



# REGOLE AVANZATE



## DOPIO MAZZO DOPIO DIVERTIMENTO

Nel duello che vi troverete ad affrontare sarete molto preparati! Ogni maghetto DEVE avere 2 mazzi a sua disposizione ed unirli!

**Regole aggiuntive:**

- Ad ogni inizio turno pesca 2 carte
- Attenzione al colore della concentrazione (colore sullo sfondo del nome), ogni punto concentrazione vale per evocare le carte con lo stesso colore e vale mezzo punto concentrazione se usata per evocare creature di un colore differente.
- Hai il doppio dei punti vita (10 +10)



**Esempio: Mazzo Pirati + Creature fantastiche**  
Per evocare una carta del mazzo Pirati che necessita due punti concentrazione avrai bisogno di:

- A 2 Doblioni**
- B 4 Arcobaleni**
- C 1 Doblone + 2 Arcobaleni**

se il tuo mazzo doppio è PIRATI+PIRATI la concentrazione è sempre la stessa!



## POTERE DIROMPENTE!

Dopo che giochi una carta potere e la inserisci negli scarti, rimescola il tuo mazzo con la pila degli scarti. Potresti essere così fortunato da riprenderlo il turno successivo o ritrovare le tue creature che erano già state scartate in precedenza.



## EQUIPAGGIO IN VIAGGIO

Hai messo in gioco un equipaggiamento e l'hai vincolato ad una creatura.

Se hai una nuova creatura che pensi meriterebbe di più quell'equipaggiamento, Riutilizza la concentrazione necessaria e sposta la carta equipaggiamento sulla creatura scelta.



## IL TECNICO PIGNOLO

La concentrazione si occupa per ogni carta e non viene mai liberata. Se vuoi liberare dei punti concentrazione, devi scartare delle carte che hai già in gioco che la occupano.

**Esempio: Mazzo Pirati**

Ci troviamo nel secondo turno: se sei in possesso di una carta concentrazione e hai una concentrazione in gioco occupata dalla Ciurma (COSTO X1) e ora vorresti evocare lo squalo (COSTO X2), libera un punto concentrazione scartando la ciurma ed evoca così lo squalo.



## E NELLE ONDE, CHE BARAONDE

Un gioco che riprende tutte le regole sopra: Doppio mazzo, Potere dirompente, equipaggio in viaggio e il tecnico pignolo.

Si pescano 2 carte per turno, se evochi un potere si "resetta" il tuo mazzo, puoi spostare gli equipaggiamenti e devi stare attento alla gestione della tua concentrazione.

## I GIGANTI A DUE TESTE (PER 4 GIOCATORI)

Si gioca in due contro due: ogni giocatore (col proprio mazzo) gestisce le sue creature ma i poteri di guarigione possono essere utilizzati sul proprio compagno di gioco.

## PROPONI LE TUE REGOLE

Si potrebbero creare molte regole avanzate, se vuoi proporci delle nuove regole intriganti che vuoi condividere, contattaci su [info@zambogames.it](mailto:info@zambogames.it) Le testeremo e poi condivideremo sul nostro sito!