

REGOLAMENTO KEYFORGE



ALTRI SEGRETI ALL'INTERNO...

Dopo aver appreso le basi di KeyForge, leggi anche questo opuscolo per conoscere le nuove regole introdotte con l'ultimo set di espansione, Venti di Scambio.

KEYFORGE

VENTI DI SCAMBIO

SCOPRI UN MONDO DI INFINITA VARIETÀ!

Venti di Scambio è il sesto set di espansione di *KeyForge* e introduce una nuova Casa: gli Accordi Mercantili di Ekwidon (o, semplicemente, Ekwidon). Inoltre, il set introduce alcune nuove regole che sono spiegate di seguito.

NUOVE REGOLE

Le regole seguenti rappresentano alcuni nuovi concetti introdotti con il set di espansione *KeyForge: Venti di Scambio*. Per ulteriori informazioni, consultare anche il **Compendio delle Regole di KeyForge** scaricabile online dal sito **asmodee.it**.

PEDINE CREATURA

Ogni mazzo di *Venti di Scambio* include 1 **carta consultazione pedina creatura**. Questi mazzi hanno la capacità di creare delle pedine creatura attraverso le capacità delle carte; il retro delle carte di ciascun mazzo mostra un'immagine della sua pedina creatura.



Carta Consultazione Pedina Creatura



Retro delle Carte del Mazzo con l'Illustrazione della Pedina Creatura

Quando la capacità di una carta richiede a un giocatore di creare una pedina creatura, prendere 1 carta dalla cima del proprio mazzo e metterla in gioco a faccia in giù, come creatura esaurita, su un fianco della propria linea di battaglia.

Tutte le pedine creatura in gioco di un giocatore sono considerate copie della carta consultazione pedina creatura. Le pedine creatura sono usate esattamente come le creature e sono considerate creature ai fini delle capacità delle carte.

Un giocatore può guardare il lato opposto delle sue pedine creatura in gioco, ma non può guardare il lato opposto delle pedine creatura del suo avversario.

Se una pedina creatura esce dal gioco per qualsiasi motivo, ritorna a essere il tipo di carta sul suo lato opposto (stampato) dopo che è stata spostata nell'area fuori dal gioco appropriata.

Se un giocatore prende il controllo di una pedina creatura del suo avversario, essa rimane lo stesso tipo di pedina creatura di quando è stata creata; non cambia in un diverso tipo di pedina creatura.

Se un giocatore prende il controllo della carta di un avversario che crea pedine creatura, ma il suo mazzo non include una carta consultazione pedina creatura, l'effetto "crea 1 pedina creatura" non si risolve.

GIRARE

Se una capacità richiede a un giocatore di girare una carta, quella carta rimane nella stessa posizione nell'area di gioco e viene collocata con il lato opposto a faccia in su. Tutti i segnalini rimangono sulla carta e i loro effetti si applicano immediatamente. Le miglie e le migliorie rimangono assegnate alla carta fintanto che essa rimane in gioco.

Le carte che vengono girate non sono considerate entrate in gioco o uscite dal gioco ai fini degli effetti delle carte. Se una carta che viene girata non è valida per rimanere in gioco nella sua collocazione attuale (per esempio, una carta azione nella linea di battaglia o una miglie non assegnata a una creatura), quella carta viene scartata.

ATTACCO PROPAGATO (X)

Quando una creatura con la parola chiave Attacco Propagato (X) è usata per combattere, infligge un ammontare di danni pari al valore di Attacco Propagato (X) a ogni vicino della creatura avversaria. Questi danni sono inflitti simultaneamente al danno inflitto a causa del combattimento dalla Forza della creatura. Le creature distrutte dai danni di Attacco Propagato sono considerate distrutte in combattimento contro la creatura con la capacità Attacco Propagato.

Se una creatura con la parola chiave Attacco Propagato (X) ottiene un'altra istanza di tale parola chiave, i due valori di X si sommano.

SCAMBIARE IL CONTROLLO

Quando la capacità di una carta richiede ai giocatori di scambiare il controllo di due o più carte, le carte si scambiano di posto l'una con l'altra e ogni giocatore ottiene il controllo dal proprio avversario delle carte specificate.

Quando due creature che si trovano in diverse linee di battaglia si scambiano di controllo, ciascuna si sposta occupando il posto dell'altra nella linea di battaglia dell'avversario. I segnalini e le miglie sulle creature rimangono su di esse.



KEYFORGE

VENTI DI SCAMBIO

SCOPRI UN MONDO DI INFINITA VARIETÀ!

Troverai i mazzi Arconte di KeyForge nei migliori negozi di giochi: ogni mazzo include una combinazione di carte unica al mondo, che non sarà mai replicata!

Venti di Scambio è l'ultimo set di espansione di KeyForge e include più di 400 carte diverse. Ogni mazzo rappresenta una nuova e unica combinazione di carte, tattiche e potenziale strategico.

Scopri di più su [Asmodee.it](https://www.asmodee.it)

