


IL GIOCO DI CARTE SOLO & COOPERATIVO

SKYTEAR HORDE MONOLITHS

 1-2 SOLO & COOPERATIVO

 2-3 COMPETITIVO

 30 MINUTI

PREFERISCI UN VIDEO?

Guarda un video tutorial su
www.playskytear.com/horde

Regolamento

Un arcano e sconosciuto potere ha invaso il mondo di Skytear, controllando orde di mostri guidate da temibili elementali conosciuti come Outsiders. I leggendari eroi da ogni reame hanno messo da parte le loro rivalità e forgiato un'alleanza per respingere la minaccia, una volta per tutte!

Scopri di più sull'universo di Skytear a pagina 20.

Contenuti

INTRODUZIONE

Per Iniziare.....	2
Panoramica	3
Componenti	4
Preparazione	6

CONCETTI CHIAVE

Concetti chiave.....	8
Abilità.....	10
Servitori e retrovia.....	10
Outsider	11

SEQUENZA DI GIOCO

Fase Orda	12
Fase Alleanza	13
Fase Sventura.....	14
Fase Combattimento	15
Fase Saccheggio.....	16
Fase Finale	16

APPENDICE

Modalità Cooperativa	16
Modalità Competitiva	17
Panoramica sull'Alleanza	18
Panoramica sull'Orda.....	19
L'Universo.....	20
Personalizzare i mazzi.....	20

REGOLE AGGIUNTIVE

Il set originale <i>Skytear Horde</i>	21
Regole aggiuntive per le abilità	21
Glossario.....	22
Specchietto delle abilità universali	24

SKYTEAR GAMES

Game design: Riccardo Neri e Giacomo Neri
Direzione artistica e narrativa: Riccardo Parmeggiani
Illustrazione copertina: Gong Studio
Revisione: Studio
Editore: PVP Geeks Srl T/A Skytear Games
Edizione italiana a cura di: Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone 6, 20122 Milano (MI)
www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com
Traduzione: Anna Candela
Revisione: Alex Grisafi
Impaginazione: Davide Corsi

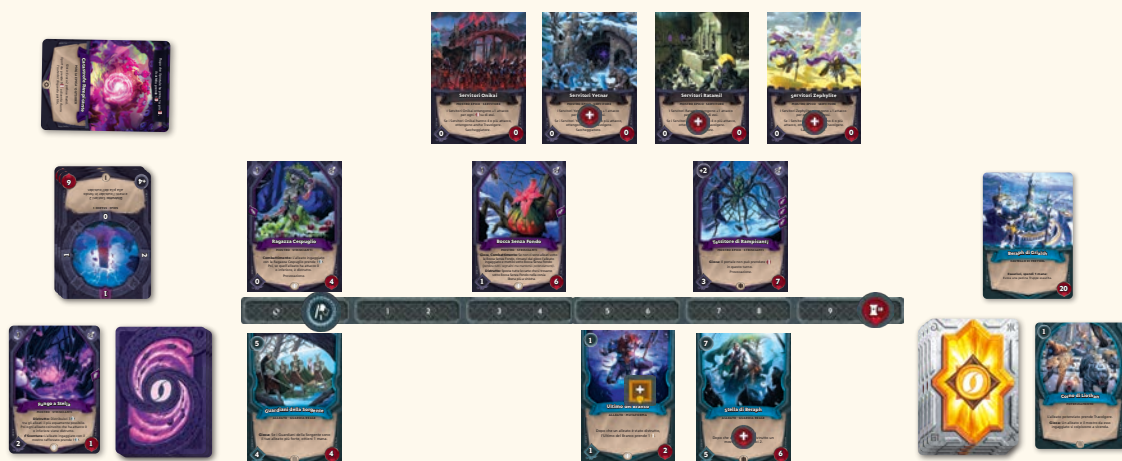
Grazie mille alle migliaia di sostenitori che hanno finanziato Skytear Horde su Kickstarter e Gamefound!
Skytear® Tutti i diritti riservati a PVP Geeks Srl 2024. Skytear e tutti i loghi, le illustrazioni, le immagini, i nomi, i personaggi e la loro riproduzione sono © oppure TM e/o © di PVP Games Srl, Via Cesare Costa 19/D, 41123, Modena, Italy.

Per Iniziare



Panoramica

CHE ASPETTO HA UNA PARTITA IN CORSO



IN SINTESI

Durante il tuo turno, schiererai alleati e torri nelle sei corsie del campo di battaglia per impedire alle ondate dei mostri di distruggere il tuo castello e saccheggiare le tue risorse.

Ma la sola difesa non sarà sufficiente a vincere!

Alcuni dei tuoi alleati dovranno contrattaccare e distruggere il portale che dà origine all'orda.

Il turno successivo alla distruzione del primo portale, l'outsider (cioè il mostro finale che capeggia l'orda) scenderà sul campo di battaglia.

Per proclamare la tua vittoria sull'orda, dovrai sconfiggere l'outsider! Se invece perderai il tuo castello o tutte le tue risorse, sarai tu ad essere sconfitto.

Questa sintesi serve solo a darti un'idea generale del gioco, non contiene regole da ricordare.

VINCERE E PERDERE

Tutti i giocatori vincono alla fine del turno in cui viene distrutto l'outsider.

Tutti i giocatori perdono immediatamente quando

- il castello viene distrutto, oppure
- un mazzo alleanza è vuoto.

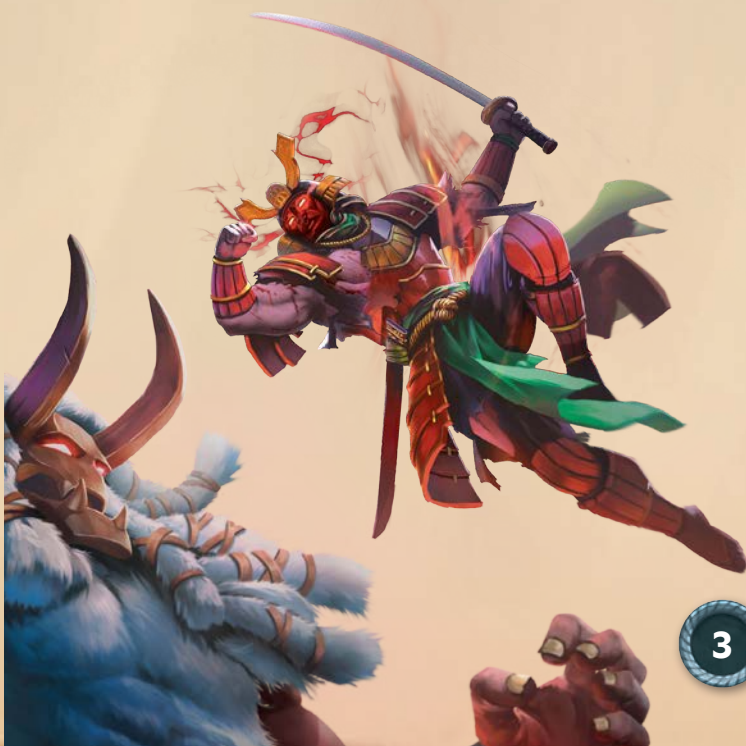
FLUSSO DEL GIOCO

Il gioco si sviluppa in una serie di turni finché tutti i giocatori vincono o perdono insieme la partita.

Ogni turno è composto da queste fasi:

- 1 Fase Orda**
Evoca una nuova ondata di carte orda
- 2 Fase dell'Alleanza**
Gioca carte alleanza e pianifica la fase di combattimento
- 3 Fase di Sventura**
I mostri ottengono un beneficio che potrebbe indebolire i tuoi piani
- 4 Fase di Combattimento**
Alleati e mostri combattono tra loro e colpiscono il castello o il portale
- 5 Fase di Saccheggio**
I servitori ti fanno scartare carte dal tuo mazzo
- 6 Fase Finale**
Si svolgono varie attività di ripristino dell'area di gioco, tra cui controllare se è stata raggiunta la condizione di vittoria.

Puoi utilizzare le carte aiuto come promemoria delle azioni da svolgere durante ciascuna fase.



Componenti

E ANATOMIA DELLE CARTE

Queste sono le 245 carte contenute nella scatola base di *Skytear Horde: Monoliths*.

87 CARTE ORDA



Organizzale in tre mazzi, uno per ogni orda, in base al simbolo nell'angolo in alto a destra (F).

6 CARTE CASTELLO



Organizzale in tre mazzi, uno per ogni fazione, in base al colore del nastro che fa da sfondo al nome della carta (A).

120 CARTE ALLEANZA



ELEMENTI DELLE CARTE

- A** Nome
- B** Abilità
- C** Salute (vedi pagina 8)
- D** Attacco (pag. 8)
- E** Mana Bonus (pag. 12)
- F** Orda: Striscianti, Abissali, Monoliti
- G** Sventura (pag. 14)
- H** Tipo di carta Orda: mostro, magia o potenziamento (pag. 12) e una qualifica come, ad esempio, Epico (pag. 23)
- I** Rarità dell'Orda (pag. 5)
- J** Eroe Corrispondente (rilevante solo per i mazzi personalizzati, pag. 20)
- K** Regole di costruzione del mazzo (pag. 20)
- L** Costo di mana (pag. 9)
- M** Tipo: alleato, torre, magia o potenziamento (pag. 13)
- N** Sottotipo: Mutaforma, Driade, ecc... (pag. 20)
- O** Rarità dell'alleanza (pag. 5)
- P** Ondata (pag. 12)
- Q** Mana Bonus del Portale (pag. 12)
- R** Modalità di gioco: solo, cooperativo, competitivo per 2 giocatori, competitivo per 3 giocatori (pag.7)
- S** Stadio del Portale: I, II, III, IV (pag. 7)
- T** Tipo: incantatore, colossale o immortale (pag. 11)
- U** Incantesimo dell'Outsider (pag. 11)

4 CARTE SERVITORE



8 CARTE PORTALE



3 CARTE OUTSIDER



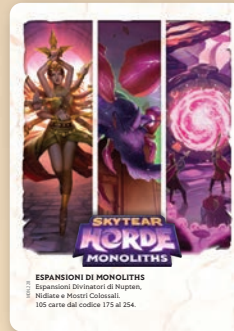
3 CARTE AIUTO



6 PEDINE RADICI, 6 PEDINE TRUPPE



LE 3 ESPANSIONI DI MONOLITHS



1 CARTA COPERTINA E 1 CARTA FULL ART

La carta copertina serve solo a identificare i set di carte. La carta full art può essere utilizzata al posto di quella normale.

Le 3 espansioni contengono 105 carte in aggiunta alle 245 della scatola base. Le carte aggiuntive sono così divise: 2 castelli, 40 carte alleanza, 6 pedine Nidiata, 28 carte orda, 27 carte outsider, e 1 carta di copertina.

60 SEGNALINI

Non c'è limite di segnalini nel gioco. Se dovessero finire quelli nella scatola, usa componenti alternativi.



2 Tracciati Corsia



3 Segnalini Mana



1 Segnalino Salute Castello



6 Segnalini Salute Grandi



18 Segnalini Salute



10 Segnalini Attacco



7 Segnalini Attacco Temporanei



8 Segnalini Armatura



7 Segnalini Armatura

LE FAZIONI DELL'ALLEANZA

Il colore del nastro sulle carte castello e alleanza indica la fazione.

Nel gioco ci sono quattro fazioni: Liothan (blu), Taulot (verde), Kurumo (rosso) e Nupten (giallo). La panoramica di ogni fazione si trova a pagina 18.

La fazione indicata sulla carta è rilevante solo durante la fase di preparazione del gioco, quando si mettono insieme i mazzi già pronti dell'alleanza oppure quando si costruiscono mazzi personalizzati.

Se fai fatica a distinguere i colori, ciascuna fazione ha anche una differente runa stampigliata sulla pergamena dell'abilità.

LA CATALOGAZIONE DELLE CARTE

Tutte le carte del set *Monoliths* hanno un codice univoco (simile a MON.018 2x) con questa struttura:

- **MON**: tre lettere che identificano il set.
- **018**: tre cifre che identificano ogni singolo tipo di carta.
- **2x**: questo numero indica quante copie di quel tipo di carta sono incluse nel set. Se non c'è un numero, significa che di quella carta esiste una sola copia.

Questi sono gli intervalli numerici degli identificatori univoci per i quattro prodotti del set *Monoliths*:

- Scatola base **Monoliths**: da 001 a 174
- Espansione **Divinatori**: da 175 a 196
- Espansione **Nidiate**: da 197 a 228
- Espansione **Mostri Colossali**: da 229 a 255

Per assistenza clienti, scrivi a info@pendragongamestudio.com.

Per acquistare i prodotti, visita <https://www.pendragongamestudio.com/it>.

RARITÀ DELL'ORDA

Il simbolo indica il set (l'originale ☉ Skytear Horde oppure ☪ Monoliths).

Il colore indica il livello della potenza, dal più debole al più potente: ☉ ☪ ☩ ☪☪ ☪☪☪.

Durante la preparazione del gioco selezionerai alcuni livelli di potenza in base alla difficoltà desiderata.

RARITÀ DELL'ALLEANZA

Il simbolo indica il set.

Il colore indica una di quattro rarità possibili: ☉ base, ☪ raro, ☩ mitico e ☪☪ leggendario.

La rarità dell'alleanza è importante solo tra una partita e l'altra, quando vengono costruiti i mazzi (vedi pagina 20).



CODICE

ARTISTA

Preparazione

ESEMPIO DI PARTITA IN MODALITÀ SOLO



AREA PER I MOSTRI



AREA PER GLI ALLEATI E LE TORRI



SALUTE INIZIALE DEL CASTELLO

20



FAZIONE (COLORE):



LIOZHAN



KURUMO



TAULOT



NUPTEN

SET:



MONOLITHS



SKYTEAR HORDE



Se possiedi le espansioni Nupten e Utsesh, avrai 41 carte per fazione anziché 40. Rimuovi 1 eroe alleato a caso (per esempio Vorhild, Akimo, ecc.) e otterrai il tuo mazzo già pronto.

1 SEGNALINI

Posiziona i 2 tracciati corsia al centro del tavolo allineati in modo tale che i numeri siano in progressione da 0 a 10.

Lascia spazio sopra e sotto i tracciati corsia per posizionare una fila di carte mostro sopra e di alleati sotto.

Ogni giocatore posiziona il suo segnalino mana sullo 0 sul tracciato corsia.

Tieni i segnalini restanti a portata di mano.

2 CARTA CASTELLO

Metti un castello a tua scelta a destra dei tracciati corsia (per la tua prima partita utilizza "Beraph di Grialth").

Posiziona il segnalino salute castello sul tracciato corsia per tenere traccia della salute iniziale del castello. Usa il lato +10 del segnalino, in modo da aggiungere 10 al numero sul tracciato.

Se l'alleanza è composta da due giocatori, scegli un'altra carta castello, che rimarrà fuori dal gioco. Questa carta verrà utilizzata solo per determinare le restrizioni da applicare al mazzo alleanza del secondo giocatore.

3 MAZZO ALLEANZA

Per giocare coi mazzi già pronti, ogni giocatore mescolerà insieme 40 carte alleanza dello stesso set e della stessa fazione del proprio castello (per la tua prima partita, utilizza il mazzo blu e/o quello verde del set Monoliths).

A pagina 18 troverai una panoramica di ciascuno dei mazzi alleanza già pronti e a pagina 20 le regole per creare i tuoi mazzi alleanza personalizzati.

Ogni giocatore posiziona il proprio mazzo alleanza a portata di mano e lascia spazio accanto a esso per mettere la pila degli scarti a faccia in su.

4 CARTE PORTALE

Prendi le due carte portale che riportano la stessa modalità di gioco. Per la tua prima partita, utilizza la modalità solo o quella cooperativa.

Forma una pila a faccia in su ordinata secondo lo stadio del portale, con lo stadio I in alto e lo stadio III in basso. Le carte portale hanno due facce e lo stadio è indicato da un numero romano, in ordine: I, II, III e IV.

Posiziona i portali a sinistra dei tracciati corsia.

STADIO



MODALITÀ DI GIOCO:



SOLO
COOPERATIVO
COMPETITIVO PER 2 GIOCATORI
COMPETITIVO PER 3 GIOCATORI

5 CARTE SERVITORE

Metti le quattro carte servitore al di sopra dello spazio riservato ai mostri (l'ordine in cui le metti non ha importanza).

Per partite in modalità solo o competitiva per due giocatori, metti 1 segnalino salute **+** su ciascuna carta servitore; metterne invece 2 per partite in modalità cooperativa o competitiva per 3 giocatori.



6 MAZZO ORDA

Per la tua prima partita, crea il mazzo orda utilizzando le 18 *carte orda Monoliths* che riportano questo simbolo nell'angolo in alto a destra e che hanno questi due livelli di potenza . Così facendo, imposterai la difficoltà al livello 2.

Per formare il tuo mazzo orda per le partite future, scegli un'orda da combattere e un livello di difficoltà dalla tabella qui a destra. Poi, crea il mazzo orda utilizzando tutte le carte orda dell'orda prescelta che hanno le corrispondenti icone di livello di potenza.

Ora mescola tutte le carte orda selezionate per formare il mazzo orda e posizionalo a portata di mano. Accanto a esso, lascia spazio per la pila degli scarti a faccia in su, dove metterai i mostri sconfitti, le magie, ecc...



ORDA

A pagina 19 troverai una panoramica di ciascuna orda con il relativo livello di difficoltà.

LIVELLO DELLA POTENZA (COLORE)

DIFFICULTY	CARDS*
LIVELLO 1	9
LIVELLO 2	18
LIVELLO 3 aggiungi anche 1 casuale.	10
LIVELLO 4	20
LIVELLO 5	11

*Il numero esatto di carte non ha importanza e può variare da un set all'altro anche in base alle espansioni che stai usando.

7 CARTA OUTSIDER

Posiziona un outsider a tua scelta a faccia in su e a portata di mano (per la tua prima partita utilizza "Cerchio Cremisi", raffigurato qui di fianco. Il testo in cima alla carta ti dice Sostieni 3. Per farlo, basta mettere 1 **+** segnalino salute su 3 diversi servitori a tua scelta. Nel glossario trovi maggiori informazioni sulla parola chiave Sostieni).



Qualsiasi outsider può essere appaiato con qualsiasi orda, anche se alcuni outsider sono tematicamente connessi a una specifica orda, come spiegato a pagina 19.

8 PESCA E MULLIGAN

Ogni giocatore pesca cinque carte dal proprio mazzo alleanza.

I giocatori possono fare un mulligan: scartare un qualsiasi numero di carte e pescarne un egual numero, rimescolando poi nel mazzo le carte scartate.

Adesso sei pronto per iniziare a giocare!



Per la tua prima partita ti suggeriamo di fare un mulligan di ogni carta che non sia del tipo "alleato" e/o abbia un costo in mana pari o superiore a 6.

TIPO DI CARTA

Concetti Chiave

Nelle prossime pagine troverai i concetti chiave necessari per iniziare a giocare. Consulta le regole aggiuntive e il glossario alla fine del manuale se hai bisogno di definizioni più complete.

MOSTRI E ALLEATI

MOSTRO		ALLEATO	
ATTACCO 3	SALUTE 4	ATTACCO 1	SALUTE 1

Mostri e alleati sono, rispettivamente, i più importanti tipi di carta orda e di carta alleanza.

Entrambi hanno valori di attacco e salute che possono essere modificati nel corso della partita.

Una volta entrate in gioco, queste carte rimangono in gioco finché vengono distrutte (cioè il loro valore di salute è pari o inferiore a 0).

PRIMA LINEA E CORSIE

L'ALLEATO COLPISCE IL PORTALE

IL MOSTRO E L'ALLEATO INGAGGIATI IN COMBATTIMENTO SI COLPISCONO A VICENDA

IL MOSTRO COLPISCE IL CASTELLO

La principale area di gioco si chiama prima linea. Essa consiste in 6 corsie identificate dai 2 tracciati corsia.

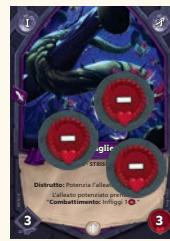
Ciascuna corsia può avere al massimo:

- Un mostro sopra il tracciato
- Un alleato o una torre sotto il tracciato

Durante la fase di combattimento:

- I mostri e gli alleati che occupano la stessa corsia si colpiscono a vicenda.
- I mostri liberi colpiscono il castello.
- Gli alleati liberi colpiscono il portale.

COLPIRE E DANNEGGIARE



QUESTO MOSTRO HA SUBITO 3 DANNI E HA ZERO SALUTE, È DISTRUTTO.

Quando un alleato o un mostro colpisce, causa una quantità di danni uguale al suo valore di attacco.

Quando una carta subisce danni dovrai mettere altrettanti segnalini danni su di essa per tenere traccia dell'abbassamento del valore della salute.

SEGNALINI

Le abilità utilizzano simboli che rappresentano i segnalini che modificano i valori di attacco e salute delle carte su cui sono posizionati.

+1 SALUTE	+1 ATTACCO	-1 ATTACCO
-1 SALUTE (DANNO)	+1 ATTACCO IN QUESTO TURNO	-1 ATTACCO IN QUESTO TURNO

Segnalini dello stesso tipo e di segno opposto posizionati sulla stessa carta si eliminano a vicenda immediatamente. Per esempio, se una carta con un segnalino danno ottiene un segnalino salute si scartano entrambi i segnalini.

I segnalini temporanei sono di un tipo diverso da quelli permanenti. Per esempio, su una carta possono esserci contemporaneamente questi segnalini: Durante il turno in corso, di fatto, si annulleranno l'un l'altro, ma il segnalino -1 temporaneo all'attacco verrà eliminato alla fine del turno.



DISTRUZIONE

Quando la salute di una carta è pari o inferiore a 0, segui questi passaggi:

- 1 Risolvi l'abilità **"Distritto:"** della carta.
- 2 Scarta i segnalini e i potenziamenti sulla carta.
- 3 La carta viene tolta dal gioco. A seconda del tipo di carta:

MOSTRO O ALLEATO Mettila nella corrispondente pila degli scarti.

SERVITORE O OUTSIDER Mettila da parte.

PORTALE Sostituiscila con la carta portale dello stadio successivo, girata verso l'alto. Le carte portale hanno due lati, quindi lo stadio successivo potrebbe trovarsi sul retro del portale distrutto.

PESCARRE CARTE

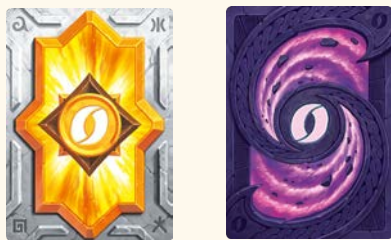
Tutti i mostri, tranne quelli pedina, hanno questa abilità aggiuntiva:

"Distritto: Un giocatore dell'alleanza può pescare 1 carta."

In altre parole, ogni volta che distruggi un mostro (che sia un normale mostro, un outsider o persino un servitore, ma non una pedina) un giocatore dell'alleanza a tua scelta può pescare 1 carta.

Questo è molto importante da ricordare, perché è il principale modo di pescare carte in Skytear Horde!

MANI, MAZZI E PILE DEGLI SCARTI



Ogni giocatore ha il proprio mazzo e la propria mano di carte. I giocatori alla fine del turno possono avere al massimo 7 carte in mano.

Ogni mazzo ha la sua pila degli scarti. Quando scarti una carta, mettila a faccia in su nella pila degli scarti appropriata (l'ordine delle carte nella pila degli scarti non ha importanza).

Se finiscono le carte di uno dei mazzi alleanza, tutti i giocatori perdono. Se finiscono le carte del mazzo orda, mescola la corrispondente pila degli scarti per formare

un nuovo mazzo orda.

MANA

I SEGNALINI MANA TENGONO TRACCIA DEL TUO MANA



Il mana è la risorsa che si utilizza per giocare le carte alleanza.

Ogni giocatore deve sempre avere il proprio segnalino mana accanto al numero corrispondente sui tracciati corsia, per tenere traccia del mana che ha a disposizione.

Il mana può essere conservato da un turno all'altro, ma il suo valore non può comunque essere più di 10 o meno di 0, e non può essere scambiato tra i giocatori.

CARTE PEDINA



Le carte pedina sono mostri e alleati speciali creati da specifiche abilità, che non vengono giocati dalla mano né evocati da un portale.

Possono esserci in tutto al massimo sei carte pedina mostro dello stesso tipo distribuite tra la pila outsider, la prima linea e la retrovia.

Nel raro caso in cui una settima carta pedina mostro dovrebbe essere evocata, si compie invece l'azione Sostieni 1 (questa parola chiave viene spiegata nel glossario a pagina 24).

Se si presentasse il caso in cui una carta pedina dovrebbe essere aggiunta a un mazzo, scartata o pescata, viene invece rimossa dal gioco.


Ricorda che le carte pedina mostro non ti consentono di pescare una carta quando vengono distrutte.



Abilità

REGOLE GENERALI PER LE ABILITÀ

Devi sempre cercare di risolvere le abilità il più possibile (per esempio: se c'è un solo mostro in gioco, l'abilità "Distruggi 2 mostri" ne distruggerà uno).

Se un'abilità può essere applicata a più di una carta, sei libero di scegliere (per esempio: "Un alleato guadagna 1  ti permette di scegliere un qualsiasi alleato in gioco). Oppure, se più abilità andrebbero risolte nello stesso momento, decidi tu l'ordine di risoluzione.

Queste sono le due regole più importanti da conoscere. A pagina 21 troverai delle regole aggiuntive che ti aiuteranno a risolvere ogni tipo di abilità, nel caso ti sorgano dei dubbi mentre giochi.

PRONTO ED ESAURITO



Le carte in gioco possono essere in due stati: **pronto** o **esaurito**.

Le carte entrano in gioco pronte e devono essere esaurite per poter usare una delle loro abilità "Esaurisci".

Le carte esaurite vengono distanziate dai tracciati corsia per evidenziare il loro stato.

Le carte esaurite possono essere ancora utilizzate nella fase di Combattimento.

COSTI AGGIUNTIVI

Alcune abilità possono richiedere il pagamento di costi aggiuntivi. Questi costi sono evidenziati in grassetto.

Per esempio, le abilità di molti castelli richiedono di pagare 1 mana e di esaurire la carta per poter essere risolte.

Servitori e Retrovia

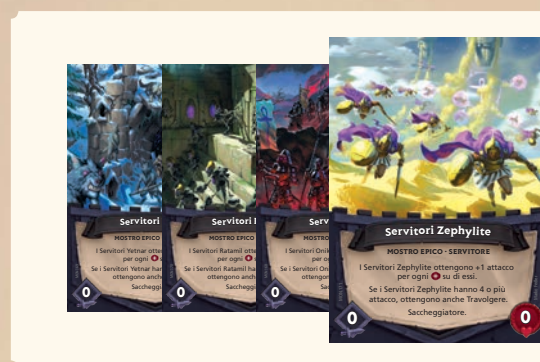
I quattro servitori sono uno speciale tipo di mostro che minaccia le tue risorse (il mazzo alleanza) anziché il tuo castello.

La retrovia è l'area di gioco dove vengono giocate le carte servitore.

Durante la fase saccheggio, più saranno forti i servitori nella retrovia e più dovrai scartare carte dal mazzo alleanza. Ricordati che tutti i giocatori perdono se uno dei mazzi alleanza rimane vuoto!


Le abilità possono prendere di mira i mostri nella retrovia, a meno che non vi sia specificato che il mostro preso di mira debba essere in una corsia o in prima linea.



SERVITORI



Tutti e quattro i servitori hanno le stesse abilità, una delle quali è la parola chiave "Saccheggiatore".

Saccheggiatore significa che i servitori rimangono in gioco nella retrovia a meno che un alleato li ingaggi e li sposti in una corsia durante la fase dell'alleanza.

La salute dei servitori verrà aumentata sopra l'iniziale valore di zero con i segnalini salute  durante la preparazione del gioco e, molto probabilmente, anche durante la partita, grazie alle abilità delle carte orda.

Un servitore distrutto può esistere solo se le abilità gli conferiscono  salute. Appena un servitore ottiene  salute, entra in gioco nella retrovia.



Gli Outsider

L'outsider è il mostro a capo dell'orda e il tuo obiettivo è quello di distruggerlo. Quando si inizia la partita l'outsider non è in gioco; esso verrà evocato in seguito dalla pila outsider.

LA PILA OUTSIDER

All'inizio della partita la pila outsider è vuota.

L'outsider verrà messo in questa pila quando sarà stato distrutto il portale allo Stadio I. Occasionalmente, anche altre carte verranno messe nella pila outsider.

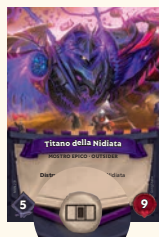
Le carte nella pila outsider sono scoperte e, diversamente da quelle nelle pile degli scarti, hanno un ordine definito (cioè l'ordine delle carte ha importanza e non deve essere cambiato).

TIPI DI OUTSIDER

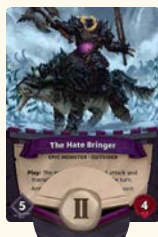
INCANTATORE



COLOSSALE



IMMORTALE



Gli outsider possono essere di tre tipi: incantatore, colossale o immortale. I tipi si distinguono grazie al simbolo riportato in basso sulla carta.

OUTSIDER INCANTATORI



Gli outsider incantatori hanno un'abilità speciale indicata in cima alla carta, chiamata incantesimo.

L'**incantesimo** è sempre attivo per tutta la partita, anche quando l'outsider non è in gioco (per esempio, se non è ancora entrato nella pila outsider, se è nella pila, oppure persino se è stato distrutto!).

Si vince alla fine del turno in cui si distrugge l'outsider incantatore.

Il tipo di outsider che ti consigliamo per la prima partita è proprio l'incantatore; quindi, se vuoi iniziare subito a giocare, puoi evitare di leggere i paragrafi che riguardano gli altri due tipi.

OUTSIDER COLOSSALI



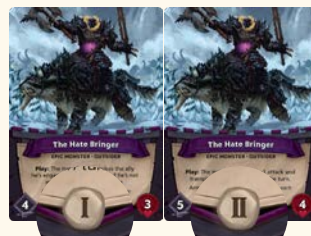
Un outsider colossale ha una o più carte a esso connesse, che di fatto si comportano come mostri separati e che rappresentano le sue appendici.

Perché sia possibile evocare un outsider colossale, ci deve essere un numero di corsie libere adiacenti sufficiente a contenere l'outsider e tutte le sue appendici (devi compattare tutte le carte orda verso le corsie più a sinistra, se questo può facilitare le cose sotto questo aspetto).

L'outsider e le sue appendici entrano in gioco contemporaneamente, prima di risolvere qualsiasi delle loro abilità "Gioca:" e devono essere posizionati nell'ordine indicato dal diagramma posto in basso sulle carte.

Se l'outsider esce dal gioco, le sue appendici vi rimangono e viceversa: le carte agiscono a tutti gli effetti come mostri indipendenti. Comunque, per poter vincere, alla fine del turno è sufficiente aver distrutto l'outsider.

OUTSIDER IMMORTALI



Un outsider immortale è composto da due o più carte, ciascuna delle quali rappresenta uno stadio, indicato in numeri romani nella parte bassa della carta.

L'abilità "**Distrutto:**" del primo stadio del portale farà sì che il primo stadio dell'outsider vada messo nella pila outsider.

Una volta che un outsider immortale è stato distrutto, il suo stadio successivo (se c'è) va messo in fondo alla pila outsider, il che significa che molto probabilmente verrà evocato nel corso della fase orda successiva. Si vince solo alla fine del turno in cui viene distrutto l'ultimo stadio dell'outsider immortale.

Come Giocare: Fase Orda

Per iniziare un nuovo turno, segui questi passaggi.

1 OTTIENI MANA

Ogni giocatore ottiene mana pari al bonus mana indicato sul portale.



2 EVOCA DAL MAZZO ORDA

Evoca un numero di carte orda pari al numero dell'onda indicato in cima al portale.

Evoca queste carte dal mazzo orda, una alla volta, seguendo i passaggi indicati nel paragrafo "Come evocare le carte orda", nel riquadro qui a destra.



3 EVOCA DALLA PILA OUTSIDER

Evoca tutte le carte nella pila outsider, una alla volta, dalla cima al fondo.

Poiché la pila outsider all'inizio della partita sarà vuota, questo passaggio verrà saltato fino a quando la pila outsider non conterrà carte.

L'abilità "Distrutto:" del primo stadio del portale farà sì che l'outsider venga messo nella pila outsider e quindi venga probabilmente evocato durante la fase orda successiva.

4 RUOTA IL PORTALE

Ruota il portale di 90° in senso orario, in modo che nella prossima fase orda possa essere utilizzato un nuovo numero di ondata.

Procedi alla fase dell'alleanza.

COME EVOCARE LE CARTE ORDA

Prendi la carta e segui questi due passaggi:

1 A seconda del tipo di carta, fai ciò che segue:

MOSTRO Mettila nella corsia più a sinistra tra quelle che non sono occupate da carte mostro e risolvi le sue abilità "Gioca:".

Se tutte e sei le corsie sono occupate, metti la carta in fondo alla pila outsider (non potrà essere evocata fino al prossimo turno).

MAGIA Risolvi le sue abilità "Gioca:" e poi scartala.

POTENZIAMENTO Risolvi le sue abilità "Gioca:" che ti diranno di assegnarla a un'altra carta (infilala sotto quella da potenziare).

Quando la carta potenziata esce dal gioco, scarta anche quella potenziamento.

Nell'improbabile caso in cui non fosse possibile assegnarla a un'altra carta, metti la carta potenziamento sul fondo della pila outsider.

2 Un giocatore ottiene una quantità di mana pari al mana bonus della carta (se indicato).

In una partita cooperativa, si può dividere il mana bonus di +2 tra i giocatori.



(QUESTI SIMBOLI VANNO PRESI IN CONSIDERAZIONE SOLO PER LE PARTITE IN MODALITÀ COMPETITIVA)



Fase Alleanza

Durante la fase dell'alleanza, ciascun giocatore può compiere le seguenti azioni un qualsiasi numero di volte e in qualsiasi ordine.

Risolvi completamente un'azione prima di iniziarne un'altra.

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato di svolgere le loro azioni, procedi alla fase sventura.

∞ GIOCA CARTE ALLEANZA

Segui questi tre passaggi:

- 1 Paga il costo in mana di una carta nella tua mano.
- 2 Poi, a seconda del tipo di carta:

ALLEATO O TORRE Posizionala nello stato pronto in una corsia in cui non ci sono carte alleanza.

MAGIA Scartala (le magie non entrano mai in gioco, le loro abilità "Gioca:" verranno risolte solo nel prossimo passaggio).

POTENZIAMENTO Assegnala a (infilala sotto) un'altra carta in gioco, oppure scartala senza risolvere alcun effetto.

Non c'è limite al numero di potenziamenti che si possono assegnare a una carta.

- 2 Risolvi le abilità "Gioca:" della carta alleanza, se ne ha.

∞ USA LE ABILITÀ "ESAURISCI:"

Esaurisci una carta che possiede una o più abilità "Esaurisci:" per poter risolvere una di quelle abilità.

In aggiunta alle abilità descritte sulle carte, tutte le carte alleato e castello hanno delle abilità "Esaurisci:" universali, come spiegato nella colonna qui a destra. Queste abilità sono anche riportate nello specchietto riepilogativo nell'ultima pagina del manuale.

Per maggiori dettagli sulla meccanica di esaurimento, vai a pagina 10.

∞ SCARTA CARTE ALLEANZA

Scarta una carta alleato o torre in gioco.

Solitamente si esegue questa azione per scartare una carta torre che non ha più segnalini **+** su di sé oppure, occasionalmente, una carta alleato di cui non si ha più bisogno.

CARICARE UNA TORRE

Le abilità "Gioca:" di una torre spesso aggiungeranno **+** su di esse. Questi segnalini, in pratica, rappresentano delle cariche, poiché spesso le torri possiederanno abilità descritte come "Esaurisci, rimuovi 1 **+**:"

ABILITÀ "ESAURISCI:" UNIVERSALI DELLE CARTE ALLEATO

Tutte le carte alleato hanno queste abilità universali, che puoi utilizzare anche se non sono scritte in modo esplicito sulle carte.

SPOSTA O SCAMBIA POSIZIONE

"Esaurisci: Muovi questo alleato in una corsia libera (cioè una corsia senza carte alleanza)."

"Esaurisci questo alleato e un altro: I due alleati si scambiano di posto."

Puoi giocare le carte alleato in qualsiasi corsia libera, ma tra un turno e l'altro potresti volerli spostare per poter scegliere cosa colpiranno durante la fase di combattimento.

INGAGGIA (SERVITORI)

"Esaurisci: Sposta un mostro dalla retrovia alla corsia di questo alleato."

Questa abilità serve a darti la possibilità di colpire i servitori più avanti, nella fase di combattimento. Se non lo farai, i servitori ti saccheggeranno, costringendoti a scartare carte dal tuo mazzo.

ABILITÀ "ESAURISCI:" UNIVERSALE DELLE CARTE CASTELLO

Tutte le carte castello hanno questa abilità universale, che puoi utilizzare anche se non è scritta in modo esplicito sulle carte.

PESCA

"Esaurisci, spendi 1 mana: Pesca una carta."



Fase Sventura

Segui questi due passaggi.

1 RISOLVI LA CARTA SVENTURA

Rivela la prima carta del mazzo orda e mettila a faccia in su nella pila degli scarti dell'orda. Questa è la carta sventura del turno.

Ignora tutte le abilità e cerca ai lati della carta sventura i simboli ⚡ o ⚡.

A seconda del simbolo presente sulla carta, risolvi i suoi effetti come indicato di seguito.

IL MOSTRO RAFFORZATO

Il mostro rafforzato è quello più a sinistra nella prima linea se il simbolo è a sinistra, o quello più a destra se il simbolo è a destra.

Se c'è un solo mostro nella prima linea, viene considerato contemporaneamente quello più a sinistra e quello più a destra.

⚡ BONUS IN ATTACCO

Il mostro rafforzato (vedi paragrafo in alto a destra) ottiene un numero di ⚡ pari al numero di simboli ⚡ indicati sulla carta sventura.

Ciascun segnalino ⚡ aumenta l'attacco del mostro rafforzato per il resto del turno, come spiegato a pagina 8.

CARTA SVENTURA

IL MOSTRO PIÙ A SINISTRA OTTIENE 1 ⚡



IL MOSTRO PIÙ A DESTRA OTTIENE 3 ⚡



⚡ ABILITÀ SVENTURA

Risolvi l'abilità "Sventura:" descritta sulla carta sventura e ignora TUTTE le altre abilità (come, ad esempio, "Gioca:", "Distrutto:", ecc.).

A volte l'abilità non farà riferimento al mostro rafforzato. In questi casi, non sarà necessario individuare il mostro rafforzato.

Se l'abilità dice "un alleato" oppure "un mostro", senza specificare altre condizioni, sei libero di sceglierlo (questa è una regola generale che vale per tutte le abilità).

CARTA SVENTURA



Esempio:

Ogni giocatore dell'alleanza scarta una carta potenziamento dalla propria mano.

La carta indica che il mostro rafforzato è quello più a destra, anche se questa informazione non è tecnicamente rilevante per l'applicazione dell'effetto.

2 REAZIONI ⚡ DELL'ALLEANZA

Ciascun giocatore può compiere le azioni descritte di seguito un qualunque numero di volte e in qualsiasi ordine.

- Giocare carte con un'abilità "⚡ Gioca:".
- Usare le abilità "⚡ Esaurisci:" delle carte pronte.

Nota bene: le carte e le abilità con il simbolo ⚡ possono essere utilizzate anche durante la fase alleanza.

Utilizzare queste carte e abilità speciali può essere utile a riformulare i tuoi piani per contrastare l'effetto della sventura.

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato le loro azioni, procedi alla fase combattimento.



⚡ GIOCA
MAGIA



⚡ ESAURISCI
ABILITÀ

Fase Combattimento

Segui i passi seguenti **per ogni corsia** da sinistra a destra.

Assicurati di aver finito di risolvere una corsia prima di passare alla successiva.

1 COMBATTIMENTO ORDA

Risolvi l'abilità "**Combattimento:**" dell'eventuale mostro presente nella corsia.

2 COMBATTIMENTO ALLEANZA

Risolvi l'abilità "**Combattimento:**" dell'eventuale alleato o torre presente nella corsia.

3 COLPIRE

Durante questo passaggio le torri non fanno nulla, mentre i mostri e gli alleati presenti nella corsia si colpiranno vicendevolmente, come spiegato qui a destra.

4 RISOLVI LA CORSIA SUCCESSIVA

Ripeti questi passi per la corsia successiva verso destra finché non hai risolto tutte le corsie.

Se tutte e sei le corsie sono state risolte, procedi alla fase saccheggio.

SERVITORI E COMBATTIMENTO

Tutte e quattro le carte servitore hanno un valore di attacco di 0 e un'abilità che fa guadagnare loro +1 attacco per ogni **+** su di esse.

Tutti i servitori con 4 o più all'attacco hanno anche **Travolgere**: ciò significa che, quando colpiscono, tutto il danno in eccesso viene inflitto al castello.

L'ALLEATO
COLPISCE
IL PORTALE



IL MOSTRO
E L'ALLEATO
INGAGGIATI SI
COLPISCONO A
VICENDA



ALLEATO LIBERO

Se la corsia ha un **alleato libero (pronto o esaurito che sia)**, l'alleato colpisce il portale, infliggendo **-** danno al portale pari al suo valore di attacco.

Se il portale viene distrutto, risolvi la sua abilità "**Distrutto:**" e sostituiscilo posizionando il successivo stadio del portale verso l'alto.

MOSTRO LIBERO

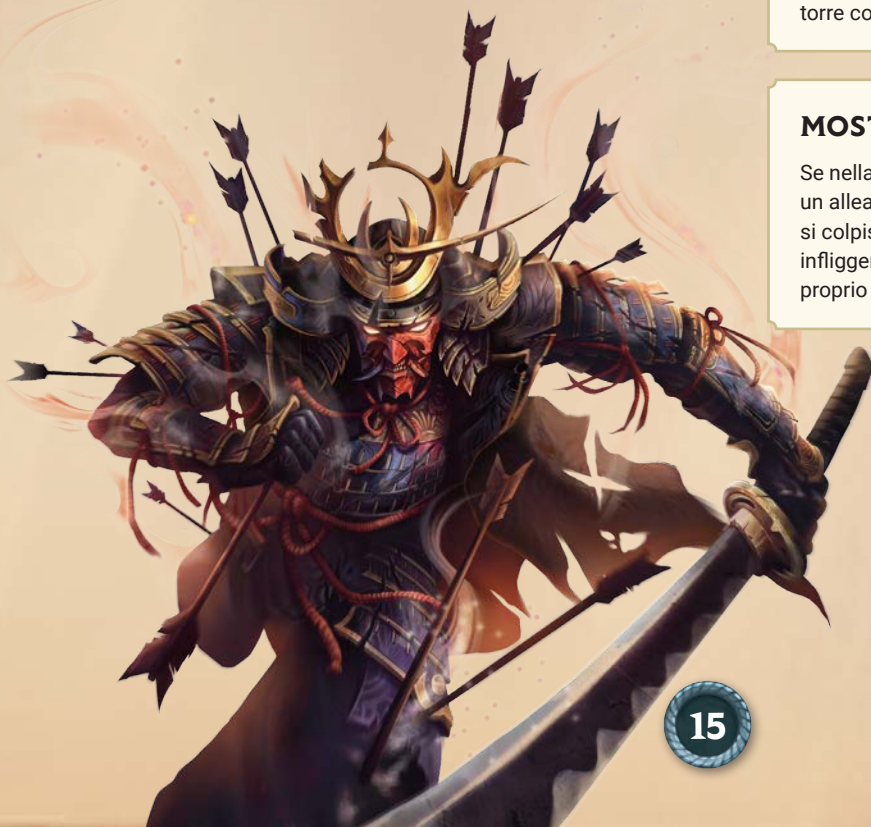
Se la corsia ha un **mostro libero (cioè senza alleati davanti)**, il mostro colpisce il castello, infliggendo **-** danno al castello pari al suo valore di attacco.

Per comodità, quando il castello guadagna o perde **-**, aggiorna semplicemente la posizione del segnalino salute del castello sul tracciato corsia.

Attenzione: le torri non sono alleati e, quindi, un mostro che si trova nella stessa corsia di una torre colpisce ugualmente il castello.

MOSTRO VS ALLEATO

Se nella corsia sono presenti sia un mostro che un alleato (pronto o esaurito, non fa differenza), si colpiscono a vicenda contemporaneamente, infliggendosi reciprocamente **-** danno pari al proprio valore di attacco.



Fase Saccheggio

Segui questi passaggi:

1 SACCHEGGIO

Ciascun mostro nella retrovia (dove di solito si trovano solo i servitori) saccheggia. Ogni mostro saccheggia un numero di carte pari al proprio valore di attacco.

Per saccheggiare una carta, ogni giocatore dell'alleanza prende la prima carta dal proprio mazzo alleanza e la mette nella pila degli scarti.

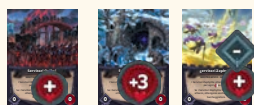
In questa fase si risolvono anche le abilità "Saccheggio:" dei mostri nella retrovia.

Puoi decidere tu l'ordine in cui risolvere le abilità "Saccheggio:" (questa è una regola generale per tutte le abilità che si attivano contemporaneamente).

2 RIPOSIZIONA I SACCHEGGIATORI

Sposta nella retrovia tutti i mostri con la parola chiave "Saccheggiatore". Di solito, questo comporterà di riposizionare nella retrovia i servitori che erano ingaggiati durante il combattimento.

Infine, procedi alla fase finale.



**SERVITORI
CON VALORE DI
ATTACCO 0**



**I SERVITORI NELLA
CORSIA NON
SACCHEGGIANO**



Esempio: il servitore sulla destra ha valore di attacco 0 perché ha un valore di salute pari a 1 e un segnalino -1 all'attacco, quindi non saccheggerà nessuna carta.

Gli altri due servitori nella retrovia hanno valori di salute corrispondenti a 3 e 1, quindi tutti i giocatori dell'alleanza dovranno scartare le prime 4 carte dei loro mazzi.

Nel secondo passaggio della fase saccheggio, il servitore ingaggiato nella corsia (che, quindi, non ha saccheggiato) tornerà nella retrovia.

Fase Finale

Se in questo turno l'outsider è stato distrutto, hai vinto!

Altrimenti, segui questi passaggi:

- 1 Rimuovi tutti i segnalini temporanei . L'armatura si rigenera: gira tutti i dal lato .
- 2 Rendi nuovamente pronte tutte le carte esaurite.
- 3 I giocatori scartano carte dalla propria mano fino ad averne al massimo 7.
- 4 Inizia un nuovo turno partendo dalla fase orda.

SEI PRONTO PER GIOCARE!

Non è necessario che tu legga oltre per poter giocare la tua prima partita.

Mentre giochi, assicurati di tenere vicine le carte aiuto e ricordati di **fare riferimento al glossario a fine regolamento** per il significato delle parole chiave che troverai sulle carte.

Buona fortuna e buon divertimento!

Modalità Cooperativa

Le regole che hai letto finora sono valide per le modalità solo e cooperativa. Questi sono i punti chiave da tenere a mente per la modalità cooperativa a due giocatori:

- 1 Entrambi i giocatori ottengono il mana indicato sul portale. Ricorda però che per la modalità cooperativa si utilizzano dei portali diversi.
- 2 Entrambi i giocatori difendono lo stesso castello usando lo stesso campo di battaglia a 6 corsie.
- 3 Entrambi i giocatori vengono colpiti dal saccheggio contemporaneamente (per esempio, quando vengono saccheggiate tre carte, entrambi scartano tre carte dalla cima del loro mazzo).
- 4 Solo un giocatore può pescare una carta quando un mostro viene distrutto (scegliete voi chi).
- 5 Solo un giocatore guadagna il mana bonus dalle carte orda (ma se il bonus è di 2 o più, i giocatori possono dividerlo).



Modalità Competitiva

La modalità competitiva è un altro modo di giocare a Skytear Horde con 2 o 3 giocatori.

Uno di loro è il giocatore orda e controllerà l'orda, mentre l'altro giocatore (o gli altri giocatori) seguiranno le stesse regole di una partita in modalità solo o cooperativa.

Il giocatore orda è un po' come il dungeon master nei giochi di ruolo: il suo obiettivo dovrebbe essere quello di fare in modo che l'alleanza abbia un divertente rompicapo da risolvere!

PREPARAZIONE

Per preparare una partita in modalità competitiva, segui i passaggi illustrati a pagina 6. In particolare, accertati di:

- Scegliere il set di portali appropriato al gioco competitivo;
- Posizionare il segnalino mana dell'Orda sullo 0. Il giocatore orda non otterrà mana dal portale, ma dopo aver evocato un certo tipo di carte orda.
- Il giocatore orda pesca 5 carte e può fare un mulligan, come i giocatori dell'alleanza.

In aggiunta alle regole spiegate finora, per giocare in modalità competitiva, segui anche quelle qui di seguito.

EVOCARE CARTE ORDA

Invece di evocare le carte orda dal mazzo orda, il giocatore orda sceglie la carta da evocare dalla propria mano.

Il giocatore orda può evocare le carte in qualsiasi corsia in cui non ci siano mostri. Gli Outsider Colossali devono seguire le solite restrizioni.

Prima di evocare una carta orda, il giocatore orda può spendere 1 mana per evocare la carta **Nascosta** (vedi glossario).

Per evocare carte orda non si spende mana. Dopo che il giocatore orda ha giocato una carta, ottiene mana in base al numero romano indicato nell'angolo in alto a sinistra.

0, I O 2 MANA AL
GIOCATTORE ORDA



2 O I MANA
ALL'ALLEANZA



PASSAGGI AGGIUNTIVI DELLA FASE ORDA

Alla fine della fase orda, segui questi passaggi:

- 1 Il giocatore orda può eseguire un qualsiasi numero di azioni tra quelle sotto indicate, in qualsiasi ordine.
- 2 Il giocatore orda pesca 1 carta orda.
- 3 Il giocatore orda ottiene 1 mana.

Tutti i mostri, tranne i servitori, hanno queste abilità "Esaurisci:" universali:

SPOSTA O SCAMBIA MOSTRI

- **Esaurisci:**
Sposta questo mostro in una corsia senza altri mostri.
- **Esaurisci questo mostro e un altro:**
scambia di posizione i due mostri.

ESAURISCI UN ALLEATO

Esaurisci, spendi 2 mana:

Esaurisci l'alleato ingaggiato con questo mostro.

PESCA E PIANIFICA LA SVENTURA

Spendi 1 mana: Pesca una carta orda.

Poi puoi mettere una carta dalla tua mano in cima al mazzo orda (questo in sostanza ti consente di scegliere la prossima carta sventura).

NASCONDI UN MOSTRO

Spendi 1 mana: Nascondi un mostro che non ha abilità "Gioca:", segnalini o potenziamenti (vedi la voce Mostri Nascosti nel glossario).

Poi puoi riposizionare tutti i mostri nascosti in modo che i giocatori dell'alleanza non sappiano più quale si trova dove.

USA L'ABILITÀ DEL PORTALE

I portali hanno un'abilità che può essere usata come azione una volta per turno. Paga il costo in mana, se è previsto, e risolvi l'abilità.

Panoramica sull'Alleanza

DA DOVE INIZIARE..?

Se possiedi la collezione completa con 8 mazzi già pronti dell'orda e 8 dell'alleanza, ci sono 64 possibili combinazioni pronte all'uso... e questo senza neanche prendere in considerazione gli outsider aggiuntivi e i mazzi alleanza personalizzati!

A meno che non ti piaccia l'idea di randomizzare tutte le scelte ogni singola volta, avere così tante possibili alternative può generare confusione.

Nella colonna qui a destra c'è un piano di battaglia per utilizzare tutte le alleanze e le orde della tua collezione.

Buona fortuna e buon divertimento!

IL PIANO DI BATTAGLIA

Prendi un mazzo alleanza, personalizzato o già pronto, e procedi combattendo contro tutte le orde nella tua collezione nell'ordine suggerito nella pagina a fianco.

Se non vuoi scegliere un mazzo alleanza, segui l'ordine indicato qui sotto (cioè inizia con i Mutaforma di Liathan e finisci con i Divinatori di Nupten).

Se vinci 6 o più partite, puoi considerarti vittorioso; puoi provare a difendere un altro reame con un nuovo mazzo alleanza.

DA SKYTEAR HORDE:



MUTAFORMA DI LIOTHAN

Intensifica la tua produzione di mana Skytear per poter giocare con alleati massicci. Assicurati di curarli dopo ogni battaglia e ti porteranno alla vittoria.



SEGUACI DI TAULOT

Aumenta la forza dei tuoi alleati, mentre riduci quella dei nemici. Con calma e costanza guadagna un vantaggio sempre maggiore, fino a quando non sarai davvero pronto a tutto.



GUERRIERI DI KURUMO

La velocità è ciò che conta di più! I tuoi potenziamenti rinvigiranno gli alleati un po' più deboli. Ricorda: la migliore difesa è l'attacco!



ILLUSIONISTI DI NUPTEN (AVANZATO)

Tutto ciò che compone il tuo mazzo ha un unico scopo: sabotare l'orda fino a quando i tre potenti mentalisti saranno in grado di decimare il suo esercito!

DA MONOLITHS:



SGHERRI DI LIOTHAN

Truppe sacrificabili che miglioreranno le tue magie e le tue torri e supporteranno gli alleati più potenti. I punti di forza di questo mazzo alleanza sono la cura e la generazione di mana.



CUSTODI DI TAULOT

Puoi contare su una grande varietà di torri e totem per realizzare tutto ciò che ti serve per vincere: dall'evocare alleati e mutare la loro forma al dare la caccia ai servitori.



INGEGNERI DI KURUMO

Un mazzo di Kurumo che utilizza guerrieri più grossi. Fai il migliore uso possibile dei potenziamenti e dei miglioramenti per costruire alleati inarrestabili!



DIVINATORI DI NUPTEN (AVANZATO)

Gestisci e manipola la tua mano di carte mentre respingi l'orda con la magia temporale. Gli effetti di questo mazzo sono sorprendentemente vari e imprevedibili.

Panoramica sull'Orda

Di seguito potrai leggere una panoramica su ciascuna orda con il suo stile di gioco e il suo livello di difficoltà.

Le orde sono state progettate con livelli di difficoltà e complessità crescenti.

Ti suggeriamo di giocare in ordine di difficoltà, iniziando da quelle del set originale Skytear Horde (cioè inizia con i Rinnegati e finisci con le Nidiata).

La carta outsider raffigurata accanto alla descrizione di ciascuna orda è quella che ti suggeriamo di abbinare. Se stai seguendo il piano di battaglia descritto nella pagina precedente, dopo aver vinto 4 o più partite con lo stesso mazzo alleanza, utilizza invece un differente outsider scelto a caso dalla tua collezione.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ TOTALE

Per calcolare il livello di difficoltà totale di una data configurazione, aggiungi i modificatori indicati qui sotto al livello di difficoltà di base scelto durante la preparazione del gioco (il livello sarà compreso tra 1 e 5, vedi pagina 7).

- +0 per orde di difficoltà bassa.
- +0.5 per orde di difficoltà media.
- +1 per orde di difficoltà alta.
- +0.5 per l'Antico Outsider o l'Ambasciatore Silenzioso.
- +1 per ciascuna carta che compone un outsider colossale.

DA SKYTEAR HORDE:



RINNEGATI (DIFFICOLTÀ BASSA)

Leggendari cavalieri oscuri coordinano schiere di troll, yeti e giganti di ghiaccio nelle operazioni di assedio al castello, formando un muro impenetrabile tra l'alleanza e l'Outsider a capo del loro esercito: Il Portatore di Odio..



NON MORTI (DIFFICOLTÀ MEDIA)

Il Trafficante di Morte risveglierà un esercito di non morti, spiriti e oni per riempire le corsie. Speriamo che ti piacciono gli scheletri.



PREDATORI (DIFFICOLTÀ ALTA)

Un'orda selvaggia di misteriosi carnivori mutanti assalterà il tuo castello, mentre ti prepari all'arrivo del Signore delle Bestie.



INCUBI (DIFFICOLTÀ ALTA)

Mostri mitici come arpie, golem e chimere renderanno inoffensiva la tua alleanza. L'arrivo della Matriarca Sognatrice trasformerà i tuoi sogni in incubi.

DA MONOLITHS:



MONOLITI (DIFFICOLTÀ BASSA)

Immensi monoliti conferiscono ai servitori il potere di riversarsi sulle corsie, minacciando il tuo castello e il tuo mazzo alleanza. Quale misterioso potere si cela dietro questi artefatti?



ABISSALI (DIFFICOLTÀ MEDIA)

La Damigella del Silenzio fa in modo che le sue mostruose creature marine invadano il campo di battaglia senza essere viste. Affronterai questo terrore alla cieca oppure aspetterai che le creature si rivelino?



STRISCIANTI (DIFFICOLTÀ ALTA)

Cerca di respingere questo portale infestato, dal quale fuoriescono strisciando dei pericolosissimi funghi, piante e spore che ricopriranno lentamente tutte le corsie.



LA NIDIATA (DIFFICOLTÀ ALTA)

Uno sciame famelico di mostri-insetto prolifererà nella retrovia, divorando e saccheggiando tutto ciò che incontra. Nessun mazzo alleanza potrà salvarsi dall'appetito dello sciame!

L'Universo

"Temrup sembra più forte che mai. Le sue legioni sacrileghe marciano sulle nostre terre e il numero dei suoi seguaci cresce di giorno in giorno. Ma non disperate: la scintilla della speranza continua a brillare, perché ora sappiamo come sconfiggerlo."

- Khepiax, Signora dei Fulmini

È trascorso del tempo da quando è stata scoperta la tomba di Temrup e la sua collera ha minacciato per la prima volta tutti gli abitanti di Olan Taa. Per quasi un anno, i quattro Reami e le terre libere che li circondano sono stati il teatro di una guerra senza requie che ha condotto la civiltà sull'orlo del collasso. Gli ultimi bastioni eretti per fermare l'avanzata di Temrup sono ora ridotti a poco più che avamposti indeboliti.

Le Orde sembrano inarrestabili, persino le città più protette, nel cuore di isole ritenute inespugnabili, ora sono sotto assedio. Dalla Nidiata – una razza di golem-insetto controllati da una Mente Alveare che si alimenta di Skytear – ai misteriosi mostri marini noti come Abissali, che hanno inondato interi continenti. Le forze che minacciano il futuro di Olan Taa in questo momento sono innumerevoli.

Emergono dal terreno dei ciclopici Monoliti, un segno dell'imminente arrivo dell'Orda e del triste destino che attende la terra in cui appaiono. Annunciati da un rimbombo assordante, hanno forme differenti nelle diverse località, ma il loro messaggio di angoscia e distruzione è universale.

Molti eserciti provenienti dai Reami in rovina hanno tentato di avvicinarsi ai Monoliti per comprendere quali poteri abbiano e quale sia il loro ruolo nel piano di conquista di Temrup, ma finora nessuno ha avuto successo. I Monoliti sono ben protetti dalle Orde e superare le loro difese appare impossibile.

Gli eroi leggendari di tutta Olan Taa sono stati convocati per combattere fianco a fianco in questo momento disperato. Un tempo nemici mortali, ora sono legati gli uni agli altri in nome dell'Alleanza. Sotto la loro guida, l'umanità potrà ostacolare l'avanzata delle Orde di Temrup e, prima o poi, scoprire la fonte del potere del suo nemico e distruggerlo.

Se vuoi saperne di più sull'universo di Skytear, su www.playskytear.com trovi quattro volumi rilegati contenenti la sua storia.

Personalizzare i mazzi



Le regole per costruire mazzi alleanza personalizzati si basano sul castello che stai usando.

Il colore del retro della carta castello indica, per ciascuna rarità, quale fazione (indicata dal colore) può essere inclusa e quali limiti ci siano.

Come mostra l'esempio qui sopra, puoi avere solo 6 carte Mitiche della fazione blu Liothan (se fai fatica a distinguere i colori, sulla pergamena raffigurata sulle carte c'è anche stampata la runa che indica la fazione).

Alcune restrizioni riguardano possibili espansioni in cui, ad esempio, i Mutaforma (attualmente presenti solo nella fazione Liothan) possono unirsi alle fazioni amiche Taulot o Nupten.

Nel tuo mazzo personalizzato puoi includere carte provenienti da qualsiasi set (Skytear Horde, Monoliths, ecc.), indipendentemente da quale sia il set indicato dall'icona sulla carta castello.

L'unica regola generale che non è scritta sulla carta castello è la seguente: nei mazzi dei giocatori possono esserci, globalmente, al massimo 1 copia di qualsiasi carta mitica o leggendaria, 2 copie di qualsiasi carta rara e 3 copie di qualsiasi carta comune.

Visita www.playskytear.com/horde per avere più mazzi o per condividere i tuoi con la community!

Il Set Originale

Questa sezione del manuale è per i giocatori che possiedono anche il set originale di *Skytear Horde* e desiderano integrarlo con *Monoliths*.


MAZZO ORDA E DIFFICOLTÀ

Monoliths introduce un nuovo modo di stabilire la difficoltà del gioco: viene cambiato il mazzo orda, anziché utilizzare differenti set di portali.

Se possiedi l'espansione *Sfida*, questo ti consente di giocare con le 4 orde del set originale e il nuovo sistema di difficoltà.

Diversamente, dovrai decidere la difficoltà di gioco scegliendo l'appropriato set di portali dell'originale *Skytear Horde* e creare il mazzo orda prendendo solo le carte dell'orda che hai scelto. Se fai questo, ricorda che lo stadio 1 del portale ora ha "Distrutto: metti l'outsider nella pila outsider".

IL SET COMUNE


Queste carte orda del set originale hanno il simbolo  nell'angolo in alto a destra. Nella scatola dell'originale *Skytear Horde* c'erano 4 carte di questo set; ce ne sono altre 4 nelle espansioni *Nupten* e *Utsesh*.

Raccomandiamo di non includere più queste carte nel mazzo orda, perché rallentano la preparazione del gioco, che noi invece vorremmo che fosse più rapida e semplice possibile.

Se invece non ti pesa fare questo ulteriore passaggio, aggiungi queste carte al mazzo orda per dare più potere ai servitori (Spoiler alert: abbiamo pianificato di creare in futuro una nuova orda proprio con queste carte ed altre ancora...).

FORMULAZIONE DELLE ABILITÀ

In *Skytear Horde* non erano previsti dei segnalini temporanei che tenessero traccia delle variazioni nei valori di attacco e armatura che duravano "per il resto del turno".

Tutte le abilità formulate come "... ottiene +X attacco per il resto del turno" sono equivalenti a "... ottiene X ".

Lo stesso vale per tutte le abilità formulate come "-X attacco e +X armatura per il resto del turno".

Le abilità che danno "-X salute per il resto del turno" non sono mai tracciate con i segnalini ed è un tipo di effetto che non abbiamo utilizzato in *Monoliths* e pianifichiamo di non utilizzare più in futuro.

La parola danno è stata sostituita con .

CAMBIAMENTI NELLE REGOLE

La più importante regola che è stata cambiata rispetto al primo set è l'abilità esaurisci universale che permette agli alleati di spostare e ingaggiare i servitori, anche se abbiamo introdotto molti altri piccoli cambiamenti.

Per una lista comprensiva di tutti i cambiamenti, visita la sezione risorse su www.playskytear.com/horde.

Regole per le abilità

Nelle precedenti sezioni di questo regolamento sono state omesse le seguenti regole per le abilità, che non erano necessarie da sapere per iniziare a giocare. Inoltre, nel glossario sono presenti voci che spiegano in modo esteso dei concetti introdotti brevemente in precedenza.

REGOLE GENERALI PER LE ABILITÀ

Se l'abilità di una carta contraddice questo regolamento, l'abilità ha la precedenza. Se un'abilità ti dice di fare qualcosa e un'altra afferma che non puoi farla, il "non puoi" ha la precedenza.

Le abilità possono interagire solo con le carte in gioco (nello specifico: il castello, il portale, gli alleati, le torri, i mostri e i loro potenziamenti).

ABILITÀ ATTIVATE E TEMPO DI RISOLUZIONE

Le abilità attivate vanno risolte in un momento specifico. Esse sono precedute da una parola chiave in grassetto (Gioca, Combattimento, Distrutto) oppure da una indicazione temporale precisa ("Dopo aver colpito").

"Dopo che X è stato distrutto", "Quando X è distrutto" e "Distrutto:" si attivano tutte nello stesso momento. Lo stesso vale per "Gioca:", "Quando X entra in gioco", "Dopo che X è entrato in gioco", ecc. Devi risolvere completamente un'abilità nell'ordine in cui è scritta prima di risolvere qualsiasi altra abilità.

Un'abilità attivata che è stata risolta rimane attiva per la durata specificata, anche se la carta è distrutta (ad esempio, la carta Cavalcavento dice: "Combattimento: Un servitore con attacco 4 o inferiore non può saccheggiare per il resto del turno." Una volta che l'abilità verrà risolta, rimarrà attiva per il resto del turno, anche se la carta Cavalcavento verrà distrutta).

ABILITÀ STATICHE

Nella descrizione delle abilità statiche non viene indicato il momento preciso in cui devono essere risolte. Esse sono semplicemente attive per tutto il tempo in cui la carta rimane in gioco.

Ad esempio, "Tutti i mostri ottengono +1 attacco." garantirà questo bonus a tutti i mostri in gioco fino a quando la carta con questa abilità uscirà dalla partita. Le abilità statiche che modificano i valori di attacco e armatura NON applicano segnalini.

Se vuoi utilizzare dei segnalini per tenere a mente le abilità statiche, mettili accanto alla carta anziché sopra, perché le abilità delle carte non sono in grado di interagire con questi segnalini (per esempio spostandoli o togliendoli, ecc).

ABILITÀ DI SOSTITUZIONE

Queste abilità sono descritte con una formulazione simile a "nel caso in cui debba accadere QUESTO, invece fai QUELLO". L'armatura è l'esempio più comune di questo tipo di abilità (per esempio: nel caso in cui questa carta debba subire 1 danno, invece consuma 1 armatura).

L'effetto che viene sostituito non si realizzerà.

Nel caso in cui allo stesso effetto siano applicabili più abilità di sostituzione contemporaneamente, risolvi una alla volta nell'ordine che preferisci.

Ciò significa che, verosimilmente, solo una di queste abilità di sostituzione verrà concretamente risolta perché, una volta sostituito l'effetto, le altre abilità non potranno più sostituire quello stesso effetto.

ABILITÀ

Tutte le abilità sono scritte sulle carte, tranne le abilità universali. Il titolo della carta e il sottotipo (per esempio: Mutaforma) o il qualificatore (per esempio: Epico) non sono considerati abilità.

Se una carta perde o copia tutte le abilità di una carta, include anche le abilità universali. Vai a pagina 10 per le regole generali sulle abilità e a pagina 21 per ulteriori dettagli.

AGGIUNGI X MANA

Un giocatore dell'alleanza a tua scelta ottiene X mana. I giocatori non possono avere più di 10 mana.



ADIACENTE

Due corsie sono adiacenti se sono una accanto all'altra. Due carte sono adiacenti se si trovano in corsie adiacenti.

ARMATURA

Ad ogni turno, una carta con armatura evita una quantità di danno pari al valore dell'armatura.


Ad esempio: una carta con 2 armatura, ad ogni turno previene 2 danni, anche se derivanti da differenti effetti.

Metti segnalini armatura  sulle carte con armatura e girali sul lato con il segno meno  per tenere traccia dell'armatura consumata durante il turno (durante la fase finale del turno, gira nuovamente i segnalini dal lato col segno più).

Una carta con Armatura X che guadagna Armatura Y (o +Y Armatura) otterrà X + Y armatura. Un valore negativo di armatura viene comunque considerato zero, quando la carta subisce danno.

Se tutto il danno in arrivo viene evitato, la carta non viene considerata danneggiata. L'armatura deve essere usata prima della Barriera.



ASSALTO X

Infliggi X  danni al portale o all'outsider. L'outsider deve essere in gioco per subire danni (quando si trova nella pila outsider non è da considerare in gioco).

ATTACCO

Quando un effetto fa riferimento al valore di attacco di una carta, la cifra da prendere in considerazione corrisponde al valore stampato sulla carta modificato dai segnalini e dagli effetti temporanei. Non c'è un valore massimo o minimo di attacco, ma se l'attacco diventa negativo per via di abilità, si considera invece 0.

BARRIERA

Nel caso in cui una carta che ha Barriera e nessun  danno debba subire una qualsiasi entità di danno, metti invece un singolo  danno su quella carta. L'Armatura deve essere utilizzata prima della Barriera.

CARICARE A SINISTRA/A DESTRA/ ECC.

Per caricare a sinistra o a destra, metti il mostro nella corsia senza mostri più a sinistra o più a destra.

Per caricare l'alleato più debole/più forte, metti il mostro nella corsia dell'alleato **non ingaggiato** più debole/più forte, se presente.


CARTA PIÙ DEBOLE

La carta in gioco che ha il valore di attacco più basso, tenendo conto di tutti i modificatori e i segnalini. In caso di parità, prendi in considerazione il valore di salute più basso, sempre tenendo conto di tutti i modificatori e i segnalini. Se c'è ancora una situazione di parità, decidono i giocatori dell'alleanza.

CARTA PIÙ FORTE

La carta in gioco che ha il valore di attacco più alto, tenendo conto di tutti i modificatori e i segnalini. In caso di parità, prendi in considerazione il valore di salute più alto, sempre tenendo conto di tutti i modificatori e i segnalini. Se c'è ancora una situazione di parità, decidono i giocatori dell'alleanza.

COLPIRE


Quando un alleato o un mostro colpisce, infligge una quantità di  danno pari al suo valore di attacco.

CORSIA LIBERA


Quando è scritto su una carta orda, indica una corsia senza altre carte orda.



Quando è scritto su una carta alleanza, indica una corsia senza altre carte alleanza.

DANNEGGIATO

Una carta è danneggiata quando ottiene uno o più .

DANNO

Quando una carta subisce  danno, devi mettere su di essa il numero corrispondente di segnalini danno per tenere traccia della sua salute diminuita.

Sono considerate danno tutte le abilità formulate come "Infliggi/subisci X " oppure "Infliggi X danno". Abilità formulate come "-X salute per il resto del turno" oppure "rimuovi/perde X " (come Guerriglia) non sono considerate danno. Questa distinzione è particolarmente importante per applicare l'Armatura.

"DISTRUTTO:"

Vedi la voce "Distruzione".

DISTRUZIONE

Quando la salute di una carta è pari o inferiore a 0, segui questi passaggi:

- 1 Risolvi le abilità "Distrutto:" della carta.
- 2 Scarta i segnalini e i potenziamenti della carta.
- 3 La carta lascia il gioco. A seconda del tipo di carta:

MOSTRO O ALLEATO Mettila nella corrispondente pila degli scarti.

Glossario

SERVITORE O OUTSIDER Metti la carta da parte.

PORTALE Sostituisci la carta con il successivo stadio del portale orientato verso l'alto. Le carte portale sono stampate su due lati, quindi lo stadio successivo potrebbe trovarsi sul retro del portale distrutto.

Questa sequenza di eventi interrompe qualsiasi attività in corso di risoluzione e non può essere a sua volta interrotta da altre abilità.

Inoltre, la sequenza è irreversibile: qualsiasi carta classificata come da distruggere verrà distrutta, anche se nel frattempo la sua salute dovesse tornare sopra lo 0.

Questa sequenza si attiva anche quando una carta sta per lasciare il gioco senza essere stata distrutta (per esempio, se la carta torna in mano al giocatore o viene messa nella pila outsider).

In questi casi, il terzo passaggio della sequenza non ha luogo, perché la carta andrà messa altrove (nella mano, nella pila outsider, ecc).

ELUSIVO X

Dopo aver colpito un mostro per la prima volta in un turno, un alleato con Elusivo può spostarsi in una corsia libera entro X corsia. Questo potrebbe consentirgli di colpire di nuovo nel turno in corso.

Per fare questo spostamento non è necessario esaurire l'alleato.

Elusivo si attiva prima di qualsiasi abilità "Distrutto:" del mostro ingaggiato.


ENTRO X CORSIA/E


Una carta si trova entro 1 corsia da un'altra se è nella stessa corsia o in una corsia adiacente. Due carte con una corsia tra esse si trovano entro 2 corsie. Una carta nella corsia più a sinistra si trova entro 5 corsie dalla carta nella corsia più a destra.

EPICO


Epico è una classe di carte mostro più potenti. Alcune abilità non possono essere utilizzate sulle carte epiche (ad esempio: "distruggi un mostro non epico"). Le abilità che possono essere usate sui mostri possono essere utilizzate anche sui mostri epici.

EROICO X

Finché questa carta ha su di sé 1 o più segnalini danno , ottiene un bonus di +X all'attacco.

Una carta con Eroico X che guadagna Eroico Y otterrà X + Y Eroico. Nota bene: la carta non ottiene concretamente alcun segnalino  ma, se vuoi, puoi metterli accanto alla carta, per tenere traccia delle variazioni (vedi il paragrafo Abilità Statiche a pagina 21).

FERITO


Una carta è ferita finché su di essa si trovano .

"GIOCA:"

Le abilità "Gioca:" di una carta si attivano quando quella carta viene giocata. I mostri, gli alleati e le torri devono entrare in una corsia prima che si possa risolvere

qualsiasi abilità "Gioca:".

GUERRIGLIA X

Rimuovi X  segnalini da un servitore in prima linea o nella retrovia (l'Armatura non impedisce questo effetto).

INGAGGIATO (MOSTRO/ALLEATO)

Un alleato è ingaggiato se c'è un mostro nella stessa corsia e viceversa.

Il mostro ingaggiato di un alleato è il mostro nella stessa corsia.

L'alleato ingaggiato di un mostro è l'alleato nella stessa corsia.



MOSTRI NASCOSTI

Un mostro nascosto è una carta orda posizionata in una corsia a faccia in giù, che è considerata una pedina mostro con i valori di salute pari a 1 e attacco pari a 0. Alla fine della fase alleanza, tutte le carte nascoste nelle corsie vengono rivelate in ordine, partendo da sinistra.

Per rivelare un mostro nascosto, giralo a faccia in su ed evocalo in quella corsia.

Nel caso in cui un'abilità abbia effetti su un mostro nascosto, rivela il mostro nascosto. Se la carta nascosta è effettivamente un mostro, risolvi l'effetto sul mostro. Se la carta nascosta è invece una magia o un potenziamento, risolvi l'effetto il più possibile. I mostri che hanno potenziamenti o segnalini non possono essere nascosti.

MUTAFORMA X

Ripeti X volte l'azione "metti sulla carta 1  0 1 .

Ogni volta puoi scegliere un diverso tipo di segnalino.



NON INGAGGIATO

Un alleato non è ingaggiato quando non c'è un mostro nella sua stessa corsia (e viceversa).

NON PUÒ INGAGGIARE/ESSERE INGAGGIATO

Nel caso in cui un mostro dovrebbe essere evocalo con un alleato che non potrebbe ingaggiare, evocalo invece nella corsia libera più vicina (se non ci sono corsie libere, mettilo nella pila dell'outsider). Un alleato non può entrare nella corsia di un mostro che non può ingaggiare.

PIÙ FERITO

La carta con il numero più alto di segnalini danno . Non prendere in considerazione le carte senza  danno.

PRIMA LINEA

L'area di gioco che consiste delle 6 corsie.

PROVOCAZIONE

Alla fine della fase alleanza, ogni mostro non ingaggiato, partendo da quello più a sinistra, provocherà un alleato.

Per provocare un alleato, metti nella corsia del mostro

l'alleato più vicino non ingaggiato con un mostro che ha la parola chiave Provocazione.

RICOSTRUISCI X

Metti fino a X carte di qualsiasi pila degli scarti dell'alleanza in fondo al rispettivo mazzo, in qualsiasi ordine. Le pile degli scarti dell'alleanza non sono disposte in un particolare ordine, puoi scegliere qualsiasi carta quando ricostruisci.

SOSTIENI X

Per risolvere la parola chiave "Sostieni 1", metti 1 **+** sulla carta servitore con meno **+** segnalini salute. Ricordati di tenere conto anche dei servitori distrutti (in caso di parità, scegli tu).

Per risolvere "Sostieni 2", esegui due volte "Sostieni 1". Dopo ogni "Sostieni 1", controlla sempre quale servitore ha meno **+** segnalini salute. Concretamente, questo significa che i segnalini salute verranno distribuiti tra diversi servitori, dando priorità a quelli distrutti.

SACCHEGGIO

Per saccheggiare X carte, ogni giocatore dell'alleanza mette le prime X carte del suo mazzo alleanza a faccia in su nella rispettiva pila degli scarti (nella pila degli scarti puoi mettere le carte in qualsiasi ordine).

Quando un mostro saccheggia, saccheggia un numero di carte pari al suo valore di attacco.

"SACCHEGGIO:"

Le abilità "Saccheggio:" delle carte nella retrovia (ma non quelle delle carte nella prima linea) si attivano nel primo passaggio della fase saccheggio.

SACCHEGGIATORE

Un mostro Saccheggiatore ha la seguente abilità:
"Gioca, Saccheggio: sposta il mostro nella retrovia."

SALUTE

Quando un effetto fa riferimento al valore di salute di una carta, la cifra da prendere in considerazione corrisponde al valore stampato sulla carta modificato dai segnalini e dagli effetti temporanei.

Non c'è un valore massimo o minimo di salute.

SOTTO

Alcune carte potrebbero ritrovarsi con altre carte "sotto" di esse. Per comodità di spiegazione, chiamiamo le carte del primo tipo "carte ospitanti" e quelle del secondo "carte ospitate".

Le carte ospitate sono da considerare fuori dal gioco. A meno che non venga specificato diversamente, devi seguire la procedura di distruzione (vedi la voce: Distruzione) se queste carte erano in gioco prima di finire sotto un'altra carta.

Quando la carta ospitante lascia il gioco, metti le carte ospitate nella pila degli scarti del proprietario.

TRAVOLGERE

Quando un alleato o un mostro ingaggiato che ha la parola chiave Travolgere colpisce l'avversario e infligge abbastanza danno da distruggerlo, tutto il danno in avanzo viene applicato al portale o al castello.

Per esempio, se un mostro con attacco 3 e Travolgere colpisce un alleato a cui rimane 1 solo punto salute, il mostro infliggerebbe 1 danno all'alleato e 2 danni al castello. Se l'alleato avesse avuto armatura 1, il castello avrebbe subito solo 1 danno. Se l'alleato avesse avuto Barriera e nessun **-**, il castello non avrebbe subito danno.

VICINA

Le vicine di una carta sono le carte che si trovano dallo stesso lato del tracciato nelle corsie adiacenti. Una carta orda non sarà mai la vicina di una carta alleanza e viceversa.



ABILITÀ UNIVERSALI

Gli ALLEATI hanno le seguenti abilità universali:

- **SPOSTA:** "Esaurisci: sposta questo alleato in una corsia senza carte alleanza."
- **SCAMBIA:** "Esaurisci questo alleato e un altro: i due alleati si scambiano di posto."
- **INGAGGIA:** "Esaurisci: Sposta un mostro dalla retrovia alla corsia di questo alleato."

I CASTELLI hanno la seguente abilità universale:

- **PESCA:** "Esaurisci, spendi 1 mana: Pesca una carta."

Tutti i MOSTRI, escluse le pedine, hanno la seguente abilità:

- **"Distrutto:** Un giocatore dell'alleanza può pescare 1 carta."