

EFFETTI STATO DI **DISNEY SORCERER'S ARENA: EPICHE ALLEANZE – SET BASE**



MALEDETTO *Effetto Innescato*

Ogni volta che un segnalino Stato viene rimosso da *Maledetto* durante la Fase di Partenza, questo personaggio subisce 1 danno.



CONFUSO *Effetto Innescato*

Ogni volta che un segnalino Stato viene rimosso da *Confuso* durante la Fase di Partenza, l'Evocatore di questo personaggio esilia 1 carta casuale dalla sua mano.



IMMOBILIZZATO *Effetto Costante*

Questo personaggio non può essere mosso con nessuna carta o altri effetti. Ogni volta che questo personaggio sta per essere mosso di 1 o più caselle, invece non si muove.



SCOPA MAGICA *Effetto Innescato*

Quando un segnalino Stato viene rimosso da *Scopa Magica* durante la Fase di Partenza, l'Evocatore di questo personaggio guarda 2 carte dalla cima del proprio mazzo e le rimette a posto in qualsiasi ordine. Poi, rivela 1 carta dalla cima del suo mazzo. Se quella carta è una carta Magia , questo personaggio ottiene 1 *Scopa Magica* (il segnalino Stato rimosso per attivare l'effetto viene rimesso).

Questo effetto rappresenta la padronanza della magia di Topolino l'Apprendista Stregone; finché continuerà a trovare carte Magia da "studiare", avrà la possibilità di pescare carte migliori durante il suo turno.



RISTRETTO *Effetto Costante*

L'attacco standard di questo personaggio è 1 e il suo Evocatore non può giocare nessuna carta con un simbolo  durante il turno di questo personaggio. (Può comunque scartare una carta  per aggiungere 1 all'attacco standard di questo personaggio.)



FURTIVO *Effetto Costante*

Un Evocatore avversario può usare un Effetto Diretto () su questo personaggio solo se prima esilia 1 carta a sua scelta dalla propria mano. Gli Effetti Indiretti () non costringono l'Evocatore a esiliare una carta (vedere "Carte esiliate" a pagina 12).



FORTE *Effetto Costante*

Aggiunge 1 agli eventuali danni inflitti da questo personaggio.



PROVOCA *Effetto Costante*

Gli avversari di questo personaggio non possono scegliere gli alleati di questo personaggio per Effetti Diretti () a meno che anche quegli alleati non abbiano *Provoca*. Gli altri personaggi possono comunque subire Effetti Indiretti ().



RESISTENTE *Effetto Costante*

Sottrae 1 dagli eventuali danni inflitti a questo personaggio.



©Disney
©Disney/Pixar

Il logo OP e USAOPOLY sono marchi registrati di USAopoly, Inc. © 2022 USAopoly, Inc. Tutti i Diritti Riservati. Ideato e fabbricato da USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008. **FABBRICATO IN CINA.** Colori e materiali potrebbero variare da quelli mostrati. **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. Si prega di conservare queste informazioni per futuro riferimento.

In caso di necessità, contattare il servizio clienti al sito www.asmodee.it

Disney
**SORCERER'S
ARENA**

EPICHE
ALLEANZE

SET BASE

—  —

**MANUALE
DELL'EVOCATORE**

—  —



CONTENUTO

8 Anelli per le Basi



8 Mazzi Personaggio



(10 carte per mazzo)

8 Carte Capacità Personaggio



4 Carte Riassuntive



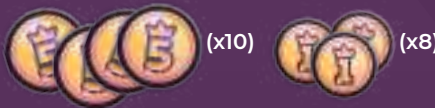
1 Indicatore Turno



15 Segnalini Stato



18 Segnalini Punto Vittoria



24 Tessere Effetto Stato



8 Tessere Ordine Turno Personaggio



8 Pedine in Acrilico e Relative Basi

(Prima della vostra prima partita, rimuovete la pellicola protettiva dalle pedine e dalle basi)



1 Tabellone Arena



INDICE

- 02** CONTENUTO
- 04** INTRODUZIONE
- 05** CAPITOLO 1
- 07** ANATOMIA DI UNA CARTA COMBATTIMENTO
ANATOMIA DI UNA TESSERA ORDINE TURNO PERSONAGGIO
- 11** EFFETTI STATO NEL CAPITOLO 1
- 13** CAPITOLO 2
- 16** CAPITOLO 3
- 17** ANATOMIA DI UNA CARTA CAPACITÀ PERSONAGGIO
- 19** CAPITOLO 4
- 20** PARTITA A SQUADRE
- 23** RICONOSCIMENTI
- 24** EFFETTI STATO



SET BASE

IN questo strategico gioco a scontro diretto, vestirete i panni di un **Evocatore** e formerete un'alleanza di eroi e cattivi dell'universo Disney e Pixar. La vostra squadra di personaggi userà una vasta gamma di capacità nel tentativo di mettere KO gli avversari e ottenere **Punti Vittoria**. Cercate di avere il maggior numero di Punti Vittoria quando termina l'ultimo round, solo così vincerete la partita! È una competizione di magia, muscoli e cervello, e un solo Evocatore trionferà nell'Arena.

Riuscirete a mettere insieme una squadra in grado di sconfiggere tutti gli avversari?

Il regolamento di *Disney Sorcerer's Arena: Epiche Alleanze* è diviso in capitoli per aiutarvi a imparare il gioco man mano. Esplorate il gioco e migliorate le vostre abilità in incontri testa a testa, oppure scegliete un altro Evocatore come compagno di squadra per un'epica battaglia 2 giocatori contro 2 giocatori!

Prima di iniziare, ecco alcuni termini di gioco importanti...

Evocatore – Ogni giocatore è un Evocatore che compete nella Sorcerer's Arena. Ogni Evocatore controlla una squadra di personaggi.

Personaggio, alleato e avversario – Ogni personaggio è rappresentato da una pedina nell'Arena (il tabellone di gioco). I personaggi non attivi nella vostra squadra vengono considerati alleati, mentre i personaggi nell'altra squadra sono avversari.

INTRODUZIONE**IL SISTEMA DI APPRENDIMENTO A CAPITOLI**

Disney Sorcerer's Arena: Epiche Alleanze è un gioco per 2 o 4 giocatori in cui la vostra squadra di personaggi combatte contro una squadra di personaggi avversari. Per aiutare i giocatori a familiarizzare con le scelte strategiche che incontreranno nel corso della partita, queste regole sono suddivise in quattro capitoli. Dopo aver letto un capitolo, fate una pausa e giocate una partita (oppure diverse partite) per assimilare al meglio le regole. Ecco cosa potete aspettarvi di imparare in ogni capitolo.

Il **capitolo 1** (pagina 05) insegna le basi del gioco utilizzando una squadra preselezionata di 2 personaggi per giocatore (o **Evocatore**) e un numero limitato di componenti. Ci sono meno scelte da fare per turno, per farvi familiarizzare con la struttura del gioco. Questo capitolo è volutamente veloce da giocare una volta che conoscete le regole, in modo che possiate giocare più partite una dopo l'altra.

Il capitolo 1 presenta una partita a 2 giocatori.

Il **capitolo 2** (pagina 13) sblocca tutti gli 8 personaggi e amplia la squadra di ogni Evocatore a 3 personaggi. Questo aggiunge diversi livelli di profondità alle scelte strategiche. Per darvi tempo di esplorarle, il numero di Punti Vittoria richiesti per terminare la partita è in questo caso più alto. È consigliato provare diverse formazioni della squadra prima di proseguire con il capitolo 3.

Il capitolo 2 presenta una partita a 2 giocatori.

Il **capitolo 3** (pagina 16) introduce una preparazione più dettagliata. Utilizzerete ora tutti i componenti per ogni personaggio, e giocherete una nuova fase in ogni turno: la Fase Abilità. È importante sottolineare che in questo capitolo cambiano anche i valori base di alcuni personaggi.

Il capitolo 3 presenta una partita a 2 giocatori.

Il **capitolo 4** (pagina 19) completa le regole del gioco! Imparerete a migliorare i vostri personaggi per dare loro capacità più forti per il resto della partita. Il sistema di miglioramento rende più strategico non solo il modo in cui giocate la partita, ma anche la selezione della vostra squadra fatta in ottica di sfruttare al massimo i vantaggi di questa meccanica.

Il capitolo 4 presenta una partita a 2 giocatori.

Dopo il capitolo 4, troverete le regole per cimentarvi in un'epica partita a squadre (pagina 20), dove voi e un Evocatore alleato sfiderete due Evocatori rivali.

Le regole per la partita a squadre sono per una partita a 4 giocatori.

In altre parole, potete scegliere il vostro livello di complessità preferito. Assicuratevi che tutti i giocatori siano d'accordo prima di iniziare una partita, ma sentitevi liberi di giocare solo i capitoli che vi piacciono!

CAPITOLO 1

OBIETTIVO DEL GIOCO

Avere il maggior numero di Punti Vittoria (👑 o PV) quando la partita termina.

PREPARAZIONE DEL CAPITOLO 1

Per questa partita, gli Evocatori sceglieranno se giocare **Topolino l'Apprendista Stregone e Aladdin (squadra blu)** oppure **Gaston e Ariel (squadra rossa)**.

L'Evocatore di Topolino l'Apprendista Stregone e Aladdin necessita di:

- Pedina, mazzo Personaggio e tessera Ordine Turno di Topolino l'Apprendista Stregone
- Pedina, mazzo Personaggio e tessera Ordine Turno di Aladdin
- 2 anelli Indicatore Evocatore blu
- Carta riassuntiva dei Capitoli 1-2 girata sul lato Capitolo 1

L'Evocatore di Gaston e Ariel necessita di:

- Pedina, mazzo Personaggio e tessera Ordine Turno di Gaston
- Pedina, mazzo Personaggio e tessera Ordine Turno di Ariel
- 2 anelli Indicatore Evocatore rosso
- Carta riassuntiva dei Capitoli 1-2 girata sul lato Capitolo 1



PREPARAZIONE DEI COMPONENTI CONDIVISI

Collocate l'Arena in modo che ci sia un set di caselle di partenza azzurre davanti a ogni Evocatore. Collocate le tessere Ordine Turno accanto all'Arena nell'ordine seguente, ruotando ogni tessera in modo che sia rivolta verso il suo Evocatore e girando ogni tessera sul colore del suo Evocatore:

1. Topolino l'Apprendista Stregone

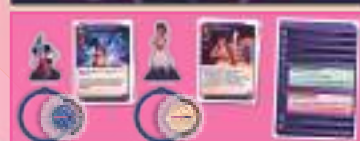
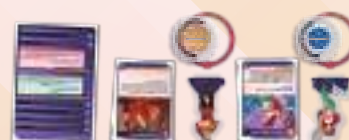
2. Ariel

3. Aladdin

4. Gaston

Collocate l'indicatore Turno sulla tessera Ordine Turno di Topolino l'Apprendista Stregone.

Squadra Rossa



Squadra Blu



Massimo di Punti Salute – I Punti Salute di un personaggio non possono mai superare i Punti Salute di partenza mostrati sulla base della sua pedina e sulla sua tessera Ordine Turno (mostrata a pagina 05).

PREPARAZIONE DI OGNI PEDINA DELL'EVOCATORE

Ogni Evocatore colloca un anello Indicatore Evocatore sulle basi dei suoi personaggi, con la freccia puntata sul valore massimo di Punti Salute di quel personaggio (♥, o PS).



Collocate i vostri personaggi nelle due caselle di partenza azzurre più vicine al centro, dal vostro lato dell'Arena. Le caselle di partenza possono essere identificate anche da una linea spessa continua all'interno della casella.



Per il capitolo 1, avrete bisogno di queste tessere Effetto Stato:

- **Scopa Magica**
- **Immobilizzato**
- **Furtivo**



Collocate le tessere accanto all'Arena, lontane dalle tessere Ordine Turno, con i segnalini Stato e i segnalini Punto Vittoria (👑) vicino a esse.



Ogni Evocatore mescola i propri mazzi Personaggio insieme. Questo sarà il vostro mazzo per l'intera durata della partita. Pescate 6 carte dalla cima del mazzo per formare la vostra mano. Questo rappresenta sia il numero di carte che pescate per iniziare la partita, sia il numero massimo di carte che potete avere in mano alla fine del vostro turno.

ANATOMIA DI UNA CARTA COMBATTIMENTO

Le carte in ogni mazzo Personaggio sono chiamate carte Combattimento. Tuttavia, per semplicità, ogni volta che ci si riferisce a esse qui nel regolamento oppure nelle istruzioni di gioco, verranno chiamate solo “carte”.

RITRATTO E NOME DEL PERSONAGGIO

Puoi giocare questa carta nel turno del personaggio indicato.

BARRE

Indicano il numero di copie di questa carta nel tuo mazzo.

STENDARDO FASE

Indica la fase o le fasi in cui è possibile giocare la carta.

TIPI DELLA CARTA

Indicano i tipi che la carta possiede.

SIMBOLO DEL SET

Indica il set da cui proviene la carta.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tipo di equipaggiamento prodotto da questa carta a partire dal capitolo 4.

SIMBOLI DELLO STENDARDO FASE



AZIONE



MOVIMENTO



AZIONE O MOVIMENTO

Una carta con questo simbolo conta sia come carta Azione che come carta Movimento e può essere giocata in una qualsiasi delle fasi.

TIPI DELLA CARTA



ATTACCO

Questa carta viene usata per infliggere danni.



MAGIA

L'effetto di questa carta è di natura magica.



STATO

Questa carta produce un Effetto Stato.

NUMERO DELLA CARTA

ANATOMIA DI UNA TESSERA ORDINE TURNO PERSONAGGIO

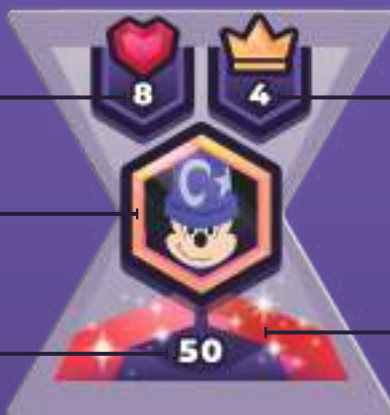
PUNTI SALUTE

Il valore di partenza e valore massimo di Punti Salute del personaggio.

RITRATTO DEL PERSONAGGIO

VALORE DI INIZIATIVA

Viene usato per preparare la partita a partire dal capitolo 2.



PUNTI VITTORIA

Vengono conferiti all'Evocatore avversario ogni volta che questo personaggio viene messo KO.

INDICATORE EVOCATORE

Il colore della sabbia, blu o rossa, mostra quale Evocatore controlla questo personaggio.

Round – La sequenza composta dal turno di ogni **personaggio** in gioco. Un round termina quando l'ultimo personaggio (seguendo l'ordine delle tessere Ordine Turno) ha completato il suo turno.

TURNO DEL PERSONAGGIO ATTIVO

Una delle regole più importanti in questo gioco è che, durante il vostro turno, solo 1 dei vostri personaggi è attivo!

FASE DI PARTENZA

Questi sono i passi per la Fase di Partenza di ogni turno. Nei primi turni della partita, non è detto che tutti i passi si verifichino. Per esempio, se il personaggio attivo non ha nessun Effetto Stato su di esso, il passo 1 non si verifica.

1. Rimuovete 1 segnalino Stato da ogni tessera Effetto Stato collegata al personaggio attivo. Se l'ultimo segnalino viene rimosso da una tessera Effetto Stato, rimettete la tessera Effetto Stato nella riserva.

Effetto Stato – Uno speciale tipo di effetto temporaneo che dà un potenziamento a un personaggio (o lo ostacola) durante la partita e può durare per 1 o più round. (Vedere “Effetti Stato” a pagina 10.)

Gli Effetti Stato possono essere Costanti o Innescati:

EFFETTI COSTANTI

Sono attivi in ogni momento.

EFFETTI INNESCATI

Vengono attivati solo quando un segnalino Stato viene rimosso durante questa Fase di Partenza. Per il capitolo 1, solo **Scopa Magica** è un Effetto Innescato.

2. Se il personaggio attivo si trova su 1 delle 3 caselle dorate Punto Vittoria, prendete 1 Punto Vittoria (PV) dalla riserva.



3. Se il personaggio attivo al momento è KO (vedere “Mettere KO i personaggi” a pagina 11), ripristinate i PS del personaggio al loro valore di partenza. Rimettete la pedina personaggio nell'Arena su una casella non occupata della fila posteriore di *uno qualsiasi dei lati* Evocatore dell'Arena. Queste caselle hanno un simbolo stella per aiutarvi a identificarle.



(Se non ci sono caselle non occupate disponibili in nessun lato del tabellone, il personaggio può essere collocato in una qualsiasi casella non occupata più vicina a una casella della fila posteriore.)

4. Pescate 1 carta dalla cima del vostro mazzo.

FASI PRINCIPALI MOVIMENTO E AZIONE

Il combattimento ha inizio. Per adesso, è consigliabile dividere le carte nella vostra mano per personaggio. Potete giocare solo le carte che corrispondono al personaggio attivo. **Suggerimento:** Man mano che diventerete più bravi a giocare, non dividerete più le carte in questo modo, per rendere più difficile al vostro avversario indovinare che tipi di carte avete in mano.

Ci sono due fasi principali nel vostro turno: **Movimento** e **Azione**. Queste fasi possono essere completate in qualsiasi ordine (o saltate), ma per il primo/secondo turno inizierete probabilmente con il movimento.

TERMINI DI GIOCO

Prima di parlare delle fasi principali, alcuni termini importanti...

Gittata – Viene misurata contando le caselle da un personaggio all'altro. Una gittata di 1 identifica le caselle adiacenti al personaggio, mentre una gittata di 2 identifica qualsiasi casella che si trovi fino a 2 caselle di distanza dal personaggio, e così via.

Effetti Diretti – La maggior parte degli attacchi, delle carte e degli effetti richiede all'Evocatore di scegliere 1 o più personaggi da influenzare. Questi vengono chiamati *Effetti Diretti*.



Gli Effetti Diretti sulle carte mostrano questo simbolo per aiutarvi a identificarle.

Effetti Indiretti – Gli altri effetti specificano una categoria di personaggi che vengono influenzati. Questi vengono chiamati *Effetti Indiretti*. Alcuni esempi di Effetti Indiretti possono essere carte che influenzano “ogni avversario”, “ogni personaggio adiacente” o “ogni alleato entro gittata 2”.



Gli Effetti Indiretti sulle carte mostrano questo simbolo per aiutarvi a identificarle.

**FASE MOVIMENTO**

Nella vostra fase Movimento potete scegliere 1 delle seguenti opzioni:

- Usare il movimento standard
- Giocare una carta Movimento

MOVIMENTO STANDARD

Il personaggio attivo può muoversi **di un massimo di 2 caselle** in qualsiasi direzione. Può muoversi attraverso le caselle occupate dagli alleati, ma non in quelle occupate dagli avversari. In ogni caso, il movimento di un personaggio deve terminare su una casella non occupata da un altro personaggio.

Nota: Alcuni effetti di gioco potrebbero impedire il movimento.

CARTE MOVIMENTO

Giocate una carta Movimento corrispondente al vostro personaggio attivo seguendo tutte le indicazioni sulla carta nell'ordine in cui sono stampate, poi collocate la carta nella vostra pila degli scarti. (Vedere “Completare gli effetti delle carte” a pagina 10.)

**FASE AZIONE**

Nella vostra fase Azione potete scegliere 1 delle seguenti opzioni:

- Usare l'attacco standard
- Giocare una carta Azione

ATTACCO STANDARD

Il personaggio attivo può attaccare un personaggio adiacente infliggendogli **2 danni**. Riducete di 2 la  del personaggio attaccato. Il vostro attacco standard viene considerato un Effetto Diretto (X).

Nota: Alcuni effetti di gioco potrebbero impedire l'attacco o ridurre i danni inflitti.

CARTE AZIONE

Giocate una carta Azione corrispondente al vostro personaggio attivo seguendo tutte le indicazioni sulla carta nell'ordine in cui sono stampate, poi collocate la carta nella vostra pila degli scarti. Se il testo della carta indica un Effetto Diretto (X), deve esserci un personaggio valido disponibile da scegliere per poter giocare quella carta. (Vedere “Completare gli effetti delle carte” a pagina 10.)



COMPLETARE GLI EFFETTI DELLE CARTE

A volte una carta può avere più effetti, l'ultimo dei quali diventa impossibile da completare dopo che un effetto precedente di quella carta è stato risolto. In questi casi, risolvete più testo possibile, nell'ordine in cui è stampato. Tuttavia, non potete mai scegliere di non seguire un'istruzione su una carta se siete in grado di completarla, anche se questo significa danneggiare i vostri stessi alleati.



Sulla carta *Spinta* di Gaston, viene indicato di infliggere **3 danni** a un avversario adiacente. Se a causa di questo l'avversario viene messo KO, il movimento di cui parla la seconda parte del testo viene ignorato.



Sulla carta *Stordisci e Scappa* di Aladdin, viene indicato di infliggere **2 danni** a un massimo di 1 avversario adiacente. Se a causa di questo l'avversario viene messo KO, l'Effetto Stato *Immobilizzato* non viene applicato. In ogni caso, potete comunque muovere Aladdin fino a **1 casella**.

Alcune carte vi richiedono di scegliere "un numero massimo" di personaggi da influenzare; potete sempre scegliere zero come numero di personaggi.

EFFETTI STATO

Gli Effetti Stato sono effetti temporanei che vengono applicati a un personaggio. Questi effetti modificano il modo in cui quel personaggio effettua il suo turno e/o interagisce con gli altri personaggi. Alcuni Effetti Stato sono positivi, e potenziano le capacità del personaggio al quale sono collegati, mentre altri effetti ostacolano quel personaggio.

La prima volta che un Effetto Stato viene creato, collocate la tessera Effetto Stato corrispondente accanto alla tessera Ordine Turno del relativo personaggio. Poi, collocate un numero di segnalini Stato sulla tessera Effetto Stato pari al numero mostrato sulla carta o capacità che ha creato l'Effetto Stato. È importante sottolineare che la tessera Effetto Stato in sé non è considerata un segnalino: solo i segnalini Stato collocati sulla tessera indicano il valore o la durata dell'Effetto Stato. Se più copie dello stesso Effetto Stato stanno per essere aggiunte a un personaggio, aggiungete invece quel numero di segnalini Stato alla tessera esistente. Se una tessera Effetto Stato non ha segnalini Stato su di essa, rimettete quella tessera nella riserva.



Un personaggio può avere 2 o più tipi diversi di Effetti Stato su di sé nello stesso momento. Se si innesca più di un Effetto Stato, l'Evocatore del personaggio può scegliere l'ordine in cui vengono risolti gli effetti.



Se un Effetto Stato viene rimosso da un personaggio tramite una carta o un effetto, la tessera Effetto Stato e tutti i segnalini su di essa vengono rimessi nella riserva. *Questo non causa l'attivazione degli Effetti Innescati.*

EFFETTI STATO NEL CAPITOLO 1

IMMOBILIZZATO *Effetto Costante*

Questo personaggio non può essere mosso con nessuna carta o altri effetti. Ogni volta che questo personaggio sta per essere mosso di 1 o più caselle, invece non si muove.



FURTIVO *Effetto Costante*

Un Evocatore avversario può usare un Effetto Diretto (X) su questo personaggio solo se prima esilia 1 carta a sua scelta dalla propria mano. Gli Effetti Indiretti (◇) non costringono l'Evocatore a esiliare una carta (vedere "Carte esiliate" a pagina 12).



SCOPA MAGICA *Effetto Innescato*

Quando un segnalino Stato viene rimosso da **Scopa Magica** durante la Fase di Partenza, l'Evocatore di questo personaggio guarda 2 carte dalla cima del proprio mazzo e le rimette a posto in qualsiasi ordine. Poi, rivela 1 carta dalla cima del suo mazzo. Se quella carta è una carta Magia (C), questo personaggio ottiene 1 **Scopa Magica** (il segnalino Stato rimosso per attivare l'effetto viene rimesso). Questo effetto rappresenta la padronanza della magia di Topolino l'Apprendista Stregone; finché continuerà a trovare carte Magia da "studiare", avrà la possibilità di pescare carte migliori durante il suo turno.



METTERE KO I PERSONAGGI

Ogni volta che la ❤️ di un personaggio viene ridotta a zero, quel personaggio viene immediatamente messo KO. Dopo aver risolto la condizione/paragrafo della carta o della capacità che ha messo KO il personaggio, rimuovete il personaggio dall'Arena. Tutti gli Effetti Stato e i segnalini vengono rimossi dalla tessera Ordine Turno di quel personaggio. L'Evocatore avversario del personaggio ottiene un numero di PV dalla riserva pari al valore mostrato sulla tessera Ordine Turno di quel personaggio. Un personaggio KO non può subire Effetti Diretti o Indiretti, a meno che una carta o una capacità non specifichino diversamente.

Il personaggio KO resta fuori dall'Arena fino al passo 3 della Fase di Partenza del suo turno. Il suo Evocatore quindi ripristina i PS di partenza di quel personaggio e può collocarlo su una qualsiasi casella non occupata nella fila posteriore di uno qualsiasi dei lati Evocatore dell'Arena. (Vedere "Fase di Partenza" a pagina 08.)

FASE FINALE

Se al momento avete più di 6 carte in mano, scegliete la carta (o le carte) da scartare fino ad avere 6 carte in mano.

Fate avanzare l'indicatore Turno sulla successiva tessera Ordine Turno Personaggio nella fila, oppure, se l'indicatore Turno si trova sull'ultima tessera, rimettetelo all'inizio della fila. Ogni volta che l'indicatore Turno viene mosso oltre l'ultima tessera Ordine Turno Personaggio, il round termina e inizia un nuovo round.

La partita termina alla fine di un qualsiasi round nel quale si verifica uno dei seguenti eventi:

- Un Evocatore ottiene il suo 12° PV
- Un Evocatore deve pescare una carta ma non ci sono più carte nel suo mazzo

L'Evocatore con il maggior numero di PV vince.

REGOLE DI GIOCO AGGIUNTIVE

MINIMO DI PUNTI VITTORIA

I Punti Vittoria di un Evocatore non possono mai scendere sotto lo zero. Se i Punti Vittoria di un Evocatore stanno per scendere sotto lo zero, vengono invece impostati su zero.

CARTE ESILIATE

Una carta che è stata esiliata viene rimossa dalla partita; rimettete le carte esiliate nella scatola.

CARTE RIVELATE

Tutti gli Evocatori possono guardare una carta (o carte) rivelata. Una volta che tutti hanno guardato la carta, quella carta viene rimessa nel luogo da cui è stata presa per essere rivelata. Per esempio, se un Evocatore deve rivelare una carta dalla cima del suo mazzo, la carta viene ricollocata a faccia in giù in cima al suo mazzo dopo che tutti gli Evocatori hanno avuto l'opportunità di guardarla.

ESAURIRE LE CARTE

Se un Evocatore deve pescare una carta ma non ci sono carte rimaste nel suo mazzo, l'Evocatore non pesca nessuna carta. Questo è ora il round finale della partita. Alla fine del round in corso, la partita termina e l'Evocatore con il maggior numero di PV vince.

Se un Evocatore non ha più carte nella propria mano o nel mazzo, continua a giocare usando solo il movimento standard e gli attacchi standard per i suoi personaggi.

PARITÀ

Se il punteggio finale della partita nel capitolo 1 risulta in una parità, non ci sono spareggi; la partita termina semplicemente in parità.

DANNEGGIARE PIÙ PERSONAGGI ALLA VOLTA

Ogni volta che stanno per essere inflitti danni a 2 o più personaggi nello stesso momento da una singola carta o altro effetto, il giocatore che controlla la fonte di quei danni sceglie l'ordine in cui i personaggi vengono danneggiati.



CAPITOLO 2

Mentre state imparando o insegnando il capitolo 2, è consigliabile usare solo i personaggi di *Disney Sorcerer's Arena: Epiche Alleanze – Set Base*. In questo capitolo, diverse cose verranno aggiunte o saranno modificate. Per aiutarvi a identificare queste differenze tra i due capitoli, i nuovi testi saranno **evidenziati in arancione**.

I cambiamenti principali nel capitolo 2 sono:

- Gli Evocatori ora controllano 3 personaggi anziché 2
- Il movimento e l'attacco standard possono essere incrementati scartando carte
- Il round finale viene innescato da un giocatore che raggiunge 20 Punti Vittoria anziché 12

OBIETTIVO DEL GIOCO

Avere il maggior numero di Punti Vittoria (👑 o PV) quando la partita termina.

PREPARAZIONE DEL CAPITOLO 2

Per questa partita, ogni Evocatore sceglie una squadra di 3 diversi personaggi. I giocatori potrebbero voler selezionare la propria squadra scegliendo i personaggi tra quelli disponibili tramite draft.

SCEGLIERE I PERSONAGGI TRAMITE DRAFT

Il giocatore che ha guardato più di recente un film Disney sceglie per primo. In alternativa, potete lasciare che sia il giocatore che ha perso l'ultima partita a scegliere per primo. Il primo a scegliere viene chiamato **"Evocatore A"**, mentre l'altro giocatore viene chiamato **"Evocatore B"**. L'**Evocatore A** seleziona 1 personaggio tra quelli disponibili. Poi, l'**Evocatore B** seleziona 2 personaggi tra quelli rimanenti. L'**Evocatore A** seleziona ora 2 personaggi e l'**Evocatore B** ottiene un'ultima scelta.

- Scelta 1: **Evocatore A**
- Scelta 1: **Evocatore B**
- Scelta 2: **Evocatore B**
- Scelta 2: **Evocatore A**
- Scelta 3: **Evocatore A**
- Scelta 3: **Evocatore B**



Ogni Evocatore necessita di:

- Pedina, mazzo Personaggio e tessera Ordine Turno di ogni personaggio selezionato
- 3 anelli Indicatore Evocatore del proprio colore
- Carta riassuntiva dei Capitoli 1-2 girata sul lato Capitolo 2

PREPARAZIONE DELLE TESSERE ORDINE TURNO

Le tessere Ordine Turno Personaggio vengono collocate accanto all'Arena per mostrare l'ordine dei turni dei personaggi. Dato che le squadre vengono ora scelte dagli Evocatori, non c'è un ordine di turno prestabilito per i personaggi come accadeva nel capitolo 1. Da adesso in poi, userete il metodo seguente per preparare le tessere Ordine Turno.

Ogni Evocatore sceglie l'ordine in cui i suoi 3 personaggi effettueranno i turni. Gli Evocatori impilano segretamente le loro tessere Ordine Turno, con il loro primo personaggio in cima. Una volta che entrambi gli Evocatori hanno scelto un ordine, ognuno rivela la propria pila.

Ordine dei
personaggi
scelto dalla
squadra blu:



Ordine dei
personaggi
scelto dalla
squadra rossa:



L'Evocatore che possiede il primo personaggio rivelato con il valore d'iniziativa più basso* (il numero indicato sotto la sabbia sulla tessera) colloca le proprie tessere Ordine Turno Personaggio, nell'ordine scelto, accanto al tabellone nella 1°, 3° e 5° posizione. L'altro Evocatore quindi colloca le proprie tessere, nell'ordine scelto, nella 2°, 4° e 6° posizione (vedere lo schema). Collocate l'Indicatore Turno sulla tessera Ordine Turno del primo personaggio.

Aladdin ha il valore di iniziativa più basso, quindi la squadra blu avrà la 1°, la 3° e la 5° posizione.



In ordine inverso rispetto alle tessere Ordine Turno Personaggio, gli Evocatori collocano a turno le proprie pedine Personaggio in qualsiasi casella blu non occupata nel loro lato dell'Arena.

PESCARRE LA VOSTRA MANO DI PARTENZA

Ogni Evocatore pesca una mano di 6 carte. Se non vi piace la vostra mano di partenza, potete (se volete) mescolare quelle carte nel vostro mazzo e pescare una nuova mano di carte. Dovete accettare le nuove carte.

* Se avete più copie di *Disney Sorcerer's Arena: Epiche Alleanze*, gli Evocatori possono avere lo stesso personaggio nelle loro rispettive squadre (per esempio, entrambi gli Evocatori potrebbero scegliere Gaston).

Nell'eventualità di una parità per il valore di iniziativa più basso dei primi personaggi, confrontate il secondo personaggio; se la parità persiste, controllate il terzo personaggio. Se la parità persiste ancora, lanciate una moneta per decidere chi colloca la prima tessera Ordine Turno Personaggio.

TURNO DEL PERSONAGGIO ATTIVO

Durante il vostro turno, solo 1 dei vostri personaggi è attivo.

FASE DI PARTENZA

1. Rimuovete 1 segnalino Stato da ogni tessera Effetto Stato collegata al personaggio attivo. Se l'ultimo segnalino viene rimosso da una tessera Effetto Stato, rimettete la tessera Effetto Stato nella riserva.
2. Controllate se il personaggio attivo si trova su 1 delle 3 caselle dorate Punto Vittoria. Se è così, prendete 1 Punto Vittoria (PV) dalla riserva.
3. Se il personaggio attivo al momento è KO, rimettete la pedina personaggio nell'Arena in base alle regole descritte nel capitolo 1 (vedere a pagina 08).
4. Pescate 1 carta dalla cima del vostro mazzo.

FASI PRINCIPALI

Le due fasi (Movimento e Azione) possono essere completate in qualsiasi ordine.

- **Movimento**
- **Azione**



FASE MOVIMENTO

Nella vostra fase Movimento potete scegliere 1 delle seguenti opzioni:

- Usare il movimento standard
- Giocare una carta Movimento

MOVIMENTO STANDARD

Quando usate il movimento standard, prima di muovervi, potete come prima cosa scartare una QUALSIASI carta Movimento per aggiungere 1 al vostro movimento standard per la fase. *(La carta scartata non deve necessariamente corrispondere al personaggio attivo.)*

CARTE MOVIMENTO

In questa fase, potete giocare solo carte che corrispondono al personaggio attivo.



FASE AZIONE

Nella vostra fase Azione potete scegliere 1 delle seguenti opzioni:

- Usare l'attacco standard
- Giocare una carta Azione

ATTACCO STANDARD

Quando usate l'attacco standard, potete come prima cosa scartare una QUALSIASI carta Azione  per aggiungere 1 al vostro attacco standard per la fase. *(La carta scartata non deve necessariamente corrispondere al personaggio attivo.)*

CARTE AZIONE

In questa fase, potete giocare solo carte che corrispondono al personaggio attivo.

EFFETTI STATO

Nel capitolo 2, potete usare la maggior parte degli Effetti Stato contenuti in *Disney Sorcerer's Arena: Epiche Alleanze – Set Base*. Per riferimento, questi effetti sono spiegati sul retro di questo regolamento.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine di un qualsiasi round nel quale si verifica uno dei seguenti eventi:

- Un Evocatore ottiene il suo 20° PV
- Un Evocatore deve pescare ma non ci sono più carte nel suo mazzo

L'Evocatore con il maggior numero di PV vince.

CAPITOLO 3

Ora che avete imparato le regole dei capitoli 1 e 2, è ora di inserire alcune nuove meccaniche! Nel capitolo 3, diverse cose verranno aggiunte o saranno modificate, inclusi ulteriori aggiornamenti alla preparazione e alle azioni all'interno delle fasi del turno. Per aiutarvi a identificare queste differenze tra i capitoli, i nuovi testi saranno **evidenziati in arancione**.

I cambiamenti principali nel capitolo 3 sono:

- L'introduzione delle carte Capacità Personaggio
- Cambiamenti nella dimensione della mano
- Cambiamenti ai valori standard di movimento e attacco per i personaggi
- L'introduzione della Fase Abilità

OBIETTIVO DEL GIOCO

Avere il maggior numero di Punti Vittoria (👑 o PV) quando la partita termina.

PREPARAZIONE DEL CAPITOLO 3

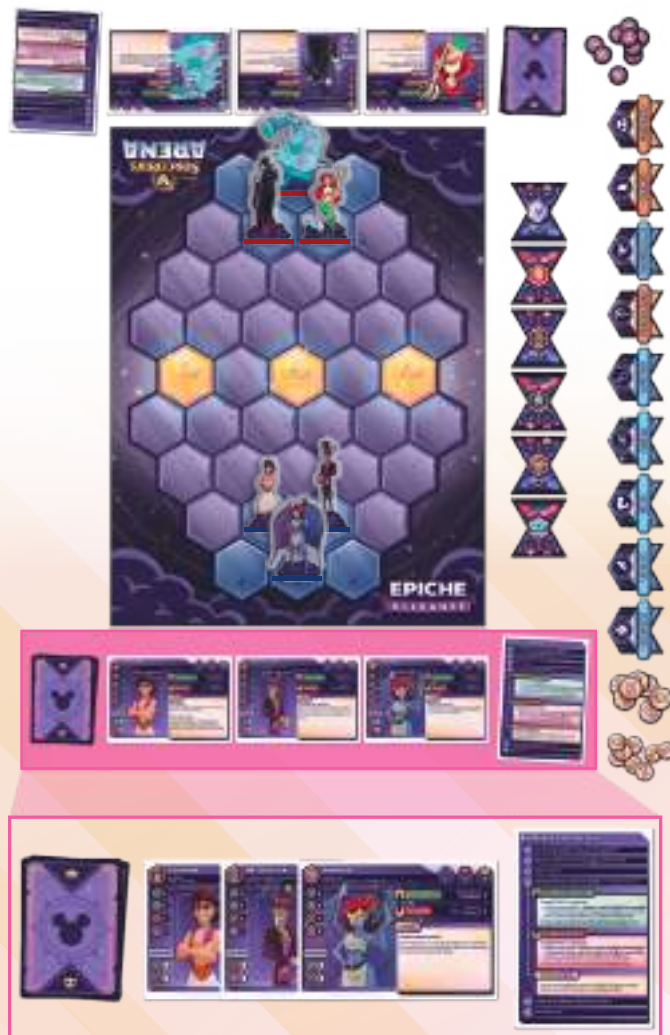
Per questa partita, ogni Evocatore sceglie una squadra di 3 diversi personaggi. I giocatori potrebbero voler selezionare la propria squadra scegliendo i personaggi tra quelli disponibili tramite draft (vedere "Scegliere i personaggi tramite draft" a pagina 13).

Ogni Evocatore necessita di:

- Pedina, **carta Capacità Personaggio**, mazzo Personaggio e tessera Ordine Turno di ogni personaggio selezionato
- 3 anelli Indicatore Evocatore del proprio colore
- Carta riassuntiva del Capitolo 3

Rivelate e collocate ognuna delle vostre tessere Ordine Turno Personaggio come nel capitolo 2.

Ogni Evocatore sistema le sue 3 carte **Capacità Personaggio** davanti a sé, con il lato di partenza a faccia in su, da sinistra a destra in ordine di turno.



La somma dei valori "Dimensione della Mano" indicati sulle 3 carte **Capacità Personaggio** della vostra squadra rappresenta sia il numero di carte che pescate per iniziare la partita, sia il numero massimo di carte che potete avere in mano alla fine del vostro turno. Se non vi piace la vostra mano di partenza, potete mescolare quelle carte nel vostro mazzo e pescare una nuova mano di carte. Dovete accettare quelle nuove carte.

ANATOMIA DI UNA CARTA CAPACITÀ PERSONAGGIO – LATO DI PARTENZA



TURNO DEL PERSONAGGIO ATTIVO

Durante il vostro turno, solo 1 dei vostri personaggi è attivo.

FASE DI PARTENZA

1. Gli Effetti Stato del personaggio attivo si riducono di 1.
2. Se il personaggio attivo si trova su una delle tre caselle PV, prendete 1 PV.
3. Se il personaggio attivo è KO, rimettete la pedina personaggio nell'Arena in base alle regole descritte nel capitolo 1 (vedere a pagina 08). Ripristinate i suoi PS.
4. Pescate 1 carta dalla cima del vostro mazzo.

FASI PRINCIPALI

Le tre fasi (Movimento, Azione e Abilità) possono essere completate in qualsiasi ordine.



FASE MOVIMENTO

Nella vostra fase Movimento potete scegliere 1 delle seguenti opzioni:

- Usare il movimento standard muovendovi fino al numero di caselle indicato sulla carta Capacità Personaggio del vostro personaggio. Potete come prima cosa scartare una QUALSIASI carta Movimento per aggiungere 1 al vostro movimento standard per la fase.
- Giocare una carta Movimento corrispondente al vostro personaggio attivo.

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 fulmine), 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, potete non 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.



CAPITOLO 4

Capitolo 4! Ce l'avete fatta! In questo capitolo, vi verranno insegnate le ultime meccaniche di *Disney Sorcerer's Arena: Epiche Alleanze – Set Base*. Queste aggiungeranno più potere alle capacità dei vostri personaggi e modelleranno il modo in cui scegliete i personaggi per la vostra squadra. Non ci sono cambiamenti nella preparazione, negli obiettivi o nelle fasi della partita tra i capitoli 3 e 4.

I cambiamenti principali nel capitolo 4 sono:

- Gli equipaggiamenti
- Le migliorie personaggio

RACCOGLIERE EQUIPAGGIAMENTI

Su ogni carta Combattimento è raffigurato un simbolo nell'angolo in basso a destra. Questi simboli rappresentano oggetti magici chiamati "equipaggiamenti". **Ci sono 4 tipi di equipaggiamenti:**



Una volta che una carta si trova nella vostra pila degli scarti, avete raccolto l'equipaggiamento di quella carta. Il tipo e il numero di equipaggiamenti che avete raccolto sono pubblici, quindi, quando collocate carte nella vostra pila degli scarti, assicuratevi che i simboli equipaggiamento siano sempre visibili.

Usate gli equipaggiamenti raccolti per migliorare le capacità dei vostri personaggi.

MIGLIE

Sul lato di partenza di ogni carta Capacità Personaggio c'è un riquadro "miglioria" che mostra il numero e i tipi di equipaggiamenti necessari per migliorare quel personaggio. In qualsiasi momento tra le fasi del vostro turno, potete migliorare il vostro personaggio attivo esiliando gli equipaggiamenti richiesti dalla vostra pila degli scarti. Girate la carta Capacità di quel personaggio sul lato migl

Lato di Partenza:



Lato Migl

Distribuzione Equipaggiamenti

Equipaggiamenti richiesti per la migl



Capacità migliorata

Un personaggio migliorato possiede una nuova capacità in una nuvoletta viola. Ogni capacità descrive quando può essere usata e cosa è necessario per attivarla.

A meno che un personaggio non abbia una condizione specifica nel testo della sua capacità migliorata che faccia sì che la carta Capacità Personaggio debba essere girata sul lato di partenza, un personaggio che è stato migliorato rimane migliorato anche se viene messo KO.

Il mazzo di ogni personaggio ha una diversa distribuzione di equipaggiamenti che può produrre. Questa distribuzione è mostrata sul lato sinistro della carta Capacità Personaggio di quel personaggio. Per ottimizzare le vostre possibilità di migliorare i vostri personaggi, considerate l'idea di prendere 3 personaggi con diverse distribuzioni di equipaggiamenti e costi di migl

PARTITA A SQUADRE

Dopo aver imparato la modalità di gioco testa a testa di *Disney Sorcerer's Arena: Epiche Alleanze*, voi e un amico potreste voler sfidare un'altra squadra di 2 Evocatori nella modalità a squadre. Molte cose verranno aggiunte o saranno modificate nella preparazione della partita. Per aiutarvi a identificarle, ogni volta che c'è una differenza significativa tra una partita individuale e una a squadre, i testi saranno **evidenziati in arancione**.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Avere il maggior numero di Punti Vittoria (👑 o PV) quando la partita termina.

SCEGLIERE I PERSONAGGI TRAMITE DRAFT

Se gli Evocatori non hanno preselezionato personaggi per la partita, è consigliabile usare il draft per scegliere i personaggi. Il giocatore che ha guardato più di recente un film Disney sceglie per primo. Per il procedimento del draft, la **squadra blu** avrà gli **Evocatori "A" e "D"**, mentre la **squadra rossa** avrà gli **Evocatori "B" e "C"**. La scelta procede nell'ordine seguente:

- Scelta 1: **Evocatore A**
- Scelta 2: **Evocatore B**
- Scelta 3: **Evocatore C**
- Scelta 4: **Evocatore D**
- Scelta 5: **Evocatore D**
- Scelta 6: **Evocatore C**
- Scelta 7: **Evocatore B**
- Scelta 8: **Evocatore A**

In modo simile alle regole del capitolo 2, se avete più copie di *Disney Sorcerer's Arena: Epiche Alleanze – Set Base*, una squadra non può avere più di 1 copia di un personaggio. Tuttavia, ogni squadra può avere 1 o più personaggi che si trovano nell'altra squadra (per esempio, entrambe le squadre potrebbero includere Gaston).

PREPARAZIONE PER LA PARTITA A SQUADRE

Ogni squadra comprende 4 personaggi diversi, e a ciascun Evocatore della squadra ne vengono assegnati 2. Ogni Evocatore mescola i suoi 2 mazzi Personaggio insieme.

Ogni Evocatore sceglie segretamente l'ordine in cui i suoi due personaggi effettueranno i turni nella partita impilando le sue tessere Ordine Turno in una mano, con il suo primo personaggio in cima alla pila. Una volta che gli Evocatori hanno scelto un ordine, ognuno rivela la sua prima tessera Ordine Turno Personaggio. L'Evocatore il cui personaggio ha il valore d'iniziativa più basso sarà il primo a collocare la sua tessera Ordine Turno Personaggio accanto al tabellone, con l'indicatore Turno su di essa.* Poi, l'Evocatore della squadra avversaria con la seconda iniziativa più bassa colloca il suo primo personaggio, poi il secondo giocatore della prima squadra, seguito dall'ultimo giocatore. Il secondo personaggio di ogni giocatore viene collocato in questo stesso ordine.

In ordine inverso rispetto alle tessere Ordine Turno Personaggio, gli Evocatori collocano a turno le proprie pedine Personaggio in qualsiasi casella blu non occupata nel loro lato dell'Arena.

* In caso di parità tra più Evocatori, confrontate i valori di iniziativa del primo personaggio del loro compagno di squadra. Se necessario, lanciate una moneta per decidere chi colloca la prima tessera Ordine Turno.

Ordine dei personaggi scelto dalla squadra blu:



Ordine dei personaggi scelto dalla squadra rossa:



L'Evocatore A, della squadra blu, ha scelto Aladdin come suo primo personaggio. Dato che Aladdin ha il valore d'iniziativa più basso tra tutte le tessere Ordine Turno rivelate, l'Evocatore A colloca la tessera Ordine Turno di Aladdin nella prima posizione, con l'indicatore Turno su di essa.



Poi, l'Evocatore B colloca la tessera Ordine Turno di Demona nella seconda posizione, dato che ha il valore d'iniziativa più basso tra i primi personaggi scelti dalla squadra rossa.

L'Evocatore D, della squadra blu, colloca poi la tessera Ordine Turno di Sulley e l'Evocatore C, della squadra rossa, colloca la tessera Ordine Turno di Dottor Facilier. Poi, i giocatori collocano le tessere Ordine Turno dei loro secondi personaggi.

Ordine Turno:



FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine di un qualsiasi round nel quale si verifica uno dei seguenti eventi:

- Un Evocatore ottiene il suo 20° PV
- Un Evocatore deve pescare ma non ci sono più carte nel suo mazzo

La squadra con il maggior numero di PV vince.



Ogni Evocatore pesca un numero di carte pari alla somma dei valori "Dimensione della Mano" dei suoi 2 personaggi, **più 2**. Questo rappresenta il limite massimo di mano di ogni Evocatore per la partita. Se a un Evocatore non piace la propria mano di partenza, può mescolare quelle carte nel suo mazzo e pescare una nuova mano di carte. Deve accettare quelle nuove carte.

**REGOLE SPECIALI PER
LA PARTITA A SQUADRE****ALLEATI E AVVERSARI**

I personaggi di ogni squadra sono alleati di tutti gli altri personaggi controllati da quella squadra. Un personaggio controllato da uno qualsiasi degli avversari è un avversario.

**MAZZI INDIVIDUALI, MANI, PILE DEGLI
SCARTI E CARTE ESILIATE**

Ogni Evocatore ha il proprio mazzo, la propria mano, la propria pila degli scarti e il proprio set di carte esiliate.

**SPENDERE L'EQUIPAGGIAMENTO DI UN
COMPAGNO DI SQUADRA PER LE MIGLIE**

Se state giocando con le regole del capitolo 4, quando l'Evocatore attivo migliora un personaggio, può spendere un massimo di 1 equipaggiamento dalla pila degli scarti del suo compagno di squadra per migliorare il suo personaggio attivo (con il permesso del suo compagno di squadra).

INFORMAZIONI CONDIVISE

I compagni di squadra possono confrontarsi sul gioco durante la partita e mostrarsi l'un l'altro le carte nella propria mano. Quando i compagni di squadra discutono del gioco, non sono obbligati a permettere ai loro avversari di ascoltare la loro discussione.



DISNEY SORCERER'S ARENA PLAYTESTER

Amy Besancon	Jeff Jacobson	Jeremy Moffit	Andrew Smith
Joel Burdick	Polly Johnson	Naomi Moffitt	Chrissie Stern
April Carlson	Amy Kaiser	Clayton Morgan	Shari Sullivan
Kelvin Corbin	Andy Kaiser	Dan Morrow	Nick Torberson
Jamie Corbin	Jen Keller	Victor Ortiz	Candice Vanderstreet
John Cribbs	Andrea Kindred	Hallie Peckinpaugh	Frank Vanderstreet
Dave "Eat2Surf" Crowell	Lloyd Kochinka	Daniel Peckinpaugh	Erik VanSprenburg
Dawson Crowell	Aaron Lacluyze	Amanda Panda8ngel	Jonathan Velte
John Deatrick	Sarah Lake	Chrissy Peske	Walter Wakeman
Robin Fitzclemen	Benjamin Lake	Tom Peske	Dawn Walsh
Tom Fowell	Dan Lysne	Alex Peske	Stevie Welsh
The Gaming Manual	Norman Major	Amy Peske	Amy Williams
Chris Goodlet	Dan May	Kevin Phair	Emily Williams
Ken Grazier	Jessica McCurdy	Jeff Schuster	Jason Winterfeld
Baruch Guerrero	Megan McCurdy	Chelsea Siaca	Eric Wong
Justin Hasty	Andrea McIntosh	Christopher Sinlasath	John Zachara

OP PLAYTESTER

Samantha Barlin	Jayne Kurtz	Jason Rosenburg
Emily Barnes	Nick Leslie	Tina Sandusky
Keil Brendel	Katie Lowther	Adam Sblendorio
Heather Campbell	O'Neil Mabile	Casey Sershon
Jon Cohn	Delaney Mamer	Jamie Scharbarth
Jake Davis	Paul May	Stephanie Schossow-Smith
Jaclyn Delaune	Amanda McKee	Tony Serebriany
Darren Donahue	Erica Munoz	Zoey Serebriany
Brian Greenwald	Brent Navratil	Mark Soraci
Chiaki Hachisu	David Nevin	Ross Thompson
Lauren Hatcher	Michelle Quillan	Geri Tscherné
Wynona Hendrickson	Bridgette Reuther	Pam Weirich

AUTORE DEL GIOCO E SVILUPPO

Sean "Fletch" Fletcher

SUPPORTO ALLO SVILUPPO E REVISIONE DELLE REGOLE

Kami Mandell
Pat Marino

RECLUTAMENTO PLAYTESTER E SUPPORTO

Wes Ferrer

GESTIONE DEL PROGETTO

Carol Johnston

DIREZIONE ARTISTICA

Jed Lomahan

DIREZIONE CREATIVA

Adam Sblendorio

PROGETTO GRAFICO

Summer Furzer

DESIGN 3D

Darren Donahue

ILLUSTRAZIONI

Patrick Spaziante

Ringraziamenti speciali a...

WALT DISNEY GAMES TEAM e GLU MOBILE

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE

Denise Venanzetti

REVISIONE

Aurora Casaro
Vittoria Vincenzi

ADATTAMENTO

GRAFICO
Ilaria Borza

DIREZIONE

EDITORIALE
Massimo Bianchini