

Contracts

Materiale incluso

- 4 mazzi da 40 contratti ciascuno
- 61 estrattori di mana (20 blu, 20 rossi, 20 gialli, 1 grigio)
- 10 serbatoi di mana (grigi)
- token (creature evocate da effetti)
- 20 segnalini modifica attacco
- 20 segnalini modifica salute
- 6 segnalini **Magnetico**
- 3 segnalini **Sbiadito**

Preparativi

Ogni giocatore sceglie un mazzo da 40 contratti, mette da parte eventuali contratti **Runa** presenti nel mazzo, poi mischia il resto del mazzo e lo piazza vicino a sé. Ogni giocatore prende 5 serbatoi di mana e li mette vicino a sé, vuoti. I serbatoi quando sono vuoti hanno la faccia colorata verso il basso, quando sono pieni hanno la faccia colorata verso l'alto. Quando i serbatoi di mana vengono riempiti o svuotati vengono girati. Tenete a portata di mano gli estrattori, i segnalini e i token. Segnate la salute dei giocatori: ogni giocatore inizia con 30 di salute. Decidete chi giocherà per primo. Il secondo giocatore prende l'estrattore di mana puro (grigio) e lo piazza vicino ai propri serbatoi.

Pescare ed estrarre

Quando si **pesca**, si sceglie un numero da 1 a 3. Si guarda quel numero di contratti in cima al proprio mazzo (senza mostrarli all'avversario), se ne aggiunge 1 alla

propria mano e si mettono gli altri nella pila degli scarti a faccia scoperta.

Quando si **estrae**, si aggiunge 1 contratto dalla cima del proprio mazzo alla propria mano.

Una volta per partita, quando si *pesca* all'inizio del proprio turno, si può utilizzare la pescata speciale. Si sceglie un numero da 2 a 4. Si guarda quel numero di contratti in cima al proprio mazzo (senza mostrarli all'avversario), se ne aggiungono 2 alla propria mano e si mettono gli altri nella pila degli scarti, dopodiché si subisce danno pari al numero di contratti mandati nella pila degli scarti.

Quando si termina il mazzo, per ogni contratto *estratto* oppure guardato quando si *pesca* si subiscono **danni da esaurimento**. Il *danno da esaurimento* è pari a 1 per la prima istanza, ed aumenta di 1 ad ogni istanza successiva.

(Potete immaginare che sotto il vostro mazzo sia presente una pila di contratti esaurimento, il primo dice "subisci 1 danno", il secondo "subisci 2 danni" e così via. Si attivano appena vengono **estratti** o guardati mentre si **pesca**.)

Si possono avere fino a 10 contratti in mano. Se si *estraggono* o *pescano* contratti quando la mano è piena, i contratti *estratti* o *pescati* vengono mandati nella pila degli scarti. I *danni da esaurimento* vengono subito lo stesso e gli effetti **Imboscata** vengono attivati.

Inizio partita

All'inizio della partita entrambi i giocatori *estraggono* 4 contratti, iniziando dalle *Rune* che hanno messo da parte. Se non ci sono abbastanza *Rune*, continuano a *estrarre* dal mazzo.

A questo punto, entrambi i giocatori possono mettere da parte un qualsiasi numero di contratti dalla propria mano e, se lo fanno, *estrarre* di nuovo fino ad avere 4 contratti in mano.

Dopodiché tutti i contratti messi da parte (sia quelli appena messi da parte che eventuali *Rune* avanzate) vengono rimescolati nel mazzo.

A questo punto inizia il turno del primo giocatore.

Svolgimento del turno

All'inizio del proprio turno, il giocatore di turno guadagna un estrattore di un colore a sua scelta, fino ad averne un massimo di 10. Se ha già 10 estrattori, può invece sostituire 1 dei suoi estrattori con 1 estrattore di colore diverso. Dopodiché tutti i suoi estrattori si riempiono (potete girare gli estrattori per indicare se sono pieni o vuoti, proprio come i serbatoi). Poi il giocatore *pesca* una volta.

Dopo aver pescato, il giocatore può giocare contratti, attaccare, utilizzare *Rune* e **Globi** o far agire le proprie **Creature**, senza vincoli sull'ordine in cui eseguire le varie azioni.

Quando il giocatore di turno dichiara di aver terminato il turno, il turno passa all'altro giocatore.

Gli estrattori non possono conservare il mana da un turno all'altro, quindi a fine turno devono essere svuotati. Invece di sprecare il mana avanzato, è possibile conservarlo nei serbatoi, se avete spazio. Per ogni estrattore che svuotate a fine turno, potete riempire un serbatoio vuoto.

Giocare i contratti

Ogni contratto ha un costo in mana scritto in alto a sinistra. Per giocare il contratto è necessario svuotare estrattori e/o serbatoi

pieni di tipo e quantità tali da soddisfare il costo del contratto. Il costo specifica il tipo di mana necessario. Quando il costo richiede mana di un certo elemento (fuoco/rosso, acqua/blu, luce/giallo), bisogna svuotare estrattori e/o serbatoi del colore/elemento corrispondente. Quando il costo è in mana puro/grigio, è possibile svuotare estrattori e/o serbatoi di un qualsiasi colore.

I contratti si dividono in 4 tipologie diverse ed ognuna ha caratteristiche diverse quando viene giocata.

Incantesimi

Quando si gioca un **Incantesimo**, l'effetto scritto sul contratto si applica immediatamente, dopodiché il contratto viene aggiunto alla pila degli scarti.

Rune

Le *Rune* sono presenti nella mano iniziale del giocatore, secondo quanto spiegato ai punti "Preparativi" e "Inizio partita".

Una volta giocata una *Runa*, non si attiva alcun effetto e questa rimane in campo.

Una volta per turno, pagando il costo di attivazione scritto nel testo della *Runa*, diverso dal costo pagato per giocarla, è possibile utilizzare l'effetto della *Runa*.

La *Runa* rimane in campo finché il proprietario non gioca una nuova *Runa*. In questi casi la *Runa* precedente viene aggiunta alla pila degli scarti.

Creature

Le *Creature* hanno un valore di attacco ed un valore di salute. Una volta giocate, le *Creature* rimangono in campo finché non vengono distrutte e mandate nella pila degli scarti perché la loro salute scende a 0 oppure per via di un effetto.

Ogni giocatore può avere in campo un massimo di 8 *Creature* contemporaneamente.

Se sono presenti 8 delle proprie *Creature* in campo, non è possibile giocare nuove *Creature*.

Le *Creature* di un giocatore vengono disposte in una singola linea. Quando si gioca una nuova *Creatura*, è possibile piazzarla in un qualsiasi punto della linea, anche tra due *Creature* già presenti in campo, tuttavia non è possibile riordinare le *Creature* già presenti in campo se non tramite appositi effetti.

Una volta per turno, una *Creatura* può agire, eseguendo una tra due azioni:

- guadagnare **Magnetizzato**. Questo è uno status per cui il giocatore e le creature avversari possono attaccare soltanto bersagli *Magnetizzati* o con effetti simili. (Per ulteriori dettagli consultare la sezione "Parole Chiave".)
- attaccare una *Creatura* avversaria o il giocatore avversario.

Quando una *Creatura* attacca un bersaglio, questi combattono e entrambi infliggono danno pari al proprio attacco all'altro. Quando una *Creatura* o un giocatore subiscono danni, la loro salute diminuisce di una quantità pari al danno subito (utilizzare i modificatori di salute per tenerne traccia sulle *Creature*). Se uno dei combattenti ha attacco pari a 0 o non ha un valore di attacco, infligge 0 danni.

Le *Creature* possono attaccare anche quando hanno 0 attacco.

Le *Creature* non possono agire nel turno in cui vengono giocate.

Il giocatore in combattimento

Il giocatore solitamente non ha un valore di attacco e non può attaccare. Può tuttavia ottenere un valore di attacco tramite vari effetti.

Se il giocatore dispone di un valore di attacco nel proprio turno, può attaccare una volta in modo simile ad una *Creatura*.

Se il giocatore dispone di un valore di attacco nel turno dell'avversario, ogni volta che viene attaccato infligge danno pari al suo attacco all'attaccante, in modo simile alle *Creature*.

Globi

I **Globi** hanno un valore di attacco e uno di durabilità. Una volta giocati, questi rimangono in campo finché non vengono distrutti da un effetto, la loro durabilità scende a 0 oppure il proprietario gioca un altro *Globo*. Quando vengono rimossi dal campo finiscono nella pila degli scarti. Una volta per turno i *Globi* possono bersagliare il giocatore o una creatura avversaria e infliggere danni. I *Globi* infliggono danni pari alla salute del bersaglio, ma non possono infliggere danni superiori al proprio attacco. In pratica, se la salute del bersaglio è inferiore all'attacco del *Globo*, infligge danni pari alla salute del bersaglio. In tutti gli altri casi infligge danni pari al proprio attacco.

I *Globi* sono alimentati in parte dal mana e in parte dalla salute del giocatore, quindi quando un *Globo* infligge danni, il proprietario perde salute pari ai danni inflitti.

I *Globi* perdono 1 di durabilità ogni volta che infliggono danni.

Alla fine del proprio turno si può decidere se lasciare attivo il proprio *Globo* durante il turno avversario. Se lo si lascia attivo, dopo che il giocatore viene attaccato la prima volta, il *Globo* infligge danni a chi ha attaccato (in caso l'attaccante venga distrutto prima che il *Globo* si attivi, il *Globo* si attiverà invece all'attacco successivo).

Pila degli scarti

I contratti distrutti o scartati finiscono nella pila degli scarti del proprietario. Entrambi i giocatori possono controllare il contenuto di qualsiasi pila degli scarti in qualsiasi momento.

Vittoria

Si vince quando si porta la salute del giocatore avversario a 0 o meno. Se la salute di entrambi i giocatori scende a 0 o meno contemporaneamente, la partita finisce in pareggio.

Parole chiave

Magnetizzato: *Creature* e giocatore avversari possono attaccare solo questo bersaglio (o altri bersagli *Magnetizzati* o *Magnetici*). *Inizio turno:* rimuovi *Magnetizzato*.

Magnetico: *Creature* e giocatore avversari possono attaccare solo questo bersaglio (o altri bersagli *Magnetizzati* o *Magnetici*).

Paramagnetico: questa *Creatura* può guadagnare *Magnetizzato* il turno in cui viene giocata.

Evocazione: effetto attivato quando la *Creatura* viene giocata, prima viene giocata poi si attiva.

Adrenalina: la *Creatura* può attaccare il turno in cui viene giocata.

Impeto: la *Creatura* può attaccare le *Creature* avversarie il turno in cui viene giocata.

Riciclo: effetto che si applica quando il contratto va dal campo alla pila degli scarti. Si attiva quando il contratto è già nella pila degli scarti.

Nebbia: non bersagliabile dagli incantesimi.

Sbiadire: si può far *Sbiadire* una *Creatura* o un giocatore. Vengono rimossi tutti gli effetti applicati ad essi (per esempio se gli è stato fornito un aumento alla salute o all'attacco, oppure uno status come *Magnetizzato*). Inoltre, per le *Creature*, rimuove gli effetti nel testo del contratto.

Inizio turno: si attiva all'inizio del turno del controllore, prima di guadagnare o sostituire un estrattore.

Fine turno: si attiva alla fine del turno del controllore.

Danni magici +X: +X ai danni degli *Incantesimi*, quello che viene aumentato è il numero che indica i danni.

Imboscata: l'effetto si attiva immediatamente quando il contratto viene aggiunto alla mano quando si *pesca* o si *estrae*. Si attiva anche se il contratto viene mandato nella pila degli scarti perché la mano era piena. Non si attiva se il contratto viene guardato quando si *pesca*, ma si sceglie un altro contratto.

Disarma: distruggi un *Globo*.

Interazioni specifiche

- Se si utilizza una *Runa*, dopodiché si gioca una nuova *Runa*, si può immediatamente utilizzare la nuova *Runa* nel turno corrente.
- Allo stesso modo se si infligge danno con un *Globo*, dopodiché si gioca un nuovo *Globo*, si possono infliggere danni col nuovo *Globo*.
- Se un effetto prevede di infliggere più volte danni, ogni volta che si infliggono danni si svolgono tutti gli effetti attivati da questa istanza del danno, prima di passare all'istanza successiva. Per esempio, se si gioca un contratto che prevede di infliggere 1 danno per tre volte e il primo danno distrugge una *Creatura* con *Riciclo*, prima si attiva *Riciclo* e poi si finisce di infliggere i danni.

- I *Globi* infliggono danni, non attaccano.
- Si controlla se la salute di un giocatore ha raggiunto 0 solo quando è possibile eseguire un'azione. Se un giocatore utilizza un contratto che infligge danni più volte, si controlla se la salute di uno o entrambi i giocatori è 0 solo dopo che il contratto ha esaurito completamente il suo effetto e sono stati svolti tutti gli effetti che si sono attivati in risposta, come *Riciclo*.

Allo stesso modo, se un giocatore con un *Globo* lasciato attivo ha subito un attacco, prima il *Globo* infligge danni e si svolgono tutti gli effetti attivati da questo, poi si controlla la salute dei giocatori.

- Se si hanno 9 carte in mano e si utilizza la pescata del destino, si potranno sempre guardare fino a 4 carte, ma solo una verrà aggiunta alla propria mano. Viene quindi mandata nella pila degli scarti una carta in più rispetto al normale, ma non si prendono danni aggiuntivi per quella carta.
- Se l'effetto di una carta prevede un effetto senza specificare "puoi", l'effetto è obbligatorio. Per esempio se si gioca una *Creatura* con "*Evocazione: Disarma l'avversario.*" e l'unico *Globo* in campo è il proprio, si distrugge il proprio *Globo*.
- *Sbiadire* rimuove i potenziamenti ma non funziona su potenziamenti che vengono applicati continuamente da altre carte in campo. Questo tipo di effetti di solito usano la parola "fornisce". Per esempio, se una *Creatura* in campo ha l'effetto "fornisce +1 attacco alle *Creature* adiacenti" far *sbiadire* la *Creatura* che riceve il potenziamento non cambierà le

cose, mentre il potenziamento svanirà facendo *sbiadire* la *Creatura* che lo fornisce.