

SYNCHRO
HORIZON



Regolamento





SYNCHRO HORIZON

Il mondo di Synchro Horizon

Molto tempo fa, una forza invisibile unì mondi separati, creando un unico reame. Man mano che gli orizzonti dei tre mondi si sincronizzarono, la gente del vecchio mondo chiamò questo fenomeno "Sincro-orizzonte". La sua linfa vitale sono cristalli magici noti come Frammenti, energia pura che scorre attraverso ogni albero, fiume e città, e che risponde solo a chi è dotato di conoscenza e di uno spirito risoluto.

Secoli dopo, in un'epoca di rara pace e prosperità, il più grande mago dell'era, riverito col nome di Grande Saggio, dissotterrò una pietra antica e proclamò: "Fra duecento anni la Quinta Calamità si risveglierà, e persino i cieli piangeranno."

La profezia infranse la quiete. Incapace di accettare la sventura immerso in una tale armonia, il popolo lo derise, ne deformò il titolo in "Folle Saggio", e lo vide svanire e diventare una mera leggenda. La storia di come perse drammaticamente il rispetto di tutti divenne una storia da raccontare ai bambini davanti al fuoco la sera.

Il giorno annunciato dal Saggio è giunto. L'ultimo petalo del Sincro-fiore è caduto, bestie misteriose vagano in libertà, e minacciose tempeste si addensano sopra le rovine fluttuanti di Stellaris. Allarmato, il Governo Continentale convoca eroi nella capitale, Luminaria, e tu non fai eccezione, per intraprendere un viaggio verso Stellaris e fermare la Quinta Calamità, prima che mandi ancora una volta in frantumi il Sincro-orizzonte.

Porta la luce nell'oscurità incombente

Il Signore dei Demoni sta già preparando un rituale oscuro a Stellaris. Hai solo quattro stagioni per fermarlo. Guida la tua squadra attraverso terre insidiose, padroneggia nuove abilità e combatti nemici mostruosi. In questa corsa per salvare il mondo ogni decisione ha un grande peso.



SYNCHRO HORIZON

Indice

	Pagina
Componenti	3
Preparativi del Gioco	5
Preparativi del Giocatore	6
Oggetti, Abilità, Stordimento e Silenzio	7
Carte Eroe e Mostro, Scatole Iniziativa	7
Schede Eroe e Mostro	8
Tessere Diario, Segnalini Pozione, Tracciatempo	10
Fase di Viaggio	11
Fase di Battaglia	12
Turno dell'Eroe	14
Turno del Mostro	16
Esito delle Battaglie e Come Vincere la Partita	17
Fase di Visita	18
Punti di Interesse	19
Ottenere nuovo Eroe	21
Come usare gli Oggetti	21
Imparare dal Maestro	21
Posizionare, Spingere, Tirare e Spostare	22
Regole di Eliminazione	23
Brucia Frammento e Mulligan	24
Regole Bersaglio	25
Domande e Risposte	26

Contenuto della scatola

30x Carte Eroe
48x Carte Mostro
4x Carte Celestiale
1x Tabellone Mappa
14x Tessere Diario
1x Pedina Bandiera
30x Carte Oggetto
4x Schede Eroe
4x Schede Mostro
4x Traccialivelli
2x Scatole Iniziativa
1x Tracciatempo
1x Cubo Tracciaturni
16x Dadi Danno
5x Dadi Azione Mostro
8x Segnalini Stordimento e Silenzio
4x Segnalini Pozione
40x Segnalini Scudo

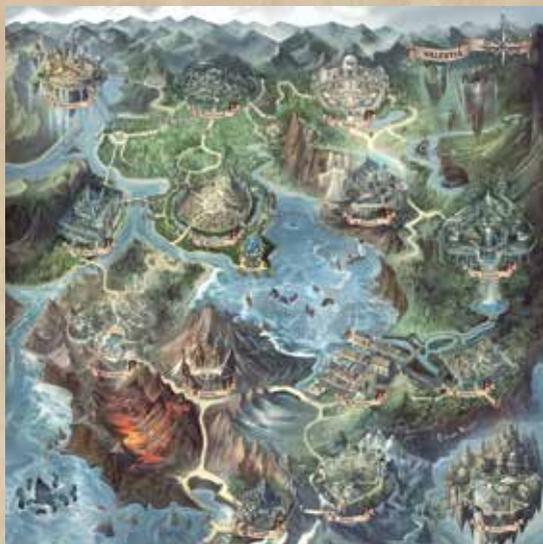
- 20x Scudi da 1
- 20x Scudi da 5

25x Monete

- 10x Monete da 1
- 10x Monete da 5
- 5x Monete da 10

1x Sacchetto Frammenti
28x Frammenti di Cristallo
1x Sacchetto Abilità
50x Tessere Abilità
30x Pedine Eroe
48x Pedine Mostro
4x Pedine Celestiale
2x Campi
8x Anelli Identificativi
1x Vaschetta degli Scarti
1x Manuale delle Regole

Contenuto della scatola



1x Tabellone Mappa



14x Tessere Diario



4x Pedine Celestiale



1x Pedina Bandiera



2x Campi



48x Pedine Mostro



1x Time Tracker



8x Anelli Identificativi



30x Pedine Eroe



1x Vaschetta degli Scarti



2x Scatole Iniziativa



50x Tessere Abilità



4x Schede Mostro



48x Carte Mostro



4x Carte Celestiale



4x Schede Eroe



30x Carte Eroe



30x Carte Oggetto



16x Dadi Danno



5x Dadi Azione Mostro



28x Frammenti di Cristallo



25x Monete



1x Cubo Tracciturni



4x Traccialivelli



8x Segnalini Stordimento e Silenzio



1x Sacchetto Frammenti, 1x Sacchetto Abilità



40x Segnalini Scudo



4x Segnalini Pozione

Preparativi del Gioco

Il nome di ogni città sul Tabellone presenta l'icona di un libro con il colore di un Frammento sulla copertina. Seleziona casualmente una Tessera Diario dello stesso colore e posizionala sopra il nome della città. Gira immediatamente la Tessera Diario.

- A. Posiziona il **Tabellone di Gioco** al centro della tua area di gioco. Controlla il colore del Frammento nell'angolo in alto a destra del nome di ogni città sul **Tabellone**. Posiziona una **Tessera Diario** casuale dello stesso colore del Frammento sopra il nome della città.
- B. Posiziona la **Pedina Bandiera** su Luminaria (angolo in alto a sinistra del **Tabellone**).
- C. Separa gli **Eroi Leggendar** (carte con lo sfondo blu notte, come mostrato nell'immagine) e mettili da parte con il lato normale rivolto verso l'alto (vedi p. 8). Dopodiché, mescola le restanti Carte Eroe per creare il **Mazzo degli Eroi**, anche in questo caso, mantenendo il lato normale rivolto verso l'alto.
- D. Mescola le **Carte Oggetto** per creare il **Mazzo Oggetti** con il lato normale (vedi p. 7) rivolto verso l'alto.
- E. Metti 28 **Frammenti** (7 per ogni colore) nel **Sacchetto dei Frammenti**.
- F. Imposta il **Tracciatempo** su 1 e la **Stagione** su Primavera (vedi p. 10).
- G. Posiziona tutti i **Segnalini Scudo**, **Monete**, **Pozione**, **Stordimento** e tutti i **Dadi** a portata di mano. Consegna una **Scheda Eroe** a ogni Giocatore, e nelle vicinanze posiziona una **Scatola Iniziativa**. Posiziona le 4 **Schede Mostro** a portata di un altro Giocatore, e metti un'altra **Scatola Iniziativa** lì vicino. Collega insieme i 2 **Campi**. Metti gli **Anelli Identificativi** vicino al **Campo**.
- H. Metti tutte le **Tessere Abilità** nel **Sacchetto Abilità**.
- I. Separa le **Carte Mostro** in base al colore sul retro in 5 mazzi differenti. Dopodiché, mescola i mazzi e posizionali negli appositi slot.



Pesca 3 Tessere Abilità e scegline 1. Puoi scegliere una tessera di qualsiasi colore, ma selezionarne una corrispondente al colore dell'Eroe rende più facile utilizzare l'Abilità.



Preparativi del Giocatore

1. Pesca 7 Carte Eroe dal fondo del mazzo e scegline 4 da posizionare sulle Schede Eroe con il lato normale rivolto verso l'alto (vedi p. 8). Metti le 3 Carte Eroe rimanenti non scelte sopra il mazzo Eroe.
2. Per ogni Eroe, pesca 3 Tessere Abilità e scegline una da posizionare nello Slot Abilità dell'Eroe con il lato normale rivolto verso l'alto (vedi p. 7). Rimetti le 2 Tessere Abilità non scelte nel Sacchetto delle Abilità.
3. Prendi la Pedina di ogni Eroe e associala all'Anello Identificativo corrispondente al colore della Scheda Eroe.
4. Posiziona 2 Dadi Danno nello slot, entrambi con il numero "0" rivolto verso l'alto.
5. Metti il Traccialivello nello spazio più alto. (Livello 1)
6. Per ogni Eroe, pesca 2 Frammenti casuali dal Sacchetto e mettili negli Slot Frammenti dell'Eroe corrispondente.
7. Assieme alla squadra, ottieni 8 Monete. Puoi visitare un Villaggio. (consulta p.18 per le regole dei Villaggi).

Non è necessario che il colore della Scheda Eroe corrisponda al colore dell'Eroe. Tuttavia, la base della Pedina Eroe deve corrispondere al colore della Scheda Mostro.

Suggerimento: Visitare un Villaggio presto ti aiuta ad acquisire oggetti o ad apprendere da un Maestro per rinforzare il tuo gruppo.

Oggetto

Sfondo oro: Oggetti migliorati



Costo

Nome

Abilità

Codice di riferimento



Sfondo argento: Oggetti normali



Abilità

Sfondo oro: Abilità migliorate



Il colore del bordo di una Tessera Abilità indica il colore dei Frammenti necessari.

Numero e colore dei Frammenti necessari per attivare un'Abilità.

Stordimento e Silenzio.



Quando un personaggio è **Stordito**, posiziona un **segnalino Stordimento** sulla sua carta. Un personaggio **Stordito** non può effettuare azioni nel turno successivo. Rimuovi il **segnalino** alla fine del turno. (Un personaggio già **Stordito** non può essere **Stordito** nuovamente.)

Il **Silenzio** impedisce a un **Eroe** di usare le sue **Abilità**. Se usato su un **Mostro**, riduce l'azione del **Mostro** di 1 livello. Se l'azione è già a livello 1, il **Mostro** eseguirà un **Attacco Base**. Il **segnalino Silenzio** viene rimosso alla fine del turno.

Scudo



- Quando un personaggio guadagna **Scudi**, posiziona il numero appropriato di **segnalini Scudo** sulla carta.
- Quando il personaggio subisce **Danni**, scarta un numero di **segnalini Scudo** pari ai **Danni** subiti (o il maggior numero possibile). I **Danni** in eccesso vengono sottratti direttamente dai **PS** dell'Eroe.
- Il massimo dei **segnalini Scudo** che un personaggio può avere è pari ai suoi **PS massimi**.
- Scarta tutti gli **Scudi** alla fine della battaglia.

Inizio turno	Unità Alleata	Entrambi	Lancia dadi	Stordimento
Danni	Nemico	Uno dei due	Spingi	Abilità
Scudo	Tutti gli alleati	Spostamento	Tira	Oggetto
Attacco Base	Tutti i nemici	PS	Cura	Tempo
				Frammento

Carte Eroe e Mostro



Il colore dello sfondo indica la classe dell'Eroe

Il colore dello sfondo indica il livello del Mostro.



Azioni che il Mostro esegue se il dado mostra numeri o intervalli specifici. Durante il turno del Mostro, eseguirà l'Azione indicata sulla carta in base al risultato dei dadi.



Bordo oro: Eroe potenziato



Bordo colore classe: Eroe normale

Il colore dell'Anello Identificativo della Base della Pedina Mostro deve corrispondere al colore della Scheda di quel Mostro.



Scatola Iniziativa

Questo gioco utilizza due scatole per determinare casualmente l'ordine dei turni. Ci sono due scatole: la **Scatola Iniziativa Mostri** (rossa) e la **Scatola Iniziativa Eroi** (blu). Dentro ciascuna scatola ci sono quattro biglie. Il colore di ogni biglia corrisponde all'**Anello Identificativo** sulla base della Sagoma e della Scheda corrispondenti.



Istruzioni per l'uso

- Dopo averla agitata, posiziona la Scatola su una **superficie piana** per evitare che si ribalti o che le biglie rotolino all'indietro.
- **Non** agitare o muovere la scatola una volta rimosso il coperchio.
- Se l'ordine delle biglie viene disturbato prima che tutte siano rivelate, chiudi il coperchio, agita di nuovo e ricomincia la sequenza di rivelazione.
- Se un colore si ripete per un personaggio che ha già effettuato un'Azione Attiva, **salta quel colore**.

Se la Scatola rivela una biglia rossa, il **Mostro rosso** compie la prima azione.

Fai scorrere il coperchio una sezione alla volta per rivelare le biglie una ad una.



Scheda Eroe

Slot Tessere Abilità:
può contenere fino a 4 Abilità.

Area per posizionare i
Frammenti per l'Attacco Base.

Area per posizionare
i Frammenti per lo
Scambio posizione.

Slot Carta Eroe e
Maestro.

Tiene traccia del livello
dell'Eroe, indicando il
limite di PS e il numero
di Frammenti accumulati
per round e all'inizio
della battaglia.



Lo slot di stoccaggio
dei Frammenti
può contenere
un massimo di 5
Frammenti alla fine
di un round.

Slot Oggetti:
possono
contenere fino a
2 oggetti.



Quando l'Eroe subisce
12 danni

Usa due dadi D10 per tenere traccia dei danni
subiti dall'Eroe. Il dado sinistro rappresenta
le decine, il dado destro le unità. Se il danno
raggiunge il limite di PS, l'Eroe viene eliminato.



Quando l'Eroe subisce
2 danni

Scheda Mostro

Dadi Azione: indicano le azioni del Mostro.

Slot Dadi Azione: due slot per mostrare
se l'azione è stata eseguita con successo o
meno.



Scheda Mostro separabile: la Scheda Mostro
può essere separata per una migliore compresione.
Si consiglia di disporre le schede Mostro
in modo che corrispondano alle posizioni delle
Pedine Mostro.

Dadi Danno: usa due dadi D10 per tracciare
i danni subiti dal Mostro. Il dado sinistro
rappresenta le decine, quello destro le unità.
Se i danni raggiungono il limite, il Mostro è
sconfitto.

Tabellone di Gioco

Tessera Diario: l'icona del libro sulla Tessera Diario avrà un colore corrispondente al nome della città.

Durante la preparazione, dopo aver posizionato la Tessera Diario, girala per rivelare la pagina del libro.



Tessera Diario

Livello Tessera

Punti di Interesse: luoghi visitabili nella città.



Tempo di Viaggio: tempo richiesto per raggiungere il luogo in questione.

Livello Mostro: indicato dal colore e simbolo corrispondenti al retro della Carta Mostro.

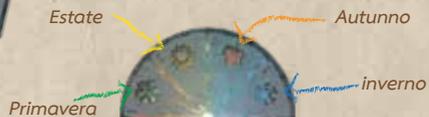
Ricompensa in denaro: guadagnata sconfiggendo il Mostro.

Tracciamento

Stagioni: ci sono 4 stagioni, ognuna con 12 unità di Tempo.

La Ruota del Tempo si muove ogni volta che viene speso del Tempo. Lo spazio in cima alla ruota indica lo slot dello stato di Esausto per il round corrente.

Frammenti di Riserva: Ci sono 2 slot da utilizzare per i Frammenti e sono condivisi col resto del gruppo.



Tempo Esaurito: se la Ruota del Tempo raggiunge il 12° giorno d'Inverno, il Celestiale evoca con successo una Calamità e i giocatori perdono immediatamente la partita.



Il Celestiale ha completato il suo oscuro rituale.

Sconfitta

Jetons Potion



Uso delle Pozioni: è possibile usare una Pozione in qualsiasi momento, anche subito prima di subire danni. Quando usata, riduce il valore del Dado Tracciadanni sulla Scheda dell'Eroe in questione della metà dei suoi PS Max (arrotondati per difetto). Questo effetto può essere usato per evitare un Colpo Fatale.

Esempio: Un Eroe con 30 Ps Max sta per subire 22 danni. Quando l'Eroe usa una Pozione, subisce comunque i danni, ma questi vengono ridotti di 15 (la metà dei suoi PS Max). Di conseguenza, il Dado Tracciadanni mostrerà 7 danni rimanenti sull'Eroe.



Fasi di Gioco

Synchro Horizon prevede 3 fasi.

I

FASE DI VIAGGIO

Scegli il percorso e muovi il gruppo.

II

FASE DI BATTAGLIA

Combatti contro i Mostri.

III

FASE DI VISITA

Attiva il Punto di Interesse e/o visita il Villaggio.

Fase di Viaggio

Inizia il viaggio a Luminaria. Scegli la città adiacente che il gruppo vuole visitare, poi scegli il **Punto di Interesse** in quella città. Posiziona la **Pedina Bandiera** sul simbolo di quel **Punto di Interesse**. Muovi il **Tracciatempo** in base al simbolo della **cllessidra** in alto a destra del **Punto di Interesse**.



Il movimento segue queste regole:

- La Squadra può muoversi **solo in avanti** lungo il percorso (verso il basso e verso destra) e non può tornare **indietro** (verso l'alto e verso sinistra).
- La Squadra **non può saltare** nessuna città sul percorso. **Deve** muoversi verso la città adiacente successiva tramite la strada o il canale (freccia nera).
- La squadra può scegliere un **solo Punto di Interesse** per ogni Tesserà Diario.

“Il cammino del destino non può essere invertito.”

Se scegli di andare alla Taverna, devi far avanzare il Tracciatempo di 3 ⌚.



Se viaggerai verso questa città, incontrerai Mostri di Livello 1 e Livello 2.

Se riuscirai a sconfiggere i Mostri, avrai accesso alla Taverna e riceverai 6 Monete

Fase di Battaglia

La **Fase di Battaglia** prevede che gli **Eroi** combattano per aiutare gli abitanti, guadagnino esperienza per diventare più forti e ottengano denaro e accesso a nuovi luoghi dopo aver sconfitto i **Mostri**.

I passaggi per l'inizio della Fase di Battaglia sono i seguenti:

- 1 Pesca 4 **Carte Mostro**, come indicato nell'angolo in basso a sinistra della **Tessera Diario**. Pesca una carta alla volta da sinistra a destra, posizionandole sulla **Scheda Mostro** dalla posizione più avanti a quella più indietro.

Se una **Carta Mostro** pescata ha un simbolo "F" (Fronte) o "R" (Retro) nell'angolo superiore, posiziona la nella posizione fronte o retro corrispondente sulla **Scheda Mostro**. Questa posizione sostituisce il normale ordine da davanti a dietro.

1 Esempio di posizionamento Carte Mostro



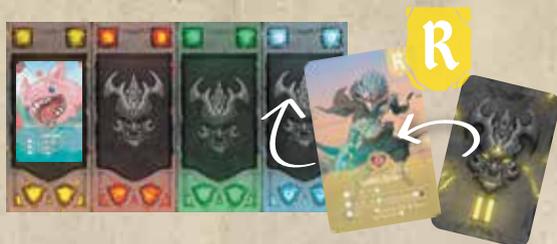
In questo esempio, pesca 1 **Carta Mostro** di **Livello 1** e 3 **Carte Mostro** di **Livello 2**. Aprile in sequenza senza mescolare o riordinare.

Passo 1



Gira la prima carta e mettila nella prima posizione sulla **Scheda Mostro**.

Passo 2



La seconda carta ha una "R" per **Retro**, mettila nell'ultima posizione.

Passo 3



La terza carta ha una "F" per **Fronte**, quindi posizionala nella prima posizione spostando le altre carte di conseguenza.

Passo 4



La quarta carta ha una "R" per **Retro**, quindi posizionala nell'ultima posizione spostando le altre carte di conseguenza.



- 2 Lancia 4 **dadi D6** uno alla volta, posizionandoli sopra ogni **Carta Mostro** da sinistra a destra. Poi posiziona un **Dado Tracciadanni** con la faccia 0 rivolta verso l'alto su ogni **Scheda Mostro**.

- 3 Imposta il **Cubo Tracciaround** con il colore corrispondente al colore del numero sulla **Ruota del Tempo**.



Imposta il **Cubo Tracciaround** secondo il colore della **Ruota del Tempo**.



I giocatori possono scegliere di posizionare il **Campo degli Eroi** a sinistra o a destra. Se scegli il lato destro, sposta il **Campo dei Mostri** sul lato opposto, assicurandoti che il primo **Mostro** sia adiacente al primo **Eroe**.

13 Fase di Battaglia

Inizio della fase di battaglia



5 Esempio Eroe Livello 1:



Se il nemico agisce per primo, pesca 2 Frammenti.



Se l'Eroe agisce per primo, pesca 1 Frammento all'inizio della battaglia.

- 4 Puoi riorganizzare gli Eroi e scambiare le Carte Oggetto tra gli Eroi. L'Eroe in prima linea ha più probabilità di subire danni.
- 5 Scegli se iniziare per primo (prendendo il primo turno in battaglia) o meno. Se scegli di iniziare per primo, pesca dalla borsa 1 Frammento per ogni Eroe. Se lasci che siano i Mostri a iniziare, ogni Eroe ottiene Frammenti in base al loro valore Frammenti/Round.

5 Esempio Eroe Livello 5:



Se il nemico agisce per primo, pesca 3 Frammenti.



Se l'Eroe agisce per primo, pesca 1 Frammento.

- 6 Sposta ogni Dado Mostro (D6) sopra la Carta Mostro nello slot sinistro [I] se il Mostro inizia per primo, o nello slot destro [II] se il Giocatore inizia per primo.
- 7 Agita le Scatole Iniziativa di Eroi e Mostri. Scorri il coperchio della Scatola Iniziativa (in base a chi inizia per primo) per rivelare la prima biglia, quindi esegui il turno di quel personaggio.

Il Mostro inizia per primo **6** Il Mostro inizia dopo



Quando si apre il coperchio, il colore delle biglie determina quale personaggio sulla Scheda, corrispondente al colore della biglia, otterrà il turno.



Turno Eroe

Durante il turno dell'Eroe, fai scorrere il coperchio della **Scatola Iniziativa Eroi** fino a rivelare la biglia successiva. Questa biglia indica quale **Eroe** si attiverà in questo turno (abbina il colore alla sua **Scheda Eroe**). L'Eroe attivo può eseguire ciascuna delle seguenti **Azioni** una volta per turno. Nota: ogni **Abilità** è considerata un'Azione a sé, quindi puoi usare ciascuna **Abilità** dell'Eroe una volta.



1. Attacco Base

Muovi un **Frammento** disponibile (di qualsiasi colore) dagli **Slot Frammento** allo **Slot Attacco Base** ed esegui un **Attacco Base** che infligge danni al **Mostro** in posizione più avanzata pari al **Livello** dell'Eroe. Questo attiva anche l'**Abilità di Classe**. Ci sono 3 classi:



1



Mago: infligge danni aggiuntivi a un altro Mostro a scelta pari al Livello della Classe.

2



Guerriero: guadagna uno Scudo pari al Livello della Classe.



Il Livello Classe è abbreviato come CLV.

3



Ranger: Attacco Base infligge Danni aggiuntivi pari al Livello di Classe dell'Eroe.

2. Scambio posizione

Muovi un **Frammento** disponibile (di qualsiasi colore) dagli **Slot Frammento** allo **Slot di Cambio Posizione**, poi scambia la posizione dell'Eroe Attivo con un Eroe adiacente (vedi p. 22).



Consiglio: cambiare la posizione è cruciale per la strategia di battaglia. A volte è necessario scambiare la posizione degli Eroi per proteggerli o sfruttare al meglio le loro abilità speciali.



15 Fase di Battaglia

Azioni dell'Eroe

3. Utilizzo Abilità

Per usare un'Abilità, muovi i Frammenti necessari (colore e quantità) dagli Slot Frammento alla Tessera Abilità dell'Eroe Attivo.

Se l'Eroe non ha il Frammento del colore richiesto per la Tessera Abilità, puoi usare:

> Frammento Trasparente: utilizzabile in vece di qualsiasi colore.

> Colore di Classe: una volta per turno, ogni Frammento può essere usato come il colore di Classe dell'Eroe.



Se un Eroe ha 2 Frammenti rossi e 1 blu ma deve usare entrambe le Abilità, l'abilità del Guerriero permette di convertire un Frammento qualsiasi in rosso una volta, da utilizzare immediatamente.



Mago: diventa blu.

Guerriero: diventa rosso.

Ranger: diventa verde.

4. Salire di Livello

Guarda il numero sotto il Segnalino del Livello e sposta quel numero di Frammenti Trasparenti dagli Slot Frammento alla sezione Salire di Livello sulla Scheda Eroe. Muovi il Segnalino verso il basso di 1. Poi ricevi una ricompensa in base al livello:

- Livelli 2-4: pesca 3 Abilità dal **Sacchetto** e scegline 1 da posizionare nello **Slot Abilità** dell'Eroe attivo con il lato normale verso l'alto. Rimetti le altre due nel **Sacchetto**.
- Livelli 5-7: gira la **Carta Eroe** dal lato potenziato o gira un'Abilità dell'Eroe Attivo dal lato potenziato.
- A volte salendo di livello l'Eroe aumenta i **PS Max**, mostrati vicino al **Segnalino Livello**.



Puoi spendere due Frammenti dello stesso colore al posto di un Frammento Trasparente per salire di

5. Frammenti di Riserva

L'Eroe Attivo può mettere i Frammenti non utilizzati negli Slot di Riserva sul **Tracciatempo** se disponibili. L'Eroe può usare i Frammenti in Riserva per le proprie Azioni.

6. Ritirata

Fai avanzare il **Tracciatempo** di 5, rimuovi tutti i danni subiti da ogni Eroe e ottieni Frammenti in base al rapporto **Frammenti/Turno**. Rimetti tutte le Carte Mostro nel mazzo secondo il loro livello e mescola. Poi ricomincia la Fase di Battaglia dall'inizio.

7. Termine Turno

Termina il turno e passa al prossimo nemico. (Scorri il coperchio della **Scatola Iniziativa Mostri**.)

Consiglio: se tutti gli Eroi vengono sconfitti, il gioco finisce all'istante e i giocatori perdono. Si consiglia di usare l'azione di Ritirata se gli Eroi sono troppo deboli o la vittoria sembra improbabile. La Ritirata può essere anche una strategia per accumulare esperienza.



Turno Mostro

Scorri il coperchio nella **Scatola Ordine Mostri** finché non vedi la prossima biglia. Indica quale Mostro si attiverà (corrisponde al colore della biglia con la **Scheda Mostro**). Il Mostro attivo esegue i seguenti passi.



1. Azione Mostro

Esegui l'azione in base al valore dei **Dadi Mostro** (D6) sopra il Mostro. Il dado Mostro funge da **Frammento** di quel Mostro. Se il valore del dado scende sotto 1 per effetti come **Brucia Frammento** o **Silenzio**:

- Il Mostro esegue un **Attacco Base** infliggendo danni pari al doppio del proprio Livello all'Eroe in posizione più avanzata.
- Tuttavia, se il Mostro è un **Celestiale**, effettua un Attacco Base infliggendo 10 Danni



Il dado di questo Mostro indica un 4, infliggendo 4 danni a tutti i nemici.

2. Lancio Dadi e Termine Turno

Lancia il dado e mettilo nello slot opposto sulla **Scheda del Mostro attivo**. Termina il **Turno Mostro** e passa all'Eroe successivo. (Scorri il coperchio nella **Scatola Iniziativa Eroi** e esegui l'azione di quell'Eroe.)



Passaggi di Termine del Round

Quando entrambe le Scatole Iniziativa hanno rivelato tutte e quattro le biglie, il Round finisce e segue questi passaggi:

1. **Scarta i Frammenti usati:** sposta nella Vaschetta Scarti tutti i Frammenti sulle Schede Eroe che non sono negli Slot Frammento.
2. **Fai avanzare la Ruota del Tempo di 1 passo.** Se il colore del Cubo Tracciaround corrisponde all'angolo della Ruota del Tempo, scarta il Cubo Tracciaround. Ora la squadra è Esausta.
3. **Ogni Eroe guadagna un numero di Frammenti pari al proprio valore Frammento/Turno fino al limite di Frammenti.** Se la squadra è Esausta, ogni Eroe guadagna solo 1 Frammento. (Se i Frammenti superano il limite, devi scartare quelli in eccesso.)
4. **Chiudi e agita entrambe le Scatole Iniziativa.**

Il numero di Frammenti ottenuti dipende dal Livello, che può essere verificato nello slot di destra.

Controlla chi inizia per primo nel prossimo Round guardando i Dadi Mostri.

- Se sono nello slot [I], iniziano i Mostri.
- Se sono nello slot [II], i Giocatori iniziano per primi.

La fase di battaglia termina non appena tutti i mostri sono sconfitti, si effettua una ritirata o tutti gli eroi sono sconfitti (in quel caso la partita sarà persa).

Sconfitta dei Mostri

Se sconfiggi tutti i Mostri, il gruppo **guadagna Monete** pari al simbolo Moneta nell'angolo in basso della **Tessera Diario** corrente, più **2 Monete extra** per ogni Mostro **Élite** sconfitto durante la **Battaglia**. Dopodiché, passa alla Fase di Visita.



Ricevi 6 Monete per aver aiutato la città e 2 Monete aggiuntive per aver sconfitto 1 Mostro Élite.

Sconfiggere il Celestiale e Concludere la Partita

I Celestiali dimorano a Stellaris, la destinazione finale di questo viaggio. Lì, pescherai 3 carte Mostro (Livello 4), poi una Carta Celestiale casuale.

I Celestiali sono considerati come Mostri e agiscono in modo simile.

Tutti i Celestiali hanno un'abilità, in modo simile agli Eroi (vedi il banner dorato in fondo alla carta).

Se gli Eroi del tuo gruppo di Eroi sconfiggono sia il Celestiale che i Mostri entro quattro stagioni, saranno ricordati come i Grandi Eroi di questo Regno.



Questo è il Celestiale, un essere che abita a Stellaris, così potente che solo gli Eroi più eccezionali possono sperare di sconfiggerlo.

Ed è così che si vince la partita.

Fase di visita

Visitare un Villaggio e attivare un Punto di Interesse

In questa fase, puoi scegliere di visitare il **Villaggio** prima o dopo aver attivato il **Punto di Interesse**. Tuttavia, puoi visitare il Villaggio solo una volta per **Fase di Visita**. Pertanto, non puoi visitarlo sia prima che dopo il Punto di Interesse nella stessa fase.

Dopo aver completato un'azione di questa fase, puoi saltare alla **Fase di Viaggio** successiva.

Visitare un Villaggio

1. Fai avanzare la **Ruota del Tempo di 3**.
2. Pesca 5 **Carte Eroe** e 5 **Carte Oggetto** dal fondo dei rispettivi mazzi. Poi, esegui una o più delle seguenti Azioni (puoi eseguirle tutte, più di una, tutte o nessuna):



- **Compra Oggetti:** compra un numero qualsiasi di oggetti pagando il costo indicato sull'oggetto e posizionali con il lato argento su uno Slot Oggetto sulla Scheda Eroe.
- **Invita nuovo Eroe nel gruppo:** se hai meno di 4 Eroi, spendi 8 monete per aggiungere un Eroe al gruppo!
- **Impara dal Maestro:** Spendendo 8 monete, prendi una Carta Eroe e posizionala sotto uno dei tuoi Eroi esistenti. L'Eroe guadagna Abilità e classe del Maestro.
- **Cambia Eroe:** spendendo 4 Monete, rimetti un Eroe dal tuo gruppo nel mazzo e pesca un nuovo Eroe, quindi rimescola tutte le Abilità di quell'Eroe.
- **Riposa:** spendendo 1 Moneta per ogni Eroe, rimuovi tutti i Danni da essi.
- **Compra Pozione:** puoi acquistare una Pozione spendendo 2 Monete.



Viaggia prima alla Chiesa, poi al Villaggio.



Viaggia prima al Villaggio, poi alla Chiesa.

Attivare un Punto di Interesse

Attivare un Punto di Interesse consente al giocatore di eseguire solo le azioni disponibili in quel Punto di Interesse specifico (vedi pp. 19, 20 per i dettagli).

Usare i Punti di Interesse è fondamentale per i tuoi Eroi. Non è solo un modo per prepararsi alla prossima battaglia, ma anche un'opportunità per Potenziare Abilità, Potenziare Oggetti o persino lanciare un D6 per mettere alla prova la tua fortuna presso la Statua.

Punti di Interesse

Punto di Interesse

In base alla posizione della Pedina Bandiera, ottieni l'effetto corrispondente al Punto di Interesse qui elencato:



TAVERNA

Pesca una Carta Eroe casuale da aggiungere al gruppo. Questo Eroe non può essere Maestro e resta in riserva fino alla fine della Fase Battaglia.



MINIERA

Tira un dado. Ottieni Monete pari al risultato. Puoi rilanciare spendendo 1 Moneta.



GRANDE CASCATA

Tutti gli Eroi subiscono 5 danni (questi danni non attivano le Abilità Passive di Eroi o Oggetti). Guadagni 8 Monete.



SANTUARIO

Scegli un eroe nel cimitero per usarlo come Maestro o potenziare un Oggetto pagando 5 Monete



ALTARE

Pesca 5 Tessere Abilità. Puoi sostituire fino a 3 Abilità dei tuoi Eroi.



CHIESA

Ottieni 2 Segnalini Pozione e gli Eroi vengono curati* completamente.



STATUA

Paga 2 Monete e tira un Dado. Ottieni ricompense in base al risultato:

- | | | | |
|---|-----------------------|---|----------------------------|
| 1 | 3 Monete | 4 | Un Eroe guadagna 1 livello |
| 2 | Carta Oggetto casuale | 5 | Carta Eroe casuale |
| 3 | Potenzia Abilità | 6 | 10 Monete. |



ABISSO

Scarta l'Eroe con il livello più alto, tutti gli altri Eroi guadagnano 3 livelli. Il gruppo ha ora massimo 3 Eroi.



ROVINE

Ottieni una Carta Oggetto casuale e 2 Monete.



CIMITERO

Pesca 5 Carte Eroe, scegline 1 da scambiare con un Eroe nel tuo gruppo.



BIBLIOTECA

Potenzia una Carta Maestro.



VULCANO

Scarta un Oggetto per far salire di livello un Eroe. Se scarti un Oggetto potenziato, ottieni un Oggetto potenziato casuale e tutti gli Eroi guadagnano 1 livello.



MONUMENTO

Scegli un Eroe da fare aumentare di livello.



FALÒ

Visita il Villaggio senza consumare Tempo, e ottieni 2 Monete.



CAMPO FIORITO

Ogni Eroe prende 1 Frammento trasparente dal Sacchetto dei Frammenti o dalla Vaschetta degli Scarti.



TORRE DELLO STREGONE

Scegli 1 Tessera Abilità e mettila da parte. Quando sali di livello puoi prendere questa Abilità invece di pescare dal Sacchetto.



DOJO

Ottieni una Carta Maestro casuale.

Spendi Frammenti per ottenere ricompense nel seguente modo:



LAGO DI MANA

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ☛X1 Ottieni 2 Monete ☛X2 Ottieni 3 Monete ☛X3 Ottieni 1 Gettone Pozione | <ul style="list-style-type: none"> ☛X4 Ottieni una Carta Oggetto casuale ☛X5 Scegli un Eroe a cui far guadagnare 1 livello ☛X6 Ottieni 2 Carte Oggetto casuali ☛X8 Ottieni una Carta Oggetto potenziata casuale |
|---|---|



DUNGEON

- Cominciate tutti la Fase di Battaglia pescando 4 Carte Mostro di livello 4 al posto dei soliti livelli.
- Se peschi una carta Mostro Elite, mettila in fondo al mazzo delle Carte Mostro e pescane una nuova.
- Durante l'esplorazione di un Dungeon, non puoi Ritirarti e le regole dello stato di Esausto non si applicano.
- Se vinci questa battaglia, ottieni una Carta Eroe Leggendario casuale. Puoi quindi scegliere se sostituire un Eroe esistente o assegnare il nuovo Eroe come Maestro.

Reclutare un nuovo Eroe, utilizzare le carte Oggetto e imparare da un Maestro

Ottenere una nuova Carta Eroe

1. Posiziona la nuova Carta Eroe su una **Scheda Eroe vuota** oppure scambiala con il tuo Eroe attuale (con il lato normale rivolto verso l'alto).
2. Imposta il Traccialivello uguale al Livello Città della Tessera Diario -1.
3. Ottieni le ricompense di tutti i livelli uno per uno. (Esempio: pesca 3 Tessere Abilità e sceglينه 1.)
4. Assegna 2-3 **Frammenti** all'Eroe in base al suo livello, oppure usa la carta come **Maestro**.



Puoi posizionare la nuova Carta Eroe in uno slot vuoto sulla Scheda Eroe.

Uso delle Carte Oggetto

- Le Carte Oggetto sono condivise dal gruppo, ma solo l'Eroe attualmente equipaggiato con una ne ottiene i benefici.
- L'abilità di una Carta Oggetto può essere usata ogni volta che si verifica la condizione di attivazione (es. quando usi un'Abilità, ti **Sposti**, **subisci Danno** o **attivi un Eroe**).
- Le Carte Oggetto non vengono consumate né scartate dopo l'uso.
- Se l'Eroe che equipaggia una Carta Oggetto viene sconfitto, l'Oggetto non va perso. Tuttavia, può essere riassegnato solo all'inizio di una nuova battaglia.

Pesca 3 Tessere Abilità, sceglينه una da tenere e posizionala con il lato argentato verso l'alto.



Pesca Frammenti casuali dal Sacchetto e mettili negli Slot Frammenti dei tuoi Eroi.

In questo caso, pesca 2 Frammenti quando l'Eroe è a livello 3.



Dal momento che hai trovato l'Eroe in una città di Livello 4, comincerà dal livello 3.

Imparare da un Maestro

- Invece di posizionare un Eroe su uno slot vuoto della Scheda Eroe, puoi **nominarlo come Maestro**.
- L'Eroe **avrà ora 2 Abilità**: una della sua Carta Eroe e una del Maestro.
- L'Attacco Base **applicherà entrambe le Abilità di classe contemporaneamente** (gli effetti si raddoppiano se le classi sono uguali).
- Puoi usare qualsiasi Frammento come colore di classe **due volte per turno**: una per la tua classe e una per quella del Maestro.
- Se l'Eroe viene sconfitto, il Maestro viene rimescolato nel Mazzo Eroi.
- Un Eroe, un Maestro. (Un Eroe non può avere più di un Maestro.)



Vela Marcantalis ottiene l'abilità della Carta Maestro posizionala sotto di essa, unendo le abilità di entrambe le classi.

Posizione, Spinta, Tiro e Scambio

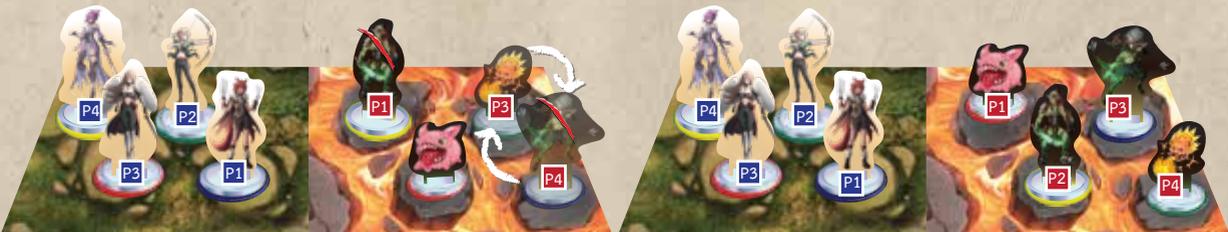
La Posizione è il punto in cui un personaggio si trova sul campo. Dal tuo lato, le posizioni sono P4 (più arretrata), P3, P2 e P1 (più avanzata). Il lato nemico è speculare, con la loro P1 di fronte alla tua P1.



- 1 PUSH SPINGERE:** per spingere un personaggio nemico in una posizione con numero più alto (ovvero, verso **R**). Ad esempio, spingere un'unità in P1 la sposta in P2.



- 2 PULL TIRARE:** per tirare un personaggio nemico in una posizione con numero più basso (ovvero, verso **F**). Ad esempio, tirare un'unità in P4 la sposta in P3.



- 3 SCAMBIARE POSIZIONE:** lo scambio permette a uno dei tuoi personaggi di prendere il posto di un alleato entro l'intervallo di posizione specificato.

Se l'Abilità non specifica un intervallo o una Posizione, puoi Scambiare con qualsiasi alleato in qualunque Posizione. Le regole dello Scambio sono:

1. Sposta il personaggio che esegue lo Scambio nella nuova Posizione.
2. Poi, tutti gli alleati che si trovavano in Posizioni con numeri maggiori devono avanzare uno alla volta per riempire lo slot lasciato libero, verso **F**.



Regole di Eliminazione

Un personaggio viene eliminato quando i danni accumulati (indicati dai Dadi danno) sono **uguali o superiori** ai suoi PS Max.

Quando un personaggio viene eliminato, rimuovi immediatamente la sua Pedina o Miniatura dal Campo. Poi, riempi il vuoto. **Ogni** Pedina o Miniatura in una Posizione con numero maggiore **deve** scendere in basso verso la nuova Posizione vuota. Il personaggio nella Posizione col numero più alto è considerato il "più arretrato". L'ordine delle Posizioni è il seguente:



Esempio 1: Quando un personaggio viene eliminato.



Esempio 2: Riadattare l'Ordine delle Posizioni.



Esempio 3: Quando viene eliminato il personaggio "più arretrato".



Esempio 2: Riadattare l'Ordine delle Posizioni.

Sconfitta dell'Eroe

- Scarta la Carta Eroe nel Mazzo Cimitero.
- Rimetti i Gettoni Abilità dell'Eroe al Sacchetto Abilità.
- Scarta tutti i Frammenti di quell'Eroe nella Vaschetta degli Scarti.
- **Tutte le Carte Oggetto** equipaggiate da quell'Eroe vengono conservate. Possono essere assegnate a un altro Eroe **prima della prossima Fase Battaglia**.



Quando viene attivato un Personaggio Sconfitto

Se è il turno di un Eroe sconfitto, **pesca** un Frammento dal Sacchetto dei Frammenti e assegnalo a un Eroe a tua scelta.

Se è il turno di un Mostro sconfitto, un **Eroe a tua scelta** subisce 3 Danni (questi danni non vengono bloccati da Scudi o Abilità Passive dell'Eroe o da Carte Oggetto).



Esempio: se è il tuo turno ma non hai Eroi sulla Scheda Gialla, pesca 1 Frammento e assegnalo a un membro del tuo gruppo.



Se è il turno di un Mostro rosso, ma è già stato sconfitto, un Eroe subisce 3 Danni.

Brucia Frammento

- A** Sul tuo **Personaggio**: devi scegliere e scartare un numero di Frammenti pari al valore di Brucia Frammento.
- B** Su un **Mostro**: riduci il valore del dado del Mostro del valore di Brucia Frammenti. Se il valore del dado scende a 0, prendi il dado, posizionalo sopra lo slot del Mostro e il Mostro esegue un Attacco Base invece della sua azione normale (vedi pag. 16).



Quando subisci "Brucia 1 Frammento", devi scegliere e scartare 1 Frammento nella Vaschetta degli Scarti.



Quando un Mostro subisce "Brucia 1 Frammento", riduci il suo valore di dado di 1.

Regola del Mulligan

Quando sali di livello, peschi 3 Tessere Abilità e ne scegli 1 da tenere. Se le opzioni non ti soddisfano, puoi effettuare un Mulligan "Tenta la fortuna" per ripescare, ma con meno opzioni ogni volta.

- **Pescata Iniziale (3 Tessere)**: pesca 3 Tessere Abilità dal Sacchetto delle Abilità. Prima Decisione di Mulligan: Se non ti piacciono le opzioni, puoi sfruttare un Mulligan. Per farlo:
 1. Metti da parte tutte e 3 le tessere. Non potrai più sceglierle.
 2. Pesca 2 nuove Tessere Abilità.
- **Seconda Decisione di Mulligan**: Dopo aver visto le 2 nuove tessere, hai un'ultima possibilità di dichiarare un Mulligan. Per farlo:
 1. Metti da parte entrambe le tessere. Non potrai più sceglierle.
 2. Pesca 1 nuova Tessera Abilità. Devi tenerla, qualunque essa sia.

Dopo aver scelto una Tessera Abilità in qualsiasi passaggio, rimetti tutte le altre Tessere Abilità (quelle messe da parte) nel Sacchetto delle Abilità.

Esempio 1 :
Pescata Iniziale
(scegli 1 su 3).

Esempio 2 :
Primo Mulligan
(scegli 1 su 2).

Esempio 3 :
Secondo Mulligan
(devi scegliere questa tessera).

Bersaglio Predefinito

Salvo diversa indicazione, ogni azione che colpisce un avversario colpirà solo l'avversario più avanzato.



Bersaglio Singolo

Bersaglio in Posizione Condivisa

Se più personaggi (ad es. due nemici) occupano la stessa posizione e un'abilità prende di mira quella posizione, il giocatore che usa l'abilità sceglie quale di quei personaggi sarà il bersaglio.

Prendere di mira Alleati e Sé Stessi

Le abilità possono anche prendere di mira personaggi alleati o l'utilizzatore stesso. Il testo dell'abilità lo specificherà (ad es. "attacca un personaggio qualsiasi" o "attacca tutti gli alleati"). Gli stessi principi di bersaglio si applicano.

Nessun Bersaglio Valido

Se un'azione o un'abilità richiede un bersaglio ma non ci sono bersagli validi disponibili sul Campo, l'azione o l'Abilità non può essere usata e viene considerata fallita. Le risorse spese per attivarla sono perse.



Se Liona usa un'Abilità che colpisce una sola Posizione, e la Posizione in questione (vedi p. 3) contiene più Mostri nemici, puoi scegliere quale Mostro colpire.

Bersagli Multipli

Alcune Abilità hanno la capacità di colpire più bersagli contemporaneamente.

Un Solo Colpo per Personaggio

Quando un'unica Abilità colpisce più bersagli, ogni personaggio può essere preso di mira e colpito una sola volta da quell'uso dell'Abilità, a meno che il testo dell'Abilità non specifichi diversamente (es.: "questa Abilità può colpire due volte lo stesso bersaglio").

Effetti Comuni a Bersagli Multipli

Tutti: Colpisce ogni personaggio di un certo tipo presente sul Campo.

Posizione: Colpisce tutti i personaggi che si trovano attualmente in una specifica posizione o area (es.: "tutti i personaggi nella Posizione 3").

Adiacenti: Colpisce un bersaglio primario e poi uno o più bersagli aggiuntivi, spesso quelli adiacenti al bersaglio principale. Il testo dell'Abilità specificherà le condizioni esatte.

Domande & Risposte

1. Un personaggio può salire di livello fuori da una battaglia?

Sì. Un personaggio può salire di livello all'inizio del proprio turno e visitando determinati Punti di Interesse.

2. Salire di livello ripristina i PS del personaggio al massimo?

No. Alcuni livelli aumentano i PS Max, ma non è una guarigione completa.

3. Devo eseguire le azioni in un ordine specifico?

No, non c'è un ordine obbligatorio. Tuttavia, la sequenza scelta è molto importante strategicamente.

4. Posso usare più di un'abilità in un singolo turno?

Sì, puoi usare Abilità diverse nello stesso turno, purché tu abbia abbastanza frammenti da spendere per ciascuna. Ogni abilità può però essere usata una sola volta per round.

5. A cosa servono i simboli di fazione?

Saranno usati in una futura espansione.

6. C'è un limite al numero di gettoni?

No. Se finisci un tipo di gettone, puoi usare un altro componente come sostituto.

7. Succede qualcosa di speciale al cambio di stagione?

Al momento no.

8. Gli Anelli Identificativi sono sempre obbligatori?

No, non sono strettamente obbligatori. Servono soprattutto per distinguere i personaggi quando è difficile, ad esempio se ci sono molti mostri identici o miniature non dipinte.

9. Posso vendere le Carte Oggetto?

Al momento non è possibile.

10. Posso scegliere quale frammento pescare dal sacchetto?

No, a meno che l'effetto non includa la parola chiave "Scegli". Se l'effetto dice solo "Riempi", si pesca casualmente.

Se dice "Scegli," puoi guardare e scegliere il Frammento da prendere.

11. Cosa succede se ottengo un nuovo Eroe ma la squadra è già piena?

Puoi mettere il nuovo Eroe accanto al tuo tabellone eroe come riserva. Prima dell'inizio di una nuova fase battaglia puoi scambiarlo con un Eroe della squadra o usarlo per riempire uno slot vuoto.

12. Cosa succede se ottengo un nuovo Frammento, Oggetto o Abilità ma gli slot sono pieni?

Non puoi superare il limite. Se qualcosa di nuovo mentre hai gli slot pieni, devi subito scartare il nuovo o uno di quelli in tuo possesso per fare spazio.

13. Quando posso usare una Pozione?

Puoi usarne una in qualsiasi momento, incluso il momento appena prima che il tuo Eroe subisca un colpo fatale.

14. Posso spendere "tempo" per visitare Punti di Interesse aggiuntivi?

Al momento non è un'opzione.

15. Posso potenziare il Maestro?

Al momento è possibile farlo visitando determinati Punti di Interesse.