

# SKYTEAR HORDE



## Regolamento

Skytear Horde è un gioco di carte da 1 a 3 giocatori con due modalità.



### SOLO & COOPERATIVO

Uno o due giocatori combattono contro l'orda controllata dal gioco.



### COMPETITIVO

Un giocatore controlla l'orda mentre fino a due giocatori controllano l'alleanza.

## Sommario veloce

*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.*

Nel tuo turno, schieri alleati e torri nelle sei corsie del campo di battaglia per fermare ondate di mostri dal distruggere il tuo castello e saccheggiare le tue risorse.

Tuttavia difendersi non sarà sufficiente per vincere! I tuoi alleati dovranno contrattaccare e distruggere i portali che generano l'orda.

Una volta distrutti i portali, l'enorme elementale Outsider arriverà sul campo di battaglia per lo scontro finale.

Distruggilo e conquista la vittoria sull'orda!

## Contenuti

|                      |   |
|----------------------|---|
| Componenti.....      | 3 |
| Preparazione .....   | 4 |
| Panoramica .....     | 5 |
| Concetti chiave..... | 6 |

### FASI

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Fase Iniziale.....       | 7  |
| Fase Orda .....          | 7  |
| Fase Alleanza .....      | 8  |
| Fase Sventura.....       | 8  |
| Fase Combattimento ..... | 9  |
| Fase Saccheggio.....     | 9  |
| Fase Finale .....        | 10 |

### APPENDICE

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Modalità Cooperativa .....  | 10 |
| Personalizzare i mazzi..... | 10 |
| Modalità Competitiva .....  | 11 |
| Imprese.....                | 12 |
| Skytear MOBA .....          | 13 |
| Casi limite.....            | 13 |
| Glossario.....              | 14 |
| Carte e Mazzi .....         | 16 |

### RICONOSCIMENTI

**Game design:** Riccardo Neri e Giacomo Neri

**Sviluppo del gioco:** Gabriele Costantino

**Direzione artistica e narrativa:** Riccardo Parmeggiani

**Illustrazioni carte:** Marko Fedler, Gong Studio

**Illustrazione copertina:** Marko Fedler

**Editore:** PvP Geeks Srl T/A Skytear Games, Via Cesare Costa 19/D, 41123, Modena, Italy

**Fabbrica:** Whatz Games

Skytear© all Copyright PvP Geeks Srl 2022

Skytear and all associated logos, illustrations, images, names, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © PvP Geeks Srl T/A Skytear Games.

**Publicato in italia da:** Pendragon Game Studio srl  
Via Curtatone, 6 20122 - Milano - MI  
info@pendragongamestudio.com  
pendragongamestudio@gmail.com

**Revisione di:** Alex Grisafi e Silvio Negri Clementi

**Ed infine un immenso grazie ai 3923 supporter che hanno creduto in Skytear Horde su Kickstarter!**



# Componenti

## ED ANATOMIA DELLE CARTE

### 6 CARTE CASTELLO



1. Nome
2. Eroe relativo
3. Abilità
4. Salute

### 120 CARTE ALLEANZA



1. Costo di mana
2. Nome
3. Tipo
4. Abilità
5. Attacco
6. Salute
7. Rarità

### 90 CARTE ORDA



1. Mana Bonus
2. Set Orda
3. Sventura
4. Nome
5. Tipo - Set
6. Abilità
7. Attacco
8. Salute
9. Rarità

### 21 CARTE PORTALE



1. Ondata
2. Abilità
3. Mana Bonus
4. Salute
5. Modalità
6. Stadio
7. Difficoltà

### 7 CARTE OUTSIDER



1. Nome
2. Tipo
3. Abilità
4. Attacco
5. Salute
6. Stadio

### 4 CARTE SERVITORE

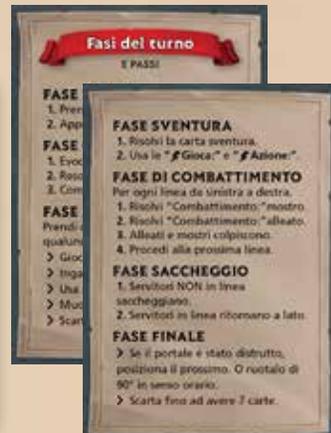


### 6 PEDINE SCHELETRO



1. Nome
2. Tipo
3. Abilità
4. Attacco
5. Salute

### 3 CARTE AIUTO



### 2 TRACCIATI CORSIA



33 SEGNALINI SALUTE E FERITE



11 SEGNALINI ATTACCO E INDEBOLIMENTO



7 SEGNALINI ARMATURA E PERFORATO



3 SEGNALINI MANA

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

# Preparazione

## 1 SEGNALINI

Posiziona i 2 tracciati corsia al centro del tavolo allineati in modo tale che i numeri siano in progressione. Lascia spazio per posizionare una fila di carte sopra e sotto di mostri ed alleati.

Ogni giocatore posiziona il suo segnalino mana vicino allo zero sul tracciato corsia.

Tieni i segnalini restanti a portata di mano.

## 2 PORTALE

Prendi 3 portali a scelta con la stessa modalità e difficoltà indicate dalle icone in fondo alle carte.



### MODALITÀ (GIOCATORI)

SOLO (1)

COOPERATIVO (2)

COMPETITIVO (2-3)

### DIFFICOLTÀ

NORMALE

DIFFICILE

DOLOROSO

Forma una pila a faccia in su in ordine crescente con lo stadio 1 in cima.

## 3 CARTE SERVITORE

Posiziona le 4 carte servitore a portata. Staranno in una zona fuori dalle corsie chiamata retrovia.

## 4 PREPARAZIONE PORTALE

Segui le istruzioni "Preparazione:" scritte sul portale del primo stadio. Solitamente ti diranno di mettere 1 su una o più carte servitore.

L'icona rappresenta i segnalini salute che aumentano la salute dei servitori e, di conseguenza, il loro attacco, per via della loro abilità speciale.

## 5 MAZZO ORDA

Mescola assieme tutte le carte orda del set comune e di un altro set orda (per la prima partita usa il set *Rinnegati*).

Questo è il mazzo orda, posizionalo a portata.

## 6 PILA OUTSIDER

Metti da parte le carte di un outsider a tua scelta (per la prima partita scegli *"Il Portatore di Odio"*).

Posiziona lo stadio 1 della carta outsider a faccia in su e vicino a te. Questa è la pila outsider.

## 7 CARTA CASTELLO

Posiziona una carta castello a tua scelta (per la prima partita usa *"La Fauce Socchiusa"*).

## 8 MAZZO ALLEANZA

Ogni giocatore mescola assieme le 40 carte alleanza di un colore a sua scelta per formare il proprio mazzo alleanza (per la prima partita è sconsigliato il mazzo verde *"Taulot"*).

Ogni giocatore posiziona il proprio mazzo a portata di mano.

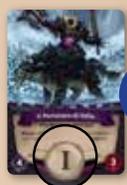
## 9 PESCA E MULLIGAN

Ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo.

I giocatori possono scartare un qualsiasi numero di carte per poi pescarne altrettante. Dopo averlo fatto devono rimescolare le carte scartate in questo modo nel mazzo.

Per la prima partita è consigliato scartare tutte le carte che non sono del tipo *"alleato"* (puoi leggere il tipo di carta sotto al suo nome).

### ESEMPIO DI PREPARAZIONE PER IL GIOCATORE SINGOLO



6



3



4

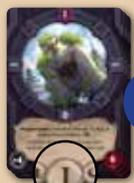


5

1

SPAZIO PER I MOSTRI

8



2

SPAZIO PER GLI ALLEATI E LE TORRI

7

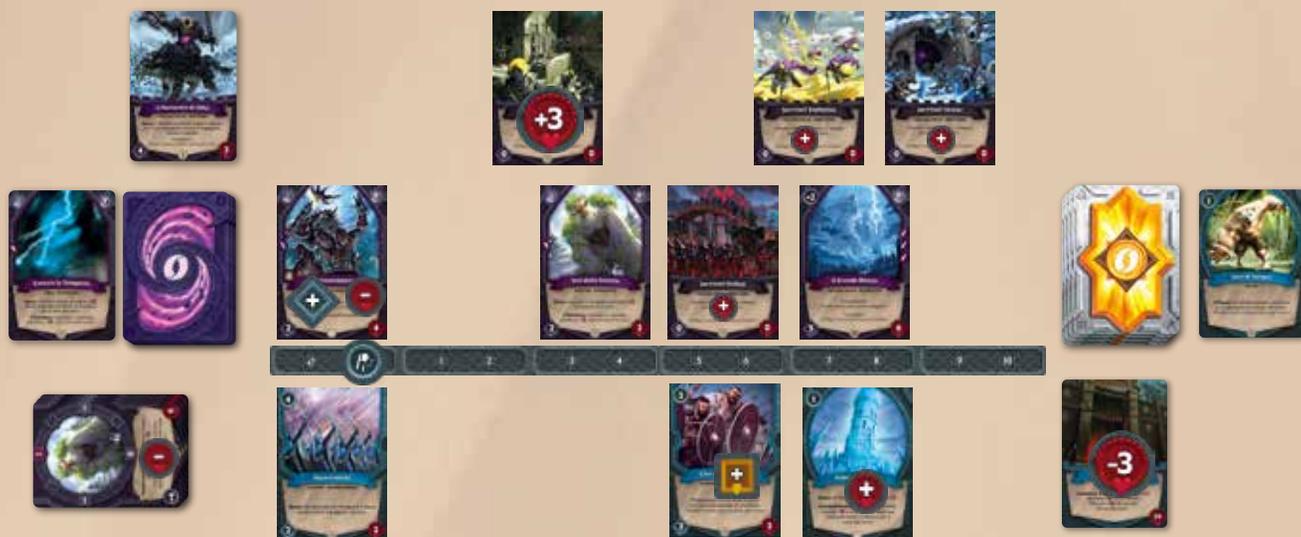


9



# Panoramica

ESEMPIO DELL'AREA DI GIOCO DURANTE UNA PARTITA



## VINCERE E PERDERE

I giocatori dell'alleanza perdono quando il castello è distrutto o non hanno più carte nel mazzo alleato.

I giocatori dell'alleanza vincono alla fine del turno in cui l'ultimo stadio dell'outsider viene distrutto.

## LA STRATEGIA

Visto che l'Outsider entra in gioco quando il portale viene distrutto, per vincere occorre distruggere almeno un portale.



Per distruggere il portale, alcuni dei tuoi alleati e magie devono attaccarlo anziché combattere i mostri.

Quando il primo portale sarà distrutto, l'outsider scenderà in campo sulle corsie.

Dopo aver sconfitto l'outsider, il secondo stadio dell'outsider tornerà per vendicarsi.

Sconfiggilo nuovamente e sopravvivi fino alla fine del turno per conquistare la vittoria sull'orda!

Per sopravvivere, assicurati che il tuo castello non venga distrutto e il tuo mazzo non si esaurisca.

Buona fortuna e buon divertimento!

## FLUSSO DEL GIOCO

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

Ogni turno è composto da queste fasi:

- 1 Fase Iniziale**  
Ottieni mana per poter giocare carte alleanza
- 2 Fase Orda**  
Evoca le nuove ondate dell'orda
- 3 Fase dell'Alleanza**  
Gioca carte alleanza ed usa i loro effetti
- 4 Fase di Sventura**  
L'orda ottiene un bonus imprevedibile
- 5 Fase di Combattimento**  
Alleati e mostri combattono nelle corsie
- 6 Fase di Saccheggio**  
I servitori ti fanno scartare carte dal tuo mazzo
- 7 Fase Finale**  
Controlla se l'outsider è sconfitto, altrimenti ricomincia.

Assicurati di avere le carte aiuto a portata di mano per tenere traccia delle fasi mentre giochi.



Prima di spiegarle in dettaglio, dobbiamo introdurre alcuni concetti chiave nella prossima pagina.

## Concetti Chiave

### CORSIE

La principale zona di gioco consiste in 6 corsie identificate dai 2 tracciati corsia.

Ogni corsia può avere:

- Al massimo un mostro sopra il tracciato
- Al massimo un alleato o torre sotto il tracciato

Durante la fase di combattimento, mostri ed alleati si colpiranno a vicenda se si trovano nella stessa corsia.



Altrimenti, i mostri liberi colpiranno il castello mentre gli alleati liberi colpiranno il portale.

### SERVITORI

I quattro servitori sono uno speciale tipo di mostro che minaccia le tue risorse rappresentate dal tuo mazzo alleanza.

Durante la fase di saccheggio, più sono in salute, maggiori saranno le carte che dovrai scartare dal mazzo (ricorda: tutti i giocatori dell'alleanza perdono se uno di questi finisce il mazzo).



I servitori staranno nella retrovia, fuori corsia, a meno che tu non li ingaggi usando un alleato nella fase alleati. Quando un servitore è distrutto la sua carta torna nelle retrovie, senza segnalini e un giocatore dell'alleanza può pescare una carta.

### COMPRENDERE LE PAROLE CHIAVE

Diverse abilità utilizzano parole chiave e icone che sono spiegate nel glossario a pagina 14.

Le parole chiavi più comuni sono "Gioca:" e "Distrutto:" —abilità che si attivano una volta sola quando la carta entra in gioco o viene distrutta.

Le quattro icone più usate rappresentano i quattro differenti segnalini che modificano in modo permanente l'attacco e la salute di mostri e alleati.



### SALUTE E DISTRUZIONE

Diverse carte hanno un valore di salute stampato in basso a destra.

Quando una carta subisce dei danni metti un pari numero di segnalini per abbassare la sua salute.

Quando la salute di una carta scende a 0 o meno viene distrutta: scarta tutti i segnalini sulla carta, risolvi qualsiasi abilità "Distrutto:", e segui le regole indicate in base al tipo di carta:

- **Alleato:** posizionale nella pila degli scarti del proprietario.
- **Mostro:** posizionale nella pila degli scarti dell'orda, e un giocatore dell'alleanza può pescare una carta.
- **Castello:** i giocatori dell'alleanza perdono.
- **Portale:** il portale entra in irreversibile stato di collasso (puoi girarlo per tenerlo come promemoria). Un portale in collasso verrà rimpiazzato nella prossima fase finale col successivo stadio del portale in posizione verticale.
- **Outsider:** Rimetti la carta nella scatola e posiziona il prossimo stadio, se disponibile, in fondo alla pila outsider.

Per comodità ritroverai questo elenco anche in fondo al regolamento.

### PESCARTE CARTE

Al contrario di molti giochi, in Skytear Horde i giocatori non pescano automaticamente carte ogni turno.

Il modo principale per pescare carte durante il gioco è distruggere mostri.

Ogni volta che un mostro è distrutto, un giocatore dell'alleanza può pescare una carta.

**Ricorda che se un giocatore dell'alleanza finisce il mazzo l'alleanza perde!**

Ora sei pronto per le fasi del gioco.

## Fase Iniziale

### PASSO 1 OTTIENI MANA

Il mana è la risorsa magica dello Skytear richiesta per giocare carte alleanza.

Ogni giocatore dell'alleanza prende mana pari al bonus mana del portale corrente (vedi in figura).

Per tenere traccia del mana disponibile sposta il segnalino mana di fianco al numero corrispondente sul tracciato corsia.



OGNI GIOCATORE OTTIENE 3 MANA



Il Mana può essere conservato fra turni, è limitato a 10, e non può essere passato fra i giocatori.

### PASSO 2 APPRONTA LE CARTE

Ogni giocatore appronta le sue carte.

#### CONCETTO CHIAVE 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 la loro abilità "Esaurisci".

Le carte esaurite vengono distanziate dai tracciati corsia per evidenziare il loro stato. Le carte esaurite combattono normalmente come fossero pronte, ma non possono attivare abilità "Esaurisci".



## Fase Orda

### PASSO 1 EVOCA CARTE ORDA

Evoca un numero di carte orda pari al numero di ondate all'apice del portale (il portale girerà nella fase finale, quindi il numero cambierà).

Per evocare una carta orda, posiziona la prima carta del mazzo orda scoperta nella prima corsia libera a sinistra priva di altre carte orda.

Se tutte le corsie hanno già presenti delle carte orda, metti la carta orda scoperta in cima alla pila outsider anziché evocarla.

NUMERO DI ONDATE



### PASSO 2 RISOLVI LE NUOVE CARTE ORDA

Da sinistra a destra, ripeti i passi sotto indicati per ogni nuova carta orda aggiunta nel passo 1.

1 Un giocatore dell'alleanza a scelta ottiene mana pari al bonus mana, se disponibile (se maggiore di 1 può essere diviso tra giocatori).



2 Risolvi le abilità "Gioca".

Ignora qualsiasi abilità "Sventura:" non essendo ora rilevante. Se la carta era una magia posizionale nella pila degli scarti dell'orda.

3 Procedi nel risolvere la prossima carta orda evocata in questo turno.

### PASSO 3 RAGGRUPPA I MOSTRI

Raggruppa tutte le carte mostro presenti nelle corsie verso sinistra in modo che non ci siano corsie libere tra loro (per esempio, una magia potrebbe aver lasciato una corsia libera fra mostri).



## Fase Alleanza

I giocatori dell'alleanza possono effettuare un qualsiasi numero delle azioni riportate qui sotto in qualsiasi ordine.

### AZIONE GIOCARE CARTE

Paga il costo in mana di una carta nella tua mano per giocarla.

A pagina 16 troverai maggiori dettagli su come giocare ogni tipo di carta.

COSTO DI  
MANA

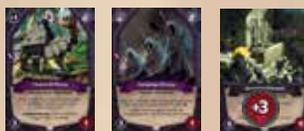
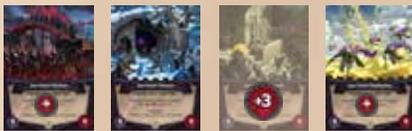


### AZIONE INGAGGIARE SERVITORI

1 Posiziona un servitore disingaggiato con 1 o più salute nella prima corsia libera a sinistra senza mostri.

2 Muovi o gioca un alleato nella stessa corsia se non ce n'è già uno presente.

Se quell'alleato lascia la corsia durante la fase alleanza il servitore ingaggiato ritornerà immediatamente nella retrovia.



SERVITORI  
INGAGGIATI



ALLEATO  
INGAGGIA IL  
SERVITORE

### AZIONE MUOVERE O SCARTARE CARTE

Muovi un alleato (non una torre) da una corsia a un'altra senza carte alleanza, o scambialo con un'altro alleato (non una torre). Puoi anche scartare le tue carte alleanza in gioco, nella quantità che desideri.

### AZIONE USA LE ABILITÀ "ESAURISCI:"

Usa le abilità "Esaurisci:" su qualsiasi carta pronta che controlli esaurendo quella carta (vedi "Pronto ed Esaurito" concetto chiave a pagina 7).

### CONCETTO CHIAVE COSTI ADDIZIONALI



Alcune abilità potrebbero avere in grassetto dei costi aggiuntivi da pagare per poter essere usate.

Due esempi: l'abilità de "La Fauce Socchiusa" e "Scuotiterra".

## Fase Sventura

### PASSO 1 RIVELA 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 le abilità "Gioca:" e cerca ai lati della carta sventura i simboli ⚡ o ⚡.

Se non ci sono simboli, passa alla prossima fase. Altrimenti, determina il mostro rafforzato.

Il **mostro rafforzato** è quello più a sinistra se il simbolo è a sinistra, o quello più a destra se il simbolo è a destra.



Poi, in base al simbolo risolvi l'effetto che si applica:

#### CASO 1 ⚡

Risolvi l'abilità "Sventura:" scritta sulla carta sventura (ignora altre abilità come ad esempio "Gioca:").

#### CASO 2 ⚡

Per il resto del turno, il mostro rafforzato ottiene un bonus in attacco pari al numero dei simboli attacco sulla carta sventura.



Come promemoria, puoi posizionare la carta sventura sopra il mostro rafforzato e scartarla alla fine della fase di combattimento.

### PASSO 2 REAZIONI DELL'ALLEANZA

I giocatori dell'alleanza possono:

- Giocare magie con abilità "⚡ Gioca:" (il costo in mana deve essere pagato come al solito).
- Usare abilità "⚡ Esaurisci:" di carte alleanza pronte che controllano.

## 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):

### PASSO 1 COMBATTIMENTO ORDA

Risolvi l'abilità "**Combattimento:**" di qualsiasi mostro presente nella corsia.

### PASSO 2 COMBATTIMENTO ALLEANZA

Risolvi l'abilità "**Combattimento:**" di qualsiasi alleato o torre presente nella corsia.

### PASSO 3 COLPIRE

Mostri e alleati nella corsia attaccano. Ecco i casi:

#### CASO 1 SOLO MOSTRO

Se la corsia ha un mostro senza alleati davanti, il mostro infligge danno al castello pari al suo valore di attacco (nota bene: una torre non blocca l'attacco di un mostro ed esso colpirà il castello anche se vi è una torre davanti).

#### CASO 2 SOLO ALLEATO

Se la corsia ha solo un alleato (pronto o esaurito che sia), l'alleato infligge danno al portale pari al suo valore di attacco.

#### CASE 3 MOSTRO VS ALLEATO

Se nella corsia è presente sia un mostro che un alleato (anche se esaurito), si infliggono danni a vicenda pari ai loro valori di attacco.



### PASSO 4 RISOLVI LA CORSIA SUCCESSIVA

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

## Fase Saccheggio

### PASSO 1 SACCHEGGIO

Saccheggia un numero di carte pari alla salute dei servitori presenti nelle retrovie (in altre parole: i servitori ingaggiati in fase di combattimento non saccheggiano).

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

*Esempio: nel caso sottostante entrambi i giocatori scartano 5 carte dalla cima del mazzo.*



### PASSO 2 RIPOSIZIONA I SERVITORI

Riporta i servitori dalle corsie alla retrovia.



### CONSIGLIO TENERE A BADA I SERVITORI

I servitori possono sembrare solo un piccolo fastidio inizialmente, ma non ignorarli, o diventeranno una forza inarrestabile.

Ricorda sempre che se ingaggi dei servitori durante la fase alleati, loro entreranno in corsia e non saccheggeranno.

Ciò significa che puoi usare i tuoi alleati per rallentarli o perfino sconfiggerli per pescare carte importanti.

Presta attenzione però, perché i servitori hanno l'abilità travolgere: se attaccano possono infliggere danni al tuo castello anche se ingaggiati! (vedi glossario)

## Fase Finale

Se l'ultimo stadio dell'Outsider è stato distrutto, i giocatori dell'alleanza hanno vinto!

Altrimenti, segui questi passi:

**1** Se il portale non è stato distrutto, ruotalo di 90° in senso orario.

Altrimenti rimpiazzalo con il successivo stadio del portale in **posizione verticale**.



**2** I giocatori scartano carte dalla mano finché non scendono a 7.

**3** Inizia un nuovo turno dalla fase iniziale.

## SEI PRONTO PER GIOCARE!

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 tutte le modalità di gioco. A scanso di equivoci, questi sono i punti chiave da tenere a mente per la modalità cooperativa a 2 giocatori:

**1** Entrambi i giocatori ottengono il mana stampato sul portale (fai attenzione, i portali sono diversi dalla modalità a giocatore singolo).

**2** Entrambi i giocatori difendono lo stesso castello usando lo stesso campo a 6 corsie.

**3** Entrambi i giocatori vengono colpiti dal saccheggio allo stesso tempo: entrambi scartano carte dalla cima del mazzo.

**4** Solo un giocatore può pescare una carta quando un mostro viene distrutto (scegliete voi quale).

**5** I giocatori possono suddividersi il mana bonus dato dalle carte orda.

La cosa più importante: le carte e le abilità controllate da diversi giocatori possono interagire tra di loro... è questa la parte più divertente!

## Personalizzazione Mazzi

### MODULARE LA DIFFICOLTÀ

Puoi scegliere fra 3 difficoltà diverse per ogni modalità di gioco, semplicemente cambiando i portali utilizzati.

Se vuoi aggiustare ulteriormente la difficoltà puoi:

**1** Rimuovere l'outsider di stadio uno o due in modo da doverne sconfiggere uno in meno.

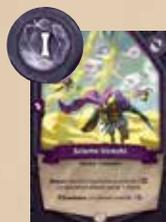
**2** Rimuovere i mostri epici.

**3** Aggiungere o rimuovere **+** dai servitori durante la preparazione.

### MINORE VARIABILITÀ DELL'ORDA

Se preferisci una sfida più consistente da parte dell'orda, puoi dividere le carte orda in 2 mazzi in base ai simboli in alto a sinistra:

MAZZO LIVELLO 1



MAZZO LIVELLO 2



Poi, durante la partita evoca le carte dai due mazzi alternando i due mazzi e partendo dal livello più alto.

### MISCHIARE LE ORDE

Se vuoi combinazioni di carte più imprevedibili puoi decidere di unire due o più set orda al set di comuni quando costruisci il mazzo orda.

Se lo fai, ti suggeriamo anche di aggiungere 1 o 2 **+** ai servitori durante la preparazione visto che avranno più difficoltà a combattere.

### COSTRUIRE IL MAZZO ALLEANZA

Costruire un mazzo alleanza può essere molto divertente -- specialmente mentre ti prepari alle imprese speciali alla fine di questo regolamento!

Le regole per costruire i mazzi alleanza sono scritte sul retro di ogni carta castello\*.

**L'unica regola generale** non scritta sulla carta castello è: fra tutti i giocatori possono esserci massimo 1 copia per carta **mitica** o **leggendaria**, 2 copie per ogni carta **rara** e 3 copie per ogni carta **comune**.

Visita [www.playskytear.com/horde](http://www.playskytear.com/horde) per vedere nuovi mazzi e condividere la tua lista preferita con la community!

*\*a questo scopo, ogni giocatore deve scegliere un castello diverso anche se verrà usato un solo castello per la partita cooperativa a 2 giocatori.*

## Modalità Competitiva

La modalità competitiva supporta 2 o 3 giocatori. Uno di loro è il giocatore orda e controllerà l'orda.

Per iniziare, segui i passi a pagina 4 assicurandoti di scegliere un set di portali adatti per la modalità competitiva (la difficoltà è dal punto di vista dell'alleanza).



### MODALITÀ (GIOCATORI)

SOLO (1)

COOPERATIVO (2)

COMPETITIVO (2-3)

### DIFFICOLTÀ

NORMALE

DIFFICILE

DOLOROSO

Durante la preparazione, posiziona solo un segnalino mana per entrambi i giocatori dell'alleanza perché **condividono la stessa riserva di mana**, anche se ognuno ha il proprio mazzo.

### I SEGNALINO MANA PER L'ALLEANZA (ANCHE IN DUE GIOCATORI)



### I SEGNALINO MANA PER IL GIOCATORE ORDA

Per giocare, segui le regole precedentemente illustrate oltre alle seguenti.

### PASSI AGGIUNTIVI PER LA FASE FINALE

- 1 Il giocatore dell'orda pesca 1 carta.
- 2 Il giocatore dell'orda ottiene 1 mana.

### LA NUOVA FASE ORDA

La fase orda è completamente diversa: come giocatore dell'orda puoi fare qualsiasi numero di azioni in qualsiasi ordine, fintanto che puoi pagarne il costo in mana.

### 0 MANA GIOCARE CARTE ORDA

Gioca una carta orda dalla tua mano in una corsia a scelta senza mostri e risolvila come se fosse stata evocata.

**Giocare carte in questo modo non costa mana** ma il limite di carte giocabili ogni turno è il numero corrente di ondate sul portale.

Dopo aver giocato una carta orda, il giocatore dell'orda ottiene un mana per ogni I presente nell'angolo in alto a sinistra.



### 0 MANA MUOVERE LE CARTE ORDA

Muovi un mostro dalla sua corsia a un'altra senza mostri, o scambialo con un'altro mostro in gioco. Puoi anche scartare un qualsiasi mostro in gioco per fare spazio ad altri mostri.

### 1 MANA PESCA E SCEGLI LA SVENTURA

Pesca una carta orda.

Poi, **puoi** posizionare una carta dalla tua mano sopra il mazzo orda. Diversamente dalle altre azioni, questa può essere svolta sia all'inizio della fase sventura che durante la fase orda.

### 1 MANA NASCONDI UN MOSTRO

Gira a faccia in giù un mostro in gioco o gioca una carta orda a faccia in giù in una corsia senza mostri.

Alla fine della fase alleanza, tutte le carte nascoste vengono rivelate e risolte in ordine scelto dal giocatore dell'orda. Le abilità "Gioca:" ed il bonus mana vengono risolte quando queste carte vengono rivelate.

Le carte nascoste occupano la corsia come se fossero mostri e possono essere bersagliate da effetti. Prima di risolvere qualsiasi effetto che le bersaglia rivelale e risolvi i loro effetti.

Mostri con potenziamenti o segnalini su di loro non possono essere nascosti.

Se ci sono 2 o più carte nascoste in gioco, il giocatore dell'orda può riposizionarle segretamente durante la fase orda.

### 2 MANA CARICARE UN ALLEATO

Esaurisci un mostro in gioco (tiralo indietro rispetto al tracciato corsia).

Finché il mostro rimane in quella corsia, l'alleato ingaggiato non può essere mosso in un'altra corsia dai giocatori dell'alleanza usando l'azione movimento durante la fase alleanza.

### NOTE ADDIZIONALI

Il giocatore dell'orda deve sedersi sul lato opposto rispetto ai giocatori dell'alleanza e tutte le carte orda, incluse le carte sventura, devono essere giocate e risolte **dalla prospettiva del giocatore dell'orda**.

Quando una carta orda:

- 1 Richiede una decisione, il giocatore dell'orda prende quella decisione (per esempio: infliggi 1 danno a un alleato entro una corsia).
- 2 Ha scritto "più a destra" il giocatore dell'orda può rimpiazzarlo con "più a sinistra" e viceversa.



## Imprese

### VINCI... CON UNA SVOLTA!

Per ogni impresa colora 1, 2 o tutti e 3 i simboli in base alla difficoltà in cui hai completato l'impresa.



#### MENTALISTA

Vinci senza giocare alleati (puoi giocare gli eroi!).



#### IMBROGLIONE

Vinci il gioco con un mazzo da 30 carte costruito senza limitazioni. Il tuo castello parte con 10 .



#### SOTTOSOPRA

Inizia il gioco con un  aggiuntivo su ogni servitore. I mostri nelle corsie non colpiscono il castello ma saccheggiano un numero di carte pari al loro attacco. I servitori nella retrovia colpiscono il castello anziché saccheggiare.



#### IMBROGLIATO!

Vinci contro un mazzo orda da 30 carte senza carte orda con .



#### QUASI PACIFISTA

Vinci la partita senza distruggere mostri, eccetto gli outsiders.



#### MAESTRO DELL'ORDA

Dopo aver distrutto un'outsider di stadio 1 posiziona un altro outsider stadio 1 nella pila outsider (anziché lo stadio 2). Distruggi 3 diversi outsiders per vincere.



#### ARMATA INARRESTABILE

I servitori non possono essere distrutti, danneggiati, o prendere . Vinci.



#### SURVIVALISTA

L'outsider non può essere distrutto, danneggiato, o prendere . Puoi mescolare la tua pila degli scarti nel mazzo alleanza 2 volte per partita. Vinci alla fine del ventesimo turno.



#### STELLA ABBAGLIANTE\*

Inizia il gioco con Akhuti in una corsia e con 2 . Il controllore di Akhuti non ottiene mana nella prima fase iniziale. Akhuti deve restare in gioco finché non vinci (richiede l'espansione).



#### HEROES NEVER DIE

Inizia il gioco con Yami in mano. Distruggi due mostri epici in un solo turno con Yami senza che lei venga distrutta. Vinci.



#### RIANIMATORE

Inizia il gioco con Tlakali in mano. Riprendi 5 o più alleati in mano con la sua abilità e vinci la partita.



#### ONE BEAR ARMY

Inizia la partita con Gulbjarn in mano. Distruggi l'outsider all'ultimo stadio e i suoi 2 vicini con un colpo di Gulbjarn.

## Skytear MOBA

Il primo gioco creato nell'universo di Skytear è un gioco di carte e miniature ispirato ai videogiochi MOBA come League of Legends o DOTA2.



In Skytear MOBA scegli quattro eroi e li usi per combattere su un campo di battaglia con una o più corsie, con il supporto di servitori che ti aiuteranno a distruggere la base nemica e vincere.



Skytear MOBA è pensato per il gioco competitivo ma ha anche una leggera ed apprezzata modalità "solo" per un singolo giocatore.

Puoi provare il gioco in modo completamente gratuito usando piattaforme digitali come Tabletopia o Tabletop Simulator. Per iniziare, visita il sito [www.playskytear.com/moba](http://www.playskytear.com/moba)

In più, puoi utilizzare le miniature dalla scatola base come miglioramento cosmetico per Skytear Horde: rimpiazza i segnalini mana con le miniature dei tuoi eroi, ed i + sui servitori con miniature servitori.



## Casi Limite

Qui puoi trovare alcune regole utili per vari casi ambigui. Se questo non ti aiuta assicurati di consultare anche il glossario.

Per FAQ e altre risposte alle tue domande, visita [www.playskytear.com/horde](http://www.playskytear.com/horde) e unisciti alla community.

### AMBIGUITÀ CON LE CARTE ORDA

Se una carta orda lascia spazio all'interpretazione sei libero di decidere. Per esempio una carta orda che recita: "Infliggi 1 danno a un alleato" ti lascia libero di scegliere quale alleato subirà il danno.

### RISOLVI QUANTO POSSIBILE

I giocatori devono sempre cercare di risolvere gli effetti il più possibile. Per esempio: un effetto che ti costringe a "scartare 2 carte" ti farà scartare una carta se è l'unica che hai in mano.

### EFFETTI CONTEMPORANEI

Se diversi effetti sono innescati allo stesso tempo, gli effetti generati da carte mostro si risolvono per primi nell'ordine deciso dai giocatori.

Dopodiché, effetti generati da carte alleanza si risolvono, nell'ordine deciso dai giocatori.

A questo proposito, la distruzione di una carta è considerata un effetto (vedi "Distrutto" nel glossario per maggiori dettagli sull'esatta tempistica delle carte distrutte).

### RISOLVI NELL'ORDINE SCRITTO

Risolvi gli effetti nell'ordine in cui sono scritti uno alla volta. Questo è particolarmente rilevante per carte con effetti multipli che interagiscono fra loro come: "Distruggi un mostro e scarta una carta per ogni mostro in gioco."

### EFFETTI CHE SI INNECANO MENTRE RISOLVI ALTRI EFFETTI

Tutti gli effetti su una carta devono essere risolti prima di poter risolvere altri effetti.

### EFFETTI DELLE CREATURE DISTRUTTE

Distruggere una creatura non cancella gli effetti che essa ha generato.

Per esempio: anche se i Cavalcavento vengono distrutti, il servitore colpito dalla loro abilità "Combattimento:" non può saccheggiare per il resto del turno.



## Glossario



Queste icone rappresentano i quattro segnalini che modificano permanentemente l'attacco e la salute delle carte sotto a cui sono posizionati.

Una carta non può avere segnalini opposti allo stesso tempo poiché i loro effetti si cancellerebbero. Per esempio, se una creatura con un segnalino  ferita dovrebbe ottenere un segnalino  salute, scarterà il segnalino .



Solo "  Gioca:" e "  Esaurisci:" possono essere usati durante il secondo passo della fase sventura. Questi possono essere usati anche durante la fase alleanza come magie ed azioni normali.

### ADIACENTE

Due corsie sono adiacenti se si trovano fianco a fianco. Due carte sono adiacenti se si trovano in corsie adiacenti.

### ALLEATO

Una creatura nonché il tipo più comune di carta alleanza. Guarda "Carte e Mazzi" a pagina 16.

### ARMATURA

Ogni turno, preveni un numero di danni che la carta dovrebbe subire pari al valore di armatura. Se il danno viene ridotto a zero, la carta non è danneggiata.

Per esempio, una carta con Armatura 2 può prevenire 2 danni (o anche 1 danno per due volte) ogni turno.

I segnalini armatura possono essere usati come promemoria per l'armatura rimasta su una carta.

### ASSALTO X

Infliggi X danni al portale o all'outsider (l'outsider deve essere in corsia per poter essere danneggiato).

### ATTACCO

Quando un effetto fa riferimento all'attacco di un mostro o un alleato, devi considerare il valore stampato con le alterazioni date da segnalini ed effetti temporanei.

### BARRIERA

Se una creatura con barriera e senza  dovrebbe subire danno, preveni quel danno e metti un singolo  su quella creatura.

### CASTELLO

Guarda "Carte e Mazzi" a pagina 16.

### COLPIRE

Quando una creatura colpisce infligge danni pari al suo valore di attacco a un'altra creatura, portale o castello.

### CORSIA

Una di sei zone di gioco ordinate che può ospitare al massimo 1 mostro ed un alleato o torre (Potenziamenti esclusi).

### CORSIA LIBERA

Per l'orda, una corsia è libera quando priva di carte orda. Per l'alleanza, una corsia è libera quando priva di carte alleanza.

### CREATURA

Un mostro o un alleato.

### CREATURA PIÙ DEBOLE

La creatura in gioco con il valore di attacco più basso (considerando tutti i segnalini e modificatori). In caso di pareggio, considera la salute più bassa (considerando tutti i segnalini e modificatori). In caso di ulteriore pareggio, il giocatore dell'alleanza decide.

### CREATURA PIÙ FORTE

La creatura in gioco con il valore di attacco più alto (considerando tutti i modificatori e segnalini). In caso di pareggio, considera la salute più alta (considerando tutti i modificatori e segnalini). In caso di ulteriore pareggio, il giocatore dell'alleanza sceglie.

### DANNEGGIATO

Una carta viene danneggiata quando ottiene uno o più .

### DANNO

Il danno subito da una carta è tracciato con .

### DISINGAGGIATO

Una creatura è disingaggiata se non c'è un'altra creatura nella stessa corsia.

### "DISTRUTTO:"

Quando la salute di una carta scende a 0 o meno entra nello stato "distrutto", che è irreversibile: rimuovi tutti i segnalini dalla carta, risolvi qualsiasi abilità "Distrutto:" e segui le regole indicate a pagina 16 "Carte e Mazzi".

### ELUSIVO X

Dopo aver colpito un mostro per la prima volta nel turno, la creatura con elusivo può muoversi su una corsia libera entro X corsie (questo può consentirgli di colpire nuovamente in questo turno).

### ENTRO X CORSIE

Una carta è entro 1 corsia da un'altra se si trova nella stessa corsia o in quella adiacente. Entro 2 corsie incrementa il raggio in ambo le direzioni includendo fino a 5 corsie, e così via.

### EPICO

Epico è una classe di carte che identificano carte più forti. Alcune abilità non sono in grado di colpire carte epiche (per esempio "distruggi un mostro non epico").

### EROICO X

Fintanto che la creatura ha 1 o più , ottiene +X attacco.

### ESAURITO

Guarda concetti chiave a pagina 6.

## EVOCARE

Per evocare una carta orda, guarda i primi 2 passi della fase orda a pagina 7. Devi evocare carte prendendole dal mazzo orda a meno che non sia indicato diversamente. I portali di stadio 2 e 3 ti diranno di evocare dalla pila outsider. Se devi farlo e non ci sono sufficienti corsie libere lascia ogni carta orda in eccesso nella pila outsider.

## FERITO

Una creatura è ferita se ha  su di sé.

## “GIOCA:”

Le abilità “Gioca:” su una carta si attivano quando quella carta viene giocata.

## GUERRIGLIA X

Rimuovi X  da un servitore (anche se in retrovia).

## IN GIOCO

Abilità ed effetti possono interagire solo con carte in gioco. Castello, portale, carte in corsia e nella retrovia sono in gioco.

## INGAGGIATO

Una creatura è ingaggiata se c'è un'altra creatura nella stessa corsia.

## MAGIA

Guarda “Carte e Mazzi” a pagina 16.

## MAZZO ALLEANZA

Guarda “Carte e Mazzi” a pagina 16.

## MAZZO ORDA

Guarda “Carte e Mazzi” a pagina 16.

## MOSTRO

Una creatura nonché la più comune tipologia di carta orda. Guarda “Carte e Mazzi” a pagina 16.

## MUTAFORMA X

Ripeti X volte: “metti 1  o 1  sulla carta”.

## NON PUÒ INGAGGIARE O ESSERE INGAGGIATO

Alla fine della fase alleanza, alleati che stiano ingaggiando un mostro che non può essere ingaggiato devono essere spostati su un'altra corsia, se possibile. Se non ci sono corsie libere o altri alleati in grado di ingagiarlo, l'alleato può restare ingaggiato.

## OUTSIDER

Guarda “Carte e Mazzi” a pagina 16.

## PILA OUTSIDER

Guarda “Carte e Mazzi” a pagina 16.

## PIÙ FERITO

Con più . Non considerare creature senza . In caso di pareggio, il giocatore dell'alleanza decide.

## PORTALE

Guarda “Carte e Mazzi” a pagina 16.

## POTENZIAMENTI

Guarda “Carte e Mazzi” a pagina 16.

## PRONTO

Guarda concetti chiave a pagina 6.

## PROVOCAZIONE

Prima della fine della fase alleanza, i giocatori devono ingaggiare tutti i mostri con provocazione (persino, per esempio, se scartare una torre in gioco è necessario per ingaggiare il mostro con un alleato). Se ci sono più mostri con provocazione che alleati, il giocatore dell'alleanza decide liberamente che mostri ingaggiare (il giocatore può spostare e giocare alleati come preferisce durante la fase alleanza).

## RETROVIA

Una zona di gioco da dove partono e restano di solito i servitori.

## RICOSTRUIRE X

Posiziona fino a X carte da una pila degli scarti dell'alleanza in fondo al rispettivo mazzo, in qualsiasi ordine.

## SACCHEGGIO

Per saccheggiare una carta, ogni giocatore dell'alleanza posiziona la prima carta del proprio mazzo alleanza nella rispettiva pila degli scarti.

## “SACCHEGGIO:”

Le abilità “Saccheggio:” su una carta nella retrovia (non in una corsia) si attivano nel primo passo della fase saccheggio.

## SALUTE

Quando un effetto fa riferimento alla salute di una creatura, devi considerare il valore stampato alterato da segnalini ed effetti temporanei.

## SERVITORE

Guarda concetti chiave a pagina 6.

## TORRI

Guarda “Carte e Mazzi” a pagina 16.

## TRAVOLGERE

Quando un alleato o un mostro con travolgere colpiscono durante la fase di combattimento infliggono solo il danno sufficiente a distruggere il nemico ingaggiato (se possibile), mentre l'attacco eccedente al danno così inflitto infligge danno al portale o al castello.

Ad esempio, se un mostro con un valore di attacco di 3 e travolgere colpisce un alleato con 1 punto salute rimanente, quel mostro infligge 1 danno all'alleato e 2 danni al castello. Se quell'alleato avesse avuto armatura 1, il castello avrebbe subito invece 1 danno.

## VICINO

I vicini di una carta sono carte su corsie adiacenti sullo stesso lato (per esempio carte orda non saranno mai vicini di carte alleanza e viceversa).

# Carte e Mazzi

## PAGINA DI RIFERIMENTO



### ALLEATO

Gli alleati entrano in gioco in una corsia libera e restano in gioco finché non vengono distrutti.

Se una carta orda usa la parola "alleato" si riferisce ad una creatura dell'alleanza.

Quando un alleato è distrutto, posizionalo nella pila degli scarti del proprietario.



### MOSTRO

I mostri entrano in gioco in una corsia libera (solitamente quella libera più a sinistra) e restano in gioco finché non vengono distrutti.

Quando un mostro è distrutto, posizionalo nella pila degli scarti dell'orda e un giocatore dell'alleanza a scelta può pescare una carta.



### TORRE

Le torri entrano in gioco in una corsia libera e non possono combattere né muoversi tra corsie (al contrario degli alleati).

Gli effetti "Gioca:" delle torri aggiungono + su di loro che vengono spesi per le abilità. Quando una torre resta senza + mettila nella pila degli scarti.



### MAGIA

Quando una magia viene giocata, risolvi la sua abilità "Gioca:" il più possibile. Dopodiché mettila nella pila degli scarti.



### POTENZIAMENTO

I potenziamenti entrano in gioco assegnati, sotto e leggermente più in basso, a un'altra carta, solitamente un mostro o un alleato.

Quando la carta a cui sono assegnati lascia il gioco, posiziona il potenziamento nella pila degli scarti del proprietario.



### PORTALE

C'è sempre un portale in gioco.

Quando un portale è distrutto entra in una irreversibile fase di collasso (puoi voltarlo sul retro come promemoria). Un portale in collasso verrà rimpiazzato nella fase finale con il portale successivo ruotato in posizione verticale. (come in figura).



### CASTELLO

C'è sempre un castello in gioco.

Quando il castello è distrutto, tutti i giocatori dell'alleanza perdono!

Ogni castello ha almeno un'abilità utilizzabile una volta per turno.



### PILA OUTSIDER

La pila outsider è ordinata e a faccia in su. All'inizio contiene solo il primo stadio dell'outsider.

Una carta orda finisce in cima a questa pila quando non può essere posizionata perché tutte le sei corsie sono occupate. Gli stadi 2 e 3 dei portali evocheranno anche le carte da questa pila.



### MAZZO ORDA

Il mazzo orda è a faccia in giù. È connesso ad una pila degli scarti a faccia in su (pubblica) in cui l'ordine delle carte non importa. Se il mazzo orda finisce senza carte, rimescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.



### OUTSIDER

L'outsider parte nella pila outsider e viene evocato dai portali di stadio 2 e 3.

Quando un outsider è distrutto metti quella carta nella scatola e posiziona il successivo stadio dell'outsider, se disponibile, in fondo alla pila outsider (verrà evocato dal portale il turno dopo).