

Travelers of Stampadia

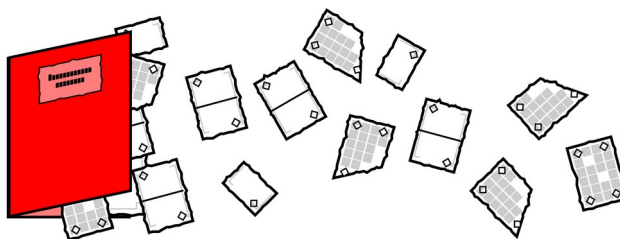
Versione gioco: 0.1b - Versione manuale: 0.1b

Puoi trovare una versione digitale aggiornata di questo manuale, FAQs ed altre informazioni su Travelers Of Stampadia su <https://www.kesiev.com/travelers-stampadia/learn.html>

RITORNA A STAMPADIA!

Il regno di Stampadia ha vissuto per migliaia di anni, tra luoghi pericolosi e coraggiosi mercenari, prima di sparire misteriosamente dal nostro globo.

Ma l'Amministrazione Centrale di Stampadia, generazione dopo generazione, ha archiviato senza sosta le carte di identità di ogni abitante, le licenze di combattimento di ogni temerario, le mappe di tutti i dungeon e le scartoffie che nascondevano in un fascicolo chiamato **Travelers Of Stampadia**.



Siamo riusciti a trovarne una copia danneggiata in un garage abbandonato... e sembra che i documenti siano imbevuti di una strana magia: chi li legge può rivivere stralci della vita dei loro proprietari usando alcune pedine e una matita!

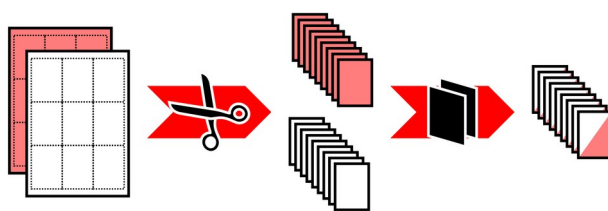
Stiamo recuperando, traducendo e digitalizzando un nuovo **set di documenti** ogni giorno su <https://www.kesiev.com/stampadia-travelers/>. Vai lì, scarica il set giornaliero, preparalo e fai tornare in vita il mondo di Stampadia!

Costruzione

Per giocare a Travelers Of Stampadia devi avere **2 set completi** (anche due copie dello stesso set è sufficiente).

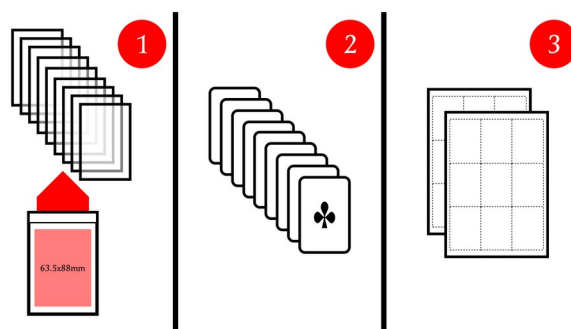
Un singolo set di TOS è composto da 9 carte a doppia faccia: su una faccia ci sono le carte che ti permetteranno di vestire i panni di un eroe mentre sull'altra ci sono le carte che ti racconteranno un'avventura nelle terre di Stampadia, affrontabile con qualsiasi eroe.

Ogni giorno puoi scaricare un nuovo set dal sito del gioco (<https://www.kesiev.com/stampadia-travelers/>): è un PDF composto da due pagine, una per l'eroe e l'altra per l'avventura, da ritagliare e assemblare.



Ci sono diversi modi per comporre un set di TOS. Ti spiegherò quello più comune.

COSA TI SERVE



Devi procurarti 9 bustine per carte da gioco 63.5x88mm **1**. Non dovrebbero costare molto, ti saranno utili se vorrai inventare il tuo gioco di carte e, se sei un fanatico dei giochi da tavolo, dovresti averne già qualcuna di riserva in un cassetto.

Ti servirà anche un regolare mazzo da poker 3.5"x2.5" ❷ dal quale prendere in prestito 9 carte o, in alternativa, puoi ritagliare 9 cartoncini rettangolari di pari dimensioni e usarle al loro posto.

Infine ti serve un PDF scaricato dal sito del gioco e stampato su 2 fogli A4 ❸.

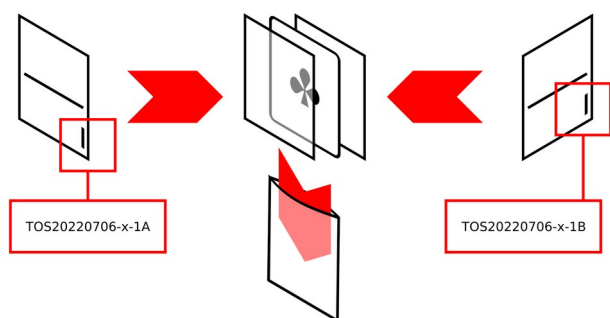
COMINCIAMO!

Per prima cosa devi ritagliare i 9 foglietti rettangolari da ognuno dei 2 fogli stampati, seguendo le righe tratteggiate.

Ogni foglietto ha un codice stampato sul bordo di uno dei suoi lati lunghi, simile a "TOS20220706-H-1A" e "TOS20220706-H-1B". Usa il penultimo carattere di questo codice per dividere i foglietti in 9 coppie: 1A e 1B, 2A e 2B, 3A e 3B e così via.

Ora prendi una bustina ed infila una carta da poker qualsiasi o uno dei cartoncini se hai optato per quelli.

Prendi una delle 9 coppie di foglietti che hai formato e infilali nella bustina, in modo tale che ogni foglietto sia rivolto verso l'esterno.



Ripeti questi ultimi 2 passaggi per ogni coppia di foglietti. Una volta fatto, **il tuo primo set di TOS sarà pronto**: 9 carte, con un eroe su un lato ed un'avventura sull'altro!

SUGGERIMENTI

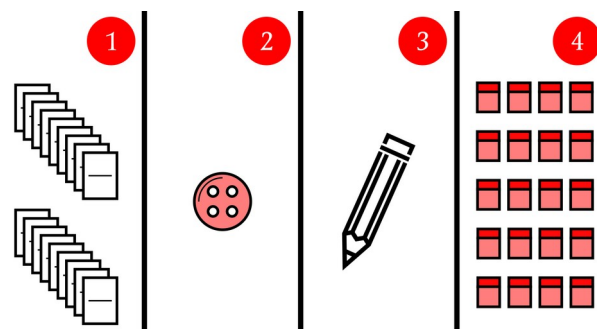
Se hai deciso di usare le carte da poker o se i cartoncini che hai usato hanno colori differenti su fronte e retro ti suggerisco di far combaciare i colori l'ultima lettera dei codici stampati sui foglietti

quando li imbusti. Ad esempio: puoi decidere di infilare i foglietti con il codice A sul fronte delle carte da poker (o il lato chiaro del un cartoncino) e infilare i foglietti con il codice B sull'altro lato. In questa maniera ti sarà più difficile riconoscere le carte dal dorso mentre giochi.

Se non ricordi più a quale set appartiene un foglietto puoi usare la prima parte del suo codice per riconoscerlo. I foglietti di uno stesso set hanno la prima parte del codice uguale, per cui "TOS20220706-H-1A" e "TOS20220706-W-3B" appartengono allo stesso set con codice "TOS20220706", mentre "TOS20220712-H-1A" al set con codice "TOS20220712".

Per giocare ti serviranno 2 set, per cui dovrai ripetere la procedura di costruzione due volte. Ma non ti preoccupare: quando vorrai giocare un nuovo set di TOS ti basterà stampare un nuovo PDF, ritagliarne i foglietti, scegliere uno dei due set che già hai (puoi riconoscere le carte di uno stesso set dalla prima parte del codice) e sostituirne i foglietti.

ALTRI COMPONENTI



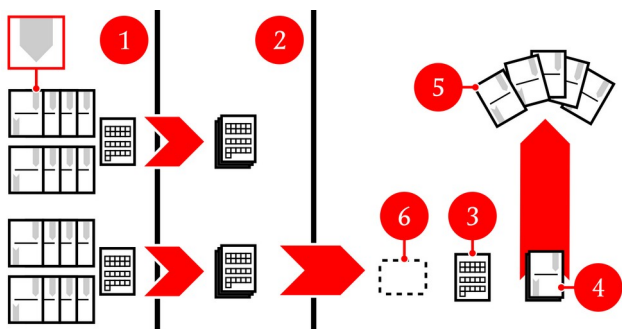
Oltre a 2 set di TOS ❶, anche stavolta ti servirà una pedina per il tuo eroe ❷. Puoi usare un bottone, una conchiglia, una miniatura o qualsiasi altro piccolo oggetto che preferisci. D'ora in poi chiameremo questa pedina "**Pedina Eroe**".

Potrebbe servirti anche una matita ❸... ma non voglio rovinarti la sorpresa!

Infine, per rendere più semplici le tue prime partite a TOS, ti suggerisco di procurarti anche una ventina di piccoli segnalini ❹ che si distinguano dalla Pedina Eroe. Puoi usare dei quadratini di cartoncino, dei cubetti, dei sassolini etc. Non

importa il colore o la forma. Man mano che imparerai a giocare ne userai sempre meno.

PREPARAZIONE



Una volta preparati i 2 set che servono per giocare, è il momento di imparare come si combatte. Per prima cosa separa i 2 set in 2 mazzi **1**, in modo tale che ogni carta mostri uno Stendardo a singola punta che parte dall'angolo in alto a destra. Per trovare il lato giusto potresti aver bisogno di voltare e girare le carte. In ogni mazzo ce n'è una particolare, con uno Stendardo molto corto ed alcuni tracciati stampati su di essa: mettila in cima ad ogni mazzo.

Ogni partita a TOS inizia con la scelta del tuo eroe. Scegli uno dei due mazzi **2** e, per il momento, metti da parte l'altro.

Metti davanti a te la prima carta del mazzo che hai scelto **3**, quella con lo Stendardo più corto ed i tracciati: questa carta rappresenta lo stato del tuo eroe durante l'avventura e prenderà il nome di **Carta Status**. Metti un segnalino all'inizio di ogni tracciato della Carta Status: sullo 0 del tracciato con la spada ✂ (Attacco), sullo 0 del tracciato con lo scudo 🛡 (Difesa), sul 2 del tracciato con la coppa 🏆 (Livello) e sullo 0 del tracciato con il cerchietto ● (Mana).

Durante la partita il valore di questi tracciati potrà salire e scendere: se i tracciati Attacco ✂ e Difesa 🛡 sono da considerarsi di lunghezza infinita (cioè è possibile andare oltre i 23 Punti di Attacco ✂ e i 15 Punti di Difesa 🛡), il tracciato del Livello 🏆 non può mai superare il 9 e quello del Mana ● non può mai sorpassare il valore segnato dal tracciato del Livello 🏆.

Mescola tutte le altre carte rimanenti tenendole a faccia in su e poggiale in verticale e a destra della Carta Status: questo mazzo si chiamerà **Mazzo degli Scarti 4**.

In TOS le Carte Eroe vengono sempre pescate dal Mazzo degli Scarti facendole scorrere **dal fondo**, quindi fai scorrere 5 carte dal fondo del Mazzo degli Scarti per formare la tua prima mano, tenendo ogni carta a faccia in su **5**.

A sinistra della Carta Status si trova il mazzo delle **Carte Eliminate 6**, disposto in orizzontale, che raccoglie tutte le carte che il tuo eroe ha perso e che non può più usare. Il mazzo delle Carte Eliminate è vuoto ad inizio partita. In TOS le Carte Eroe non rappresentano soltanto le diverse tecniche conosciute dal tuo eroe ma anche la sua vita: **nel momento in cui tutte le tue Carte Eroe saranno nel mazzo delle Carte Eliminate il tuo eroe sarà sconfitto e la partita terminerà all'istante!**

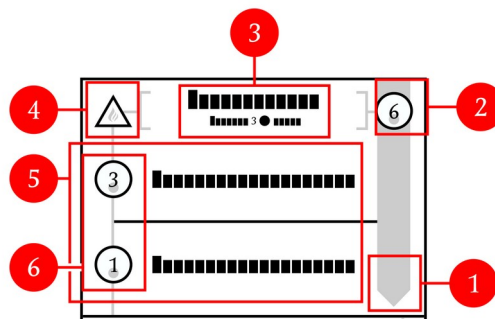
Siamo pronti!

LA REGOLA AUREA





In TOS le carte ti chiederanno di compiere alcune azioni. Nel caso in cui queste azioni vadano contro le regole di questo manuale, **il testo sulla carta ha sempre la precedenza!**


L'ALLENAMENTO: LA CARTA EROE

Prima di iniziare diamo un'occhiata alle Carte Eroe. Poggia pure la tua prima mano di 5 carte sul tavolo.







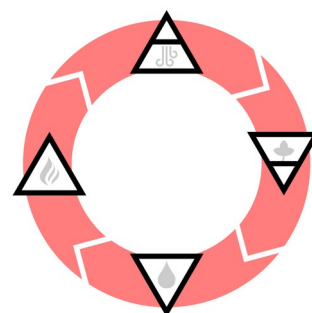
La parte valida di una Carta Eroe è sempre quella superiore e dritta: la parte inferiore e sottosopra non ha mai alcun effetto. Ignoreremo quindi tutto quello che si trova nella parte inferiore della carta.

Durante la preparazione hai visto che dall'angolo in alto a destra di ogni Carta Eroe parte uno Stendardo **1** che arriva sino a metà dell'altezza della carta. I Stendardi delle carte della mano hanno tutte una singola punta  ma, come puoi vedere, la parte sottosopra di ogni carta mostra invece uno Stendardo a due punte . Il numero di punte di uno Stendardo rappresenta la potenza e la difficoltà di una Carta Eroe: le Carte Eroe con uno Stendardo a punta singola  sono meno potenti e più facili da usare mentre quelle con lo Stendardo a 2 punte  hanno abilità devastanti ma sono più difficili da usare. I diversi Stendardi in gioco potranno anche usati per attivare alcune abilità. Infine, durante la partita, avrai diverse occasioni per girare le carte e passare da uno Stendardo all'altro: in alcune occasioni sarà vitale farlo, in altre sarà una sciagura.









Le Carte Eroe hanno una sfera in alto a destra **2**, proprio all'inizio dello Stendardo, con un numero nel centro: quello rappresenta il **Valore della Carta**. Quando vengono giocate come Carta di Apertura o usate per Caricare, le Carte Eroe permettono di guadagnare Mana  pari al Valore della Carta, spendibile per attivare le abilità delle carte. Ma scopriremo come Carica più avanti.

In alto al centro **3** c'è il nome della carta e, subito sotto, l'Effetto di Esaurimento. L'Effetto di Esaurimento descrive cosa dovrai fare con alcune carte durante la fase Esaurire del Turno di Combattimento o quando il gioco ti chiederà di Esaurire una Carta Eroe - ma anche questo lo scopriremo meglio in seguito.


In alto a sinistra **4** alcune carte mostrano un triangolo: rappresenta l'Elemento della carta. In TOS esistono 4 Elementi: Aria , Acqua , Terra  e Fuoco .



Ogni Elemento è efficace contro uno specifico altro Elemento:

- Il Fuoco  brucia l'Aria .
- L'Aria  erode la Terra .
- la Terra  assorbe l'Acqua .
- L'Acqua  spegne il Fuoco .

Durante l'avventura, eventi e abilità faranno uso degli Elementi per cui conoscerli sarà molto importante.

Ogni carta può avere sino a 2 abilità, stampate al centro **5**. Le sfere sulla sinistra, con un numero al centro, rappresentano il Costo di Attivazione: per applicare l'abilità descritta sarà necessario pagarne il Costo di Attivazione in Mana  rappresentato nella sfera. Nelle carte con 2 abilità, quella inferiore è da considerarsi come Abilità Secondaria e potrà essere attivata solo se quella superiore è stata attivata in precedenza.

Infine le coppie o le singole sfere che rappresentano il Costo di Attivazione delle abilità posizionate sulla sinistra della carta **6** potranno essere affiancate tra loro durante la partita, creando sequenze di sfere chiamate Costellazioni. Le Costellazioni in gioco, come gli Elementi e gli Stendardi, possono essere usate per attivare diverse abilità.

L'ALLENAMENTO: UN AIUTINO

Allenamento: Impareremo a giocare a TOS sul campo! In questi box ti spiegherò passo passo

come procedere con il tuo allenamento. In una partita a TOS, il tuo eroe parte dal Livello 🏆 2, come spiegato nella preparazione. Per il nostro allenamento partiremo invece dal Livello 🏆 4: sposta il segnalino Livello 🏆 (quello sul tracciato con la coppa) sul numero 4 del tracciato.

IL TURNO DI COMBATTIMENTO

In TOS un combattimento consiste in una serie di Turni di Combattimento in cui dovrai guadagnare Punti di Attacco ⚔️ (tracciati dalla Carta Status, tracciato spada) e Punti di Difesa 🛡️ (tracciati dalla Carta Status, tracciato scudo). Al raggiungimento di specifiche condizioni si applicheranno diversi effetti, che potranno dipendere dal tipo di combattimento, evento o avventura che si sta affrontando.

Ogni Turno di Combattimento è strutturato nelle seguenti fasi:

- **Preparazione:** solo all'inizio del primo Turno di Combattimento contro un nemico dovrai mescolare il Mazzo degli Scarti e pescare carte dal fondo fino ad averne 5 in mano o fin quando il Mazzo degli Scarti non terminerà.
- **Giocare la Carta di Apertura:** dovrai scegliere la tua prima carta dalla mano, raccogliendone il Mana ● e mettendone in gioco lo Stendardo, l'Elemento e la Costellazione. Dalla Carta di Apertura partirà lo Stendardo Principale.
- **Pianificare:** potrai giocare un qualsiasi numero di Carte Eroe dalla mano per modificare i Punti di Attacco ⚔️ e Punti di Difesa 🛡️.
 - **Caricare:** potrai giocare una Carta Eroe dalla mano per guadagnare Mana ● e mettere in gioco Stendardi.
 - **Infondere:** potrai giocare una Carta Eroe dalla mano per mettere in gioco Elementi e estendere le tue Costellazioni.
 - **Attivare abilità:** potrai, pagandone il Costo di Attivazione, attivare le abilità sulle carte.
 - **Aggiungere:** potrai giocare una Carta Eroe dalla mano per nuove abilità alla Carta di Apertura, mettere in gioco Elementi e modificare lo Stendardo Principale.
 - **Sforzare:** potrai, pagando 1 Mana ●, giocare una Carta Eroe dalla mano per compiere un

Attacco ⚔️ semplice o una Difesa 🛡️ semplice.

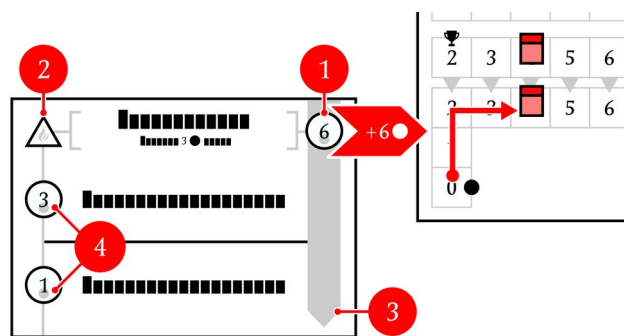
- **Esaurire:** dovrai compiere tutti gli Effetti di Esaurimento visibili sulle carte in gioco e scartare in cima al Mazzo degli Scarti tutte le altre.
- **Eseguire:** dovrai usare i Punti di Attacco ⚔️ e i Punti di Difesa 🛡️ accumulati per sconfiggere o evitare il nemico.
- **Ripristinare:** dovrai riportare i tracciati di Attacco ⚔️, Difesa 🛡️ e Mana ● a 0 e pescare 5 nuove carte dal fondo.

PREPARAZIONE

Questa fase viene eseguita **una sola volta per scontro**, all'inizio del primo Turno di Combattimento contro un nemico. Mescola il Mazzo degli Scarti e pesca carte dal fondo fino ad averne 5 in mano. Il Mazzo degli Scarti potrebbe esaurirsi prima: in tal caso giocherai con meno carte in mano.

In TOS potresti incontrare vecchi nemici assetati di vendetta, per cui potresti trovarti a combatterli più volte. Rincontrandoli, visto che inizierai **un nuovo combattimento contro un nemico**, quel combattimento **inizierà comunque con una nuova fase Preparazione**.

GIOCARE LA CARTA DI APERTURA



Per iniziare il combattimento dovrai scegliere una carta qualsiasi dalla mano e giocarla davanti a te. La Carta di Apertura di darà tutti questi vantaggi:

- **Guadagnare Mana ●:** aumenta il tracciato Mana ● sulla Carta Status del Valore della Carta giocata ① (il numero nella sfera in alto a

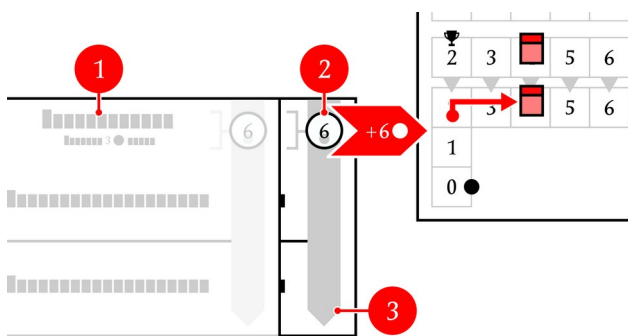
destra). Ricorda che il tuo eroe non può avere mai più Mana ● del suo Livello 🏆.

- **Mettere in gioco il primo Elemento:** se è presente il simbolo di un Elemento in alto a sinistra, quell'Elemento è considerato in gioco ②.
- **Mettere in gioco il primo Stendardo:** lo Stendardo sulla destra della carta è considerato in gioco ③.
- **Iniziare lo Stendardo Principale:** lo Stendardo che parte dalla Carta di Apertura ③ è chiamato Stendardo Principale e può essere cambiato nel corso del Turno di Combattimento con l'azione Aggiungere.
- **Iniziare la Costellazione:** le sfere sul lato sinistro della carta ④ rappresentano il primo componente delle tue Costellazioni in gioco.

Durante la fase Pianificare disporrai le Carte Eroe dalla mano sopra, sotto, a destra e a sinistra per attivarne diversi effetti.

Allenamento: Scegli una carta dalla mano, mettila sul tavolo e aumenta il tracciato Mana ● sulla Carta Status del Valore della Carta. Da adesso avrai in gioco l'Elemento e la Costellazione stampati su di essa. Avrai anche in gioco il suo Stendardo, che darà inizio allo Stendardo Principale.

PIANIFICARE: CARICARE



Puoi far scivolare una Carta Eroe dalla mano sotto il primo lato libero a destra della Carta di Apertura ① a formare una fila verso destra, mostrando soltanto il Valore della Carta e lo Stendardo. Questa azione ti farà:

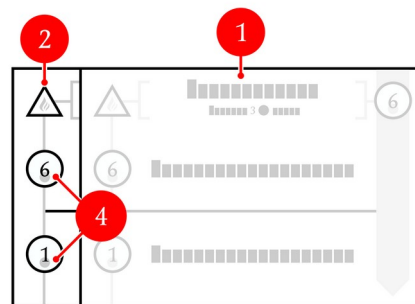
- **Guadagnare Mana ●:** aumenta il tracciato Mana ● sulla Carta Status del Valore della

Carta giocata (il numero nella sfera in alto a destra) ②. Ricorda che il tuo eroe non può avere mai più Mana ● del suo Livello 🏆.

- **Mettere in gioco un nuovo Stendardo:** un nuovo Stendardo si affiancherà ai precedenti, entrando in gioco ③. E' possibile avere in gioco più Stendardi dello stesso tipo e di diverso tipo contemporaneamente.

Allenamento: Carica un po' di Mana ● con una carta dalla mano. Se preferisci tornare indietro e scegliere una nuova Carta di Apertura fai pure: riporta il tracciato Mana ● sulla Carta Status a 0 e riprendi in mano tutte le Carte Eroe in gioco.

PIANIFICARE: INFONDERE

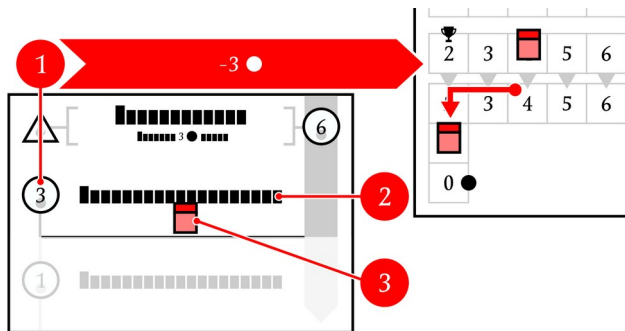


Puoi far scivolare una Carta Eroe dalla mano sotto il primo lato libero a sinistra della Carta di Apertura ① a formare una fila verso sinistra, mostrando soltanto l'Elemento ed i Costi di Attivazione. Questa azione ti farà:

- **Mettere in gioco un nuovo Elemento:** se è presente il simbolo di un Elemento in alto a sinistra, quell'Elemento è considerato in gioco insieme agli altri ②. Puoi avere in gioco più Elementi dello stesso tipo e di tipo diverso contemporaneamente.
- **Proseguire le Costellazioni:** le sfere sul lato sinistro della carta rappresentano un nuovo componente per le Costellazioni in gioco ③.

Allenamento: Infondi con una carta dalla mano. Anche in questo caso puoi decidere di rivedere le tue scelte, riportando prima il tracciato Mana ● sulla Carta Status a 0 e riprendendo in mano tutte le Carte Eroe in gioco.

PIANIFICARE: ATTIVARE ABILITÀ



Puoi attivare l'abilità più in alto nella fila della Carta di Apertura che sia visibile, leggibile (quindi non sottosopra o coperte o parzialmente coperte da altre carte) e non ancora attivata pagandone il suo Costo di Attivazione in Mana ● **1**. Il tracciato Mana ● sulla Carta Status deve segnare una quantità di Mana ● uguale o superiore al Costo di Attivazione perché l'abilità possa essere attivata. Se puoi farlo, diminuisci il tracciato del Mana ● del Costo di Attivazione e segui le istruzioni sulla carta **2**.

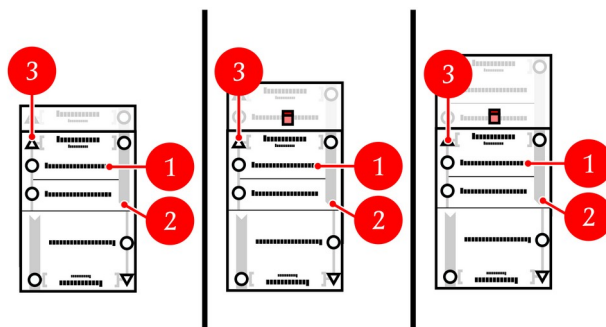
All'inizio potrai attivare solo la prima abilità della Carta di Apertura, del quale devi essere in grado di pagarne il Costo di Attivazione. Scegli quindi con attenzione la Carta di Apertura, considerando che il Mana ● non potrà mai superare il Livello 🏆 del tuo eroe.

Puoi rendere le attivazioni più semplici usando un segnalino: quando attivi la prima abilità in cima alla Carta di Apertura posiziona uno sopra **3**. La prossima abilità che potrai attivare è la **successiva visibile e leggibile appena sotto il segnalino**. Quando deciderai di attivarla, pagane il costo, seguine le istruzioni e sposta in giù il segnalino su di essa: ora sarà la successiva ad essere attivabile.

Allenamento: Prova ad attivare l'abilità in cima alla Carta di Apertura. Se non hai abbastanza Mana ● prova a Caricare una seconda volta, scegliendo una Carta Eroe dalla mano e facendola scorrere sotto il lato destro della Carta Eroe che hai usato per Caricare la prima volta. Ricorda che il tuo eroe non può mai possedere più Mana ● del suo Livello 🏆 (nel nostro caso, 4) per cui, se la prima abilità della Carta di Apertura ha un

Costo di Attivazione superiore a 4 Mana ● non potrai mai attivarla! In tal caso riparti pure da capo e prova a scegliere una Carta di Apertura che abbia la prima abilità con un Costo di Attivazione inferiore o uguale a 4.

PIANIFICARE: AGGIUNGERE



Puoi coprire con una Carta Eroe della mano parte della Carta di Apertura e di quelle usate in precedenti azioni Aggiungere a formare una fila verso il basso, piazzando il lato superiore della nuova carta sul lato inferiore dell'ultima abilità attivata (o appena sotto l'Effetto di Esaurimento della Carta di Apertura se nessuna abilità della Carta di Apertura è stata attivata), allineando il simbolo dello Stendardo con quello della carta coperta in modo tale da "allungarlo".

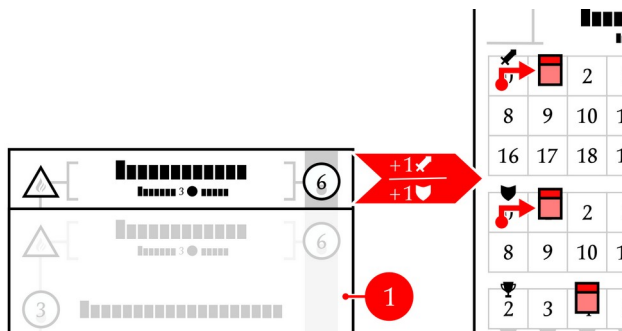
Questa nuova carta ti farà:

- **Cambiare la prossima abilità attivabile:** ora la prossima abilità attivabile è quella in cima alla carta appena giocata **1**.
- **Cambiare il tipo dello Stendardo Principale:** la punta dello Stendardo della carta giocata "sostituisce" quello della carta precedente, cambiando il tipo dello Stendardo Principale **2**. In questa maniera non viene aumentato il numero di Stendardi in gioco.
- **Mettere in gioco un nuovo Elemento:** se è presente il simbolo di un Elemento in alto a sinistra, quell'Elemento è considerato in gioco insieme agli altri **3**. Puoi avere avere in gioco più Elementi dello stesso tipo e di diverso tipo contemporaneamente.

Allenamento: Riesci ad Aggiungere una nuova carta ed attivarne la sua prima abilità pagandone il Costo di Attivazione con il Mana ● tracciato

sulla Carta Status? Potresti aver bisogno prima di guadagnare altro Mana ●: per farlo, puoi giocare una Carta Eroe per Caricare. Se non riesci, riparti pure da capo e fai altre scelte. Stavolta puoi decidere di non Infondere ed arrivare a questo punto con una carta in più.

PIANIFICARE: SFORZARE



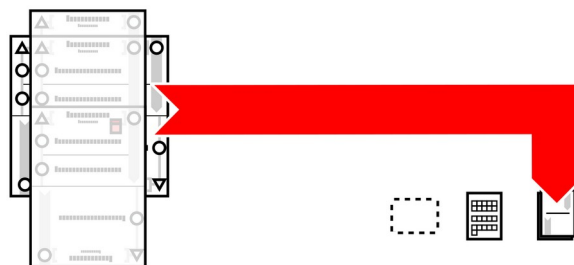
Pagando 1 Mana ● puoi far scivolare una Carta Eroe dalla mano sotto il primo lato libero in alto rispetto alla Carta di Apertura ① a formare una fila verso l'alto, mostrando soltanto il nome della carta e il suo Effetto di Esaurimento. Se lo fai puoi scegliere se guadagnare 1 Punto di Attacco ✂ o 1 Punto di Difesa ♠.

Allenamento: Scegli una carta dalla mano e usala per Sforzare. Poi decidi se guadagnare 1 Punto di Attacco ✂ o guadagnare 1 Punto di Difesa ♠ spostando in avanti di una casella il segnalino del tracciato corrispondente sulla Carta Status.

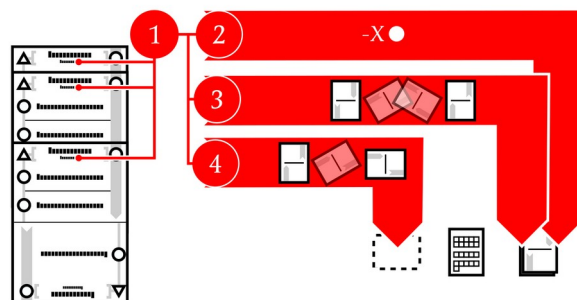
ESAURIRE

Puoi compiere tutte le azioni della fase Pianificare che preferisci tutte le volte che vuoi e fin quando ti è possibile. Quando sei soddisfatto dei Punti di Attacco ✂ e Punti di Difesa ♠ del tuo eroe inizia la fase Esaurire.

Nella fase Esaurire tutte le Carte Eroe in gioco vengono scartate in cima al Mazzo degli Scarti ma, su alcune di esse, si applicheranno delle condizioni.



- Le carte usate per Infondere e Caricare (a destra e sinistra della Carta di Apertura) non hanno alcun Effetto di Esaurimento visibile e vengono scartate nel Mazzo degli Scarti senza alcuna condizione. Scartale mettendole **in cima** al Mazzo degli Scarti a faccia in su in qualsiasi ordine e senza girarle.



- La Carta di Apertura, le carte aggiunte con l'azione Aggiungere e le carte usate per Sforzare avranno il loro Effetto di Esaurimento visibile ①: dovrai seguire le istruzioni di ogni carta una ad una ed in qualsiasi ordine per poterle toglierle dal gioco. Solitamente ti verrà chiesto di pagare del Mana ● per poterle scartare a faccia in su nel Mazzo degli Scarti: devi disporre di tutto il Mana ● richiesto nel tracciato Mana ● della Carta Status e ridurlo del costo specificato ②. Se non vuoi o non puoi farlo, le carte ti chiederanno di compiere un'azione diversa in base alle punte del loro Stendardo: le carte con uno Stendardo a una punta ♠ ti chiederanno di essere girate prima di poterle scartare ③ mentre quelle con un Stendardo a due punte ♠ ti chiederanno di essere eliminate ④.

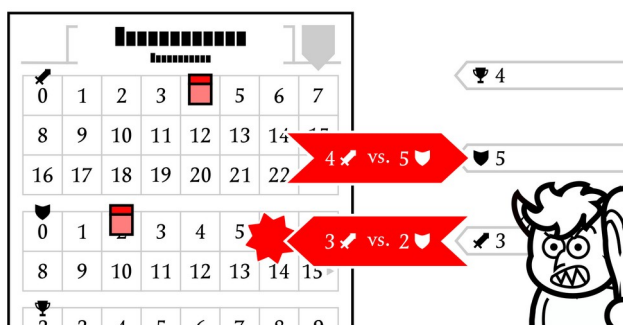
Per eliminare una carta devi spostarla nel mazzo delle Carte Eliminate: girala in orizzontale su qualsiasi lato e mettila a sinistra della Carta Status. Le Carte Eliminate non fanno più parte del Mazzo degli Scarti, riducono la varietà di carte a tua disposizione e avvicinano il tuo eroe alla sua sconfitta. Durante il gioco alcuni eventi ti permetteranno di scambiare le Carte Eroe del Mazzo degli Scarti con quelle eliminate o di spostarle nuovamente nel Mazzo degli Scarti. Cerca sempre di scegliere saggiamente quali carte sacrificare...

Allenamento: Hai tenuto del Mana ● da parte per Esaurire le carte in gioco? Se hai ancora qualche carta in mano puoi Caricare prima di passare alla fase Esaurire. Poi sposta tutte le carte usate per Infondere e per Caricare in cima al Mazzo degli Scarti (sono quella destra e sinistra della Carta di Apertura). Per tutte le altre controlla se puoi pagare il Mana ● richiesto dal loro Effetto di Esaurimento: se ci riesci, scarta la carta come hai fatto per le altre. In caso contrario girala e scartala.

ESEGUIRE

I Punti di Attacco ✂ e i Punti di Difesa ♥ tracciati dalla Carta Status vengono infine usati per decretare l'esito del Turno di Combattimento.

Solitamente li userai per combattere i nemici che appariranno sulle Carte Avventura e in TOS i nemici sono definiti da 3 attributi: Difesa ♥, Attacco ✂ e Livello 🏆.



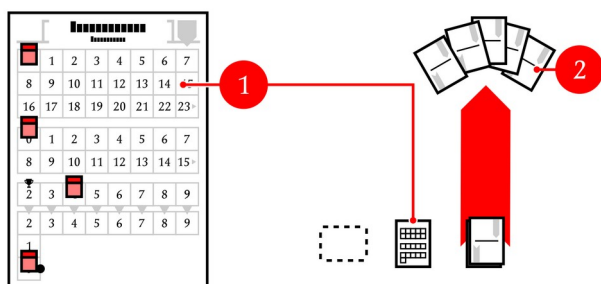
- **Difesa ♥:** se i Punti di Attacco ✂ che hai tracciato sulla Carta Status raggiungono o superano questo valore, il nemico è considerato sconfitto.

- **Attacco ✂:** se il nemico non è sconfitto ed i Punti di Difesa ♥ tracciati sulla Carta Status non raggiungono o superano il valore di Attacco ✂ del nemico, la differenza tra Attacco ✂ del nemico e i Punti di Difesa ♥ accumulati stabilirà per quante volte dovrai scegliere una Carta Eroe qualsiasi dal Mazzo degli Scarti o dalla mano per eseguirne il testo "Esaurisci" appena sotto il nome della carta **ma non potrai spendere alcuna risorsa, Mana ● incluso.**
- **Livello 🏆:** se il nemico è sconfitto ed il suo Livello 🏆 è uguale o superiore a quello tracciato sulla Carta Status, sposta di una casella in avanti il segnalino sul tracciato Livello 🏆. D'ora in poi potrai Caricare 1 Mana ● in più e compiere azioni più potenti ma ricorda che il tuo eroe non può mai sorpassare il Livello 🏆 9.

Alcuni nemici possono avere dei **Modificatori:** sono regole speciali che si applicano per tutto lo svolgimento dello scontro e che possono esserti di intralcio o renderti lo scontro più facile. Dovrai leggerle all'inizio dello scontro e considerarle durante tutto il Turno di Combattimento. Ricorda che il loro effetto è **sempre riferito al nemico stesso** eccetto se specificatamente indicato.

Allenamento: Guarda i Punti di Attacco ✂ segnati dal tracciato Attacco ✂ sulla Carta Status. Usando quei Punti di Attacco ✂ riusciresti a sconfiggere un nemico con Difesa ♥ 5? Se sì, hai sconfitto il nemico! Aumenta di 1 il tracciato Livello 🏆 sulla Carta Status. Non ci sei riuscito? Prova a difenderti: guarda i Punti di Difesa ♥ sul tracciato Difesa ♥ della Carta Status. Riesci a parare un Attacco ✂ 3 con i Punti di Difesa ♥ che hai accumulato? Se sì, sei salvo! Magari potrai sconfiggerlo nel prossimo Turno di Combattimento! Se invece non sei riuscito a parare il colpo per intero, sottrai i Punti di Difesa ♥ accumulati al valore di Attacco ✂ del nemico (3). Il risultato stabilisce per quante volte dovrai scegliere una Carta Eroe dal Mazzo degli Scarti o dalla mano e seguire l'azione Esaurisci senza però poter pagare alcun Mana ●. Hai dovuto incassare un duro colpo ma, nel prossimo Turno di Combattimento...

RIPRISTINARE



Il Turno di Combattimento è terminato. Riporta i tracciati di Attacco ✂, Difesa 🛡 e Mana ● a 0 sulla Carta Status ❶ e pesca carte dal fondo fino ad averne 5 in mano ❷.

In base all'avventura e l'esito della fase Eseguire potrai viaggiare verso altri luoghi, proseguire il combattimento e così via.

Allenamento: Il nostro allenamento termina qui e siamo pronti per partire all'avventura! Se preferisci allenarti ancora un po', esegui la fase Ripristinare (riporta i tracciati di Attacco ✂, Difesa 🛡 e Mana ● a 0 e pesca sino ad avere 5 carte in mano) e ripeti il Turno di Combattimento da capo. Visto che il combattimento è già iniziato e stai per iniziare un nuovo Turno di Combattimento contro lo stesso nemico ricorda di **non eseguire** la Preparazione! Salendo di Livello 🏆 il nemico sarà sempre più facile da sconfiggere.

LEGGERE LE CARTE

Nella tua avventura sia le Carte Eroe che le Carte Avventura ti offriranno scelte da prendere ed azioni da compiere. Generalmente dovrai leggere tutte le frasi riportate una per una e seguirne le istruzioni. A meno che la frase non inizi con la parola "Se" o "Puoi", le azioni descritte dalla frase sono da considerarsi obbligatorie.

Le frasi che iniziano con le parole "Se" sono divise in due parti separate dal simbolo due punti (:). Se l'intera condizione spiegata **prima** del due punti è verificata dovrai applicare tutto quello che si trova **dopo** il due punti sino al termine della frase, altrimenti dovrai ignorare la frase per intero.

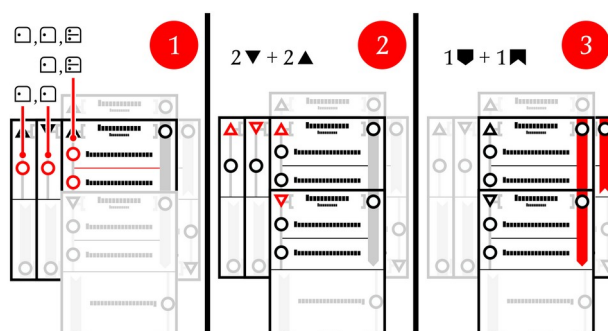
Anche le frasi che iniziano con "Puoi" sono divise in due parti ma, in questo caso, la parte dopo il simbolo due punti si applicherà **solo se deciderai** di compiere **tutte** le istruzioni descritte **prima** del simbolo due punti, altrimenti dovrai ignorare la frase per intero.

Alcune frasi possono iniziare con **Paga**: perché tu possa eseguire il resto della frase devi ridurre il rispettivo tracciato della Carta Status del valore di chiesto. Se non possiedi abbastanza risorse per pagarne il prezzo ignora il resto della frase.



Infine ogni eventuale condizione **deve essere soddisfatta solo nel momento in cui viene attivata** e non è necessario debba esserlo durante il resto della partita: ad esempio, se una carta richiede che tu abbia in gioco una specifica Costellazione per poter compiere un'azione, è possibile che quell'azione modifichi le carte in gioco e che quella Costellazione non sia più in gioco. Considera questa azione lecita.

COSTELLAZIONI, ELEMENTI E STENDARDI

Alcune azioni possono chiederti di avere specifiche Costellazioni, Elementi e Stendardi in gioco. Ignorando le carte usate per Sforzare, solitamente puoi sapere quali di questi siano in gioco guardando i simboli visibili sulle carte in gioco. Ecco come devi fare:



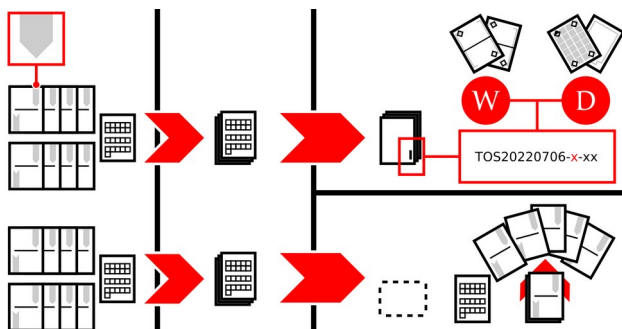
- **Costellazioni ❶**: considera in gioco tutte le sequenze di sfere a partire da sinistra verso destra fino ad arrivare alla Carta di Apertura. Nell'esempio sono in gioco 3 Costellazioni: la Costellazione lunga 3 □, □, □, la Costellazione lunga 2 □, □ e la Costellazione lunga 2 □, □. Il gioco a volte può fare riferimento a Costellazioni di singole carte, per cui possono considerarsi in gioco anche 2

Costellazioni lunghe 1  e 1 Costellazione lunga 1 . Infine l'ultimo componente delle Costellazioni più a sinistra è identificato dalle sfere **stampate sulla Carta di Apertura**, indipendentemente dal fatto che le sue abilità siano state attivate o meno o se sia stata completamente o parzialmente coperta da un'altra carta.

- **Elementi** ②: gli Elementi in gioco sono tutti quelli a sinistra e sotto la Carta di Apertura. Nell'esempio sono in gioco sia 2 Elementi ▼ che 2 Elementi ▲.
- **Stendardi** ③: gli Stendardi in gioco sono lo Stendardo Principale (quello che parte dalla Carta di Apertura) e quelli sulle carte usate per Caricare. Considera lo Stendardo della fila della Carta di Apertura come **un unico Stendardo** avente la punta mostrata sulla carta più in basso. Nell'esempio sono in gioco 1 Stendardo ▼ che parte dalla Carta di Apertura e 1 Stendardo ▲.

PARTIRE ALL'AVVENTURA!

E' arrivato il momento di iniziare una partita completa a TOS! Esegui i passaggi descritti in Preparazione e, una volta terminati, capovolgi il set che hai tenuto da parte: questo nuovo mazzo prenderà il nome di Mazzo Avventura e guiderà il tuo eroe per le terre pericolose di Stampadia.



In TOS esistono 2 tipi diversi di avventure: le Avventure nel Mondo, ambientate in diverse regioni, e le Avventure nel Dungeon, ambientate in pericolosi sotterranei. Ogni tipo di avventura ha delle regole diverse. Quale avventura ti è capitata? Per riconoscerla guarda il codice stampato sul bordo di uno dei lati lunghi di ogni carta. Se la lettera tra i 2 trattini è una "D" allora è un'Avventura nel Dungeon mentre se è "W" allora è un'Avventura nel Mondo. Le carte dei due diversi

tipi di avventura hanno un aspetto molto diverso e presto imparerai a riconoscerle senza guardare il codice.

Salta alla parte del manuale intitolata come il tipo della tua avventura. Ci vediamo la!

AVVENTURA NEL MONDO

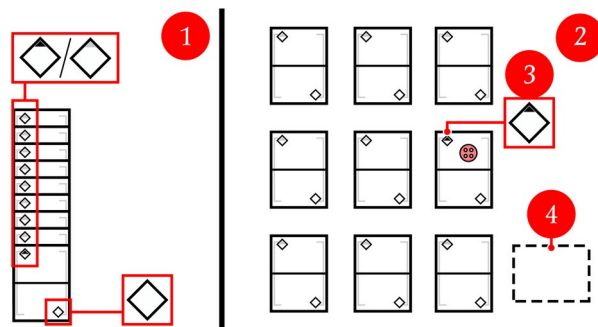
Stampadia è in pericolo e solo tu puoi salvarla! Le Avventure nel Mondo porteranno il tuo eroe a viaggiare in lungo e in largo per le terre di Stampadia, incontrando preziosi alleati e terribili nemici.

I nemici e la disposizione dei luoghi cambieranno un pochino ogni volta che la rigiocherai la stessa Avventura nel Mondo!

AVVENTURA NEL MONDO: NOTE

Come per le Carte Eroe anche le carte delle Avventure nel Mondo sono divise in 2. La parte inferiore e sottosopra non è mai considerata attivata.

AVVENTURA NEL MONDO: PREPARAZIONE



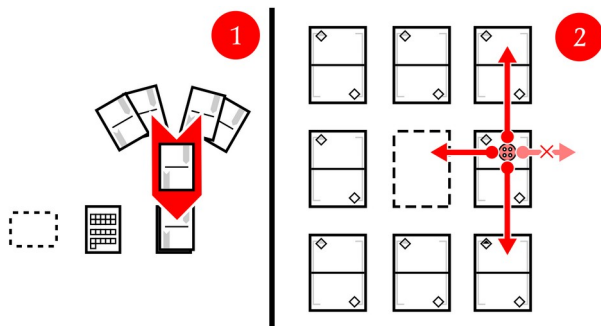
Prendi tutte le Carte Avventura e girale in modo tale che i rombi in alto a sinistra abbiano un piccolo triangolo sulla cima ①. Poi mescolale e disponile in una griglia 3x3 ②. Prendi la Pedina Eroe e posizionala sulla carta con il triangolo nero nel rombo in alto a sinistra ③.

Lascia dello spazio da parte per tenere le Carte Avventura eliminate ④: le disporrai in orizzontale similmente alle Carte Eliminate del tuo eroe. All'inizio della partita questo mazzo è vuoto. Le

Carte Avventura eliminate non sono considerate in gioco.

Infine leggi il testo della carta sul quale si trova la Pedina Eroe: descrive la tua missione principale. Riuscirai a portarla a termine?

AVVENTURA NEL MONDO: MOVIMENTO

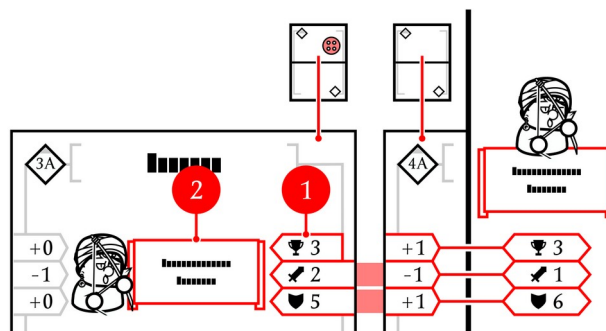


Ogni carta rappresenta una regione di Stampadia. Puoi decidere di spostare il tuo eroe su un'altra regione per andare all'avventura.

Per farlo devi scartare una Carta Eroe dalla mano, se possibile **1**, e spostare la Pedina Eroe in su, giù, sinistra o destra di uno spazio all'interno della griglia 3x3 **2**. Se la Pedina Eroe entra su una nuova carta, devi leggerne il testo ed eseguirne le istruzioni. Una volta terminata l'esecuzione puoi compiere un nuovo movimento.







All'inizio della partita tutti gli spazi della griglia ospiteranno una carta ma, con il progredire del gioco, alcune Carte Avventura verranno eliminate ed i loro spazi si svuoteranno. E' ancora possibile spostare la propria Pedina Eroe negli spazi senza carte all'interno della griglia 3x3 ma andranno considerati come contenenti una carta senza alcun testo all'interno.

AVVENTURA NEL MONDO: COMBATTERE



Alcune carte conterranno un nemico da sconfiggere: dovrai battersi!

Leggi il testo in cima alla carta e inizia un Turno di Combattimento contro il nemico descritto nel centro.

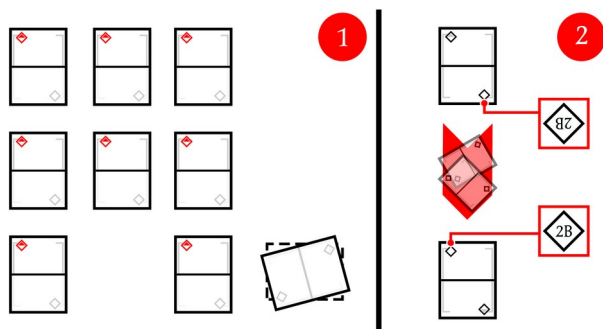
Si applicano le regole standard di combattimento: gli attributi di Livello , Attacco  e Difesa  del nemico sono mostrati nei 3 spazi del lato destro della carta **1** mentre l'eventuale Modificatore è spiegato nella pergamena a destra dell'illustrazione del nemico **2**. I nemici delle Carte Avventura che si trovano sulla prima e seconda colonna della griglia possono cambiare i loro attributi Livello , Attacco  e Difesa  in base al bonus dato dalla carta che si trova alla loro destra. Puoi verificare i bonus facendo combaciare gli **spazi aperti** sul lato destro della carta del nemico con quelli della carta alla sua destra.

Dopo la fase Ripristinare:

- **Se il nemico è sconfitto:** devi proseguire nella lettura del testo sotto la descrizione del nemico. Infine puoi tornare a muovere la Pedina Eroe ed esplorare una nuova regione.
- **Se il nemico non è sconfitto:** devi iniziare un nuovo Turno di Combattimento contro lo stesso nemico.

I nemici possono essere combattuti più volte, ritornando sulla stessa Carta Avventura con un movimento.

AVVENTURA NEL MONDO: CARTE IN MAPPA E RIVELARE



Alcune istruzioni faranno riferimento alle carte "in mappa". Considera una carta in mappa **se il suo codice di 2 lettere appare in alto a sinistra tra le carte ancora nella griglia 3x3**, quindi sono escluse quelle eliminate ❶.

Inoltre, durante l'avventura, ti verrà spesso chiesto di **rivelare** una specifica carta: per farlo cerca tra le carte in mappa quella che riporta il codice richiesto (spesso è nella loro parte sottosopra) e girala in modo tale che il suo codice venga mostrato in alto a sinistra ❷. Da questo momento questa carta sarà in mappa. In alcuni casi il gioco potrebbe chiederti di rivelare una carta già in mappa o una carta eliminata: in tal caso ignora l'istruzione.

AVVENTURA NEL MONDO: "PER 1 VOLTA"

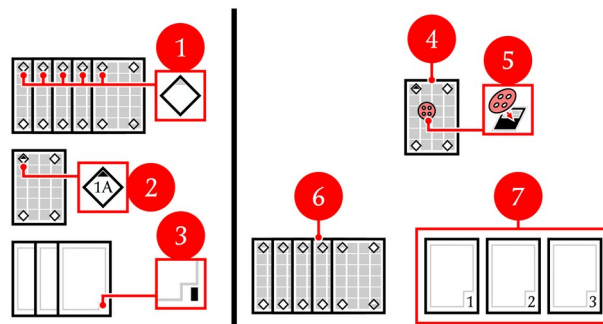
Alcune carte mostreranno la dicitura: "**Per 1 volta**". L'azione che segue può (o deve) essere eseguita **una sola volta per partita** e non può essere ripetuta: qualora sia già stata eseguita il resto della frase va ignorato. Ogni carta comprende al massimo una singola dicitura "Per 1 volta" per cui puoi poggiare un segnalino sulla Carta Avventura o inclinarla di 30° per ricordarti di averla già eseguita. Ricordati di togliere il segno quando la Carta Avventura viene eliminata o girata e di mantenerlo quando viene cambiata di posto nella griglia 3x3.

AVVENTURA NEL DUNGEON

Qualcosa di sospetto sta accadendo nelle segrete... è il momento di indagare e risolvere la questione una volta per tutte!

Le Avventure nel Dungeon sono ambientate in pericolosi ed intricati labirinti nel quale il tuo eroe perderà spesso la strada... ma fortunatamente rimangono uguali ad ogni partita. Rigioca più volte la stessa Avventura nel Dungeon per imparare a conoscerne i percorsi per vincere!

AVVENTURA NEL DUNGEON: PREPARAZIONE



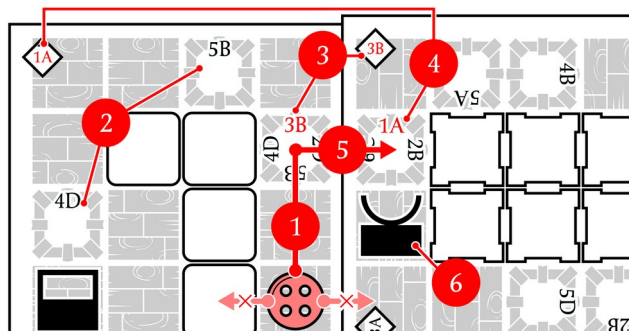
Le carte dell'Avventura nel Dungeon si dividono in Carte Stanza (con una griglia di simboli 4x6) e Carte Indice (con un numero in basso a destra).

Separa le Carte Stanza in questo modo: cerca le 5 Carte Stanza con il triangolo grigio in alto a sinistra e fanne un mazzo ❶, tieni da parte la Carta Stanza rimanente con la cifra 1 nei simboli e girala in modo tale che il triangolo nero appaia in alto a sinistra (lato 1A) ❷, raccogli le 3 Carte Indice ❸.

Metti la Carta Stanza 1A al centro del tavolo ❹ e posiziona la Pedina Eroe sul simbolo della carta ❺. Tieni da parte il mazzo con le altre 5 Carte Stanza ❻. Infine metti affiancate in ordine di pagina le Carte Indice in modo tale che siano completamente visibili ❼.

Cerca il simbolo che appare sotto la Pedina Eroe tra le Carte Indice: troverai la descrizione della tua missione principale. Riuscirai a portarla a termine?

AVVENTURA NEL DUNGEON: MOVIMENTO



Quando non stai svolgendo un Turno di Combattimento puoi muovere di uno spazio su, giù, sinistra o destra la Pedina Eroe quante volte desideri all'interno della stessa Carta Stanza ❶. Gli spazi con il contorno nero sono da considerarsi muri non attraversabili. Alcune caselle rappresentano un arco di pietre rettangolare con dei codici intorno ❷: sono le porte che permettono alla Pedina Eroe di passare da una Carta Stanza all'altra.

Per poter attraversare una porta dovrai continuare a muovere la Pedina Eroe ortogonalmente sin sopra la casella con l'arco e verificare se in cima alla casella è presente un codice simile a "4B", "5D", etc. che sia chiaramente leggibile e ignorando tutti gli altri codici su quella casella con un altro orientamento.

Se non è presente alcun codice, la porta è da considerarsi sbarrata e non può essere attraversata: la Pedina Eroe può tornare a muoversi all'interno della stessa Carta Stanza. Se invece è riportato un codice, la porta è aperta e puoi decidere di attraversarla.

Se è già presente un'altra Carta Stanza adiacente alla Pedina Eroe e la casella di destinazione mostra un arco di pietra, sposta la Pedina Eroe su quella casella ❶.

Se invece non c'è ancora alcuna carta, scarta una Carta Eroe dalla mano se possibile e cerca tra le Carte Stanza quella corrispondente al codice ❸. Questa Carta Stanza potrebbe trovarsi nel mazzo di Carte Stanza preparato all'inizio della partita o già sul tavolo. In entrambi i casi prendi la Carta Stanza corrispondente, girala sul lato richiesto, cerca la porta aperta rivolta verso la Carta Stanza sulla

quale si trova la Pedina Eroe e piazzala adiacente ad essa Pedina Eroe ❹. Muovi infine la Pedina Eroe di una casella sulla nuova carta ❺.

Può capitare che la Carta Stanza richiesta da una porta non sia né nel mazzo di Carte Stanza e né sul tavolo: in questo caso considera la porta come sbarrata, bloccata da qualcosa dall'altra parte.

Nel caso in cui tu abbia mosso la Pedina Eroe su una nuova Carta Stanza cerca il simbolo mostrato sulla carta appena raggiunta tra le Carte Indice e, se è presente, seguine le istruzioni ❻. Simboli con orientamento diverso sono da considerarsi differenti.

Le segrete sono luoghi dalla planimetria molto intricata ed il tuo eroe dimenticherà la strada che ha percorso molto spesso... dovrai aiutarlo **in qualche modo!**

AVVENTURA NEL DUNGEON: TEMPISMO

Le descrizioni dei simboli iniziano con un'icona che rappresenta quando l'istruzione descritta andrà applicata:

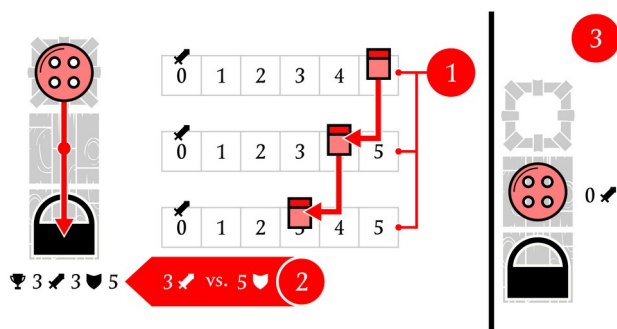
- **Immediato** ⚡: la descrizione si applica nel momento in cui la stai leggendo.
- **Attraversare** ⚡: la descrizione si applicherà immediatamente quando la Pedina Eroe entrerà nella casella con il simbolo.
- **Scelta** ⚙️: la descrizione si applicherà quando la Pedina Eroe entrerà nella casella con il simbolo e **deciderai** di compiere l'azione.

AVVENTURA NEL DUNGEON: COMBATTERE

Alcune istruzioni descriveranno dei nemici: dovrai batterti!

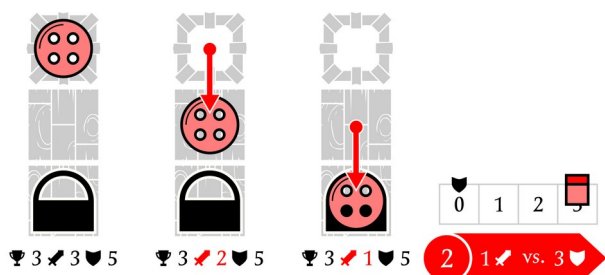
Vengono descritti come una serie di simboli e numeri, con gli attributi Livello 🏆, Attacco 🗡️ e Difesa 🛡️ del nemico mostrati uno dopo l'altro e seguiti da un eventuale modificatore in grassetto con la sua descrizione tra parentesi. I nemici devono essere sconfitti prima di poter proseguire nella lettura dell'istruzione.

Si applicano le regole standard del combattimento, eccetto per la fase Esegui, che segue regole leggermente diverse rispetto a quelle del combattimento standard.



Durante la fase di combattimento la Pedina Eroe non si muoverà come spiegato nel capitolo "Avventura nel Dungeon: Movimento" ma potrà spendere i Punti di Attacco ✂ accumulati per farlo durante la fase Esegui. Ecco come si sviluppa la fase Esegui in una Avventura nel Dungeon:

- Fin tanto che il tracciato Attacco ✂ della Carta Status segna 1 Punto di Attacco ✂ o più, puoi ridurlo di 1 per muovere la Pedina Eroe di una casella a destra, sinistra, su o giù compiendo un movimento ❶. Durante il Turno di Combattimento **non è possibile spostare alcuna Carta Stanza**, per cui potrai attraversare solo le porte che danno verso una Carta Stanza già sul tavolo. Per il momento ignora tutti i simboli sulle Carta Stanza ad eccezione di quello riferito al nemico in combattimento.
- Se non vuoi o non puoi più compiere altri movimenti devi confrontare i Punti di Attacco ✂ del tuo eroe con l'attributo di Difesa 🛡 del nemico secondo le regole standard ❷, ma con una differenza: se la Pedina Eroe non si trova **sopra** il simbolo che rappresenta il nemico, i Punti di Attacco ✂ del tuo eroe per questa fase sono 0 (per ora non modificare il tracciato Attacco ✂ della Carta Status) ❸.



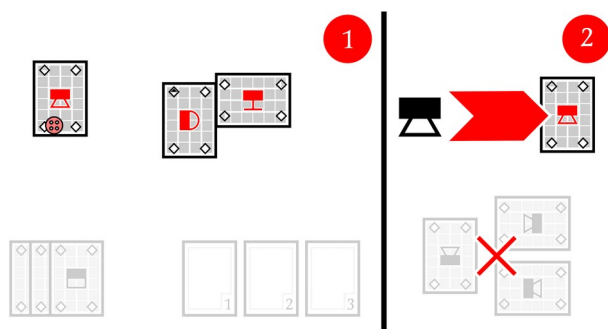
- Poi tocca al nemico attaccare: fin tanto che la Pedina Eroe non si trova **sopra** il simbolo che rappresenta il nemico e l'attributo Attacco ✂ del nemico è superiore a 0, muovila di una casella a destra, sinistra, su o giù seguendo il percorso valido più breve tra la Pedina Eroe e il suo simbolo e riduci di 1 il suo attributo di Attacco ✂ ❶.
- Infine confronta l'attributo Attacco ✂ residuo del nemico con i Punti di Difesa 🛡 sulla Carta Status secondo le regole standard ❷.





Nella fase Ripristinare, dopo aver ripristinato i tracciati sulla Carta Status, considera ripristinati anche gli attributi del nemico a quelli riportati nella sua descrizione e, alla fine della fase:

- **Se il nemico è sconfitto:** il combattimento termina ed **il nemico sarà da considerarsi non più presente nella sua stanza fino alla prossima rilettura delle istruzioni**. Devi proseguire con la lettura del testo che segue la descrizione del nemico. Infine puoi tornare a muovere liberamente la Pedina Eroe.
- **Se il nemico non è sconfitto:** se la Pedina Eroe non si trova più nella stanza del nemico appena Turno di Combattimento **il combattimento termina e il tuo eroe è riuscito a fuggire!** Leggi sulle Carte Indice le istruzioni del simbolo della Carta Stanza nella quale si trova la Pedina Eroe. Nel caso in cui il tuo eroe non sia riuscito a fuggire dovrai iniziare un nuovo Turno di Combattimento contro lo stesso nemico.

I nemici possono essere combattuti più volte, nel caso in cui leggerai nuovamente le istruzioni del simbolo che lo descrive.

AVVENTURA NEL DUNGEON: "SE UN SIMBOLO È IN MAPPA"



Alcune istruzioni fanno riferimento a simboli "in mappa". Considera un simbolo in mappa **se la Carta Stanza che lo contiene non si trova nel mazzo delle Carte Stanza** ed è, quindi, sul tavolo ❶. Inoltre quella Carta Stanza deve mostrare il simbolo con l'esatto orientamento richiesto ❷: ad esempio, il simbolo  è diverso di simboli ,  e .

TOS è un progetto open-source: <https://github.com/kesiev/stampadia-travelers>. Ringraziamenti specialissimi a Bianca e i viaggiatori del Discord e BGG di Stampadia per aver condiviso i loro sforzi e le loro idee.

AVVENTURA NEL MONDO: "PER 1 VOLTA"

Alcune istruzioni dei simboli mostreranno la dicitura: "Per 1 volta". L'istruzione che segue può (o deve) essere eseguita una sola volta per partita e non può essere ripetuta: qualora sia già stata eseguita il resto della frase non è applicabile. Ogni simbolo comprende al massimo una singola dicitura "Per 1 volta" per cui puoi posizionare un segnalino sulla Carta Indice in corrispondenza delle istruzioni del simbolo per ricordarti di averla già eseguita.

AVVENTURA NEL DUNGEON: TELETRASPORTI

Alcune istruzioni ti chiederanno di spostare la Pedina Eroe nei dintorni di uno specifico simbolo. Se il simbolo è in mappa sposta la Pedina Eroe nella Carta Stanza seguendo le istruzioni. Se il simbolo non è in mappa cerca la Carta Stanza con il simbolo corrispondente nel loro mazzo, girala con l'orientamento corretto, verifica le caselle con gli archi di pietra e controlla se uno di essi riporta un codice di Carta Stanza che si trova già sul tavolo. Se sì, posiziona la carta come spiegato in "Avventura nel Dungeon: Movimento" e sposta la Pedina Eroe su quella carta seguendo le istruzioni.

Se la carta con il simbolo richiesto non si aggancia da nessuna parte... **dove sarà finito il tuo eroe?** Posiziona la Carta Stanza **dove immagini possa trovarsi nella mappa e non adiacente ad alcuna altra carta**. Continua ad esplorare... prima o poi il tuo eroe tornerà ad orientarsi.

In ogni caso, dopo un teletrasporto, **dovrai leggere le istruzioni del simbolo della Carta Stanza sulla quale si trova la Pedina Eroe** riportate nelle Carte Indice, esattamente come accade quando si compie un movimento attraverso una porta.

GUIDA RAPIDA: PREPARAZIONE

Carte Eroe: Orienta le carte verso . Metti la Carta Status sul tavolo. Posiziona un segnalino all'inizio di ogni tracciato. Pesca 5 carte dal fondo. Poggia il rimanente Mazzo degli Scarti alla destra della Carta Status.

Avventura nel Mondo: Orienta le carte con il triangolo nel rombo in alto a sinistra. Mescolale. Disponile in una griglia 3x3. Metti la Pedina Eroe sulla carta con il triangolo nero. Leggi le istruzioni sotto la Pedina Eroe.

Avventura nel Dungeon: Metti la Carta Stanza 1A sul tavolo. Posiziona la Pedina Eroe sul simbolo. Disponi le Carte Indice in ordine di pagina e visibili. Metti da parte le rimanenti Carte Stanza. Leggi le istruzioni del simbolo sotto la Pedina Eroe sulle Carte Indice.

GUIDA RAPIDA: MOVIMENTO

Avventura nel Mondo: Scarta 1 Carta Eroe dalla mano se possibile. Sposta la Pedina Eroe di 1 spazio ortogonalmente all'interno della griglia 3x3. Leggi le istruzioni se presenti.

Avventura nel Dungeon: Muovi la Pedina Eroe ortogonalmente nella Carta Stanza.

Attraversare una porta: Se la Carta Stanza destinazione non è agganciata: scarta 1 Carta Eroe dalla mano se possibile. Aggancia la Carta Stanza appaiando le porte. Sposta la Pedina Eroe sulla porta destinazione. Leggi le istruzioni del simbolo corrispondente alla Carta Stanza raggiunta sulle Carte Indice.

GUIDA RAPIDA: TURNO DI COMBATTIMENTO

- **Preparazione:** All'inizio del primo Turno di Combattimento contro un nemico mescola il Mazzo degli Scarti e pesca dal fondo sino ad avere 5 carte in mano.
- **Giocare la Carta di Apertura:** Gioca la prima carta dalla mano. + . + / . + / / / . + / .
- **Pianificare:** Esegui quante volte vuoi.
 - **Caricare:** Aggiungi una carta a destra. + . + / .
 - **Infondere:** Aggiungi una carta a sinistra. + / / / . + / .
 - **Attivare abilità:** Paga la prossima abilità disponibile in Mana . Attivala.

- **Aggiungere:** Aggiungi una carta sotto. Cambia prossima abilità disponibile. ~ / .
- **Sforzare:** Aggiungi una carta sopra. +1 / .
- **Esaurire:** Scarta le carte a destra e sinistra della Carta di Apertura. Esegui Esaurisci visibili.
- **Eseguire:**

Avventura nel Mondo:

- Aggiungi al nemico i bonus della Carta Avventura alla sua destra.
- Se Punti di Attacco - Difesa nemico
 - ≥ 0 : Nemico sconfitto.
 - < 0 : Se Attacco nemico - Punti di Difesa > 0 : Esaurisci tante Carte Eroe pari alla differenza.

Avventura nel Dungeon:

- Usa Punti di Attacco per muovere la Pedina Eroe verso il simbolo del nemico. Se Pedina Eroe non è sul simbolo: Punti di Attacco = 0.
- Se Punti di Attacco - Difesa nemico
 - ≥ 0 : Nemico sconfitto
 - < 0 : Usa Attacco nemico per muovere la Pedina Eroe verso il simbolo del nemico. Se Pedina Eroe non è sul simbolo: Attacco nemico = 0. Se Attacco nemico - Punti di Difesa > 0 : Esaurisci tante Carte Eroe pari alla differenza.

- **Se il nemico è sconfitto:** Se il Livello del tuo eroe \leq Livello nemico: +1 .

Ripristinare:

- Tracciati Attacco , Difesa e Mana a 0. Pesca sino a 5 carte dal fondo.

Avventura nel Mondo:

- **Se il nemico è sconfitto:** Continua a leggere le istruzioni.

Avventura nel Dungeon:

- **Se il nemico è sconfitto:** Il nemico sarà assente sino alla prossima rilettura della sua descrizione. Continua a leggere le istruzioni.
- **Se il nemico non è sconfitto e la Pedina Eroe si trova:**
 - **Su una nuova Carta Stanza:** Termina il combattimento. Leggi le istruzioni della nuova Carta Stanza.
 - **Sulla stessa Carta Stanza:** Ripristina gli attributi del nemico.

- **Se il nemico non è sconfitto:** Esegui un nuovo Turno di Combattimento senza eseguire la fase Preparazione.