

PREDISPOSIZIONE

Per iniziare una battaglia è necessario predisporre l'arena e che tutti i giocatori scelgano un campione e il loro mazzo di carte capacità.

1) Preparazione - Ogni giocatore sceglie un campione e prepara o utilizza il mazzo pre-costruito, delle carte capacità il mazzo composto da: un mazzo di carte capacità composto da n carte per colore in base ai propri punti capacità che rappresenta il mazzo capacità attuali. Un mazzo da 15 carte capacità che rappresentano il mazzo immaginario delle carte capacità che ritiene utile poter apprendere durante l'evoluzione della battaglia. Un mazzo di direzione composto dalle sei cardinalità. Un set di cubetti del proprio colore e due pedine. Ogni giocatore sceglie una casella di partenza sul tabellone sulle caselle marcate con un pallino bianco (se non riuscite a mettervi d'accordo fate a turno tirando a sorte il primo giocatore). Posizionate ad ogni giocatore i punti organizzazione che spettano al proprio campione senza nasconderli. Una volta predisposta l'arena e il set-up dei giocatori si può scegliere una modalità di gioco tra 3 capitoli (descritti in dettaglio a pag 13):

- L'addestramento - una modalità a punti.
- L'imboscata - una modalità a ruoli nascosti
- La rissa - una modalità ad eliminazione diretta

Come - durante la battaglia molteplici effetti possono influenzare i campioni in gioco o i giocatori

+1 **Concentrazione** - aggiungi un punto organizzazione

Ferita - rappresenta una potenziale riduzione dei punti vita

Mitigazione - riduce il numero di ferite

Guarire - recupero di punti vita fino al limite del campione

Invecchiare - il bersaglio ripone una carta capacità nel mazzo immaginario

Telecomandare - gioca l'istante successivo del bersaglio al posto del proprio

Spingere - un campione viene spostato

Mirare - all'attivazione dell'effetto il giocatore può scegliere dove applicare l'effetto

Ripetere - in fase di decisione dichiara e rimetti attiva l'ultima carta giocata

Doppiare - gioca una seconda carta dalla mano

Apprendere - prendi una carta dal mazzo immaginario e aggiungila alla tua mano

Scartare - sposta la carta nella pila degli scarti

Bruciare - riponi nel mazzo immaginario la carta

Ruotare - sostituisci la carta direzione

Bloccare - assegna un segnalino di blocco al campione

Libersarsi - rimuovi un segnalino di blocco dal campione

Recupero - ripendi in mano le carte della pila degli scarti pagando il costo di recupero. Dopo aver effettuato un recupero il giocatore mette un cubetto del proprio colore nel GONG dell'arena se possibile.

Condizione - l'effetto si applica solo se la capacità del campione è maggiore o uguale a quella del bersaglio.