

FASE AZIONE

Nella vostra fase Azione potete scegliere 1 delle seguenti opzioni:

- Usare l'attacco standard infliggendo la quantità di danni indicati sulla carta Capacità Personaggio del vostro personaggio. Potete come prima cosa scartare una QUALSIASI carta Attacco per aggiungere 1 al vostro attacco standard per la fase.
- Giocare una carta Azione corrispondente al vostro personaggio attivo.

FASE ABILITÀ

Ogni personaggio ha una o più abilità che possono essere usate una volta ognuna durante la Fase Abilità nel turno di quel personaggio. Se un personaggio ha più abilità, potete scegliere un qualsiasi numero di abilità da usare, e potete usarle in qualsiasi ordine seguendo le istruzioni mostrate.



Se un'abilità richiede di scartare 1 carta per essere attivata, una qualsiasi carta che soddisfi il requisito può essere scartata a questo scopo. Non potete scartare una singola carta per attivare più abilità.

Se il testo dell'abilità indica che ha un Effetto Diretto (simbolo di bersaglio), deve esserci un personaggio disponibile valido da scegliere per poter usare quell'abilità.

Il vostro personaggio ha una sola Fase Abilità durante il proprio turno. Se il vostro personaggio ha più abilità, non potete usarne una, proseguire con un'altra fase e poi tornare alla vostra Fase Abilità per usare un'altra abilità.

EFFETTI STATO

Nel capitolo 3, potete usare tutti gli Effetti Stato che si trovano in *Disney Sorcerer's Arena: Epiche Alleanze – Set Base*. Per riferimento, questi effetti sono spiegati sul retro di questo regolamento.

FASE FINALE

Dopo aver completato o saltato ognuna delle fasi principali, potete terminare il turno del vostro personaggio.

Se al momento avete in mano un numero di carte che eccede il vostro limite di mano, scegliete le carte da scartare fino ad avere di nuovo il numero massimo di carte in mano.

Non ci sono altri cambiamenti alla Fase Finale tra i capitoli 2 e 3.

REGOLE DI GIOCO AGGIUNTIVE

PARITÀ

Se il punteggio finale della partita nel capitolo 3 risulta in una parità, continuate a giocare finché un round non termina con un Evocatore con più PV dell'altro.

