ALL'ANNULLAMENTO O UN LIFO RITIRA DADO PER CAMBIARLO.**

**26) QUANDO ESCE LIFO SCARTA CARTE CON UN LIFO MOLTIPLICATORE IL GIOCATORE SCEGLIE UNA MANO E FINO A QUANDO NON E' ESAURITA NON PUO' SCARTARE L'ALTRA MANO.**

**27) QUANDO ESCONO DUE LIFI PESCATA CON UN LANCIAMENTO,**

**IL GIOCATORE PUO' SCEGLIERE DI PESCARE UNA CARTA DA ENTRAMBI I MAZZI.**

**28) QUANDO AVVIENE UNA DISTRUZIONE DI MASSA OGNI MERCENARIO COINVOLTO ATTIVA IL SUO POTERE SE E' POSSIBILE.**

**29) LE CARTE PROFEZIA POSSONO RECUPERARE DALLA TOMBE ANCHE I MERCENARI SPECIALI.**

**30) SE TERMINI IL MAZZO DEI MERCENARI NON HAI PERSO LA PARTITA.( SI PROSEGUE CON QUELLI CHE POSSIEDI, PUOI RECUPERARLI DALLA TOMBA O ATTIVARE CARTE PROFEZIA).**

**31) IL GIOCATORE CHE ATTIVA UNA CARTA CHE FA PESCARE ENTRAMBI, PESCA PER PRIMO IL GIOCATORE CHE HA ATTIVATO IL POTERE O L'EFFETTO.**

**32) NELLA TABELLA LIFI I GIOCATORI POSSONO CANCELLARE A VICENDA I LIFI ATTACCO CON I LIFI BLOCCO ATTACCO E I LIFI DIFESA CON I LIFI BLOCCA DIFESA DURANTE I LORO TURNI ANCHE SENZA AVERE INGAGGIATO UNA BATTAGLIA.**

**33) LA PAROLA "SACRIFICARE" NON HA LO STESSO SIGNIFICATO DI "DISTRUGGERE".**

**(IL SACRIFICIO LO FAI TU)**

**34) I MERCENARI O CARTE IN GENERALE CHE POSSIEDONO UNA PROTEZIONE NON POSSONO ESSERE DISTRUTTE O SACRIFICATE DA POTERI O EFFETTI DI**

**CARTE. (ES: SE UN GIOCATORE SACRIFICA UN MERCENARIO CHE E' STATO PROTETTO NON PUO' ATTIVARE I POTERI E VIENE BRUCIATA AUTOMATICAMENTE).**

**35) IL LIFO COPIATORE COPIA UN LIFO SCELTO USCITO.**

**36) LA PAROLA "OGNI TURNO TUO", VIENE ATTIVATO IL TURNO DOPO L'EVOCAZIONE O L'ATTIVAZIONE DELLA CARTA.**

**37) LA PAROLA "OGNI TURNO" VIENE ATTIVATA ALL'INIZIO DEL TURNO AVVERSARIO QUANDO LANCIAMO I LIFI.**

**38) LE CARTE IN ECCESSO VENGONO SCARTATE QUANDO IL GIOCATORE DICHIARA LA FINE DEL SUO TURNO.**

**39) QUANDO UN GIOCATORE POSSIEDE SOLO UNA CARTA IN MANO E LANCIANDO I LIFI ESCE CAMBIO CARTA E EVOCAZIONE LA PROCEDURA E': CAMBIA LA CARTA MERCENARIO METTENDOLA IN FONDO, PESCA QUELLA IN CIMA, E INFINE VIENE EVOcata.**

**40) QUANDO UN GIOCATORE NON POSSIEDE CARTE IN MANO E LANCIANDO I LIFI ESCE LIFO PESCA E CAMBIA CARTA LA PROCEDURA E': PESCA LA CARTA, LA CAMBIA METTENDOLA IN FONDO E PESCANDO QUELLA IN CIMA.**

**41) I LIFO INDIETRO NELLA TABELLA LIFI PUO' ESSERE USATA ANCHE PER FAR INDIETREGGIARE UN MERCENARIO AVVERSARIO IN GIOCO.**

**42) NON CI DEVONO ESSERE DOPPIONI NEI MAZZI  
MERCENARI E PROFEZIA DEI GIOCATORI.**