

presenti in questa confezione). Nel nuovo mazzo non ci potranno essere un numero superiore di carte di un certo tipo rispetto a quelle esistenti dal set da cui provengono (ad esempio nel nuovo mazzo non ci potranno essere più di 3 Imp o di 4 Pinguini Albini).

Inoltre ogni giocatore deve includere nel proprio mazzo almeno 6 carte Eroe e 6 carte Mostro, oltre a NON poter avere più di 6 carte Neutrali.

Prima di cominciare la partita ogni giocatore dovrà scartare due carte dal proprio mazzo creando così la pila degli scarti. Quindi dovrà pescare tre carte fazione provenienti dai due set prescelti, dopo averle viste le porrà davanti a sé senza mostrarle all'avversario.

Come giocare:

La partita segue le normali regole di gioco. La differenza rispetto al gioco base consiste nel fatto che ognuno pescherà le carte solo dal mazzo che ha creato, invece che da un mazzo comune.

Termine della partita:

Il gioco non termina normalmente quando viene pescata l'ultima carta: infatti, quando viene pescata l'ultima carta dal mazzo di uno dei due giocatori, l'avversario avrà ancora un ultimo turno a sua disposizione per giocare.

Alla fine della partita ogni giocatore sceglie UNA delle tre carte fazione che ha davanti a sé (normalmente la più conveniente) da tenere in considerazione per il punteggio. I punti vengono calcolati come nel gioco base.



Designed by
Enrique Dueñas
Illustrazione copertina
Riccardo Crosa
Illustrazioni
Riccardo Crosa
Grafica e layout
Juancho Capic, José Pascual,
SpazioKreativo

Produzione
Silvio Negri-Clementi
Collaborazioni
Servando Carballar, Raquel Puerto,
Kelly Stocco e Andrea Vigjak
Grazie a
Pietro Fossati, Giorgio Fossati,
Alessandra e Giovanni Negri-Clementi
e Laura De Guio



Publicato da Pendragon Game Studio srl
Via Curfatone, 6 - Milano.
www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com ©Gen X
Games SL 2019.

Tutti i diritti riservati. Licenza mondiale Pendragon Game Studio.
Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.

ATTENZIONE: Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni.
Contiene piccole parti che se ingerite provocano soffocamento. Fabbicato in Polonia.



ENRIQUE DUEÑAS



I RACCONTI
DI CTHULHU

VOL. 2

Monsters vs Heroes è un facile e veloce gioco di carte da 2 a 8 giocatori.

Questa scatola contiene due mazzi tematici: La Maschera di Innsmouth e Alle Montagne della follia.

Questi due mazzi contengono personaggi e creature provenienti da due racconti dello scrittore H. P. Lovecraft.

Le carte appartenenti al mazzo La Maschera di Innsmouth riportano su ogni carta in basso a destra questo simbolo , mentre le carte del mazzo Alle montagne della follia riportano questo simbolo .

Durante il gioco non potrete togliere delle carte da un mazzo senza comprometterne le sue meccaniche... ma potrete mischiare questi mazzi tra loro o con altri mazzi della collana Mostri vs Eroi! Al termine della partita potrete ricomporre i mazzi originali grazie a questi simboli.

Ogni mazzo che aggiungerete vi permetterà di far sedere al tavolo da 1 a 4 nuovi giocatori. Se giocate mischiando entrambi i mazzi presenti in questa scatola, potrete giocare fino ad 8 giocatori. Ogni partita durerà tra i 20 e i 30 minuti.

Componenti

Ogni mazzo tematico contiene 30 carte personaggio con specifiche abilità e 6 carte fazione: 3 per gli Eroi e 3 per i Mostri.

Preparazione

All'inizio di ogni partita ogni giocatore riceverà una carta fazione estratta a caso. Questa dovrà essere tenuta coperta per tutta la durata della partita e non dovrà essere mostrata agli avversari. Ovviamente i giocatori potranno guardare la propria carta fazione tutte le volte che lo desidereranno. Le carte fazioni rimaste dovranno essere riposte nella scatola senza essere guardate.

Mischiate tutte le carte personaggio e create un mazzo di gioco da

porre al centro del tavolo e, poi, girate la prima carta per creare la pila degli scarti. Quindi ogni giocatore riceverà tre carte coperte. Ogni giocatore avrà la possibilità di decidere se tenere le tre carte, oppure di chiederne tre nuove. Dopodiché non potrà più sostituirle e la partita avrà inizio.

L'ultimo giocatore ad aver visto un film dell'orrore – il più giovane in caso di pareggio – inizierà a giocare e la partita continuerà in senso orario.

Come giocare


I giocatori hanno due opzioni al proprio turno: giocare una carta dalla propria mano o pescare una carta dalla cima del mazzo. Quando giocate una carta dalla vostra mano, dovete sempre posizionarla nella vostra area, ovvero lo spazio sul tavolo che si trova davanti a voi. Le carte presenti in questa area al termine della partita vi permetteranno di ottenere punti vittoria (positivi o negativi). Non potete mai giocare una carta nell'area di un altro giocatore (a meno che non sia indicato nella carta che state giocando). I giocatori possono tenere in mano un **massimo di tre carte**, il che significa che quando avete già tre carte in mano, non potrete più pescare e sarete obbligati a giocare almeno una. Se non avete più carte in mano, sarete obbligati a pescare una nuova carta dal mazzo. Non c'è alcun limite di carte che possono essere presenti sul tavolo di gioco.


Nel momento in cui giocate una carta, dovete leggere ad alta voce la sua abilità e applicarne gli effetti. Se il testo della carta dice "puoi", significa che non siete obbligati ad applicare gli effetti dell'abilità. In tutti gli altri casi dovete sempre applicare gli effetti presenti nel testo della carta.

Se giocate una carta che produce degli effetti obbligatori ma che non possono essere applicati (ad esempio, se dice di scartare una carta che al momento non è in gioco), non preoccupatevi, posizionare ugualmente la carta nella vostra area e non considerate quanto scritto sulla carta.

Quando una carta viene scartata, dovete metterla nella pila degli scarti. Le carte nella pila degli scarti sono considerate informazioni pubbliche e quindi sempre a disposizione di tutti. Quando un'abilità colpisce una carta presente "sul tavolo" ci si riferisce a carte che sono in gioco nell'area di uno qualsiasi dei giocatori, ma non alle carte presenti nella pila degli scarti o nel mazzo di gioco.

Prestate sempre attenzione alle icone bianche e nere stampate sul lato di ogni carta: questi simboli sono punti vittoria e dovranno essere conteggiati al termine della partita!

 Le carte con il nome in verde e almeno 1 teschio nero sono considerate carte Mostro.

 Le carte con il nome in arancione e almeno 1 sole bianco sono considerate carte Eroe.

Le carte con il nome in viola sono carte neutre e possono riportare o non riportare dei punti vittoria o dei simboli.









Termine della partita

Quando viene pescata l'ultima carta personaggio dal mazzo di gioco, la partita termina immediatamente. Le carte in mano ad ogni giocatore vengono scartate e non contano per il calcolo del punteggio finale. Quindi tutti i giocatori rivelano la propria carta fazione. La parola Eroe sulla carta fazione identifica che quel giocatore sta giocando per la fazione degli Eroi. La parola Mostro sulla carta fazione identifica che quel giocatore sta giocando per la fazione dei Mostri.

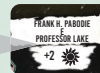


Vittoria

Guardate tutte le carte presenti nella vostra area di gioco e sommate tutte le carte con il simbolo  e quelle con il simbolo .

Se giocate per la fazione degli Eroi guadagnerete 1 punto vittoria per ogni  e perderete 1 punto vittoria per ogni . Al contrario se giocate per la fazione dei Mostri guadagnerete 1 punto vittoria per ogni  e perderete 1 punto vittoria per ogni .

Ricordate sempre che alcune carte hanno più di una icona!



Inoltre ogni carta fazione riporta i nomi di due personaggi presenti in gioco; se possedete almeno uno dei due personaggi nella vostra area di gioco, otterrete 2 punti vittoria aggiuntivi.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria verrà dichiarato vincitore. Nel caso di un pareggio, il vincitore sarà il giocatore che avrà giocato per ultimo.

Carte Neutrali

Una carta neutrale è sempre immune agli effetti che colpiscono "Eroi" o "Mostri", ma non agli effetti che colpiscono le "carte" in generale.



Regole per esperti per 2 giocatori

Con queste regole potrete realizzare il vostro mazzo personalizzato e sfidare un vostro amico e il suo mazzo.

Preparazione

Ogni giocatore deve creare un nuovo mazzo utilizzando 30 carte provenienti da due differenti set a scelta (al momento esistono 4 differenti set, due presenti nella scatola vol.1 Incubi Vittoriani e due