

Regolamento

🕒 Created	@May 22, 2024 5:06 PM
🏷️ Tags	

Spectravia TCG è un gioco di carte collezionabili dove il posizionamento strategico delle carte è cruciale! combatti, lancia magie e sconfiggi il tuo avversario in questo avvincente gioco di strategia.

Requisiti

Per giocare a Spectravia avrai bisogno di:

- Un mazzo da esattamente 50 carte per ciascun giocatore, con massimo 4 copie per ogni singola carta.
- Segnalini, monete e dadi per tenere traccia delle statistiche di gioco.

[1] Concetti di base



Regole d'oro:

- Se una carta contraddice direttamente il regolamento di gioco, la carta ha la precedenza.
- Se un effetto non può essere soddisfatto completamente, si devono fare più azioni possibili al fine del completamento di esso.
- Non puoi avere sul campo di battaglia due carte con lo stesso nome.

In Spectravia esistono due tipologie di carte: **Supporti** e **Magie**. Inoltre un supporto di LV.1 prenderà le vesti di un **Guardiano**.

[1.1] Supporto

I supporti rappresentano creature e guerrieri, fondamentali per combattere e muoversi nel campo di battaglia. Ogni supporto possiede:

- **NOME:** Nome identificativo
- **LIVELLO:** Costo di essenza cromatica
- **CLASSE:** I macro ruoli sono
 - DPS (Rogue, Marksman), Tank (Paladin, Warrior), Support (Bard, Cleric)
- **RAZZA:**
 - Angelo, Bestia, Costrutto, Demone, Elfo, Gnomo, Goblin, Ifrit, Marinide, Nano, Orco, Umano
- **FAZIONE:** Indica l'appartenenza e il colore
 - Aurantius, Azulith, Mekanambra, Nyctis, Rubramar, Silvamantum
- **EFFETTO:** Abilità speciale
- **AD:** Attacco della creatura, ogni attacco ha un tipo
 - Melee : attacca solo supporti adiacenti ortogonalmente
 - Ranged : attacca anche carte distanti due caselle, può attaccare in diagonale
- **HP:** Punti vita

- **MS:** Numero di caselle di movimento (Un movimento in diagonale, conta come 2 caselle)

[1.2] Magia

Le magie offriranno supporto al giocatore per aiutarlo a vincere la partita.

Ogni magia ha:

- **NOME:** Nome identificativo
- **TIPO:** Le magie possono essere distinte in diversi tipi
 - **Terreno** (posizionata sul campo), **Aura** (sotto le creature) o **Generale** (si scarta dopo l'uso)
- **LIVELLO:** Costo di essenza cromatica
- **FAZIONE:** Indica l'appartenenza e il colore
- **EFFETTO:** Abilità speciale

[1.3] Guardiano

Il Guardiano è un supporto di livello 1 scelto all'inizio della partita. Non viene distrutto quando subisce danni; invece, si perde una carta dalla zona *LIFE*.

[1.1.3] Potenziare il Guardiano

Un Guardiano può essere potenziato posizionando una carta dello stesso nome ma di livello immediatamente superiore sopra di esso (ad esempio, un Guardiano di livello 1 può essere potenziato con un Guardiano di livello 2).

- **Regola importante:** Solo carte del livello successivo possono essere usate per il potenziamento.
- **Esempio pratico:** Un Guardiano di livello 2 non può essere potenziato direttamente con una carta di livello 4.

[1.1.4] Utilizzo della versione precedente

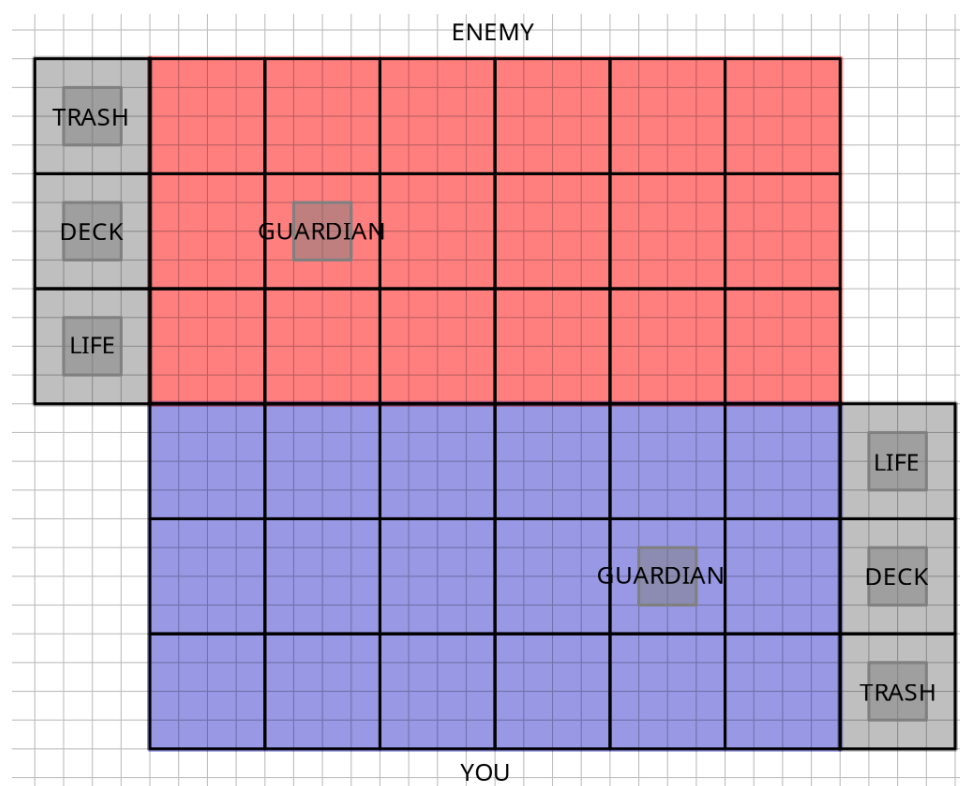
La versione precedente del Guardiano (quella su cui è stata posta la carta per il potenziamento) non viene scartata immediatamente. A partire dal turno successivo, può essere utilizzata per generare *essenza cromatica*.

[1.4] Informazioni aggiuntive

Data di creazione, Autore, Illustratore, Espansione e Rarità saranno tutte riportate tra le informazioni aggiuntive.

[1.2] Il campo di gioco

- **DECK:** dove risiede il tuo mazzo
- **TRASH:** la tua pila degli scarti
- **LIFE:** la zona dove verranno messe le vite
- **GUARDIAN:** Quella è la sua posizione iniziale, dopo potrà muoversi



[2] Preparazione di una partita

Una partita di Spectravia va effettuata con un buon tavolo, segnalini, dadi e monete, una bevanda e qualche snack da gustare con l'avversario...dopotutto l'obiettivo primario è quello di passare del buon tempo in compagnia tirandosi mazzate!

[2.1] Condizioni di vittoria

Per vincere, devi ridurre a zero le vite del guardiano avversario e colpirlo un'ultima volta con successo per la vittoria finale.

[2.2] Allestimento di una partita

1. Stringi la mano al tuo avversario.
2. Mescola il tuo mazzo e taglia il mazzo del tuo avversario.
3. Posizionate i mazzi a faccia in giù in modo che siano visibili da entrambi i giocatori
4. Tirate un dado, lanciate una moneta, oppure fate sasso-carta-forbici, il vincitore decide se iniziare per primo o per secondo.
5. Posiziona 3 carte coperte nella zona **LIFE** dalla cima del mazzo.
6. Pesca una mano da 6 carte, hai diritto ad un mulligan totale della mano se vuoi.

[3] Il turno

Ogni turno in Spectravia vede i due giocatori alternarsi nelle azioni inizialmente, poi il giocatore di turno prende il sopravvento, si hanno delle fasi ben precise:

1. **Fase iniziale:** Risolvi tutti gli effetti che riportano "durante la fase iniziale" e attiva tutte le carte, tutte le creature distrutte vengono messe nella pila degli scarti.
2. **Fase di pescata:** ogni giocatore pesca una carta dalla cima del mazzo.
3. **Fase Principale:**
 - a. **Generare essenza cromatica**
 - b. **Giocare una carta:** il giocatore di turno, se possiede le risorse necessarie può giocare una carta dalla sua mano, l'avversario, se può, ne può giocare un'altra di conseguenza, fino a quanto entrambi i giocatori non saranno soddisfatti e/o avranno le risorse necessarie.
 - i. Da questo momento può agire solo il giocatore di turno.
 - c. **Fase di azione:** Il giocatore di turno può muovere una o più creature durante questa fase e può attaccare supporti o il guardiano nemico.

[3.1] Generare essenza cromatica

Una volta per turno ogni giocatore può decidere di aggiungere una delle carte che ha in mano per la generazione di essenza cromatica.

[3.2] Giocare una carta

Per giocare una carta bisogna pagare il suo costo di essenza cromatica, a questo punto le essenze cromatiche vengono tappate e messe sotto il supporto giocato (semplicemente perché non si ha una zona dedicata).

Giocare un supporto richiede che almeno una carta usata come essenza sia della stessa fazione della carta giocata.

All'inizio del turno successivo tutte le essenze vengono messe a faccia in su, pronte per essere usate nuovamente.

Se una carta usata per generare essenza viene girata a faccia in giù essa viene considerata come "incolore".

Durante il primo turno nel quale un supporto viene giocato, esso viene considerato "dormiente" (Vedi "Azioni dei Supporti").

[3.3] Azioni dei Supporti

Un supporto può:

1. **Muoversi:** Una carta si muove di un numero di caselle pari al suo valore di MS, contando il movimento diagonale come due caselle. Può fermarsi o attaccare una creatura nemica nel cammino.
2. **Attaccare:** Vedi "Combattimento".

Durante un turno ogni creatura può sia muoversi che attaccare, a meno che non sia dormiente, in quel caso può solamente eseguire una delle due azioni, quando una creatura finisce le azioni viene girata di 90 gradi.

Attivare l'effetto di un supporto non rientra in una di queste azioni.

Se è presente una creatura nel cammino della creatura in movimento questa può fermarsi oppure deve attaccare e distruggere con successo la creatura nemica per completare il movimento.

[3.3] Combattimento

Il combattimento è un'altra azione principale. Ogni creatura infligge danno pari al suo valore AD all'altra:

1. L'attaccante infligge danno al difensore.
2. Il difensore risponde infliggendo danno all'attaccante.

3. Se gli HP di una creatura scendono a zero, essa viene distrutta.
4. Se gli HP di un guardiano scendono a zero, si "perde" una vita.

[3.3.1] Danno al guardiano

Se un attacco contro il guardiano va a segno, si prende una carta dalle cima delle vite e viene rivelata: se è un supporto viene giocato automaticamente nella prima riga (colonna a scelta) se è una magia viene usata immediatamente.

[4] Parole chiave

Spesso le carte avranno delle parole chiave che permetteranno meglio di categorizzare il loro effetto

[4.1] KEYWORDS

- **Once per turn**
- **When Attacking** : parte prima che si risolva l'attacco
- **On play** : quando una carta viene giocata dalla mano
- **On destruction** : distrutta
- **End of your turn**
- **Your turn**
- **Opponents turn**
- **Main**

[4.2] KEYWORD effects

Le condizioni speciali vanno segnate con dei segnalini appositi in modo da essere facilmente identificabili da entrambi i giocatori.

- **Poison** : 10 danni agli HP per turno.
- **Freeze** : Il supporto non può muoversi.
- **Silenced** : Il supporto non può attivare il suo effetto.
- **Shielded** : Il supporto viene protetto da un qualsiasi tipo di danno una volta
- **Bursting** : Il supporto può attaccare due volte

- **Furious** : Ogni volta che infligge danno ottiene AD bonus (**Furious** (20))
- **Hasted** : Il supporto può muoversi due volte

[5] Glossario

- **AD (Attacco)**: Valore di attacco della creatura.
- **Aura**: Magia posizionata sotto una creatura per effetti bonus.
- **Fazione**: Appartenenza della carta a uno specifico gruppo colorato.
- **Essenza Cromatica**: Risorsa usata per giocare carte; si genera girando carte della mano.
- **Guardiano**: Un supporto di livello 1 che rappresenta il giocatore.
- **HP (Punti Vita)**: Punti vita della creatura.
- **Mulligan**: Possibilità di rimescolare la mano iniziale.
- **MS (Movimento)**: Numero di caselle che una creatura può percorrere.
- **Poison, Freeze, Silenced**: Condizioni speciali che modificano temporaneamente una creatura.
- **Supporto**: Carta principale usata per attaccare e muoversi.
- **Terreno**: Magia che influenza il campo di battaglia.
- **Trash**: Pila degli scarti.

[6] Riconoscimenti

- Lorenzo Zulli