Florian Fay



David Sitbon

Ti diamo il benvenuto all'Arena delle Mille Maschere, il più grande spettacolo del regno di Edera! In questa arena incantata i clan più eccentrici combattono per la gloria... e, cosa ancora più importante, per un bottino leggendario.
Ogni giocatore comanda una variegata squadra di combattenti: valorosi cavalieri, rane che lanciano incantesimi, goblin esplosivi, corvi furiosi, tartarughe strateghe, golem astuti e persino un visitor viola in grado di piegare la realtà stessa.
Nel corso di sei intensi round di combattimento, le posizioni in classifica cambiano, le capacità si innescano e l'arena riserva continuamente nuove sorprese. Alla fine del sesto round, vince la squadra con il bottino più ricco.

Frenetico, ingegnoso e ricco di colpi di scena, *Scontro Epico* è un'accesa rissa tra clan in cui qualsiasi carta può cambiare le sorti del destino.

SCOPO DEL GIOCO

Una volta conclusi i sei round di combattimento, vince la partita il giocatore con il maggior numero di punti Bottino.

CONTENUTO

- 54 carte



- 6 schede riepilogo



- 1 regolamento

- 18 segnalini Bottino Oro



- 1 segnalino Evoca Rana Gigante



- 1 indicatore Iniziativa



- 18 segnalini Bottino Argento



- 1 segnalino Lich



- 6 segnalini Bottino del Goblin



PREPARAZIONE

1. Mescolare separatamente i 42 segnalini Bottino (Oro, Argento, Goblin) e collocarli in mucchietti separati a faccia in giù al centro del tavolo.
2. Collocare il segnalino Evoca Rana Gigante e il segnalino Lich a portata di mano di tutti i giocatori.
3. Ogni giocatore prende una scheda riepilogo (consigliato ai giocatori che giocano per la prima volta).
4. Scegliere casualmente un primo giocatore, che riceve l'indicatore Iniziativa.
5. Mescolare tutte le 54 carte e distribuire 7 carte a ogni giocatore.


1
2
3
4
5

PANORAMICA DEL ROUND DI COMBATTIMENTO

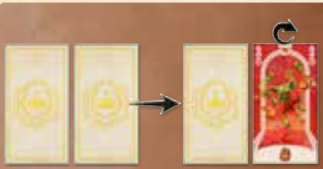
Ogni round di combattimento si svolge in diversi passi:

1. Scelta della Carta

Ogni giocatore sceglie contemporaneamente due carte dalla propria mano e le colloca a faccia in giù davanti a sé, una accanto all'altra.

2. Rivelazione Parziale

Tutti i giocatori girano contemporaneamente la **carta di destra** a faccia in su.



Ulisse sceglie due carte dalla propria mano e le colloca a faccia in giù davanti a sé.
Ulisse e gli altri giocatori girano la carta di destra a faccia in su. La carta di sinistra rimane coperta.

3. Ingaggio

Il giocatore con l'indicatore Iniziativa gioca per primo. Nel proprio turno deve ingaggiare una delle sue due carte:

- **Può ingaggiare la carta di destra,** lasciandola in gioco a faccia in su e rimettendo la carta coperta di sinistra nella propria mano.
- **Oppure, può ingaggiare la carta coperta di sinistra,** girandola a faccia in su e rimettendo la carta di destra nella propria mano.

Se la carta ingaggiata ha un effetto immediato, questo viene risolto appena la carta viene ingaggiata.



È il turno di Ulisse, che decide di rimettere la carta di destra appena rivelata nella sua mano e girare la carta coperta di sinistra per innescare il suo effetto.

4. Passare l'Indicatore Iniziativa

Dopo aver ingaggiato una carta, il giocatore attivo deve scegliere un altro giocatore che non abbia ancora svolto il proprio turno e passargli l'indicatore Iniziativa. Quel giocatore diventa il giocatore successivo.

L'ultimo giocatore a ingaggiare una carta conserva l'indicatore Iniziativa e diventerà il primo giocatore nel round di combattimento successivo.

5. Fine di un Round di Combattimento

Una volta che tutti i giocatori hanno ingaggiato una carta, si risolve il combattimento:

- Il giocatore o i giocatori con il valore di combattimento più alto ricevono un **segnalino Bottino Oro** ciascuno.
- Il giocatore o i giocatori al secondo posto ricevono un **segnalino Bottino Argento** ciascuno.

Il valore dei Bottini Oro e Argento rimane nascosto agli altri giocatori fino alla fine della partita.



Supponiamo che siano stati giocati due Maghi della Luce di valore 4, un Goblin Esplosivo di valore 3 e un Corvo Lich di valore 1.
I due Maghi della Luce vincono il round e ognuno dei rispettivi giocatori prende un segnalino Bottino Oro. Il Goblin, con il valore successivo più alto, fa guadagnare al rispettivo giocatore un segnalino Bottino Argento. Il valore dei segnalini deve rimanere nascosto agli altri giocatori.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine del **6° round di combattimento**, a ciascun giocatore è rimasta una sola carta nella propria mano e la partita termina. Ogni giocatore rivela tutti i propri segnalini **Bottino Oro e Argento** e somma i loro valori, insieme a eventuali **segnalini Bottino del Goblin** in suo possesso. Il giocatore con il totale più alto vince la partita.

Risolvere la parità:

- In caso di parità, vince il giocatore con il valore totale più alto di segnalini Bottino Oro.
- Se i giocatori sono ancora in parità, confrontare il valore totale più alto di segnalini Bottino Argento.
- Se la parità persiste, i giocatori in parità condividono la vittoria.

SEGNALINI BOTTINO

- I segnalini Bottino hanno **valori nascosti** compresi tra 1 e 3.
- Alcuni segnalini mostrano anche **simboli speciali**.
- Alla fine della partita, **ogni coppia di simboli identici** permette di ottenere **1 punto bonus**.





EFFETTI DELLE CARTE

Ogni carta ha un valore di combattimento e una capacità unica. Ci sono 9 tipi diversi di carte:

Dama Bianca



- **Valore di Combattimento: ?**
- **Capacità:** Il suo valore è pari al **numero di carte nella tua mano** nel momento stesso in cui la ingaggi (inclusa la carta che rimetti nella tua mano).

Ulisse ingaggia la sua carta Dama Bianca a faccia in su e rimette la carta coperta nella sua mano. Ora Ulisse ha 5 carte in mano, quindi il valore della carta Dama Bianca è 5.



Corvo Lich



- **Valore di Combattimento: 1**
- **Capacità:** Puoi **sacrificare uno dei tuoi segnalini Bottino** (Oro, Argento o Goblin) per **trasformare il tuo Corvo Lich nella sua vera forma.** Prendi il segnalino Lich (valore 7) e collocalo sulla carta. Alla fine del round, rimetti il segnalino al centro del tavolo. È consentita una sola trasformazione per round.



Ulisse ingaggia il suo Corvo Lich e sceglie di attivarne la capacità, quindi scarta uno dei suoi segnalini Bottino del Goblin e colloca il segnalino Lich sulla carta. Il suo valore diventa 7. Tutti i Corvi Lich giocati successivamente in questo round manterranno il valore 1.

Tartaruga Stratega



- **Valore di Combattimento: ?**
- **Capacità:** Alla fine del round, il valore della carta è pari al **doppio del numero totale di Tartarughe Stratega** in gioco.



Ulisse ha giocato una Tartaruga Stratega. Un altro giocatore ha fatto lo stesso. Ce ne sono 2 in gioco, quindi ognuna ha un valore di 2x2=4.

Piccolo Abitante

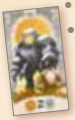


- **Valore di Combattimento: 2**
- **Capacità:** Alla fine del round, se sono presenti uno o più Piccoli Abitanti, **la classifica viene invertita**: chi ha il valore di combattimento più basso vince un Bottino Oro e chi ha il secondo valore più basso prende un Bottino Argento. Questa meccanica permette al Piccolo Abitante di puntare al primo posto... a patto che vengano evitati determinati avversari come i Corvi oppure i Golem!



Ulisse ha ingaggiato un Piccolo Abitante. Alla fine del round, la classifica viene invertita.
Il Corvo Lich (valore 1) vince e ottiene un segnalino Bottino Oro. Il Piccolo Abitante (valore 2) arriva secondo e ottiene un segnalino Bottino Argento.

Golem



- **Valore di Combattimento: 3**
- **Capacità:** Alla fine del round, se sono presenti uno o più Golem, **le ricompense bottino vengono invertite**: chi vince ottiene un Bottino Argento, chi arriva secondo ottiene un Bottino Oro. Combinato con un Piccolo Abitante, l'effetto può essere davvero sorprendente!

È stato ingaggiato un Golem, quindi le ricompense bottino vengono invertite. I Maghi della Luce (valore 4) vincono, ma ottengono un Bottino Argento ciascuno. Il Goblin e il Golem (valore 3) arrivano secondi e ottengono un Bottino Oro ciascuno.





Se in gioco ci sono sia un Piccolo Abitante sia un Golem, la classifica viene invertita, ma anche le ricompense. Chi ha il secondo valore più basso ora riceve un Bottino Oro. Il Piccolo Abitante (valore 2) vince il round e ottiene un Bottino Argento. Sia il Golem sia il Goblin (valore 3) vincono un Bottino Oro.

Goblin Esplosivo



- **Valore di Combattimento: 3**
- **Capacità:** Subito dopo aver ingaggiato questa carta, **pesca un segnalino Bottino del Goblin** e collocalo a faccia in su davanti a te.

Ulisse ingaggia un Goblin Esplosivo e pesca immediatamente un segnalino Bottino del Goblin, collocandolo a faccia in su davanti a sé.



Rana Evocatrice



- **Valore di Combattimento: 3**
- **Capacità:** **Il primo giocatore** a ingaggiare questa carta **colloca** immediatamente **il segnalino Evoca Rana Gigante** su di essa. **Il suo valore diventa 5.** Qualsiasi altra Rana Evocatrice giocata in questo round non attiverà la sua capacità e manterrà il valore 3. Alla fine del round, il segnalino viene rimesso al centro del tavolo.

Ulisse è il primo giocatore a ingaggiare una Rana Evocatrice. Colloca il segnalino Evoca Rana Gigante su di essa incrementando così il suo valore a 5. Qualsiasi Rana Evocatrice giocata in seguito nello stesso round manterrà il valore 3.



EZ



- **Valore di Combattimento: 4**
- **Capacità:** Quando ingaggi questa carta, scegli una direzione: sinistra o destra. Tutti i giocatori (incluso te stesso) che hanno già ingaggiato una carta devono **passare quella carta al giocatore accanto a loro** nella direzione che hai scelto. Se sei il primo giocatore, l'effetto non si innesca.



Ulisse ingaggia EZ e sceglie "a sinistra". Tutti i giocatori che hanno già ingaggiato una carta passano quella carta al giocatore alla loro sinistra (che ha già giocato a sua volta).

Mago della Luce



- **Valore di Combattimento: 4**
- **Capacità:** Il Mago della Luce **vince tutte le parità** alla fine del round. Si classifica al di sopra di tutti gli altri giocatori che sono in parità con lui.



Ulisse gioca un Mago della Luce. Alla fine del round, è in parità con due EZ. Poiché il Mago della Luce vince in caso di parità, Ulisse prende un Bottino Oro. Gli EZ prendono un Bottino Argento ciascuno.
Il Corvo Lich, di valore 1, arriva ultimo.



Ricorda:
Ogni carta è importante.
Ogni decisione può ribaltare le sorti della partita.
Ti diamo il benvenuto all'Arena delle Mille Maschere.

Riconoscimenti

Un gioco di Florian Fay
Illustrazioni di David Sitbon
Progettazione grafica di David Sitbon e Ulric Maes
Impaginazione di Tia Pernici
Testo tecnico e narrativo di Emmanuel Beltrando
Produzione di Marine Nouvel e Emmanuel Beltrando

Edizione Italiana Asmodee

Traduzione: Chiara Turchi
Revisione: Sara Conato, Chiara Turchi
Adattamento Grafico: Mario Brunelli, Deborah Dicuonzo
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini