

# GOLDEN CUP

La febbre per la Fantasfera è ormai dilagata. Creature di ogni sorta sono giunte da tutto il regno con il sogno di diventare Campioni di questo nuovo sport. La capitale è invasa da aspiranti talenti di ogni livello, ma come ben sapete anche i giocatori più forti non riusciranno a vincere senza una buona guida. Per questo ci siete voi, giovani allenatori che dovranno accaparrarsi i migliori talenti, gestire le finanze e costruire la squadra migliore. La competizione è agguerrita, e alla fine del campionato soltanto uno di voi guiderà la propria squadra alla vittoria della finalissima.

**Sarete voi a conquistare la leggendaria Golden Cup?**



## COMPONENTI

102 carte Campione, suddivise in 3 tipologie:



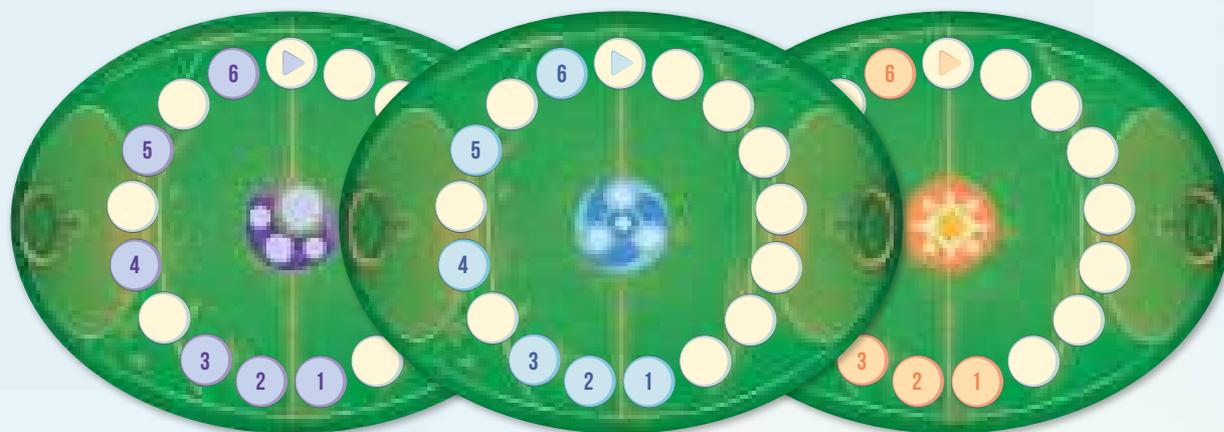
36 carte  
Bronzo



34 carte  
Argento



32 carte  
Oro



3 plance Campo

fronte

retro



16 carte Tifosi



1 plancia Campionato



10 tessere  
Abbinamento



3 sacchetti



51 segnalini Punti Fama



10 segnalini Sponsor



1 segnalino Round



12 gettoni Stallo



11 gettoni Automa



4 dadi a sei facce

## COMPONENTI PERSONALI

27 gettoni Azione del relativo colore, suddivisi in:



14 gettoni Attacco (da 1 a 4)



13 gettoni Difesa (da -1 a -4)



1 cubo Finanze



1 plancia Squadra



1 tessera Scout



1 tessera Stadio



1 carta Riepilogo

riepilogo  
punteggio finale

riepilogo fase  
campagna acquisti

# PREPARAZIONE

**A** Ogni giocatore sceglie un colore e riceve tutti i componenti personali relativi:

**A.1** 1 **plancia Squadra**, che piazza davanti a sé.

**A.2** 1 **tessera Scout** e 1 **tessera Stadio**. Piazzate le due tessere negli spazi dedicati della plancia Squadra con la faccia Bronzo visibile.

**A.3** Tutti i **gettoni Attacco e Difesa** del relativo colore. Piazzate un gettone Difesa -1, un gettone Attacco 2 e un gettone Attacco 4 nello spazio dedicato della plancia Squadra. Mettete il resto dei gettoni fuori della plancia in una **riserva personale**. Non fanno ancora parte della vostra squadra. State attenti a tenere sempre divisi i gettoni nella riserva e quelli che fanno parte della vostra squadra.

**A.4** 1 **cubo Finanze** che piazza nello spazio 4 sul tracciato finanze della plancia Squadra.

**A.5** 1 **carta Riepilogo** che piazza accanto alla plancia Squadra.

**B** Selezionate le **tessere Abbinamento** in base al numero di giocatori.

La tessera 1-6 è sempre in gioco, la tessera 1-2 si usa in due giocatori o in solitario. Le tessere 3-4 si usano in 3 o 4 giocatori, quelle 5-6 in 5 o 6 giocatori. Date 1 tessera casuale ad ogni giocatore, che la posizionerà nello spazio dedicato sulla sua plancia.

**C** Posizionate al centro del tavolo la **plancia Campo** in 1 o 2 giocatori, le **plance Campo** in 3 o 4 giocatori, o **tutte le plance Campo** in 5 o 6 giocatori.

**D** Posizionate 1 **sacchetto** e 4 **gettoni Stallo** accanto ad ogni Campo.

**E** Posizionate la **plancia Campionato** a lato dei Campi. Piazzate il **segnalino Round** sullo spazio numero 1.

**F** Mescolate separatamente le **carte Campione Bronzo, Argento, Oro** e create 3 mazzi. Piazzateli accanto alla plancia Campionato. Ogni giocatore prende tre carte Campione dal mazzo Bronzo.

**G** Mescolate le **carte Tifosi**. Ogni giocatore riceve due carte Tifosi e sceglie segretamente quale tenere e rimette l'altra in fondo al mazzo.

**H** Create una riserva comune con i **segnalini Fama e Sponsor**. Ogni giocatore riceve 5 punti Fama.

**I** Piazzate i 4 **dadi** a portata di mano.

Rimettete nella scatola tutti i componenti personali, le tessere Abbinamento, le plance Campo, i sacchetti, i gettoni Stallo e le carte Tifoso non utilizzati.

## PARTITE A 3 O 5 GIOCATORI - L'AUTOMA

*I paragrafi evidenziati con questa riga rossa servono per utilizzare l'Automa. Applicateli solo in partite a 3 o 5 giocatori o in solitario.*

Se giocate in 3 o 5 giocatori, aggiungete l'Automa alla partita. Date all'Automa una tessera Abbinamento casuale, ma non una plancia Squadra. Prendete i gettoni Automa e tenete da parte un gettone Difesa -1 e un gettone Attacco 4. Mescolate gli altri gettoni in un sacchetto. Estraiete un gettone e aggiungetelo ai due gettoni iniziali: questi formano la squadra dell'Automa. Estraiete altri 5 gettoni e posizionatevi sugli spazi Ordine di Turno da 2 a 5 della plancia Campionato. Rimettete i gettoni Automa inutilizzati nella scatola.



gettoni Automa iniziali



spazio per i gettoni

tessere Stadio, Scout e Abbinamento



# OBIETTIVO DEL GIOCO

Una partita si svolge in **6 round più una finale**. Nel corso di ogni round i giocatori prima cercano di migliorare la propria squadra e poi si affrontano in sfide 1 contro 1 contemporaneamente su diversi campi. A seconda del risultato delle sfide, e grazie ai poteri delle carte Campione che giocano, i giocatori conquistano punti Fama.

Al termine del sesto round, i 2 giocatori che hanno conquistato il maggior numero di punti Fama giocano la finale.

Il vincitore della finale vince la **Golden Cup!**

# SVOLGIMENTO DEL ROUND

Ad ogni round vengono svolte le seguenti fasi, da risolvere sempre in questo ordine. La maggior parte delle fasi può essere risolta dai giocatori contemporaneamente.

1. Inizio Round
2. Campagna Acquisti
3. Sfide

## 1. INIZIO ROUND

*Questa fase NON viene risolta nel primo round.*

Eseguite questi passi nell'ordine:

- Ogni giocatore può **scartare** un qualsiasi numero di carte Campione dalla propria mano.
- Ogni giocatore, **pesca** carte dal mazzo Campioni del proprio livello di Scout (Bronzo, Argento o Oro) **fino ad averne in mano 3**.
- Spostate di uno spazio in avanti il **segnalino Round** sulla plancia Campionato.

Se l'Automa è in gioco, aggiungete il gettone sullo spazio del round in corso alla squadra Automa.

## 2. CAMPAGNA ACQUISTI

All'inizio di questa fase ogni giocatore calcola i soldi che ha a disposizione. Per fare questo guardate il numero indicato sulla vostra tessera Stadio, aggiungete eventuali effetti dei vostri Campioni e infine sommate o sottraete il valore dei segnalini Sponsor in vostro possesso. Piazzate il **cubo Finanze** su quello spazio del tracciato finanze sulla vostra plancia. A questo punto scartate tutti i segnalini Sponsor che avevate.

Ci sono sei possibili acquisti, ognuno con il suo costo. Potete effettuare e ripetere più volte ciascun acquisto fintanto che avete soldi da spendere.

### SEGNALINI SPONSOR

Diversi effetti dei vostri Campioni vi permetteranno di ottenere segnalini Sponsor. Questi segnalini possono essere verdi (+1 soldo) o rossi (-1 soldo) e non vi daranno soldi nel momento in cui le ottenete, ma aumenteranno, o diminuiranno i vostri soldi a disposizione all'inizio della campagna Acquisti del prossimo round. Hanno effetto solo per quel round, e dovete scartarli appena ne ottenete l'effetto.

### SOLDI

Ogni giocatore ottiene i propri soldi all'inizio della Campagna Acquisti e poi li spende durante questa fase per fare vari acquisti. Ogni volta che spendete soldi arretrate il cubo Finanze sul tracciato finanze. Quando arriva a zero non potete più spendere soldi per questo round. I soldi non vengono conservati da un round all'altro, quindi è meglio spendere tutti i soldi che avete!



**1. CERCARE NUOVI GIOCATORI:** Costo 1 soldo – il giocatore può scartare quante carte Campione vuole e ripescare dal mazzo corrispondente al proprio livello di Scout fino ad avere 3 carte in mano.



**2. ACQUISTARE UN CAMPIONE:** Costo 3 soldi - il giocatore può giocare una carta Campione dalla mano. Una volta acquistato il Campione, vengono applicati tutti gli effetti immediati eventualmente presenti sulla carta. Da quel momento, può schierare il Campione acquisito. Piazzate il Campione in uno slot libero sulla vostra plancia; non è molto importante dove, potrete spostarlo liberamente prima della partita.



**3. SVILUPPARE IL PROPRIO SCOUT:** Costo 3 soldi. Il vostro livello di Scout indica da quale mazzo potete pescare carte Campione. I mazzi Argento e Oro contengono Campioni molto più forti!



**4. SVILUPPARE IL PROPRIO STADIO:** Costo 3 soldi nei round 1 e 2, 2 soldi nei round 3 e 4, 1 soldo nei round 5 e 6, come segnalato sulla plancia Campionato. Sviluppare lo Stadio aumenta i soldi che avrete a disposizione nei prossimi round.

Lo Scout e lo Stadio hanno 3 livelli: Bronzo ed Argento stampati fronte/retro sulla relativa tessera e Oro stampato sulla plancia. Quando sviluppate lo Scout o lo Stadio la prima volta, girate la tessera corrispondente sul lato Argento. Quando sviluppate la seconda volta, eliminate la tessera corrispondente e rivelate il livello Oro stampato sulla plancia.



**5. ALLENARE LA SQUADRA:** Costo 1 soldo per migliorare di 1 il valore di un gettone Attacco o migliorare di 2 un gettone Difesa.



**6. APPRENDERE NUOVI SCHEMI:** Costo 2 soldi per aggiungere alla propria squadra 1 gettone Attacco di valore 1 o un gettone Difesa di valore 2.

Quando avete utilizzato tutti i soldi a vostra disposizione la vostra fase Campagna Acquisti termina. Quando tutti i giocatori hanno terminato questa fase, si passa alla fase Sfide.

### AGGIUNGERE E MIGLIORARE I GETTONI DELLA PROPRIA SQUADRA

Ogni volta che un acquisto o un effetto di un Campione vi dice di migliorare un gettone potete scambiare un gettone della vostra squadra con uno della riserva di valore migliore. Alcuni effetti migliorano i gettone Attacco, altri quelli di Difesa. Per esempio se ottenete un "migliora 2", potete scambiare un gettone Difesa di valore -1 con un gettone Difesa di valore -3. I gettone di valore 4/-4 non possono essere migliorati. Se non avete nella vostra riserva personale il gettone necessario per eseguire un miglioramento, perdetevi quel miglioramento.

Alcuni effetti, invece, vi permettono di aggiungere un gettone di un determinato valore. Prendetelo dalla riserva personale e aggiungetelo alla vostra squadra. Se non avete nella vostra riserva personale il gettone necessario, potete aggiungerne uno di un valore inferiore.

Alcuni effetti vi chiederanno di scartare un gettone dalla squadra; in questo caso rimettetelo nella riserva.



*Esempio: Dario è al terzo round. Ha già migliorato il proprio Stadio, quindi ottiene 5 soldi. Ha anche un Campione che gli fornisce 1 soldo aggiuntivo, e un segnalino sponsor verde. In questo round ottiene un totale di 7 soldi, piazza il segnalino finanze sul 7 e scarta il segnalino sponsor.*

*Non ha carte che gli piacciono, quindi decide di non giocarne subito. Come prima azione paga 3 soldi per sviluppare il proprio Scout e portarlo ad Argento. Dato che ha ancora 4 soldi, ne paga 1 per scartare tutte e tre le carte e ripescarne altre 3, ma stavolta dal mazzo Argento, visto che ha appena sviluppato lo Scout. Come ultima azione paga gli ultimi 3 soldi per giocare uno dei Campioni che ha in mano.*



### 3. SFIDE

#### PREPARAZIONE DELLA SFIDA

La tessera Abbinamento indica al giocatore su quale Campo giocherà, e di conseguenza quale avversario affrontare. Mettete **tutti i gettoni** della vostra squadra (solo quelli sulla plancia, non quelli nella vostra riserva) dentro al sacchetto del relativo Campo; il vostro avversario farà lo stesso.

Se siete abbinati con l'Automa, prendete i gettoni dell'Automa e aggiungeteli nel sacchetto.

Aggiungete 4 gettoni Stallo in ogni sacchetto.

Ciascun giocatore **dispone le carte Campione** della propria squadra nei relativi slot della propria plancia a propria scelta. Nel caso in cui un giocatore avesse giocato più di 4 Campioni, posizionerà quelli non schierati in una apposita sezione a fianco della plancia (la "panchina").

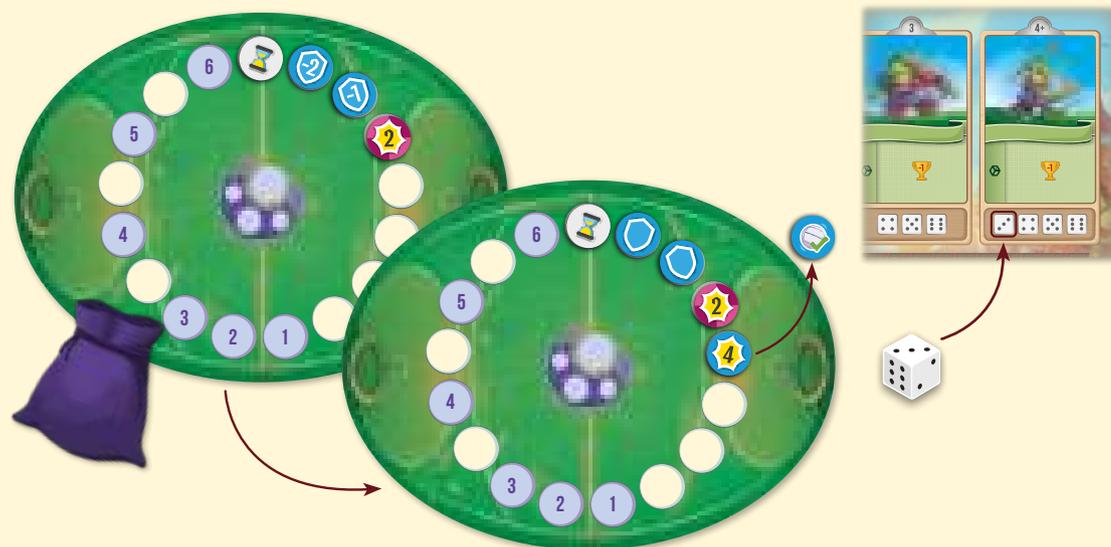
Applicate **eventuali effetti** dei Campioni schierati. Gli effetti dei Campioni non schierati non vengono applicati durante la sfida.

#### SVOLGIMENTO DELLA SFIDA

Un giocatore inizia ad **estrarre un gettone alla volta** dal sacchetto e lo posiziona nello spazio  della plancia Campo.

- Se viene estratto un gettone **Stallo**, non succede niente. Continuate a pescare.
- Se viene estratto un gettone azione **Difesa**, non accade nulla in questo momento. Continuate a pescare.
- Se viene estratto un gettone azione **Attacco**, determinate il valore dell'Attacco sottraendo al valore del gettone Attacco estratto tutti gli eventuali gettoni Difesa dell'avversario eventualmente già estratti.

Se il valore è zero o inferiore a zero, **l'Attacco è stato bloccato**.



*Esempio: Dario e Mirko hanno schierato i propri Campioni e messo i gettoni nel sacchetto: inizia la sfida! Il primo gettone estratto è un gettone Stallo: non succede niente. Il secondo gettone estratto è un gettone di Mirko, una Difesa -2. Si estrae ancora, un'altra Difesa di Mirko, stavolta -1. Attenzione, esce un gettone di Dario, un Attacco 2, tuttavia sono visibili i 2 gettoni Difesa di Mirko che valgono in totale -3. Applicati all'azione la rendono negativa (2-3=-1) e quindi Dario non riesce a tirare! I gettoni Difesa vengono girati e si continua. Esce un gettone Attacco di Mirko, un 4, e non ci sono difese avversarie visibili! Quindi tira il giocatore nello slot 4. Purtroppo è un giocatore base, quindi Mirko perde 1 Punto fama. Tira il dado e fa 3, che è uno dei numeri visibili sotto a quello slot! Quindi è Punto! Mirko gira il gettone azione e si continua ad estrarre. Per ora il risultato è 1 a 0.*

Se, invece, il valore è maggiore di zero, il giocatore in Attacco **individua il proprio Campione che tira**. Se il valore è 1, vorrà dire che tira il Campione nello spot n. 1, se il valore è 2 il Campione nello spot n. 2 e così via.

Applicate gli eventuali **effetti di tiro** del Campione individuato.

Il giocatore che esegue l'Attacco **tira un dado**. Se il risultato è uguale a uno di quelli stampati sotto lo slot del Campione, il Campione ha segnato!!! Girate il gettone Attacco ad indicare che quel giocatore ha segnato un punto. Se invece il dado mostra un valore inferiore a quelli stampati nello slot del Campione che sta effettuando l'Attacco, il tiro è fallito! Il gettone Attacco non viene girato.

Sia in caso di Attacco segnato che in caso di Attacco fallito, girate tutti gli eventuali gettoni Difesa avversari coinvolti (cioè quelli pescati prima di questo Attacco). Non avranno più effetto per il resto della sfida.

Si procede estraendo un nuovo gettone.

Quando risolvete un Attacco dell'Automa, calcolate normalmente il valore dell'Attacco e individuate lo slot corrispondente sulla vostra plancia. Tirate solo un dado e controllate il risultato con i valori stampati sotto lo slot. L'Automa non ha nessun effetto di tiro, semplicemente segna se il dado mostra uno dei valori stampati nello slot individuato.

## EFFETTI DI TIRO

Alcuni Campioni hanno degli effetti di tiro, che si attivano quando quel Campione effettua un tiro.

Molti di questi effetti aggiungono dadi. Tirate tutti i dadi contemporaneamente; segnate il punto se anche un solo dado corrisponde a uno dei valori stampati nello slot. Tuttavia anche se più dadi corrispondono, segnate sempre solo un punto.

### I CAMPIONI STAMPATI SULLA VOSTRA PLANCIA

I quattro Campioni stampati sulla plancia sono molto goffi e sgraziati, quindi quando tirano il pubblico li fischia! Ogni volta che uno dei Campioni base tira, perdetevi un punto Fama. Cercate di coprirli al più presto piazzandovi sopra dei Campioni degni di tale nome!

## FINE DI UNA SFIDA

La sfida termina quando piazzate un gettone sullo spazio della plancia Campo che riporta il **numero del round in corso**, oppure prima se non ci sono più gettoni da pescare. Al termine della sfida, i giocatori guadagnano punti Fama in base al risultato.

**PAREGGIO:** ogni giocatore guadagna 2 punti.

**VITTORIA DI UN GIOCATORE:** quel giocatore guadagna 3, 4, 5 punti Fama a seconda del livello del proprio Scout, oltre ad un numero di punti Fama pari alla differenza di punti segnati durante la sfida.

*Esempio: un giocatore ha lo Scout Argento e vince una sfida 3 a 1. Guadagna 4 punti Fama (Scout Argento) + 2 punti Fama (differenza punti segnati) per un totale di 6 punti Fama!*

Al termine della sfida, ciascun sacchetto viene svuotato. Ogni giocatore riprende i propri gettoni Azione e li ripone nello spazio dedicato sulla propria plancia, mentre i gettoni Stallo rimangono sul Campo.

In partite a 3 o 5 giocatori, l'Automa non guadagna punti Fama.  
Al termine della Sfida rimettete da parte i gettoni Automa.

# TERMINE DEL CAMPIONATO E SFIDA FINALE

Alla fine del sesto round, il campionato finisce e ogni giocatore calcola il suo punteggio:

1. Punti Fama dei **segnalini Fama** in proprio possesso;
2. Punti Fama conquistati grazie agli **effetti Fine Partita** presenti sulle carte di tutti i Campioni della propria squadra;
3. Calcolate i soldi come all'inizio della fase Campagna Acquisti, quindi ottenete i punti Fama indicati nello spazio dove si trova il vostro **culo Finanze**.
4. Punti Fama in base alla condizione indicata sulla propria **carta Tifosi**.

12 giocatori che hanno totalizzato più punti, vanno in finale! In partite a due giocatori, se un giocatore ha totalizzato 6 o più punti Fama in più dell'avversario, quel giocatore vince la partita direttamente senza giocare la sfida finale.

In caso di parità tra 2 o più giocatori, va/vanno in finale il giocatore/i giocatori che ha/hanno giocato più Campioni. In caso di ulteriore parità, vanno in finale i giocatori che hanno più Campioni Oro e quindi Argento. In caso di perdurante parità, i giocatori tirano un dado e il giocatore che tira il risultato più alto va in finale.

Quanto sopra non vale, naturalmente, nel caso in cui solo 2 giocatori arrivino primi a pari punti, seguiti dagli altri giocatori. Quei 2 giocatori si sfideranno in finale.

### PUNTI FAMA

I punti Fama sono dei segnalini che indicano l'apprezzamento della vostra squadra. Li guadagnate principalmente vincendo o pareggiando le partite, ma anche grazie ad effetti dei vostri Campioni. Potete anche perderli. Ogni volta che li guadagnate prendete un pari numero di segnalini fama dalla riserva, se li perdete riconsegnatene pari ai punti persi. Se non avete segnalini fama, non potete perderne! Gli effetti di fine partita dei Campioni si applicano solo al termine del campionato.

## LA SFIDA FINALE

I giocatori si sfidano in finale secondo le regole ordinarie. Non c'è un'ulteriore fase Campagna Acquisti prima della finale, svolgete direttamente una fase Sfida, giocando su un Campo a scelta e pescando gettoni fino allo spazio 6 della plancia Campo.

Il giocatore che vince la finale è il Campione e vince la partita.

In caso di parità alla fine della partita, si procede ai **Rigori**.

## RIGORI

Anzitutto, ciascun giocatore sceglie quali Campioni schierare nei quattro slot. Quindi, ciascun giocatore, a partire dal più giovane, effettua un tiro con il Campione nel proprio slot n. 4+. Se entrambi segnano o entrambi sbagliano, si procede con i Campioni schierati nello slot n. 3 e così via. Nel raro caso in cui tutti i Campioni nei quattro slot abbiano tirato, ripetete a partire da quello nello slot n. 4+.

Non appena un giocatore sbaglia e l'altro segna, la sfida finale termina con la vittoria della Golden Cup da parte del giocatore che ha segnato l'ultimo rigore tirato!



## I CAMPIONI

Nel corso della partita, i giocatori acquisiscono e giocano carte Campione. I Campioni possono avere una o più caratteristiche (5 diverse icone) ed alcuni effetti.



Tipo di effetto:

**⚡ Immediato:** Si applica una sola volta appena il Campione viene giocato.

**🎯 Tiro:** Si applica quando il Campione tira durante una sfida.

**∞ Continuo:** Si applicano per il resto del gioco. Durante una partita l'effetto continuo si applica soltanto se il Campione è schierato (non è in panchina). Alcuni effetti continui si attivano quando si verifica una certa condizione.

**🏆 Fine Partita:** Assegna punti Fama al termine del campionato.

**IMPORTANTE!** Quando applichi un effetto immediato o continuo che riporta le icone delle abilità, si contano sempre anche quelle sulla carta appena giocata.



*Esempio:*

*Se giochi Cespuglio come prima carta Campione giocata, applichi l'effetto immediato (ottiene un gettone Difesa -1) e applichi anche l'effetto continuo (ottiene un miglioramento su un gettone Attacco poiché possiedi un'icona ). Per ogni altra icona che giocherai, applicherai l'effetto continuo di Cespuglio.*

## MODALITÀ SOLITARIO

Se volete giocare una partita in solitario, effettuate normalmente la preparazione per due giocatori, voi e l'Automa, con le seguenti modifiche.

Decidete il livello di difficoltà dell'Automa e date all'Automa una plancia Squadra.

**1) DILETTANTE.** Preparate i gettoni Automa come nel gioco base.

Date all'Automa una tessera Scout dal lato Bronzo.

**2) PROFESSIONISTA.** Preparate i gettoni Automa come nel gioco base, poi estraete un altro gettone e aggiungetelo sullo spazio 5 della plancia Campionato (ci saranno due gettoni sullo spazio 5).

Date all'Automa una tessera Scout dal lato Argento.

**3) LEGGENDA.** Preparate i gettoni Automa come nel gioco base, poi estraete altri due gettoni e aggiungeteli sugli spazi 3 e 5 della plancia Campionato (ci saranno due gettoni sugli spazi 3 e 5).

Non date la tessera Scout all'Automa: il suo livello Scout di partenza sarà Oro!

## SVOLGIMENTO

L'Automa non seleziona il suo livello Finanze e non usa carte Campione, né ha una carta Tifosi. Usa solo i gettoni Automa durante le sfide. All'inizio di ogni round, aggiungete normalmente alla Squadra Automa il gettone (o i gettoni) del round in corso.

Se l'Automa vince una sfida, guadagna punti Fama come un giocatore normale, ossia pari al valore indicato dal suo livello di Scout più la differenza di punti segnati durante la sfida. Se pareggia una sfida, guadagna 2 punti Fama come voi.

## TERMINE DEL CAMPIONATO

Se voi o l'Automa avete 6 o più punti Fama di differenza, chi ha più punti vince. Altrimenti giocate la sfida finale.



## APPENDICE

Di seguito è riportata una panoramica delle icone utilizzate nel gioco e le descrizioni delle carte più particolari.



Scarta un altro Campione che hai già giocato (non puoi giocare per primo un Campione con questo effetto)



Tira un dado aggiuntivo



Prendi un segnalino Sponsor del tipo indicato



Gettone Attacco e gettone Difesa di valore generico



Sostituisci un tuo gettone del tipo indicato con uno dello stesso tipo dal valore aumentato di uno



Guadagna i punti Fama indicati per ogni icona del tipo indicato che i tuoi Campioni possiedono



Prendi dalla tua riserva il gettone indicato e mettilo nello spazio apposito sulla tua plancia



Scarta un gettone del tipo indicato dalla tua plancia e rimettilo nella tua riserva



All'inizio di ogni round, nella fase Campagna Acquisti, incrementa di 1 o 2 le tue finanze



Ogni volta che giochi un Campione che ha l'icona indicata a sinistra ottieni l'effetto a destra



Ogni volta che segni ottieni quanto indicato a destra



Tira un dado aggiuntivo per ogni icona del tipo indicato che i tuoi Campioni possiedono



Se i tuoi Campioni possiedono il numero indicato di icone ottieni l'effetto a destra



A fine partita ottieni un punto per ogni Campione della tipologia indicata (bronzo o Argento) che hai giocato



Ottieni il miglioramento indicato a sinistra per ogni icona del tipo indicato che i tuoi Campioni possiedono

### 3 - IL SAGGIO GIM ∞

 Quando migliori lo Stadio prendi un segnalino Sponsor -1

### 44 - GOLEM DI PIETRA ∞

Calcola il +1 quando la Difesa ha effetto durante la sfida

### 47 - BLOB ∞

Calcola il -1 quando l'avversario attacca durante la sfida

### 54 - AUTOBOT ▶

1 punto Fama per ogni icona abilità diversa (max 5) che i tuoi Campioni possiedono

### 62 - CAVALIERE NERO ▶

1 punto Fama per ogni tipo di effetto diverso che i tuoi Campioni possiedono (max 4)

### 64 - CAPOSQUADRA ∞

Ogni volta che migliori lo Stadio o lo Scout aumenta il valore di un tuo gettone Attacco di uno e ricevi un segnalino Sponsor +1

### 90 - GOLEM D'ORO ⚡

Ottieni tutti gli effetti indicati a sinistra per ogni icona del tipo indicato a destra che i tuoi Campioni possiedono

### 97 - LA SFINGE ▶

1 punto Fama per ogni Campione che ha almeno un effetto continuo

### 99 - SIGNORE DELLA FORESTA ⚡

Se i tuoi Campioni possiedono tutte e 5 le icone abilità, questo Campione segna senza tirare il dado

### 101 - IPPOGRIFO ∞

Nella fase Campagna Acquisti, incrementa di 1 le tue finanze per ogni coppia di icone indicate che i tuoi Campioni possiedono

## RINGRAZIAMENTI

**Gabriele** - Questo gioco lo dedico a Laura e ai nostri splendidi Margot, Juliet e Gregory, che ringrazio infinitamente per tutte le idee avute, le sfide fatte e le scoppole che mi ha inflitto!

**Simone** - Una dedica speciale a Sara, mia figlia, grande giocatrice di Golden Cup. Ringrazio anche tutti i playtester in particolar modo: Samantha, Ido Traini, Claudio Cicalà, Andrea Giuliani, Paolo Prioretti, Paolo Mori, Andrea Mezzotero, Pierpaolo Paoletti, i ragazzi di Giochi & Gioco, i giocatori dello STED e tutti quelli che hanno provato il gioco.

## CREDITI

**Autori:** Simone Luciani  
Gabriele Bubola

**Illustrazioni:** Alessandro "Kapakkione" Costa

**Direzione Artistica:** Arianna Santini

**Grafica:** Giada Lo Duca  
Arianna Santini

**Edizione a cura di:** Giuliano Acquati



Cranio Creations S.r.l.  
Via E. Romagnoli 1  
20146, Milano - Italia  
[www.craniocreations.it](http://www.craniocreations.it)