

# SOUL of AMKIND

THE  
STRATEGY  
GAME

REGOLAMENTO

VER. 1.1 - 21/12/2022





# SOUL of ANKIRIL

*Soul of Ankiril, The Strategy Game* è un gioco di carte strategico, basato sulle meccaniche del videogioco di Carte Collezionabili Online *Soul of Ankiril*, progetto ideato e sviluppato da Tambù in collaborazione con i Game Designer Marco Valtriani ed Ercole Belloni.



Il mondo che si apre di fronte a te è formato dal corpo di Ankiril, un essere dalle sembianze arboree intriso dell'energia dei Sei Temen.

Su Ankiril vivono diverse forme di vita di natura elementale, tra le quali si distinguono le Emanazioni, dalle sembianze vegetali, e le Creature, dalle fattezze animalesche. Sotto forma di Avatar, potrai esercitare la tua forza alchemica sul mondo circostante solo connettendoti con le Creature e le Emanazioni.

Incanalando la tua energia alchemica in loro, esse ti aiuteranno a scoprire le tue potenzialità nascoste e a comprendere pienamente il tuo Temen.

Ciononostante, tieni bene a mente quanto ti dico: saper usare il potere del tuo Temen non è che l'inizio del tuo percorso. Solo la completa padronanza di tutti e sei i Temen ti donerà la conoscenza e la saggezza necessarie a scoprire le cause dell'apertura dei varchi.

Altri, come te, si stanno cimentando in questa sfida: allenando i vostri Temen in duelli di forza alchemica, capirete meglio voi stessi e il mondo che vi circonda, così da giungere sempre più vicini alla soluzione dell'enigma.

Ma chi, tra di voi, riuscirà a padroneggiare per primo le Sei Forze alchemiche diventando Maestro dei Sei Temen?





## Panoramica

*Soul of Ankiril, The Strategy Game* è un gioco di carte strategico per 2 giocatori, ambientato su Ankiril, pianeta retto dai Sei Elementi (Fuoco, Terra, Metallo, Acqua, Aria, Legno), detti "Temen". Da diverso tempo, per cause ancora sconosciute, si stanno aprendo dei varchi interdimensionali tra la Terra e Ankiril.

I Sei Temen, avendo percepito lo squilibrio energetico causato dall'apertura dei varchi, sono alla ricerca di coloro che custodiscono dentro di sé una forte energia elementale che, se conosciuta e controllata con saggezza, potrebbe guidare alla soluzione dell'enigma dei varchi.

Ogni giocatore è dunque chiamato ad andare su Ankiril sotto forma di Avatar, l'unica modalità conosciuta per stabilire un legame di sincronia con le Creature elementali che popolano il pianeta. Grazie alla connessione con le Creature e i loro potenti Leader, il giocatore può quindi sfidare in duelli di forza alchemica gli Avatar e le Creature dei giocatori avversari, sviluppando così il proprio potere alchemico.



Avatar

Nel corso di ogni incontro, il giocatore, dopo essersi sincronizzato con il proprio Leader, dovrà disattivare le Emanazioni avversarie, particolari portali che permettono agli Avatar e ai Leader di evocare nuove Creature sul campo. L'uso strategico delle Magie e dei poteri delle Creature saranno fondamentali per raggiungere l'obiettivo e per riuscire nell'impresa di padroneggiare l'energia alchemica dei Sei Temen!

## Obiettivo

Nel corso della partita ogni giocatore deve cercare di disattivare le Emanazioni avversarie e, allo stesso tempo, difendere le proprie. Il giocatore che per primo disattiva le 3 Emanazioni avversarie vince la partita.

## Indice

Componenti.....	5
Tipologia di carte.....	6
Concetti base.....	8
Area di Gioco.....	10
Preparazione.....	10
Struttura del turno.....	12
Termine della partita.....	13
Variante Deckbuilding.....	13
Glossario.....	16
Lista Mazzi.....	16



## Componenti

Di seguito sono raffigurati gli elementi di gioco per facilitarne l'identificazione.



2 token Leader



26 carte mazzo Fuoco (Leader, Alleato e Magie)



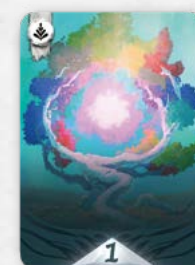
26 carte mazzo Acqua (Leader, Alleato e Magie)



23 token Alleati (Fuoco/Acqua)



3 token Progenie Acqua



6 carte Emanazione



6 token Emanazione



2 segnalini Energia



10 segnalini Riconoscimento



31 segnalini Modificatore (Attacco/Vita)



21 segnalini Rinforzato



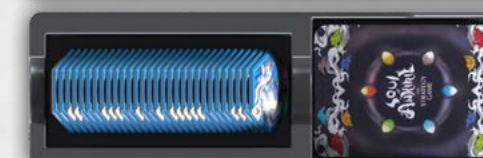
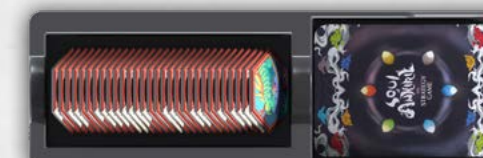
9 segnalini Avvelenato



5 segnalini Sfidato



2 Plance di gioco



2 Porta token/mazzo



## Tipologia di carte

All'interno di ogni mazzo sono presenti tre tipi di carte: carte **Creatura** (Leader e Alleati), carte **Emanazione** e carte **Magia**.

In tutte le carte sono presenti diverse caratteristiche, elencate di seguito. Non tutte le caratteristiche figurano in tutte le tipologie di carte.

### Nome

Nome della carta.

### Abilità

Se presente, descrive il potere speciale che ha la Creatura o l'Emanazione, oppure descrive l'effetto che ha la Magia. Le Abilità presenti sulle carte Creature ed Emanazione possono essere passive o attive: le Abilità passive si attivano automaticamente al verificarsi di una certa condizione (vedi "Abilità passiva" nel Glossario); le Abilità attive, invece, vengono attivate dal giocatore durante il suo turno di gioco (vedi "Abilità attiva" nel Glossario).

### Attacco

I punti Attacco indicano il numero di danni che una Creatura infligge a una Creatura avversaria quando attacca o viene attaccata. Questo valore può aumentare o diminuire in modo permanente o temporaneo per effetto di Abilità o carte Magia.

### Vita

I punti Vita indicano il numero massimo di danni che la Creatura o l'Emanazione può subire. Nelle carte Creatura, questo valore può aumentare o diminuire in modo permanente o temporaneo per effetto di Abilità o carte Magia.

### Classe

Se presente, indica la categoria a cui appartiene una Creatura e determina la condizione di utilizzo o di innesco di alcune Abilità.

### Tipologia

Indica il tipo di carta.



Alleato



Leader



Emanazione



Magia

### Elemento

Nelle carte Creatura, il seme Indica l'Elemento a cui appartiene la Creatura. Nelle carte Magia, il colore di sfondo indica l'Elemento della carta.

### Punti Sincronia

Solo per la *Versione Deckbuilding* (vedi "Variante Deckbuilding"). Numero di punti che è necessario spendere per inserire la carta nel proprio mazzo.

## Carte Creatura

Le Creature si dividono in Leader e Alleati. Le Creature vengono evocate sul campo di gioco tramite le Emanazioni per difenderle dalle Creature avversarie e per disattivare le Emanazioni dell'avversario.



## Carte Emanazione

Le Emanazioni permettono al giocatore di evocare le Creature alleate (Leader o Alleati) sul campo di gioco. Ogni giocatore deve disattivare le Emanazioni avversarie e difendere le Emanazioni alleate dalle Creature avversarie.



## Carte Magia

Le carte Magia vengono utilizzate per (I) aumentare i punti Vita e/o Attacco, per (II) potenziare, attivare o modificare le Abilità delle Creature alleate (Leader o Alleati) oppure per (III) infliggere danno alle Creature avversarie (Leader avversario o Avversari).





## Concetti base

### Regola Aurea

Se il testo di una carta contraddice direttamente il testo delle regole, dare priorità alla regola presente sulla carta.

### Evocazione delle Creature e posizionamento dei segnalini

Una Creatura evocata è presente nell'area di gioco in 2 forme:

- come **carta**, nell'area del Leader o nell'area degli Alleati;
- come **token** esagonale, sul campo di gioco.

Tutti i segnalini vengono posizionati sul token Creatura durante il corso della partita.

I segnalini Riconoscimento vengono utilizzati per distinguere due Alleati uguali o le Progenie (alleate e avversarie) presenti sul campo di gioco. In questi casi, posizionare un segnalino con lo stesso simbolo sia sulla carta, sia sul token Alleato o token Progenie.



Esempio di partita in corso

### Mirror Match

Nel caso in cui entrambi i giocatori volessero giocare con mazzi dello stesso elemento, uno dei giocatori evocherà le proprie creature sul campo di gioco, posizionando i relativi token Creatura con il lato "Mirror Match" visibile rivolto verso l'alto.



Lato normale



Lato Mirror Match

### Stato delle Creature

Tutte le Creature alleate (Leader e Alleati) evocate sul campo di gioco possono essere presenti in uno dei seguenti stati:

#### Attivo

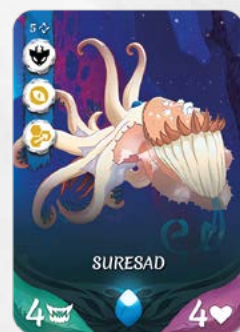
Le Creature **Attive** possono, nell'ordine preferito, effettuare le seguenti azioni:

- muoversi sul campo di gioco;
- attaccare una Creatura avversaria oppure attivare un'Abilità, se presente.

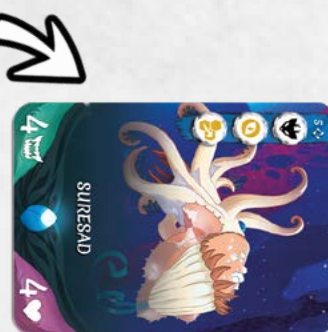
Le carte delle Creature Attive sono disposte verticalmente nelle aree dedicate (area del Leader e area degli Alleati), ovvero in modo che il testo venga letto da sinistra verso destra.

#### Inattivo

Le Creature diventano Inattive dopo aver compiuto almeno una delle azioni sopra elencate (vedi sezione "Far agire le Creature"). Le carte delle Creature Inattive vengono ruotate lateralmente in posizione orizzontale per segnalare il loro stato.



Creatura Attiva



Creatura Inattiva

Una Creatura Inattiva non può compiere alcuna azione fino a che non viene resa Attiva durante la Fase di Mantenimento (vedi sezione "Struttura del turno"). Tutte le Creature appena evocate soffrono di debolezza di sincronizzazione e pertanto sono Inattive per tutta la durata del turno in cui sono state evocate.

### Sconfitta degli Alleati

Un Alleato che raggiunge 0 punti Vita viene considerato sconfitto. Quando un Alleato viene sconfitto, spostare il token al di fuori dell'area di gioco e la carta nella pila degli scarti.



"Posizionamento carta e token creatura sconfitta"

### Sconfitta e caricamento del Leader

Un Leader che raggiunge 0 punti Vita viene considerato sconfitto. Quando un Leader viene sconfitto, posizionare il token all'interno dell'area del Leader e posizionare la freccia indicatore sul simbolo "4 Energia".

All'inizio di ogni turno di gioco (sia quello del giocatore, sia quello dell'avversario) ruotare il token Leader, spostando in senso orario la freccia indicatore di 1 posizione Energia.



Esempio di caricamento del Leader

### Disattivazione di un'Emanazione

Le Emanazioni possono essere **disattivate** solo con azioni di attacco diretto (vedi "Combattimento/Abilità" sotto sezione "Fase 2: Strategia e combattimento"). Una Emanazione che raggiunge 0 punti Vita viene considerata disattivata.

Quando un'Emanazione viene disattivata, spostare il token al di fuori dell'area di gioco.

Il giocatore che subisce la disattivazione di un'Emanazione ottiene 1 Energia bonus.





## Area di Gioco

L'area di gioco è composta da: campo di gioco, area del Leader, area degli Alleati, e riserva comune.

Unendo le due plance giocatore, si ottiene il campo di gioco.

Il **campo di gioco** è diviso in caselle esagonali, dette **terreni**, sulle quali vengono evocate le Creature:

- **Terreni elementali**, caratterizzati da un Elemento (Fuoco, Terra, Metallo, Acqua, Aria e Legno).
- **Terreni elementali sopraelevati**, caratterizzati da un Elemento (Fuoco, Terra, Metallo, Acqua, Aria e Legno), che proteggono dalla linea di attacco degli effetti di alcune Abilità delle Creature (vedi "Linea di attacco" nel Glossario).
- **Terreni neutri**, privi di Elemento.
- **Terreni delle Emanazioni**, terreni neutri sopra i quali devono essere posizionate le Emanazioni.
- **Terreno Anomalia**, generato dal conflitto di energia alchemica che si crea con l'unione delle due plance giocatore. Se la Creatura di un giocatore si trova sul terreno Anomalia alla fine dei un turno, la Creatura subisce 1 danno.

Nell'area del Leader si posizionano la carta Leader e, in caso di sconfitta del Leader, il relativo token con il lato non colorato rivolto a faccia in su.



Nell'area **Alleati** si posizionano le carte degli Alleati evocati sul campo e i token degli Alleati che non sono ancora stati evocati.

Nella **pila degli scarti** si collocano le carte degli Alleati che sono stati sconfitti e le carte Magia utilizzate.

Nella **riserva comune** si posizionano tutti i segnalini e i token che vengono utilizzati da entrambi i giocatori.



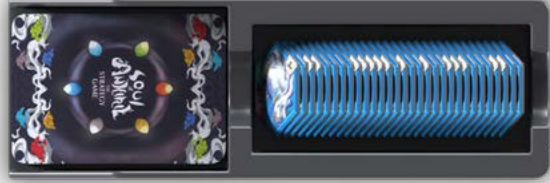
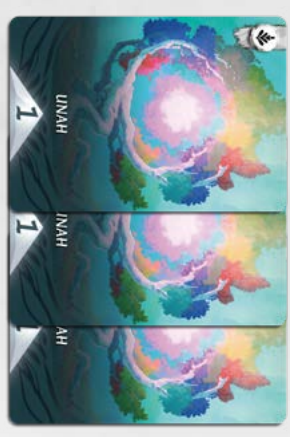
## Preparazione

Prima di iniziare partita, svolgere i seguenti passaggi:

1. Posizionare le plance giocatore sul tavolo e unirle tra loro, così da creare il campo di gioco.
2. Posizionare nella riserva comune i segnalini Avvelenato, Branco, Modificatore, Rinforzato, Rico-noscimento e Sfidato a portata di mano di entrambi i giocatori.
3. Ogni giocatore colloca 1 token Energia sul valore 0 della barra di Energia presente sulla propria area di gioco.
4. Ogni giocatore sceglie il mazzo con cui giocare e dopo aver estratto dalla scatola il rispettivo porta mazzo/token Creature, lo posiziona di fronte a sé.
5. Ogni giocatore posiziona la propria carta Leader nell'area del Leader e a sinistra 3 carte Emanazione.
6. Dopo aver mescolato il proprio mazzo, ogni giocatore pesca dalla cima una carta alla volta, tenendo le prime 3 carte Creatura e le prime 2 carte Magia pescate, e scartando quelle in eccesso. Infine, rimescola le carte scartate all'interno del proprio mazzo di gioco.
7. Ogni giocatore posiziona i 3 token Emanazione nella propria metà del campo di gioco, uno su ciascun terreno delle Emanazioni.
8. Ogni giocatore posiziona il token Leader su uno dei terreni di schieramento del Leader.
9. Determinare casualmente chi inizia la partita.







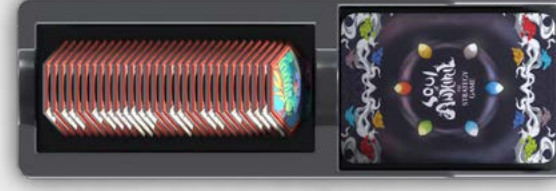
Pila degli scarti



Riserva comune



Terreni di schieramento del Leader



Pila degli scarti

Area degli Alleati



Emanazioni

Area del Leader

Carte Alleate

Mano iniziale



Carte Magia



## Struttura del turno

Una partita a *Soul of Ankiril – The Strategy Game* si sviluppa in turni di gioco. A ogni turno un solo giocatore alla volta può compiere azioni di gioco, dopodiché il turno passa all'altro giocatore.

Ogni turno di gioco è diviso in 5 fasi:

1. Caricamento dei Leader
2. Mantenimento
3. Strategia e combattimento
4. Pescare le carte
5. Esaurimento dell'Energia

### Fase 1: Caricamento del Leader

A partire dal secondo turno di gioco, tutti i giocatori il cui leader è stato sconfitto nei turni precedenti, devono ruotare il token Leader in senso orario, spostando la freccia indicatore di 1 posizione Energia.

### Fase 2: Mantenimento

A partire dal secondo turno di gioco il giocatore di turno effettua i seguenti passaggi:

#### 1. Ripristino dell'Energia

Il giocatore di turno ripristina l'Energia spostando il token Energia fino al valore 3 della barra dell'Energia. Se nel turno precedente il giocatore ha perso una o più Emanazioni, ottiene 1 Energia bonus per ogni Emanazione disattivata.

#### 2. Attivazione delle Creature

Il giocatore di turno rende Attive tutte le Creature Inattive.

#### 3. Risoluzione delle Abilità passive

Si risolvono gli effetti delle Abilità passive delle Creature Attive.



### Fase 3: Strategia e combattimento

Durante la fase di Strategia e combattimento il giocatore di turno può effettuare una o più azioni a scelta tra le seguenti, nell'ordine che preferisce:

#### Evocare gli Alleati

Il giocatore può evocare uno o più Alleati dalla propria mano, spendendo 1 Energia per ogni Alleato evocato. Gli Alleati devono essere evocati nel campo di gioco su un terreno adiacente a un'Emanazione alleata oppure su un terreno adiacente al Leader del giocatore di turno.

#### Ricaricare o Rievocare il Leader

Il giocatore può rievocare sul campo di gioco il proprio Leader precedentemente sconfitto, spendendo "X" Energia. Il numero di Energia da spendere è indicato dalla freccia indicatore presente sul token Leader. Il giocatore posiziona il token Leader su uno dei terreni di schieramento del Leader presenti nella propria metà del campo di gioco.



In questo esempio, il giocatore di turno, spende 1 Energia per rievocare il suo Leader.

È possibile anche solo spendere 1 Energia per accelerare il processo di rievocazione ed evocarlo nel turno successivo, ruotando verso destra l'indicatore di 1 Energia.



#### Lanciare una Magia

Il giocatore può lanciare una o più Magie spendendo 1 Energia per ogni carta Magia giocata dalla propria mano.

Il giocatore può lanciare una Magia solo attraverso il Tramite, cioè una Creatura alleata (Leader o Alleato) Attiva o Inattiva presente sul campo di gioco. Una Magia può essere lanciata solo attraverso un Tramite dello stesso Elemento della carta Magia. Non ci sono limiti al numero di Magie che un Tramite può lanciare durante un turno.



#### Far agire le Creature

Il giocatore può far agire, una alla volta, le Creature alleate Attive, senza spendere Energia e compiendo per ciascuna di esse una o entrambe le seguenti azioni, nell'ordine che preferisce:

##### • Movimento

Il giocatore muove il token della Creatura alleata selezionata su un terreno libero adiacente a quello di partenza. Il giocatore può muovere ogni Creatura una sola volta per turno.



##### • Combattimento/Abilità

Il giocatore fa eseguire alla Creatura alleata una sola delle due azioni seguenti:

##### ► Effettuare un Attacco diretto.

Una Creatura può attaccare una creatura o un'Emanazione presente su un terreno adiacente al proprio. Ogni Creatura coinvolta nell'attacco infligge danni pari al valore di Attacco indicato sulla carta. I danni inflitti e ricevuti dalle Creature coinvolte nell'attacco sono simultanei e vengono sottratti ai punti Vita delle Creature. Infine, risolvere il combattimento e, in caso di sconfitta di una Creatura, applicarne gli effetti (vedi "Sconfitta degli Alleati" oppure "Sconfitta e caricamento del Leader")



##### ► Attivare le Abilità della carta Creatura. (se presente) ed applicarne immediatamente gli effetti.

Quando il giocatore ha terminato le azioni permesse per una Creatura, la rende Inattiva. Il giocatore non può far agire contemporaneamente due Creature. Quando il giocatore fa eseguire un'azione ad una Creatura, questa dev'essere completamente risolta prima di passare alla Creatura seguente.

#### Pescare una carta

Il giocatore può pescare una carta dalla cima del proprio mazzo spendendo 1 Energia per ogni carta così pescata. Si può pescare fino ad avere un massimo 6 carte in mano.

Se il giocatore ha già 6 carte in mano non può pescarne altre.

### Fase 4: Pescare le carte

Il giocatore pesca al massimo 2 carte dalla cima del suo mazzo, fino ad avere un massimo di 6 carte in mano.

### Fase 5: Esaurimento dell'Energia

Se è ancora presente Energia sulla relativa barra, il giocatore posiziona il segnalino Energia sul valore 0. Il giocatore termina il suo turno.



## Termine della partita

Soddisfare la condizione di vittoria (disattivare 3 Emanazioni avversarie) pone immediatamente fine alla partita.

Terminare il proprio mazzo non pone fine alla partita; il giocatore che ha esaurito tutte le carte del suo mazzo dovrà quindi continuare a giocare senza poter pescare nuove carte.

## Variante Deckbuilding

Nella variante Deckbuilding i giocatori possono creare i propri mazzi, unendo tra loro le carte presenti nei Set Base e nelle Espansioni.

Per creare il mazzo ogni giocatore deve seguire le seguenti regole:

- Il mazzo deve essere composto esattamente da 29 carte in totale.
- Il mazzo deve includere 1 carta Leader e 3 carte Emanazione.
- In base al numero di Elementi diversi che si vogliono avere nel mazzo, si dispone di un numero massimo di punti sincronizzazione da spendere per l'inserimento di carte Creatura (Leader o Alleati), carte Magia o carte Emanazione. Per creare il mazzo si può spendere un numero di punti pari o inferiore al totale punti sincronizzazione a disposizione.
- Mazzo composto da 1 elemento: 75 punti sincronizzazione
- Mazzo composto da 2 elementi: 65 punti sincronizzazione
- Mazzo composto da 3 elementi: 55 punti sincronizzazione
- È possibile inserire carte Magia di un Elemento solo se nel mazzo sono presenti carte Creatura dello stesso Elemento delle carte Magia.
- Ogni carta può essere presente al massimo in 3 copie, ad eccezione della carta Leader che può essere inserita al massimo 1 volta.

## Glossario

In questa sezione sono riportate la spiegazione dei termini di gioco e delle Abilità delle Creature, in ordine alfabetico.

### Abilità Attiva

Le Abilità attive delle Creature vengono attivate dal Giocatore durante la Fase 3 "Strategia e combattimento".

### Abilità Passiva

Le Abilità passive delle Creature si attivano automaticamente durante la Fase 1 "Mantenimento" oppure durante il turno del giocatore. Alcune Abilità passive richiedono delle condizioni di attivazione indicate dall'Abilità stessa.

### Agguato

Quando la Creatura attacca, riceve danni solo se la Creatura avversaria sopravvive.

### Avvelenato

Le Creature Avvelenate del giocatore di turno, durante la Fase 2 "Mantenimento" subiscono danni pari al valore del segnalino Veleno presente sul token Creatura. Scalare di 1 il valore del segnalino Veleno sul token Creatura.

### Branco

Quando la Creatura attacca, ottiene +1/+1 fino alla fine del turno se è presente una Creatura alleata della stessa Classe a Raggio 1.

### Creatura

Qualsiasi Creatura presente sul campo di gioco.

### Creatura Alleata (Leader / Alleato)

Qualsiasi Creatura evocata dal giocatore di turno.

### Creatura Avversaria (Leader / Alleato)

Qualsiasi Creatura evocata dal giocatore che non è di turno.

### Custode

La Creatura non può attaccare le Emanazioni.

### Genera

Quando viene attivata questa Abilità, la Creatura evoca una Creatura Progenie 1/1 del suo stesso Elemento e Classe (se presente), su un terreno libero a Raggio 1.

### Incalzare

Quando la Creatura attaccando sconfigge una Creatura avversaria, questa ne prende il posto.

### Intuizione

Il giocatore sceglie quale Abilità tra le due disponibili attivare, oppure può spendere 1 punto Energia per attivare entrambe le Abilità.

### Linea di Attacco

Linea verticale che determina la possibilità di attacco di una Creatura. Gli attacchi possono essere effettuati solo su terreni la cui linea di attacco parte dal centro di un terreno in cui è presente la Creatura e passa da uno dei lati dell'esagono.



### Medita

Quando viene attivata questa Abilità, la Creatura ottiene +1/+1.

### Mimetismo

La Creatura non può essere colpita da Magie e Abilità di Creature avversarie a Raggio superiore a 1.

### Persevera

Se la Creatura a seguito di un combattimento sopravvive, si attiva l'effetto dell'Abilità indicata sulla carta.

### Pesca

Il giocatore pesca un numero di carte come indicato sulla carta stessa.

### Progetto

Quando la Creatura viene evocata, il giocatore mette la carta indicata dall'abilità in cima al proprio mazzo.

### Retaggio

L'Abilità indicata sulla carta si attiva, quando la Creatura abbandona il campo di gioco.

### Rinforza

Quando viene attivata questa Abilità, il giocatore assegna alla Creatura bersaglio lo stato Rinforzato (vedi voce Rinforzato).

### Rinforzato

Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore, una Creatura con Rinforzata riduce i danni subiti consumando i segnalini Rinforzato che possiede.

### Scambio

Quando viene attivata questa Abilità, il giocatore scambia la posizione della Creatura che ha attivato l'Abilità con una Creatura alleata posizionata entro un numero di terreni come indicato dal Raggio.

### Scatto

Quando viene evocata, la Creatura può muovere, attaccare e attivare Abilità.

### Sfida

Quando viene attivata questa Abilità, il giocatore sceglie una Creatura avversaria (Sfidata) posizionata a Raggio 1 rispetto alla Creatura Sfidante e si posiziona 1 segnalino Sfida su entrambe le Creature come segue:



Creatura Sfidante



Creatura Sfidata

Al turno dell'avversario la Creatura Sfidata dovrà obbligatoriamente attaccare la Creatura Sfidante. La Creatura Sfidante per tutto il turno dell'avversario subirà 1 danno in meno da qualsiasi attacco o magia, sia proveniente dalla Creatura Sfidata sia da qualsiasi altra Creatura Avversaria.

### Sfidato

Le Creature Sfidate del giocatore di turno devono obbligatoriamente attaccare la Creatura Sfidante del giocatore avversario e applicare tutte le eventuali conseguenze derivanti dall'attacco.

La Creatura Sfidata non può effettuare azioni di movimento, di attivazione delle Abilità o attaccare altre Creature fintanto che non attacca la Creatura Sfidata. Se alla fine del turno la Creatura Sfidata non ha effettuato alcuna azione, questa attacca automaticamente la Creatura Sfidante.



### Sfondamento

Se la Creatura sconfigge una Creatura avversaria infliggendo un ammontare di danni superiori al totale dei punti ferita di quest'ultima, i danni in eccesso vengono inflitti alla Creatura avversaria a Raggio 2 posizionata in linea di attacco (vedi "Linea di attacco").

### Sorvolare

La Creatura che possiede Sorvolare, può muoversi per un massimo di 2 terreni su un esagono non occupato da altre Creature o Emanazioni, ignorando tutti gli ostacoli.

### Tira

La Creatura infligge un numero di danni a una Creatura avversaria, come indicato sulla carta, posizionata in un terreno con raggio superiore a 1.

### Veleno

Quando la Creatura con questa Abilità infligge danno ad una Creatura avversaria, quest'ultima diventa Avvelenata. Posizionare sul token della Creatura Avvelenata segnalino Avvelenato con il valore pari al quello indicato sulla carta.



## Lista Mazzi

### Mazzo Acqua

- Kashiri x 1
- Shekun x 2
- Nirush x 2
- Kintur x 2
- Ganuri x 2
- Mullub x 2
- Urghira x 2
- A'abak x 1
- Suresad x 2
- Nuove sorgenti x 3
- Drena energia x 2
- Sciame inarrestabile x 2
- Tocco velenifero x 1
- Legame empatico x 2
- Progenie x 3
- Unah x 3

### Mazzo Fuoco

- Barush x 1
- Damsha x 2
- Ighirish x 3
- Murduna x 2
- Ardug x 2
- Irsang x 2
- Diridal x 2
- Urom x 2
- Mushank x 2
- Artigli brucianti x 3
- Vampata mordace x 1
- Sprint x 1
- Branco famelico x 2
- Inferno ardente x 1
- Unah x 3

## Riconoscimenti

**Game Designer:** Marco Valtriani ed Ercole Belloni

**Direzione Artistica:** Mirko Mastrocinque

**Design grafico:** Mirko Mastrocinque, Umberto Spaticchia e Andrea Damiata

**Illustrazioni:** Mirko Mastrocinque, Silvia Tidei, Martina Savio, Giorgia Venditti, Giuseppe Di Stasio, Matteo Cattaneo e Emma Martinuz

**Ambientazione e storytelling:** Giulia Russo

**Regolamento:** Giulia Pasqualini

**3D Artist:** Francesco Peres e Roberto Taccogni

**Ufficio stampa e comunicazione:** Diego Del Buono

**Direzione Editoriale:** Davide Lo Presti e Giulia Pasqualini



Copyright © 2022 Tambù Srl. Tutti i diritti riservati.  
Soul of Ankiril - The Strategy Game  
Edizione italiana e internazionale © 2022 Tambù Srl.





# SOUL of ANKIRIL



PRESTO SU

**KICKSTARTER**

