



◆ SCOPO DEL GIOCO

**Mantieni almeno un Evocatore in vita.
Se i tuoi due Evocatori muoiono, perdi.**

◆ PREPARAZIONE

- Un mazzo di 50 carte per giocatore.
- Due Evocatori, scoperti davanti a te.
- Il primo giocatore è sorteggiato.

PRIMO GIOCATORE

6 carte, 2 monete, inizia dalla fase 3

SECONDO GIOCATORE

4 carte, 1 moneta

◆ IL TURNO, 7 FASI IN QUESTO ORDINE

1 RISVEGLIO

Raddrizza tutte le tue carte, tranne le Porte.

2 RISTORO

Pesca 2 carte e guadagna 1 moneta, OPPURE pesca 1 carta e guadagna 2 monete.

3 PRIMA EVOCAZIONE

Effetti costanti. Gioca 1 Livello sull'Evocatore che preferisci (solo nel tuo turno). Inclina SEMPRE PER PRIMO il tuo Evocatore per evocare o usare una competenza, poi spendi i tuoi Livelli per il resto.

4 DICHIARAZIONE DI ATTACCO

Dichiari al tuo avversario che entri nella fase di attacco.

5 COMBATTIMENTO

Puoi dichiarare, se lo desideri, le tue creature attaccanti. Vedi il combattimento qui sotto.

6 SECONDA EVOCAZIONE

Come la fase 3: Evocatore inclinato per primo, poi i Livelli.

7 FINE TURNO

Annunci la fine del tuo turno.

Una creatura evocata in questo turno non può attaccare (male da evocazione), MA può bloccare, usare le sue azioni una volta per turno e i suoi effetti.

◆ IL COMBATTIMENTO, IN 3 TEMPI

ATTACCARE

Ogni attaccante dichiarata DEVE essere inclinata. Inclinata, non può bloccare finché non è raddrizzata.

BLOCCARE

L'avversario PUÒ dichiarare un bloccante per attaccante, indicando chi blocca chi. I piani terrestre e celeste determinano chi può bloccare chi.

RISOLVERE

L'avversario sceglie l'ordine di risoluzione dei combattimenti, uno alla volta.

◆ IL LANCIO DELLA MONETA

TOSS

Alcune Abilità attive si decidono a testa o croce: Successo o Fallimento. Il giocatore attivo lancia la moneta a vista di tutti, il risultato è definitivo.

◆ PRIORITÀ E PILA

- 1 Ogni effetto, azione o competenza che attivi apre una risposta: il tuo avversario può giocare carte Imminenti, azioni o competenze di Evocatore.
- 2 Se risponde, puoi rispondere a tua volta allo stesso modo. Al 4° livello di risposta, l'avversario può ribattere solo con carte Imminenti.
- 3 Quando nessuno risponde più, la pila si risolve dal più recente al più antico, senza altro scambio.

◆ I 9 TIPI DI CARTA

Il logo in alto sulla carta dice quando si gioca, se resta in gioco e se si raddrizza al Risveglio.



LIVELLO

Una volta per turno, nel tuo turno. Si raddrizza.



CREATURA

Nel tuo turno. Resta in gioco. Si raddrizza.



CREATURA IMMINE NTE

In entrambi i turni. Resta in gioco. Si raddrizza.



INCANTESIMO

Nel tuo turno. Resta in gioco.



INCANTESIMO IMMINE NTE

In entrambi i turni. Resta in gioco.



PORTA

Nel tuo turno. Resta in gioco. NON si raddrizza.



PORTA CREATURA

Nel tuo turno. Resta in gioco. Si raddrizza.



PORTA IMMINE NTE

In entrambi i turni. Resta in gioco. NON si raddrizza.



IMMINE NTE

In entrambi i turni. Va al Cimitero una volta risolta.

◆ ABILITÀ PASSIVE

Si applicano da sole, senza attivazione. In blu sulle schede ufficiali.



VANTAGGIO

Se dovesse infliggere danni da combattimento a un Evocatore, il suo controllore sceglie quale Evocatore li subisce.



CARAMELLA

Questa carta è anche di tipo Caramella.



COSTANZA

Non può ricevere Cariche -X/-X.



DISTANZA

Bloccabile solo da una Creatura con Distanza o da una Porta sullo stesso piano, o tramite Gittata.



ASSORBIMENTO

Bloccata e sopravvissuta: guadagna una Carica +1/+1 dopo il Combattimento.



ELETTRICO

Questa carta è anche di tipo Elettrico.



INSIEME

Costa 2 punti evocazione, 1 da ogni Evocatore.



EQUIPAGGIAMENTO

Legata alla carta equipaggiata: la segue in mano, al Cimitero o in Esclusione.



FUOCO

Questa carta è anche di tipo Fuoco.



ORDA

In difesa, blocca un attaccante in più finché l'attacco cumulato delle attaccanti già bloccate resta inferiore alla sua difesa.



IMMUNITÀ

Non può essere infettata da una malattia.



MALATTIA

I suoi Effetti sono malattie.



MORPHING

All'arrivo, copia il bersaglio indicato nell'Effetto.



MULTIBERSAGLIO

Le sue Azioni possono essere riattivate a volontà ripagando il costo, bersaglio modificabile. Prezzo fisso.



CIBO

Questa carta è di tipo Cibo.



PASSAMURI

Non può essere né bloccata né influenzata da una Porta.



PELLE DI FERRO

Quando blocca, guadagna una Carica +1/+1 dopo il Combattimento.



PERFORAZIONE

Attaccante bloccata: infligge al controllore del bloccante la differenza attacco meno difesa.



VELENO

Solo Cibo. All'inizio della fase di Evocazione del suo controllore, uno dei suoi Evocatori perde 1 PV per carta avvelenata.



GITTATA

Può bloccare qualsiasi carta che non sia Imbloccabile.



PREZZO FISSO

Il costo delle sue Azioni non può essere modificato.



RIPOSTA

Quando blocca, il suo attacco base è raddoppiato per quel combattimento.



SANGUINAMENTO

Bloccata e sopravvissuta: il bloccante guadagna una Carica -1/-1 dopo il Combattimento.



VELOCITÀ

Può attaccare nel turno in cui arriva, ma il suo attacco stampato scende a 0 (le Cariche +1/+1 contano).



VOLO

È sul piano Celeste.

◆ ABILITÀ ATTIVE

Richiedono un'attivazione, il più delle volte decisa da un lancio di moneta. In rosso sulle schede ufficiali.



CLONAZIONE

Successo: duplica questa creatura. Fallimento: distruggila. Solo nel tuo turno.



DIVERSIONE

Successo: la Creatura bersaglio non può difendere in questo turno. Solo prima del Combattimento.



ESUMAZIONE

Successo: una tua creatura guadagna +1/+1 (+2/+2 se Zombie). Quando questa creatura è Distrutta.



POSSESSIONE

Successo: dopo il Combattimento, prendi il controllo di una Creatura avversaria che vi ha partecipato fino al prossimo turno del suo proprietario. Quando attacca o ha bloccato.



RABBIA

Successo: +1/+1, e rilanci finché hai Successo, +1/+1 per Successo. Rimosse a fine turno.



RIANIMAZIONE

Successo: resta in gioco, Reinizializzata, +1/+1. Distrutta di nuovo: Esclusa. Quando è Distrutta.



RITORNO

La carta in questione torna nella mano del suo proprietario.

◆ GLOSSARIO MINIMO

Inclinare girare una carta: ha agito.

Raddrizzare rimetterla dritta, al Risveglio.

Cimitero carte risolte o distrutte.

Escludere rimuovere definitivamente dalla partita.

Carica +1/+1 segnalino che aumenta attacco e difesa.

Carica -1/-1 segnalino che li diminuisce.

Imbloccabile non può essere bloccata.

Etere la risorsa del multiverso.