

CASTING™
SHADOWS

REGOLAMENTO



INTRODUZIONE

Esplorate un oscuro mondo incantato e combattete i vostri avversari in questo gioco da tavolo competitivo a turni, da 2 a 4 giocatori. Nel corso del gioco raccoglierete Risorse, imparerete nuovi Incantesimi, evocherete un Compagno e sbloccherete la vostra Forma Ombra, con il fine ultimo di diventare il Sommo Evocatore di Ombre! L'ultimo giocatore ancora in piedi dopo questa resa dei conti sovranaturale vince la partita!

CONTENUTO



7 TESSERE ESAGONO



4 PLANCE GIOCATORE A DUE LATI



**MAZZO
CONTROINCANTESIMO**

10 carte



**MAZZO
COMPAGNO**

10 carte



**MAZZO
PRINCIPALE**

52 carte



**1 SCHEDA
TESSERE ESAGONO**



**13 SEGNALINI
RISORSA**



5 DADI RISORSA



4 PEDINE



**4 CARTE
CONSULTAZIONE**

COME INIZIARE

Ciascun giocatore sceglie un personaggio di cui prende la **plancia giocatore** 1 e la **pedina** 2 corrispondenti. Impostate l'indicatore PS (punti Salute) sulla vostra plancia giocatore su **18** PS, e l'indicatore Ombra su **0** Energia Ombra. Assicuratevi che la vostra plancia giocatore abbia il lato Forma Base a faccia in su (la Forma Base del vostro personaggio ha l'indicatore PS sul lato destro della plancia giocatore). Lasciate abbastanza spazio a destra della vostra plancia giocatore per il vostro Libro degli Incantesimi, l'area in cui raccoglierete carte Incantesimo, Controincantesimo e Risorsa nel corso della partita. Ogni giocatore può prendere anche una **carta consultazione** 3.



Il vostro Libro degli Incantesimi



Successivamente, preparerete la **mappa 4**. Prendete tutte le tessere esagono dalla scatola e collocate la **tessera esagono Runa Antica 5** sul tavolo per creare il centro della mappa. Collocate la **tessera esagono Deserto Polveroso 6** e la **tessera esagono Vulcano Sotterraneo 7** ai lati opposti della tessera esagono Runa Antica. Per completare la preparazione della mappa, ogni giocatore deve collocare la sua tessera esagono Casa sul tavolo come mostrato. Il giocatore più giovane viene considerato il giocatore 1, il giocatore 2 è il giocatore alla sua sinistra, e così via.



Tessere esagono Casa e i loro personaggi corrispondenti:



*Frill Ninfeafoglia +
Frill il Rigeneratore*



*Kit Brezzalieve +
Kit il Turbolento*



*Nuzzle Rovotorvo +
Nuzzle il Selvaggio*



*Haze Linguaverde +
Haze il Devastatore*

Dopo aver preparato la mappa, collocate la vostra pedina sulla vostra tessera esagono Casa.
 Poi, mescolate il **mazzo Controincantesimo 8**, e collocatelo a faccia in giù sul tavolo accanto alla tessera esagono Deserto Polveroso.

Mescolate il **mazzo Principale 9**, poi girate 1 carta a faccia in su accanto a ogni tessera esagono che circonda la tessera esagono Runa Antica (a eccezione della tessera esagono Deserto Polveroso). Collocate le carte rimanenti a faccia in giù a portata di mano di tutti i giocatori. Lasciate spazio accanto al mazzo Principale per la **pila degli scarti 10**.

Mescolate il **mazzo Compagno 11**, poi collocatelo a faccia in giù sul tavolo a portata di mano di tutti i giocatori. Girate a faccia in su le prime 3 carte in cima al mazzo e collocatele accanto alla mappa per formare il **Portale Compagno 12**. Questa è l'area dalla quale evocherete i Compagni.

Collocate tutti i **segnalini e i dadi 13** accanto all'area di gioco, a portata di mano di tutti i giocatori.



Quando avete completato i passi appena elencati, l'area di gioco dovrebbe apparire circa in questo modo:



Il giocatore 1 è il primo a iniziare e la partita procede poi in senso orario. I giocatori effettuano i loro turni fino a quando vengono eliminati dal gioco. L'ultimo giocatore rimasto vince la partita!

COME GIOCARE

Il vostro turno è formato da 3 fasi:

Fase 1: Prendete i 5 dadi Risorsa e tirateli di fronte a voi per formare la vostra Riserva, che contiene le Risorse che potete spendere in questo turno. Se iniziate il vostro turno su una tessera esagono che vi garantisce una Risorsa specifica, aggiungete il segnalino Risorsa corrispondente alla vostra Riserva.

Fase 2: Durante questa fase ottenete 4 punti Azione da spendere e potete utilizzarli per effettuare qualsiasi delle azioni sottostanti in qualsiasi ordine. Ogni azione costa 1 punto Azione. Potete effettuare la stessa azione più di una volta nel vostro turno se avete ancora punti Azione da spendere. Non dovete necessariamente spendere tutti i 4 punti Azione a ogni turno, ma i punti Azione inutilizzati non vengono conservati per i turni successivi. Le azioni possibili sono:

- ◆ **VIAGGIARE:** Muovete il vostro personaggio dalla vostra tessera esagono attuale (la tessera esagono dove si trova attualmente la vostra pedina) a una qualsiasi tessera esagono adiacente.
- ◆ **LANCIARE UN INCANTESIMO:** Spendete Risorse per utilizzare l'effetto di una carta Incantesimo nel vostro Libro degli Incantesimi. Potete utilizzare l'effetto di ogni carta Incantesimo solo 1 volta per turno.
- ◆ **RIPETERE IL TIRO:** Scegliete un qualsiasi numero di dadi Risorsa che avete già tirato e tirateli di nuovo. Non potete ripetere il tiro di dadi che mostrano come risultato dei Cristalli Maledetti.
- ◆ **PROTEGGERE:** Rimuovete 1 Cristallo Maledetto dalla vostra Riserva. *Attenzione: ogni Cristallo Maledetto rimasto nella vostra Riserva vi infliggerà 1 DANNO alla fine del vostro turno.*
- ◆ **RIPRISTINARE:** Muovete nella pila degli scarti la carta accanto alla vostra tessera esagono attuale e sostituitedla con la carta in cima al mazzo Principale. Non potete ripristinare una carta dalla tessera esagono Runa Antica o dalla tessera esagono Deserto Polveroso.
- ◆ **RACCOGLIERE:** Muovete nel vostro Libro degli Incantesimi la carta Incantesimo, Controincantesimo o Risorsa accanto alla vostra tessera esagono attuale, spendendo le Risorse richieste mostrate nel Costo di Raccolta della carta. Dopo che avete raccolto una carta Incantesimo o Risorsa, sostituitedla immediatamente con la carta in cima al mazzo Principale.

Oltre al costo in punti Azione, alcune azioni (come **RACCOGLIERE** e **LANCIARE UN INCANTESIMO**) vi richiedono di spendere Risorse. Rimuovete le Risorse spese dalla vostra Riserva e rimettetetele nell'area centrale dei dadi e segnalini Risorsa.

Fase 3: Durante questa fase, potete assorbire qualsiasi Frammento Ombra rimasto nella vostra Riserva muovendo il vostro indicatore Ombra di quella quantità. Se avete assorbito abbastanza Energia Ombra e siete nella vostra Forma Base, potete immediatamente trasformarvi nella vostra Forma Ombra (vedere Forma Ombra e Capacità a pagina 11 per ulteriori dettagli).

Prima di terminare il vostro turno, dovete anche effettuare quanto segue:

1. Subite 1 DANNO per ogni Cristallo Maledetto rimasto nella vostra Riserva, poi rimetteteli nell'area centrale.
2. Rimuovete tutte le Risorse non spese dalla vostra Riserva.

Una volta completati i passi soprastanti, il giocatore successivo può iniziare il suo turno.

COME VINCERE

Quando la polvere si posa e gli echi dell'ultimo Incantesimo si affievoliscono, può esserci un solo vincitore. L'ultimo giocatore rimasto in piedi viene incoronato campione e vince la partita. Riuscirete a sconfiggere tutti i vostri avversari o verrete lasciati nelle Ombre?



RISORSE

Nel corso della partita, utilizzerete le Risorse per le azioni Raccogliere e Lanciare un Incantesimo. La buona notizia è che le Risorse sono numerose e con un po' di ricerca (e un po' di fortuna), potete trovare tutto quello che vi serve. All'inizio del vostro turno, prendete i 5 dadi Risorsa e tirateli per determinare le Risorse nella vostra Riserva. Le facce di ogni dado mostrano le 4 diverse Risorse presenti nel gioco:



Gemme



Sfere



Frammenti Ombra



Cristalli Maledetti

Le Gemme e le Sfere standard sono di 2 colori: rosso e blu. Troverete 2 dadi Risorsa che vi permettono di ottenere Gemme e Sfere rosse e 2 dadi Risorsa che vi permettono di ottenere Gemme e Sfere blu. Il vostro ultimo dado è un dado speciale che vi permette di ottenere Gemme e Sfere viola. Se ottenete una Gemma o una Sfera viola, potete utilizzare quella Risorsa come se fosse rossa OPPURE blu.



Gemma rossa



Gemma blu



Gemma viola



Frammento Ombra



Sfera rossa



Sfera blu



Sfera viola



Cristallo Maledetto



Nota: Se il Costo di Raccolta di una carta Incantesimo mostra una Gemma o una Sfera grigia, potete spendere una Risorsa corrispondente di qualsiasi colore per soddisfare quel requisito Risorsa.



I Frammenti Ombra compaiono sugli Incantesimi più potenti. Potete spenderli per utilizzare le azioni Raccogliere e Lanciare un Incantesimo, ma potete anche conservarli fino alla fine del turno e assorbire la loro Energia Ombra. Per ogni Frammento Ombra che assorbite durante il vostro turno, ottenete 1 Energia Ombra sul vostro indicatore Ombra (vedere Forma Ombra e Capacità a pagina 11 per ulteriori dettagli).



I Cristalli Maledetti somigliano molto alle Gemme, ma sono in realtà delle Risorse pericolose e difficili da sfruttare. Per ogni Cristallo Maledetto nella vostra Riserva alla fine del vostro turno, subite 1 DANNO. Potete utilizzare un'azione Proteggere per rimuovere 1 Cristallo Maledetto dalla vostra Riserva senza ricevere il relativo DANNO.
Nota: Non potete ripetere il tiro dei dadi che mostrano come risultato dei Cristalli Maledetti.

Se iniziate il vostro turno su una tessera esagono che vi fornisce una Risorsa all'inizio del vostro turno, potete aggiungere il segnalino Risorsa corrispondente alla vostra Riserva (vedere la scheda tessere esagono per ulteriori dettagli). I segnalini Gemma e i segnalini Sfera sono a due facce. Assicuratevi di controllare il colore del segnalino Risorsa quando lo aggiungete alla vostra Riserva.

Quando spendete una Risorsa, rimuovete quella Risorsa dalla vostra Riserva. Avrete bisogno di specifiche combinazioni di Risorse durante il vostro turno per le azioni Raccogliere e Lanciare un Incantesimo, quindi gestitele saggiamente!

PLANCE GIOCATORE

La vostra plancia giocatore ha due lati: uno rappresenta la Forma Base del vostro personaggio e l'altro la sua Forma Ombra. Su entrambi i lati della vostra plancia giocatore troverete dei dischetti che servono come indicatori dei vostri PS e della vostra Energia Ombra.

SALUTE DEL GIOCATORE ED ELIMINAZIONE

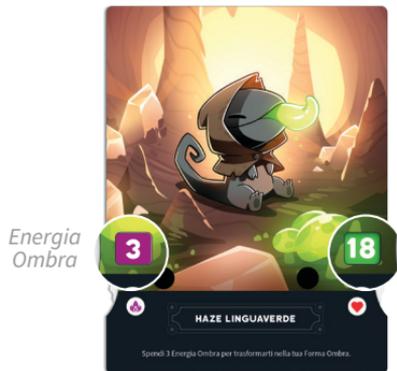
Il vostro indicatore PS mostra la vostra salute nel corso della partita. Ogni volta che subite DANNI, ruotate l'indicatore PS del numero di DANNI subiti, in modo che indichi i vostri nuovi PS. Similmente, se l'effetto di una carta vi permette di ottenere PS, ruotate il vostro l'indicatore PS di quella quantità, in modo che indichi i vostri nuovi PS. Se in un qualsiasi momento i vostri PS raggiungono lo 0, venite immediatamente eliminati dal gioco; muovete tutte le carte situate nel vostro Libro degli Incantesimi nella pila degli scarti e fate il tifo per il giocatore che odiate di meno fino a quando vincerà (si spera) la partita.



FORMA OMBRA E CAPACITÀ

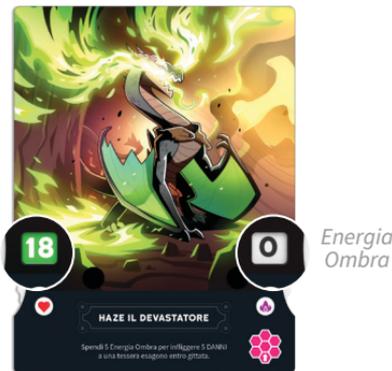
Il vostro indicatore Ombra mostra la vostra Energia Ombra nel corso della partita. Ogni volta che raggiungete la Fase 3 del vostro turno con 1 o più Frammenti Ombra ancora nella vostra Riserva, potete assorbire l'Energia Ombra da questi Frammenti Ombra ruotando il vostro indicatore Ombra di quel numero. La vostra Forma Base ha un limite di **3** Energia Ombra e la vostra Forma Ombra ha un limite **5** di Energia Ombra. Quando raggiungete il vostro limite, siete completamente carichi di Energia Ombra e non potete più assorbire Energia Ombra aggiuntiva fino a che non spendete quella che avete già accumulato.

Se il vostro personaggio è nella sua Forma Base, potete spendere 3 Energia Ombra per trasformare il vostro personaggio nella sua Forma Ombra girando la vostra plancia giocatore. Dopo la trasformazione, il vostro indicatore Ombra deve essere impostato sullo 0 e i vostri PS devono essere gli stessi della vostra Forma Base.



FORMA BASE

Spendete 3 Energia Ombra per trasformare il vostro personaggio nella sua Forma Ombra girando la vostra plancia giocatore



FORMA OMBRA

Quando vi trasformate nella vostra Forma Ombra, evocate immediatamente un Compagno a faccia in su dal Portale Compagno. Avrete solo 1 Compagno per il resto della partita, quindi scegliete saggiamente!

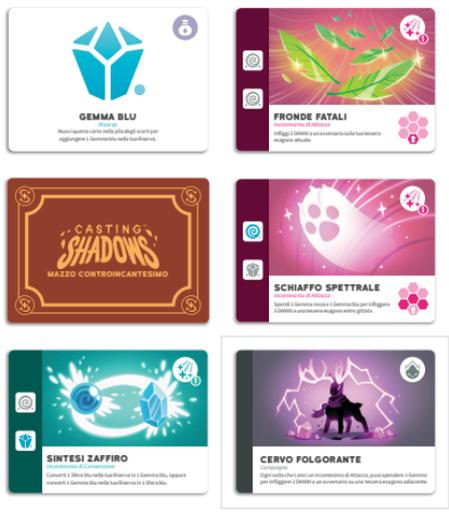
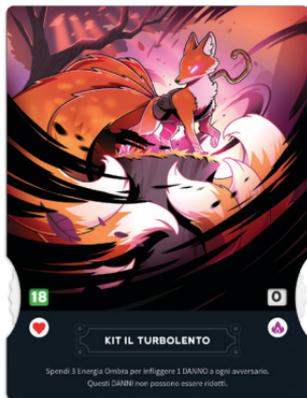


La Forma Ombra vi garantisce anche accesso alla Capacità unica del vostro personaggio, che potete utilizzare spendendo Energia Ombra. Potete utilizzare la vostra Capacità Personaggio durante la Fase 2 del vostro turno e farlo non vi costa alcun punto Azione. Dopo aver utilizzato la vostra Capacità Personaggio, ruotate il vostro indicatore Ombra della quantità di Energia Ombra che avete speso. Potete utilizzare la vostra Capacità Personaggio più volte in una singola partita, ma dovete caricare al massimo la vostra Energia Ombra prima di ogni utilizzo.

LIBRO DEGLI INCANTESIMI

Il Libro degli Incantesimi è lo spazio dove conservate le vostre carte Incantesimo, Controincantesimo e Risorsa. Tenete le carte Incantesimo e Risorsa a faccia in su nel vostro Libro degli Incantesimi in modo che siano visibili a tutti i giocatori, ma nascondete le vostre carte Controincantesimo tenendole a faccia in giù.

Il vostro Libro degli Incantesimi può tenere un massimo di 5 carte in qualsiasi momento (in aggiunta a 1 carta Compagno, se il vostro personaggio si trova nella sua Forma Ombra). Se gli slot nel vostro Libro degli Incantesimi sono tutti occupati ma desiderate Raccogliere una carta, scegliete semplicemente una carta Incantesimo o Risorsa dal vostro Libro degli Incantesimi e muovetela nella pila degli scarti per liberare uno slot.



Slot carta
Compagno

Il vostro Libro degli Incantesimi

Le carte Incantesimo si trovano nel mazzo Principale e sono di 2 tipi: Incantesimo di Attacco e Incantesimo di Conversione.

Carta Incantesimo di Attacco



Livello della carta Incantesimo

Costo di Raccolta

Effetto

Gittata

Carta Incantesimo di Conversione



Livello della carta Incantesimo

Costo di Raccolta

Effetto

Alcune carte Incantesimo richiedono di spendere una carta Incantesimo di livello inferiore dal proprio Libro degli Incantesimi come parte del loro Costo di Raccolta. Questo viene indicato da un simbolo Incantesimo grigio collocato nel Costo di Raccolta. Se il Costo di Raccolta di una carta Incantesimo include una carta Incantesimo di livello inferiore, potete muovere una qualsiasi carta Incantesimo di Attacco o di Conversione del livello appropriato dal vostro Libro degli Incantesimi alla pila degli scarti per soddisfare quel requisito Risorsa.

Richiede una carta Incantesimo di livello 1



Richiede una carta Incantesimo di livello 2





CARTA INCANTESIMO DI ATTACCO



Gli effetti delle carte Incantesimo di Attacco vi permettono di infliggere DANNI spendendo Risorse specifiche.

- Gli effetti che bersagliano l'avversario vi permettono di bersagliare “un avversario entro gittata”. Potete bersagliare solo un singolo avversario con questi effetti, a prescindere da quanti avversari siano entro gittata.
- Gli effetti che bersagliano le tessere esagono vi permettono di bersagliare “una tessera esagono entro gittata”. Questi effetti infliggono DANNI a ogni avversario su quella tessera esagono.

Alcuni effetti delle carte Incantesimo di Attacco vi permettono di spendere un numero crescente di Risorse per infliggere una quantità di DANNI sempre più alta. Per esempio, se il testo di una carta Incantesimo di Attacco dice “Spendi fino a 3 Gemme rosse per infliggere 3/5/6 DANNI a un avversario entro gittata”, potete spendere fino a 3 Gemme rosse per infliggere fino a 6 DANNI.



Gemme Spese	DANNI Inflitti
	3
	5
	6

Le carte Incantesimo di Attacco mostrano anche una gittata, che rappresenta la gittata di un effetto in relazione all'ubicazione del vostro personaggio. L'esagono con l'icona della pedina rappresenta la posizione della vostra pedina. Le tessere esagono evidenziate rappresentano la gittata dell'effetto della carta. Ci sono 5 tipi diversi di gittata:



Potete bersagliare solo gli avversari sulla vostra tessera esagono attuale.



Potete bersagliare gli avversari sulla vostra tessera esagono attuale e su una qualsiasi delle tessere esagono adiacenti.



Potete bersagliare gli avversari su una qualsiasi delle tessere esagono adiacenti, ma non sulla vostra tessera esagono attuale.



Potete bersagliare gli avversari sulla vostra tessera esagono attuale e fino a 2 tessere esagono di distanza.



Potete bersagliare gli avversari fino a 2 tessere esagono di distanza, ma non sulla vostra tessera esagono attuale.



CARTE INCANTESIMO DI CONVERSIONE



Gli effetti delle carte Incantesimo di Conversione vi permettono di convertire Risorse in altre Risorse per il resto del vostro turno. Alcuni effetti delle carte Incantesimo di Conversione vi permettono persino di aggiungere Risorse nella vostra Riserva.

In aggiunta ai requisiti Risorsa di una carta Incantesimo, dovete spendere 1 punto Azione per Lanciare un Incantesimo e utilizzare l'effetto di una carta Incantesimo. Potete utilizzare l'effetto di ogni carta Incantesimo solo 1 volta per turno.



CARTE RISORSA



Anche le carte Risorsa si trovano nel mazzo Principale e vi permettono di aggiungere Risorse aggiuntive alla vostra Riserva. Per utilizzare una carta Risorsa nel vostro Libro degli Incantesimi, muovete quella carta nella pila degli scarti, poi aggiungete i segnalini Risorsa corrispondenti alla vostra Riserva. Utilizzare una carta Risorsa non costa alcun punto Azione. Tenete le carte Risorsa nel vostro Libro degli Incantesimi fino a che non siete pronti a utilizzarle, ricordando che, una volta che utilizzate una carta Risorsa, dovete spendere le Risorse ricevute prima della fine del vostro turno (altrimenti le perderete). Per Raccogliere una carta Risorsa non dovete spendere alcuna Risorsa, ma dovete comunque spendere 1 punto Azione.



CARTE COMPAGNO



Le carte Compagno si trovano nel mazzo Compagno e hanno effetti unici che sono sempre attivi, anche durante i turni dei vostri avversari. Evocate un Compagno a faccia in su dal Portale Compagno quando vi trasformate nella vostra Forma Ombra muovendo quella carta Compagno nel vostro Libro degli Incantesimi, poi girate un'altra carta Compagno a faccia in su dalla cima del mazzo Compagno per sostituirla. Una volta che una carta Compagno si trova nel vostro Libro degli Incantesimi, non può essere rimossa.



CARTE CONTROINCANTESIMO



Le carte Controincantesimo si trovano nel mazzo Controincantesimo e vi permettono di sorprendere i vostri avversari. Potete Raccogliere le carte Controincantesimo solo dalla tessera esagono Deserto Polveroso. Per Raccogliere una carta Controincantesimo, spendete 1 punto Azione, 1 Gemma di qualsiasi colore e 1 Sfera di qualsiasi colore prima di prendere 1 carta dalla cima del mazzo Controincantesimo. Guardatela segretamente, poi aggiungetela a faccia in giù al vostro Libro degli Incantesimi.

Ogni carta Controincantesimo include un innesco nel suo effetto che vi dice quando potete utilizzarlo. Per utilizzare l'effetto di una carta Controincantesimo, rivelatela quando si verifica l'innesco. Utilizzare una carta Controincantesimo non costa punti Azione.

Alcune note aggiuntive riguardo alle carte Controincantesimo:

- Potete utilizzare solo 1 carta Controincantesimo in risposta a ogni innesco.
- Se più giocatori utilizzano delle carte Controincantesimo in risposta alla stessa azione, il giocatore che deve svolgere il prossimo turno userà l'effetto della sua carta Controincantesimo per primo. Continuate a risolvere gli effetti delle carte Controincantesimo in ordine di turno.
- Potete guardare qualsiasi carta Controincantesimo nel vostro Libro degli Incantesimi in qualsiasi momento (ma tenetela segreta!).
- Le carte Controincantesimo non vanno nella pila degli scarti. Dopo aver utilizzato una carta Controincantesimo, muovetela in fondo al mazzo Controincantesimo.

CASTINGTM SHADOWS

Per dei contenuti aggiuntivi di Casting Shadows
visitate unstablegames.com/castingshadows