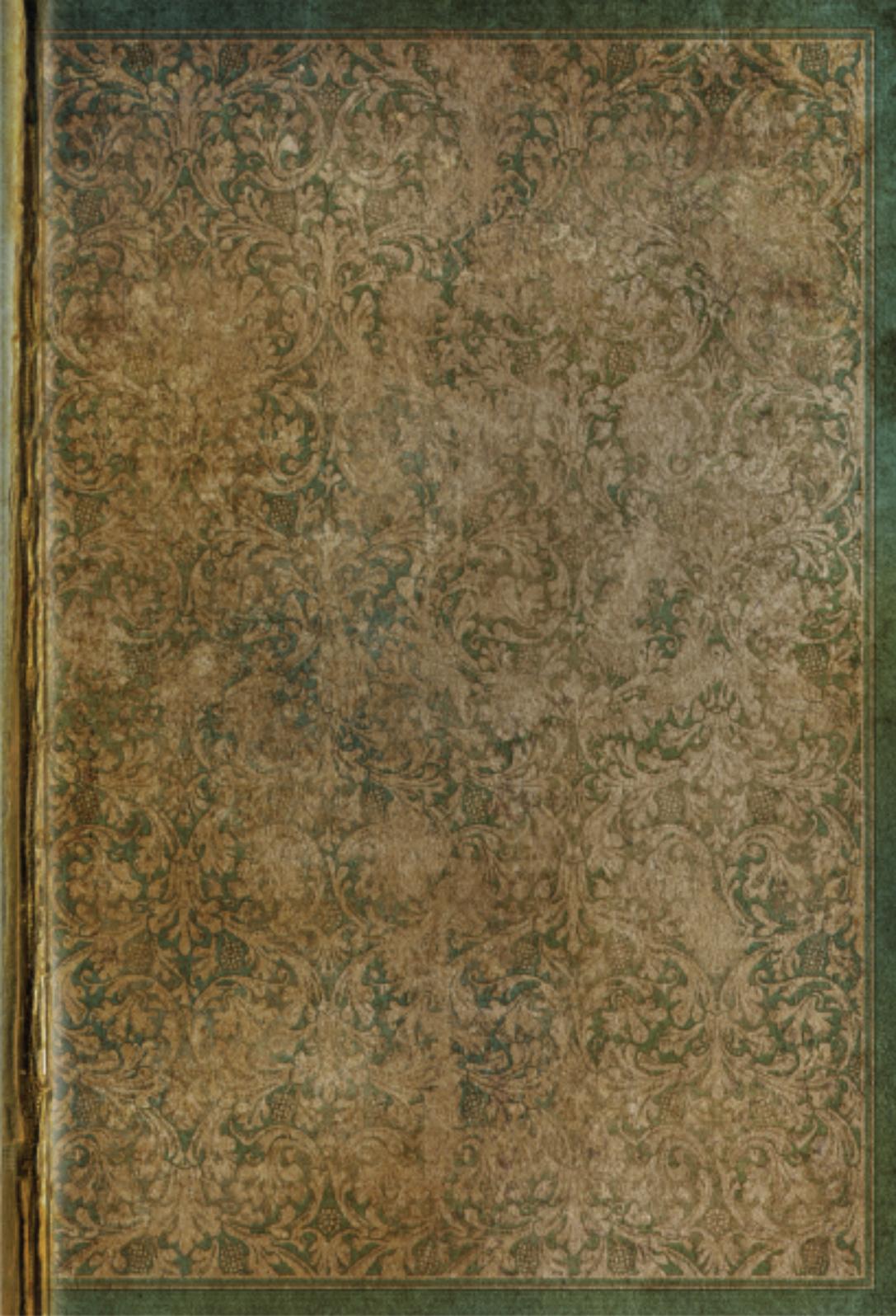


**HEROES
OF
GRIMORE**

**GUIDA DEL
GIOCATORE**

V1.0 - 03/11/2020



INDICE

- 1 EVILCRAFTER STUDIO**
- 2 INSIDE THE BOX**
- 3 INTRODUZIONE AL GIOCO**
- 3 IL PRIMO TURNO**
- 4 IL COMBATTIMENTO**
- 5 INIZIO DEL SECONDO ROUND**
- 5 PAREGGIO**
- 6 CARTE EROE**
- 7 CARTE EQIPAGGIAMENTO**
- 8 CARTE AVVENTURA**
- 9 CARTE ABILITA'**
- 9 CARTE INVERTI CICLO**
- 10 CARTE COMANDANTE**
- 11 CONTATTI**
- 11 RINGRAZIAMENTI**

EVILCRAFTER STUDIO

EVILCRAFTERS STUDIO è uno studio indipendente e appena nato ma il team per altri nomi collabora già da anni. Nel corso degli anni abbiamo maturato tante ore di gioco su TCG noti anche a livello competitivo e abbiamo pagato sulla nostra pelle e portafogli i danni che succedono all'uscita di nuovi set.

ci impegneremo nel NON BANNARE MAI UNA CARTA PENSATA E STAMPATA DA EVILCRAFTER STUDIO.

Sappiamo anche della tossicità di certi brand, noi con le meccaniche inserite all'interno di **HEROES OF GRIMORE**

abbiamo **ELIMINATO IL PAY TO WIN. COME?**

All'interno del SET sono presenti certamente carte più forti di altre ma non per questo imbattibili, grazie alla meccanica **GIORNO/NOTTE** usando l'astuzia anche la più potente delle carte può essere contrastata



INSIDE THE BOX

- 2 DECK DA 54 CARTE COMPOSTO DA:

1 CARTA COMANDANTE

13 EROI

8 INVERTI CICLO

8 ABILITA'

8 AVVENTURE

16 EQUIPAGGIAMENTI

- GUIDA DEL GIOCATORE

- 2 PLANCE DI GIOCO

- 2 MONETE GIORNO E NOTTE

- 2 DADI D6 DA USARE COME SEGNALINI

- 2 DADI D20 DA USARE COME SEGNALINI



INTRODUZIONE AL GIOCO

Benvenuti giocatori! Se state leggendo questa pagina allora è la vostra prima partita a **HEROES OF GRIMORE**. Lo so che siete in trepidante attesa e volete combattere con i vostri eroi ma prima lasciate che vi insegni come preparare la tavola di gioco.

All'interno del **BOX** sono presenti due mazzi, il mazzo **LUCE** e il mazzo **OMBRA**, la prima cosa che dovete fare è scegliere la vostra fazione e quindi il **DECK** corrispondente.

Il **DECK** è costituito da 3 parti, il mazzo **EROE** di 13 carte, il mazzo **ARMERIA** di 40 carte fra carte **INVERTI CICLO**, **AVVENTURA**, **ABILITA'** ed **EQUIPAGGIAMENTO** e 1 carta **COMANDANTE** che vi accompagnerà affianco del mazzo armeria per tutta la partita.

Ora potete mischiare i due **MAZZI**(**ARMERIA ED EROE**) separatamente e posizzionarli uno accanto l'altro.

IL PRIMO TURNO DI GIOCO

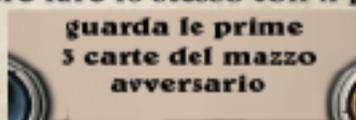
Si sceglie con il lancio della moneta il primo giocatore. Entrambi i giocatori **PESCANO 7 CARTE** dal mazzo **ARMERIA**. Il primo giocatore dovrà guardare le prime 3 **CARTE EROE**, **DICHIARARE IL CICLO**, ovvero se combattere di giorno o di notte.



Il punteggio **BLU** è il valore d'attacco che la carta **EROE** ha di **NOTTE** mentre quello **GIALLO** è quello di **GIORNO**. Scelto il proprio **EROE** lo posiziona scoperto nella plancia di combattimento, le restanti 2 carte pescate andranno a formare la **PANCHINA**.

Ora starà al **SECONDO** giocatore fare lo stesso con il proprio mazzo **EROE**.

Se gli eroi hanno un effetto attivabile va attivato



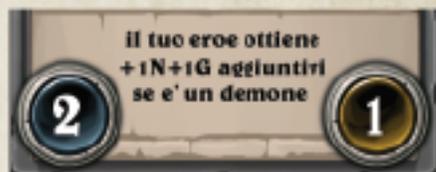
IL COMBATTIMENTO

Ora che i due EROI sono stati dichiarati sono pronti a combattere.

I combattimenti vengono divisi in 3 turni di piazzamento, ogni volta che un giocatore mette in gioco una carta EQUIPAGGIAMENTO o ABILITA' terminerà il proprio turno.

LE CARTE INVERTI CICLO ed AVVENTURA non tengono conto dei turni e possono essere giocate da entrambi i giocatori in risposta ad una qualsiasi carta piazzata.

Il PRIMO GIOCATORE una volta giocata una carta EQUIPAGGIAMENTO o ABILITA' l'andrà a mettere sotto il proprio eroe, nel caso di una carta equipaggiamento si sommeranno i



punteggi di attacco NOTTE e GIORNO, se l'equipaggiamento ha un'effetto applicabile va applicato.

Giocata la carta TERMINERA' il turno e starà al SECONDO giocatore che a sua volta sceglierà se giocare unica CARTA EQUIP O ABILITA' terminando il turno.

Ora starà di nuovo al Primo giocatore a scegliere la propria carta e si andrà avanti fino al completamento di 3 turni a testa. E' anche possibile passare il turno di piazzamento, questo però non verrà recuperato in seguito ma considerato come un piazzamento nullo.

Al termine di questa fase si sommeranno i punteggio e l'eroe con il punteggio più alto nel CICLO NOTTE/GIORNO CORRISPONDENTE VINCERÀ QUESTO ROUND.

Le CARTE in gioco finiranno tutte nel CIMITERO salvo effetti. OGNI VOLTA CHE TERMINA UN ROUND IL CICLO NOTTE/GIORNO CAMBIA, quindi se il ROUND è terminato con NOTTE il round successivo sarà GIORNO.

Il giocatore che ha vinto il ROUND diventerà il PRIMO GIOCATORE.

INIZIO DEL SECONDO ROUND E I SUCCESSIVI

All'inizio del **SECONDO ROUND** entrambi i giocatori pescano fino al raggiungimento di 7 carte in mano poi si prosegue come nel primo round.

Ci possono essere carte con effetti che si attivano nel **ROUND SUCCESSIVO**, questi effetti si applicano solamente dopo la scelta degli eroi.

IL GIOCATORE CHE AVRA' TOTALIZZATO PIU' VITTORIE NEI 5 ROUND E' IL VINCITORE.

IN CASO DI PAREGGIO

Se i punteggi di attacco degli eroi si **EQUIVALGONO** il round finisce in pareggio, il primo giocatore rimane il primo giocatore e il ciclo cambia come in un **ROUND** normale.

In caso di parità di vittorie es: 2V 2L e 1D i giocatori potranno giocare un round extra usando come eroe se ancora disponibile la carta **COMANDANTE** girata dalla parte dell'**ANTENATO**.

Se invece un giocatore durante i 5 round è riuscito giocare la propria carta **ANTENATO** vincerà lo spareggio.

ESEMPIO DI ROUND



GIOCATORI, siete ormai pronti per la vostra prima partita a **HEROES OF GRIMORE** ma prima di andare via ridiamo uno sguardo alle carte che comporranno i vostri mazzi

ANATOMIA DELLE CARTE EROE

Il tuo scopo è quello di rendere l'eroe più forte di quello del tuo avversario, ogni eroe appartiene ad un Regno e ha una razza, tenerlo a mente ti servirà in combattimento.



1 NOME EROE

2 RAZZA

3 REGNO DI APPARTENENZA

4 EFFETTO

5 PUNTEGGIO GIORNO

6 PUNTEGGIO NOTTE

ANATOMIA DELLE CARTE EQUIPAGGIAMENTO

Le carte EQUIPAGGIAMENTO servono a rendere l'eroe più forte. Anche gli EQUIPAGGIAMENTI cambiano in base al CICLO NOTTE/GIORNO, il punteggio si andrà a sommare a quello dell'eroe in campo.



- 1** NOME EQUIPAGGIAMENTO
- 2** EFFETTO
- 3** PUNTEGGIO GIORNO
- 4** PUNTEGGIO NOTTE

ANATOMIA DELLE CARTE AVVENTURA

Le carte **AVVENTURA** possono essere giocate in risposta a una qualsiasi carta giocata in qualsiasi turno da entrambi i giocatori.



Per essere giocatore devi avere a disposizione eroi in panchina, ogni carta avventura ha un numero richiesto di eroi per poter essere giocata e un tempo di attivazione.

es: l'avventura si svolgerà istantaneamente se a tempo 0 mentre se a tempo 1 si risolverà all'inizio del prossimo round **DOPO** la dichiarazione degli EROI.

Ci sono avventure che come ricompensa ti daranno un equip extra, questo sarà considerato come un quarto equip in gioco al di fuori dei 3 turni di piazzamento.

terminata un'avventura finirà nel cimitero assieme agli eroi utilizzati.

- 1 NOME**
- 2 EROI RICHIESTI IN PANCHINA**
- 3 TEMPO DI ATTIVAZIONE**
- 4 EFFETTO**

ANATOMIA DELLE CARTE ABILITA'

Le abilità carte sono molto potenti se usate saggiamente ma usate male si potrebbero rivelare un'arma a doppio taglio.



ANATOMIA DELLE CARTE INVERTI CICLO

Usa queste carte per rovinare i piani al tuo avversario, combattilo a favore delle tenebre o a casa aperto sotto la luce del giorno, cerca di averne sempre due in mano perchè anche il tuo avversario potrà fare lo stesso con te.



ANATOMIA DELLE CARTE COMANDANTE

La carta **COMANDATA** è unica nel tuo mazzo e starà **SCOPERTA** per tutta la partita affianco ai tuoi **MAZZI**.

UNA VOLTA A PARTITA puoi utilizzare il suo effetto unico.

Se riesci a risolvere la sua missione puoi girare la **CARTA COMANDANTE** e nel **RETRO** ci sarà l'**ANTENATO**, la tua carta più potente!



Una volta Flippato l'Antenato potrà entrare in combattimento come un'eroe



CONTATTI

SCOPRI TUTTO DI HEROES OF GRIMORE E IL SUO MONDO SU WWW.EVILCRAFTERSTUDIO.WIX E SU TUTTI SOCIAL SCRIVENDO "HEROES OF GRIMORE" O "EVILCRAFTER STUDIO".

PER UN CONTATTO DIRETTO SCRIVETE ALL'EMAIL:

heroesofgrimore@gmail.com

evilcrafterstudio@gmail.com

HEROES OF GRIMORE è un'idea originale di EVILCRAFTER STUDIO alias Michele Farinella e Andrea Sedioli.

Ci sentiamo in dovere di RINGRAZIARE TUTTE le persone che ci hanno supportato e testato il gioco.

Unisciti alla community di HoG e non perderti le prossime espansioni.

1



2 GIOCATORI



20 MINUTI



13+ ANNI

I testi, le immagini e la grafica contenuti in Heroes of Grimore sono soggetti a copyright e altre forme di tutela della proprietà intellettuale. Tutti i diritti sono riservati. È vietata qualsiasi utilizzazione, totale o parziale, dei contenuti inseriti nel presente sito, ivi inclusa la memorizzazione, riproduzione, rielaborazione, diffusione o distribuzione dei contenuti stessi mediante qualunque piattaforma tecnologica, supporto o rete telematica. Chiunque desiderasse copiare, citare, riprodurre l'immagine o porzioni di essa deve essere autorizzato. Eventuali richieste di qualsiasi natura devono essere inoltrate direttamente al proprietario utilizzando il form contatti



