

# Village of Legends



## REGOLAMENTO *versione estesa*

Tutte le regole e le abilità del gioco base e delle espansioni:  
*Ancient Guild*, *The Horde*, e *THE REAPER'S HAND*.



# Village of Legends

Regolamento del gioco base- modalità "Sfida" (giocatore contro giocatore). Questo libretto contiene le regole e le abilità delle espansioni *Ancient Guild*, *The Horde* e *The Reaper's Hand*.

## Contenuto

### • 6 Schede degli Eroi

(*Barbaian, Elf, Warrior, Dwarf, Paladin, Mage*)



### • 1 Tabellone del Mercato

• 8 Cubetti rossi

### • 2 Dadi

• 6 Segnalini XP

### • Istruzioni

## Scopo del gioco

Di seguito riportiamo le regole per giocare in modalità "Sfida" in 2, 3 e 4 giocatori (fino a 6 con almeno un'espansione). In questa modalità i giocatori si sfidano in una battaglia all'ultimo sangue. Vince il giocatore (o la squadra) che elimina per primo tutti i suoi avversari. Un giocatore è eliminato dal gioco quando il suo Eroe raggiunge 0 Punti vita. Nella sezione *Partita a più giocatori* a pag. 15 viene indicato come dividersi in squadre in una partita da 3 a 6 giocatori.

### • 172 Carte:

- 40 carte iniziali (32 carte Moneta, 8 *Staff*)
- 7 carte Birra (cornice bianca)
- 10 carte Pergamena (cornice viola)
- 15 carte Magia (senza cornice)
- 9 carte Pozione (cornice azzurra)
- 12 carte *Nuggets* (Pepite)
- 79 carte Mazzo Principale



## Preparazione del gioco



- Posiziona il Tabellone del Mercato al centro del tavolo.
- Distribuisci 2 carte *Staff* (bastone) e 8 carte Moneta a ciascun giocatore. Rimuovi dal gioco le carte Moneta e *Staff* rimanenti. Ogni giocatore mescola le 10 carte e le ripone sul tavolo davanti a sé coperte. Questo mazzetto d'ora in poi verrà chiamato il "mazzetto del giocatore".
- Dividi le rimanenti carte nel seguente modo:
  - Prendi tutte le carte Birra (con la cornice bianca) e, dopo averle mischiate, mettile coperte sul tabellone del Mercato sulla casella ①. Questa pila d'ora in poi verrà chiamata "mazzo delle Birre".
  - Prendi tutte le carte Pergamena (con la cornice viola) e, dopo averle mischiate, mettile coperte sul tabellone del Mercato sulla casella ②. Questa pila d'ora in poi verrà chiamata "mazzo delle Pergamene".
  - Prendi tutte le carte Magia (senza cornice) e, dopo averle mischiate, mettile coperte sul tabellone del Mercato sulla casella ③. Questa pila d'ora in poi verrà chiamata "mazzo delle Magie".
  - Prendi tutte le carte Pozione (le carte con la cornice blu) e, dopo averle mischiate, mettile coperte sul tabellone sopra la casella ④. Questa pila d'ora in poi verrà chiamata "mazzo delle Pozioni".
  - Prendi tutte le carte *Nuggets* (Pepite) e mettile a faccia in su, sul tabellone sopra la casella ⑤. Questa pila d'ora in poi verrà chiamata "mazzo delle Pepite".
- Mescola tutte le carte rimanenti e posizionale accanto al tabellone del Mercato. Questa pila di carte d'ora in poi verrà chiamata "Mazzo Principale".
- Rivela girando a faccia in su la prima carta di ogni mazzetto nelle caselle ① ② ③ ④.
- Pesca 5 carte dal mazzo principale e posizionale in prossimità delle caselle ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩.

## Inizio del gioco

All'inizio di ogni partita, i giocatori devono scegliere un Eroe o pescarne uno a caso.

Dopo che ogni giocatore ha scelto un Eroe, posiziona un cubetto rosso sul valore massimo che si trova in basso alla scheda del personaggio, e il segnalino XP sul valore 0 del percorso a multipli di 20 che fa da cornice alla scheda dell'Eroe.

Per determinare il giocatore iniziale, ogni giocatore tira due dadi e somma il risultato ottenuto.

Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto è il primo giocatore (ritira in caso di pareggio).

Poi ogni giocatore pesca la propria mano. Fai riferimento alla tabella di seguito per determinare il numero di carte da pescare all'inizio della partita.

Dopo il turno del primo giocatore, il gioco prosegue in senso orario.

N° di giocatori	Primo giocatore	Secondo giocatore	Terzo giocatore
2	3 carte	5 carte	5 carte
3	3 carte	4 carte	5 carte
4+	3 carte	4 carte	5 carte

## Il turno del giocatore

Durante il tuo turno puoi giocare le carte dalla mano in qualsiasi ordine.

Quando giochi una carta, applica l'**effetto primario**, che si trova in basso a sinistra della carta.

Inoltre, alcune carte hanno un **effetto secondario**, indicato da un testo al centro della carta, che si applica dopo l'effetto primario.

Tutte le carte giocate devono rimanere sul tavolo e messe nella pila degli scarti solo alla fine del turno (tranne le carte Difesa e i Mostri, che rimangono in gioco finché non vengono scartate da un attacco).

Non sei obbligato a giocare tutte le carte che hai in mano, tuttavia, alla fine del tuo turno devi scartare le carte rimanenti e pescare una nuova mano di 5 carte, passando il turno al giocatore di sinistra.

Quando un giocatore scarta una carta deve posizionarla a faccia in su, in una pila accanto al proprio mazzetto che chiameremo d'ora in poi "pila degli scarti".

Nome della carta

Il colore della cornice identifica il tipo di carta.

**Effetto primario** consulta la legenda delle icone alla fine di questo regolamento.



**Effetto secondario**

Si applica dopo l'effetto primario.  
Leggi di più a pag. 9

**Costo per acquistare**

la carta dal Mercato. Se è inserito in una cornice dorata, puoi **vendere** questo oggetto. Leggi di più nella pagina seguente.

## COMPRARE CARTE

Giocando carte "Tesoro" dalla mano (le Monete iniziali e tutte le carte che hanno l'icona  come effetto primario) puoi comprare le carte visibili presenti sul tabellone del Mercato (nelle caselle da 1 a 10), pagando il costo di quella carta indicato in basso a destra. Posiziona le carte che acquisti in questo modo a faccia in su, nella tua pila degli scarti, accanto al tuo mazzetto. Se una carta costa meno del totale di  disponibile per questo turno, puoi utilizzare la differenza fino alla fine del turno per comprare altre carte. Ogni volta che una carta viene comprata (o per un altro motivo rimossa) dal Mercato sostituiscila con una nuova carta proveniente dallo stesso mazzetto.

Le carte Tesoro sono:

- Le carte Moneta iniziali
- Le carte *Gem* (espansione )
- Le carte *Chest* e *Treasure Chest*

**Scrigni e Bauli:** Le carte *Chest* e *Treasure Chest* forniscono un valore variabile di .

Ogni volta che giochi una di queste carte tira un dado, aggiungi l'eventuale bonus indicato in basso a sinistra e moltiplica il risultato x10 per conoscere il valore di  fornito da quella carta nel turno in cui viene giocata. Questo valore può essere sommato ad altre carte Tesoro giocate nello stesso turno ed utilizzato per acquistare una o più carte presenti nel Mercato.



## VENDERE

Durante il tuo turno puoi rimuovere una o più carte dalla tua mano se il costo di quella carta è all'interno di un cerchio dorato. Se lo fai ottieni un valore di  equivalente alla metà del costo della carta venduta, che puoi spendere fino alla fine del turno per comprare altre carte.

Le carte che hanno il costo all'interno di un cerchio non dorato non possono essere rimosse dalla mano in questo modo. Non puoi giocare una carta prima di venderla.

## GIOCARE CARTE DIFESA

Le carte Difesa sono tutte quelle carte che hanno l'icona  come effetto primario.

Quando giochi una carta Difesa dalla mano, posizionala davanti al tuo Eroe.

Ogni giocatore può avere davanti a sé solo 1 carta Difesa per tipo:

- Fino a 1 carta Armatura (*Plate Armour*, *Leather armour* , *Lizard armour* )
- Fino a 1 carta Scudo (es. *Wooden Shield*, *Metal Shield* , *Tower Shield* , *Spiked Shield* )
- Fino a 1 carta Elmo (es. *Helmet*)
- Fino a 1 carta Mantello (es. *Magic Cloak*)
- Fino a 1 Magia di Difesa (es. *Stone Wall*)

Se giochi una carta Difesa dello stesso tipo di una carta già davanti al tuo Eroe, scarta la carta già in gioco di quel tipo.

Le carte Difesa proteggono dagli attacchi e vengono scartate quando la somma di uno o più attacchi effettuati in un singolo turno è uguale o superiore al valore di Difesa di quella carta, indicato accanto all'icona .

I danni inflitti alle carte Difesa, se non sono stati sufficienti a scartare la carta, vengono azzerati alla fine del turno.

Per più dettagli, visita la sezione *Attaccare con armi un avversario* nella pagina seguente.



"Procurati uno scudo se vuoi resistere ai miei colpi!"

## COMPRARE CARTE MOSTRO

Le carte Mostro sono le carte con la cornice rossa presenti nel mazzo principale. Quando compri una carta Mostro, mettila a faccia in su nella tua pila degli scarti.

## GIOCARE CARTE MOSTRO

Puoi giocare dalla tua mano una carta Mostro davanti a un qualsiasi giocatore.

Ogni carta Mostro entra in gioco con un totale di Punti Vita indicato accanto all'icona . Puoi tenere traccia dei Punti Vita dei Mostri in gioco utilizzando una carta contatore oppure un dado.

### Effetto delle carte Mostro

I Mostri bloccano l'accesso al Mercato: se hai una o più carte Mostro davanti al tuo Eroe, non puoi acquistare carte né giocare carte che interagiscono con il Mercato (es. giocare *Smelt Gold*).

Inoltre, all'inizio del tuo turno vieni attaccato dai Mostri che hai di fronte. Il proprietario del Mostro tira un dado per ogni Mostro e infligge un totale di danni  che corrisponde al tiro di dado, modificato da eventuali bonus o malus indicati accanto all'icona in basso a sinistra della carta Mostro. Se l'Eroe in difesa ha delle carte Difesa, l'attaccante decide come distribuire i danni di ogni singolo attacco prima di tirare il dado.

Se un Eroe è così sfortunato da essere attaccato da Mostri di più proprietari, il giocatore può decidere l'ordine di attivazione dei proprietari.

Ogni volta che l'attacco di un Mostro infligge danni al tuo Eroe, muovi il cubetto rosso che indica i Punti Vita rimanenti.

Diverse carte Mostro hanno anche delle abilità (es. *Poison*), o effetti secondari (es. Scarta una carta) che si applicano all'inizio del turno del giocatore attaccato (salvo se diversamente specificato), subito dopo l'Attacco di quel Mostro.

Tutte le abilità dei mostri sono indicate nelle pagine 12, 13 e 14.

### Imp (Demonietto)

Il Mostro "Imp" è un Mostro che attacca i punti Intelligenza dell'avversario.

Quando questo Mostro attacca all'inizio del turno del giocatore attaccato, tira un dado e aggiungi +2 per conoscere il totale dei Punti Intelligenza  sottratti da questo Mostro fino alla fine del turno.



**Attacco**  
(all'inizio del turno del  
giocatore in difesa)  
**Punti Vita**  
del Mostro

**Costo per acquistare**  
il Mostro



## ATTACCARE CON ARMI UN AVVERSARIO

Giocando carte Arma dalla tua mano puoi attaccare un avversario.

Quando giochi una carta Arma controlla di non avere carte Mostro davanti al tuo Eroe. Se sono presenti carte Mostro, leggi la sezione *Attaccare con armi un Mostro* nella pagina seguente.

Diversamente, tira un dado per vedere quanto danno viene inflitto all'Eroe avversario: il numero di danni inflitti corrisponde al tiro del dado, modificato da eventuali bonus o malus indicati accanto all'icona in basso a sinistra della carta Arma.

Puoi giocare un numero qualsiasi di carte Arma durante il tuo turno, ripetendo questa sequenza.

Ogni volta che l'attacco di un'arma infligge danni a un avversario, muovi il cubetto rosso che indica i Punti Vita rimanenti dell'Eroe attaccato.

In una partita da 3 a 6 giocatori non sempre è possibile scegliere quale giocatore attaccare, leggi la sezione *Partita a più giocatori* per maggiori dettagli.



## Effetto delle carte Difesa

Se il'Eroe attaccato ha carte Difesa che lo proteggono, il danno deve essere inflitto prima alle carte Difesa. Nel caso in cui sono presenti più di una carta Difesa l'attaccante sceglie -prima di tirare il dado- in che ordine ripartire i danni.

Se una carta Difesa riceve un totale di danni pari al valore di difesa indicato vicino all'icona , scarta quella carta Difesa e infliggi il danno rimanente alla prossima carta Difesa davanti all'Eroe attaccato. Eventuali danni rimanenti dopo aver scartato tutte le carte Difesa non vengono inflitti all'Eroe attaccato, eccetto i danni inflitti da un'Arma Pesante (*Heavy Weapon* ).

I danni inflitti alle carte Difesa non si accumulano di turno in turno: alla fine del turno il valore di ogni carta Difesa rimasta in gioco torna al massimo.

## Bonus armatura

Ogni volta che viene attaccato un Eroe che ha un bonus di armatura indicato con l'icona , sulla propria scheda (per esempio *Paladin* di livello 2), sottrai al totale del danno inflitto il bonus di armatura indicato. Questo bonus in Difesa si applica ad ogni attacco dopo aver scartato tutte le eventuali carte Difesa presenti davanti all'Eroe attaccato.

## Armi pesanti (*Heavy Weapons*)

Le Armi Pesanti sono indicate con l'icona di un'incudine .

Se giochi un Arma Pesante non puoi giocare altre armi nello stesso turno.

A differenza delle armi non pesanti, il danno rimanente di un attacco con Arma Pesante passa attraverso carte Difesa e carte Mostro fino al giocatore, seguendo questo ordine:

- 1: carte Mostro davanti al giocatore attaccante
- 2: carte Difesa davanti al giocatore attaccato
- 3: Bonus di armatura del giocatore attaccato
- 4: Punti Vita del giocatore attaccato.

## ATTACCARE CON ARMI UN MOSTRO

Giocando carte Arma dalla mano puoi attaccare i Mostri di fronte al tuo Eroe.

Sei obbligato a sconfiggere tutti i Mostri presenti nella tua zona prima di attaccare un altro giocatore.

Quando attacchi un Mostro, tira un dado per vedere quanti danni vengono inflitti: il danno inflitto corrisponde al tiro del dado, modificato da eventuali bonus o malus accanto all'icona .

Se sono presenti più di una carta Mostro davanti al tuo Eroe, il giocatore attaccante sceglie l'ordine in cui infliggere i danni prima di tirare il dado.

Se una carta Mostro riceve un ammontare di danni pari al totale dei suoi Punti Vita, indicato vicino all'icona , metti quella carta Mostro nella pila degli scarti del proprietario e infliggi il danno rimanente alla prossima carta Mostro davanti a quell'Eroe.

Eventuali danni rimanenti dopo aver scartato tutte le carte Mostro non vengono inflitti all'Eroe attaccato, eccetto i danni inflitti da un'Arma Pesante (*Heavy Weapon*).

I danni inflitti ai Mostri si accumulano di turno in turno: tieni traccia dei Punti Vita rimanenti di ogni Mostro usando un carta contatore oppure un dado.

Se attacchi un Mostro con un Arma che ha un effetto secondario che cita "il tuo avversario" (es. *Your opponent discards a card*), applica l'effetto al giocatore alla tua sinistra (o diversamente al tuo avversario in una partita a 5 o 6 giocatori).

Quando sconfiggi un Mostro, ottieni un totale di punti XP pari al costo del Mostro, indicato in basso a destra su quella carta Mostro. Muovi il tuo segnalino XP lungo il percorso a multipli di 20 per tenere il calcolo dei punti XP del tuo Eroe.

Leggi di più riguardo ai Punti Esperienza (XP) a pagina 10.



Punti XP che ottieni quando  
sconfiggi il Mostro

20

## GIOCARE CARTE PERGAMENA

Puoi comprare carte Pergamena dal mazzetto posto sulla casella ② del Mercato. Qualsiasi Eroe può comprare queste carte ma solo gli Eroi con almeno 2 , grazie alla loro alfabetizzazione, possono giocare queste carte dalla mano.

## GIOCARE CARTE MAGIA

Puoi comprare carte Magia dal mazzetto posto sulla casella ③ del Mercato. I Punti Intelligenza del tuo Eroe permettono di giocare carte Magia o attivare abilità magiche. Sulla scheda del tuo Eroe vengono indicati i Punti Intelligenza disponibili all'inizio di ogni tuo turno, accanto all'icona . Quando giochi una Magia o un'abilità che richiede l'utilizzo dei Punti Intelligenza, sottrai i Punti Intelligenza richiesti per utilizzare quella Magia o abilità al valore di  totale del tuo Eroe per quel turno. I Punti Intelligenza possono essere aumentati fino alla fine del turno grazie all'utilizzo di carte Pergamena o altri oggetti magici.

 Questa icona indica quanti Punti Intelligenza  sono richiesti per giocare una carta Magia, utilizzare un oggetto magico o altre abilità.

### Magie di attacco

Giocando Magie di attacco dalla tua mano puoi attaccare un avversario oppure uno o più Mostri davanti al tuo Eroe. Alcune carte Magia permettono di attaccare un qualsiasi Mostro o giocatore, se è specificato dalla carta Magia.

Il danno  inflitto dalle carte Magia passa attraverso carte Difesa e carte Mostro fino al giocatore, seguendo lo stesso ordine delle Armi Pesanti ().

I danni in eccesso causati da Magie che colpiscono più bersagli (ad esempio *Earthquake*) non vengono trasferiti dal Mostro al proprietario, poiché quel giocatore è già stato attaccato direttamente dalla Magia. Il giocatore attaccante sceglie l'ordine in cui infliggere i danni prima di tirare il dado.

 **Magie di cura:** Quando viene giocata una Magia di cura, tira un dado per vedere quanti Punti Vita vengono recuperati. Il totale di Punti Vita recuperati è pari al tiro del dado, modificato da eventuali bonus o malus accanto all'icona . Salvo se diversamente specificato dalla carta Magia, puoi giocare Magie di cura solo sul tuo Eroe.

**Magie di Difesa:** Se la carta Magia riporta il simbolo , posiziona questa carta davanti al tuo Eroe. Le Magie di Difesa sono da considerarsi a tutti gli effetti carte Difesa, valgono pertanto tutte le regole del paragrafo *Giocare carte Difesa e Effetto delle carte Difesa*.

### Staff of Fire e Thunderstaff

Queste carte possono essere giocate come una normale Arma ( -2 ), tuttavia il vero potere è nella loro abilità magica: usando Punti Intelligenza , gli Eroi sono in grado di usare questa carta come un Attacco Magico.

Gli attacchi di questi bastoni magici sono considerati attacco di fuoco (*Staff of Fire*) e attacco di aria (*Thunderstaff*) e seguono le stesse regole di attacco delle Magie.



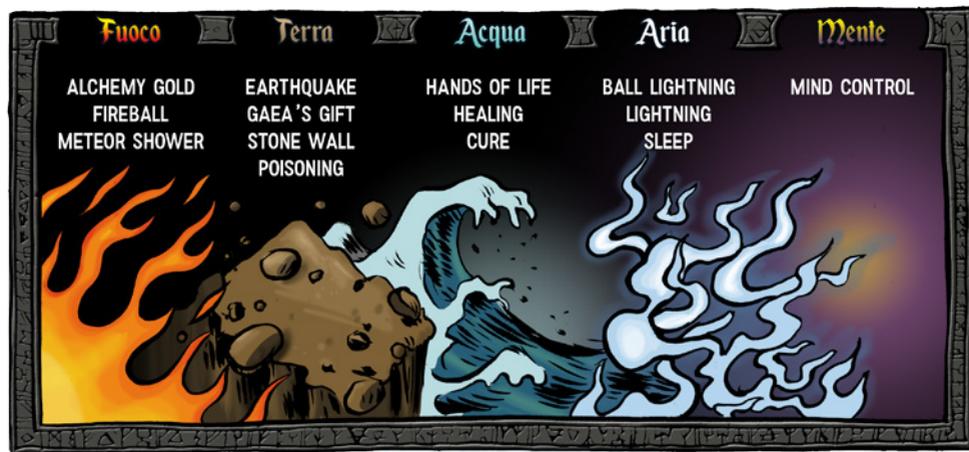
## Resistenza a un elemento

In questo gioco le carte Magia sono divise in cinque elementi: *Fuoco*, *Terra*, *Acqua*, *Aria* e *Mente*. Alcune carte o abilità di alcune espansioni forniscono resistenza a un elemento specifico.

Una resistenza elementale riduce il danno inflitto da un attacco elementale del valore indicato dalla carta, accanto all'icona  .

## Immunità a un elemento

Se un giocatore o un Mostro è immune a uno specifico elemento, tutto il danno inflitto all'Eroe (ma non alle sue carte Difesa in gioco) o Mostro proveniente da una Magia dell'elemento specificato viene ridotto a 0. Ecco un elenco che include tutte le Magie scoperte fino ad ora, e i loro elementi.



## GIOCARE CARTE BIRRA E CARTE POZIONE

Puoi comprare carte Pozione dal mazzetto posto sulla casella  del Mercato.

Puoi comprare carte Birra dal mazzetto posto sulla casella  del Mercato.

Quando giochi una carta Birra o Pozione, prima applica l'effetto primario indicato in basso a sinistra, poi l'effetto secondario (se presente).

Puoi giocare un qualsiasi numero di carte Birra in un turno, anche se il valore di Punti Intelligenza  del tuo Eroe è negativo.



## TERMINARE IL TURNO

Quando hai giocato tutte le carte desideri, metti nella tua pila degli scarti le carte rimanenti nella tua mano e tutte le carte giocate in questo turno (tranne i Mostri e le carte Difesa in gioco).

Poi pesca 5 nuove carte dal tuo mazzetto.

Se non ci sono abbastanza carte da pescare nel tuo mazzetto, mescola la tua pila degli scarti e riponi queste carte in un nuovo mazzetto coperto, da cui pescare fino ad avere 5 carte in mano.

Poi passa il turno al giocatore alla tua sinistra.

## Eroe sconfitto

Quando i Punti Vita del tuo Eroe raggiungono un valore pari a 0 sei eliminato dal gioco, insieme a tutte le tue carte in gioco, comprese le carte Mostro.

I danni in eccesso dell'attacco letale non vengono inflitti ad altri giocatori o Mostri.

Dopo che un giocatore è stato eliminato dal gioco, il proprietario di ciascun Mostro presente davanti al giocatore sconfitto posiziona quel Mostro davanti a un altro giocatore in gioco. Il Mostro mantiene gli stessi Punti Vita.

In una partita a 4 giocatori, se l'altro giocatore della tua squadra viene sconfitto, sei libero di scegliere quale giocatore attaccare.

Se durante la partita non hai carte in mano, in gioco e non ci sono carte nella tua pila degli scarti, sei automaticamente eliminato dal gioco.

## Effetti secondari delle carte

Alcune carte hanno effetti secondari, indicati sulla carta, che si applicano dopo l'effetto primario (in basso a sinistra).

Se giochi una carta, l'effetto secondario è obbligatorio e deve essere risolto, se possibile.

Se il giocatore non ha accesso al Mercato durante il suo turno (avendo un Mostro di fronte a sé), qualsiasi interazione con il Mercato viene ignorata (ad esempio, rimuovere una carta dal mercato).

### DRAW A CARD

Pesca una carta dal tuo mazzetto.

Se il mazzo si esaurisce, mescola la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo, poi continua a pescare.

Se devi pescare una carta, ma non ci sono carte nel tuo mazzetto e nella tua pila degli scarti, ignora l'effetto.

### REMOVE A CARD

Alcuni effetti secondari dicono "Remove a card" o "Remove a card from the Market". Per rimuovere una carta, rimuovila dal gioco invece di scartarla. Anche le carte vendute vengono rimosse dal gioco.

Se durante la partita non hai carte in mano, in gioco e non ci sono carte nella tua pila degli scarti, sei automaticamente eliminato dal gioco.

### DISCARD A CARD

Alcune carte costringono te o altri giocatori a scartare una o più carte.

La carta da scartare viene scelta dal proprietario, salvo diversa indicazione, e viene collocata a faccia in su nella pila degli scarti di quel giocatore.

In una partita con 3-6 giocatori, questi effetti prendono sempre di mira il giocatore alla sinistra del giocatore attivo, indipendentemente dal bersaglio dell'attacco.



### SHEATH (Fodero)

Questo oggetto può aiutare qualsiasi Eroe a evitare mani sfortunate. È un oggetto utile per chiunque usi armi pesanti e questa carta non viene scartata alla fine del turno. Quando la giochi dalla mano, posiziona la carta *Sheath* davanti al tuo Eroe. In qualsiasi momento del tuo turno, se non ci sono Armi sopra questa carta, puoi posizionare sopra la carta *Sheath* una carta Arma dalla tua mano. Nei turni successivi puoi giocare questa arma come se fosse dalla tua mano. Quando lo fai, scarta la carta *Sheath* alla fine del turno.



## Punti Esperienza (XP)

Quando sconfiggi un Mostro, il tuo Eroe ottiene un totale di punti esperienza (XP) pari al costo del Mostro sconfitto, indicato in basso a destra su quella carta Mostro. Muovi il tuo segnalino XP lungo il percorso a multipli di 20 per tenere il calcolo dei punti XP del tuo Eroe.

Ogni Eroe ha una combinazione unica di abilità, Punti Intelligenza, bonus e altre abilità o limitazioni indicati sulla propria scheda. Quando il segnalino XP raggiunge un nuovo livello, l'Eroe ottiene delle abilità aggiuntive indicate sulla scheda dell'Eroe, che hanno effetto immediato.

La casella GIALLA corrisponde al **LEVEL 2**. La casella BLU corrisponde al **LEVEL 3**.

## Abilità speciali degli Eroi

Questo elenco comprende le abilità che possono essere presenti nel gioco base e nelle espansioni: *The Horde*, *Ancient Guild* e *The Reaper's Hand*.

**+1 CARD** : pesca una carta in più, alla fine di ogni tuo turno.

X  : all'inizio di ogni tuo turno, dopo l'attacco dei Mostri, recuperi un totale di Punti Vita pari a quello indicato.

X  : Ogni singolo attacco che viene inflitto al tuo Eroe è ridotto del valore indicato. Questo bonus di Armatura aggiuntivo si applica dopo che sono state scartate tutte le carte Difesa.

X  **WITH** (*tipo di Arma*) : Ottieni un bonus al tiro di dado quando giochi una carta Arma del tipo indicato. Fai riferimento alla tabella nella pagina seguente.

X  **AGAINST** (*tipo di Mostro*): Ottieni un bonus al tiro di dado quando giochi una carta Arma del tipo indicato. Fai riferimento alla tabella seguente, in cui sono incluse le carte di tutte le espansioni.

### BERSERK

Alcuni Eroi hanno la possibilità di utilizzare questa abilità dopo aver giocato un determinato numero di carte Birra nello stesso turno. Tira un dado per determinare quanti turni durerà l'effetto (partendo dal turno attuale). In preda a una furia cieca, quando questa abilità viene attivata e per il numero di turni definito dal tiro di dado, non puoi accedere al Mercato o interagire con esso (es. giocare "Smelt Gold"), ma ottieni un bonus di attacco (indicato sulla scheda del tuo Eroe) ogni volta che giochi una carta Arma. Se giochi altre carte Birra durante questi turni, la durata di questo effetto non viene modificata ma viene applicato solo l'effetto primario della carta Birra. Puoi usare le tabelle nella parte superiore del tabellone del Mercato per tenere il conteggio dei turni di furia del tuo Eroe durante la partita.

### DEVOTION

Tutti i tuoi Mostri (giocati dalla mano o evocati) hanno +1  ad ogni attacco.

### LIFELINK

Puoi scegliere di usare questa abilità una volta per turno prima di giocare una carta Arma non a distanza. Puoi spendere 1  per ogni Punto Vita sottratto a un giocatore o un Mostro con quest'arma (escludendo il danno ridotto da carte Difesa e bonus armatura).

Per ogni Punto Intelligenza  speso in questo modo recuperi 1 Punto Vita .

### SABOTAGE

In qualsiasi momento durante il tuo turno puoi rimuovere fino a 1 carta presente sul Mercato. Devi avere l'accesso al mercato per poter utilizzare questa abilità.

## SNEAKING

Tira un dado per ogni carta Mostro davanti al tuo Eroe per provare a non farti vedere e raggiungere il Mercato. Se ottieni un 4, 5 o un 6 per ogni Mostro, puoi accedere al Mercato.

## SUMMON

Puoi utilizzare questa abilità una volta per turno, dopo l'attacco dei Mostri, spendendo i tuoi Punti Intelligenza per mettere in gioco i Mostri indicati, rappresentati da mini carte. Altre carte con questa abilità possono essere giocate durante questo turno.

Le carte Mostro possono essere evocate solo quando è disponibile almeno una delle carte Mostro richieste. Posiziona i Mostri evocati davanti a un qualsiasi avversario, i mostri evocati si comportano come normali Mostri.

Quando sconfiggi un Mostro Evocato, guadagni i punti XP riportati sul retro della mini carta, in basso a destra. Se sul retro della carta vengono elencate anche eventuali carte Loot (es. 1 *Weapon*, 1 *card*) pesca dal mazzo principale le carte indicate e posizionale davanti all'Eroe dove era presente la carta del Mostro sconfitto. Puoi acquistare queste carte in questa zona solo se non sono presenti carte Mostro. Questa zona è considerata parte del Mercato.

## SWORDMASTER

Questa abilità rimuove la restrizione sull'uso di una sola Arma Pesante ogni turno, e ti permette di giocare un qualsiasi numero di carte Arma e Arma Pesante (♣) nello stesso turno.

## TAMING X

Quando provi ad addomesticare alcuni Mostri presenti nel Mercato che hanno l'abilità *Taming*, il tiro del dado per farlo ottiene un bonus del valore indicato X.

## VISION

Guarda la prima carta coperta del mazzetto delle Magie.

Puoi mettere questa carta in fondo al mazzetto delle Magie, se lo desideri.

Questa abilità può essere utilizzata una volta in qualsiasi momento durante il tuo turno.

## CLASSIFICAZIONE DELLE ARMI

Swords	Axes	Maces and Hammers	Range Weapons	Knives	Staffs
BROADSWORD	AXE	FLAIL	BOW, SHORTBOW	DARK ELVEN BLADE	CURSED STAFF
ELVEN BLADE	BARDICHE	MORNING STAR	CROSSBOW	ELVEN KNIFE	FIRE STAFF
FLAME BLADE	BONE AXE	THUNDER HAMMER	DWARVEN CROSSBOW	KNIFE	MAGIC STAFF
SACRED SWORD	DOUBLE AXE	WARHAMMER	ELVEN BOW	KRYSS	STAFF
SILVER SWORD	GIANT AXE		ELVEN SHORTBOW	ORCHISH BLADE	THUNDERSTAFF
SWORD			SPEAR	SICKLE	
			ELVEN SPEAR		

## Abilità aggiuntive dei mostri

Questo elenco comprende le abilità che possono essere incontrate nella modalità “Sfida” del gioco base e delle espansioni: *The Horde*, *Ancient Guild* e *The Reaper's Hand*.



Questa abilità cura il Mostro di X Punti Vita all'inizio di ogni turno, prima di attaccare il giocatore.



Ogni volta che viene inflitto danno a un Mostro con questa abilità, viene ridotto di X.



Il totale dei Punti Vita di questo Mostro varia in base al numero dei giocatori.

Il Mostro con questa icona su una sua carta ha un ammontare di Punti Vita pari al numero di giocatori moltiplicato per X.

### CHARGE

Alla fine del turno del giocatore attaccato da questo Mostro, il Mostro con questa abilità carica l'Eroe con il maggior numero di Punti Vita, spostandosi nella zona di quel giocatore e attaccandolo all'inizio del suo turno. Ogni volta che questo Mostro carica un nuovo giocatore ottiene un bonus di +2  al suo prossimo attacco.

### DEFENSIVE

I Mostri con questa abilità proteggono l'Eroe dagli attacchi degli avversari.

Questo Mostro viene giocato nell'area del proprietario (o nell'area di un altro giocatore) e agisce come una carta Difesa di quell'Eroe finché non viene ucciso.

I Mostri difensivi non bloccano l'accesso di quel giocatore al mercato e non impediscono ai giocatori di acquistare o raccogliere carte Loot nella loro area.

Il danno e i Punti Esperienza (XP) funzionano come gli altri Mostri: i Punti Vita non vengono recuperati alla fine del turno e l'Eroe che sconfigge questo Mostro ottiene un totale di Punti Esperienza (XP) indicati dalla carta Mostro in basso a destra. Quando il Mostro ha 0 Punti Vita viene sconfitto e la sua carta viene messa nella pila degli scarti del suo proprietario. Il danno rimanente di quell'attacco viene trasferito al Mostro difensivo successivo nella stessa zona. Qualsiasi danno rimanente dopo aver sconfitto tutti i Mostri con questa abilità è perso (eccetto il danno fatto dalle Armi Pesanti).

### HOPPING

Alla fine del turno del giocatore attaccato da questo Mostro, il Mostro con questa abilità si posiziona davanti all'avversario seguente (proseguendo in senso orario).

Questa capacità permette ai Mostri di muoversi e raggrupparsi per utilizzare l'abilità *Proliferate* anche più volte, e di posizionarsi alla fine di ogni turno davanti giocatore successivo, proliferando nuovamente se necessario. In una partita a due giocatori nella modalità “Sfida” questi Mostri non si applica.

### POISON X

Creature velenose come ragni giganti, serpenti e scorpioni hanno la capacità di lasciare un effetto duraturo sulle loro vittime.

Se l'attacco di questo Mostro toglie almeno 1  al tuo Eroe, prendi il numero di segnalini Veleno (*Poison token*) indicati dall'abilità *Poison*. Se non viene indicato un valore, prendi 1 segnalino Veleno.

All'inizio del tuo turno e prima dell'attacco di un altro Mostro, il tuo Eroe perde un Punto Vita per ogni segnalino veleno presente sulla tua scheda Eroe.

I segnalini Veleno possono essere rimossi solo giocando carte specifiche o non avere effetto sugli Eroi con l'abilità *Immune to poison*.



## PROLIFERATE X

Questa abilità ha effetto all'inizio del turno del giocatore attaccato, prima dell'attacco dei Mostri.

Se il numero di Mostri dello stesso tipo con questa abilità presenti davanti allo stesso Eroe raggiunge il valore indicato (X) metti in gioco un nuovo Mostro dello stesso tipo davanti a quell'Eroe, per ogni gruppo di Mostri dello stesso tipo.



## OVERWHELM

Draghi e altre enormi creature potrebbero irrompere nel gioco cambiandone equilibrio e sorti. Quando un Mostro con questa abilità viene pescato, posizionalo nella casella 10 del mercato (lo spazio sulla destra). Se questo spazio è occupato da una carta, sposta quella carta nello spazio disponibile sul Mercato.

Il Mostro con questa abilità attacca ogni giocatore all'inizio del suo turno.

Alla fine del turno di ogni giocatore e finché questo Mostro non è stato sconfitto, o tutte le sue carte Speciali sono entrate in gioco, posiziona una nuova carta Speciale di quel tipo di Mostro nello spazio 10 sul tabellone del mercato, e muovi tutte le altre carte Speciali di quel Mostro presente sul Mercato di una casella verso sinistra. Il Mostro si muove dalla casella 10 alla 9, poi alla 8 e così via fino a quando tutte le carte Speciali di quel Mostro sono sul tabellone Mercato, o fino a quando il Mostro non è stato sconfitto. L'ordine in cui si aggiungono le nuove carte speciali deve corrispondere al disegno rappresentato sulle carte.

I giocatori non possono acquistare o vendere carte o interagire con il Mercato (rimuovere carte, ecc...) finché il Mostro con questa abilità non viene sconfitto.

All'inizio del turno di ogni giocatore il Mostro attacca quel giocatore utilizzando tutte le abilità e gli effetti di tutte le sue carte già presenti sul Mercato, partendo dalla prima a sinistra muovendosi verso destra.

Se un Eroe viene sconfitto eventuali danni rimanenti non vengono trasferiti ad un altro giocatore. Quando il Mostro è stato sconfitto, ogni giocatore che ha inflitto almeno 1 ferita a questo Mostro, ottiene il totale di Punti Esperienza (XP) indicato in basso a destra sull'ultima carta Mostro speciale (anche se non giocata).

Gli oggetti inghiottiti dalla creatura (le carte su cui sono state posizionate le carte Speciali di questo Mostro) possono essere condivisi tra i giocatori che hanno combattuto quel Mostro, a partire dal giocatore che gli ha inflitto l'ultimo colpo e proseguendo in senso antiorario.

Ogni giocatore sceglie una di quelle carte e la mette nella propria pila degli scarti, senza comprarla, finché non ci sono più carte da distribuire o se nessun altro vuole prenderle.

Metti le carte rimanenti in fondo al mazzo principale.

Nella modalità PvP, quando un Mostro con questa abilità entra in gioco, i giocatori possono combattersi tra loro sfruttando questo diversivo.

Per ogni tua partita a Village of Legends, puoi decidere se includere o rimuovere dal Mazzo principale uno o più Mostri con questa abilità.



### SNEAK ATTACK

Quando viene pescato dal mazzo principale, il Mostro con questa abilità attacca immediatamente il giocatore che pesca questa carta e blocca l'accesso al Mercato.

Se un giocatore ha già un Mostro con questa abilità davanti a sé e ne viene pescato un altro, posiziona la seconda carta Mostro davanti al giocatore alla sua sinistra (a meno che questo giocatore non abbia già un Mostro con questa abilità, in quel caso il Mostro continuerà a muoversi a sinistra finché non trova uno spazio vuoto).

Alla fine di ogni turno, se questo Mostro non viene sconfitto, si muove attaccando il giocatore a sinistra.

Quando lo sconfiggi ottieni i Punti Esperienza indicati in basso a destra e la carta Mostro viene rimossa dal gioco.

Qualsiasi carta Mostro con questa abilità che viene pescata al primo turno di ogni giocatore deve essere rimossa dal gioco (pesca un'altra carta).



### SPECTRAL

Il mostro con questa abilità non blocca l'accesso al Mercato.

### SUMMON

I Mostri con questa capacità sono in grado di evocare altre creature prima di attaccare.

I Mostri Evocati (Summoned monsters) vengono posizionati nella stessa area e proteggono il loro padrone dagli attacchi: vengono attaccati prima del Mostro evocatore.

Il danno rimanente inflitto dai giocatori dopo aver sconfitto tutti i Mostri evocati viene trasferito al Mostro che li ha evocati. I mostri evocati possono attaccare lo stesso turno in cui entrano in gioco.

### TAMING X

Il Mostro con questa abilità può essere acquistato dal mercato solo se il giocatore che intende farlo tira un dado e ottiene un risultato pari o superiore al valore indicato con X.

Se il giocatore non è in grado di raggiungere questo valore dopo il tiro del dado, la creatura attacca questo giocatore e rimane nel Mercato.

Se un giocatore ha successo, può acquistare questo Mostro dal Mercato.



## Partita a più giocatori

### **PARTITA A DUE GIOCATORI: Testa a testa**

 Durata media: 20min

Entrambi i giocatori possono giocare armi, Magie e Mostri contro l'avversario. Il giocatore che elimina per primo il suo avversario ha vinto la partita.

### **PARTITA A TRE GIOCATORI: Ognuno per sè**

 Durata media: 20-30min

Ogni giocatore è obbligato a giocare armi e magie di attacco contro l'avversario alla propria sinistra (salvo se non è esplicitamente specificato sulla carta). In questa modalità generalmente il giocatore posiziona i Mostri davanti al giocatore alla sua destra per difendersi dai suoi attacchi, ma non ci sono limiti sui Mostri. Il giocatore che elimina per primo entrambi i suoi avversari ha vinto la partita.

### **PARTITA A QUATTRO GIOCATORI: Due squadre**

 Durata media: 30-60min

Il gioco diventa ancora più divertente in 4 giocatori! I giocatori si dividono in due squadre e devono unire le proprie forze e in alcuni casi sacrificarsi per sconfiggere l'altra squadra. I giocatori della stessa squadra si devono disporre alternati, ognuno con un avversario alla propria sinistra. I giocatori sono obbligati a giocare carte Arma e Magie di attacco contro l'avversario alla propria sinistra (salvo se non è esplicitamente specificato sulla carta Magia).

Le carte Mostro possono essere posizionate davanti a qualsiasi giocatore.

La squadra che elimina per primo entrambi gli avversari ha vinto la partita.

### **PARTITA A CINQUE GIOCATORI:**

 Durata media: 40+ min

In 5 giocatori, ognuno gioca per sè stesso, ma ogni giocatore ha 2 alleati (il giocatore alla propria destra e quello alla propria sinistra al momento dell'inizio della partita) e due avversari (i rimanenti due giocatori). Ogni giocatore può giocare armi, carte Magia e carte Mostro su qualsiasi giocatore. Questa modalità richiede una buona capacità strategica e anche un po' di "bluff" se si vuole sopravvivere. Il giocatore che per primo sconfigge entrambi i suoi avversari ha vinto la partita.

### **PARTITA A SEI GIOCATORI:**

 Durata media: 60+ min

In questa modalità viene simulato uno scontro tra due parti su un campo di battaglia.

Dopo aver scelto il proprio Eroe, i giocatori devono scegliere una posizione in campo.

I giocatori della stessa squadra devono stare vicini, con due giocatori ai lati in prima linea (*Scudi*) e un *Capitano* nel mezzo che proteggerà i suoi compagni di squadra lanciando incantesimi (generalmente l'Eroe con più intelligenza prende questo posto).

Ogni giocatore che si trova in prima linea (*Scudo*) può attaccare solo l'avversario che ha davanti e viceversa. Solo quando la linea del fronte è rotta e uno dei due *Scudi* viene sconfitto, gli attacchi possono essere usati contro il *Capitano* avversario.

Il *Capitano* può giocare carte Arma e carte Mostro contro gli *Scudi* avversari in prima linea e può anche difendere i suoi compagni e guadagnare esperienza uccidendo i Mostri che li stanno attaccando.

Questa è l'unica modalità di gioco in cui i Mostri seguono le stesse restrizioni di attacco delle carte Arma: le carte Mostro possono essere giocate solo davanti ai giocatori in prima linea.

Ogni giocatore può giocare carte Magia contro qualsiasi giocatore (se specificato sulla carta).

Il gioco termina quando viene sconfitto il primo *Capitano*.

Una squadra vince quando ha eliminato il *Capitano* avversario riducendo il suo Eroe a zero Punti Vita.

## Legenda delle icone



: tira un dado!



: questa icona indica il valore che il giocatore ottiene giocando la carta Tesoro. Fino alla fine del turno puoi utilizzare questo valore per comprare oggetti presenti sul Tabellone del Mercato.



: questa icona indica i danni inflitti al giocatore o Mostro attaccato.



: questa icona indica un attacco da Arma Pesante (*Heavy Weapon*).



: questa icona indica i Punti Vita aggiunti o sottratti al giocatore.



: questa icona rappresenta i Punti Intelligenza.



: questa icona indica i Punti Intelligenza necessari per utilizzare l'effetto di una carta o abilità.



: questa icona indica i Punti Vita del Mostro.



: questa icona indica un valore di Difesa di una carta o di un'abilità.

Quando un attacco infligge danni a un Eroe o a un Mostro che possiede questa abilità (o una o più carte con questa abilità davanti all'Eroe attaccato) riduci i danni inflitti del valore indicato accanto all'icona.

Village of Legends è un gioco creato e interamente illustrato da Lorenzo Lupi.

Il regolamento è disponibile online anche in altre lingue. In caso di dubbi consulta la sezione FAQ sul sito [www.VillageofLegends.com](http://www.VillageofLegends.com).

©2021 Village of Legends. Tutti i diritti sono riservati.



*Prova il nuovo  
regolamento  
interattivo!*

