INTRODUZIONE

Benvenuti a Here to Slay!

In questo gioco radunerete un Gruppo di Eroi completo per sterminare pericolosi Mostri cercando di evitare al contempo di farvi sabotare dai vostri ~~amici~~ nemici. Dovrete inoltre gestire l'equipaggiamento dei vostri Eroi, dominare potenti magie e modificare i risultati dei dadi, il tutto per volgere la sorte a vostro favore.

Il primo giocatore che ***STERMINA*** 3 Mostri, oppure che raduna un Gruppo di Eroi completo con 6 classi diverse, vince la partita!

Una normale partita a Here to Slay richiede all'incirca 30-60 minuti.

CONTENUTO

All'interno di questa confezione troverete i seguenti componenti:

1 mazzo principale composto da 115 carte standard

6 carte grandi Leader del Gruppo

15 carte grandi Mostro

6 carte riassuntive delle regole

2 dadi a 6 facce

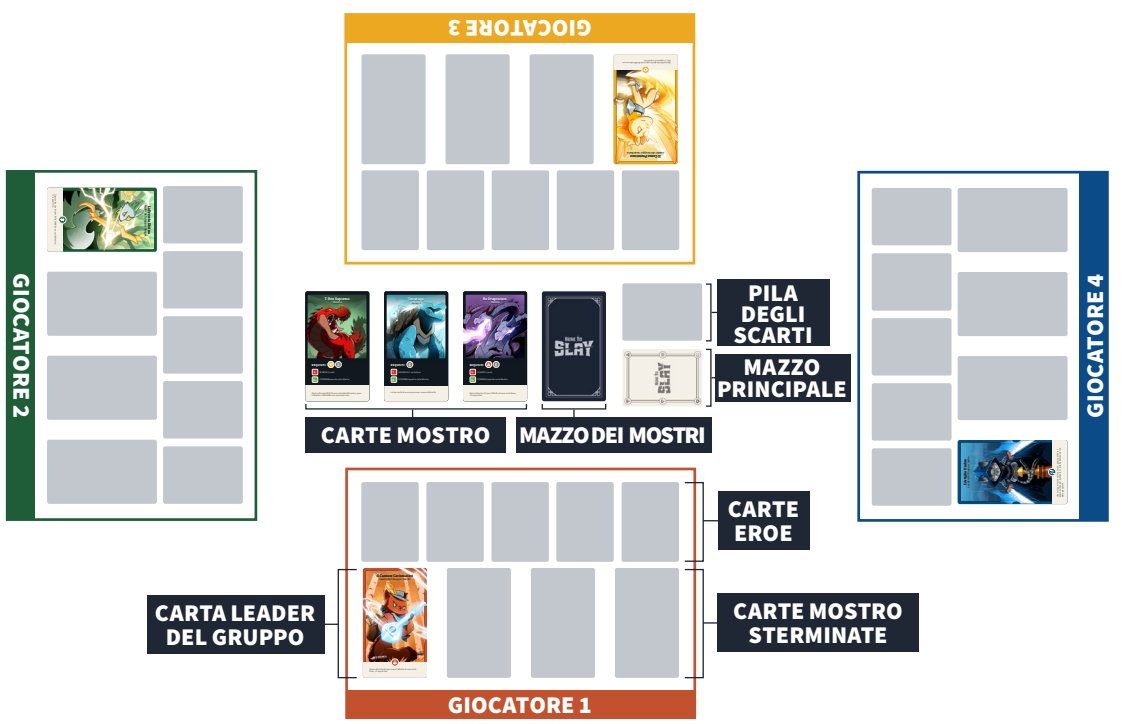
COME INIZIARE

Separate i diversi tipi di carte presenti nella scatola, poi ogni giocatore sceglie un personaggio Leader del Gruppo che lo rappresenti durante la partita. Collocate la vostra carta Leader del Gruppo nel vostro Gruppo, ovvero l'area di gioco davanti a voi. Potete tirare i dadi per determinare chi sceglierà per primo la sua carta Leader del Gruppo (oppure potete renderlo un "liberi tutti" senza regole, che è sempre divertente).

Le carte riassuntive delle regole sono a disposizione di qualsiasi giocatore volesse farne uso. Rimettete nella scatola eventuali carte Leader del Gruppo e carte riassuntive delle regole rimaste, non verranno utilizzate per il resto della partita.

Ora mescolate le carte standard in un mazzo e distribuitene 5 a ogni giocatore. Collocate il mazzo di carte rimanenti a faccia in giù al centro del tavolo a formare il mazzo principale. Lasciate spazio accanto al mazzo principale per una pila degli scarti, dove collocherete le carte che sono state sacrificate, distrutte o scartate durante la partita.

Mescolate le carte Mostro in un mazzo, pescatene 3 dalla cima e collocatele a faccia in su al centro del tavolo. Collocate il mazzo di carte Mostro rimanenti a faccia in giù a formare il mazzo dei Mostri.



Ora siete pronti per giocare a Here to Slay! Chi ha preso la sua carta Leader del Gruppo per ultimo inizierà per primo.

COME SI GIOCA

I giocatori svolgono i propri turni procedendo in senso orario. Ognuno dispone di 3 punti azione da spendere nel proprio turno e può usarli per effettuare le azioni sottostanti in qualsiasi ordine. Se possedete abbastanza punti azione per farlo, potete effettuare la stessa azione più volte nel vostro turno.

Le seguenti azioni costano **1** punto azione:

- ***PESCARE*** 1 carta dal mazzo principale.
- Giocare 1 carta Eroe, Oggetto oppure Magia dalla propria mano. Se giocate una carta Eroe, potete tirare i dadi per usare il suo effetto immediatamente.
- Tirare 2 dadi per usare l'effetto di 1 carta Eroe nel proprio Gruppo. Non potete tirare i dadi per usare l'effetto della stessa carta Eroe più di 1 volta per turno, anche se tirate senza successo la prima volta.

La seguente azione costa **2** punti azione:

- ***ATTACCARE*** 1 carta Mostro.

La seguente azione costa **3** punti azione:

- ***SCARTARE*** tutte le carte nella propria mano (se ce ne sono) e ***PESCARE*** 5 nuove carte.

Se l'effetto di una carta vi dice di effettuare un'azione **immediatamente**, questo significa che non dovete spendere 1 punto azione aggiuntivo per poter effettuare quella azione.

Il vostro turno termina quando non avete più alcun punto azione rimasto oppure se scegliete di non effettuare alcuna azione aggiuntiva. I punti azione non utilizzati non vengono conservati per il turno successivo.

SIMBOLI DI CLASSE

Ogni Eroe e Leader del Gruppo possiede una classe: in questo gioco troverete 6 classi, rappresentate ognuna da un simbolo colorato. Un simbolo grigio viene usato sulle carte Mostro per indicare una carta Eroe di **qualsiasi** classe.

Guerriero **Guardiano** **Ranger** **Ladro** **Mago** **Bardo** **Un qualsiasi Eroe**

Alcune carte Mostro richiedono che possediate una carta Leader del Gruppo o Eroe di una determinata classe nel vostro Gruppo per poterle ***ATTACCARE***. Inoltre, potete provare a radunare un Gruppo completo che includa 6 classi diverse per vincere la partita.

TIPI DI CARTE

Le carte standard con il retro chiaro compongono il mazzo principale. Questo mazzo contiene 5 tipi diversi di carte: Eroe, Oggetto, Magia, Modificatore e Sfida.

CARTE EROE: I vostri Eroi sono dei coraggiosi avventurieri e ogni carta Eroe possiede una **classe** e un **effetto**. L'effetto di ogni carta Eroe presenta un requisito di tiro. Per poter usare l'effetto di una carta Eroe, dovete tirare 2 dadi e ottenere un risultato pari o superiore al requisito di tiro di quell'effetto.

Quando giocate una carta Eroe dalla vostra mano nel vostro Gruppo, potete immediatamente tirare 2 dadi per usare il suo effetto. Una volta che quella carta Eroe si trova nel vostro Gruppo, potete usare 1 punto azione per cercare di usare il suo effetto 1 volta per turno. Se il requisito di tiro non è soddisfatto, non riotterrete il punto azione.

Non c'è limite al numero di carte Eroe che potete avere nel vostro Gruppo.

CARTE OGGETTO: Le carte Oggetto sono armi e oggetti incantati che possono essere equipaggiati alle vostre carte Eroe. La maggior parte delle carte Oggetto fornisce dei benefici, come dei bonus ai tiri dei dadi oppure delle protezioni per le carte Eroe che le hanno equipaggiate; tuttavia, alcune carte Oggetto chiamate carte Oggetto Maledetto forniscono degli effetti negativi e possono essere equipaggiate alle carte Eroe avversarie per dar loro degli svantaggi.

Quando giocate una carta Oggetto, dovete equipaggiarla immediatamente a una carta Eroe. Per equipaggiare una carta Oggetto, fatela scivolare sotto a una carta Eroe in modo che il riquadro di testo della carta Oggetto sia ben visibile.

Le carte Oggetto possono essere equipaggiate solamente alle carte Eroe, non alle carte Leader del Gruppo. Solo 1 carta Oggetto alla volta può essere equipaggiata a una carta Eroe e non potete sostituire una carta Oggetto con un'altra. Se una carta Eroe equipaggiata con una carta Oggetto viene distrutta, rubata o viene rimessa nella vostra mano, anche quella carta Oggetto viene distrutta, rubata o viene rimessa nella vostra mano insieme alla carta Eroe.

CARTE MAGIA: Le carte Magia sono dei potenti incantesimi con un effetto a uso singolo. Se giocate una carta Magia, mettetela nella pila degli scarti immediatamente dopo aver usato il suo effetto.

CARTE MODIFICATORE: Le carte Modificatore possono essere usate per volgere la fortuna a vostro favore. Quando un qualsiasi giocatore (incluso te) tira i dadi, potete giocare una carta Modificatore dalla vostra mano per modificare il tiro dell'ammontare indicato sulla carta Modificatore. Se giocate una carta Modificatore, mettetela nella pila degli scarti immediatamente dopo aver usato il suo effetto. Giocare una carta Modificatore non costa alcun punto azione.

Alcune carte Modificatore vi offrono 2 opzioni (ad esempio, "+1 oppure -3"). Quando giocate una carta Modificatore con 2 opzioni, dichiarate semplicemente l'opzione che desiderate applicare al tiro attuale.

Prima di decidere se usare o meno la vostra carta Modificatore, potete attendere che quel giocatore scelga il suo bersaglio (se applicabile).

Ogni giocatore può giocare un qualsiasi numero di carte Modificatore sullo stesso tiro. Una volta che tutti i giocatori hanno finito di giocare le loro carte Modificatore, calcolate il modificatore totale e applicatelo al tiro di dado.

CARTE SFIDA: Le carte Sfida possono essere usate per interferire con i piani di un altro giocatore. Potete ***SFIDARE*** un altro giocatore giocando una carta Sfida nel suo turno quando quel giocatore sta per giocare una carta Eroe, Oggetto o Magia dalla sua mano. Giocare una carta Sfida non costa alcun punto azione.

Quando ***SFIDATE*** un altro giocatore, entrambi dovete tirare 2 dadi. Se il risultato del tiro dello sfidante è pari o superiore al risultato del tiro dell'altro giocatore, quest'ultimo deve immediatamente mettere nella pila degli scarti la carta che stava per giocare, senza riottenere il punto azione. In caso contrario, egli può procedere a giocare la sua carta come previsto.

Quando modificate un tiro di dado Sfida, potete aspettare che entrambi i giocatori abbiano tirato prima di decidere se usare o meno la vostra carta Modificatore.

Ogni carta può essere sfidata solo 1 volta; se un altro giocatore ha già sfidato la carta che sta per essere giocata, non potete ***SFIDARE*** quella carta una seconda volta.

LEADER DEL GRUPPO

Le carte Leader del Gruppo sono carte grandi con il retro chiaro. Ogni carta Leader del Gruppo possiede una **classe** e un'**abilità** che vi fornisce un vantaggio unico durante la partita.

Le carte Leader del Gruppo non sono considerate carte Eroe. A differenza degli effetti delle carte Eroe che possono essere usati solo 1 volta per turno, l'abilità della vostra carta Leader del Gruppo può essere usata ogni volta che i suoi requisiti vengono soddisfatti.

Per esempio, il testo dell'abilità di una carta Leader del Gruppo potrebbe riportare:

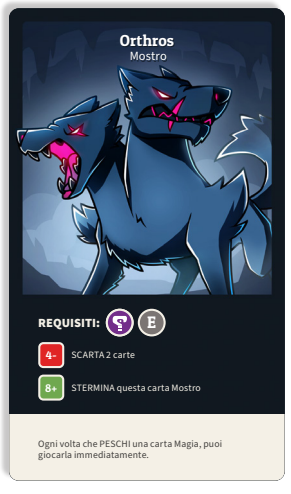
*Ogni volta che giochi una carta Magia, **PESCA** 1 carta.*

Questa abilità può essere usata ogni volta che giocate una carta Magia, anche se giocate più carte Magia nello stesso turno. Se non usate l'abilità nel momento in cui i suoi requisiti vengono soddisfatti, tuttavia, non potete ritornare indietro per farlo, quindi non dimenticatevene!

La vostra carta Leader del Gruppo rimane nel vostro Gruppo per la durata della partita e non può essere sacrificata, distrutta, rubata o tornare nella vostra mano.

NOTA: Non potete usare **l'Artiglio Ombra** come vostra carta Leader del Gruppo in una partita a 2 giocatori.

MOSTRI



Le carte Mostro sono carte grandi con il retro scuro. Nel vostro turno, potete ***ATTACCARE*** una qualsiasi carta Mostro che si trovi a faccia in su al centro del tavolo al costo di 2 punti azione.

Per ***ATTACCARE*** una carta Mostro, per prima cosa dovete soddisfare i requisiti del Gruppo elencati su quella carta Mostro. Alcune carte Mostro richiedono che abbiate un certo numero di carte Eroe nel vostro Gruppo, mentre altre richiedono che abbiate una certa classe nel vostro Gruppo per poter ***ATTACCARE*** quella carta Mostro.

Per esempio, se una carta Mostro richiede che abbiate almeno 3 carte Eroe di qualsiasi classe nel vostro Gruppo per poterla ***ATTACCARE***, vedrete E E E su quella carta Mostro. Nota: la vostra carta Leader del Gruppo non è considerata una carta Eroe e non conta al fine di determinare se questo tipo di requisito del Gruppo sia soddisfatto o meno.

Se i requisiti del Gruppo per poter ***ATTACCARE*** una carta Mostro sono , dovete avere un Mago nel vostro Gruppo (una carta Eroe o la carta Leader del Gruppo Mago) in aggiunta a una carta Eroe di qualsiasi classe. Notare che 1 singola carta Eroe Mago può soddisfare il requisito oppure quello E, ma non entrambi contemporaneamente.

Ogni carta Mostro ha un requisito di tiro. Se tirando 2 dadi il risultato è pari o superiore al requisito di tiro di quella carta Mostro, ***STERMINATE*** quel Mostro. Attenzione però: ogni carta Mostro ha un intervallo di tiro nel quale può contrattaccare e, se il risultato del vostro tiro rientra in quell'intervallo, dovrete pagarne il prezzo.

Per esempio, il testo di una carta Mostro potrebbe essere il seguente:

5- ***SACRIFICA*** *1 carta Eroe*

8+ ***STERMINA*** *questa carta Mostro*

In questo esempio, se il risultato del tiro è 8 o più (dopo aver applicato le carte Modificatore), ***STERMINATE*** con successo la carta Mostro. Se il risultato del tiro è 5 o meno (dopo aver applicato le carte Modificatore), dovete invece ***SACRIFICARE*** 1 carta Eroe e la carta Mostro rimane illesa. Se il risultato del tiro è 6 o 7 (dopo aver applicato le carte Modificatore), non succede nulla. A prescindere dal risultato finale, non riotterrete i vostri punti azione dopo aver attaccato una carta Mostro.

Ogni volta che ***STERMINATE*** 1 carta Mostro, il vostro Gruppo ottiene una nuova abilità (riportata in fondo alla carta Mostro stessa) per il resto della partita. Aggiungete la carta Mostro sterminata al vostro Gruppo accanto alla carta Leader del Gruppo. Le abilità delle carte Mostro funzionano come l'abilità della carta Leader del Gruppo, e le carte Mostro nel vostro Gruppo non possono essere rubate, distrutte, attaccate o tornare nella vostra mano.

Ogni volta che ***STERMINATE*** 1 carta Mostro, girate 1 altra carta Mostro dalla cima del mazzo dei Mostri e collocatela a faccia in su al centro del tavolo.

TERMINI IMPORTANTI

A seguire, un elenco di termini specifici che incontrerete nel gioco.

TERMINI RELATIVI ALLA PREPARAZIONE:

Gruppo: L'area di fronte a voi nella quale giocate le carte Eroe e le carte Oggetto.

Mazzo principale: Il mazzo di carte standard con il retro chiaro dal quale i giocatori ***PESCANO*** durante la partita.

Pila degli scarti: La pila di carte a faccia in su che sono state sacrificate, distrutte e scartate durante la partita.

Mazzo dei Mostri: Il mazzo di carte grandi con il retro scuro dalla cima del quale viene girata a faccia in su una nuova carta Mostro ogni volta che un giocatore ***STERMINA*** una carta Mostro.

TERMINI RELATIVI AL GIOCO:

PESCARE: Prendere 1 carta dalla cima del mazzo principale e aggiungerla alla propria mano.

SCARTARE: Spostare 1 carta dalla propria mano nella pila degli scarti.

DISTRUGGERE: Spostare 1 carta dal Gruppo di un altro giocatore nella pila degli scarti.

SACRIFICARE: Spostare 1 carta dal proprio Gruppo nella pila degli scarti.

RUBARE: Spostare 1 carta dal Gruppo di un altro giocatore nel proprio Gruppo.

SFIDARE: Cercare di impedire a un altro giocatore di giocare una carta Eroe, Oggetto o Magia. Entrambi i giocatori coinvolti devono tirare 2 dadi. Se il risultato del tiro dello sfidante è pari o superiore al risultato del tiro dell'altro giocatore, quest'ultimo deve mettere nella pila degli scarti la carta che stava per giocare. In caso contrario, egli può procedere a giocare la sua carta Eroe, Oggetto o Magia come previsto.

ATTACCARE: Tirare i dadi per ***STERMINARE*** una carta Mostro.

STERMINARE: Aggiungere una carta Mostro che il giocatore ha attaccato con successo al proprio Gruppo.

COME VINCERE

Ci sono 2 modi per vincere la partita:

- Opzione 1: ***STERMINARE*** 3 carte Mostro.
- Opzione 2: Terminare il proprio turno con un Gruppo completo, cioè se il proprio Gruppo (inclusa la propria carta Leader del Gruppo) include 6 diverse classi.

Congratulazioni, potete ufficialmente vantarvi di essere il miglior avventuriero e sterminatore di mostri in tutto il mondo! Ma non montatevi la testa, perché il vostro status di campione verrà azzerato la prossima volta che mescolerete il mazzo.

Se siete in cerca di una nuova sfida oppure volete portare un vostro personaggio nel gioco, potete usare il nostro strumento online "Leader del Gruppo Personalizzati" per creare il vostro personaggio! Siete liberi di usare una nostra illustrazione o di caricare la vostra per creare un Leader del Gruppo **completamente giocabile!**

Visitate UnstableUnicorns.com/HeretoSlay e www.asmodee.it per ulteriori dettagli. Troverete anche chiarimenti alle regole, modalità di gioco aggiuntive, altri giochi, accessori ed emozionanti contenuti!