



The background is a dark, horror-themed illustration. At the top, three white, sad-looking ghosts float. Below them, the title 'THE BINDING OF ISAAC' is written in a large, red, 3D blocky font with a yellow outline. Underneath that, 'FOUR SOULS' is written in a smaller, pink, pixelated font. The central scene shows three baby-like characters on a dark floor. The one on the left is bald with a single eye and a wide, toothy grin. The one in the middle is bald with two large eyes and is crying while holding a red die. The one on the right has blonde hair with a red bow and is crying while holding a red heart. They are surrounded by various items: a bomb, gold coins, a book with a star on it, a knife, a pill, and several large, grotesque skulls with open mouths. The overall tone is dark and macabre.

THE BINDING OF ISAAC FOUR SOULS

IL MEGA
REGOLAMENTO
ESTESO

C'è ancora qualcosa che non vi è chiaro? State giocando e non siete certi di come applicare le regole a una situazione specifica? Volete semplicemente leggere una versione più dettagliata delle regole e capire finalmente cosa sia la dannata Priorità?

Siete nel posto giusto! Questo regolamento per The Binding of Isaac è nella sua versione estesa e completa, e vi trasformerà nei giocatori perfetti, degni di venire adottati dalla Mamma in persona!

PREPARAZIONE

Mescolate singolarmente i **mazzi Tesoro, Bottino e Mostri**. Se decidete di usarlo, mescolate anche il mazzo Stanze. Lasciate vicino a ogni mazzo una zona in cui verranno scartate le carte appartenenti a quel mazzo, chiamata scarti.

Piazzate le prime due carte del mazzo Tesoro a faccia in su accanto al mazzo Tesoro. Questi sono gli **oggetti del negozio** iniziali che andranno a formare due **spazi negozio**.

Piazzate le prime due carte del mazzo Mostri a faccia in su accanto al mazzo Mostri, che andranno a formare due **spazi mostro**. Se durante la preparazione in questi due spazi viene inserita una eventuale carta evento (cioè una carta mostro che non mostra statistiche; vedi **Tipi di Carte**), mettetela in fondo al mazzo Mostri e rimpiazzatela con la prima carta del mazzo. Ripetete questo passaggio finché entrambi gli spazi mostro non contengono delle carte **mostro**.

La riserva di monete da 1¢ deve contenere almeno 100¢, ma potete decidere di aumentare il numero di ¢ presenti nella riserva per la partita. 🪙🪙🪙

Se state giocando con il mazzo Stanze, piazzate la prima carta del mazzo Stanze a faccia in su accanto al mazzo Stanze. Questa carta sarà la **stanza** iniziale che andrà a formare uno **spazio stanza**.

Se state giocando con le **anime bonus**, mescolatele e sceglietene tre in modo casuale. Queste tre carte sono le **anime bonus attive** della partita e vengono piazzate a faccia in su accanto all'area di gioco. 👻

Distribuite in modo casuale a ciascun giocatore una **carta personaggio** insieme al suo specifico **oggetto iniziale**. All'inizio della partita, i personaggi sono scarichi (la carta è in posizione orizzontale) e gli oggetti iniziali sono **carichi** (la carta è in posizione verticale). Tutte le altre abilità che si innescano all'inizio della partita vengono innescate, per esempio l'abilità di Eden. Nessuno ha **priorità** in questo momento (vedi **La Priorità** e **La Pila**), quindi tali abilità si risolvono immediatamente.

EH! TU! SI PROPRIO TU!
NON FARTI SPAVENTARE DALLA PAROLONA
PRIORITÀ CHE HAI LETTO POCO FA. SO CHE PUÒ FAR
PAURA MA RIMANIAMO CALMI. L'AFFRONTEREMO
ASSIEME MANO NELLA MANO.

Distribuite tre carte bottino e 3¢ a ciascun giocatore. I giocatori aggiungono le carte bottino ricevute alla propria **mano**.

Infine, dovete scegliere il giocatore iniziale: il giocatore più triste gioca per primo! Potete anche tirare un dado ciascuno (il tiro più basso gioca per primo!) o usare qualsiasi altro metodo equo per scegliere in modo casuale, se preferite. La partita ha quindi inizio e il primo giocatore svolge il primo turno.

TIPI DI CARTE

CARTE TESORO

Le carte tesoro si trovano nel mazzo Tesoro, e quando sono **in gioco** (vedi **Zone di Gioco**), le carte tesoro sono considerate **oggetti** sia quando sono controllate da un giocatore sia quando si trovano negli spazi negozio.



Durante il corso della partita i giocatori otterranno degli oggetti. Gli oggetti hanno un'ampia varietà di abilità, che vanno dal modificare le regole di gioco fino all'interagire con altri giocatori e mostri (vedi **Abilità**). Gli oggetti sotto al proprio controllo vanno piazzati a faccia in su davanti a sé.

Quando una carta indica a un giocatore di **ottenere +X tesoro**, quel giocatore prende il relativo numero di carte dalla cima del mazzo Tesoro e le mette in gioco sotto il suo controllo.

GIUSTO PER SPECIFICARE: L'OGGETTO INIZIALE
DI UN GIOCATORE È OVVIAMENTE CONSIDERATO
UN OGGETTO MA, RISPETTO AGLI ALTRI PRESENTI
ALL'INTERNO DI THE BINDING OF ISAAC,
POSSIEDE LA QUALITÀ "INIZIALE".
VOI VI CHIEDERETE: "E QUINDI?"... E QUINDI
NIENTE, ERA PER COMPLICARVI LA VITA.

BORDI DEGLI OGGETTI

Le carte tesoro possono avere il bordo argentato o dorato. Di per sé, il colore del bordo non ha un significato meccanico ma serve a ricordare i tipi di abilità

della carta: una carta col bordo dorato (un oggetto attivo) possiede una o più abilità attivate e/o abilità attivate con un costo, mentre una carta col bordo argentato (un oggetto passivo) non possiede abilità attivate ma abilità statiche o innescate.

OGGETTI DEL NEGOZIO

Gli oggetti negli spazi del negozio vengono chiamati **oggetti del negozio**, e possono essere acquistati durante il gioco (vedi **Acquistare**). A meno che non venga specificato diversamente, le abilità di un oggetto non funzionano mentre questo si trova nel negozio, ad eccezione delle abilità innescate che si attivano quando un oggetto entra o esce dal gioco.

CARTE BOTTINO

Le carte bottino si trovano nel mazzo Bottino e nelle mani dei giocatori. Quando a un giocatore viene indicato di **ottenere +X bottino**, quel giocatore pesca il relativo numero di carte dalla cima del mazzo Bottino e le aggiunge alla propria mano. Le carte bottino vengono tenute in mano finché non vengono **giocate** o **scartate**. Le mani dei giocatori sono segrete, ma tutti possono contare il numero di carte che compongono la mano di un giocatore.



I giocatori possono giocare carte bottino dalla propria mano quando hanno la priorità (vedi **La Priorità** e **La Pila**) e la possibilità di giocare una carta bottino (vedi **Struttura del Turno**). Quando vengono giocate le carte bottino, queste vengono aggiunte alla **Pila** chiamandole **bottino**. Quando un **bottino** viene risolto occorre svolgere la relativa **abilità del bottino** (vedi **Abilità**) seguendo le istruzioni indicate nel testo della carta, e successivamente mettere la carta negli scarti del mazzo Bottino.

Alcune abilità o effetti possono permettere ai giocatori di giocare carte bottino da altre zone. In questi casi, si applicano comunque il timing e le regole per giocare una carta bottino, a meno che non venga specificato il contrario. Altre abilità, invece, permettono ai giocatori di giocare carte bottino come parte della risoluzione. In questi casi, le regole sul timing non vengono applicate, a meno che non sia specificato diversamente, ma le regole sul giocare una carta bottino si applicano normalmente. Esistono anche abilità che permettono ai giocatori di giocare carte bottino senza utilizzare l'azione **giocare una carta bottino**. Questa eventualità verrà specificata nel testo dell'abilità, se presente.

ODDIO!

UN'ALTRA PAROLA IMPEGNATIVA: IL TIMING. DEVI SAPERE CHE IL REGOLAMENTO DI **THE BINDING OF ISAAC** SI ISPIRA A UN FAMOSO GIOCO DI CARTE CON I MAGHI CHE SI LANCIANO LE MAGIE UTILIZZANDO IL MANA DELLE TERRE ECCETERA ECCETERA. MAGARI LO CONOSCI PURE. PURTROPPO NON È SUBITO INTUITIVO PER I NEOFITI, MA TE LO SPIEGHIAMO NOI, NON TI PREOCCUPARE. IL TIMING SI RIFERISCE AL CONCETTO DI QUANDO E IN QUALE ORDINE SI VERIFICHERANNO GLI EFFETTI. LO SAPPIAMO, È ANCORA POCO CHIARO, MA ASPETTA DI ARRIVARE NELLA PARTE DEDICATA ALLA PILA.

CARTE MOSTRO

Le carte mostro si trovano nel mazzo Mostri. Quando sono **in gioco**, le carte mostro possono essere considerate **mostri** (se presentano delle statistiche) o **eventi** (se non presentano delle statistiche).

ERA PIÙ FACILE DIRE CHE UN MOSTRO LO RICONOSCI PERCHÉ NELLA PARTE BASSA DELLA CARTA C'È UN PICCOLO TESCHIO E UNA LINEA GIALLA... MA VA BENE LO STESSO, DAI!



Se un'abilità su una carta mostro non specifica un particolare giocatore, ma si riferisce a "te", vuol dire che parla del giocatore attivo.

Le abilità delle carte mostro funzionano solo mentre queste sono in gioco, a meno che non sia specificato diversamente. Le abilità delle carte mostro non funzionano quando diventano anime in possesso dei giocatori, a meno che non sia specificato diversamente.

MOSTRI

Le carte mostro non evento che presentano delle statistiche diventano mostri quando sono in gioco, e si trovano negli **spazi mostro**.

I **mostri** possono essere attaccati, a meno che non sia specificato diversamente (vedi **Attaccare**).

Quando un mostro viene ucciso, fornisce una ricompensa, come indicato nel riquadro ricompensa sulla carta (quello di prima con il teschio e la linea gialla n.d.r.). È sempre il **giocatore attivo** (cioè il giocatore che sta svolgendo il proprio turno) a ricevere la ricompensa quando un mostro muore, a prescindere da chi l'abbia effettivamente ucciso. Lo stesso vale anche per eventuali anime da ottenere quando un muore un **boss**.

Le **carte boss** sono un tipo di carte mostro non evento. Di solito sono più difficili da uccidere rispetto agli altri mostri ma forniscono ricompense migliori, incluse delle **anime**! Le carte boss di solito presentano un'icona anima in basso a destra. Quando un mostro con un'icona anima muore, il giocatore attivo lo ottiene come anima a meno che non sia specificato diversamente.

EVENTI

Le carte evento sono carte mostro che non mostrano statistiche. Diventano **eventi** quando sono in gioco e anch'esse si trovano negli **spazi mostro**, ma non possono essere attaccate.

A meno che non sia specificato diversamente, tutte le abilità presenti sulle carte evento sono abilità innescate (vedi **Abilità**) che si attivano **quando la carta entra in gioco**. Se una carta evento presenta abilità multiple, queste si attivano tutte quando l'evento entra in gioco, a meno che non sia specificato diversamente.

Quando ciascuna abilità dell'evento è stata risolta o annullata, la carta viene messa negli scarti del mazzo Mostri.

Se un evento esce dal gioco, le sue abilità vengono rimosse dalla pila.

Le **carte maledizione** sono un tipo di carte evento che presentano la parola chiave **maledizione** (vedi **Parole Chiave**). Il giocatore attivo sceglie quale giocatore riceve eventuali maledizioni rivelate che vengono piazzate a faccia in su accanto al personaggio del giocatore scelto. Quando un giocatore muore, tutte le maledizioni sotto il suo controllo vengono messe negli scarti del mazzo mostri.

ANIME

Molte carte di tipi diversi presentano un'icona **anima** . Quando un giocatore controlla una carta con un'icona anima, questa viene considerata non più come la carta che è ma come un'anima utile ai fini della vittoria, che gli fornisce un valore di anime indicato dall'icona sulla carta stessa, ma che può anche essere determinato da un effetto che specifica un valore. Le anime sono molto importanti: quando un giocatore controlla un valore di anime totale pari a 4, vince la partita! I giocatori tengono le anime sotto il loro controllo a faccia in su accanto al proprio personaggio. Il numero di anime controllate dai giocatori è un'informazione pubblica.

Ci sono diversi modi per ottenere carte con l'icona anima. Se la carta presenta un riquadro ricompense, il giocatore attivo (a meno che non sia specificato altrimenti) la ottiene come anima quando questa

muore o viene distrutta. In alternativa, probabilmente un'abilità della carta specificherà quali condizioni devono essere soddisfatte o cosa deve accadere prima che la carta possa essere ottenuta come anima.

Anche se una carta considerata **anima** ha un valore di anime maggiore di 1, viene comunque considerata una cosa singola. Questo significa che una carta considerata anima con un valore di anime di 2, può essere distrutta o rubata, per esempio, proprio come qualsiasi altra carta considerata anima con un valore di anime pari a 1. Inoltre, se un'abilità fa riferimento all'ottenere o ricevere un'anima, dà anche la possibilità di ottenere una carta anima che può dare al giocatore una o più anime.

Tuttavia esistono diverse abilità nel gioco che fanno riferimento al numero di anime controllate da un giocatore. Queste abilità si riferiscono al **valore di anime totale** controllato dal giocatore.

ANIME BONUS

Quando avrete più dimestichezza con le meccaniche del gioco, vi incoraggiamo ad aggiungere le **anime bonus** alle vostre partite.

Quando iniziate una partita che include le anime bonus, mescolatele e sceglietene 3 in modo casuale. Queste 3 saranno le **anime bonus attive** per la partita.

Tali carte non vengono aggiunte a nessun mazzo e vengono invece piazzate a faccia in su accanto all'area di gioco. Prima di essere ottenute, le anime bonus sono considerate fuori dal gioco.

Quando le condizioni di un'anima bonus vengono soddisfatte, questa viene ottenuta e diventa un'**anima**. Da quel momento in poi, verrà considerata come qualsiasi altra anima sotto il controllo di un giocatore.

Le anime bonus possono essere ottenute solo una volta per partita. Se un'anima bonus viene distrutta, questa viene piazzata a faccia in giù accanto all'area di gioco e non potrà essere ottenuta nuovamente.

IL CONSIGLIO MIGLIORE È IL SEGUENTE: RIMETTETE L'ANIMA BONUS DISTRUTTA DIRETTAMENTE NELLA SCATOLA DEL GIOCO. IN QUESTO MODO FARETE MENO CONFUSIONE SUL TAVOLO.



CARTE PERSONAGGIO

All'inizio della partita, le carte personaggio sono fuori dal gioco. Quando la partita ha inizio, a ogni giocatore viene assegnata in modo casuale una carta personaggio da giocare sotto al proprio controllo (vedi **Preparazione**). Quando sono in gioco, le carte personaggio sono considerate **personaggi**.



Le carte personaggio possono indicare anche un **oggetto iniziale**. Questa è un'abilità innescata che si attiva quando la carta del personaggio entra in gioco e permette al giocatore che controlla il relativo personaggio di mettere in gioco quella specifica carta oggetto iniziale sotto al proprio controllo. All'inizio della partita, anche le carte oggetto iniziale sono fuori dal gioco. Mentre sono in gioco, le carte oggetto iniziali sono oggetti e presentano la parola chiave **Eterno**, che indica che non possono essere distrutti o messi negli scarti. L'abilità innescata di un personaggio che permette al giocatore di mettere in gioco il suo oggetto iniziale, non utilizza la pila.

VE LO VOGLIAMO RICORDARE. IL REGOLAMENTO ESTESO DI THE BINDING OF ISAAC VA A RICERCARE IL COSÌ DETTO "PELO NELL'UOVO". TUTTA LA PARTE PRECEDENTE SULL'ABILITÀ INNESCATA DEL PERSONAGGIO E DEL SUO OGGETTO INIZIALE RARAMENTE (MOLTO RARAMENTE) SARÀ OGGETTO DI DISCUSSIONE NELLE VOSTRE PARTITE! QUINDI, NON PREOCCUPATEVENE ASSOLUTAMENTE.

Le carte personaggio mostrano delle statistiche, una per la salute e una per l'attacco. Questi valori definiscono le statistiche del giocatore che controlla quel personaggio.

Un personaggio può valere anime se presenta un'icona anima o se un effetto specifica un valore di anime. Per esempio, Il Perduto fornisce un valore di anime pari a 1. I personaggi con un valore di anime **non** sono considerati anime.

CARTE STANZA

Le carte stanza sono state introdotte nell'espansione Requiem e si trovano nel mazzo Stanze, un mazzo bonus facoltativo che può essere aggiunto alle partite una volta presa dimestichezza con le regole base del gioco. Quando sono **in gioco**, le carte stanza sono considerate **stanze** e si trovano negli **spazi stanza**.

Le stanze possono avere diversi tipi di abilità che influenzeranno la partita, e le loro eventuali abilità statiche e abilità innescate seguono le normali regole di tali tipi di abilità. Le abilità attivate delle stanze possono essere utilizzate solo dal giocatore attivo. Se l'abilità di una stanza non specifica un particolare giocatore, per esempio riferendosi semplicemente a "te", vuol dire che parla del giocatore attivo.



Durante la **fase finale** (vedi **Struttura del Turno**), se un mostro è morto durante quel turno, il giocatore attivo può scegliere di mettere una stanza presente in uno spazio stanza negli scarti del mazzo Stanze. Se quello spazio stanza rimane vuoto in seguito a tale decisione, viene riempito con la prima carta del mazzo Stanze. Il giocatore attivo, ovviamente, può anche scegliere di lasciare in gioco le stanze esistenti se vuole!

ANATOMIA DI UNA CARTA

NOME

Contiene il nome della carta.

RIQUADRO DEL TESTO

Contiene il testo dell'effetto, il testo in grigio, i simboli abilità e le linee divisorie.

- Il **testo dell'effetto** spiega eventuali abilità della carta.
- Il **testo in grigio** è di contorno, oppure ricorda ai giocatori come funziona una data parola chiave o meccanica, ma non ha alcun significato meccanico di per sé.
- I **simboli abilità** vengono usati per indicare il tipo di eventuali abilità attivate (Es: ) o attivate con un costo (Es: ). I simboli inoltre vengono usati sulle carte che usano i livelli per indicare quali abilità abbia la carta in base al suo livello.
- Le **linee divisorie** vengono usate per rendere più chiara la grafica del riquadro di testo di una carta. Le linee vengono usate per separare le diverse abilità all'interno del testo di una carta e per separare le abilità dal testo in grigio, oppure per dividere i potenziali esiti diversi di un'abilità che richiede un tiro di dadi o un'abilità a scelta multipla. Ogni scelta elencata per tali abilità inoltre è contrassegnata da un punto elenco.

RIQUADRO DELLE STATISTICHE

Contiene le statistiche della carta.

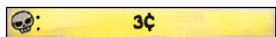


Esistono 3 statistiche: Salute , Elusione  e Attacco .

Il riquadro delle statistiche di un personaggio definisce le statistiche del giocatore che lo controlla, e specifica solamente i valori di Salute e Attacco. Se durante il gioco un'abilità permette a un giocatore di essere attaccato da un altro giocatore, l'abilità indicherà qual è il suo valore di Elusione per quell'attacco.

RIQUADRO DELLE RICOMPENSE

Indica le ricompense della carta.



Quando una carta con un riquadro ricompense muore o viene distrutta, il giocatore attivo ottiene le ricompense indicate, a meno che non sia specificato diversamente.

ICONA ANIMA

Alcune carte presentano un'icona anima . Tale icona indica il valore di anime fornito dalla carta se questa venisse ottenuta come anima da un giocatore.

SIMBOLO DEL SET

Le carte che non fanno parte del gioco base presentano un simbolo sopra al riquadro del testo che indica l'origine della carta (cioè a quale set appartiene).

SIMBOLO SOLO 3+ GIOCATORI

Se una carta presenta il simbolo solo 3+ giocatori, significa che va rimossa da partite in solitario o con solo 2 giocatori. Se durante una partita in solitario o con solo 2 giocatori vi imbattete in una carta con questa icona, mettetela semplicemente da parte e rimpiazzatela con un'altra carta dello stesso tipo.

ZONE DI GIOCO

Le **Zone di Gioco** sono aree del gioco nelle quali sono presenti carte. Alcune carte possiedono proprietà o caratteristiche che dipendono dalla zona di gioco in cui si trovano. Se in qualsiasi momento una carta si sposta da una zona di gioco a un'altra, quella carta viene considerata in una maniera completamente diversa.

**A QUESTO PUNTO DEL REGOLAMENTO
POTRESTE ESSERE ANDATI IN CRISI.**

**IN CHE SENSO UNA CARTA CHE SI SPOSTA DA UNA
ZONA DI GIOCO A UN'ALTRA VIENE CONSIDERATA IN
UNA MANIERA COMPLETAMENTE DIVERSA?**

**VE LO SPIEGHIAMO CON UN SEMPLICE ESEMPIO:
UNA CARTA MOSTRO È CONSIDERATA TALE QUANDO
SI TROVA ALL'INTERNO DEL MAZZO MOSTRO (CHE
È UNA ZONA DI GIOCO), MENTRE QUANDO VIENE**

**RIVELATA, LA STESSA CARTA MOSTRO CHE DEVE
ESSERE MESSA IN GIOCO, POTREBBE DIVENTARE UN
MOSTRO OPPURE UN EVENTO.**

Inoltre, un'abilità che aveva come bersaglio quella carta prima che si spostasse, non avrebbe alcuno effetto perché quella carta ora verrebbe considerata in maniera diversa.

**FERMI... NON PENSATE TROPPO. VI AIUTA UN ALTRO
ESEMPIO. UN GIOCATORE USA UN'ABILITÀ SU UN
MOSTRO PER RIMETTERLO IN CIMA AL MAZZO
MOSTRI; PRIMA CHE QUESTO SUCCEDA, QUEL
MOSTRO MUORE E DIVENTA UN'ANIMA. IN QUESTO
CASO, L'ABILITÀ CHE METTEVA IN CIMA AL MAZZO
IL MOSTRO NON PUÒ PIÙ FUNZIONARE: IL MOSTRO
ORA È DIVENTATO UN'ANIMA.**

IN GIOCO

In gioco è una zona importante ed è composta dall'area di gioco in mezzo ai giocatori. In gioco include tutte le carte controllate dai giocatori (come personaggi, oggetti e anime) e la prima carta in cima di ogni spazio negozio, mostro o stanza. In gioco è una zona pubblica e tutte le carte al suo interno sono considerate informazioni pubbliche, a meno che non sia specificato altrimenti.

Parte del motivo per cui in gioco è una zona importante è che le abilità che cercano o prendono di mira specifiche carte, le cercano o le prendono di mira solo se sono in gioco, a meno che non sia specificato altrimenti.

Quando una carta entra in gioco viene considerata un'entità distinta da qualsiasi cosa alla quale era legata in precedenza.

MAZZI

In Four Souls ci sono quattro zone mazzo, una per ognuno dei quattro tipi di carte: Tesoro, Bottino, Mostri e Stanze, e ogni mazzo può contenere solo le carte che corrispondono al proprio tipo. Alcune carte come le anime bonus, invece, non hanno un mazzo proprio e non possono quindi essere inserite in altri mazzi. Alcune carte, come per esempio I Messaggeri/La Bestia! (presente nell'espansione Requiem), sono fuori dal gioco all'inizio della partita. Una carta che in origine era fuori dal gioco, a patto che corrisponda a uno dei tipi di carte, può essere inserita nel mazzo corrispondente.

I mazzi sono zone nascoste, e le carte nei mazzi sono informazioni segrete. Questo significa che non possono essere viste dai giocatori a meno che un effetto o un'abilità non glielo permetta. Allo stesso modo, l'ordine delle carte all'interno di un mazzo non

può essere modificato a meno che un giocatore non usi un'abilità che lo permetta.

Nell'improbabile eventualità che le carte di un mazzo terminino, rimescolate immediatamente i relativi scarti per formare un nuovo mazzo.

SCARTI

Il gioco ha anche quattro zone scarti, una per ogni mazzo. Proprio come i mazzi, le carte che non fanno parte di una specifica zona scarti non possono essere inserite al suo interno. Per esempio, una carta bottino non può essere messa nella zona scarti del mazzo Mostri, anche se quella carta bottino era considerata un mostro mentre era in gioco.

Se a un giocatore viene indicato di mettere una carta che ha in mano o che controlla in gioco negli scarti, questa va messa nella zona scarti appropriata. Se la carta che ha in mano o che controlla in gioco non ha una sua zona scarti, viene, invece, rimossa dal gioco. Come per i mazzi, se una carta che in origine era fuori dal gioco corrisponde a un dato tipo di carte, allora può essere inserita nella zona scarti corrispondente.

Le zone degli scarti sono zone pubbliche, quindi tutte le carte al loro interno sono considerate informazioni pubbliche a meno che non sia specificato diversamente. Anche il numero di carte negli scarti è un'informazione pubblica.

L'ordine delle carte all'interno di una zona scarti non può essere modificato a meno che un giocatore non usi un'abilità che lo permetta.

MANO

Ogni giocatore ha una propria zona mano che è composta esclusivamente da carte bottino. La mano di un giocatore è nascosta e le carte al suo interno sono visibili solo al relativo giocatore, a meno che non sia specificato altrimenti. Tuttavia, il numero di carte nella mano di un giocatore è un'informazione pubblica.

Se a un giocatore viene indicato di scartare una carta bottino, la carta scartata dalla sua mano viene messa negli scarti del mazzo Bottino. Se a un giocatore viene indicato di ottenere una o più carte bottino, queste vengono spostate dalla zona in cui si trovano, solitamente il mazzo Bottino, alla zona mano del giocatore in questione. Dato che la zona mano è composta solo da carte bottino, se a un giocatore viene indicato di spostare una carta non bottino nella propria zona mano, non succede nulla.

COPERTA IN UNO SPAZIO

Numerose situazioni possono far sì che la carta in uno spazio venga coperta da un'altra carta. Questo accade più comunemente negli spazi mostro, e non c'è un limite al numero di carte che possono essere coperte in un dato spazio. Tutte le carte coperte in uno spazio sono considerate in una zona di gioco diversa e, soprattutto, le carte coperte in uno spazio non sono considerate **In gioco**.

Quando una carta che copre un'altra carta in uno spazio esce dal gioco (potrebbe venire distrutta, scartata, ecc.) la carta sottostante, che ora è nuovamente visibile, entra in gioco e non è quindi più coperta in uno spazio. Le Imboscate e i Gingilli coperti in uno spazio tornano a essere rispettivamente mostri e oggetti quando entrano in gioco dopo essere stati scoperti.

Coperta in uno spazio è una zona pubblica, quindi tutte le carte coperte in uno spazio sono informazioni pubbliche a meno che non sia specificato altrimenti.

LA PILA

La pila è una zona in cui le carte bottino, abilità, tiri di dado e altre cose vanno per essere **risolti**. **Risolvere** vuol dire che quella determinata cosa che è entrata nella pila la lascia, e il suo effetto viene svolto dal giocatore o dai giocatori a cui è indicato di farlo (vedi **La Pila**).

La pila è un concetto importante che determina l'ordine degli effetti e permette ai giocatori di reagire all'eventuale carta bottino, abilità, tiri di dado o altre cose degli altri giocatori.

Ogni nuova carta bottino, abilità o tiro di dadi viene aggiunto in cima alla pila. La pila si risolve in ordine inverso, partendo dall'ultima cosa aggiunta. Questo vuol dire che l'ultima cosa aggiunta alla pila verrà risolta prima delle cose aggiunte alla pila in precedenza.

Carte bottino o abilità vengono risolti quando ogni giocatore passa la propria **priorità** in successione, partendo dal giocatore che ha aggiunto quel bottino o quell'abilità alla pila e che non aggiunge altro (vedi **Priorità**).

Se un'abilità viene rimossa dalla pila, non si risolve. Se una carta bottino giocata viene rimossa dalla pila tramite un'abilità, non viene risolta e viene spostata nella zona indicata dall'abilità in questione. Se una carta bottino o un'abilità vengono **annullati**, vengono rimossi dalla pila senza essere risolti. Le carte bottino rimosse dalla pila in questo modo vanno messe negli scarti del mazzo Bottino.

ASPETTATE DI ARRIVARE ALLA SPIEGAZIONE DELLA
PILA PIÙ AVANTI MA RICORDATEVI GLI ESEMPI DEL
REGOLAMENTO PRESENTE NELLA SCATOLA DEL
GIOCO E ALLA REGOLA D'ORO.

FUORI DAL GIOCO

Fuori dal gioco è una zona composta da carte che non si trovano in nessuna delle zone elencate in precedenza.

Le **anime bonus attive** scelte per la partita si trovano fuori dal gioco all'inizio della partita, come anche la carta "I Messaggeri" dell'espansione Requiem. Anche le carte personaggio, le carte oggetto iniziali e le anime bonus che non vengono usate esistono fuori dal gioco.

A meno che non sia specificato altrimenti, le carte fuori dal gioco non possiedono abilità a eccezione delle tre **anime bonus attive**.

Se non possedete una carta, non state giocando con una carta che esisterebbe fuori dal gioco o non ci sono copie di quella carta fuori dal gioco allora non potete prendere quella carta da fuori dal gioco a meno che non vi venga indicato.

Se a un giocatore viene indicato di rimuovere un oggetto o una carta dal gioco, quell'oggetto o carta viene spostato fuori dal gioco.

Se a un giocatore viene indicato di mettere un oggetto o una carta sotto un oggetto che non si trova in uno spazio, quell'oggetto o carta viene considerato fuori dal gioco. Per esempio, l'abilità della carta Mostroball permette di metterci sotto dei mostri. Le carte sotto a Mostroball sono fuori dal gioco.

Le carte che si trovano fuori dal gioco sono informazioni pubbliche, a meno che non sia specificato altrimenti. Le carte a faccia in giù fuori dal gioco sono invece informazioni segrete, tuttavia alcuni effetti e abilità possono permettervi di guardare tali carte.

ABILITÀ

Le abilità sono indicate dal testo non grigio, detto **testo dell'effetto**, presente nella sezione testo di una carta. Ci sono diversi tipi di abilità che funzionano in modi specifici. Le abilità funzionano solo quando un oggetto è in gioco, a meno che non sia specificato altrimenti. Le abilità del bottino fanno eccezione, dato che vengono svolte quando il bottino viene risolto.

I bersagli delle abilità vengono scelti quando quell'abilità viene aggiunta alla **pila**, non quando viene risolta. Se il bersaglio non è più valido quando l'abilità viene risolta, quell'abilità "**fallisce**" (verrà annullata

dal gioco). Per esempio, un'abilità che recita "Scegli un oggetto scarico. Distruggilo." fallisce se l'oggetto scelto non è più scarico quando viene risolto.

Alcune carte permettono al giocatore di scegliere un'abilità (per esempio "Scegli un'opzione"). Questa scelta viene fatta quando l'abilità viene aggiunta alla **pila**, non quando viene risolta.

COSTI



Alcune abilità hanno un costo. I costi sono testi dell'effetto seguiti dai due punti, **tranne** quando quel testo viene usato come indicatore per un'abilità che necessita di un tiro di dado.

ABILITÀ ATTIVATE

Le abilità attivate possono essere attivate ogni volta che un giocatore ha la priorità e può pagarne i costi, a meno che non sia specificato altrimenti dall'abilità stessa. Le abilità attivate di personaggi e oggetti possono essere usate dal giocatore che li controlla. Le abilità attivate delle stanze possono essere usate solo dal giocatore attivo.

Ci sono due tipi di abilità attivate: le abilità  (si attivano scaricando la carta) e le abilità  (si attivano pagando un costo, solitamente in ¢).

Le abilità  sono abilità attivate che, come costo, scaricano l'oggetto (girandolo in orizzontale). Questo è indicato dal simbolo . Le abilità  possono essere attivate solo se l'oggetto è carico (in posizione verticale).

Le abilità  sono abilità attivate il cui costo non include un . Sono contrassegnate dal simbolo "\$". Queste abilità possono essere attivate pagandone il costo, anche se l'oggetto è scarico (in posizione orizzontale).

ABILITÀ STATICHE

Le abilità statiche sono abilità che valgono sempre. Le abilità statiche non utilizzano la pila.

ABILITÀ INNESCASTE

Le abilità innescate sono abilità che vengono aggiunte alla pila quando una condizione o una combinazione di condizioni vengono soddisfatte. Le abilità innescate sono contraddistinte dalle parole "quando", "se", "ogni volta", "all'inizio" o "alla fine".

Quando le condizioni di un'abilità innescata vengono soddisfatte, questa viene aggiunta alla pila la prossima volta che qualsiasi giocatore riceve la priorità.

Se molte abilità innescate vengono innescate allo stesso tempo, eventuali abilità controllate dal gioco (come le abilità innescate dei mostri) vengono aggiunte alla pila per prime, in ordine deciso dal giocatore attivo. Le abilità controllate dai giocatori vengono aggiunte alla pila in seguito, in ordine di turno partendo dal giocatore attivo. Se un giocatore controlla multiple abilità innescate che si innescano allo stesso tempo, quel giocatore sceglie l'ordine in cui tali abilità vengono aggiunte alla pila.

Alcune abilità innescate presentano numeri cerchiati. Questo indica che tali abilità si innescano ogni volta che un tiro di dado ha come risultato il numero cerchiato mostrato sulla carta, a prescindere dal contesto che ha portato al tiro di dado. Altre abilità innescate prive di numeri cerchiati presentano condizioni più specifiche, per esempio possono innescarsi solo per tiri d'attacco pari a 5, invece di qualsiasi tiro di dado pari a 5.

ABILITÀ BOTTINO

Tutte le abilità indicate sulle carte bottino sono abilità bottino, a meno che non si tratti di abilità innescate, abilità attivate o abilità statiche. Le abilità bottino hanno effetto quando il bottino viene risolto.

ABILITÀ PAROLA CHIAVE

Alcune abilità sono rappresentate da parole chiave. Queste parole chiave hanno significati specifici e possono rientrare in qualsiasi categoria di abilità.

Eterno: Eterno è un'abilità statica che significa: "Questo oggetto non può essere distrutto o messo negli scarti." Eterno funziona solo sugli oggetti in gioco.

Gingillo: Gingillo è un'abilità innescata presente sulle carte bottino che significa: "Quando questo bottino viene risolto, diventa un oggetto. Ottienilo." Gingillo funziona solo quando è nella pila. A meno che non sia specificato altrimenti, ogni altro testo su un Gingillo funziona solo quando è in gioco.



Imboscata: Imboscata è un'abilità innescata presente sulle carte bottino che significa: "Quando questo bottino viene risolto, scegli uno spazio mostro. Questa carta diventa un mostro in quello spazio. Il giocatore attivo deve svolgere un attacco aggiuntivo contro questo mostro durante questo turno." Imboscata funziona solo quando è nella pila. A meno che non sia specificato il contrario, ogni altro testo su un'imboscata funziona solo quando è in gioco.

Guppy: Guppy è un'abilità statica. Non ha alcuna funzione a parte essere un indicatore per altre carte da cercare.

Maledizione: Maledizione rappresenta due abilità innescate. La prima è: "Quando questa carta entra in gioco, diventa una maledizione. Il giocatore attivo sceglie un giocatore. Quel giocatore ottiene questa carta." La seconda è: "Quando muori, metti questa carta negli scarti."

Indomito: Indomito rappresenta due abilità statiche ed è presente sulle carte mostro. La prima abilità è: "Quando devi mettere questa carta in uno spazio mostro, aggiungi invece un nuovo spazio mostro a quelli esistenti e mettila nel nuovo spazio." La seconda è: "Questa carta non può essere coperta."

Tira un dado - : Le abilità che richiedono un tiro di dado sono contrassegnate dal testo "tira un dado-". Queste abilità creano un tiro di dado e un'abilità innescata che dipende dal risultato del tiro creato. Le abilità che richiedono un tiro di dado vengono aggiunte alla pila una volta risolta l'abilità che le ha create. L'abilità innescata viene sempre aggiunta alla pila dopo che il tiro è stato fatto.



Un effetto è qualcosa che avviene a causa di un bottino o di un'abilità. Quando un bottino o un'abilità vengono risolti, possono creare altri effetti.

EFFETTI CONTINUI

Gli effetti continui cambiano le caratteristiche di qualcosa indefinitamente oppure fino a un dato momento.

Alcune abilità innescate o abilità attivate possono creare effetti continui. Questi durano fino al momento indicato dall'abilità. Per esempio, "Gli oggetti che controlli ottengono Eterno fino alla fine del turno", crea un effetto continuo che dura fino alla fine del turno corrente. Se non viene specificato un termine, l'effetto continuo dura indefinitamente.

Alcune abilità statiche creano effetti continui. Un effetto continuo creato in questo modo dura finché la carta con l'abilità statica non lascia la propria zona di gioco. Per esempio, il mostro Ciccio Roccia ha un'abilità statica che recita: "I mostri hanno +1 DC." L'effetto continuo creato da tale abilità è valido solo mentre la carta è in gioco.

EFFETTI SOSTITUTIVI

Gli effetti sostitutivi sono un tipo speciale di effetti continui che modificano il funzionamento di qualcosa, di solito usando le parole "invece" e "previeni".

Gli effetti che usano la parola "salta" sono effetti sostitutivi. Sostituiscono l'evento specificato con il nulla.

Gli effetti che iniziano con “questa carta entra in gioco” sono effetti sostitutivi.

Gli effetti che iniziano con “quando” sono effetti sostitutivi.

Un effetto sostitutivo che inizia con “questa carta entra in gioco” o “quando” sostituirà l'evento indicato con un'altra cosa specifica **in aggiunta** (non “al posto di”) all'evento originale stesso. Per esempio, se un oggetto con l'abilità “Questa carta entra in gioco scarica” entra in gioco, l'entrata in gioco normale di quell'oggetto viene sostituita dall'entrare in gioco scarico. Se un'abilità inizia con “Quando il tuo turno inizia, tira un dado-” l'inizio del vostro turno viene sostituito con l'inizio del vostro turno **più** un tiro di dado.

Gli effetti sostitutivi avvengono solo una volta per evento, non si applicano per sempre a quell'evento.

Se due effetti sostitutivi rimpiazzano lo stesso evento, è il giocatore che subisce gli effetti sostitutivi (per esempio, il giocatore attivo se ad essere rimpiazzata è la parte di un turno o di una fase, il giocatore che deve ottenere ¢, bottino o tesori che vengono rimpiazzati, ecc.) a scegliere l'ordine in cui applicarli. Di solito, entrambi gli effetti avverranno comunque. In alcune situazioni, tuttavia, due effetti sostitutivi possono escludersi a vicenda. In tali situazioni, l'effetto applicato per primo modificherà l'evento in modo che l'altro effetto sostitutivo non possa essere applicato.

MECCANICHE SPECIFICHE

ATTIVARE

I giocatori attivano le abilità  e \$ per metterle in pila. Per attivare un'abilità , l'oggetto con quell'abilità viene scaricato (girato in posizione orizzontale). Per attivare un'abilità \$, si paga il costo specificato.

E VS POI

Se un'abilità usa la parola ‘e’ per collegare due cose, significa che la seconda parte dipende dalla prima. Per esempio, se un'abilità recita ‘Scarta una carta bottino e ottieni 2 bottino’ potete ottenere 2 bottino solo se avete potuto scartare una carta bottino. Questa regola invece **non** vale quando viene usata la parola ‘poi’. Se un'abilità recita ‘Scarta una carta bottino, poi ottieni 2 bottino’ il giocatore ottiene 2 bottino anche se non ha potuto scartare una carta bottino.

Ricordate anche che i due punti nel testo dell'effetto (tranne quando quel testo è usato come indicatore per un'abilità che richiede un tiro di dadi) indicano i costi che vanno pagati per ottenere l'effetto indicato dopo i due punti.

OGGETTI E STANZE ATTACCABILI



Normalmente gli attacchi vengono effettuati contro i mostri. Tuttavia, alcune carte, ad esempio oggetti o stanze, possono avere abilità che permettono di attaccarle. Queste carte hanno blocchi di statistiche che indicano la loro salute, l'evasione e le statistiche di attacco per qualsiasi attacco effettuato contro di loro. Mentre sono in gioco, i giocatori possono scegliere queste carte come bersaglio quando dichiarano un attacco. Tutte le regole su quando un giocatore può dichiarare un attacco sono ancora valide. Una volta iniziato, l'attacco procede esattamente come se il bersaglio fosse un mostro (vedi **Attaccare**).

Se una carta attaccabile viene uccisa durante l'attacco, viene distrutta (vedi **Distruggere** e **Uccidere**). Eventuali ricompense, se indicate in una casella di ricompensa sulla carta, andranno al giocatore attivo quando quell'oggetto muore o viene distrutto (anche se la carta viene distrutta al di fuori di un attacco).

È importante notare che un oggetto o una stanza che può essere attaccata non è un mostro. Ciò significa che non possono essere bersagliati da alcuna abilità o effetto che abbia come bersaglio specifico un «mostro».

ATTACCARE ALTRI GIOCATORI

Alcune abilità possono consentirvi di attaccare altri giocatori o addirittura di permettere ad altri giocatori di attaccare voi! Queste abilità specificano l'evasione del giocatore bersagliato per l'attacco. Se un'abilità permette di attaccare altri giocatori, si può scegliere un giocatore come bersaglio quando si dichiara un attacco. Tutte le regole sul momento in cui si può dichiarare un attacco si applicano comunque. Una volta iniziato, l'attacco procederà esattamente come se il bersaglio fosse un mostro (vedi **Attaccare**).

Se esistono contemporaneamente più effetti che permettono di attaccare altri giocatori e che specificano che i giocatori hanno una diversa statistica di evasione, l'effetto creato più di recente ha la precedenza.

PREVENIRE

Prevenire è un'azione che viene eseguita sulle cose in pila. Se qualcosa viene prevenuto, viene rimosso dalla pila prima che possa risolversi e quindi non ha alcun effetto. Se la morte viene prevenuta, la carta in gioco che sarebbe morta guarisce finché non ha almeno 1 HP , a meno che non sia specificato diversamente.

LIVELLI

Alcuni oggetti usano i **livelli** per determinare quali abilità possiedono in un dato momento. Potete utilizzare dei **segnalini livello** (che si comportano come qualsiasi altro segnalino con un nome specifico, vedi **Segnalini**) per tenere traccia del livello di un oggetto.

Se un oggetto sale di livello, mettete un **segnalino livello** su quell'oggetto. Se un oggetto **scende di livello**, rimuovete un **segnalino livello** da quell'oggetto, se possibile.

Gli oggetti che usano i livelli avranno dei simboli per indicare quali abilità possiede l'oggetto ai vari livelli. Per esempio, con BUM-BO! Il giocatore che controlla l'oggetto ottiene +2 al suo primo tiro d'attacco in ogni turno quando BUM-BO! ha 1 o più segnalini livello sopra. Quando l'oggetto raggiunge 10 o più segnalini livello, il giocatore ottiene anche +1 danno **in aggiunta** al +2 al primo tiro d'attacco (dato che 10+ segnalini sono comunque più di 1!). Se il giocatore riesce a piazzare 25+ segnalini sull'oggetto, ottiene anche l'effetto dell'abilità finale.



In aggiunta:

- Se la carta copiata ha un altro lato, questo non viene copiato.
- Se viene copiato un oggetto iniziale, la copia non possiede la qualità oggetto iniziale.

I principi descritti qui sopra si applicano anche ad altri oggetti in gioco. Per esempio, un mostro che diventa la copia di un altro mostro.

VI RICORDATE POCO FA QUANDO VI AVEVAMO DETTO CHE QUESTO GIOCO SI ISPIRA AL REGOLAMENTO DI UN FAMOSO GIOCO DI CARTE CON I MAGHI CHE SI LANCIANO LE MAGIE ECCETERA ECCETERA? BE, A QUANTO PARE, ORA SE COPII IL FRONTE DI UNA CARTA NE COPII ANCHE IL RETRO... VALUTATE VOI!

COPIARE UN BOTTINO

Quando un'abilità vi indica di copiare un **bottino che sta per essere giocato**, create una copia di quel bottino nella pila. Quando la copia viene risolta, la sua abilità bottino ha effetto come se fosse stata aggiunta alla pila dalla carta bottino che sta per essere giocata.

Una copia di un bottino può esistere solo nella pila. Se vi viene indicato di mettere la copia di un bottino in un mazzo o in una zona pila degli scarti, non succede nulla.

Copiare un bottino non copia anche eventuali bersagli dell'originale o la scelta di abilità sul bottino, se presente. Eventuali bersagli e scelte sulla copia verranno decisi quando questa viene aggiunta alla pila. Se c'era un costo da pagare per aggiungere il bottino alla pila, tale costo non va pagato nuovamente per copiare il bottino.

COPIARE UNA CARTA BOTTINO

Alcune abilità permettono anche di copiare le **carte bottino**, e c'è differenza tra copiare una carta bottino e copiare un bottino (ricordate: le carte bottino esistono nella vostra mano, diventando poi bottino quando vengono giocate e aggiunte alla pila).

L'abilità in questione probabilmente selezionerà una carta bottino e vi permetterà quindi di giocare una copia, immediatamente o entro una data finestra temporale. La carta bottino selezionata esiste in una zona di stallo temporanea fino alla fine di quella finestra temporale. Smetterà di esistere quando viene giocata e aggiunta alla pila oppure al termine della finestra temporale.

A differenza della copia di un bottino, la copia di una carta bottino deve essere giocata. Questo vuol dire che dovete avere la possibilità di giocare un bottino

COPIARE

Alcune abilità nel gioco possono **copiare** qualcosa, per esempio una carta in gioco (spesso un oggetto), un bottino o una carta bottino o semplicemente un'abilità.

COPIARE UN OGGETTO IN GIOCO

Quando un oggetto diventa una copia di un altro oggetto, replica tutte le qualità copiabili della carta in questione e perde tutte le sue qualità precedenti per la durata specificata. Le qualità copiabili sono:

- Tutte le abilità della carta
- Il nome della carta
- La sezione statistiche, se presente sulla carta
- L'icona anima, se presente sulla carta

Le qualità legate a un'eventualità specifica dell'oggetto non vengono copiate, però. Per semplicità, pensate alle qualità che l'oggetto non possedeva quando l'avete ottenuto. Per esempio:

- Segnalini
- Che l'oggetto fosse carico o scarico
- Danni subiti (se la carta presenta una sezione statistiche)

(o un'abilità che vi permette di giocare un bottino) per poterlo fare, a meno che non sia specificato altrimenti. Ciò significa inoltre che se copiate una carta bottino che richiede il pagamento di un costo per essere giocata, dovrete pagare il costo per giocare la copia della carta bottino.

COPIARE UN'ABILITÀ

Alcune abilità vi permettono di copiare un'altra abilità. Quando un'abilità viene copiata, quell'abilità viene semplicemente aggiunta alla pila. È l'abilità stessa ad essere copiata, e nessun costo relativo all'attivazione di tale abilità deve essere pagato a meno che non sia specificato altrimenti. L'abilità deve essere interamente copiata, tuttavia.

Se un'abilità bottino copia l'abilità di un oggetto che richiede che l'oggetto si autodistrugga, l'abilità semplicemente si spegnerà dato che i bottini non possono essere distrutti.

Se un'abilità bottino copia l'abilità di un oggetto che trasforma quell'oggetto in una copia di un altro oggetto, non succederà nulla a meno che l'abilità non specifichi chiaramente che il bottino diventa un oggetto. In caso contrario, la carta bottino verrà messa nei relativi scarti dopo essere stata risolta, come al solito, senza essere mai entrata in gioco.

SEGNALINI

Alcune abilità possono indicare di mettere dei **segnalini** su una carta. I segnalini possono essere ciò che preferite (token, monetine, dadi, ecc.) e sono semplicemente indicatori che vengono piazzati su carte specifiche. I segnalini stessi non hanno alcun effetto sulla carta sulla quale si trovano, a meno che un'abilità non specifichi altrimenti, ma spesso ci sono abilità che hanno effetto quando una carta raggiunge un certo numero di segnalini. I segnalini possono inoltre fungere da costo di attivazione per abilità \$.

La maggior parte delle abilità che usano i segnalini fanno riferimento a segnalini generici. Se una carta indica di aggiungere un **segnalino**, senza fornire altri dettagli, vuol dire che dovete aggiungere un segnalino generico. Alcune abilità, tuttavia, aggiungono alle carte segnalini dai nomi specifici. I segnalini con un nome contano comunque come **segnalini** per quanto riguarda le abilità che fanno riferimento ai segnalini. Per esempio, se una carta ha 5 segnalini generici e 1 segnalino con un nome, un'abilità che ha effetto quando la carta ha 6 segnalini avrebbe comunque effetto e se un'abilità indica di "rimuovere un segnalino" senza fornire altri dettagli, potete rimuovere un segnalino generico o un segnalino con un nome. Spesso altre abilità permetteranno ai segnalini con nomi specifici di applicare effetti alla carta su cui vengono

piazzati, oppure i segnalini con un nome verranno usati come indicatori con i quali altre abilità interagiranno. Proprio come i segnalini generici, i segnalini con un nome non hanno un effetto loro ma solo effetti dovuti ad altre cose.

I segnalini piazzati su un oggetto o su una carta sono legati a quell'oggetto o a quella carta. Se un oggetto con dei segnalini sopra viene dato a un altro giocatore o rubato da un altro giocatore, l'oggetto mantiene i propri segnalini. Se un oggetto con dei segnalini viene copiato (vedi **Copiare**), la copia dell'oggetto non mantiene i segnalini, dato che è un oggetto diverso dall'originale. Alcuni oggetti partono già con un dato numero di segnalini sopra. Se uno di questi oggetti viene copiato anche la copia partirà con quel numero di segnalini sopra, dato che l'abilità che fornisce all'oggetto i segnalini iniziali viene copiata anch'essa. I segnalini sono legati all'oggetto, non a un suo specifico lato, quindi, se un oggetto con dei segnalini viene girato sull'altro lato mantiene i propri segnalini.

I segnalini piazzati su un **giocatore** sono legati a quel giocatore specifico e non verranno rimossi nemmeno se dovesse cambiare **personaggio**. I segnalini piazzati sul personaggio di un giocatore, invece, sono legati al personaggio e **non al giocatore**, quindi, verrebbero rimossi se il personaggio dovesse cambiare.

Eventuali segnalini sopra a un oggetto vengono rimossi quando questo esce dal gioco, a meno che non sia specificato altrimenti. Ricordate, se una carta diventa **coperta in uno spazio** è considerata fuori dal gioco.

DANNI

I danni sono un valore applicato a una carta in gioco con una statistica HP ♥. I danni causano alla carta la perdita di un dato numero di HP ♥. I danni vengono segnati su una carta quando vengono risolti nella pila. In questa sezione, per semplificare le cose, un giocatore viene considerato come una carta con un valore di HP ♥ pari a quello indicato sulla carta del suo personaggio.

Le carte in gioco non possono mai scendere sotto 0HP ♥. Se in qualsiasi momento una carta con una statistica HP ♥ ha 0HP ♥, la sua morte viene aggiunta alla **pila** quando la priorità passa al prossimo giocatore. Una carta con 0HP ♥ può ancora subire danni, i quali però non verranno segnati sulla carta e non la faranno scendere sotto a 0HP ♥.

Per **infliggere danni** a una carta occorre aggiungere alla pila un dato numero di danni indirizzati a quella carta. Quando quei danni vengono risolti, vengono segnati sulla carta (se ha più di 0HP ♥). La fonte dei danni è la carta con l'abilità che infligge i danni o

chiunque abbia il controllo di tale carta. Si dice che la fonte dei danni ha **inflitto danni** quando i danni vengono risolti, non quando vengono aggiunti alla pila.

Si dice che una carta ha **subito danni** quando i danni indirizzati ad essa nella pila vengono risolti. Se un'abilità o effetto indicano che un giocatore o una carta subisce danni (per esempio "Ogni volta che un giocatore tira un 1, questa carta subisce 1 danno") quel numero di danni viene aggiunto alla pila, indirizzato a tale carta. Quando quei danni vengono risolti, vengono segnati sulla carta (se ha più di 0HP ♥). La fonte dei danni, in questo caso, è il gioco. Se non è specificata alcuna carta, c'è sempre un 'tu' sottinteso all'inizio dell'abilità (per esempio, "**Subisci 1 danno**" significa "**Tu subisci 1 danno**").

Tutti i danni segnati su un giocatore sono legati al giocatore stesso, non alla sua carta personaggio. Se quel giocatore cambia la propria carta personaggio mantiene comunque tutti i danni segnati che aveva prima del cambio. Allo stesso modo, se un giocatore gira la propria carta personaggio mantiene comunque tutti i danni che aveva segnati.

Non potete infliggere o subire 0 danni. Se fallite un tiro d'attacco contro un mostro che ha una statistica Attacco di 0 o un'abilità indica di subire 0 danni, nessun danno viene aggiunto alla pila e non succede nulla.

Se il valore massimo di HP ♥ di una carta viene ridotto e la carta ha dei danni segnati, un numero di danni pari alla riduzione viene rimosso dalla carta. Questo non è considerato come guarire. Per esempio, se un giocatore ha un valore di HP ♥ massimo di 2 e 1 danno segnato (quindi al momento gli rimane 1HP ♥), se il suo valore massimo di HP ♥ viene ridotto a 1, viene rimosso 1 danno. Ciò vuol dire che ha comunque 1HP ♥. Se, ipoteticamente, consideriamo ogni punto del valore massimo di HP ♥ come un 'contenitore di cuori' che può individualmente avere un danno segnato e diventare vuoto, è il contenitore di cuori vuoto che viene perso quando il valore massimo di HP ♥ viene ridotto.

OTTENERE E DARE

Ottenere e **dare** sono due cose diverse a livello meccanico. Questo vuol dire che se un'abilità si riferisce a "**ottenere** un oggetto", per esempio, si attiverà solo quando **ottieni** quell'oggetto e non se ti viene **dato**.



Rubare e **scambiare** rientrano nella macrocategoria dare, quindi contano come dare e non come ottenere per quanto riguarda abilità che si riferiscono all'una o l'altra cosa.

Ottenere è un'azione usata in molti contesti:

- Per **ottenere ¢** dovete spostare la quantità indicata di ¢ dalla riserva di gioco alla vostra riserva di ¢.
- Per **ottenere tesori** dovete prendere la quantità indicata di carte dalla cima del mazzo Tesoro e metterle in gioco sotto il vostro controllo.
- Per **ottenere una carta in gioco** (per esempio un oggetto o un'anima) dovete spostarlo sotto il vostro controllo.
 - Quando una carta (di solito un mostro) con una sezione ricompense e un'icona anima muore o viene distrutta, il giocatore attivo la ottiene come anima, a meno che non sia specificato altrimenti (vedi **Morte di un Mostro**).

Dare (e quindi anche **rubare** e **scambiare**) è un'azione che può essere svolta su molte cose:

- Carte in gioco.
- Carte bottino in mano.
- ¢ in una riserva di ¢.

Gli esempi seguenti si riferiscono a Giocatore A e Giocatore B. Quando si tratta di oggetti, uno dei due giocatori può essere anche rimpiazzato dal negozio.

Dare:

- Il Giocatore A sposta una carta in gioco sotto al proprio controllo in modo che sia sotto al controllo del Giocatore B.
- Il Giocatore A sposta una carta bottino dalla propria mano alla mano del Giocatore B.
- Il Giocatore A sposta un dato numero di ¢ dalla propria riserva di ¢ alla riserva di ¢ del Giocatore B.

Rubare:

- Il Giocatore B dà al Giocatore A una carta in gioco a scelta del Giocatore A.
- Il Giocatore B dà al Giocatore A una carta bottino a scelta del Giocatore A.
- Il Giocatore B dà al Giocatore A un dato numero di ¢.

Scambiare:

- Il Giocatore A e il Giocatore B danno contemporaneamente una carta in gioco sotto al proprio controllo l'uno all'altro.
- Il Giocatore A e il Giocatore B danno una carta bottino l'uno all'altro.

Ricordate che sia rubare sia scambiare rientrano in **dare**, quindi conterranno come **dare** per quanto riguarda le abilità che si riferiscono a tale termine.

OTTENERE BOTTINO

Ottenere bottino è un'azione che agisce sul mazzo bottino. Per ottenere bottino, spostate il numero indicato di carte bottino dalla cima del mazzo Bottino alla vostra mano.

PERDERE

Perdere è un'azione che agisce sui ¢ nella vostra riserva di ¢. Per perdere un dato numero di ¢, spostate quella quantità di ¢ dalla vostra riserva di ¢ alla riserva di ¢ del gioco. Se non avete il numero indicato di ¢, perdetevi il maggior numero di ¢ possibile.

PAGARE

Pagare è un'azione che ha due significati. Come regola generale, non potete pagare ciò che non avete.

- Per pagare ¢:
 - Spostate quel numero di ¢ dalla vostra riserva di ¢ alla riserva di ¢ indicata. Se non viene indicata nessuna riserva specifica, spostate i vostri ¢ nella riserva di ¢ del gioco.
 - Se non avete abbastanza ¢ per pagare, non potete pagare.
- Per pagare HP ♥:
 - Perdetevi quel numero di HP ♥.
 - Se non avete abbastanza HP ♥ per pagare, non potete pagare.

CURARE

Curare è un'azione che agisce sugli oggetti che possiedono una statistica HP ♥. Una carta in gioco può essere curata di un dato numero di HP ♥ o di tutti gli HP. Una carta in gioco non può essere curata oltre il proprio limite di HP ♥.

- Per guarire di un dato numero di HP ♥, la stessa quantità di danni viene rimossa dalla carta guarita.
- Per guarire di tutti gli HP ♥, tutti i danni vengono rimossi dalla carta guarita.

PREVENIRE

Prevenire è un'azione che agisce sulla morte o sui danni.

- Se un'abilità o effetto vi indicano di prevenire danni, quei danni vengono rimossi dalla pila.
- Se un'abilità o effetto vi indicano di prevenire la morte, quella morte viene rimossa dalla pila

e la carta in gioco che sarebbe dovuta morire viene curata fino ad avere almeno 1 HP ♥, a meno che quell'abilità o effetto specifichi di quanti HP ♥ viene curata.

ATTIVARE

I giocatori **attivano** abilità 🔄 e \$ per aggiungerle alla pila. Per attivare un'abilità 🔄 l'oggetto con quell'abilità va scaricato (girato in posizione orizzontale). Per attivare un'abilità \$ deve essere pagato il costo indicato.

RICARICARE

Ricaricare è un'azione che agisce sulle carte in gioco. Per ricaricare una carta in gioco, tale carta viene girata in posizione carica (girato in posizione verticale).

SCARICARE

Scaricare è un'azione che agisce sulle carte in gioco. Per scaricare una carta in gioco, tale carta viene girata in posizione scarica (girato in posizione orizzontale).

GIOCARE

Giocare è un'azione che agisce sulle carte bottino. Giocare vuol dire spostare una carta bottino da una zona di gioco alla pila. Il giocatore che ha giocato la carta bottino ne ha il controllo.

Di solito, i giocatori giocano carte bottino dalla propria mano. Tuttavia, alcune abilità e effetti possono permettere ai giocatori di giocare carte bottino da altre zone.

DISTRUGGERE E UCCIDERE

Distruggere/Uccidere è un'azione che agisce sulle carte in gioco. **Distruggere** viene più comunemente usato per oggetti, anime e stanze, mentre **uccidere** viene più comunemente usato per mostri e giocatori.

Per **distruggere/uccidere** una carta in gioco, gli HP ♥ di quell'oggetto (se presente una statistica HP ♥) vengono impostati a 0. Se il solo fatto avere 0 HP ♥ non causa che la carta venga messa negli scarti, la carta viene messa negli scarti. I personaggi e gli oggetti eterni non vengono spostati negli scarti se vengono distrutti o uccisi.

Morire è un'azione correlata. Significa che il gioco **distrugge/uccide** una specifica carta in gioco. Una carta distrutta/uccisa **muore**.



SCARTARE

Scartare è un'azione che agisce sulle carte bottino in mano. Per scartare, spostate il numero indicato di carte bottino dalla vostra mano agli scarti del mazzo Bottino.

AUMENTARE SPAZI

Aumentare è un'azione che agisce sugli spazi del negozio, sugli spazi mostri o sugli spazi stanza. Questa azione viene svolta dal gioco. Per aumentare gli spazi, il numero di spazi del tipo specificato viene aumentato del numero indicato.

RITIRARE

Ritirare è un'azione che ha due significati:

- Per ritirare un **tiro di dado** , il giocatore semplicemente tira di nuovo i dadi.
- Per ritirare un **oggetto** dovete distruggere l'oggetto e, se lo fate, il giocatore che controllava quell'oggetto ottiene +1 tesoro. Se un oggetto era sotto il controllo del negozio (quindi era un oggetto del negozio), nessun giocatore ottiene tesori; è il negozio a 'ottenere tesoro', quindi mettete la prima carta del mazzo tesoro nello spazio del negozio che conteneva l'oggetto distrutto.

GIRARE

Girare è un'azione che ha due significati:

- Se a un giocatore viene indicato di **girare una carta** , come per esempio un oggetto, ciò vuol dire che dovrà girarla sul retro, se presente.
 - Se una carta in gioco non possiede un retro, non può essere girata.
 - Una carta in gioco rimane la stessa carta anche quando viene girata.
 - Sono valide solo le caratteristiche presenti sulla faccia visibile dell'oggetto.
- Se a un giocatore viene indicato di **girare un tiro di dado** , ciò vuol dire che dovrà cambiare il risultato di un normale tiro di D6 **con quello della faccia opposta al risultato ottenuto** o più semplicemente un risultato di **7 meno il risultato ottenuto** .

ANNOTARE

Alcune abilità indicano di annotare qualcosa, per esempio un numero. Quando vi viene indicato di **annotare** qualcosa potete tenerne traccia come preferi-

te (potete scriverlo, tenerlo a mente, usare i segnalini per ricordarvelo, qualsiasi cosa), per sempre o fino a un dato limite temporale. Le cose annotate possono anche essere cancellate da un'abilità, quindi non saranno più annotate.

Annotare si usa per tenere traccia di qualcosa di rilevante per la funzione di una carta. Per esempio, un'abilità potrebbe innescarsi quando un dato numero di cose è stato annotato, o potrebbe riferirsi e interagire con qualcosa che è stato annotato (per esempio un'abilità che infligge danni a un giocatore se ottiene un certo numero col dado).

Tutto ciò che viene annotato è legato all'oggetto che l'ha fatto annotare, a meno che non sia specificato altrimenti. Per esempio, se due oggetti indicano entrambi di annotare numeri e il numero 6 è stato annotato dall'oggetto A, un'abilità che si riferisce a un 6 annotato dall'oggetto B non si innescerebbe (a meno che non fosse stato annotato separatamente un 6 anche dall'oggetto B). Se una carta in gioco viene distrutta o messa negli scarti in qualche altro modo, tutto ciò che aveva annotato viene cancellato.

OGNI

Le abilità che hanno effetto su tutti i giocatori o le carte in gioco di un certo tipo usano la parola 'ogni' (esempio: "Ogni giocatore ottiene 1 bottino" o "Ritira ogni oggetto che controlli"). Alcune abilità possono anche indicare un gruppo più specifico, per esempio "Ogni giocatore vivente" o "Ogni oggetto non-eterno".

Quando un'abilità indica a ogni giocatore di fare qualcosa, per esempio "Ogni giocatore ottiene 1 bottino", i giocatori svolgono l'effetto in ordine di turno, iniziando dal giocatore attivo.

Se un'abilità ha per bersaglio oggetti multipli controllati da un giocatore, per esempio "Ritira ogni oggetto che controlli", il giocatore che controlla l'oggetto può decidere l'ordine per i propri oggetti.

Se un'abilità ha per bersaglio tutti gli oggetti in gioco, per esempio "Ritira ogni oggetto in gioco", gli oggetti del negozio vengono ritirati per ultimi dopo che ciascun giocatore ha ritirato ognuno dei propri oggetti in ordine di turno, iniziando dal giocatore attivo.

Se un'abilità recita "Ogni giocatore muore" o "Ogni giocatore subisce x danni", i giocatori moriranno o prenderanno i danni in ordine di turno. Questo significa che le morti e i danni vengono aggiunti alla pila in ordine inverso in questo caso, in modo da essere risolti in ordine di turno.

Quando un'abilità indica che succede qualcosa a ogni mostro, per esempio "Ogni mostro subisce 1 danno", è il giocatore che controlla l'abilità a scegliere l'ordi-

ne. Se l'abilità è controllata dal gioco, sarà il giocatore attivo a scegliere.

Se un'abilità recita "Ogni giocatore e ogni mostro muore" i mostri muoiono prima, seguiti poi dai giocatori. L'ordine delle morti di mostri e giocatore viene deciso come spiegato sopra.

VOTARE

Alcune abilità richiedono di **votare**. Per prima cosa, un'abilità che richiede un voto indicherà chi partecipa al voto, per esempio "ogni giocatore" o "ogni giocatore vivente". Tutti i giocatori coinvolti nel voto quindi voteranno, scegliendo una delle opzioni indicate dall'abilità (per esempio scegliere un oggetto in gioco, un giocatore, opzioni specifiche come destra o sinistra, ecc.). I giocatori votano in ordine di turno, partendo dal giocatore che controlla l'abilità. Se nessun giocatore controlla l'abilità, si inizia a votare dal giocatore attivo. Quando un giocatore ha espresso il proprio voto, non può più cambiarlo.

FALLIRE

Fallire accade quando un bottino, un'abilità o un tiro di dado viene annullato dal gioco a causa di un qualche stato di gioco non valido. Per esempio, quel bottino o abilità potrebbe non avere più bersagli disponibili (per esempio, l'oggetto che aveva come bersaglio viene distrutto prima che possa risolversi) o tutti i bersagli che aveva non sono più validi (per esempio, l'abilità indica di "scegliere un oggetto scarico" ma l'oggetto che aveva scelto è stato ricaricato nel frattempo). Tutti i tiri d'attacco e i danni da combattimento falliscono quando un attacco viene annullato.

STRUTTURA DEL TURNO

Ogni turno è diviso in tre fasi: la Fase Iniziale, la Fase Azioni e la Fase Finale. I giocatori svolgono turni in senso orario, quindi alla fine della Fase Finale di un giocatore il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

LA FASE INIZIALE



1. **Ricaricare.** Il giocatore attivo **ricarica** (gira in posizione verticale) gli oggetti e il personaggio sotto al proprio controllo.
2. Si attivano le abilità che si innescano "all'inizio del turno", poi la priorità passa da un giocatore all'altro.

3. **Bottino.** Il giocatore attivo ottiene +1 bottino. Alla fine di questo passaggio, la priorità passa da un giocatore all'altro, poi inizia la fase azioni.

LA FASE AZIONI



Quando inizia la fase azioni, il giocatore attivo ottiene la possibilità di **giocare una carta bottino**, che dura fino alla fine del turno. Durante la fase azioni, mentre la pila è vuota (cioè, non in risposta a qualcosa) il giocatore attivo ha la priorità di default e può scegliere di:

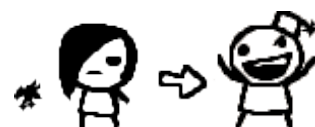
- Dichiarare un attacco
- Dichiarare un acquisto
- Terminare il turno

Normalmente, il giocatore attivo può svolgere al massimo un attacco e un acquisto in ogni turno. I giocatori non sono obbligati a svolgere tutte queste azioni durante il proprio turno.

Mentre ha la priorità, il giocatore attivo può anche attivare eventuali abilità sotto il proprio controllo o giocare una carta bottino usando la propria possibilità di **giocare una carta bottino** per questo turno o usando un'abilità che gli permette di giocare una carta bottino, come l'abilità  presente sulla maggior parte delle carte personaggio. La priorità passa al prossimo giocatore se il giocatore attivo attiva un'abilità o gioca una carta bottino, cosa che accade anche dopo che il giocatore attivo dichiara un attacco, un acquisto o termina il turno.

Quando un giocatore dichiara di voler terminare il turno, dopo il passaggio della priorità inizia la **fase finale**.

LA FASE FINALE



1. Si attivano le abilità che si innescano "alla fine del turno", poi la priorità passa da un giocatore all'altro.
2. Se il giocatore attivo ha più carte bottino in mano rispetto al proprio limite di mano (10, di solito) deve scartare carte bottino fino ad averne in mano un numero pari al proprio limite di mano.
3. Se state giocando con il mazzo Stanze e se un mostro è morto durante questo turno, il giocatore attivo può mettere una stanza nella pila degli scarti.
4. Il turno termina e passa al prossimo giocatore. Tutti gli oggetti con una statistica HP  si curano completamente, inclusi eventuali giocatori morti, e tutte le abilità e gli effetti che durano "fino alla fine del turno" terminano.

Gli effetti o abilità che fanno terminare il turno fanno iniziare forzatamente la **fase finale** ma non impediscono ai passaggi riportati qui sopra di essere svolti. Gli effetti o abilità che fanno terminare il turno non rimuovono nulla dalla **pila**.

ROUND

Un round dura dall'inizio del turno di un giocatore fino all'inizio del prossimo turno dello stesso giocatore, includendo quindi i turni di tutti gli altri giocatori in mezzo. Per ogni giocatore e tutte le carte sotto al suo controllo, un round viene definito in base al proprio turno. Per il gioco e tutte le carte controllate dal gioco (non controllate da nessun giocatore) un round viene definito in base al turno del primo giocatore.

Eventuali turni extra aggiunti da abilità o ricompense non modificano l'inizio o la fine di un round. Allo stesso modo, i turni che vengono saltati non modificano la lunghezza di un round; ai fini del conteggio di un round, è come se quel giocatore avesse svolto il proprio turno, anche se non è davvero andata così.

ATTACCARE

Il giocatore attivo può dichiarare un attacco durante la propria fase azioni mentre la pila è vuota.



Quando un giocatore dichiara un attacco, la priorità passa prima che scelga cosa attaccare. Quando la priorità è passata, quel giocatore può quindi scegliere di attaccare un mostro in uno spazio mostro o la prima carta del mazzo Mostri.

Alcune abilità possono essere innescate dalle dichiarazioni di attacco o interagire con esse in altri modi. Alcune abilità vengono innescate dalla dichiarazione stessa, prima che venga scelto un bersaglio. Altre invece vengono innescate da o interagiscono con dichiarazioni contro un bersaglio specifico, quindi dopo che il bersaglio è stato scelto. Se un'abilità si riferisce a un attacco dichiarato contro un **mostro** nello specifico, non verrà innescata da né interagirà con un attacco contro il **mazzo Mostri**, anche se la prima carta del mazzo diventa un mostro dopo essere stata rivelata e piazzata in uno spazio. Se una carta ha un'abilità che viene innescata da o interagisce con un attacco dichiarato contro la carta stessa (per esempio "Quando un attacco viene dichiarato contro questa carta") l'abilità si innescherà o svolgerà il proprio effetto sia se la carta è già in gioco in uno spazio sia se viene rivelata come prima carta quando il mazzo Mostri viene attaccato.

Da regolamento il giocatore attivo può attaccare una volta per turno. Alcuni effetti e abilità possono modificare il numero di attacchi a disposizione del giocatore

attivo. Uccidere un mostro al di fuori di un attacco (per esempio con un'abilità o una carta bottino) non conta come attacco del giocatore.

Se attaccate la prima carta del mazzo Mostri dovete piazzarla in uno spazio mostro, coprendo la carta mostro presente nello spazio. Eventuali mostri coperti non sono più in gioco. Se la carta piazzata nello spazio mostro è un evento, le sue abilità si innescano non appena entra in gioco e la carta viene scartata non appena queste vengono risolte. Se un giocatore attacca la prima carta del mazzo e si tratta di un mostro che non può essere attaccato, deve mettere la carta in uno spazio mostro e annullare l'attacco. Se la carta rivelata è una carta con una sezione statistiche ma ha un'abilità che specifica che non può essere attaccata, l'attacco viene annullato.

In alcuni casi è possibile attaccare altre carte (come giocatori, oggetti o stanze). In questi casi il giocatore attivo può scegliere di attaccare una di queste carte al posto di un mostro o della prima carta del mazzo mostri quando dichiara un attacco.

Ogni **attacco** consiste di multipli **tiri d'attacco**. Quando un attacco inizia, il giocatore attaccante tira ripetutamente un D6 contro il bersaglio scelto, spesso un mostro. Una volta iniziato un attacco, siete ingaggiati fino alla morte! L'attacco termina solo quando il giocatore attaccante o il bersaglio dell'attacco muore, oppure se l'attaccante o la carta attaccata hanno 0HP ♥ prima di un tiro d'attacco. I giocatori possono usare un D8 per tenere traccia degli HP ♥ del mostro che stanno attaccando.

I tiri di dado svolti come parte di un attacco sono detti **tiri d'attacco**. I danni inflitti come risultato di un tiro d'attacco sono detti **danni da combattimento**. Se il risultato di un tiro d'attacco è pari o superiore all'elusione del bersaglio, il giocatore attaccante infligge **danni da combattimento** pari al proprio attacco contro il bersaglio (quella quantità di danni da combattimento viene aggiunta alla pila, indirizzata al bersaglio). Se il risultato di un tiro d'attacco è inferiore all'elusione del bersaglio, il giocatore non ha successo e una quantità di **danni da combattimento** pari all'attacco del bersaglio viene aggiunta alla pila, indirizzata al giocatore attaccante (il bersaglio infligge quella quantità di danni da combattimento al giocatore attaccante). I danni vengono inflitti al relativo bersaglio quando questo effetto viene risolto e lascia la pila. Se tali danni portano il giocatore attaccante o la carta attaccata a 0HP ♥, la conseguente morte viene aggiunta alla pila. Un attacco termina quando il giocatore o il bersaglio muoiono, oppure se il giocatore attaccante o la carta attaccata hanno 0HP ♥ prima del successivo tiro d'attacco. Un attacco può terminare anche venendo annullato. Ciò può succedere direttamente, a causa di un'abilità o di un effetto, oppure a causa di un'abilità o di un effetto che portano il turno alla fase finale.

Quando un attacco termina a causa della morte del giocatore o del mostro (o se viene annullato), eventuali tiri d'attacco e danni da combattimento non ancora risolti vengono rimossi dalla **pila**. Questo vuol dire che potreste, per esempio, rispondere a un tiro d'attacco che non avrebbe successo se venisse risolto e giocare una carta Bomba, uccidendo un mostro con 1 solo HP ♥ rimasto prima che questo possa uccidere voi. Proprio per questo motivo, però, fate attenzione: un altro giocatore potrebbe rispondere al vostro tiro di dado che avrebbe successo se venisse risolto per uccidervi e terminare l'attacco prima che possiate uccidere il mostro, privandovi della vostra ricompensa!

In alcuni casi, alcune abilità possono indicare a un giocatore di svolgere tiri d'attacco anche se quel giocatore non è il giocatore attaccante. Dato che non è il giocatore attaccante, l'attacco non terminerà se muore. I giocatori morti non possono svolgere tiri d'attacco, tuttavia, anche se non sono i giocatori attaccanti. Come di consueto, l'attacco termina se il giocatore attaccante muore, quindi quel giocatore non potrà più fare altri tiri d'attacco.

In alcuni rari casi, un giocatore e un mostro possono subire danni letali contemporaneamente. In questi casi, la morte del mostro viene risolta prima, seguita poi da quella del giocatore.

PARTI DI UNA CARTA MOSTRO

- **SALUTE**
 - Ridurre la salute (HP ♥) a 0 uccide il mostro
- **ELUSIONE**
 - Risultato del tiro di dado 🎲 minimo necessario per colpire il mostro [L'elusione non può mai essere minore di 1 o maggiore di 6]
- **ATTACCO**
 - Danni da combattimento ⚔️ inflitti se l'attaccante fallisce il tiro di attacco
- **ABILITÀ**
 - Le abilità del mostro
- **ANIME**
 - Quando un mostro con un'icona anima 🐉 muore, il giocatore attivo lo ottiene come anima
- **RICOMPENSE**
 - Il giocatore attivo ottiene eventuali ricompense quando un mostro muore

ACQUISTARE

Il giocatore attivo può dichiarare un acquisto durante la propria fase azioni mentre la pila è vuota. Questo significa che un giocatore non può svolgere un acquisto durante un attacco o mentre la propria morte si trova nella pila, per esempio.



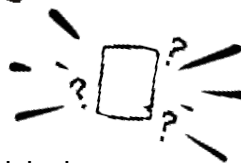
Quando un giocatore dichiara un acquisto, la priorità passa prima di scegliere cosa acquistare. I giocatori possono poi scegliere di acquistare un oggetto del negozio in uno spazio del negozio o la prima carta del mazzo Tesoro. Alcune abilità vengono innescate da o interagiscono con le dichiarazioni d'acquisto, sia prima sia dopo la scelta di un bersaglio, proprio come le dichiarazioni d'attacco.

A questo punto viene determinato il costo dell'acquisto. Di base, comprare un oggetto del negozio o la prima carta del mazzo Tesoro costa 10¢. Se un giocatore non può pagare tale costo in quel momento, l'acquisto termina e il giocatore non acquista l'oggetto. Se può pagare il costo, ottiene il controllo di ciò che ha scelto di acquistare.

Da regolamento, il giocatore attivo può acquistare una volta per turno. Alcuni effetti e abilità possono modificare il numero di acquisti a disposizione del giocatore attivo.

RIEMPIRE SPAZI

Ogni spazio del negozio, spazio mostro e spazio stanza (se state giocando con il mazzo Stanze) deve sempre contenere almeno una carta. Quando uno spazio si svuota viene riempito con la prima carta del relativo mazzo. Questo di solito avviene quando la priorità passa al prossimo giocatore. Quando uno spazio mostro si svuota perché il mostro è morto, lo spazio viene riempito dopo aver svolto tutti i passaggi relativi alla morte del mostro e dopo aver risolto eventuali abilità innescate dalla morte di quel mostro (vedi **Morte di un Mostro**).



Quando riempite uno spazio mostro potreste imbattervi in diversi eventi in successione. Il giocatore attivo continuerà a risolverli finché non viene rivelato un mostro da piazzare nello spazio.

Il giocatore attivo riempirà eventuali spazi e risolverà eventuali eventi piazzati negli spazi mostro anche se è morto.

Diverse abilità possono aumentare il numero di un dato tipo di spazi durante la partita. Eventuali nuovi spazi aggiunti vengono trattati come gli spazi già esistenti e devono essere sempre riempiti quando sono vuoti.

MORTE



Se in qualsiasi momento un giocatore o un mostro hanno 0HP ♥, la loro morte viene aggiunta alla **pila** quando la priorità passa al giocatore successivo. Se non possono **prevenire** o **cancellare** tale morte o **guarire** e non avere più 0HP ♥ prima che la morte venga **risolta**, devono seguire i passaggi relativi alla morte di un giocatore o di un mostro spiegati di seguito.

Questo vale anche per tutti gli altri oggetti (per esempio oggetti o stanze attaccabili) che hanno una statistica HP ♥. In questi casi, seguite i passaggi relativi alla **Morte di un Mostro** indicati di seguito, rimpiazzando la parola 'mostro' con il tipo di carta in questione. Per esempio, le abilità innescate che si attivano quando muore un '**mostro**' non si attivano, dato che a morire non è stato un '**mostro**'.

Una carta Eterna non può morire. Se una carta Eterna ha 0HP ♥ il gioco non proverà ad aggiungere la sua morte alla pila.



MORTE DI UN MOSTRO

Quando un mostro muore, svolgete i seguenti passaggi in ordine:

1. Il mostro viene spostato dal proprio spazio mostro a una zona di stallo temporanea.
2. Si attivano le abilità che si innescano quando muore un mostro ma prima di aver ottenuto le ricompense.
3. Il giocatore attivo ottiene eventuali ricompense del mostro.
4. Si attivano le abilità che si innescano quando muore un mostro ma dopo aver ottenuto le ricompense.
5. Se il mostro ha un'icona anima, diventa un'anima e il giocatore attivo la ottiene.
6. Il mostro viene messo nella pila degli scarti.
7. Riempite gli spazi mostro, se possibile.

Come al solito, la priorità passerà se vengono aggiunte alla pila delle abilità innescate, ma a parte questo nessuno dei passaggi elencati qui sopra usano la pila; semplicemente si verificano immediatamente in seguito al completamento del passaggio precedente.

Se viene ucciso un mostro che non può essere messo nella pila degli scarti (per esempio a causa di un'abilità che possiede), durante il passaggio 6 questo verrà invece rimesso nello spazio mostro che occupava.

Quando muore un oggetto attaccabile che non è un mostro, i passaggi da seguire sono gli stessi ma la parola 'mostro' va sostituita con il tipo di oggetto in questione.

MORTE DI UN GIOCATORE

La morte è composta da 4 passaggi ed è diversa se chi muore è il giocatore attivo.

Quando muore il giocatore attivo tutte le dichiarazioni d'acquisto, d'attacco o di fine del turno terminano, tutti gli attacchi in cui è coinvolto vengono annullati e il giocatore svolge i passaggi relativi alla morte di un giocatore. Le abilità che si innescano alla morte di un giocatore indicheranno se si innescano prima o dopo il pagamento della pena di morte, ove rilevante. In tutti gli altri casi, se non viene specificato, le abilità che si innescano quando un giocatore muore si attiveranno prima del passaggio pena di morte.

PENA DI MORTE:

Per svolgere la pena di morte, il giocatore che è morto:

- Sceglie un oggetto non-eterno sotto al proprio controllo (il proprio oggetto della **pena di morte**) e lo distrugge
- Scarta una carta bottino
- Perde 1 ¢
- Scarica tutte le carte con un'abilità  sotto al proprio controllo.

Se un giocatore che non è il giocatore attivo sta svolgendo questi passaggi, si ferma qui. Se è il giocatore attivo a svolgerli, invece, passa al passaggio successivo.

PULIZIA:

Questo passaggio non termina finché non viene risolto tutto ciò che è attualmente presente nella pila. Vanno inoltre riempiti eventuali spazi vuoti.

FINE:

Il turno passa alla **fase finale**. La fase finale viene quindi svolta come di consueto.

I giocatori possono morire solo una volta per turno. I giocatori morti non possono essere guariti da abilità o effetti. Tutti i giocatori, inclusi quelli morti, guariscono completamente alla fine di ogni turno. Se un giocatore è morto durante il turno di un altro giocatore, guarirà e sarà di nuovo vivo quando il turno passa al prossimo giocatore. Questo significa che un giocatore può morire più di una volta (una volta in ogni turno di un altro giocatore) prima di poter svolgere il proprio prossimo turno.

TIRI DI DADO



L'ANATOMIA DI UN TIRO DI DADO

Spesso dovrete tirare dei dadi, quando svolgete tiri d'attacco o quando vi viene indicato da varie abilità e carte bottino. Tutti i tiri usano un D6. Un tiro di dado non può mai essere più alto di 6 o più basso di 1. Se provate ad aggiungere 1 a un risultato di 6, rimarrà comunque un 6. Se provate a sottrarre 1 da un risultato di 1, rimarrà comunque un 1.

I tiri di dado si comportano in modo particolare nella pila, come spiegato di seguito:

Passaggio 1: Per prima cosa, quando a un giocatore viene indicato di tirare un dado questo viene fatto prima di aggiungere il tiro alla pila. Se al giocatore viene indicato di tirare più di un dado, questi vengono tirati ora.

Passaggio 2: Dopo aver aggiunto il tiro alla pila, eventuali abilità innescate dai tiri di dado si attivano.

Passaggio 3: Mentre si trova nella pila il tiro può essere modificato da abilità e bottino.

Passaggio 4: Quando tutti i giocatori hanno passato la priorità, il tiro proverà a risolversi. Eventuali abilità innescate quando un giocatore ottiene un dato numero si attivano ora. Se quell'abilità cambia il risultato del tiro, tornate al passaggio 2.

Passaggio 5: Mentre il tiro si risolve, eventuali effetti continuativi che modificano i tiri di dado cambiano il risultato del tiro. A questo punto, il tiro è stato risolto e non può essere più modificato. Eventuali abilità innescate quando un giocatore ottiene un dato numero si attivano.

BARATTO



Four Souls è un gioco di società e i giocatori sono incoraggiati a barattare € e favori gli uni con gli altri durante la partita. Potete scambiare un qualsiasi numero di € per un qualsiasi favore, a patto che entrambi i giocatori coinvolti accettino l'accordo. I giocatori non possono barattare oggetti o carte bottino. Il baratto non fa uso della pila.

Per esempio, il Giocatore 2 può offrirsi di ritirare il tiro di dado del Giocatore 1 usando una delle proprie carte bottino, se il Giocatore 1 gli dà 4 € . Le intenzioni dietro a una proposta di baratto non devono necessariamente essere nobili, tuttavia! Per esempio, come alternativa a quanto appena riportato, il Giocatore 2 può minacciare di ritirare il tiro di dado del Giocatore 1 se il Giocatore 1 **non gli dà 4 €** , in una situazione in cui il Giocatore 1 non vuole ritirare i dadi.

Non dovete per forza mantenere le vostre promesse, ma fate attenzione: se vi rimangiate la parola data perderete la fiducia degli altri e potreste diventare un bersaglio!

QUI CI SENTIAMO DI DIRE CHE QUESTA REGOLA DEL BARATTO PUÒ ESSERE ESTESA CON DELLE COSÌ DETTE "HOUSE RULES" CONCORDATE TRA I GIOCATORI AL TAVOLO. NULLA VI VIETA DI SPERIMENTARE IL BARATTO E IL TRADIMENTO! PERCHÉ NON BARATTARE ANCHE OGGETTI IN GIOCO? OPPURE L'ULTIMO SORSO DELLA VOSTRA BEVANDA PREFERITA? OH...OH! UNA PIZZA, PER ESEMPIO?

PRIORITÀ

CI SIAMO! FINALMENTE È GIUNTO IL MOMENTO DI METTERE ALLA PROVA LA VOSTRA MENTE IMPARANDO LA (SACRA) REGOLA DELLA PRIORITÀ!

La priorità determina quale giocatore può agire in un dato momento. Ciò vuol dire che i giocatori possono potenzialmente rispondere a eventi che avvengono in gioco e alle azioni di altri giocatori anche quando non è il loro turno.

Quando il regolamento indica che la priorità passa, la priorità viene data prima al giocatore attivo e poi passata a tutti gli altri giocatori in ordine di turno. Quando un giocatore aggiunge un bottino, un'abilità o un tiro di dado alla pila, la priorità passa, partendo da quel giocatore e procedendo in ordine di turno.

Mentre un giocatore ha la priorità può svolgere tutte le azioni che vuole (per esempio attivare un oggetto o giocare una carta bottino) prima di passare la priorità al prossimo giocatore in modo che possa rispondere.

Quando un giocatore ha la priorità può attivare abilità o giocare carte bottino. Inoltre, il giocatore attivo può dichiarare un acquisto, dichiarare un attacco o terminare il turno se ha la priorità, non c'è nulla nella pila, e sta svolgendo la **fase azioni**.

Solo quando tutti i giocatori passano la priorità di seguito (cioè nessuno vuole fare altro) il gioco va avanti: tutto ciò che si trova in **pila** viene risolto (si attiva il suo effetto) o il gioco si sposta al prossimo passaggio o fase.

Nota: A volte nessuno ha la priorità, per esempio nella **fase iniziale** prima di **Ricaricare gli oggetti o il personaggio scarichi** o dopo il passaggio 1 della **fase finale**. I giocatori non possono giocare bottino o abilità in questi momenti.



La maggior parte delle volte non sarà necessario tenere religiosamente traccia della priorità. Solo in situazioni più complesse, per esempio quando più di un giocatore vuole rispondere alla stessa cosa, sarà necessario pensarci più attentamente.

LA PILA

Bottino, abilità e tiri non hanno effetto sul gioco immediatamente. Invece, vengono aggiunti a una zona d'attesa chiamata **la pila**. **La pila** è un concetto importante che determina l'ordine degli effetti e permette ai giocatori di reagire gli uni agli altri e al gioco.

La pila è una zona in cui bottino, abilità, tiri di dado e altre cose vengono messe per essere **risolte**. **Risolvere** vuol dire che la cosa nella pila esce dalla pila e il suo effetto viene svolto dal giocatore o dai giocatori a cui è indicato di farlo.

Tutto ciò che viene aggiunto alla pila viene messo in cima. Questo significa che la pila viene **risolta dalla cima in giù**, cioè l'**ultima cosa aggiunta** sarà la **prima a essere risolta**. Dunque, le cose aggiunte alla pila verranno risolte in ordine inverso rispetto a come sono state aggiunte.

I bottini o le abilità vengono risolti quando tutti i giocatori passano la **priorità** in sequenza partendo dal giocatore che ha aggiunto il bottino o l'abilità alla pila, quindi neanche quel giocatore aggiunge altro alla pila (cioè nessuno può/vuole rispondere con altro, vedi **Priorità**). La priorità passa ogni volta che qualcosa viene risolto. Ciò vuol dire che i giocatori possono aggiungere nuove cose alla **pila** man mano che altre cose lasciano la pila; non è necessario che tutti gli elementi nella pila siano risolti in una volta sola. Tuttavia, non è possibile interrompere qualcosa mentre viene risolto.

Se la pila è vuota quando tutti i giocatori passano la priorità, il gioco procede al prossimo passaggio o fase del turno, a seconda. La **fase azioni** di un giocatore fa eccezione, però: il gioco procederà alla **fase finale** solo quanto il giocatore attivo decide di terminare il proprio turno o un'abilità causa la fine del turno.

La pila può sembrare complicata inizialmente, ma in realtà è una meccanica molto intuitiva e risulterà chiara quando inizierete a giocare. Può essere utile immaginare la pila come una pila fisica di carte. Man mano che vengono aggiunte cose, impilate le 'carte' una sopra l'altra. Quando le cose iniziano a essere risolte e lasciano la pila, per scoprire cosa succederà in seguito prendete la carta in cima alla pila e fate ciò che indica. Ogni volta che togliete qualcosa, i giocatori hanno l'opportunità di aggiungere altre carte. Questo procedimento continua finché la pila è vuota e nessuno vuole giocare altre carte.

ESEMPIO DI PILA

REGOLA D'ORO!

**ULTIMA GIOCATA.
PRIMA A ESSERE RISOLTA**

**PRIMA GIOCATA.
ULTIMA A ESSERE RISOLTA**



Paolo subisce 1 danno e si innesca l'abilità della carta Marsupio. In risposta, Noemi prova a usare l'abilità di Gioco di Prestigio per mettere una carta spiacevole sopra al mazzo Bottino e fare in modo che Paolo peschi proprio quella. Ma Paolo utilizza l'abilità della carta Fagiolo di Burro per annullare l'abilità di Gioco di Prestigio. Venendo quindi risolte nel verso contrario, Fagiolo di Burro annulla l'abilità di Gioco di Prestigio e permette a Paolo di ottenere +1 bottino da Marsupio, evitando di pescare una carta spiacevole.

I bersagli delle abilità vengono scelti quando le abilità vengono aggiunte alla pila, non quando vengono risolte. Se il bersaglio non è più valido quando l'abilità viene risolta, fallirà e basta (non avrà effetto). Allo stesso modo, se un'abilità indica di 'scegliere un'opzione-', l'opzione (indicata con un simbolo •) viene scelta quando l'abilità viene aggiunta alla pila, non quando viene risolta. I giocatori non possono scegliere una data opzione e poi cambiare idea in seguito.

Se un'abilità viene rimossa dalla pila, non si risolve. Se un bottino giocato viene rimosso dalla pila da un'abilità, non si risolve e viene spostato nella zona indicata dall'abilità. Se un bottino o un'abilità vengono **annullati**, vengono rimossi dalla pila senza essere risolti. Le carte bottino rimosse dalla pila in questo modo vanno messe negli scarti del mazzo Bottino.

VINCERE LA PARTITA

Da regolamento, per vincere occorre controllare un valore di anime di 4. Questo metodo di vittoria non utilizza la pila e i giocatori controllano se le condizioni sono state soddisfatte tra una risoluzione della pila e l'altra. Alcuni effetti possono modificare il valore di anime necessario per vincere.

Se un giocatore vince, tutti gli altri giocatori perdono.

MA CHI L'AVREBBE MAI DETTO!

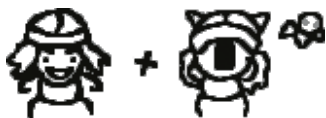
Se più di un giocatore vince contemporaneamente, la vittoria è condivisa. La vittoria di un giocatore o un pareggio fanno terminare la partita.

Alcune abilità possono far vincere il gioco a un giocatore. Il giocatore in questione vince dopo che l'abilità è stata risolta.



SOLITARIO / MODALITÀ CO-OP

Per preparare una partita, selezionate casualmente due personaggi dal mazzo personaggi insieme ai relativi oggetti iniziali. Per ognuno di questi personaggi, pescate poi due mani separate di tre carte bottino e prendete 3¢. Non mischiate le mani, ma potete lasciare le carte bottino a faccia in su. Preparate i mazzi Mostri, Bottino e Tesoro come al solito. Piazzate due carte tesoro e due carte mostro a faccia in su accanto ai rispettivi mazzi, come di consueto. Posizionate il D8 in un'area facilmente visibile, con la faccia '8' verso l'alto.



Giocherete nei panni di entrambi i personaggi e svolgerete la partita normalmente, giocando un personaggio alla volta. Interpretate un personaggio e poi l'altro, nello stesso ordine per tutta la partita. Quando i turni di entrambi i personaggi terminano, il D8 diminuisce di un punto. Il D8 diminuisce di un punto anche se un personaggio muore durante il suo turno. Non potete barattare ¢ tra i personaggi in modalità solitario. Tutte le altre regole relative a morte dei personaggi, effetti, risposte e gioco rimangono invariate.

L'obiettivo è raccogliere quattro anime tra i due personaggi prima che il D8 arrivi a zero. Se ci riuscite, avete vinto. Se non ci riuscite, avete perso.

PREPARAZIONE

La preparazione del gioco è normale (vedi **Preparazione**). Se state giocando in modalità solitario, scegliete comunque due carte personaggio durante la preparazione.

Alla fine della preparazione, posizionate il D8 con la faccia '8' visibile. Questo è il vostro **timer**.

Le **anime bonus** non vengono usate in modalità solitario o co-op, quindi non mettetele sul tavolo durante la preparazione.

GIOCARRE

Quando giocate in modalità solitario, una persona singola controlla entrambi i personaggi. In modalità co-op, invece, ogni personaggio è controllato da una persona diversa. In riferimento ad abilità e bersagli, ogni personaggio è considerato un **giocatore** separato, anche se sono controllati dalla stessa persona!

Una volta scelto il personaggio iniziale, il gioco si svolge normalmente. In modalità solitario, ogni per-

sonaggio svolge turni proprio come se i personaggi fossero controllati da più di una persona. L'ordine di turno dei personaggi rimarrà lo stesso per tutto il gioco.

Alla fine di ogni round, quando i turni di entrambi i personaggi sono terminati, il timer diminuisce di un punto. Il timer diminuisce di un punto anche ogni volta che un personaggio muore. L'obiettivo è raggiungere quattro anime tra i due personaggi prima che il timer arrivi a zero! Se il timer arriva a zero, avete perso.

Raggiungere quattro anime è l'obiettivo per la modalità **normale**. Se volete una sfida più complessa, potete giocare in modalità **difficile** o **ultra difficile**, con l'obiettivo di 6 o 8 anime rispettivamente. Un altro modo per aumentare la difficoltà è limitare il numero di anime che ogni personaggio può controllare, per esempio un massimo di 4 in modalità **difficile** o **ultra difficile**, il che vuol dire che le anime ottenute devono essere suddivise tra i due personaggi.

ALTRE REGOLE

Ogni personaggio ha una propria riserva di ¢ e una propria mano, anche se controllati dalla stessa persona. Le riserve di ¢ e le mani dei personaggi non vanno mischiate, ma potete giocare con le carte bottino della mano a faccia in su. Questo vuol dire inoltre che in modalità solitario o co-op non potete barattare ¢ tra i personaggi.

Quando vengono ottenute anime, ogni personaggio viene considerato come un giocatore diverso anche se controllati dalla stessa persona, come sopra. Ciò vuol dire che ogni personaggio avrà le proprie anime, che non andranno mischiate. Non c'è limite al numero di anime che ogni personaggio può controllare.

Dopo il passaggio 4 della fase finale (quando il giocatore attivo può scegliere di mettere una stanza negli scarti se un mostro è morto durante quel turno), se per un round intero la prima carta di uno spazio stanza non è cambiata mettete quella stanza negli scarti.

Le carte con l'icona 3+ giocatori vanno rimosse. Se vi imbattete in una carta con questa icona mentre giocate, mettetela da parte e rimpiazzatela con un'altra carta dello stesso tipo.

Tutte le altre regole rimangono invariate rispetto alle partite competitive.

SFIDE FOUR SOULS

Potete trovare e scaricare diverse **Sfide Four Souls** sul sito web di Maestro Media (maestromedia.com). Le **Sfide Four Souls** sono nuovi e coinvolgenti modi per giocare in modalità Solitario e Co-op, usando le

carte già in vostro possesso. Spesso presentano anche una variante competitiva!

Ogni sfida avrà uno suo sistema di regole, ma ci sono anche regole che valgono per tutte le sfide.

**GENTE, LA COSA SUUUUPER
È CHE CE NE SONO BEN 10 DIVERSE!**

SPAZIO BOSS FINALE

Gli **spazi boss finale** sono un nuovo tipo di spazi speciali che esistono in aggiunta ai normali spazi mostro.

A meno che non sia specificato altrimenti, i mostri negli spazi boss finale non possono essere coperti e non possono lasciare il proprio spazio per alcun motivo a meno che non vengano uccisi.

I mostri negli spazi boss finale sono comunque considerati **mostri**, proprio come se fossero in uno spazio mostro, e possono essere presi di mira da tutte le abilità o i bottini che hanno come bersaglio i mostri. I mostri negli spazi boss finale sono anche considerati **boss finali**.

Quando dichiara un attacco, il giocatore attivo può scegliere di dichiarare un attacco contro un mostro in uno spazio boss finale.

Un mostro in uno spazio boss finale ha l'**armatura boss**. Questo significa che se un mostro in uno spazio boss finale verrebbe ucciso direttamente da un'abilità (invece di subire danni da combattimento) oppure se dovrebbe subire più di 3 danni non da combattimento in una volta, subisce invece 3 danni.

Se un mostro in uno spazio boss finale viene sconfitto, muore normalmente. La sfida in questione indicherà cosa succede in seguito; spesso facendo ciò avrete superato la sfida!

SPAZI MINION

Gli **spazi minion** sono un nuovo tipo di spazi speciali che esistono in aggiunta ai normali spazi mostro.

A meno che non sia specificato altrimenti, i mostri negli spazi minion non possono lasciare il proprio spazio per alcun motivo a meno che non vengano uccisi.

I mostri negli spazi minion sono comunque considerati mostri, proprio come se fossero in uno spazio mostro, e possono essere presi di mira da tutte le abilità o i bottini che hanno come bersaglio i mostri. I mostri negli spazi minion sono anche considerati **minion**.

Quando dichiara un attacco, il giocatore attivo può scegliere di dichiarare un attacco contro un mostro in uno spazio minion.

Se vi viene indicato di mettere un mostro in uno spazio minion, aumentate gli spazi minion di 1 e mettete il mostro nel nuovo spazio minion, a meno che non sia specificato altrimenti. Potete mettere una carta in uno spazio minion solo quando vi viene esplicitamente indicato.

Se un mostro in uno spazio minion viene sconfitto, muore normalmente. Gli spazi minion sono temporanei, però, quindi non vengono riempiti quando sono vuoti.

Se in uno spazio minion viene messo un **evento**, le sue abilità si innescano e viene messo negli scarti una volta risolte, come se fosse stato messo in un normale spazio mostro.

IL TIMER

Quando giocate una sfida il timer diminuisce di un punto solo **alla fine di ogni round** o quando viene indicato. **Non** diminuisce ogni volta che un personaggio muore come nelle normali partite in modalità solitario/co-op (a meno che la sfida in questione non indichi che lo fa!).

SUPERARE UNA SFIDA

L'obiettivo della sfida sarà specificato e la sfida viene superata solo quando tale obiettivo viene raggiunto. Se altre abilità farebbero vincere un giocatore o terminare la partita in qualsiasi altro modo, continuate semplicemente a giocare finché non raggiungete l'obiettivo o perdetevi la sfida.

MAZZI

PERSONALIZZATI

The Binding of Isaac: Four Souls può essere giocato semplicemente usando tutte le carte che possedete. In alternativa, però, potete creare mazzi più contenuti, di 100 carte, per i mazzi Tesoro, Bottino e Mostri e giocare con quelli. In questo modo i mazzi saranno meno ingombranti durante la partita, assicurando inoltre l'equilibrio inteso per ogni mazzo; per esempio, non avrete la sfortuna di pescare tre **boss epici** di fila dal mazzo Mostri!

Sta a voi decidere quali carte usare se giocate con dei mazzi personalizzati. Potete selezionare a mano le carte che preferite di ogni tipo, magari scegliendo intenzionalmente carte che interagiscono tra loro. In

alternativa, potete mescolare in modo casuale tutti i tipi di carte in gruppi separati, scegliendo poi il numero corretto di carte da ciascun gruppo per formare il vostro mazzo finale.

Di seguito troverete una guida per capire quali carte appartengono a quali categorie. Per quanto riguarda i casi limite potete controllare la pagina della carta in questione sul sito foursouls.com, per scoprire a quale categoria dovrebbe appartenere la carta, oppure potete semplicemente scegliere di inserirla nella categoria che trovate più sensata.

MAZZO TESORO

PROPORZIONI DELLE CARTE DEL MAZZO

Tesoro	Numero
Oggetti passivi	44
Oggetti attivi	40
Oggetti con un costo	10
Oggetti a uso singolo	5
Oggetti anima	1

OGGETTI PASSIVI

Gli oggetti passivi sono oggetti che non presentano abilità innescate. Gli oggetti passivi hanno il bordo argentato.

OGGETTI ATTIVI

Gli oggetti attivi sono oggetti che presentano almeno un'abilità . Gli oggetti attivi e quelli con un costo hanno il bordo dorato.

OGGETTI CON UN COSTO

Gli oggetti con un costo sono oggetti che presentano almeno un'abilità \$. Gli oggetti attivi e quelli con un costo hanno il bordo dorato.

Alcune carte presentano abilità  e \$ insieme. In questi casi limite, come regola generale, potete scegliere una delle due categorie oppure fare riferimento alla pagina della carta sul sito web (foursouls.com).

OGGETTI A USO SINGOLO

Gli oggetti a uso singolo sono oggetti che devono autodistruggersi per svolgere il proprio effetto, come parte dell'abilità o come costo di attivazione.

- Per il primo tipo, lo schema usato è: " Distruggi questa carta. Se lo fai,".
- Per il secondo tipo, lo schema usato è: " Distruggi questa carta."

OGGETTI ANIMA

Un oggetto che presenta un'icona anima e può far guadagnare un'anima è un oggetto anima. Questa qualità ha la precedenza su tutte le altre; per esempio, un oggetto a uso singolo che può diventare un'anima è considerato un oggetto anima.

MAZZO BOTTINO

PROPORZIONI DELLE CARTE DEL MAZZO

Bottino	Numero
Penny	2
2 Centesimi	6
3 Centesimi	11
4 Centesimi	12
Nichelini	6
Fagioli di Burro	5
Bombe	6
Batterie	6
Frammenti di Dado/Cuori Anima	5
Pillole/Rune	6
Tarocchi + Carte con Effetti Speciali	23
Gingilli	11
Anima Perduta	1

PENNY

La maggior parte delle carte penny ha semplicemente l'abilità bottino 'Ottieni 1¢'. Alcune carte penny, tuttavia, presentano effetti aggiuntivi. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria hanno la parola 'Penny' nel proprio nome.

2, 3 E 4 CENTESIMI

Le carte 2, 3 e 4¢ presentano le abilità bottino 'Ottieni 2/3/4¢' rispettivamente. Queste carte bottino possono essere individuate grazie ai loro nomi, che includono le parole '2 Centesimi', '3 Centesimi' e '4 Centesimi' rispettivamente.

NICHELINI

La maggior parte dei nichelini ha l'abilità bottino 'Ottieni 5¢'. Come per i penny, anche alcune di queste carte possono presentare effetti aggiuntivi. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria hanno la parola 'Nichelino' nel proprio nome.

FAGIOLI DI BURRO

I Fagioli di Burro possono essere usati per annullare l'a-

bilità innescata di un oggetto o una carta bottino giocati. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria hanno le parole 'Fagiolo di Burro' nel proprio nome.

BOMBE

Le Bombe possono essere usate per infliggere danni a mostri o giocatori. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria hanno la parola 'Bomba' nel proprio nome.

BATTERIE

Le Batterie possono essere usate per ricaricare gli oggetti. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria hanno la parola 'Batteria' nel proprio nome.

FRAMMENTI DI DADO/CUORI ANIMA

Questa categoria comprende due tipi di carte bottino.

I **Frammenti di Dado** possono essere usati per ritirare tiri di dado. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria hanno le parole 'Frammento di Dado' nel proprio nome.

I **Cuori Anima** possono essere usati per annullare danni. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria hanno le parole 'Cuore Anima' o 'Cuore Nero' nel proprio nome.

PILLOLE/RUNE

Questa categoria comprende due tipi di carte bottino.

Le **Pillole** presentano diverse abilità bottino, che di solito includono un tiro di dado. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria hanno la parola 'Pillole' nel proprio nome.

Anche le **Rune** presentano diverse abilità bottino. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria possono essere individuate tramite le illustrazioni che riportano, cioè una pietra luminescente di colore viola con inciso un simbolo runico. Se avete dei dubbi, potete sempre controllare sul sito web (foursouls.com).

CARTE TAROCCHI + CARTE CON EFFETTI SPECIALI

La categoria che comprende le carte Tarocchi e le carte con Effetti speciali è mista. Tutte le carte bottino che non fanno parte delle altre categorie vengono incluse qui.

GINGILLI

I Gingilli sono carte bottino che diventano oggetti quando la loro abilità bottino viene risolta. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria hanno

l'abilità parola chiave 'Gingillo'. La maggior parte di queste carte ha il bordo argentato, come gli oggetti passivi.

ANIMA PERDUTA

Anima Perduta è una carta bottino che può diventare un'anima quando viene giocata. Le carte bottino che fanno parte di questa categoria hanno le parole 'Anima Perduta' nel proprio nome.

MAZZO MOSTRI

PROPORZIONI DELLE CARTE DEL MAZZO

Mostri	Numero
Nemici Base	30
Nemici Maledetti	9
Nemici Sacri/Affascinati	9
Boss	30
Boss Epici	1
Eventi Buoni	8
Eventi Cattivi	8
Maledizioni	5

NEMICI BASE

La maggioranza delle carte mostro con una sezione statistiche ma senza icona anima sono nemici base. I nemici base possono essere attaccati e tendono a fornire ricompense se uccisi.

NEMICI MALEDETTI

I nemici maledetti sono simili ai nemici base per il fatto che non presentano un'icona anima. I nemici maledetti presentano abilità che hanno effetto sul gioco in generale quando sono in gioco. Le carte mostro che fanno parte di questa categoria hanno la parola 'Maledetto' o 'Maledetta' nel proprio nome.

NEMICI SACRI/AFFASCINATI

I nemici sacri sono simili ai nemici maledetti, ma le loro abilità tendono a essere generalmente positive per i giocatori. Le carte mostro che fanno parte di questa categoria hanno la parola 'Sacro' o 'Sacra' nel proprio nome.

I nemici ammalati costringono i giocatori a scegliere un altro giocatore che riceverà un qualche tipo di beneficio alla morte della carta. Le carte mostro che fanno parte di questa categoria hanno la parola 'Affascinato' o 'Affascinata' nel proprio nome.

BOSS

I boss tendono a essere più difficili da uccidere rispetto agli altri mostri ma forniscono maggiori ricompense, che di solito includono anche delle anime! Le carte boss quindi presentano un'icona anima.

BOSS EPICI

I boss epici tendono a essere ancora più difficili da uccidere rispetto ai normali boss! Forniscono anche maggiori ricompense rispetto ai normali boss e tendono ad avere effetti che modificano il gioco, se sconfitti. Questa loro "epicità" è *data dal* valore di anime pari a 2, e alcuni boss epici hanno addirittura altri modi per influenzare drasticamente la partita.

EVENTI BUONI

Le carte mostro prive di una sezione statistiche sono dette carte evento e possono essere ulteriormente suddivise per quanto riguarda le proporzioni dei mazzi. Gli eventi buoni sono carte evento che hanno esiti generalmente positivi per il giocatore attivo.

EVENTI CATTIVI

Gli eventi cattivi sono carte evento che hanno esiti generalmente negativi per il giocatore attivo.

Vale la pena notare che molti eventi possono avere esiti positivi o negativi, o essere buoni in alcune situazioni ma non in altre. La regola generale che indica di scegliere una categoria o fare riferimento al sito web (foursouls.com) si applica anche qui se avete dei dubbi su alcune carte.

MALEDIZIONI

Le maledizioni sono un tipo specifico di carte evento che vengono date a un giocatore a scelta del giocatore attivo quando rivelate. Le carte mostro che fanno parte di questa categoria hanno l'abilità parola chiave 'Maledizione'.

INVENTATE VOI!

La sezione precedente presenta le proporzioni standard dei mazzi personalizzati, ma potete fare degli esperimenti e inventare delle proporzioni vostre! Magari volete una partita con più carte con effetti speciali nel mazzo Bottino? O più maledizioni nel mazzo Mostri? Alterate i numeri proposti qui sopra e divertitevi!



VARIANTI

MINI DRAFT PER 2 GIOCATORI

Se state giocando una partita competitiva con due giocatori (cioè 1 contro 1), consigliamo di iniziare la partita con un 'mini draft' di oggetti.

Preparate la partita normalmente, poi rivelate le prime 3 carte del mazzo Tesoro. Il primo giocatore ottiene uno degli oggetti, poi l'altro ottiene uno degli oggetti rimasti. Mettete l'ultima carta sul fondo del mazzo Tesoro. Ripetete questo procedimento, alternando il giocatore che sceglie per primo, finché entrambi i giocatori hanno 2 oggetti oltre al proprio oggetto iniziale, poi giocate normalmente.

Potete usare la variante mini draft anche con più giocatori, se volete che la partita inizi più velocemente! Vi basterà aumentare il numero di carte tesoro rivelate (devono essere una in più rispetto al numero di giocatori, per esempio con 4 giocatori dovete rivelare 5 carte alla volta). Per il primo oggetto, il Giocatore 1 (il giocatore scelto per svolgere il primo turno) sceglie per primo, seguito da ogni altro giocatore in ordine di turno. Per il secondo l'oggetto, il giocatore che ha appena scelto per ultimo sceglie per primo, seguito da ogni altro giocatore in ordine di turno inverso.

SOLO EDEN

In questa variante, invece di ricevere una carta personaggio casuale all'inizio della partita, ogni giocatore riceve una carta personaggio Eden. Se avete meno carte Eden rispetto al numero di giocatori, potete usare qualsiasi altra carta personaggio e considerarla un personaggio Eden.

ERRATA CORRIGE

È possibile che venga rilasciato un errata corregge ufficiale per alcune carte in seguito alla stampa. Potete trovare tali carte sul sito web di Four Souls, foursouls.com oppure sul sito www.msedizioni.it (per le carte in lingua italiana). In questi rari casi, la carta funziona secondo la versione corretta reperibile sul sito web, a prescindere da ciò che è indicato sulla versione stampata della stessa.

Allo stesso modo, potete scrivere direttamente a info@msedizioni.it per quanto riguarda i dubbi sulle carte in lingua italiana.

TERMINI CHIAVE

ATTIVARE

I giocatori attivano le abilità  e \$ per metterle nella pila.

GIOCATORE ATTIVO

Il giocatore che sta effettuando il turno.

IMBOSCATA

Quando una carta imboscata entra in gioco, diventa un mostro in uno spazio mostro che non sta venendo attaccato. Il giocatore attivo deve fare un attacco agguerrito contro quella carta durante questo turno (vedi **Abilità Parola Chiave**).

ATTACCO

Attaccare è un'azione che i giocatori possono svolgere contro un bersaglio d'attacco valido, di solito un mostro (vedi **Attaccare**).

TIRO D'ATTACCO

I tiri di dado svolti come parte di un attacco sono detti **tiri d'attacco**.

ANNULLARE

Annullare è un'azione svolta sulle cose presenti nella pila. Per annullare qualcosa, rimuovetelo dalla pila. Quella cosa non ha alcun effetto.

DANNI DA COMBATTIMENTO

I danni causati come risultato di un tiro d'attacco sono detti **danni da combattimento**.

SEGNALINI

Indicatori piazzati su certe carte. Possono essere rappresentati da quello che volete (token, monetine, dadi, ecc.) (vedi **Segnalini**).

MALEDIZIONE

Quando una maledizione entra in gioco, il giocatore attivo la dà a un giocatore. Quando quel giocatore muore, la maledizione viene messa negli scarti (vedi **Abilità Parola Chiave**).

SCARICARE

Girare un oggetto in posizione orizzontale.

DISTRUGGERE/UCCIDERE

Ridurre la statistica HP  di una carta in gioco a 0, se ne ha una. In entrambi i casi, spostate la carta negli scarti corrispondenti.

MORIRE

Il gioco distrugge/uccide una specifica carta in gioco.

SCARTARE

Spostare una carta bottino dalla vostra mano negli scarti del mazzo bottino.

ETERNO

Gli oggetti Eterni non possono essere distrutti o messi

negli scarti (vedi **Abilità Parola Chiave**).

AUMENTARE GLI SPAZI

Aumentare gli spazi del tipo specificato di un dato numero.

GIRARE

Per girare un oggetto, giratelo dalla faccia opposta, se presente. Per girare un tiro di dado, cambiate il risultato del tiro a 7 meno il risultato attuale o giratelo sulla faccia opposta del risultato attuale.

OTTENERE

Spostare una carta o risorsa controllati dal gioco e metterli sotto al proprio controllo (vedi **Ottenere e Dare**).

DARE

Spostare una carta o risorsa, scelti dal giocatore che li sta dando via, dal controllo di un giocatore al controllo di un altro giocatore.

GUPPY

Questo termine serve come indicatore per alcune abilità specifiche.

GUARIRE

La carta in questione recupera quel numero di HP . Una carta non può guarire oltre il proprio limite massimo di HP .

INDOMITO

I mostri indomiti non possono essere coperti. Se un mostro indomito deve essere piazzato in uno spazio mostro, aumentate di 1 gli spazi mostro e piazzatelo nel nuovo spazio (vedi **Abilità Parola Chiave**).

SALIRE/SCENDERE DI LIVELLO

Per far salire qualcosa di livello, mettete un **segnalino livello** su quell'oggetto. Per far scendere di livello, rimuovete un **segnalino livello**, se possibile.

OTTENERE BOTTINO

Spostate il numero indicato di carte bottino dalla cima del mazzo Bottino alla vostra mano.

PERDERE €

Spostate il numero indicato di € dalla vostra riserva di € alla riserva di € del gioco. Se non avete il numero indicato di €, perdetevi il maggior numero di € possibile.

PAGARE

Per pagare € spostate il numero indicato di € dalla vostra riserva di € alla riserva di € del gioco. Se non avete abbastanza € per pagare, non potete pagare. Per pagare  perdetevi quel numero di . Se non avete abbastanza  per pagare, non potete pagare. Questo non modifica il vostro limite massimo di HP .

GIOCARE

Spostare una carta bottino dalla vostra mano alla pila.

ANNULLARE

Per annullare danni, rimuovete quei danni dalla pila.
Per annullare la morte, rimuovete quella morte dalla pila e guarite fino ad avere almeno 1 HP ♥.

RICARICARE

Girare un oggetto scarico in posizione carica (verticale).

RITIRARE

Per ritirare un tiro di dado, tirate nuovamente il dado.
Per ritirare un oggetto, distruggetelo e, se lo fate, rimpiazzatelo con la prima carta del mazzo Tesoro.

TIRA UN DADO-

Tirate un dado e aggiungetelo alla pila (vedi **Abilità Parola Chiave**).

ROUND

Un round dura dall'inizio del turno di un giocatore fino all'inizio del prossimo turno dello stesso giocatore e include i turni di tutti gli altri giocatori che avvengono nell'intertempo.

RUBARE

Un bersaglio vi dà un oggetto o risorsa specifici, scelti da voi.

SCAMBIARE

Due giocatori si **danno contemporaneamente** un dato oggetto o risorsa.

GINGILLO

Quando un gingillo viene risolto, diventa un oggetto controllato dal giocatore che l'ha giocato (vedi **Abilità Parola Chiave**).

FAQ

Avete ancora dei dubbi? Probabilmente la sezione FAQ sul sito web foursouls.com può aiutarvi!

Se non trovate ancora le risposte che cercate, il sito vi permette anche di inoltrare una domanda direttamente al team di Four Souls. Riceverete una risposta e magari la vostra domanda verrà aggiunta alla sezione FAQ del sito!

RICONOSCIMENTI

Ideazione e Direzione Artistica - Edmund McMillen

Design Aggiuntivo e Produzione - Danielle McMillen

Design Aggiuntivo - Tyler Glaiel

Regolamento, Design Aggiuntivo e Produzione - Sevenut (@Sevenut)

Regolamento, Design Aggiuntivo e Produzione - Charlie Gill (@YuggyHD)

Regolamento Riassuntivo - Jon Paull (@jonzo11)

Grafica/Illustrazioni di Sfondo - @TikaraTheMew

Retro delle Carte e Illustrazioni - @KrystalFlamingo

Design dei Personaggi e Illustrazioni - @Rojen241

Illustrazioni - @Wormchild, @Tar_Head, @HamBerry_art, @Yazawa_Akio, e @orisghost

Editor Regolamento - @egghorse and Cody Underwood

Sito web (foursouls.com) - Sean Roberts (@kizzycocoa)

Sviluppo Commerciale (**Maestro Media**) - Javon Frazier, Dustin Wessel, Matthew Hoffman, Lucy Martinez, Rachel Weisberg, Wade Piche, Michał Zwierzyński, Charlie Gill, Cody Underwood

Playtest - Jackson Moore, Tyler Glaiel, Danielle McMillen, George Fan, Eli Evans, Acacia Evans, Jay Lewis, Graeme Little, Leon Masters, Dan Zaelit, Cole O'Brien, Doug O'Brien, Crystal Evans, Joe Evans, Alex Austin, Caitlyn Yantis, Peach McMillen, e un ringraziamento special ai nostri playtester del server Discord di Maestro Media.

PER L'EDIZIONE ITALIANA (MS EDIZIONI):

Project Manager ed Editing: Enrico Emiliani

Layout e Grafica: Noemi Giugliano

Traduzione: Ginevra Pavone

Direttore editoriale: Andrea Mazzolani

