



REGOLE AVANZATE



DOPIO MAZZO DOPIO DIVERTIMENTO

Nel duello che vi troverete ad affrontare sarete molto preparati! Ogni maghetto DEVE avere 2 mazzi a sua disposizione ed unirli!

Regole aggiuntive:

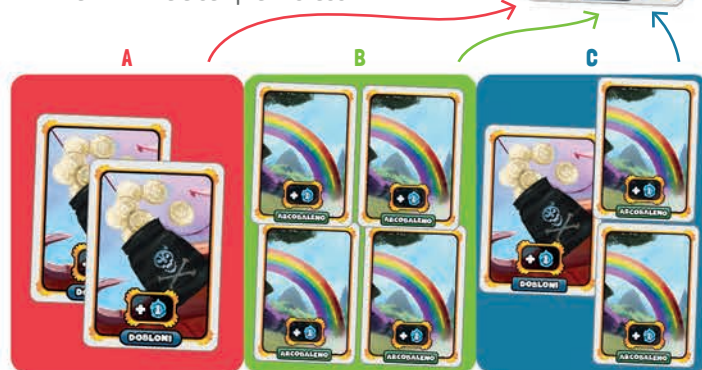
- Ad ogni inizio turno pesca 2 carte
- Attenzione al colore della concentrazione (colore sullo sfondo del nome), ogni punto concentrazione vale per evocare le carte con lo stesso colore e vale mezzo punto concentrazione se usata per evocare creature di un colore differente.
- Hai il doppio dei punti vita (10 +10)



Esempio: Mazzo Pirati + Creature fantastiche
Per evocare una carta del mazzo Pirati che necessita due punti concentrazione avrai bisogno di:

- A 2 Doblioni**
- B 4 Arcobaleni**
- C 1 Doblone + 2 Arcobaleni**

se il tuo mazzo doppio è PIRATI+PIRATI la concentrazione è sempre la stessa!



POTERE DIROMPENTE!

Dopo che giochi una carta potere e la inserisci negli scarti, rimescola il tuo mazzo con la pila degli scarti. Potresti essere così fortunato da riprenderlo il turno successivo o ritrovare le tue creature che erano già state scartate in precedenza.



EQUIPAGGIO IN VIAGGIO

Hai messo in gioco un equipaggiamento e l'hai vincolato ad una creatura.

Se hai una nuova creatura che pensi meriterebbe di più quell'equipaggiamento, Riutilizza la concentrazione necessaria e sposta la carta equipaggiamento sulla creatura scelta.

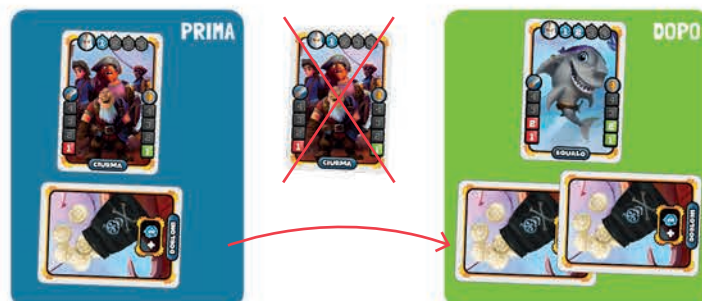


IL TECNICO PIGNOLO

La concentrazione si occupa per ogni carta e non viene mai liberata. Se vuoi liberare dei punti concentrazione, devi scartare delle carte che hai già in gioco che la occupano.

Esempio: Mazzo Pirati

Ci troviamo nel secondo turno: se sei in possesso di una carta concentrazione e hai una concentrazione in gioco occupata dalla Ciurma (COSTO X1) e ora vorresti evocare lo squalo (COSTO X2), libera un punto concentrazione scartando la ciurma ed evoca così lo squalo.



E NELLE ONDE, CHE BARAONDE

Un gioco che riprende tutte le regole sopra: Doppio mazzo, Potere dirompente, equipaggio in viaggio e il tecnico pignolo.

Si pescano 2 carte per turno, se evochi un potere si "resetta" il tuo mazzo, puoi spostare gli equipaggiamenti e devi stare attento alla gestione della tua concentrazione.

I GIGANTI A DUE TESTE (PER 4 GIOCATORI)

Si gioca in due contro due: ogni giocatore (col proprio mazzo) gestisce le sue creature ma i poteri di guarigione possono essere utilizzati sul proprio compagno di gioco.

PROPONI LE TUE REGOLE

Si potrebbero creare molte regole avanzate, se vuoi proporci delle nuove regole intriganti che vuoi condividere, contattaci su info@zambogames.it Le testeremo e poi condivideremo sul nostro sito!