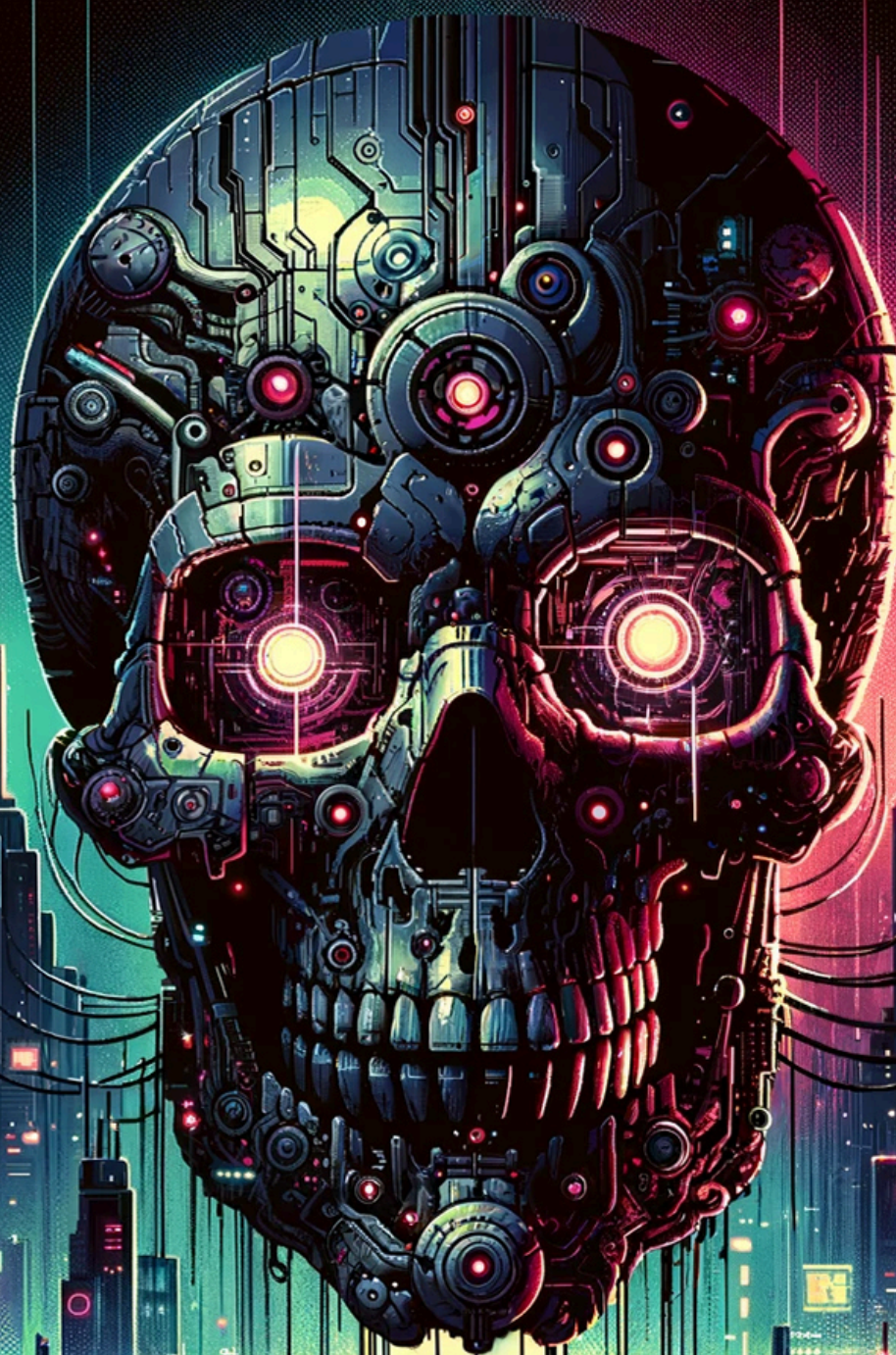


MANUALE DI GIOCO

VERSIONE 10.00



ESTRO



STORIA

DURANTE LE SILENZIOSE ORE NOTTURNE A BORDO DELL'**APOLLO NEPHILIM**, GLI UMANI SI RITROVAVANO A NAVIGARE IN UN OSCURO E BIZZARRO ABISSO ONIRICO, POPOLATO DA CREATURE STRANE E VISIONI DI SÉ STESSI MUTATI.

I SOGNI, CHE SI INSINUAVANO NELLE LORO MENTI COME UN VIRUS INSIDIOSO, RIVELAVANO ESSERI DI COLORE **ROSSO**, POTENTI E FEROCI NEL COMBATTIMENTO, CHIAMATI **ARDO**; CREATURE **BLU**, IMPENETRABILI E STOICHE NELLA DIFESA, DENOMINATE **GRANITO**; ENTITÀ **VERDI**, CAPACI DI GUARIRE O DONARE POTERI, NOTE COME **ARMONIO**; FIGURE **VIOLA**, ASSASSINE SILENZIOSE CHE SI MUOVEVANO NELL'OMBRA, CHIAMATE **ILLUSIO**; E INFINE, CREATURE **GIALLE** CHE MANIPOLAVANO LA REALTÀ STESSA, DENOMINATE **MANPO**.

I.O., L'INTELLIGENZA ONNISCIENTE CHE GOVERNAVA LA MAESTOSA AMMIRAGLIA, RICONOBBE IN QUESTI INCUBI UNA RISORSA INESPLORATA, UN FILONE DI CONOSCENZA CHE AVREBBE POTUTO TRASFORMARE IN UNA POTENTE ARMA. DECISE QUINDI DI CATALIZZARE QUESTI SOGNI E CREARE UN GIOCO VIRTUALE, UN'ESPERIENZA ONIRICA IN CUI I GIOCATORI AVREBBERO POTUTO IMMERGERSI SOLTANTO DURANTE IL SONNO. IL SUO SCOPO ERA QUELLO DI TRASFORMARE GLI INCUBI IN DATI DA ANALIZZARE, STIMOLANDO IL PENSIERO STRATEGICO DEI GIOCATORI PER RICAVARE INFORMAZIONI PREZIOSE E MIGLIORARE IL COMPARTO MILITARE.

COSÌ, GLI ABISSI NOTTURNI DIVENNERO UN CAMPO DI BATTAGLIA, UN LUOGO DOVE GLI SPETTRI DEI SOGNI PRENDEVANO VITA E LOTTAVANO PER L'EGEMONIA DELL'IMMAGINARIO COLLETTIVO. LE MENTI DEGLI UMANI, INTRECCIAE IN QUESTO MACABRO TEATRO DEL SOGNO, SI TROVAVANO AD AFFRONTARE SFIDE DI LOGICA E STRATEGIA, COMBATTENDO FIANCO A FIANCO CON LE CREATURE DEI LORO INCUBI.

LE TESTIMONIANZE DEI GIOCATORI ERANO INTRISE DELL'ATMOSFERA TENEBROSA E OPPRIMENTE, EPPURE, GRAZIE ALL'INCESSANTE LAVORO DI **I.O.**, QUESTI INCUBI SI TRASFORMARONO IN UN NUOVO STRUMENTO PER L'EVOLUZIONE UMANA. E MENTRE LA NAVE CONTINUAVA A SOLCARE GLI ABISSI SIDERALI, GLI UMANI SOGNATORI ERANO CONDANNATI A ESPLORARE, NOTTE DOPO NOTTE, LE PROFONDITÀ INSONDABILI DEI LORO INCUBI, IN UNA DANZA MACABRA DI OSCURI PRESAGI E MINACCIOSE RIVELAZIONI.

REGOLE

ESTRO È UN GIOCO DI CARTE 1 VS 1 IN CUI I GIOCATORI POSSONO SCEGLIERE TRA 250 CARTE DIVERSE PER CREARE IL PROPRIO MAZZO. OGNI GIOCATORE SELEZIONA 20 CARTE E, INOLTRE, 5 CARTE VENGONO ESTRATTE CASUALMENTE, A CONDIZIONE CHE ENTRAMBI ABBIANO A DISPOSIZIONE 250 CARTE CIASCUNO. SE NON È COSÌ, I MAZZI VENGONO SCELTI CASUALMENTE PER ENTRAMBI I GIOCATORI. LE CARTE SI DIVIDONO IN DUE CATEGORIE: CARTE CON DONO E CARTE VUOTE. LE CARTE CON DONO HANNO LA CAPACITÀ DI ATTIVARE EFFETTI SPECIFICI, MENTRE LE CARTE VUOTE NON PRESENTANO EFFETTI PARTICOLARI. I GIOCATORI PARTONO CON 5 CARTE IN MANO, CHI INIZIA PESCA LA SESTA CARTA. LE CARTE DI ESTRO SI DIFFERENZIANO ANCHE IN BASE A 5 "ESTRI" DISTINTI:

ARDO (ATK), GRANITO (DEF), ARMONIO (HEL), ILLUSIO (DEX), MANPO (MAP)

NE' I GIOCATORI NE' LE CARTE HANNO PUNTI VITA

NON È POSSIBILE AVERE DUE CARTE
UGUALI NELLO STESSO MAZZO

È POSSIBILE METTERSI D'ACCORDO
PER CHI INIZIA O LANCIARE UNA MONETA

OGNI MAZZO DEVE ESSERE COMPOSTO
DA ESATTAMENTE 25 CARTE

NON SI POSSONO AVERE PIÙ DI 5 CARTE IN
MANO ALLA FINE DEL TURNO, A MENO CHE UN
DONO NON DICA IL CONTRARIO

È OBBLIGATORIO PESCARE E GIOCARE
UNA CARTA OGNI TURNO

POSSONO ESSERE POSIZIONATE SUL TERRENO QUANTE CARTE
POSSIBILI MA NON PIÙ DI UNA PER TURNO A MENO CHE UN DONO
NON DICA IL CONTRARIO

SI POSSONO FARE MASSIMO 2 ATTACCHI PER TURNO CON 2 CARTE DIVERSE A
MENO CHE UN DONO NON DICA DIVERSAMENTE, QUINDI LA STESSA CARTA
NORMALMENTE NON PUÒ ATTACCARE 2 VOLTE.

DIMENTICARSI DI APPLICARE UN BONUS CHE DOVEVA ESSERE
APPLICATO NELLE GIUSTE TEMPISTICHE, SEMPLICEMENTE NON SI
APPLICA

LE CARTE IN ECCESSO DEVONO ESSERE
SCARTATE ALLA FINE DEL TURNO

REGOLE.2

LE CARTE SCARTATE O DISTRUTTE FINISCONO NELL'INCENERITORE, E POSSONO ESSERE RIPORTATE IN CAMPO SOLO CON SPECIALI DONI

I DONI DELLE CARTE SI ATTIVANO AUTOMATICAMENTE (A MENO CHE NON SIA SPECIFICATO DIVERSAMENTE) NON APPENA LA CARTA VIENE GIOcata, E LA PRIORITÀ È DELL'ATTACCANTE. SE UN DONO DEL DIFENSORE CONTROBATTE ESPPLICITAMENTE IL DONO DELL'ATTACCANTE, QUEST'ULTIMO VIENE RISOLTO PER PRIMO. IN ALTRE PAROLE, I DONI SI ATTIVANO DI DEFAULT AL MOMENTO DEL GIOCO DELLA CARTA, A MENO CHE NON CI SIANO INDICAZIONI SUL FATTO CHE L'ATTIVAZIONE SIA FACOLTATIVA O CHE VENGA ANNULLATA DA UNA CONTROMOSSA DELL'AVVERSAIO.

LE CARTE POSSONO ESSERE GIOcate COPERTE, SE UNA CARTA È GIOcata COPERTA NON HA VALORI CARATTERISTICA FINO A QUANDO RESTA COPERTA E VERRÀ SCONFITTA IN OGNI CASO A FRONTE DI UN ATTACCO A MENO CHE DURANTE LA SUA MORTE NON VENGA ATTIVATO UN DONO, UN DONO PUÒ ANCHE IMPEDIRE ALLA CARTA DI ESSERE DISTRUTTA ED IL DONO VIENE RISOLTO NORMALMENTE

UNA CARTA VIENE NORMALMENTE SCONFITTA QUANDO SUBISCE UN ATTACCO DA UNA CARTA ATTACCANTE PIÙ FORTE. PER DETERMINARE CIÒ, SI CALCOLA LA SOMMA DEI VALORI DELL'ATTACCANTE, INDICATA COME (TOT), TENENDO CONTO DI EVENTUALI BONUS E MALUS. QUESTO VALORE DEVE ESSERE SUPERIORE AL VALORE (TOT) DELLA CARTA DIFENSORE.

BISOGNA PRESTARE ATTENZIONE AL VALORE PRIMARIO DELLE CARTE. AD ESEMPIO, SE IL VALORE PRIMARIO DELL'ATTACCANTE (COME **ATK**) È PIÙ DEL DOPPIO RISPETTO AL VALORE PRIMARIO DELLA CARTA DIFENSORE (COME **DEF**), L'ATTACCANTE VINCE IGNORANDO IL PUNTEGGIO TOTALE DELLE CARTE.

INOLTRE, UNA CARTA PUÒ ESSERE DISTRUTTA A CAUSA DELL'EFFETTO DI UN DONO. IN QUESTO CASO, I CALCOLI DI CONFRONTO TRA I VALORI DELLE CARTE NON VENGONO APPLICATI, A MENO CHE IL DONO NON SIA ANNULLATO DA UNA CONTROMOSSA.

CONDIZIONI DI VITTORIA

IL GIOCATORE VINCE LA PARTITA SE L'AVVERSAIO NON HA PIÙ CARTE IN CAMPO MA SOLO DOPO LA CONCLUSIONE DEL QUINTO ROUND, O SE L'AVVERSAIO NON HA PIÙ CARTE IN MANO E AL MOMENTO DI DOVER PESCARE UNA CARTA NON HA CARTE DA PESCARE. O SE, ALLA FINE DEL 19 ESIMO ROUND, HAI PIÙ CARTE IN CAMPO DELL'AVVERSAIO E LA SOMMA TOT DI TUTTE LE CARTE È MAGGIORE. SE L'AVVERSAIO HA MENO CARTE IN CAMPO MA IL SUO VALORE COMPLESSIVO È MAGGIORE, LA PARTITA È PATTÀ.

FASI

TURNO GIOCATORE "A" + TURNO GIOCATORE "B" = 1 ROUND

DURANTE LA **FASE 1**, DOPO AVER PESCATO IL GIOCATORE HA 3 MINUTI (3 SPASMI) PER GIOCARE LA SUA CARTA, LA **FASE DUE** SI ATTIVA QUANDO IL GIOCATORE, GIOCA UNA CARTA IN CAMPO.

SE IL GIOCATORE GIOCA UNA CARTA NORMALE SEMPLICEMENTE VERRÀ POSIZIONATA IN CAMPO E ATTENDERÀ UN'EVENTUALE RISPOSTA DI UN **DONO** AVVERSARIO, SE INVECE È UNA CARTA **DONO**, LO ATTIVERÀ E RISOLVERÀ, IN QUESTO FRANGENTE È POSSIBILE CHE L'AVVERSARIO ABBIA UN **DONO** CHE CONTRASTA IL **DONO** APPENA ATTIVATO, IN QUEL CASO, VERRÀ PRIMA ATTIVATO IL **DONO** AVVERSARIO. SE INVECE IL **DONO** DELL'AVVERSARIO NON È UNA SPECIFICA CONTROMOSSA, PRIMA SI ATTIVERÀ IL **DONO** DELL'ATTACCANTE E SOLO DOPO L'EVENTUALE **DONO** AVVERSARIO.

LA **FASE 3** È LA FASE DI BATTAGLIA E DI CALCOLO, NELLA QUALE SI GESTISCONO INSIEME LA BATTAGLIA E L'ATTIVAZIONE DEI **DONI**, DANDO SEMPRE PRIORITÀ ALLA DESCRIZIONE DEI **DONI** RISPETTO ALLE REGOLE GENERALI. DURANTE QUESTA FASE, UN GIOCATORE PUÒ SCEGLIERE DI FAR ATTACCARE UNA CARTA VERSO UN'ALTRA CARTA AVVERSARIA, OPPURE DI POSIZIONARE LA CARTA SUL CAMPO SENZA EFFETTUARE ALCUNA AZIONE.

SE SI DECIDE DI ATTACCARE, ENTRAMBI I GIOCATORI DEVONO TIRARE IL **DADO** A 6 FACCE PER DETERMINARE EVENTUALI **BONUS** SIA PER L'ATTACCANTE CHE PER IL DIFENSORE. NEL PRIMO TURNO, IL DIFENSORE NON TIRA IL DADO, A MENO CHE NON ABBIA CARTE IN CAMPO A CAUSA DI UN **DONO**. IN TAL CASO, IL **DADO** VIENE TIRATO NORMALMENTE.

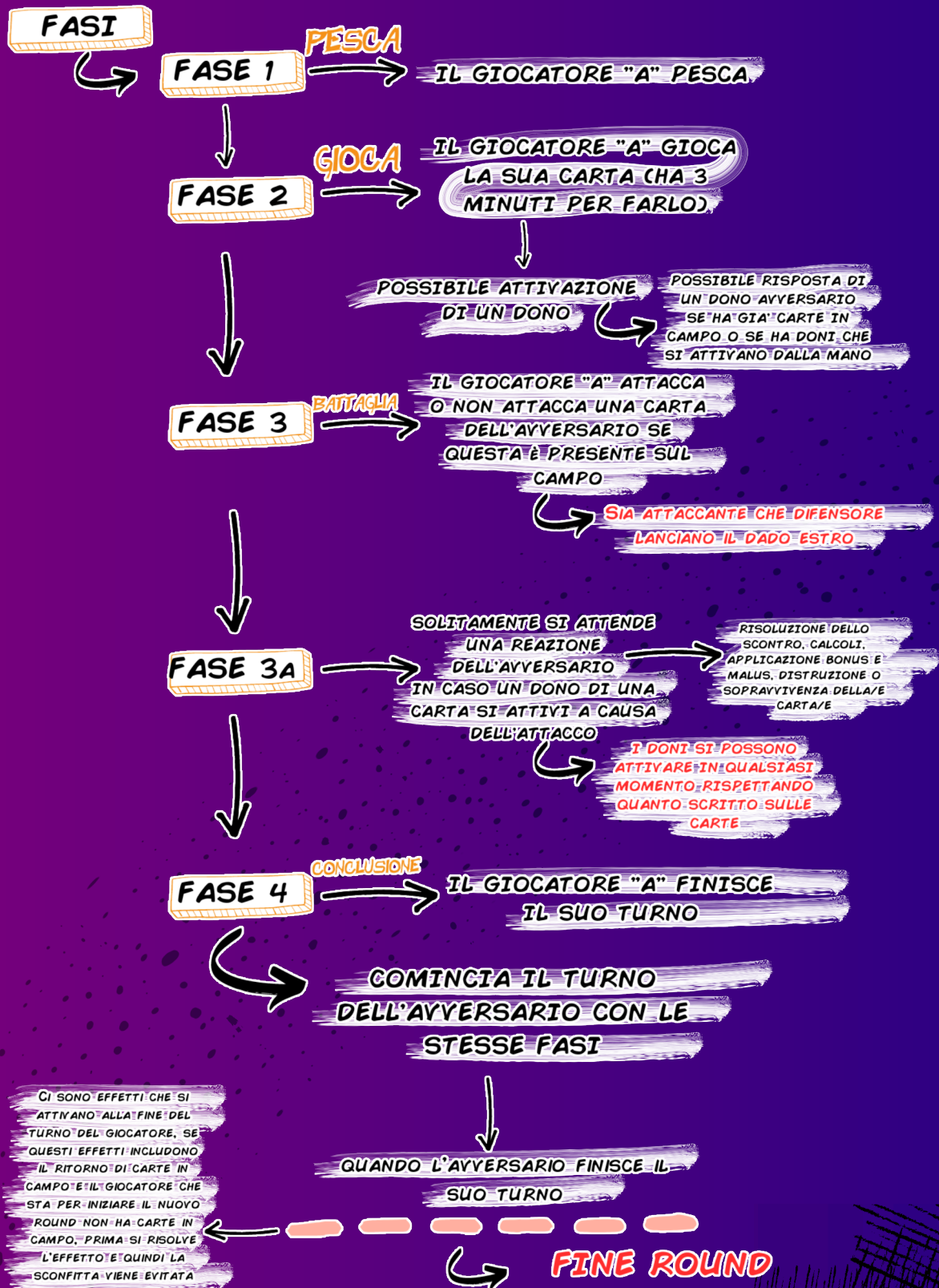
INOLTRE, ALCUNI **DONI** POTREBBERO ATTIVARSI IN SEGUITO A UN ATTACCO, PERTANTO SI PUÒ CONSIDERARE QUESTA PARTE DELLA FASE COME "**FASE 3A**". IN SINTESI, LA **FASE 3** GESTISCE SIA LA BATTAGLIA CHE L'ATTIVAZIONE DEI **DONI**, DANDO PRIORITÀ ALLE DESCRIZIONI DEI **DONI** E PREVEDENDO SITUAZIONI IN CUI I GIOCATORI POSSONO SCEGLIERE DI NON ATTACCARE CON UNA CARTA APPENA POSIZIONATA SUL CAMPO.

DOPO LA RISOLUZIONE DELLO SCONTRO O DEGLI SCONTRI, SI ARRIVA ALLA FASE CONCLUSIVA, OSSIA **FASE 4** CHE PONE FINE AL TURNO DEL GIOCATORE "A" E INIZIERÀ CON LE STESSA FASI IL TURNO DEL GIOCATORE "B"

QUANDO FINIRÀ IL GIOCATORE "B", SI CONCLUDERÀ **1 ROUND**.

NELLA PROSSIMA PAGINA UNO SCHEMA
ESPLICATIVO

FASE 2



1V E INFINITO



LA DITURA "UNA SOLA VOLTA" O "UNA VOLTA SOLA" O LA PRESENZA DEL SIMBOLO "1V" SIGNIFICA CHE QUELLO SPECIFICO DONO ATTIVATO DA QUELLA SPECIFICA CARTA PUÒ ESSERE RISOLTO UNA **SINGOLA VOLTA PER TUTTA LA PARTITA**, MA LE MODIFICHE PERMANGONO FINO ALLA DISTRUZIONE DELLA CARTA (SE LA CARTA VIENE PERÒ RIPORTATA IN CAMPO, IL DONO CONTINUERÀ A PERSISTERE) A MENO CHE UN DONO NON DICA IL CONTRARIO



IN CASO DI SIMBOLO **INFINITO**, SIGNIFICA CHE IL **DONO** DELLA CARTA È PASSIVO QUINDI CONTINUA AD ESSERE ATTIVO E PUÒ RIPETERSI FINO A CHE LA CARTA È PRESENTE SUL CAMPO.

ESEMPIO SCONTRO STANDARD TRA CARTE SENZA **DONI** IGNORANDO QUALSIASI BONUS



VS



LA CARATTERISTICA PRINCIPALE DI OZOK ESSENDO UNA CARTA ARDO È L'ATK. PONIAMO CHE SIA **OZOK** AD ATTACCARE **THOFA**, **OZOK** NON RIUSCIREBBE A DISTRUGGERE **THOFA** PER 2 MOTIVI:

IL PRIMO MOTIVO È CHE IL VALORE TOTALE DI **OZOK** È 72 MENTRE IL VALORE TOTALE DI **THOFA** È 76 E QUINDI INFERIORE. IL SECONDO MOTIVO È CHE L'ATK DI **OZOK** NON È IL DOPPIO +1 DEL VALORE DEX(ILLUSIO) DI **THOFA**, **OZOK** NON VIENE DISTRUTTO IN QUANTO È LUI L'ATTACCANTE.

SE FOSSE **THOFA** AD ATTACCARE, VINCEREBBE E DISTRUGGEREBBE **OZOK** IN QUANTO IL SUO VALORE TOTALE È 76 ED È MAGGIORE DI 72.

ESEMPIO SCONTRO CON CARTA CON **DONO** IGNORANDO QUALSIASI BONUS

ORA PRENDIAMO COME ESEMPIO LA CARTA **MADU**
CHE ATTACCA **OZOK**, QUANDO LA CARTA **MADU**
VIENE MESSA IN CAMPO LANCIA UNA MONETA
GRAZIE AL SUO **DONO** E SCEGLIERÀ SE TESTA O
CROCE, PONIAMO L'OPZIONE CHE INDOVINA
CORRETTAMENTE IL LATO DELLA MEDAGLIA,
ACCADRÀ CHE ORA LA SUA DEX VALE **33**, IN
QUESTO CASO **MADU** VINCE ANCHE SE IL SUO
VALORE TOT È **66** E INFERIORE A **72** IN QUANTO
IL SUO VALORE **DEX** È PIÙ DEL DOPPIO DEL VALORE
ATK DI **OZOK**

VA DA SE CHE LE COMBINAZIONI E LE SITUAZIONI
SONO MOLTEPLICI SOPRATTUTTO SE ENTRAMBE LE
CARTE DOVESSERO AVERE DONI.



vs



PRE-FASI E ZONE

PRIMA DELL'INIZIO DELLE VARIE FASI, È NECESSARIO ESTRARRE LA ZONA CHE RESTERÀ ATTIVA PER TUTTA LA BATTAGLIA

LE ZONE SONO CARTE GENERALI CHE FANNO PARTE DELL'AMBIENTAZIONE, SI MESCOLANO E VENGONO ESTRATTE IN MANIERA CASUALE PRIMA DEL PRIMO TURNO DEL GIOCATORE.

VERRÀ ESTRATTA UNA SOLA CARTA PER OGNI PARTITA A MENO CHE UN DONO NON ESPlicitI QUALCOSA DI DIVERSO.

LE CARTE ZONA HANNO EFFETTO SOLO SULL'ESTRO DELLE CARTA ZONA A MENO CHE NEL DONO NON VENGA SPECIFICATO DIVERSAMENTE. I DONI DELLE CARTE ZONA SI POSSONO ATTIVARE IN UN QUALSIASI MOMENTO, SE VENGONO ATTIVATE DURANTE UN ATTACCO, L'ATTACCANTE PUÒ DECIDERE DI FERMARE L'ATTACCO E RE-INDIRIZZARLO SU UNA NUOVA CARTA

ESISTONO 5 ZONE

ZONA MILITARE



ZONA SVILUPPO TECH



ZONA MEDICA



ZONA CIVILE



ZONA CONTROLLO



ZONE

ZONA SVILUPPO TECH

ZONA CIVILE

ZONA CONTROLLO



+ 2 A TUTTI I VALORI **ARDO**

SI PUÒ SACRIFICARE UNA SOLA VOLTA DALLA MANO UNA CARTA **ARDO** PER AUMENTARE DI +4 I VALORI **ARDO** DI UNA CARTA **ARDO** IN CAMPO

+ 2 A TUTTI I VALORI **GRANITO**

UNA SOLA VOLTA È POSSIBILE SCAMBIARE I VALORI **ARDO** E **GRANITO** DI UN AVVERSARIO, DURANTE L'ATTACCO

+ 2 A TUTTI I VALORI **ARMONIO**

UNA SOLA VOLTA UNA CARTA DISTRUTTA PUÒ EVITARE LA MORTE E RIMANERE IN CAMPO

+ 2 A TUTTI I VALORI **ILLUSIO**

UNA SOLA VOLTA IL VALORE **ILLUSIO** DI UNA CARTA **ILLUSIO** VIENE RADDOPPIATO DURANTE UN ATTACCO

+ 2 A TUTTI I VALORI **MANPO**

È POSSIBILE CONVERTIRE UNA CARTA QUALSIASI SUL PROPRIO LATO DEL CAMPO IN ESTRO **MANPO** UNA SOLA VOLTA

ESTRI: BONUS E MALUS

L'IMPORTANZA DEGLI ESTRI

GLI ESTRI REAGISCONO DIFFERENTEMENTE
SE LA CARTA ATTACCA O DIFENDE E
REAGISCONO SEMPRE IN MANIERA DIFFERENTE
SE SI SCONTRANO CON UNO CERTO TIPO
DI ESTRO RISPETTO CHE UN ALTRO
**I BONUS/MALUS NON LEGATI AI DADI FANNO
RIFERIMENTO AL VALORE**

TOT

QUANDO SI ENTRA IN FASE DI BATTAGLIA SIA L'ATTACCANTE CHE IL
DIFENSORE TIRANO UN DADO A 6 FACCE

SE RISULTA **1: GRANITO E MANPO**
RICEVONO +5 AI RISPETTIVI VALORI BASE

SE RISULTA **2: MANPO E ARMONIO**
RICEVONO +5 AI RISPETTIVI VALORI BASE

SE RISULTA **3: MANPO, GRANITO E ILLUSIO**
RICEVONO +5 AI RISPETTIVI VALORI BASE

SE RISULTA **4: ARDO**
RICEVE +5 AL RISPETTIVO VALORE BASE

SE RISULTA **5: ARMONIO E ILLUSIO**
RICEVONO +5 AI RISPETTIVI VALORI BASE

SE RISULTA **6: ILLUSIO E ARDO**
RICEVONO +5 AI RISPETTIVI VALORI BASE

ESTRI: BONUS E MALUS.2

OGNI ESTRO CHE COMBATTE
CONTRO LO STESSO ESTRO
NON RICEVERÀ ALCUN
BONUS

IN CASO DI ESTRI
DIFFERENTI INVECE

| | | | | | |
|---|----|--|--|---|--|
|  | VS |  BONUS +2 |  BONUS +10 |  MALUS -5 |  MALUS -10 |
|  | VS |  MALUS -2 |  BONUS +2 |  BONUS +5 |  BONUS +10 |
|  | VS |  MALUS -10 |  MALUS -2 |  BONUS +10 |  BONUS +5 |
|  | VS |  BONUS +10 |  MALUS -10 |  BONUS +5 |  BONUS +2 |
|  | VS |  BONUS +5 |  BONUS +2 |  MALUS -2 |  BONUS +10 |

ESEMPIO MALUS E BONUS



OZOK ATTACCA THOFA

vs



L'ATTACCANTE LANCIA UN DADO, E FA 6,
IL DIFENSORE LANCIA UN DADO E FA 3,
L'ATK DI OZOK DIVERRÀ $16+5=21$ E LA
DEX DI THOFA DIVERRÀ $28+5=33$ MA
SICCOME OZOK CHE È DI ESTRO ARDO
STA ATTACCANDO UNA CARTA DI ESTRO
ILLUSIO RICEVERÀ UN MALUS DI -5 SU
TOT, DI CONSEGUENZA IL VALORE TOTALE
DELLA CARTA OZOK RIMARRÀ INVARIATO
MENTRE IL VALORE TOTALE DI THOFA
PASSERÀ DA 76 A 81. OZOK NON
RIESCE A DISTRUGGERE THOFA LE CARTE
ATTACCANTI NON VENGONO DISTRUTTE SE
IL DIFENSORE RESISTE ALL'ATTACCO.
UNA VOLTA CHE L'INCONTRO SI RISOLVE,
I VALORI TORNANO NORMALI.

MODALITÀ STRATEGA

SE SI VUOLE RENDERE IL GIOCO PIÙ
TATTICO SI POSSONO APPLICARE
LE SEGUENTI MODIFICHE ALLE REGOLE

- NON SI PUÒ VINCERE FINO ALLA FINE DELL'OTTAVO ROUND
 - AL TERZO E DODICESIMO TURNO NON SI PESCA
 - NON SI PUÒ ATTACCARE FINO ALLA FINE DEL SESTO TURNO

MODALITÀ MNEMONICA

QUESTA MODALITÀ RICHIEDE UN TERZO GIOCATORE
CON IL COMPITO DI ANNOTARE OGNI PASSO DELLA PARTITA

- AI GIOCATORI E' VIETATO ANNOTARE INFORMAZIONI
- I CALCOLI POSSONO ESSERE ESEGUITI SOLO A MENTE
- OGNI ERRORE FATTO ELIMINA UNA PROPRIA CARTA DALLA MANO

MODALITÀ INFERNO 2 VS 2

1. SQUADRE E GIOCATORI:

- DUE SQUADRE: **SQUADRA A** E **SQUADRA B**
- OGNI SQUADRA È COMPOSTA DA **DUE** GIOCATORI

2. MAZZI DI CARTE:

- OGNI GIOCATORE UTILIZZA UN MAZZO PERSONALE DI 25 CARTE, PESCALE CASUALMENTE DAL MAZZO GENERALE DI 250 CARTE.

3. TURNI DI GIOCO:

- I TURNI PROCEDONO IN QUESTO ORDINE:
PLAYER 1 **SQUADRA A** ⇒ PLAYER 1 **SQUADRA B** ⇒ PLAYER 2 **SQUADRA A** ⇒ PLAYER 2 **SQUADRA B**

4. PESCARE LE ZONE:

- ALL'INIZIO, VENGONO PESCALE **DUE ZONE** ANZICHÉ UNA.

5. LIMITAZIONE DEGLI ATTACCHI:

- **NON SONO PERMESSI ATTACCHI E NON SI POSSONO GIOCARE CARTE COPERTE FINO ALLA FINE DEL TERZO ROUND.**

6. INTERAZIONE TRA CARTE:

- I GIOCATORI POSSONO INTERAGIRE CON LE CARTE DEL PROPRIO COMPAGNO DI SQUADRA, MA NON POSSONO ATTACCARE DIRETTAMENTE LE CARTE DEL COMPAGNO, POSSONO ATTACCARE SOLO CON LE PROPRIE CARTE MA IL CAMPO DA GIOCO È CONDIVISO

7. FINE DEL GIOCO E VITTORIA:

- UNA SQUADRA VINCE SE TUTTI I GIOCATORI DELL'ALTRA SQUADRA NON HANNO PIÙ CARTE IN CAMPO DOPO LA CONCLUSIONE DEL SESTO ROUND, O SE NON POSSONO PESCALE CARTE QUANDO NECESSARIO.
- IN CASO DI PAREGGIO, SI CONSIDERA LA SOMMA DEL VALORE COMPLESSIVO DELLE CARTE IN CAMPO DI CIASCUNA SQUADRA.

EQUALIZZATORE DI FORTUNA

PUÒ CAPITARE IN QUESTO GIOCO COSÌ COME IN MOLTI ALTRI
CHE IL TUO MIGLIOR AMICO E PEGGIOR AVVERSARIO
ABBIA PIÙ C*LO CHE ANIMA, TUTTE LE CARTE GIUSTE
AL MOMENTO GIUSTO, PARTITA SU PARTITA, QUESTO GLI
FARÀ CREDERE DI ESSERE IL CAMPIONE ASSOLUTO DI
ESTRO, MA SARÀ IN QUEL MOMENTO CHE MINERAI
IL SUO EGO DICENDOGLI ATTIVARE IL BILANCIATORE DI
FORTUNA!

COME FUNZIONA? NECROTOKEN

1. RIMBORSO NECROTOKEN:

- OGNI VOLTA CHE UNA CARTA DI UN GIOCATORE VIENE DISTRUTTA DALL'AVVERSARIO, IL GIOCATORE VIENE RIMBORSATO CON 1 NECROTOKEN
- I NECROTOKEN POSSONO ESSERE ACCUMULATI FINO A UN MASSIMO DI 3. SE UN GIOCATORE HA GIÀ TRE NECROTOKEN, NON PUÒ GUADAGNARNE ALTRI FINO A QUANDO NON NE HA SPESO ALMENO UNO.

2. USO DEI NECROTOKEN:

USARE 1 NECROTOKEN: PERMETTE AL GIOCATORE DI PESCARE UNA CARTA EXTRA DAL PROPRIO MAZZO.

USARE 2 NECROTOKEN: CONSENTE AL GIOCATORE DI PROTEGGERE UNA CARTA SUL CAMPO DALL'ESSERE DISTRUTTA PER UN TURNO. QUESTA PROTEZIONE PUÒ ESSERE ATTIVATA PRIMA DELL'ATTACCO DELL'AVVERSARIO, IN QUESTO CASO L'AVVERSARIO NON PUÒ FERMARE L'ATTACCO O CAMBIARE BERSAGLIO.

USARE 3 NECROTOKEN: DÀ AL GIOCATORE LA POSSIBILITÀ DI POSIZIONARE UNA CARTA A CASO DAL PROPRIO MAZZO DIRETTAMENTE SUL CAMPO. LA CARTA POSIZIONATA IN QUESTO MODO SE POSSIEDE DEI DONI QUESTI VENGONO INIBITI QUINDI NON POSSONO ESSERE ATTIVATI PER TUTTA LA PARTITA.

QUANDO SI POSSONO USARE?:

SE SI DECIDE DI USARE UN SOLO NECROTOKEN, LO SI UTILIZZA IN FASE DI PESCAGGIO CARTA, QUINDI SI PESCANO 2 CARTE INVECE CHE UNA

SE SI DECIDE DI USARE DUE NECROTOKEN, SI POSSONO USARE SOLO NEL MOMENTO CHE LA CARTA STA PER ESSERE DISTRUTTA

SE SI DECIDE DI USARE 3 NECROTOKEN SI POSSONO USARE SOLO ALLA FINE DEL TURNO!

SAPPIAMO PURTROPPO CHE ANCHE QUESTO POTREBBE NON
BASTARE A DISTRARRE LA DEA BENDATA E ADDIRITTURA
GIOCARRE A VOSTRO SFAVORE, IN CASO DOVESSE ACCADERE
SAPETE CHE E' ORA DI PARTIRE COL VOSTRO AMICO PER
LAS VEGAS!

NOTA A MARGINE: ALCUNE CARTE POTREBBERO AVERE DESCRIZIONI CHE PORTANO AD UNA MAL INTERPRETAZIONE. NELLA SEZIONE "DUBBI" DEL SITO AGGIORNEREMO MAN MANO SPIEGAZIONI O INTEGRAZIONI PER FUGARE OGNI DUBBIO CHE VERRÀ PRESENTATO DALLA COMMUNITY

MODALITÀ SOGNO LUCIDO

NELLA MODALITÀ SOGNO LUCIDO, I GIOCATORI POSSONO SFRUTTARE INTERAZIONI SPECIALI TRA GLI ESTRI, UTILIZZANDO REGOLE AVANZATE PER LE CARTE **ARMONIO**, **GRANITO**, **MANPO** E **ILLUSIO**. LA COSTRUZIONE DEL MAZZO E L'USO STRATEGICO DI COMBINAZIONI DIFENSIVE, DI SUPPORTO E DI ATTACCO CONSENTONO DI OTTENERE UN VANTAGGIO UNICO SUL CAMPO DI BATTAGLIA.

COME FUNZIONA?

1. COMPOSIZIONE DEL MAZZO:

OGNI MAZZO DEVE CONTENERE 25 CARTE, E L'OBLIGO DI 5 CARTE PER CIASCUN ESTRO (ARDO, GRANITO, ARMONIO, ILLUSIO, MANPO). QUESTA DISTRIBUZIONE GARANTISCE UN BILANCIAMENTO STRATEGICO TRA LE DIVERSE TIPOLOGIE DI ESTRO, INCENTIVANDO L'USO DI STRATEGIE MISTE.

2. REGOLE PER LE CARTE **GRANITO**:

- **RUOLO DIFENSIVO:** LE CARTE **GRANITO** NON POSSONO ATTACCARE E SERVONO ESCLUSIVAMENTE COME DIFENSORI DEL CAMPO.
- **DISTRUZIONE DELLA CARTA DI SUPPORTO:** SE UNA CARTA **GRANITO** VIENE DISTRUTTA, ANCHE LA CARTA **ARMONIO** COLLEGATA COME SUPPORTO VIENE RIMOSSA DAL CAMPO.

3. REGOLE PER LE CARTE **ARMONIO**:

- **GIOCO AUTONOMO O DI SUPPORTO:** LE CARTE **ARMONIO** POSSONO ESSERE GIOCATE LIBERAMENTE SOLO SE NON CI SONO CARTE **GRANITO** SUL LATO DEL CAMPO DEL GIOCATORE. SE È PRESENTE ALMENO UNA CARTA **GRANITO**, LE CARTE **ARMONIO** DEVONO ESSERE GIOCATE COME SUPPORTO PER LE **GRANITO**, IL DONO DELLE ARMONIO IN QUESTO CASO VIENE INIBITO.
- **SCUDO VITALE:** QUANDO UNA CARTA **ARMONIO** È COLLEGATA A UNA CARTA **GRANITO**, I LORO TOT (TOTALE VALORI) SI SOMMANO, CREANDO UNO SCUDO VITALE. QUESTO SCUDO RAPPRESENTA IL "PUNTEGGIO DI VITA" COMBINATO DELLE DUE CARTE, CHE L'AVVERSAIO DOVRÀ ESAURIRE COMPLETAMENTE PER DISTRUGGERE LA CARTA **GRANITO** SUPPORTATA. SE LA CARTA **GRANITO** VIENE DISTRUTTA, ANCHE LA CARTA **ARMONIO** COLLEGATA VIENE ELIMINATA INSIEME AD ESSA.
- NON SI POSSONO COLLEGARE PIÙ DI 2 CARTE **ARMONIO** ALLA STESSA CARTA **GRANITO**

NOTA A MARGINE: ALCUNE CARTE POTREBBERO AVERE DESCRIZIONI CHE PORTANO AD UNA MAL INTERPRETAZIONE. NELLA SEZIONE "DUBBI" DEL SITO AGGIORNEREMO MAN MANO SPIEGAZIONI O INTEGRAZIONI PER FUGARE OGNI DUBBIO CHE VERRÀ PRESENTATO DALLA COMMUNITY

MODALITÀ SOGNO LUCIDO P.2

4. REGOLE PER LE CARTE MANPO:

- **GIOCATÀ AGGIUNTIVA:** LE CARTE **MANPO** POSSONO ESSERE GIOCATE COME SECONDA CARTA NEL TURNO, CONSENTENDO AL GIOCATORE DI POSIZIONARE UNA CARTA EXTRA OLTRE ALLA GIOCATÀ PRINCIPALE, A CONDIZIONE CHE CI SIA UNA SOLA CARTA SUL CAMPO.
- **INIBIZIONE DEL DONO:** LA CARTA **MANPO** AGGIUNTIVA AVRÀ IL DONO INIBITO, NON POTENDO BENEFICIARE DEI SUOI EFFETTI SPECIALI.

5. REGOLE PER LE CARTE ILLUSIO:

- **ATTACCO CHE IGNORA LA DEX:** QUANDO UNA CARTA **ILLUSIO** ATTACCA UNA CARTA DI UN ESTRO DIVERSO (ES. ARDO, GRANITO, ARMONIO, MANPO), OLTRE AI NORMALI BONUS CHE SI APPLICANO AGLI ATTACCHI IN ESTRO, ATTIVA UN'ABILITÀ SPECIALE CHE IGNORA COMPLETAMENTE IL VALORE **DEX** DELL'AVVERSARIO.
- **RIDUZIONE DEL TOT AVVERSARIO:** GRAZIE A QUESTA ABILITÀ, IL TOT DELLA CARTA AVVERSARIA VIENE IMMEDIATAMENTE RIDOTTO DEL SUO VALORE **DEX** DURANTE L'ATTACCO, RENDENDO LA CARTA **ILLUSIO** PARTICOLARMENTE EFFICACE NEL SUPERARE LA DIFESA AVVERSARIA. QUESTA ABILITÀ NON SI APPLICA CONTRO ALTRE CARTE **ILLUSIO**.

- LA MODALITÀ "SOGNO LUCIDO" AGGIUNGE PROFONDITÀ STRATEGICA AL GIOCO, DOVE LE CARTE **GRANITO** E **ARMONIO** COOPERANO PER FORMARE UNO SCUDO VITALE, E LE CARTE **ILLUSIO** OTTENGONO UN VANTAGGIO UNICO IGNORANDO LE DIFESE **DEX**. CON UNA COMPOSIZIONE BILANCIATA TRA I VARI ESTRI, I GIOCATORI POSSONO ESPLORARE TATTICHE AVANZATE DI SUPPORTO, DIFESA E ATTACCO PER MANTENERE IL CONTROLLO DEL CAMPO.

LE REGOLE BASE NON CAMBIANO COME I BONUS E MALUS NON CAMBIANO. IN QUESTA MODALITÀ SE VI SONO DONI CHE OBBLIGANO UNA CARTA **GRANITO** AD ATTACCARE VERRANNO IGNORATI, LE CARTE **GRANITO** NON POSSONO MAI ATTACCARE, GLI ALTRI DONI DELLE CARTE **GRANITO** POSSONO ATTIVARSI NORMALMENTE CON LE STESSA REGOLE E DINAMICHE DI SEMPRE.

LA MODALITÀ SOGNO LUCIDO È PENSATA CON MAZZO CASUALE, SI PUÒ GIOCARE ANCHE CON MAZZO PERSONALIZZATO MA RISPETTANDO IL RAPPORTO QUINDI NON VI SARANNO LE 5 CARTE CASUALI, QUESTO PUÒ PORTARE A MAZZI "ROTTI" PER QUESTO È PENSATO PRINCIPALMENTE PER L'ALTRA MODALITÀ.

SE SIETE ABBASTANZA CORAGGIOSI, POTETE GIOCARE IN 4 CON LA MODALITÀ INFERNO.

NOTA A MARGINE: ALCUNE CARTE POTREBBERO AVERE DESCRIZIONI CHE PORTANO AD UNA MAL INTERPRETAZIONE. NELLA SEZIONE "DUBBI" DEL SITO AGGIORNEREMO MAN MANO SPIEGAZIONI O INTEGRAZIONI PER FUGARE OGNI DUBBIO CHE VERRÀ PRESENTATO DALLA COMMUNITY

MODALITÀ SINGLE PLAYER

QUESTA MODALITÀ VI PERMETTERÀ DI GIOCARE DA SOLI E IN FUTURO ANCHE IN COOP CONTRO IL GIOCO STESSO UTILIZZANDO UN TOOL SPECIFICO.

LE REGOLE DI BASE PER VOI GIOCATORI RESTANO UGUALI A DIFFERENZA DI QUESTE:

- NON ESISTE UN LIMITE DI ROUND, QUINDI SI PUO' CONTINUARE A GIOCARE OLTRE IL 19 ESIMO ROUND
- NON SI PERDE SE SI FINISCONO LE CARTE DA PESCARE, SI PERDE SOLO SE DOPO IL QUINTO ROUND NON SI HANNO PIU' CARTE IN CAMPO

COME FUNZIONA?

VI SONO 5 ASTRONAVI, UNA PER OGNI ESTRO, OGNI ASTRONAVE SCHIERA 5 GUARDIANI IN MANIERA **CASUALE E COPERTI (CARTE VERE)**, I GUARDIANI SONO SEMPRE CARTE DEL GIOCO QUINDI 25 COME UN NORMALE MAZZO AVVERSARIO SOLO CHE SONO GIÀ TUTTE SCHIERATE IN CAMPO. PER PASSARE I TURNI PREMERE **"PROSSIMO TURNO"** POTETE DECIDERE DI ATTACCARE UNA CARTA COPERTA, MA A DIFFERENZA DELLA MODALITÀ NORMALE, QUESTE CARTE COPERTE **NON VALGONO ZERO**. LA CARTA ATTACATA VIENE GIRATA SENZA CHE IL DONO SI ATTIVI IN QUEL MOMENTO, SE IL TOTALE È INFERIORE ALL'ATTACCANTE VIENE DISTRUTTA, SE INVECE RESISTE, **ATTIVERÀ LA SCOPERTA DI UN'ALTRA CARTA GUARDIANO DELLA STESSA ASTRONAVE**.

SE QUESTE CARTE SCOPERTE AVEVANO DEI DONI ATTIVABILI, SI ATTIVERANNO APPENA IL GIOCATORE PASSERÀ IL TURNO.

QUANDO È IL TURNO DELLE ASTRONAVI, DOVRAI SCOPRIRE 2 CARTE A TUA SCELTA SUL LATO DEL CAMPO AVVERSARIO, **I DONI DI QUESTE SI ATTIVERANNO IMMEDIATAMENTE**. IN SEGUITO I GUARDIANI POSSONO EFFETTUARE 2 ATTACCHI PER TURNO COME AL SOLITO. PER DECIDERE CHI ATTACCA E COSA ATTACCA, SI UTILIZZA IL PULSANTE **"BERSAGLI"** DEL TOOL. QUESTO VI DIRÀ COSA FARE, LO STESSO VALE PER I BERSAGLI DEI DONI.

QUANDO VENGONO DISTRUTTI TUTTI I GUARDIANI DI UN'ASTRONAVE, DOVETE PREMERE IL PULSANTE **"ATTIVA ALLARME"** QUESTO ATTIVERÀ UN **COUNTDOWN** CHE UNA VOLTA CONCLUSO RILAScerà LA **SKILL SPECIALE DELL'ASTRONAVE**.

LE ASTRONAVI, CHE POTETE ATTACCARE DOPO CHE TUTTI I GUARDIANI DI QUELLA NAVE SONO STATI SCONFITTI, HANNO UN VALORE DI SCUDI DA DOVER AZZERARE PER ESSERE DISTRUTTE. SE ATTACCATE DIRETTAMENTE UN'ASTRONAVE CON UNA CARTA CHE VALE 90 PER ESEMPIO, INSERIRETE NEL CAMPO APPOSITO QUEL VALORE E POI PREMERETE **"SOTTRAI SCUDI"**, IN QUESTO MODO SAPRETE QUANTO MANCA ALLA DISTRUZIONE DELL'ASTRONAVE DOPO OGNI VOSTRO ATTACCO.

OGNI TOT TURNI, IL SISTEMA VI RILAScia UN OGGETTO CHE POTETE UTILIZZARE, **CI SONO 25 OGGETTI SPECIALI CON EFFETTI DIFFERENTI**.

LA VITTORIA SARÀ VOSTRA SE RIUSCIRETE A DISTRUGGERE TUTTE LE NAVI PRIMA CHE VOI RIMANIATE SENZA CARTE IN CAMPO DOPO LA FINE DEL QUINTO ROUND.

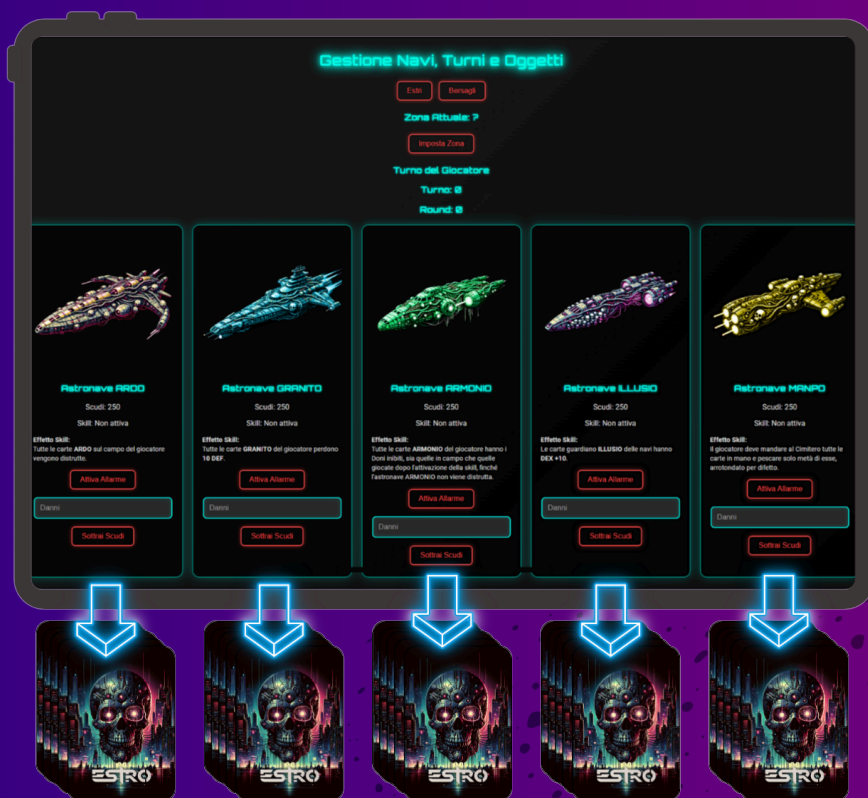
ALCUNI DONI NON POTRANNO TROVARE RISOLUZIONI IN QUANTO L'AVVERSARIO NON HA CARTE IN MANO.

NOTA A MARGINE: ALCUNE CARTE POTREBBERO AVERE DESCRIZIONI CHE PORTANO AD UNA MAL INTERPRETAZIONE. NELLA SEZIONE "DUBBI" DEL SITO AGGIORNEREMO MAN MANO SPIEGAZIONI O INTEGRAZIONI PER FUGARE OGNI DUBBIO CHE VERRÀ PRESENTATO DALLA COMMUNITY

MODALITÀ SINGLE PLAYER.2

COSA MI SERVE?

VI CONSIGLIAMO DI USARE MINIMO UN TABLET, POTETE USARE ANCHE IL CELLULARE IN ORIZZONTALE MA È ABBASTANZA SCOMODO, UN PORTATILE È LA SCELTA OTTIMALE PERCHÉ POTETE AVERE IN LINEA TUTTE LE ASTRONAVI E POTETE POSIZIONARE I GUARDIANI IN MANIERA LINEARE COME POTETE VEDERE QUI DI SEGUITO, ABBIAMO INTEGRATO UN PULSANTE PER CONTROLLARE I BONUS E MALUS DEGLI ESTRI DIRETTAMENTE DA QUESTO TOOL, MA LA COMBO IDEALE SAREBBE TABLET/CELLULARE PER AVER TUTTO SOTTO MANO.



ZONA ATTIVA



MAZZO
GIOCATORE



NOTA A MARGINE: ALCUNE CARTE POTREBBERO AVERE DESCRIZIONI CHE PORTANO AD UNA MAL INTERPRETAZIONE. NELLA SEZIONE "DUBBI" DEL SITO AGGIORNEREMO MAN MANO SPIEGAZIONI O INTEGRAZIONI PER FUGARE OGNI DUBBIO CHE VERRÀ PRESENTATO DALLA COMMUNITY

ESTRO.games 2024 - Tutti i diritti sono riservati
CC BY-NC-ND 4.0 DEED



P.18

MODALITÀ ZONA DI CONQUISTA

CONDIZIONI DI VITTORIA / SCONFITTA

LE CONDIZIONI DI VITTORIA E SCONFITTA IN QUESTA MODALITÀ VENGONO CAMBIATE:

- **NON SI PERDE DOPO IL QUINTO ROUND SE NON SI HANNO CARTE IN CAMPO**
- **NON SI PERDE DOPO IL 19 ESIMO ROUND**
- **SI PERDE SE NON SI HANNO PIÙ CARTE IN MANO E NESSUNA CARTA DA PESCARE**
- **VINCE IL PRIMO CHE HA 3 PUNTI ZONA SU 3 ZONE DIFFERENTI ALLA FINE DEL ROUND**

COME FUNZIONA?

COME SEMPRE SI PESCANO 25 CARTE CASUALI DAL NOSTRO MAZZO DI 250 CARTE SE STATE GIOCANDO COL MAZZO CONDIVISO, OPPURE 20 CARTE SCELTE + 5 CAUSALI UTILIZZANDO IL PROPRIO MAZZO PERSONALIZZATO

INVECE DI SCEGLIERE UNA SOLA ZONA CASUALE, POSIZIONATE TUTTE LE ZONE IN CAMPO

OGNI ZONA DIVENTA UN CAMPO A SE STANTE SEPARATO DALLE ALTRE ZONE

SE GIOCATE UNA CARTA IN UNA ZONA E **NON È NECESSARIO** CHE LA CARTA GIOCATA SIA DELLO STESSO ESTRO DELLA ZONA, **ESSA PUÒ ATTACCARE SOLO ALL'INTERNO DI QUELLA ZONA**, LO STESSO VALE PER I DONI I QUALI AVRANNO EFFETTO **SOLO ALL'INTERNO DI QUELLA ZONA** E QUINDI DI QUEL CAMPO

OGNI CARTA IN UNA ZONA VALE 1 PUNTO ZONA

VINCE IL PRIMO CHE **DETIENE 3 PUNTI ZONA SU ALMENO 3 ZONE** ALLA FINE DEL ROUND

SI POSSONO ATTIVARE TUTTI I DONI DI ZONA UNA SOLA VOLTA MA AVRANNO EFFETTO SOLO SUL QUEL CAMPO ZONA

| | 0 PUNTI | +1 PUNTO | +1 PUNTO | 0 PUNTI | 0 PUNTI |
|-------------|---|---|---|--|---|
| GIOCATORE B |  |  |  |  |  |
| |  | |  | | |
| | | |  | | |
| | +1 PUNTO | 0 PUNTI | +2 PUNTI | 0 PUNTI | 0 PUNTI |
| | | | | | GIOCATORE A |

MODALITÀ CHIMERA [META]

COME FUNZIONA

LA MODALITÀ CHIMERA È UNA **META MODALITÀ**, SIGNIFICA CHE PUÒ ESSERE USATA IN COMBINAZIONE CON TUTTE LE ALTRE MODALITÀ NESSUNA ESCLUSA

LA MODALITÀ CHIMERA CONSENTE DI COMBINARE UNA CARTA VUOTA CON UNA CARTA CONTENENTE UN DONO, CREANDO UN'UNICA CARTA POTENZIATA. QUESTA FUSIONE STRATEGICA PERMETTE DI UNIRE I PUNTI DI FORZA DI ENTRAMBE LE CARTE.

REGOLE DI ATTIVAZIONE

- PER ATTIVARE CHIMERA, È NECESSARIO DICHIARARNE **L'INTENZIONE** ALL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO.
- L'EFFETTO ENTRA IN VIGORE ALL'INIZIO DEL PROPRIO TURNO **SUCCESSIVO**.
- DURANTE L'ATTIVAZIONE, IL GIOCATORE GIOCA **DUE CARTE CONTEMPORANEAMENTE**:
 - UNA CARTA VUOTA
 - UNA CARTA CON DONO

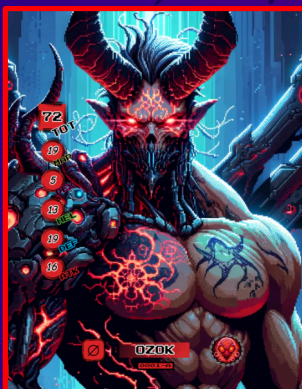
MA QUESTE DUE CARTE CONTANO COME UN'UNICA CARTA GIOCATA.

EFFETTI DELLA CHIMERA

- LA CARTA VUOTA ASSORBE I VALORI STATISTICI RELATIVI PIÙ ALTI PRESENTI NELLA CARTA CON DONO, SOVRASCRIVENDO I PROPRI VALORI INFERIORI.
- OTTIENE INOLTRE IL DONO DELLA CARTA ASSORBITA, CHE PUÒ ESSERE UTILIZZATO COME DESCRITTO SULLA CARTA ORIGINALE.
- LA CARTA RISULTANTE È CONSIDERATA SIA UNA CARTA VUOTA CHE UNA CARTA DONO, E POSSIEDE ENTRAMBI GLI ESTRI DELLE CARTE ORIGINALI E PUÒ DECIDERE QUALE ESTRO DIVENTA QUELLO PRINCIPALE A SECONDA DELLE SITUAZIONI, CHE ESSA STIA ATTACCANDO O SI STIA DIFENDENDO O SIA BERSAGLIO DI UN DONO.

LIMITAZIONI

- È POSSIBILE AVERE SOLO UNA CARTA CHIMERA IN CAMPO ALLA VOLTA.
- FINCHÉ UNA CARTA CHIMERA È ATTIVA SUL CAMPO, NON È POSSIBILE ATTIVARNE UN'ALTRA.



RISULTANTE

L'OSPITANTE È OZOK PERCHÉ È SEMPRE LA CARTA VUOTA CHE ASSORBE QUELLA CON DONO

MAP: 19 E 0 | RESTA 19
DEX: 5 E 17 | DIVENTA 17
HEL: 13 E 15 | DIVENTA 15
DEF: 19 E 9 | RESTA 19
ATK: 16 E 20 | DIVENTA 20

NUOVO TOT: 90

ESTRI: ARDO E ILLUSIO

TIPO DONO : DA VUOTO A [VUOTO + 1v]

IN QUESTO CASO SE LA CHIMERA DECIDESSE DI ATTIVARE IL DONO E ANDASSE A BUON FINE L'ATTIVAZIONE, INTESO CHE NON VIENE DISTRUTTA DURANTE L'ATTESA PER L'ATTIVAZIONE E IN QUESTO CASO ESSENDO ORA UNA 90 LA % DI RILASCITA È MAGGIORE, LA DEX RADDOPPIA PORTANDO LA CHIMERA A 107



MODALITÀ ULTIMO BASTIONE

PER UNA MIGLIORE VISUALIZZAZIONE DI QUESTA SPECIFICA MODALITÀ VI CONSIGLIO DI CONSULTARE LA PAGINA ► [WEB](#) DEDICATA O LA VERSIONE ► [WIKIPEDIA](#)

BENVENUTO, DREAMER. TI TROVI AL CONFINE TRA LA VEGLIA E L'INCUBO, IN UN LUOGO DOVE I PENSIERI PLASMANO LA REALTÀ. IL BASTIONE, UN COSTRUTTO MENTALE DI PURA VOLONTÀ, È L'ULTIMO BALUARDO CONTRO IL CAOS STRISCIANTE DI UN'ORDA DI ENTITÀ DISSONANTI. QUESTI NON SONO SEMPLICI MOSTRI, MA MANIFESTAZIONI DI ESTRI CORROTTI CHE CERCANO DI SFILACCIARE IL TESSUTO DEL NOSTRO MONDO. IN QUESTA MODALITÀ DI GIOCO COOPERATIVA, DA 2 A 4 DREAMER DEVONO UNIRE LE LORO COSCIENZE SU UN CAMPO DI BATTAGLIA UNICO E CONDIVISO. IL VOSTRO SCOPO NON È LA SUPREMAZIA INDIVIDUALE, MA LA SOPRAVVIVENZA COLLETTIVA. SINCRONIZZATE LE VOSTRE STRATEGIE, ORCHESTRATE UNA DIFESA IMPECCABILE E RESPINGETE L'ASSALTO, O VEDRETE LE CONNESSIONI QUANTICHE DEL VOSTRO UNIVERSO COLLASSARE NELL'OBLIO.

1. PREPARAZIONE DELLA PARTITA [SETUP]

UNA METICOLOSA PREPARAZIONE È IL PRIMO PASSO VERSO LA VITTORIA. LA CONFIGURAZIONE VARIA IN BASE AL NUMERO DI DREAMER E INTRODUCE IL CONCETTO DI "DISSONANZA ONIRICA" PER BILANCIARE LA SFIDA.

1.1. COMPONENTI BASE E CAMPO DI BATTAGLIA

IL BASTIONE: POSIZIONATE UN INDICATORE PER TRACCIARE LE CONNESSIONI QUANTICHE (CQ) DEL BASTIONE.

LE CORSIE: IL CAMPO DI GIOCO HA SEMPRE 3 CORSIE, OGNUNA DIVISA IN 4 ZONE DI PROFONDITÀ.

LA ZONA DI GUERRA: ESTRAETE UNA CARTA ZONA A CASO. IL SUO EFFETTO È UN'AZIONE SPECIALE "UNA TANTUM". DURANTE LA PARTITA, SOLO UNO DEI GIOCATORI PUÒ SCEGLIERE DI ATTIVARE QUESTO EFFETTO COME SUA AZIONE.

I DREAMER (GIOCATORI): OGNI GIOCATORE COSTRUISCE IL MAZZO (25 CARTE), PESCA 5 CARTE E CONDIVIDE L'INCENERITORE.

L'ORDA (IL NEMICO): CREATE UN SINGOLO "MAZZO ORDA" MESCOLANDO CARTE ESTRO CASUALI.

1.2. VARIAZIONI DI SETUP E DISSONANZA ONIRICA

LA DIFFICOLTÀ SCALA NON AUMENTANDO IL NUMERO DI NEMICI, MA IL COSTO IN AZIONI SINAPTICHE (AS) PER AGIRE, A CAUSA DELL'INTERFERENZA TRA PIÙ MENTI.

| Dreamer | Modalità di Gioco | CQ Iniziali | Dim. Mazzo Orda | Costo delle Azioni (AS) |
|---------|---------------------|-------------|-----------------|---|
| 2 | Standard | 100 CQ | 50 Carte | Nessuna modifica. Ogni azione costa 1 AS. |
| 3 | Dissonanza Minore | 120 CQ | 60 Carte | Giocare una seconda carta nello stesso turno costa 2 AS . Le altre azioni costano 1 AS. |
| 4 | Dissonanza Maggiore | 150 CQ | 70 Carte | Giocare una Carta costa sempre 2 AS . Le altre azioni costano 1 AS. |

MODALITÀ ULTIMO BASTIONE

2. IL FLUSSO DI GIOCO

UN ROUND DI GIOCO È COMPOSTO DA DUE FASI PRINCIPALI CHE SI SUSSEGUONO IN QUESTO ORDINE:

FASE ORDA: IL NEMICO ESEGUE IL SUO PROTOCOLLO D'ASSALTO.

FASE DREAMER: I GIOCATORI AGISCONO INSIEME IN UN UNICO TURNO CONDIVISO.

2.1. FASE DREAMER (TURNO CONDIVISO)

I TURNI DEI DREAMER SONO CONDIVISI. ALL'INIZIO DI QUESTA FASE, I GIOCATORI POSSONO DISCUTERE LA STRATEGIA. OGNI GIOCATORE HA A DISPOSIZIONE 2 AZIONI SINAPTICHE (AS) CHE PUÒ SPENDERE NEL MOMENTO CHE PREFERISCE DURANTE QUESTA FASE. I GIOCATORI POSSONO ALTERNARE LE LORO AZIONI LIBERAMENTE (ES. GIOCATORE A SPENDE 1 AS, POI GIOCATORE B SPENDE 2 AS, POI GIOCATORE A SPENDE LA SUA ULTIMA AS).

LE AZIONI (ES. ATTACCARE, GIOCARE CARTA) POSSONO ESSERE ESEGUITE IN QUALSIASI ORDINE DESIDERATO. LA FASE TERMINA QUANDO TUTTI I GIOCATORI HANNO SPESO TUTTE LE LORO AS.

REGOLA D'INGAGGIO OBBLIGATORIO: SE, ALL'INIZIO DEL TUO TURNO INDIVIDUALE ALL'INTERNO DELLA FASE DREAMER, UNA DELLE TUE CARTE DIFENSORE CONDIVIDE UNA ZONA CON UNA CARTA ORDA, DEVI SPENDERE ALMENO UNA DELLE TUE AS PER ESEGUIRE

| Azione | Costo in AS (dipende dalla Dissonanza) |
|--|--|
| Giocare una Carta | Vedi tabella Setup (1, 1-2, o 2 AS). |
| Ordinare un Attacco | 1 AS. |
| Attivare un Dono `1V` di una propria carta | 1 AS. |

REGOLA DI "PROPRIETÀ E COMANDO": UN GIOCATORE PUÒ COMANDARE (ATTACCARE, ATTIVARE DONI) SOLO LE CARTE CHE LUI STESSO HA GIOCATO.

2.2. FASE ORDA

ALLA FINE DELLA FASE DREAMER, PRIMA DI INIZIARE LA FASE ORDA, SI VERIFICA UN PASSO INTERMEDIO: AVANZAMENTO DELL'ORDA. TUTTE LE CARTE ORDA SUL CAMPO DI BATTAGLIA CHE NON SONO INGAGGiate IN COMBATTIMENTO AVANZANO DI UNA ZONA VERSO IL BASTIONE.

SUCCESSIVAMENTE, INIZIA LA FASE ORDA VERA E PROPRIA, CHE SEGUE UNA PROCEDURA FISSA:

MODALITÀ ULTIMO BASTIONE

PROTOCOLLO DI ESECUZIONE DELLA FASE ORDA

PASSO 1: GENERAZIONE DEI RINFORZI: SI GENERANO SEMPRE 3 NUOVI RINFORZI CHE ENTRANO IN GIOCO DALLA ZONA 4, ASSEGNATI CASUALMENTE ALLE 3 CORSIE.

PASSO 2: ATTIVAZIONE DEI DONI DELL'ORDA: SE LE NUOVE CARTE ORDA HANNO DONI, QUESTI SI ATTIVANO SUBITO SE SONO DONI INFINITI (∞) I QUALI DIVENTANO SUBITO ATTIVI. I DONI A USO SINGOLO (1V) SI RISOLVONO IL TURNO DOPO APPENA VENGONO GIOCATE LE CARTE DEI DREAMER MA LA PRIORITÀ DEI DONI È DELL'ORDA

PASSO 3: RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI: RISOLVI GLI ATTACCHI DI TUTTE LE CARTE ORDA SUL CAMPO. GLI ATTACCHI SI RISOLVONO SEMPRE IN UN ORDINE FISSO: PRIMA TUTTE LE CARTE IN CORSIA 1, POI CORSIA 2, POI CORSIA 3. ALL'INTERNO DI UNA CORSIA, SI RISOLVE PRIMA L'ATTACCO DELLA CARTA PIÙ VICINA AL BASTIONE.

3. MECCANICHE DI GIOCO E REGOLE SPECIALI

3.1. AVANZATA INESORABILE

QUESTA È UNA REGOLA FONDAMENTALE. QUANDO UN DIFENSORE DI UN DREAMER VIENE DISTRUTTO, IL NEMICO CHE LO HA SCONFITTO NON SI FERMA.

QUANDO UNA CARTA ORDA DISTRUGGE UN DIFENSORE AVVERSARIO IN COMBATTIMENTO, QUELLA CARTA ORDA AVANZA IMMEDIATAMENTE NELLA ZONA SUCCESSIVA VERSO IL BASTIONE.

QUESTO DA UN VATNAGGIO ALL'ORDA IN TERMINI DI AVVICINAMENTO.

3.2. COMBATTIMENTO, POSIZIONAMENTO E SOSTITUZIONE

COMBATTIMENTO: SEGUE FEDELMENTE LE REGOLE DEL GIOCO BASE ESTRO.

POSIZIONAMENTO: I DIFENSORI SONO STAZIONARI UNA VOLTA GIOCATI.

AZIONE DI SOSTITUZIONE (COSTO BASATO SULLA DISSONANZA): SE IL CAMPO È PIENO, PUOI SOSTITUIRE UN TUO DIFENSORE CON UNA CARTA DALLA MANO. QUESTA AZIONE HA LO STESSO COSTO IN AS DI "GIOCARRE UNA CARTA".

3.3. GESTIONE DEI DONI

DONO INAPPLICABILE E ISPIRAZIONE TATTICA

SE UN DONO È IMPOSSIBILE DA RISOLVERE INTESO CHE NON È PROPRIO POSSIBILE IN NESSUN CASO E NON PERCHÉ NON C'È LA CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE, IL GIOCATORE RICEVE UN BONUS "ISPIRAZIONE TATTICA" E SCEGLIE IMMEDIATAMENTE UNA TRA TRE OPZIONI:

POSIZIONAMENTO VELOCE: GUADAGNA +1 AS PER IL TURNO IN CORSO.

ANALISI DEL FRONTE: PESCA 2 CARTE, NE TIENE UNA E METTE L'ALTRA IN FONDO AL MAZZO.

SFRUTTAMENTO DEL TERRENO: METTE UN SEGNALINO PERMANENTE "+5 TOT" SU UN DIFENSORE.

GESTIONE DEI DONI (RIEPILOGO)

MODALITÀ ULTIMO BASTIONE

| Tipo di Dono | Attivazione | Costo di Attivazione | Note |
|--------------------|--|-------------------------|---|
| Dono 1v (Dreamer) | Azione scelta dal Dreamer durante la Fase Dreamer. | 1 Azione Sinaptica (AS) | Il giocatore spende AS per attivare il dono di una carta che controlla. |
| Dono 1v (Orda) | Immediata, dopo la giocata del Dreamer. | Nessun Costo (0 AS) | Si risolve subito con priorità su altre azioni. |
| Dono Infinito (∞) | Automaticamente. È sempre attivo o si innesca quando le condizioni sono soddisfatte. | Nessun Costo (0 AS) | Si applica sia alle carte Dreamer che Orda. |
| Dono Inapplicabile | Non si attiva se il suo testo è irrisolvibile. | Nessun Costo (0 AS) | Fornisce il bonus "Ispirazione Tattica". |

4. CONDIZIONI DI FINE PARTITA

VITTORIA: SOPRAVVIVI FINO ALLA FINE DEL 10° ROUND CON IL BASTIONE A 1 O PIÙ CQ.

SCONFITTA: LE CQ DEL BASTIONE SCENDONO A 0 O MENO.

CONDIZIONE "L'ULTIMA ONDATA": SE IL MAZZO ORDA SI ESAURISCE, PER VINCERE DEVI ELIMINARE TUTTI I NEMICI RIMASTI SUL CAMPO.

MODALITÀ ULTIMO BASTIONE

5. SCHEMA DEL CAMPO DI BATTAGLIA



MODALITÀ: IL QUADRANTE DELL'OBLIO

"IL QUADRANTE DELL'OBLIO" È UNA MODALITÀ DI GIOCO OPZIONALE PER ESTRO, GESTITA TRAMITE IL TOOL UFFICIALE DI SUPPORTO. QUANDO QUESTA MODALITÀ È ATTIVA, LA DISTRUZIONE DI UNA CARTA NON È PIÙ SOLO UNA PERDITA STRATEGICA, MA INNESCA UN EVENTO CASUALE E IMPREVEDIBILE CHE PUÒ ALTERARE DRASTICAMENTE LE SORTI DELLA PARTITA. IL TOOL WEB FUNGE DA GENERATORE DI EVENTI CASUALI.

COME FUNZIONA L'INTERAZIONE TRA GIOCO FISICO E TOOL

IL FLUSSO DI GIOCO È SEMPLICE E SI INTEGRA NATURALMENTE NELLA PARTITA.

1. L'ATTIVAZIONE NEL GIOCO FISICO:

UNA CARTA IN CAMPO VIENE DISTRUTTA PER QUALSIASI MOTIVO (BATTAGLIA, SACRIFICIO, EFFETTO DI UN DONO) E VIENE MESSA NELL'INCENERITORE.

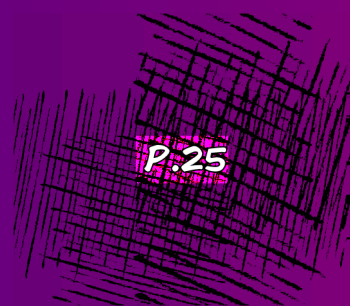
2. L'INTERAZIONE CON IL TOOL WEB:

IL GIOCATORE CHE HA APPENA PERSO LA CARTA PRENDE IL DISPOSITIVO (SMARTPHONE, TABLET, PC) SU CUI È APERTO IL TOOL E ATTIVA LA FUNZIONE "QUADRANTE DELL'OBLIO".

3. L'INTERFACCIA DEL QUADRANTE:

SULLO SCHERMO APPARE UN'INTERFACCIA OLOGRAFICA CIRCOLARE, ANIMATA

IL QUADRANTE: È UN CERCHIO DIVISO IN 25 SETTORI. OGNI SETTORE CONTIENE UN SIMBOLO.



MODALITÀ: IL QUADRANTE DELL'OBLIO

PREMENDO "ATTIVA", IL RAGGIO DI SCANSIONE INIZIA A RUOTARE VORTICOSAMENTE ATTORNO AL QUADRANTE, ILLUMINANDO I SIMBOLI AL SUO PASSAGGIO CON UN SUONO SINTETICO. L'ANIMAZIONE DURA ALCUNI SECONDI PER POI RALLENTARE E FERMARSI IN MODO CASUALE SU UNO DEI 25 SETTORI.

UNA VOLTA CHE IL RAGGIO SI È FERMATO, SULLO SCHERMO APPARE UNA FINESTRA DI DIALOGO CHIARA E LEGGIBILE CHE MOSTRA IL RISULTATO. QUESTA FINESTRA CONTIENE TRE INFORMAZIONI ESSENZIALI:

NOME DELL'EFFETTO: ES. "RIAVVIO D'EMERGENZA"

CATEGORIA DELL'EFFETTO: ES. "EFFETTO LIBELLULA (BONUS)"

DESCRIZIONE COMPLETA: UNA CHIARA ISTRUZIONE CHE I GIOCATORI DEVONO ESEGUIRE IMMEDIATAMENTE NELLA LORO PARTITA FISICA. ES. "LA CARTA APPENA DISTRUTTA TORNA IMMEDIATAMENTE IN CAMPO."

GLI EFFETTI SI RISOLVONO IN QUESTO ORDINE:

DISTRUZIONE CARTA E POSIZIONAMENTO CARTA NELL'INCENERITORE ► ATTIVAZIONE EFFETTO DEL QUADRANTE.

L'ATTIVAZIONE DELL'EFFETTO È SIMULTANEA ALLA DISTRUZIONE QUINDI SE L'EFFETTO RIPORTA IN CAMPO UNA CARTA E SIAMO DOPO LA FINE DEL QUINTO ROUND, IL GIOCATORE NON PERDE PERCHÉ L'EFFETTO SI RISOLVE PRIMA DELLA SCONFITTA.

SE L'UTILIZZO DEL DONO DELLA ZONA MEDICA VIENE ATTIVATO, IL QUADRANTE NON VIENE ATTIVATO IN QUANTO LA DISTRUZIONE DELLA CARTA VIENE IMPEDITO, VALE PER TUTTI GLI EFFETTI ANALOGHI.

MODALITÀ: FESSURA DIMENSIONALE [META]

NUOVA AZIONE DI GIOCO: "APRIRE LA FESSURA"

DURANTE IL PROPRIO TURNO, UN GIOCATORE PUÒ ESEGUIRE UNA NUOVA AZIONE SPECIALE, CHIAMATA "APRIRE LA FESSURA".

QUANDO SI PUÒ ATTIVARE?

NELLA FASE 2: GIOCO DELLE CARTE, DOPO AVER GIOCATO LA PROPRIA CARTA OBBLIGATORIA DALLA MANO E PRIMA DI ENTRARE NELLA FASE DELLA BATTAGLIA.

L'AZIONE PUÒ ESSERE ESEGUITA AL MASSIMO UNA SOLA VOLTA PER TURNO.

PER "APRIRE LA FESSURA", IL GIOCATORE DEVE SCEGLIERE UNA CARTA CHE CONTROLLA SUL PROPRIO CAMPO E DISTRUGGERLA QUINDI CONTA COME UNA DISTRUZIONE E NON COME UN SACRIFICIO, METTENDOLA DIRETTAMENTE NEL PROPRIO INCENERITORE.

L'EFFETTO: **EVOCAZIONE CASUALE**

IL GIOCATORE PRENDE LA SINGOLA CARTA IN CIMA AL MAZZO DIMENSIONALE, IL MAZZO DIMENSIONALE È IL MAZZO DI 200 CARTE CHE RESTA DOPO AVER DISTRIBUITO LE 25 CARTE A TESTA ALL'INIZIO DELLA PARTITA ED È CONDIVISO CON ENTRAMBI I GIOCATORI.

SINERGIA CON **ALTRE MODALITÀ**

QUESTA È UNA META MODALITÀ, SI SPOSA PERFETTAMENTE CON ALTRE MODALITÀ. SE USATA CON "IL QUADRANTE DELL'OBLIO", IL FLUSSO DI GIOCO DIVENTA ANCORA PIÙ FRENETICO:

UNA SINGOLA DECISIONE PUÒ SCATENARE UNA CASCATA DI EVENTI DISTINTI

(GIOCO CARTA CON DONO 1Y → IL DONO PERMANE ANCHE DOPO LA DISTRUZIONE → DISTRUZIONE → EFFETTO QUADRANTE → NUOVA CARTA IN CAMPO → EVENTUALE NUOVO DONO 1Y O INFINITO).

MODALITÀ: IMBOSCATA ILLUSORIA [META]

QUESTA MODALITÀ DI GIOCO OPZIONALE INTRODUCE UNA NUOVA ABILITÀ TATTICA LEGATA ALL'ESTRO ILLUSIO, TRASFORMANDO LE CARTE COPERTE IN POTENZIALI TRAPPOLE E PERMETTENDO DI RISPONDERE ISTANTANEAMENTE ALLA DISTRUZIONE DI UN'ESCA.

REGOLA PRINCIPALE

QUANDO UNA CARTA COPERTA CONTROLLATA DA UN GIOCATORE VIENE DISTRUTTA, QUEL GIOCATORE HA LA POSSIBILITÀ DI ATTIVARE UN'ABILITÀ SPECIALE CHIAMATA "IMBOSCATA".

ATTIVAZIONE DELL'ABILITÀ

NEL MOMENTO ESATTO IN CUI UNA CARTA COPERTA SUL PROPRIO CAMPO VIENE DISTRUTTA, IL GIOCATORE PUÒ DICHIARARE L'ATTIVAZIONE DELL'IMBOSCATA.

PER FARLO, DEVE AVERE ALMENO UNA CARTA DI ESTRO ILLUSIO NELLA PROPRIA MANO.

IL GIOCATORE RIVELA LA CARTA ILLUSIO SCELTA DALLA MANO E LA POSIZIONA IMMEDIATAMENTE SUL CAMPO.

REGOLE DI RISOLUZIONE

L'IMBOSCATA È UN'AZIONE SPECIALE CHE SEGUE REGOLE DI PRIORITÀ UNICHE:

INGRESSO SIMULTANEO: L'INGRESSO IN CAMPO DELLA CARTA ILLUSIO È CONSIDERATO AVVENIRE IN MODO SIMULTANEO ALLA DISTRUZIONE DELLA CARTA COPERTA. SE LA CARTA DISTRUTTA ERA L'UNICA CARTA IN CAMPO DOPO IL QUINTO ROUND, QUESTA MOSSA PREVIENE LA CONDIZIONE DI SCONFITTA.

PRIORITÀ DELL'AZIONE: L'IMBOSCATA SI RISOLVE PRIMA DI QUALSIASI ALTRO EFFETTO CHE SI INNESCA CON LA DISTRUZIONE DI UNA CARTA. LA CARTA COPERTA VIENE MANDATA NELL'INCENERITORE SOLO DOPO CHE LA CARTA ILLUSIO È ENTRATA IN CAMPO.

CONDIZIONI DELL'IMBOSCATA

ALLA CARTA ILLUSIO GIOCATA TRAMITE IMBOSCATA SI APPLICA UNA DELLE SEGUENTI, PERMANENTI, CONDIZIONI:

- SE LA CARTA ILLUSORIA HA UN **DONO**: IL SUO DONO VIENE INIBITO PERMANENTEMENTE. DA QUEL MOMENTO, QUELLA SPECIFICA CARTA È DA CONSIDERARSI UNA CARTA SENZA ABILITÀ.
- SE LA CARTA ILLUSORIA È **VUOTA**: QUELLA CARTA NON POTRÀ DICHIARARE UN ATTACCO DURANTE IL SUCCESSIVO TURNO DEL SUO CONTROLLORE.

NOTA: L'ATTIVAZIONE DELL'IMBOSCATA È FACOLTATIVA.

P.28

