

TASH-KALAR

REGOLAMENTO

FORMA SUPREMA **La Forma Suprema:** Per 2 giocatori o 2 squadre. Ottenete punti per i compiti e per le pedine leggendarie attualmente sulla plancia.

DUELLO **Duello Mortale:** Per 2 giocatori o 2 squadre. Ottenete punti distruggendo le pedine nemiche, evocando creature leggendarie, e quando il vostro avversario invoca un impeto.

MISCHIA **Mischia Mortale:** Per 3 o 4 giocatori. Ottenete punti in un certo colore distruggendo le pedine nemiche o diventando il bersaglio di un impeto. Ottenete punti in un colore a vostra scelta evocando creature leggendarie. Il vostro punteggio finale è determinato dal colore in cui avete il minor numero di punti. Per ciascun colore, una volta per partita, potete usare 1 pedina nemica per aiutarvi a evocare una creatura.

SQUADRE **Gioco a Squadre:** Due squadre da due possono giocare alla Forma Suprema o a un Duello Mortale. Ciascuna squadra ha pedine di un solo colore. I compagni di squadra hanno ognuno il proprio mazzo, con le 6 carte in fondo girate in orizzontale. Avete solo carte orizzontali e un innesco-di-fine-partita. Condividete le leggende della vostra squadra. Potete passare il controllo del vostro turno al vostro compagno di squadra.

PREPARAZIONE

× Piazzate la plancia al centro del tavolo. Usate il lato con le caselle centrali evidenziate per la Forma Suprema. Usate l'altro lato per uno Scontro Mortale.

SQUADRE • I compagni di squadra dovrebbero sedere ai lati opposti della plancia.

× Mischiate il mazzo delle carte Impeto e quello delle leggende. Piazzate ciascun mazzo accanto alla plancia.

× Ciascun giocatore sceglie un colore e prende le corrispondenti carte e pedine.

SQUADRE • I compagni di squadra usano mazzi separati, ma usano pedine di un solo colore.

× Ogni giocatore mischia il proprio mazzo.


SQUADRE • In una partita a squadre, ogni giocatore gira le ultime 6 carte del proprio mazzo in orizzontale.

× Scegliete un primo giocatore.

× Ogni giocatore pesca 3 creature dal proprio mazzo, 2 leggende e 1 impeto.

SQUADRE • In una partita a squadre, le leggende sono condivise. Il compagno di squadra che gioca per primo pesca due leggende mentre l'altro no.

FORMA SUPREMA × Preparate la plancia dei compiti e rivelate 2 "compiti attuali" come segue:

- Mescolate i compiti e girateli a faccia in su, uno per uno.
- Ogniqualevolta rivelate un compito avanzato , scartatelo. Continuate così fino a che non avete 3 compiti non-avanzati.

- Se il terzo compito è dello stesso tipo degli altri due (simbolo nell'angolo in alto a sinistra), scartatelo e continuate a pescare fino a che non ottenete un compito non-avanzato di diverso tipo.


- Rimescolate ogni carta scartata nel mazzo.

× Girate la prima carta e lasciatela in cima al mazzo a faccia in su. Questo è il "prossimo compito".

- Se 3 dei 4 compiti a faccia in su hanno lo stesso tipo, spostate in fondo al mazzo la carta in cima e giratene una nuova. Ripetete questo processo fino a che ottenete una carta di tipo diverso.


× La partita inizia senza alcuna pedina sulla plancia.

DUELLO × Preparate la plancia punteggio dei duelli. Ciascun giocatore (o squadra) piazza una pedina sulla casella zero, col lato semplice rivolto verso l'alto.

× Il giocatore che gioca per secondo (o quarto in una partita a squadre) piazza una pedina semplice di ciascun colore sulla plancia, su caselle marchiate con .

MISCHIA × Ciascun giocatore prende la plancia punteggio del proprio colore.

× Ciascun giocatore prende 1 pedina da ciascun avversario e la piazza sulla casella zero, col lato eroico rivolto verso l'alto.

× Il giocatore alla destra del primo giocatore piazza 3 pedine semplici di colori diversi sulla plancia, ognuna adiacente a ciascun simbolo . In una partita a 3 giocatori, queste saranno 1 pedina per ciascun giocatore. In una partita a 4 giocatori, queste saranno 1 pedina per ciascun giocatore tranne quello che gioca per secondo.

IL GIOCO

× I giocatori giocano a turno in senso orario, a partire dal primo giocatore.

× A ogni turno avete 2 azioni. Il primo giocatore ha solo un'azione durante il suo primo turno.

× Azioni possibili:

- Piazzare 1 pedina semplice del vostro colore su una qualsiasi casella vuota.

- **Carenza di pedine:** Se non avete pedine rimaste da piazzare, iniziate questa azione riprendendo 1 delle vostre pedine semplici o eroiche; quindi piazzatela sulla plancia come pedina semplice.

- Evocare 1 creatura. (Vedi l'altro lato di questo foglio.)

- Scartare 1 creatura che avete pescato dal mazzo. Se lo fate, potete anche rimettere una o più delle vostre altre carte in fondo ai rispettivi mazzi. Questa azione può essere effettuata solo una volta per turno.

- In una partita a squadre, quando rimettete una carta in fondo al vostro mazzo, giratela in orizzontale. Raddrizzate la carta orizzontale più in alto in modo da avere sempre esattamente 6 carte in orizzontale in fondo al vostro mazzo.

× Le azioni possono essere effettuate in qualsiasi ordine. Potete effettuare più di un'azione "piazzare" o "evocare" in uno stesso turno (ma non più di un'azione "scartare"). Dovete usare tutte le vostre azioni.

× Potete invocare un impeto (vedi l'altro lato di questo foglio) prima o dopo una qualsiasi azione. Invocare un impeto non vi costa alcuna azione.

× Prima di qualsiasi azione o mentre risolvete l'effetto di una carta, potete passare il controllo al vostro compagno di squadra:

- Passate le vostre leggende al vostro compagno.

- Il vostro compagno finisce di risolvere ogni eventuale effetto in sospeso.

- Il vostro compagno di squadra deve usare tutte le vostre azioni rimanenti per piazzare pedine semplici. Il vostro compagno non può usare le azioni rimanenti per evocare creature o scartare. Il vostro compagno non può invocare un impeto durante il vostro turno.

- Una volta che il vostro compagno di squadra ha usato tutte le vostre azioni, siete voi a finire il vostro turno (cioè, calcolando il punteggio e pescando carte). A questo punto, è troppo tardi per invocare un impeto.

× Alla fine del turno, potete completare esattamente 1 dei compiti attuali. Dovete soddisfare i suoi requisiti.

- Rimpiazzatelo con il compito a faccia in su in cima al mazzo. Girate a faccia in su la nuova carta più in alto.

- Se 3 dei 4 compiti a faccia in su hanno lo stesso tipo, spostate in fondo al mazzo la carta in cima e girate quella seguente. Ripetete questo processo fino a che non ottenete una carta di un diverso tipo.

× Al vostro turno, conservate tutte le pedine che distruggete accanto alla plancia.

× Alla fine del vostro turno, ottenete punti per le pedine nemiche distrutte: 2 punti per quelle leggendarie, 1 punto per quelle eroiche, 1 punto per ogni coppia di pedine semplici.

- Non ricevete alcun punto distruggendo le vostre stesse pedine. Non ricevete alcun punto per le pedine nemiche spaiate.

× Ottenete 1 punto anche ogni volta che evocate una leggenda. (Promuovere una pedina eroica non conta come "evocare una leggenda".)

× Durante il vostro turno, conservate le pedine nemiche distrutte accanto alla plancia.

× Alla fine del vostro turno, ottenete punti in ciascun colore delle pedine nemiche distrutte: 2 punti per quelle leggendarie, 1 punto per quelle eroiche, 1 punto per ogni coppia di pedine semplici dello stesso colore.

- Non ricevete alcun punto distruggendo le vostre stesse pedine.

- Se avete 2 o 3 pedine semplici non-appaiate (ciascuna di colore diverso) scegliete uno di quei colori e ottenete in esso 1 punto.

× Ricevete punti in un colore a vostra scelta anche ogni volta che evocate una leggenda. (Promuovere una pedina eroica non conta come "evocare una leggenda".)

× Finite il vostro turno pescando carte fino ad avere in mano 3 creature dal vostro mazzo, 2 leggende e 1 impeto.

- In una partita a squadre, invece di pescare leggende, passate tutte le vostre leggende al vostro compagno di squadra. Pescate fino ad avere in mano 3 creature dal vostro mazzo e 1 impeto. Il vostro compagno pesca fino ad avere 2 leggende in mano.

- Se gli impeti o le leggende finiscono, mischiate la pila degli scarti e create un nuovo mazzo.

- Se pescate l'ultima carta del vostro mazzo, potreste finire con meno di 3 carte in mano. Non rimescolate la pila degli scarti.

LA FINE DEL GIOCO

× La fine del gioco viene innescata quando un giocatore pesca l'ultima carta del proprio mazzo.

- La fine del gioco viene innescata quando un giocatore pesca la sua ultima carta non-orizzontale. I giocatori possono pescare anche le carte orizzontali, se necessario.

× La fine del gioco viene innescata anche se un giocatore ha 9 o più punti alla fine del turno di un qualsiasi giocatore.

- Contate i punti per i compiti completati (dal giocatore o dalla squadra) più 1 punto per ciascuna pedina leggendaria del colore di quel giocatore attualmente sulla plancia. (Non importa in che modo quella pedina sia divenuta leggendaria.)

DUELLO	x	La fine del gioco viene innescata anche se un giocatore raggiunge o sorpassa i 18 punti.
MISCHIA	x	La fine del gioco viene innescata anche se un giocatore ottiene un certo numero di punti in un colore – 12 o più in una partita a 3 giocatori, 10 o più in una partita a 4 giocatori.
	x	Una volta che il turno che ha innescato la fine è completato, il gioco continua in modo che ciascun giocatore ottenga un altro turno, incluso il giocatore il cui turno ha innescato la fine. Quindi la partita finisce.
	x	In una partita con 2 fronti, un giocatore o squadra può anche arrendersi in qualsiasi momento, dando la vittoria all'avversario. In una Mischia Mortale, tuttavia, ai giocatori non è permesso ritirarsi.
FORMA SUPREMA	x	Il giocatore o squadra con più punti vince. Contate i punti per i compiti completati più 1 punto per ciascuna pedina leggendaria attualmente sulla piancia.
DUELLO	x	Il giocatore o squadra con più punti vince.
MISCHIA	x	Il punteggio di ciascun giocatore è dato dal colore in cui ha ottenuto il minor numero di punti. Punteggi più alti battono i punteggi più bassi.
		<ul style="list-style-type: none"> In caso di pareggio, comparate il punteggio di tutti i giocatori appaiati nel colore in cui hanno totalizzato il secondo punteggio più basso. (In una partita a 4 giocatori, potete spezzare ulteriori pareggi considerando il colore rimanente di ciascun giocatore.)
	x	Se c'è (ancora) un pareggio, i metodi di spareggio sono, in quest'ordine: numero di pedine promosse sulla piancia, quindi numero totale di pedine sulla piancia.
		<ul style="list-style-type: none"> Se c'è ancora pareggio, esso permane.

EVOCARE UNA CREATURA

- Per evocare una creatura, usate 1 azione e fate quanto segue:
 - Prendete la carta dalla vostra mano e poggiatela sul tavolo.
 - Mostrate le vostre pedine sulla piancia che corrispondono allo schema sulla carta:
 - Lo schema può essere ruotato (di 90, 180 o 270 gradi). Anche immagini speculari o ribaltate contano come una corrispondenza corretta.
 - Le pedine usate per evocare la creatura possono essere dello stesso grado di quelle raffigurate nello schema o di grado superiore.
 - Le caselle vuote riportate nello schema non devono necessariamente essere vuote sulla piancia.
 - Piazzate una pedina del grado indicato (angolo superiore sinistro della carta) sulla casella indicata dal bordo bianco nello schema.
 - Questa casella può essere vuota, a meno che lo schema dica che deve essere occupata da uno dei vostri pezzi.
 - Se la casella è occupata da una pedina di grado uguale o inferiore, distruggete quella pedina quando piazzate la nuova pedina sulla casella.
 - Se la casella è occupata da una pedina di grado superiore, non potete evocare la creatura. Dovrete rifare l'azione.
 - Carenza di pedine: se tutte le vostre pedine di quel tipo sono già sulla piancia, potrete comunque essere in grado di evocare quella creatura. Queste regole si applicano solo in caso di carenza di pedine:
 - Se l'evocazione è su una casella occupata da una pedina del tipo di cui avete bisogno (sia che sia richiesto dallo schema o no) usate quella pedina come la creatura appena evocata. (Giratela sul lato del grado corretto, se necessario.)
 - Se no, potete riprendere una pedina che non sia richiesta dallo schema e usarla come nuova pedina.
 - Se nessuna di queste opzioni è possibile, non potete evocare la creatura.
 - Una volta che la nuova pedina è sulla piancia, risolvete l'effetto riportato sulla carta.
 - Dopo aver risolto l'effetto, scartate la carta.

MISCHIA	x	Per ciascun colore nemico, potete fare 1 evocazione improvvisata per partita: <ul style="list-style-type: none"> Scegliete un colore nemico. Sulla vostra piancia punteggio, girate quella pedina dal lato eroico a quello semplice. Non potrete fare di nuovo un'evocazione improvvisata con quel colore in questa partita. Scegliete 1 pedina di quel colore sulla piancia e usatela per evocare la creatura come se fosse una vostra pedina dello stesso grado. Questo vantaggio si applica solo a una creatura, non a qualsiasi creatura che doveste evocare in seguito. La pedina nemica non cambia colore. Mentre risolvete l'effetto, conta come una pedina nemica (tuttavia conta anche come una pedina che è stata usata per evocare la vostra creatura). Per ciascuna creatura che evocate, solo 1 pedina nemica può essere usata in questo modo.
---------	---	---

INVOCARE UN IMPETO

- Potete invocare un impeto durante il vostro turno, prima o dopo una qualsiasi azione.
- Per invocare un impeto, dovete soddisfare almeno uno dei suoi requisiti:
 - Soddisfate il criterio superiore se il vostro avversario ha sulla piancia quel numero in più di pedine (eroiche o leggendarie) rispetto a voi.
 - Soddisfate il criterio inferiore se il vostro avversario ha sulla piancia quel numero in più di pedine (in totale) rispetto a voi.

		<ul style="list-style-type: none"> In una Mischia Mortale, scegliete l'avversario a cui volete compararvi quando invocate un impeto. 	MISCHIA
x		Se soddisfatte il criterio superiore, risolvete l'effetto superiore. Se soddisfatte il criterio inferiore, risolvete l'effetto inferiore. Se li soddisfatte entrambi, risolvete prima l'effetto superiore, poi quello inferiore.	
x		Una volta che la carta è stata risolta, scartatela.	
x		Quando invocate un impeto in un Duello Mortale, il vostro avversario ottiene 1 punto (non importa se abbiate soddisfatto un criterio solo o entrambi).	DUELLO
x		Quando invocate un impeto in una Mischia Mortale, l'avversario a cui avete scelto di compararvi ottiene 1 punto nel vostro colore (non importa se abbiate soddisfatto un criterio solo o entrambi).	MISCHIA

RISOLVERE GLI EFFETTI DI CREATURE E IMPETI

- Nessun'altra azione può essere effettuata e nessun impeto può essere invocato fino a che l'intero effetto della carta non è stato risolto.
 - Potete passare il controllo al vostro compagno di squadra anche nel bel mezzo di un effetto. Il vostro compagno di squadra finirà di risolverlo prima di usare il resto delle vostre azioni.
- Alcune parti di un effetto possono essere opzionali:
 - "Puoi" indica che una certa parte dell'effetto è opzionale.
 - "Fino a" include sempre lo 0.
- Qualsiasi parte che non sia specificata come opzionale è obbligatoria.
- Se un effetto non può essere eseguito completamente, eseguite le parti che possono essere eseguite.
- Quando una carta usa il suo stesso nome, si riferisce alla pedina sulla piancia che rappresenta la creatura evocata.
- Parole chiave:
 - Otteni un'azione: Avete un'azione addizionale in questo turno. (Usare questa azione extra non fa parte della risoluzione dell'effetto.)
 - Pesca una carta extra alla fine del tuo turno: Prima pescate le vostre carte fino a raggiungere il normale limite di 3-2-1 carte, quindi pescate una carta extra del tipo indicato. Nei turni successivi, continuerete a dover pescare fino ai normali limiti, ma non dovrete scartare se avete delle carte in più.
 - Nel caso di carte leggendarie, la carta extra viene pescata dal vostro compagno di squadra.
 - Pedina promossa: una pedina eroica o leggendaria.
 - Pedina non-legendaria: Una pedina semplice o eroica.
 - Pedina nemica: Una pedina appartenente a uno qualsiasi dei vostri avversari.
 - Pedina: Se una pedina non è specificatamente indicata come appartenente a voi o all'avversario, allora l'effetto include la pedina di un qualsiasi giocatore.
 - Casella evidenziata: una casella colorata in uno schema. Se il testo non si riferisce a caselle evidenziate, le caselle colorate nello schema sono semplicemente illustrative.
 - Casella adiacente: una di otto caselle che condividono un lato (ortogonalmente adiacenti) o un angolo (diagonalmente adiacenti) con una certa casella. Se la casella indicata non è specificata, assumete che sia la casella attualmente occupata dalla pedina appena evocata.
 - Distanza: il minor numero di mosse richiesto per andare da una casella a un'altra. Per esempio, le caselle adiacenti sono a distanza 1.
 - Mossa: Una mossa è sempre su una casella adiacente. Una mossa su una casella occupata distrugge la pedina che la occupava precedentemente.
 - Mossa normale: Questo tipo di mossa può essere effettuato solo su una casella vuota od occupata da una pedina di grado inferiore.
 - Mossa di combattimento: Questo tipo di mossa può essere effettuato solo su una casella vuota od occupata da una pedina di grado uguale o inferiore.
 - Balzo normale e balzo di combattimento: Un balzo è come una mossa, ma la casella di destinazione non deve essere necessariamente adiacente. Se non è specificato diversamente, un balzo può essere effettuato su una qualsiasi casella della piancia.
 - Piazza: Come l'azione "piazzare". Tuttavia, se non c'è una pedina del colore o grado specificato disponibile, la pedina non può essere piazzata.
 - Promuovi: Le pedine leggendarie non possono essere promosse. Per promuovere una pedina semplice, giratela sull'altro lato. Per promuovere una pedina eroica, rimpiazzatela con una pedina leggendaria. Se non ce ne sono disponibili, la pedina eroica non può essere promossa.
 - Degrada: Le pedine semplici non possono essere degradate. Per degradare una pedina eroica, giratela sull'altro lato. Per degradare una pedina leggendaria, rimpiazzatela con una pedina eroica. Se non ce ne sono disponibili, la pedina leggendaria non può essere degradata.
 - Distruggi: Per distruggere una pedina, rimuovetela dalla piancia.
 - Converti: Per convertire una pedina nemica, rimpiazzatela con una delle vostre pedine dello stesso rango (a meno che non venga specificato un grado differente).
- Quando tenete traccia di quante pedine nemiche abbiate distrutte, contate le pedine distrutte durante le evocazioni, quelle distrutte con mosse e balzi, quelle distrutte con effetti "distruggi", e quelle convertite. Né la promozione né la degradazione contano come distruzione di una pedina.
- Qualsiasi pedina rimossa dalla piancia deve essere restituita al suo proprietario.