

# HERO REALMS

GIOCO DI CARTE



## Regolamento

# INTRO

Per mille anni l'Impero era stato in guerra. Grazie alla perfetta organizzazione militare e alla sorprendente alleanza con i draghi, le Armate Imperiali avevano conosciuto innumerevoli vittorie e ben poche sconfitte. L'Impero si era espanso a tal punto che il suo più grande nemico non erano più state le nazioni barbariche dell'Est, ma le sue stesse, ingestibili, dimensioni. Lungo i confini, vittorie ed espansione furono presto rimpiazzate da cicli continui di ribellioni e riconquiste.

Stanco della guerra, l'Imperatore escogitò un piano molto audace: ristabilire la pace attraverso il commercio. Centosettanta anni fa ordinò quindi la costruzione di Thandar, un avamposto commerciale di confine indipendente, all'affluenza dei quattro grandi fiumi.

Nonostante molti ritenessero che la pace con le tribù selvagge fosse solo un'utopia, il commercio prosperò e l'avamposto divenne presto un villaggio, poi una piccola città, e da allora non smise più di crescere.

*Hero Realms* è ambientato all'interno e intorno alla nuova metropoli di Thandar, una città-stato che è ormai diventata la casa di popoli di ogni specie e razza del mondo conosciuto. Anche se il commercio ha portato alle nazioni la pace promessa, la ricchezza che viene accumulata a Thandar è causa di infiniti scontri fisici e politici tra i suoi abitanti.

## Regole base

Il gioco è costituito da questo regolamento e 144 carte (vedi l'elenco delle carte sul retro). Ogni giocatore inizia la partita con un mazzo individuale di carte, che rappresentano le sue risorse: equipaggiamenti, azioni e campioni. Quando è il suo turno, il giocatore gioca dalla mano tutte le sue carte per accumulare Oro, Combattimento e Salute, o per attivare potenti effetti.

L'Oro (🟡) è utilizzato per acquistare carte dal Mercato, e aggiungerle al proprio mazzo. Le carte acquistate rappresentano azioni che potrai effettuare e campioni che potrai reclutare.

# UZIONONE

Il Combattimento (👾) è usato per attaccare altri giocatori e i loro Campioni.

La Salute (🟢) rappresenta il tuo punteggio. Ogni giocatore comincia una partita con un valore di Salute pari a 50. Quando un giocatore non ha più punti Salute, è eliminato dal gioco. L'ultimo giocatore rimasto vince la partita!

## Mazzo individuale e conteggio dei punti

Ogni giocatore inizia la partita con un mazzetto di carte individuale composto da una Spada Corta, un Pugnale, un Rubino, e sette Oro.

Suggeriamo di tenere traccia dei punti Salute con carta e matita. Per comodità il gioco contiene comunque delle carte segnapunti; se le usate, allineate l'appropriato lato della carta delle "decine" con la riga contenente il numero delle "unità" desiderato. Per esempio, se un giocatore ha 30 punti Salute e subisce 3 danni (Salute pari a 27), lo segna nel modo seguente:



# PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate il Mazzo del Mercato e ponetelo coperto in tavola. Poi, pescate le prime cinque carte e mettetele scoperte a formare una fila accanto al Mazzo del Mercato stesso. Queste carte scoperte compongono il Mercato.

Accanto all'ultima carta del Mercato mettetene le 16 carte Gemma di Fuoco, in un mazzetto a faccia in su. Lasciate spazio accanto al Mazzo del Mercato per la Pila dei Sacrifici (alcune carte saranno scartate lì nel corso della partita).

Ogni giocatore mescola il proprio mazzo individuale e lo pone coperto di fronte a sé. Lasciate un po' di spazio accanto ad esso per la pila degli scarti.

Determinate a caso il giocatore che inizia la partita. Quel giocatore pesca tre carte (i giocatori pescano sempre dal proprio mazzo individuale). Il giocatore che gioca per secondo pesca cinque carte.



*Disposizione iniziale del gioco. Il Giocatore 1 gioca per primo.*

# COME SI GIOCA

Si gioca a turni alterni, iniziando dal primo giocatore e procedendo poi in senso orario. Ciascun turno si compone di tre fasi:

- ◆ Fase Principale
- ◆ Fase di Scarto
- ◆ Fase di Pescata

## Fase Principale

In ogni momento della tua Fase Principale puoi effettuare qualunque azione tra quelle elencate di seguito, nell'ordine che preferisci, tante volte quanto ti è possibile:

- ◆ Gioca una carta dalla tua mano.
- ◆ Utilizza l'Abilità di Attivazione, Alleato, e/o Sacrificio di qualunque delle tue carte in gioco.
- ◆ Utilizza Oro per acquistare nuove carte dal Mercato.
- ◆ Utilizza il Combattimento per attaccare un avversario e/o i suoi Campioni.

## Giocare carte

Giocare una carta non ti costa nulla: metti semplicemente la carta in gioco scoperta sul tavolo di fronte a te. Nel tuo mazzo puoi avere tre categorie di carte: Azioni, Oggetti e Campioni.

## Azioni e Oggetti

Quando un'Azione o un Oggetto è messo in gioco, la sua Abilità Primaria si attiva immediatamente. Se un'Azione o un Oggetto possiede un'Abilità Alleato e/o un'Abilità Sacrificio, puoi scegliere se utilizzare una o entrambe le abilità in un qualunque momento della tua Fase Principale (se i requisiti richiesti sono stati soddisfatti).

Le Azioni e gli Oggetti che metti in gioco rimangono scoperti di fronte a te fino alla Fase di Scarto; poi vengono tutti posti nella tua pila degli scarti.

Ciascuna carta ha un titolo, (es. *Scintilla*) e appartiene a una categoria (*Azione*, *Campione* oppure *Oggetto*); molte carte hanno anche una sottocategoria (es. *Incantesimo*). I titoli delle carte, le categorie e le sottocategorie non hanno alcun effetto diretto sul gioco, ma molte carte fanno riferimento a queste parole chiave per fornire dei bonus ad altre carte.

### Titolo della carta, Categoria e Sottocategoria



Fazione →



← Costo

Abilità  
Primaria →

Abilità  
Alleato →

### Campioni

Diversamente dalle Azioni e gli Oggetti, i Campioni non vengono scartati a fine turno: rimangono in gioco fino a quando non sono storditi o sacrificati.

Le carte dei Campioni vengono messe in gioco sul tavolo verticalmente. Quando sono in posizione verticale, i Campioni sono considerati "pronti". Molti dei Campioni posseggono un'Abilità di Attivazione (🔱). Per usare quest'abilità, ruota la carta in senso antiorario di 90° per attivare l'effetto segnato dopo l'icona 🔱; puoi farlo in un qualunque momento della tua Fase Principale.

Ciascun Campione possiede un valore di Difesa (segnato all'interno di uno scudo), che specifica il numero di Danni che deve subire in un turno per essere stordito. Una volta stordito, un Campione è posto nella pila degli scarti del suo proprietario. Il Danno subito da un campione non rimane da un turno all'altro (è cancellato).

Alcuni Campioni sono Guardie. Le carte delle Guardie possiedono uno scudo di difesa nero con la parola "Guardia". Le Guardie che sono *pronte* proteggono te e i tuoi altri Campioni. Fino a quando tutte le tue Guardie non sono state stordite, non puoi essere attaccato, e i tuoi altri Campioni che non sono Guardie non possono essere attaccati né scelti come bersaglio da un tuo avversario.

Nota: Le Guardie proteggono un solo giocatore e i suoi Campioni. Non proteggono altri giocatori o i loro Campioni, neanche nel gioco a squadre. I Campioni vengono resi nuovamente "*pronti*" alla fine del proprio turno (vedi "Fase di Scarto", sul retro di questo regolamento).

### **Utilizzare le Abilità**

L'Abilità Primaria di un Oggetto o un'Azione di una carta è attivata non appena giochi quella carta. Tutte le altre abilità puoi invece attivarle in qualunque momento nel corso della tua Fase Principale.

Se un'abilità fornisce Oro o Combattimento, tale risorsa va a formare una riserva, che puoi utilizzare in qualunque momento durante la tua Fase Principale. Se un'abilità fornisce punti Salute, aggiungili invece subito al tuo valore totale.

Alcune abilità ti permettono di scegliere tra molteplici effetti. Specifica quale effetto scegli quando utilizzi tali abilità.

### **Abilità di Attivazione**

Le Abilità di Attivazione sono indicate nel riquadro del testo dal simbolo (🔁). Per utilizzare questa abilità, ruota la carta in senso antiorario di 90°. Puoi utilizzare l'Abilità di Attivazione di una carta in un qualunque momento nel corso della tua Fase Principale, anche nel turno stesso in cui l'hai messa in gioco.

Ci sono alcune carte che rendono "pronte" altre carte. Questo può permettere di utilizzare un'abilità più volte nello stesso turno!



*Esempio di un Campione dopo che è stata utilizzata la sua Abilità di Attivazione*

### Abilità Alleato

Le Abilità Alleato sono indicate nel riquadro del testo da un'icona fazione. Nel tuo turno, puoi utilizzare un'Abilità Alleato non appena hai in gioco un'altra carta della stessa fazione. L'ordine in cui giochi le carte non è rilevante. Appena hai in gioco due o più carte della stessa fazione, puoi attivare tutte le loro Abilità Alleato. Le Abilità Alleato possono essere utilizzate in un qualunque momento nel corso della tua Fase Principale (ma ciascuna di esse può essere utilizzata solo una volta per turno).

### Abilità Sacrificio

Alcune carte posseggono un'Abilità Sacrificio, indicata con un'icona  nel riquadro del testo. Tali abilità rappresentano l'utilizzo di una pergamena magica che funziona una volta sola, o l'azione eroica di un campione che fa il possibile per salvare la situazione. Quando una carta viene sacrificata, scartala nella Pila dei Sacrifici. Se una carta viene sacrificata per una qualunque ragione che non sia la sua Abilità Sacrificio, tale abilità non viene attivata. Le carte della Gemma di Fuoco non sono invece mai scartate nella Pila dei Sacrifici; tornano nella Pila delle Gemme di Fuoco a faccia in su.

## **Acquistare Carte**

Alcune abilità delle carte ti danno Oro. Quando guadagni Oro, formi una Riserva dell'Oro che puoi aumentare e utilizzare nel corso della tua Fase Principale.

L'Oro è usato per acquistare carte dal Mercato o dalla pila delle Gemme di Fuoco. Il costo di ciascuna carta è specificato nell'angolo in alto a destra. Per acquistare una carta, sottrai Oro dalla tua Riserva dell'Oro pari al costo della carta; metti la carta acquistata nella tua pila degli scarti. Poi, riempi lo spazio vuoto del Mercato con la prima carta del Mazzo del Mercato.

Acquistare una carta non significa quindi giocarla: la carta non entra in gioco e non puoi utilizzare le sue abilità. Se dopo un acquisto ti avanza dell'Oro, puoi utilizzarlo nel corso della tua Fase Principale per acquistare altre carte.

## **Attaccare**

Alcune abilità ti forniscono Combattimento. Quando guadagni Combattimento, formi una Riserva del Combattimento che puoi aumentare e utilizzare nel corso della tua Fase Principale. Puoi usare il Combattimento per attaccare direttamente il tuo avversario e/o i suoi Campioni. Puoi effettuare un qualunque numero di attacchi durante la tua Fase Principale.

Per attaccare un Campione, sottrai un qualunque ammontare di Combattimento dalla tua Riserva del Combattimento: il Campione subisce un numero equivalente di Danni. Se nel corso del turno il Campione subisce Danni pari o superiori alla sua Difesa, è stordito, e va posto nella pila degli scarti del suo proprietario.

È possibile che l'abilità di una carta indichi di "Stordire un Campione bersaglio". In tal caso, stordisci il Campione senza utilizzare il Combattimento. Ricorda però che se il tuo avversario ha almeno un Campione Guardia in gioco, non puoi scegliere come bersaglio Campioni che non sono Guardie!

Per attaccare un avversario direttamente, sottrai un qualunque ammontare di Combattimento dalla tua Riserva del Combattimento e riduci la Salute del tuo avversario di un equivalente numero di punti. Se un avversario ha in gioco uno o più Campioni Guardia, devi stordirli prima di poter attaccare il giocatore che stanno proteggendo.

Nota: Molti Campioni hanno un'Abilità di Attivazione che fornisce Combattimento. Il Combattimento che guadagni quando attivi un Campione va nella tua Riserva del Combattimento (il tuo Campione non attacca direttamente altri Campioni).

### **Fase di Scarto**

Quando scarti una carta o acquisti una nuova carta dal Mercato, la devi mettere scoperta nella tua pila degli scarti. Ogni giocatore può esaminare la tua pila degli scarti in qualunque momento.

Nel corso della tua Fase di Scarto:

- ♦ perdi tutto l'Oro rimasto nella tua Riserva dell'Oro;
- ♦ perdi tutto il Combattimento rimasto nella tua Riserva del Combattimento;
- ♦ scarti tutti i tuoi Oggetti e Azioni in gioco nella tua pila degli scarti;
- ♦ scarti tutte le carte che ti sono eventualmente rimaste in mano nella tua pila degli scarti;
- ♦ rendi pronti tutti i tuoi Campioni.

### **Fase di Pescata**

Nel corso della tua Fase di Pescata peschi cinque carte, poi il tuo turno è concluso.

Nota: se devi pescare o rivelare una carta in qualunque momento del tuo turno e il tuo mazzo individuale è esaurito, rimescola la tua pila degli scarti a formare un nuovo mazzo di pescata.

Esempio: All'inizio della tua Fase di Pescata hai ancora tre carte nel tuo mazzo. Dato che devi pescare cinque carte, inizi prendendo le tre carte rimaste, poi mescoli la tua pila degli scarti a formare il tuo nuovo mazzo individuale, dal quale peschi infine le rimanenti due carte.

## **ELENCO DEI TERMINI DI GIOCO**

*Attivare* – ruotare una carta di 90° in senso antiorario, ad indicare che è stata utilizzata.

*Attivata* – una carta che è ruotata in senso antiorario.

*Rendere pronto* – ruotare una carta di 90° in senso orario in modo che sia di nuovo in posizione verticale.

*Pronto* – una carta che è in posizione verticale.

*Stordire* – spostare un Campione nella pila degli scarti del suo proprietario. Alcune abilità permettono di stordire direttamente un Campione. Normalmente, un Campione viene stordito quando subisce Danni pari al suo valore di Difesa.

# ELENCO DELLE ICONE



## Icone fazione / Abilità Alleato

Queste icone si trovano nell'angolo in alto a sinistra di molte carte, e indicano la fazione di quelle carte. Quando l'icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica invece un'Abilità Alleato.



### Fazione Gilda

Le ricchezze che passano per Thandar hanno alimentato una potente organizzazione criminale conosciuta come "La Gilda".



### Fazione Necros

Il culto degli adoratori di demoni Necros infetta il ventre molle della città, mietendo vittime tra i senzatetto, i dimenticati, e chiunque osi opporsi al culto.



### Fazione Imperiale

L'Impero rimane fedele alle sue tradizioni militari. Soldati altamente addestrati, stregoni che manipolano la realtà e draghi letali compongono la miglior forza combattente che il mondo abbia mai conosciuto.



### Fazione Selvaggi

Reami elfici più antichi della storia registrata dall'uomo, orde devastanti di orchi, tribù umane di nomadi selvaggi, troll, e bestie feroci possono essere ancora trovati nelle vaste e desolate distese a Est dell'Impero.



### Salute

I giocatori iniziano la partita con un valore di Salute pari a 50. Se la tua Salute è ridotta a zero o meno, sei sconfitto. Quando questa icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica l'ammontare di Salute che guadagni.



### Combattimento

Quando questa icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica l'ammontare di Combattimento che aggiungi alla tua Riserva del Combattimento.



## Oro

Quando questa icona è presente nell'angolo in alto a destra di una carta, indica il costo di quella carta (se questa icona non è presente nell'angolo in alto a destra di una carta, il costo di quella carta è pari a zero.) Quando questa icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica l'ammontare di Oro che aggiungi alla tua Riserva dell'Oro.



## Attivazione

Quando questa icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica un'Abilità di Attivazione.



## Sacrificio

Quando questa icona è presente all'interno del riquadro del testo di una carta, indica un'Abilità Sacrificio.

## GUARDIA

## Guardia

Un Campione che possiede questa icona è una Guardia. Se un giocatore ha una Guardia pronta in gioco, non può essere attaccato direttamente, e i suoi Campioni che non sono Guardie non possono essere attaccati o essere scelti come bersaglio da un avversario.



## Difesa

La Difesa di un Campione specifica l'ammontare di Danni che deve essere totalizzato in un singolo turno per stordire quel Campione.

# REGOLE PER PIÙ GIOCATORI

Hero Realms è stato creato per garantire numerose possibilità di gioco. A meno che non sia altrimenti specificato, tutte le regole base sono applicate anche alle modalità di gioco elencate di seguito. Per trovare altre modalità di gioco, o per condividere i vostri suggerimenti, visitate il sito [herorealms.com/multiplayer](http://herorealms.com/multiplayer).

## Tutti Contro Tutti (2+ giocatori)

Questa è la modalità di gioco base. Determinate a caso quale giocatore inizia per primo, poi il gioco prosegue in senso orario. Tutti i giocatori possono attaccarsi tra loro. L'ultimo giocatore rimasto in vita è il vincitore! Se ci sono tre o più giocatori, il primo giocatore pesca una mano iniziale di tre carte, il secondo di quattro, e tutti gli altri giocatori di cinque.

### **Cacciatore – Primo Sangue (3+ giocatori)**

Come in Tutti Contro Tutti, con la differenza che ogni giocatore può attaccare o scegliere come bersaglio solo il giocatore alla sua sinistra, e può attaccare o scegliere come bersaglio i Campioni in gioco dei giocatori alla sua sinistra e alla sua destra. Il primo giocatore pesca una mano iniziale di tre carte, il secondo giocatore di quattro, e tutti gli altri giocatori di cinque. La partita finisce quando un giocatore viene eliminato; il giocatore alla sua destra è il vincitore! (Anche se il giocatore è stato eliminato da qualcun altro – giocate con attenzione!)

### **Cacciatore – Ultimo Rimasto (3+ giocatori)**

Come in Cacciatore – Primo Sangue, con la differenza che quando un giocatore viene eliminato, la partita continua. Il giocatore a destra del giocatore eliminato guadagna 10 punti Salute e pesca una carta. L'ultimo giocatore rimasto in vita è il vincitore!

### **Idra (4 giocatori, 2 giocatori per squadra)**

Ciascuna squadra di due giocatori inizia la partita con 75 punti Salute. Tutti i giocatori appartenenti alla stessa squadra condividono il punteggio di Salute. Ogni giocatore ha invece i propri personali mazzi di gioco, mano di carte, pila degli scarti e area di carte in gioco (le carte di un compagno di squadra non attivano le tue Abilità Alleato).

Determinate a caso quale squadra inizia per prima: i suoi giocatori pescano una mano iniziale di tre carte. I giocatori dell'altra squadra pescano una mano iniziale di cinque carte. Ciascuna squadra esegue il proprio turno collettivamente, ciò significa che i compagni di squadra giocano le carte dalla loro mano ed effettuano la loro Fase Principale, Fase di Scarto e Fase di Pescata allo stesso tempo.

Ogni giocatore ha le proprie Riserve dell'Oro e del Combattimento, e sceglie normalmente quali carte giocare e comprare, quali abilità attivare e quando attaccare. I compagni di squadra possono collaborare insieme al fine di stordire i Campioni avversari, sommando il Combattimento delle rispettive Riserve. Possono anche sommare fra loro l'Oro per acquistare carte dal Mercato. Fino a quando il giocatore di una squadra ha in gioco una Guardia, quella squadra non può essere attaccata direttamente e i Campioni che non sono Guardie appartenenti ai giocatori di quella squadra non possono essere attaccati o scelti come bersaglio dagli avversari.

Quando la Salute di una squadra è ridotta a zero, tutti i giocatori di quella squadra sono sconfitti.

Se acquistate un'altra confezione di *Hero Realms* o aggiungete i mazzi personaggio di *Hero Realms*, potrete giocare in squadre di tre giocatori. In tal caso, ciascuna squadra parte con un punteggio iniziale di 100 punti Salute. (Potete trovare maggiori informazioni sui mazzi personaggio su [herorealms.com](http://herorealms.com).)

### Imperatore (6 giocatori; richiede i mazzi personaggio o una seconda copia di *Hero Realms*)

I giocatori si dividono in due squadre di tre giocatori: ogni squadra sceglie un proprio membro come Imperatore (se state usando due mazzi personaggio, assegnate a quei due giocatori il ruolo di Imperatore). Gli imperatori siedono uno di fronte all'altro. Gli altri giocatori (i Comandanti) si siedono a fianco dei rispettivi Imperatori.



I Comandanti iniziano il gioco con 50 punti Salute oppure col valore di Salute segnato sulla loro carta del personaggio (che si trova nel corrispondente mazzo personaggio). Gli Imperatori iniziano il gioco con 60 punti Salute oppure il valore segnato sulla loro carta del personaggio più 10.

La squadra che inizia per prima (Squadra A) pesca una mano iniziale di tre carte. L'altra squadra (Squadra B) pesca una mano iniziale di cinque carte. La partita inizia col turno del Giocatore 1 e si procede poi in senso orario.

I Comandanti possono attaccare direttamente o scegliere come bersaglio solo il Comandante avversario che hanno di fronte e/o i Campioni controllati da quel Comandante. Se quel Comandante è stato sconfitto, possono iniziare ad attaccare direttamente e scegliere come bersaglio l'Imperatore avversario e i suoi Campioni.

Gli Imperatori possono sempre attaccare o scegliere come bersaglio un qualsiasi giocatore o Campione.

Durante la sua Fase Principale, un giocatore può pagare un Oro per spostare una carta dalla propria pila degli scarti alla pila degli scarti di un compagno di squadra che gli sta a fianco.

Quando un Comandante è sconfitto, può spostare una carta che possiede a sua scelta (dalla sua mano, dal suo mazzo o dalla sua pila degli scarti) nella pila degli scarti dell'Imperatore. Quando l'Imperatore è sconfitto, la sua squadra ha perso!

## CREDITS

**Meccaniche di gioco, Design e Sviluppo del Set & Direzione Artistica:** Darwin Kastle

**Game Concept e Sviluppo del Set Principale:** Robert Dougherty

**Progetto Grafico:** Randy Delven, Vito Gesualdi e Antonis Papantoniou

**Regolamento ed Editing del Gioco:** Nathan Davis

**Direzione Artistica Addizionale:** Graphics Manufacture

**Playtesters:** Connor Daly, Nathan Davis, Laurie Delven, Randy Delven, Martin Dickie, Greg Freese, George Groussis, Barbara Gugluizza, Michael Iwanicki, Jay Lansdaal, CJ "The Just" Moynihan, Debbie Moynihan, Adam Podtburg, John Tatian, Elise Taylor, e Ian Taylor

## CREDITS EDIZIONE ITALIANA

**Coordinamento:** David Esbrí

**Traduzione:** Amado Angulo

**Editing:** FM game studio

**Layout:** CeciRC



Hero Realms.com

Hero Realms™ &

© 2018 White Wizard Games LLC

**DEVIR**

Edito da:

Devir Italia

Piazza Petrucci 8

Camaione (LU)

www.devir.com

# LISTA DELLE CARTE

## Carte Basiche

Gemma di Fuoco (16)  
Segnapunti (8; 2 per giocatore)  
Oro (28; 7 per giocatore)  
Spada Corta (4; 1 per giocatore)  
Pugnale (4; 1 per giocatore)  
Rubino (4; 1 per giocatore)

## Mazzo del Mercato



### **Fazione Imperiale**

Arkus, Drago Imperiale  
Serrare i Ranghi  
Comando  
Darian, Mago da Guerra  
Dominazione  
Cristov, il Giusto  
Kraka, Alto Sacerdote  
Uomo d'Arme (2)  
Maestro Weyan  
Schierare le Truppe  
Reclutare (3)  
Sacerdote della Decima (2)  
Tassazione (3)  
Parola di Potere



### **Fazione Gilda**

Borg, Mercenario Ogre  
Corruzione (3)  
Minaccia di Morte  
Inganno  
Bomba Incendiaria  
Incarico  
Intimidazione (2)  
Myros, Mago della Gilda  
Parov, lo Sgherro

Profitto (3)  
Rake, Maestro Assassino  
Rasmus, il Contrabbandiere  
Spaccata  
Teppista (2)



### **Fazione Necros**

Sacerdote del Culto (2)  
Energia Oscura  
Ricompensa Oscura  
Cultista della Morte (2)  
Tocco della Morte (3)  
Rayla, Veggente del Fato  
Influsso (3)  
Krythos, Maestro Vampiro  
Drenare Vita  
Lys, l'Invisibile  
Putrefazione (2)  
Tyrannor, il Divoratore  
Varrick, il Negromante



### **Fazione Selvaggi**

Broelyn, Veggente del Sapere  
Cron, il Berserker  
Meta-lupo  
Maledizione Elfica (2)  
Dono Elfico (3)  
Grak, Gigante della Tempesta  
Generosità della Natura  
Orco Soldato (2)  
Furia Devastante  
Torgen Spaccarocce  
Scintilla (3)  
Forma di Lupo  
Sciamano Lupo (2)

# HERO REALMS MAZZI DEI BOSS – REGOLE

Da integrare al regolamento di Hero Realms Gioco di Carte.

## INIZIO DELLA PARTITA E ORDINE DI TURNO

Uno dei giocatori (il giocatore **Boss**) può utilizzare questo mazzo Boss in partite contro un gruppo di 1-5 giocatori (la **compagnia**). Ogni giocatore della compagnia utilizza il proprio mazzo personaggio. I membri della compagnia effettuano il proprio turno uno alla volta, in senso orario; il giocatore Boss effettua il suo turno per ultimo. L'ordine in cui i personaggi sono seduti intorno al tavolo è indifferente; se volete, utilizzate quello proposto di seguito:



All'inizio della partita, i giocatori pescano una mano iniziale di tre carte, tranne il Boss, che pesca una mano iniziale normale. Quando un giocatore ha finito il suo turno, pesca carte fino ad avere in mano il numero normale di carte.

## GIOCATORI VICINI e GIOCATORI BERSAGLIO

I membri della compagnia che sono seduti vicini fra loro (cioè immediatamente a destra o a sinistra) sono considerati **giocatori vicini**. Un giocatore della compagnia può scegliere come bersaglio soltanto il Boss e/o i giocatori vicini. Nell'esempio riportato sopra, il Chierico potrà quindi utilizzare la sua Competenza **Benedizione** soltanto sul Guerriero o sul Mago (tecnicamente anche sul Boss, ma sarà poco probabile!).

## GUADAGNARE SALUTE

Quando generi punti  puoi guadagnare Salute, come d'usuale, oppure far guadagnare Salute a un giocatore vicino. Ogni volta che guadagni , tutti i punti devono essere dati allo stesso giocatore (non puoi dividerli). Tuttavia, se più avanti nello stesso turno guadagni altri punti, puoi far guadagnare Salute allo stesso giocatore o a un giocatore diverso.

## SCONFIGGERE UN GIOCATORE e VINCERE LA PARTITA

Se la Salute totale di un giocatore della Compagnia è ridotta a zero, invece di essere eliminato dal gioco è considerato "**sconfitto**", e tutti i suoi Campioni vengono storditi. Inoltre, un giocatore sconfitto non può fare nulla (tranne dare consigli ai compagni) e non effettua più turni. Non conta neppure per determinare quali giocatori sono considerati vicini (nell'esempio sopra, se il Mago fosse sconfitto, il Chierico e il Ladro diventerebbero vicini).

Una volta per giro, per ogni giocatore sconfitto, un membro della compagnia può prendere una carta dalla mano del giocatore sconfitto e aggiungerla alla propria mano. Se questa carta è un'Azione o un Oggetto, a fine turno va messa nella pila degli scarti del giocatore sconfitto. Se si tratta invece di un Campione, va messa nella pila degli scarti del giocatore sconfitto quando il Campione sarà stordito.

Quando il Boss inizia il suo turno, tutti i giocatori sconfitti scartano la propria mano e pescano una nuova mano di carte. Se tutti i membri della compagnia sono sconfitti, il Boss vince la partita! Se invece il Boss è sconfitto, vince la compagnia!

## BOSS vs BOSS

Puoi anche giocare con questo Boss contro un altro Boss, o addirittura contro una copia dello stesso Boss! In un **Combattimento Boss contro Boss**, ai fini di tutte le regole ed effetti delle carte per i quali deve essere considerato il numero di giocatori, i Boss valgono come se fossero tre giocatori. In tal caso, ad esempio il Lich avrebbe tre Giare di Anime, il Drago avrebbe una mano iniziale di 7 carte e un mazzo iniziale di 14 carte. Per la stessa ragione, un Campione con un effetto " Infliggi 2 danni a ogni avversario" causerebbe 6 danni a un Boss (ricordiamo che questa regola vale solo per i combattimenti Boss contro Boss). Il Boss che inizia la partita parte con un numero di carte pari alla metà della sua mano normale (arrotondando per eccesso).

## REGOLE PER IL DRAGO

<b>Giocatori nella Compagnia</b>	1	2	3	4	5
<b>Salute iniziale del Drago</b>	50	100	150	200	250
<b>Mano iniziale del Drago</b>	5 carte	6 carte	7 carte	8 carte	9 carte

Per segnare la Salute oltre 159 usate carta e penna, i dadi Hero Realms oppure le carte segnapunti che si trovano nel *Gioco di Carte Hero Realms*.

### MAZZO INIZIALE DEL DRAGO (da 10 a 18 carte)

Il Drago inizia con queste dieci carte: Coda di Drago, Fuoco di Drago, Morso di Drago, Artiglio di Drago, Bottino, Rubino e altre quattro carte che hanno una fazione: Emblema imperiale, Moneta dei Demoni, Oro Elfico e Marchio della Gilda. Queste carte valgono per attivare le Abilità Alleato delle carte giocate nel corso della partita.

Se giochi contro una compagnia di due o più giocatori, aggiungi le seguenti carte addizionali al mazzo iniziale del Drago:

- contro due giocatori o un altro Boss, aggiungi un altro Artiglio di Drago e un altro Rubino;
- contro tre giocatori o un altro Boss, aggiungi anche un Colpo Astuto e un Diamante Prismatico;
- contro quattro giocatori, aggiungi anche un altro Fuoco di Drago e un ulteriore Rubino;
- contro cinque giocatori, aggiungi un terzo Artiglio di Drago e un ulteriore Diamante Prismatico!

### TESORO DEL DRAGO (9 carte)

Mischia le nove carte che compongono il Tesoro del Drago, a creare un mazzetto coperto; nel mazzo individuale del Drago è presente una carta che permette di rivelare una delle carte Tesoro del Drago. Le carte Tesoro rivelate sono piazzate vicino al Drago. Le carte del Tesoro non si considerano mai parte della mano di un giocatore, di una pila degli scarti o della Pila dei Sacrifici. Queste carte rimangono sul tavolo vicino al Drago o al giocatore che le possiede attualmente. Chiunque possieda una carta del Tesoro del Drago può utilizzare la sua Abilità di Attivazione durante il suo turno.

Se il Drago viene provocato (*vedi sotto*), un giocatore avversario può rubare una carta del Tesoro del Drago effettuando una prova di abilità. I Draghi non possono recuperare carte del Tesoro a meno che l'effetto di una carta non lo permetta specificamente (come il **Diamante Prismatico**).

### REGOLE SPECIALI PER IL DRAGO

**PROVOCARE IL DRAGO.** Se un giocatore infligge almeno 10 danni al Drago (non ai suoi Campioni) in un singolo turno, il Drago viene **provocato**: nel suo prossimo turno potrà spendere Combattimento per infliggere danni solo a quel giocatore e ai suoi Campioni (se due giocatori hanno inflitto 10+ danni, il Drago può attaccarne uno solo oppure entrambi). Le carte che infliggono danni direttamente o che stordiscono Campioni ignorano questa regola. Il Drago è considerato provocato fino alla fine del suo turno. *Ma attenzione!* Il Drago ha una carta nel suo mazzo che gli permette, una volta per partita, di annullare la condizione provocato.

**PROVE DI ABILITÀ.** Per effettuare una prova di abilità, nel tuo turno devi scartare un qualsiasi numero di carte dalla tua mano con un costo complessivo pari o superiore al numero della Prova di Abilità.

**GIOCATORI SCONFITTI.** Quando il Drago sconfigge un giocatore, recupera tutte le carte del Tesoro del Drago in possesso di quel giocatore.

**CREDITI:** Game Concept, design del Set e sviluppatore principale: Rob Dougherty. Meccaniche di gioco, direzione artistica e sviluppo del set: Darwin Kastle. Direzione, sviluppo ed editing: Nathan Davis. Progetto grafico: Randy Delven, Vito Gesualdi, Adam Lachmanski, Antonis Papantoniou. Support: Martin Dickie, Greg Freese, George Groussis, Jimm Harper, Michael Henderson, Michael Iwanicki, Alex Krasa, Brian Loughery, Julia Marie, CJ Moynihan, Debbie Moynihan, John Tatian, Ian Taylor. CREDITI EDIZIONE DEVIR: Editore: David Esbrí. Traduzione ed revisione edizione italiana: FM Game Studio e Amado Angulo Espinoza.



Edito da:  
Devir Italia  
Piazza Petrucci 8  
Camaiole (LU)  
www.devir.com



HeroRealms.com/bosses  
Hero Realms™ & © 2020  
White Wizard Games LLC