

GOD OF WAR[®]

IL GIOCO DI CARTE



REGOLAMENTO



INDICE

INTRODUZIONE	2
PANORAMICA	2
CONTENUTO	3
PREPARAZIONE	4
SCENARI	6
OBIETTIVO	6
SVOLGIMENTO DEL GIOCO	6
FASE DI PREPARAZIONE	6
FASE DI ATTIVAZIONE	6
ATTIVAZIONE DELL'EROE	6
♦ MUOVERSI	7
♦ GIOCARE CARTE AZIONE	7
» CARTE AZIONE	7
» ATTACCO	8
♦ USARE LA CAPACITÀ RABBIA	8
♦ INTERAGIRE	8
ATTIVAZIONE DELLO SCENARIO	9
♦ SFINIMENTO	9
FASE DI ATTIVAZIONE EXTRA DELLO SCENARIO	10
FASE MIGLIORIA	10
CONDIZIONI PER GIRARE LA CARTA	11
COMPLETARE LE MISSIONI	12
CARTE TRACCIA	13
CRISTALLO ESPLOSIVO	13
GIOCO IN MODALITÀ SOLITARIO	13
LIMITE DI MANO	13
EROI	14
RICONOSCIMENTI	15
RIEPILOGO	16

INTRODUZIONE

Le mistiche Norne, padrone del fato e veggenti di possibili futuri, sanno che il Ragnarök è alle porte. Sperando di trovare un modo per sopravvivere alla distruzione, scrutano nel pozzo del Fato e tra le sue varie possibilità per il futuro, che consente il verificarsi di vari avvenimenti. Ogni Norna prende il controllo di uno dei protagonisti principali che il fato ha legato al Ragnarök, guidandone le azioni e le decisioni durante la visione. Il destino degli Dèi e dei mortali è in gioco, spetta ai giocatori esplorare i futuri possibili e trovare i segreti per sopravvivere alla fine dei giorni.



Il gioco è parte integrante dell'esperienza umana. Tuttavia, spesso la sua importanza non viene percepita a fondo o viene addirittura sminuita.

I videogiochi mi hanno aperto la mente, proiettandola verso infinite possibilità creative. La meraviglia che ho provato la prima volta che ho visto quei frammenti digitali luminosi rispondere ai miei comandi, mi ha segnato profondamente.

Comunque, per quanto mi riguarda, i giochi da tavolo mi hanno dato un senso di unione e comunità quando mi sentivo completamente scollegato da ciò che tutti consideravano normale o divertente. Mi hanno permesso di trovare altre persone con i miei stessi interessi. Ma non hanno solamente unito coloro che si trovano al di fuori del circolo sociale, che non dedicano il fine settimana allo sport e alle feste. Sono stati anche il punto di partenza per la creazione di grandi storie che ricorderemo per tutta la vita... storie di eroi, mostri, trionfo, gioco di squadra, amore e sconfitta.

I giochi non mi hanno salvato la vita, ma sicuramente hanno illuminato il percorso per una vita che ancora non credevo possibile.

Cory Barlog

Direttore Creativo, Studio di Santa Monica

PANORAMICA

In *God of War: Il Gioco di Carte*, da 1 a 4 giocatori prendono il controllo degli Eroi sotto la guida delle Norne nel tentativo di fermare il Ragnarök. Insieme, devono affrontare le diverse Missioni rappresentate dalle carte Scenario, affrontare gli avvenimenti speciali e sconfiggere i Nemici durante il viaggio verso l'ultima sfida: il Boss Finale. Vincere una partita significa che i giocatori hanno trovato il modo di condizionare il fato e sopravvivere al Ragnarök. Perdere significa che le Norne hanno visto soltanto la strada che porta alla distruzione.

CONTENUTO



« 6 PEDINE EROE E
6 PIEDISTALLI IN PLASTICA »



« 2 SEGNALINI FREYA »

« 6 SEGNALINI STORDIMENTO »



« 1 DADO NEMICO »



« 20 SEGNALINI COMUNI »



« 10 SEGNALINI MORTE »



« 5 INDICATORI RABBIA »

« 12 SEGNALINI LIMITE DI MANO »



« 1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE »



« 44 SEGNALINI DANNO
SUDDIVISI IN 3 DIVERSI VALORI »



« 92 CARTE SCENARIO
SUDDIVISE IN 10 SCENARI »



« 6 CARTE MISSIONE »



« 4 CARTE BOSS FINALE »



« 5 PLANCE EROE »

« 70 CARTE INIZIALI
14 PER OGNI GIOCATORE »



« 88 CARTE MIGLIORIA »



« 10 CARTE STORDIMENTO »



« 10 CARTE AVVELENAMENTO »



« 10 CARTE CRISTALLO ESPLOSIVO »



« 158 CARTE AZIONE »

PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore sceglie un Eroe e prende la plancia Eroe, le carte Iniziali e la pedina Eroe corrispondenti. Verificate che ogni pedina Eroe sia fissata a un piedistallo. Rimettete nella scatola le plance, le carte Iniziali e le pedine rimanenti.

Nota: Le plance di Kratos, Atreus e Mimir hanno due lati, con la Modalità in Solitario indicata sul retro. Vedere pagina 13 per le regole della Modalità in Solitario.

2. Ogni giocatore mescola le proprie carte Iniziali e le ripone in un mazzo a faccia in giù accanto alla propria plancia Eroe.
3. Ogni giocatore colloca un indicatore Rabbia sulla casella "0" del tracciato della Capacità Rabbia sulla propria plancia Eroe.

Nota: Se un giocatore sceglie Freya, deve anche prendere entrambi i segnalini Freya.

4. Mescolate le carte Missione, pescatene 3 e collocatele a faccia in su, formando una piramide rovesciata.

5. Prendete il mazzo delle carte Scenario che corrisponde al numero indicato sulla carta Missione più in basso e disponetele come segue:

- ◆ Create una fila di carte in alto, disponendole a faccia in su da sinistra a destra, come indicato dalla posizione del ◇ sulla Sequenza della carta (immagine a destra).

- ◆ Dopodiché, create una fila di carte al di sotto della prima fila, seguendo la stessa procedura.

6. Mescolate le carte Boss Finale, pescatene 3 e collocatele sul livello più alto della piramide, come mostrato. Rimettete nella scatola tutte le carte Missione e Boss Finali rimanenti.

7. Mescolate le carte Miglioria e create un mazzo a faccia in giù accanto alle carte Scenario.

8. Prendete le carte Stordimento e create un mazzo a faccia in su accanto alle carte Scenario, poi fate lo stesso con le carte Avvelenamento e le carte Cristallo Esplosivo.

9. Create riserve suddivise di segnalini Danno, Stordimento, Morte, Limite di Mano e Comuni, a portata di mano di tutti i giocatori.

10. Collocate il dado Nemico vicino all'area di gioco.

11. L'ultimo giocatore ad avere giocato a un'edizione qualsiasi del videogioco *God of War* prende il segnalino Primo Giocatore e colloca la propria pedina rivolta verso una carta Scenario qualsiasi della fila in basso. Gli altri giocatori collocano la propria pedina procedendo in senso orario. Non possono esserci più di 2 pedine (in fila) di fronte a ogni carta Scenario (vedere pagina 7 per dettagli).

Nota: Se questa è la prima partita, è consigliabile usare la Missione 1 – I Viandanti, e collocare 1 pedina rivolta verso ogni carta Scenario da sinistra a destra partendo dalla carta Scenario più a sinistra.



La Sequenza su ogni carta Scenario indica la posizione in cui essa va disposta nella preparazione dello Scenario. La sua posizione sulla carta (in alto o in basso) indica se la carta va collocata sulla fila in alto o in basso. Il ◇ indica qual è il fronte della carta e ◆ ne indica il retro.



Adesso siete pronti per iniziare!

<p>8</p> <p>ERIK THUND HNEZZYR</p> <p>Bata e Guati parrano Dea Luur un di un mazzetto d'oro con l'immagine di un drago. Puoi usarlo per scattare il personaggio di Eriq e scattare il personaggio di Guati e scattare il personaggio di Guati e scattare il personaggio di Guati.</p> <p>REGOLE SPECIALI Ogni volta che Eriq e Guati scattano con un Nemico indipendente, il loro personaggio scatta.</p> <p>CONDIZIONI DI VITTORIA Scattare la testa per scattare il personaggio di Eriq.</p>	<p>9</p> <p>CONVITTORE MAGNI e MODI</p> <p>Agli di Thy, convitto e mazzetto d'oro. Puoi usarlo per scattare il personaggio di Magni e scattare il personaggio di Modi. Puoi usarlo per scattare il personaggio di Magni e scattare il personaggio di Modi.</p> <p>REGOLE SPECIALI Ogni volta che Magni e Modi scattano con un Nemico indipendente, il loro personaggio scatta.</p> <p>CONDIZIONI DI VITTORIA Scattare Magni e Modi.</p>	<p>7</p> <p>ERIK THUND IL PERSONO DI BALBUR</p> <p>Solo gli occhi vengono a scattare. Alla mano di Balbur e scattare il personaggio di Balbur. Puoi usarlo per scattare il personaggio di Balbur e scattare il personaggio di Balbur.</p> <p>REGOLE SPECIALI Ogni volta che Balbur scatta con un Nemico indipendente, il suo personaggio scatta.</p> <p>CONDIZIONI DI VITTORIA Scattare Balbur.</p>
--	---	---



<p>7</p> <p>GREDEL DELLI CENERI E DEL GEDO</p> <p>Per scattare il personaggio di Gredele, il mazzetto d'oro con l'immagine di un drago. Puoi usarlo per scattare il personaggio di Gredele e scattare il personaggio di Gredele.</p> <p>REGOLE SPECIALI Aggiungere il personaggio di Gredele a ogni personaggio.</p> <p>CONDIZIONI DI VITTORIA Scattare Gredele e Gredele.</p>	<p>6</p> <p>I VIANDANTI</p> <p>Quando scattano i personaggi, ogni personaggio scatta. Puoi usarlo per scattare il personaggio di Magni e scattare il personaggio di Modi.</p> <p>REGOLE SPECIALI Ogni volta che Magni e Modi scattano con un Nemico indipendente, il loro personaggio scatta.</p> <p>CONDIZIONI DI VITTORIA Scattare Magni e Modi.</p>
--	--

4

ALFNEIM

Storaggio di Alfnheim di scattare il personaggio di Alfnheim e scattare il personaggio di Alfnheim. Puoi usarlo per scattare il personaggio di Alfnheim e scattare il personaggio di Alfnheim.

CONDIZIONI DI VITTORIA
Scattare Alfnheim e Alfnheim.

<p>CARTA STATUS</p> <p>STORBIMENTO</p> <p>Quando peschi questa carta, scattala immediatamente.</p> <p>Alta fra di questo personaggio. Quando scattano i personaggi, ogni personaggio scatta.</p>	<p>CARTA STATUS</p> <p>AVVELENAMENTO</p> <p>Quando peschi questa carta, scattala immediatamente, subito. I Danni e la Pesca. I nuovi carta.</p> <p>Alta fra di questo personaggio. Quando scattano i personaggi, ogni personaggio scatta.</p>
--	---

8

CRISTALLO ESPLOSIVO

Puoi scattare questa carta per scattare il carta.

Alta fra di questo personaggio. Quando scattano i personaggi, ogni personaggio scatta.

5

<p>3</p> <p>1</p> <p>1</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>	<p>3</p> <p>1</p> <p>1</p>	<p>ELFO OSCURO</p> <p>SWARTALQURK</p> <p>50</p> <p>50</p>
<p>3</p> <p>1</p> <p>1</p>	<p>3</p> <p>1</p> <p>1</p>	<p>3</p> <p>1</p> <p>1</p>	<p>L'ARNIA</p> <p>60</p> <p>60</p>

6

BROK E SINDRI

Puoi scattare il personaggio di Brok e scattare il personaggio di Sindri. Puoi usarlo per scattare il personaggio di Brok e scattare il personaggio di Sindri.

REGOLE SPECIALI
Ogni volta che Brok e Sindri scattano con un Nemico indipendente, il loro personaggio scatta.

CONDIZIONI DI VITTORIA
Scattare Brok e Sindri.



8

FREYA

ANTICA MAGIA

Puoi scattare questa carta per scattare il personaggio di Freya. Puoi usarlo per scattare il personaggio di Freya e scattare il personaggio di Freya.

REGOLE SPECIALI
Ogni volta che Freya scatta con un Nemico indipendente, il suo personaggio scatta.

CONDIZIONI DI VITTORIA
Scattare Freya.

9

1

KRATOS

FURIA DI SPARTA

3 al tuo prossimo Attacco e Curati 3 Danni.

10

3

1 2 3 4 5

2

7

ATREUS

UCCELLO DEL TUONO

Infliggi 2 Danni a un massimo di 2 Nemici (non possono essere bloccati).

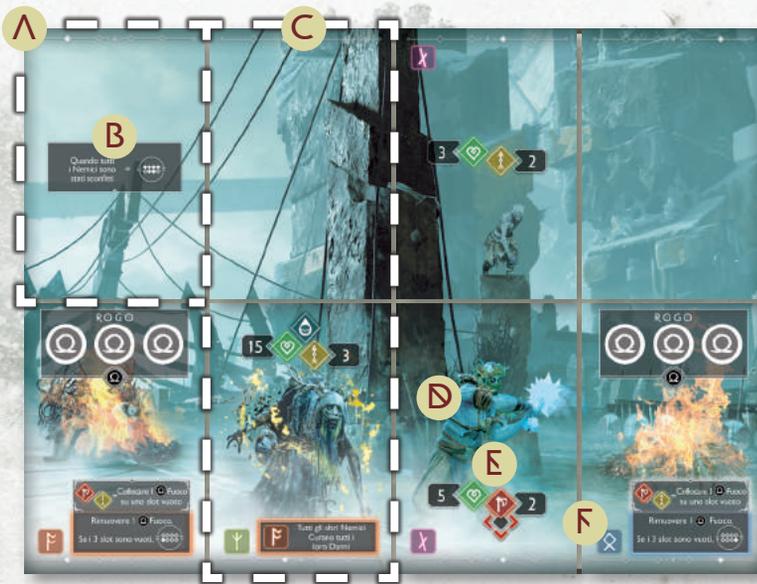
7

1 2 3 4



9

SCENARI



A. Carta Scenario

B. Condizione per Girare la Carta

C. Colonna

D. Nemico

E. Statistiche del Nemico

F. Runa

Nel corso della partita gli Eroi affronteranno diverse sfide, combatteranno Nemici e supereranno ostacoli negli Scenari. Le azioni degli Eroi cambieranno lo Scenario, girando le carte e introducendo eventi e nuovi mostri.

OBBIETTIVO

God of War: Il Gioco di Carte è un gioco collaborativo: i giocatori vincono o perdono come gruppo. Per vincere la partita, i giocatori devono riuscire a completare due Missioni e a sconfiggere il Boss Finale. I giocatori perdono la partita se, in qualsiasi momento, tutti gli Eroi diventano Sfiniti o se si innesca una Condizione di Sconfitta indicata dalla Missione.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in una serie di round. Ogni round è composto da 4 fasi:

1. Preparazione
2. Attivazione
 - ◆ Attivazione dell'Eroe
 - ◆ Attivazione dello Scenario
3. Attivazione Extra dello Scenario
4. Miglioria

1. FASE DI PREPARAZIONE

Ogni giocatore pesca un ammontare di carte dal proprio mazzo Miglioria pari al proprio limite di mano, che è 7 a inizio partita. Se un giocatore non ha più carte nel mazzo, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo e continua a pescare carte fino al raggiungimento del limite di mano. Ricordate che alcuni effetti del gioco possono modificare il limite di mano dei giocatori (vedere pagina 13).

2. FASE DI ATTIVAZIONE

Questa è la fase principale del gioco, in cui i giocatori interagiscono con lo Scenario, combattono i Nemici e cercano di completare l'obiettivo (o gli obiettivi) della Missione. È anche la fase in cui i Nemici cercano di ostacolare l'avanzamento degli Eroi.

Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge la fase di Attivazione, che prevede due passi:

- ◆ Attivazione dell'Eroe
- ◆ Attivazione dello Scenario

ATTIVAZIONE DELL'EROE

L'Eroe, in qualsiasi ordine, può:

- ◆ Muoversi
- ◆ Giocare carte Azione
- ◆ Usare la Capacità Rabbia
- ◆ Interagire

MUOVERSI

Un Eroe può muoversi in una qualsiasi colonna che abbia almeno uno spazio vuoto. Ogni colonna ha 2 spazi che possono essere occupati dagli Eroi: 1 in posizione anteriore (accanto alla carta Scenario) e 1 in posizione posteriore (dietro all'Eroe in posizione anteriore). Quando si sposta su una colonna diversa assieme a un Alleato (qualsiasi Eroe che non sia il proprio), l'Eroe può scegliere di occupare la posizione anteriore o posteriore. L'Eroe in posizione anteriore subirà sempre i Danni da parte dei Nemici e/o dagli elementi che bersagliano quella colonna (vedere pagina 9). Se su una colonna c'è 1 solo Eroe, quell'Eroe è considerato essere in posizione anteriore.



ESEMPIO: Kratos vorrebbe muoversi nella colonna alla sua destra, ma essendoci già Freya e Brok, non ci sono spazi che possa occupare. Kratos decide quindi di spostarsi nella colonna all'estrema destra. Mette lì la propria pedina e, dopo aver parlato con Atreus, occupa la posizione anteriore. Adesso Sindri è l'unico Eroe nella colonna all'estrema sinistra e quindi occupa la posizione anteriore.

GIOCARE CARTE AZIONE

Durante il proprio turno, un giocatore può giocare quanti carte e set Azione (vedi sotto) desidera (e può) giocare. Dopo avere risolto ogni azione, le carte e/o i set giocati vengono scartati nella pila degli scarti del giocatore. I giocatori possono discutere apertamente delle carte che hanno in mano e pianificare assieme le proprie azioni.

♦ CARTE AZIONE

Esistono 5 tipi diversi di carte Azione: Mischia (carte rosse), Distanza (carte gialle), Difesa (carte blu), Speciale (carte viola) e Numero (carte nere). Alcune carte mostrano una combinazione di più tipi (per esempio Mischia + Numero), e altre carte sono jolly che presentano diverse possibilità di Azione (per esempio, Mischia OPPURE Distanza) che possono essere usate. Ogni volta che un Eroe gioca una carta jolly, deve comunicare quale opzione intende usare.

Per effettuare un'azione , , o , questa deve essere accompagnata da 1 o più Numeri, sulla propria carta o su una combinazione di carte, chiamata set Azione. La forza dell'Azione è data dalla combinazione del valore dei numeri giocati. Questo significa che , , o non possono essere giocate singolarmente, devono essere accompagnate da un Numero.

Mentre le carte e vengono giocate durante il passo di Attivazione dell'Eroe, le carte Difesa vengono usate dai giocatori durante il passo di Attivazione dello Scenario (vedere pagina 9 per dettagli). Le carte Speciali possono essere giocate in qualsiasi momento di un qualsiasi turno.



♦ ATTACCO

Per attaccare un Nemico, un Eroe deve occupare uno spazio nella stessa colonna del proprio bersaglio.

Le azioni  possono bersagliare solo i Nemici sulla fila in basso. Le azioni  possono bersagliare i Nemici sia sulla fila in alto che sulla fila in basso.



Dopo avere effettuato un Attacco, il giocatore tira il dado Nemico per determinare la quantità di Danni che il Nemico è riuscito a bloccare. La differenza tra la forza dell'Attacco e il risultato del dado determina i Danni inflitti al Nemico. Collocate i segnalini Danno sul Nemico per indicare i Danni che ha subito. I Danni inflitti ai Nemici sono cumulativi: quando i segnalini Danno vengono collocati su un Nemico, questi si sommano ad eventuali Danni derivanti da attacchi precedenti e rimangono sul Nemico finché non vengono rimossi da un effetto del gioco o finché il Nemico non viene sconfitto. Quando un Nemico accumula una quantità di Danni pari o superiore alla propria vita  (come indicato sulla carta Scenario, nelle statistiche del Nemico), allora è stato sconfitto. Se la carta Scenario del Nemico mostra , la sua Condizione per Girare la Carta si innesca (vedere pagina 11). Altrimenti, collocate un segnalino Morte sul Nemico per indicare che non può più essere attivato. Sconfiggere Nemici spesso è importante ai fini del completamento di una Missione (vedere Completare le Missioni a pagina 12).



ESEMPIO: Kratos gioca  assieme a  +3 per attaccare il Nemico nella sua colonna. Dal momento che è un Attacco  Kratos può bersagliare il Nemico sulla fila in basso oppure quello sulla fila in alto. Kratos decide di attaccare il Nemico sulla fila in alto e tira il dado Nemico, che fornisce  come risultato, quindi 1 segnalino Danno viene collocato sulla sua carta. Kratos ha ancora altre carte Azione e decide di attaccare di nuovo. Stavolta attacca con  +1/ +1 e  +2, scegliendo l'opzione  +1 della carta per bersagliare lo stesso Nemico, e ottiene una combinazione con forza pari a 3. Dal momento che il dado Nemico fornisce , vengono assegnati altri 3 segnalini Danno al Nemico.

ARMATURA



Alcuni Nemici sono protetti da armatura e quindi non subiscono Danni fino alla sua completa distruzione. Per farlo, un Eroe deve effettuare un singolo Attacco con forza pari o superiore al valore dell'armatura. Quando si attacca l'armatura, non si tira il dado Nemico. Quando l'armatura di un Nemico viene distrutta, collocate un segnalino Comune su di esso per indicare che gli Attacchi successivi influenzeranno normalmente il Nemico.

IMPORTANTE: Se il Nemico ha più di 1 armatura, devono essere distrutte in ordine di valore dal più alto al più basso.

USARE LA CAPACITÀ RABBIA

Ogni Eroe ha una Capacità Rabbia unica che gli consente di svolgere imprese straordinarie. Ogni Attacco effettuato da un Eroe (oppure ogni carta che presenta ) , aumenta la sua Rabbia di 1 (indipendentemente dal fatto che l'attacco abbia inflitto o meno Danni al bersaglio). La Rabbia è indicata sulla plancia dell'Eroe dall'indicatore Rabbia , e quando raggiunge l'ultimo slot Rabbia, l'Eroe può sfruttare la Capacità Rabbia. In qualsiasi momento del proprio turno, un Eroe può usare la propria Capacità Rabbia, se utilizzabile, per realizzarne l'effetto indicato. Dopodiché riporta l'indicatore sullo slot "0" (vedere pagina 14).



ESEMPIO: Ogni Attacco effettuato in questo turno ha aumentato la Rabbia di Kratos di 1, spostando l'indicatore Rabbia da "3" a "5" e raggiungendo l'ultimo slot dell'indicatore. La Furia di Sparta di Kratos è pronta per essere usata e decide di usarla subito, aumentando l'Attacco successivo e curando immediatamente 3 Danni. L'indicatore Rabbia di Kratos torna sullo slot "0".

INTERAGIRE

Utilizzare solo se l'Orco sottostante ha 20 salute o meno



Alcune carte Scenario hanno elementi speciali chiamati Punti di Interazione. Questi punti consentono ai giocatori di interagire con lo Scenario per raggiungere gli obiettivi, ricevere i bonus di attacco, sconfiggere i Nemici, innescare la Condizione per Girare la Carta ecc. Ogni punto ha i propri requisiti. Un Eroe sullo spazio della colonna corrispondente può scartare i requisiti richiesti per attivare l'effetto del punto. Interagire con gli Scenari non aumenta la Rabbia dell'Eroe.

ESEMPIO: Freya decide di interagire con un Punto di Interazione nella sua stessa colonna. L'Orco ora ha solo 18 vita, il requisito richiesto è stato soddisfatto quindi Freya può scartare un'Azione e un'Azione per attivare il Punto di Interazione permettendo ai giocatori di girare le carte Scenario indicate.

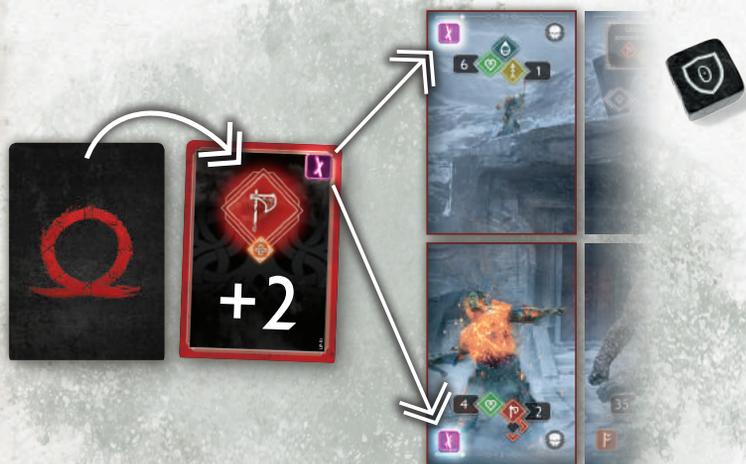


ATTIVAZIONE DELLO SCENARIO



Una volta che l'Attivazione dell'Eroe è stata completata, il giocatore rivela la carta in cima al mazzo delle carte Miglioria per attivare gli elementi dello Scenario. La carta rivelata va posta accanto allo Scenario: questa carta Miglioria potrà essere acquisita successivamente durante la fase Miglioria per migliorare i mazzi degli Eroi. Controllate la Runa presente sulla carta Miglioria rivelata e attivate ogni carta Scenario con la Runa corrispondente.

Se più carte Scenario hanno una Runa corrispondente, risolvete l'attivazione da sinistra a destra, partendo dalla fila in alto e procedendo poi con quella in basso.



ESEMPIO: Freya ha appena completato la sua Attivazione e passa all'Attivazione dello Scenario. Rivela una carta Miglioria dal mazzo, che contiene la Runa X. Controlla che ci siano Rune corrispondenti sullo Scenario e identifica due carte che le contengono: nella colonna all'estrema sinistra, in alto e in basso, entrambe con 1 Nemico che verrà attivato.

Attivare uno Scenario porterà diverse conseguenze in base alla Runa attivata e allo Scenario in gioco: i Nemici potrebbero attaccare, potrebbero essere aggiunte o cambiate regole, gli elementi dello Scenario potrebbero reagire, le carte potrebbero essere girate ecc. Ogni volta che una Runa viene attivata, cercate le statistiche del Nemico e i riquadri di Attivazione che abbiano lo stesso colore della Runa. Quando una carta Scenario con un Nemico viene attivata, quel Nemico attacca. Attenzione: alcune Rune sono custodite all'interno dei riquadri; salvo diversamente specificato, queste Rune non attivano gli attacchi dei Nemici. Controllate le statistiche del Nemico per determinare le caratteristiche dell'attacco:



- A.** Tipo di attacco: in Mischia
- B.** Gli attacchi in Mischia potrebbero bersagliare la colonna a sinistra, a destra e la propria colonna, in base alle direzioni indicate
- C.** Potenza dell'attacco
- D.** Tipo di attacco: a Distanza. Questo attacco bersaglia la colonna più lontana dal Nemico. In caso di parità, i giocatori scelgono il bersaglio tra quelli in parità.
- E.** Capacità del Nemico

Se nella colonna bersaglio c'è più di un Eroe, solo l'Eroe in posizione anteriore subisce l'attacco.

Gli Eroi possono giocare una carta Difesa o un set Azione per provare a difendersi. La differenza tra la forza di Attacco del Nemico e la forza di Difesa determina i Danni inflitti all'Eroe. Collocate i segnalini Danno sulla plancia dell'Eroe per indicare l'entità dei Danni che ha subito. Alcuni attacchi potrebbero innescare gli effetti indicati sulle carte Scenario. Se un Eroe si difende da tutti i Danni a esso indirizzati, l'attacco del Nemico non innesca alcun effetto.



SFINIMENTO

Quando un Eroe ha accumulato Danni pari o superiori alla propria vita, diventa Sfinito. Collocate la relativa pedina sulla plancia corrispondente come promemoria. L'Eroe non può essere utilizzato per il resto di questo Scenario. Gli Eroi Sfiniti:

- Non occupano spazi sullo Scenario
- Non possono più essere Attivati (cioè non possono Muoversi o Attaccare)

Tuttavia, la fase di Attivazione dello Scenario avviene anche per l'Eroe Sfinito (cioè viene rivelata una carta Miglioria e vengono attivate le carte Scenario con Runa corrispondente).

IMPORTANTE: Se tutti gli Eroi in gioco diventano Sfiniti, il gioco termina con una sconfitta!



ESEMPIO: Dopo aver rivelato la carta Miglioria con la Runa , le due carte nella colonna all'estrema sinistra vengono attivate. Il Nemico sulla carta in alto ha un attacco a Distanza con forza 1, e bersaglia Kratos, l'Eroe in posizione anteriore nella colonna più lontana. Kratos gioca  +1 difendendosi efficacemente dai Danni in arrivo. Il Nemico in basso ha un attacco in Mischia con forza 2 e bersaglia Sindri, l'unico Eroe che occupa la stessa colonna, e Freya, l'Eroe nella colonna a destra. Freya gioca  +1  +2 e si difende dall'Attacco. Sindri non ha carte  in mano e subisce 2 Danni, raggiungendo lo 0 e diventando Sfinito. La sua pedina viene rimessa sulla plancia. Sindri non potrà più partecipare in questo Scenario, ma potrà riunirsi al gruppo nel prossimo. Ricordate che i passi di Attivazione dello Scenario avverranno comunque per Sindri, anche dopo essere diventato Sfinito.

CARTE STATUS: STORDIMENTO E AVVELENAMENTO

Alcuni effetti del gioco consentono agli Eroi di Stordire i Nemici. Non è necessario che un Attacco infligga Danni per stordire il bersaglio (ma l'attacco deve comunque essere composto da  o  e ).



Mettete un segnalino Stordimento sul Nemico. Quando si attiva un Nemico stordito, semplicemente si rimuove il segnalino Stordimento invece di attivarlo.



Se l'attacco di un Nemico con  infligge Danni all'Eroe, l'Eroe deve prendere una carta Stordimento e metterla in cima al proprio mazzo. Nei turni successivi, ogni volta che una carta Stordimento viene pescata, deve essere scartata immediatamente.



Se l'attacco di un Nemico con  infligge Danni all'Eroe, l'Eroe deve prendere una carta Avvelenamento e metterla in cima al proprio mazzo. Nei turni successivi, ogni volta che una carta Avvelenamento viene pescata, deve essere scartata immediatamente, l'Eroe subisce 1 Danno e pesca una nuova carta.

Nota: Quando si gioca con Brok e Sindri, il giocatore sceglie quale Eroe subisce Danni.

Le carte Stordimento e Avvelenamento vengono rimosse dal mazzo di un giocatore solo alla fine della Missione o durante la fase Miglioria (vedere sotto).

IMPORTANTE: Quando i Nemici attaccano, Avvelenamento e Stordimento non vengono applicati a meno che il loro Attacco non infligga Danni.

3. FASE DI ATTIVAZIONE EXTRA DELLO SCENARIO

Una volta che tutti i giocatori hanno completato la fase di Attivazione, avviene la fase Attivazione Extra dello Scenario. I giocatori rivelano la carta in cima al mazzo delle carte Miglioria per attivare gli elementi dello Scenario corrispondenti alla Runa.

4. FASE MIGLIORIA

Una volta completata la fase di Attivazione Extra dello Scenario, inizia la fase Miglioria.

Prima di tutto, i giocatori scartano tutte le carte rimanenti nella propria mano.

Poi, partendo dal primo giocatore e seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore (inclusi i giocatori con Eroi Sfiniti) deve scegliere 1 carta Miglioria rivelata e metterla in cima al proprio mazzo. I giocatori possono parlare liberamente per stabilire chi dovrebbe prendere quale carta. In caso di disaccordo, decide il primo giocatore.

I giocatori possono scegliere di rimuovere una carta dalla propria pila degli scarti invece di pescarne una nuova. Queste carte vengono escluse dal gioco e devono essere riposte nella scatola. Anche le carte Status (Stordimento e Avvelenamento) e le carte Cristallo Esplosivo (vedere pagina 13) possono essere rimosse dalla pila degli scarti di un giocatore in questo modo. Se lo fate, rimettete le carte nei rispettivi mazzi.

Mettete le carte Miglioria rimaste a faccia in giù in fondo al mazzo delle carte Miglioria.

IMPORTANTE: Una volta prese da un giocatore, le Rune sulle carte Miglioria non hanno più effetto (cioè non innescano alcun effetto sullo Scenario se giocate da un giocatore).

Infine, passate il segnalino Primo Giocatore al giocatore successivo in senso orario e iniziate un nuovo round.



ESEMPIO: Dopo che tutti gli Eroi sono stati attivati e dopo la fase di Attivazione Extra dello Scenario, il gioco continua con la fase Miglioria. Ci sono 5 carte che possono essere acquisite dagli Eroi. Decidono chi dovrebbe acquisire quale carta e Freya prende la carta Speciale, Atreus la carta Attacco a Distanza, Kratos la carta +4. Mettono le loro nuove carte in cima ai propri mazzi. Brok e Sindri decidono invece di rimuovere 1 carta dalla propria pila degli scarti. Controllano la propria pila degli scarti, scelgono 1 carta e la rimettono nella scatola. Le 2 carte rimaste vengono messe in fondo al mazzo delle carte Miglioria. Il segnalino Primo Giocatore passa da Freya a Brok e Sindri e inizia un nuovo round.

CONDIZIONI PER GIRARE LA CARTA

 : Indica le Condizioni per Girare la Carta presenti su alcune carte Scenario. Quando si raggiungono le Condizioni per Girare la Carta, la carta viene girata mostrandone il retro e rimettendola nella stessa posizione.

Quando viene girata una carta Scenario, tutti i segnalini Danno presenti sulla carta devono essere rimessi su di essa dopo averla girata. Ogni altro segnalino viene rimosso e riposto nella riserva insieme agli altri.

 : Quando presente, è sempre associato a una Condizione per Girare una Carta e determina il gruppo di carte da girare. La fila  rappresenta le carte Scenario e la loro posizione nello Scenario. I diamanti bianchi  e rossi  indicano quali carte devono essere girate mentre i diamanti vuoti  indicano le carte che rimangono così come sono. I diamanti rossi  indicano il retro di ogni carta.

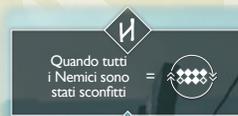
 : Viene girata dopo aver sconfitto il Nemico su questa carta.

 : Viene girata dopo che il Nemico sulla carta effettua il proprio attacco.

 : Viene girata quando tutta l'armatura del Nemico è stata distrutta.

 : Viene girata quando viene rivelata una carta Miglioria con la Runa corrispondente durante la fase di Attivazione dello Scenario.

ELEMENTI DELLO SCENARIO



I Riquadri delle Istruzioni contengono regole speciali che influenzano lo Scenario. Alcune potrebbero avere un'icona che le collega a un Nemico.



Queste aree sono utilizzate per custodire e tenere traccia dei segnalini .



Dopo aver girato una carta Scenario, sul retro possono esserci dei Riquadri Ricompensa. L'Eroe che ha innescato la Condizione per Girare una Carta legge e segue immediatamente le istruzioni del riquadro.

COMPLETARE LE MISSIONI



Quando tutti i Nemici sono stati sconfitti =



ESEMPIO: Durante lo Scenario 4, Helheim, gli Eroi sono riusciti a sconfiggere tutti i Nemici incontrati nello Scenario, innescando la condizione nella colonna all'estrema sinistra: tutte le 4 carte della fila in alto insieme alle 2 carte centrali della fila in basso vengono girate, rivelando 2 nuovi Nemici (1 e 2).

FRONTE



RETRO

TESTO NARRATIVO

OSTACOLO



Per completare una Missione, i giocatori devono rispettare le Condizioni di Vittoria indicate sulla carta Missione attiva.

Quando si raggiungono le Condizioni di Vittoria di una Missione, scartate tutte le carte Scenario in gioco, rimuovete tutti i Danni dagli Eroi, inclusi gli Eroi Sfiniti (che potranno partecipare alla prossima Missione normalmente) e rimuovete tutte le carte Stordimento, Avvelenamento e Cristalli Esplosivi dai mazzi degli Eroi. Riportate tutti gli indicatori Rabbia degli Eroi allo slot "0" sulle rispettive pance.

Dopo aver completato la prima Missione, i giocatori devono scegliere insieme la Missione successiva tra le 2 al di sopra di essa nella piramide. Una volta scelta la seconda Missione, prendete lo Scenario corrispondente e completate la preparazione. Controllate se ci sono Regole Speciali e le Condizioni di Vittoria e Sconfitta. Poi, girate la carta Missione **non scelta** e controllate l'Ostacolo. L'Ostacolo indicato sarà attivo solo durante la seconda Missione ma ogni effetto permanente sarà attivo per il resto della partita, come la rimozione delle carte dal mazzo delle carte Azione.

Una volta completata la seconda Missione, i giocatori devono scegliere uno dei 3 Boss Finali disponibili nella piramide per il confronto finale. Preparate lo Scenario, girate le 2 carte Boss Finali rimaste: entrambi gli Ostacoli verranno applicati al combattimento. I giocatori vincono la partita se riescono a sconfiggere il Boss Finale!



ESEMPIO: Gli Eroi hanno completato con successo la prima Missione e ne iniziano una nuova. Possono andare a Alfheim o combattere contro i Viandanti. Dopo averne parlato, decidono di combattere contro i Viandanti, quindi prendono il mazzo delle carte Scenario 1, controllano le Condizioni di Vittoria (non ci sono specifiche Regole Speciali o Condizioni di Sconfitta per questo Scenario) e iniziano la preparazione. Poi girano la carta Missione Alfheim per controllare l'Ostacolo: tutti i giocatori devono mescolare una carta Avvelenamento nel proprio mazzo.

CARTE TRACCIA



Alcuni Scenari hanno carte segnate con  per tenere traccia della vita di alcuni Nemici. Usate queste carte per custodire i segnalini Danno di quei Nemici.

CRISTALLO ESPLOSIVO

I Cristalli Esplosivi sono risorse che possono essere acquisite in diversi modi negli Scenari. Sono usati nei combattimenti contro i Nemici e per raggiungere gli obiettivi delle Missioni. Ogni volta che si acquisisce un , un Eroe deve prendere una carta Cristallo Esplosivo e metterla in cima al proprio mazzo. I Cristalli Esplosivi vengono rimossi dal mazzo dei giocatori soltanto alla fine della Missione o durante la fase Miglioria (vedere pagina 10).

GIOCO IN MODALITÀ SOLITARIO

Le plance di Kratos, Atreus e Mimir presentano sul retro una Modalità in Solitario del gioco. Durante una partita con un unico giocatore si seguono normalmente la maggior parte delle regole, con alcune eccezioni:

L'Eroe del giocatore sarà sempre Kratos. Si usa la sua plancia sul lato in Solitario. Atreus e Mimir giocheranno come compagni e anche le loro plance devono essere girate dal lato in Solitario. Attenzione: in questa modalità utilizzerete solo la pedina di Kratos.

Mimir e Atreus hanno 2 capacità uniche, ognuna con 2 opzioni. Ogni capacità può essere usata solo una volta per Missione (tranne quando recuperata dalla Capacità Rabbia di Kratos) e il loro uso può essere segnalato collocando dei segnalini Comuni sullo slot corrispondente.

LIMITE DI MANO

Tutti i giocatori iniziano la partita con un limite di mano di 7 carte. Con il progredire della partita, la quantità di carte che un giocatore può tenere in mano può aumentare o diminuire a causa di diversi effetti del gioco. La variazione del Limite di Mano è indicata dai segnalini Limite di Mano a due facce:



 : Indica che il Limite di Mano aumenta di 1

 : Indica che il Limite di Mano diminuisce di 1

KRATOS



La *Furia di Sparta* di Kratos rafforza il suo Attacco successivo e lo Cura, indipendentemente dal fatto che il suo Attacco successivo infligga Danni al bersaglio o meno. La *Furia di Sparta* può influenzare un attacco nei round successivi, fintanto che quello sia il suo Attacco successivo.

Modalità in Solitario: La *Furia di Sparta* di Kratos continua a rafforzare il suo Attacco successivo e lo Cura, ma oltre a questo può recuperare le capacità di Atreus e Mimir.

ATREUS



L'*Uccello del Tuono* di Atreus è particolarmente efficace contro i Nemici minori dato che non vi si oppone il tiro del dado Nemico. *Uccello del Tuono* non è un Attacco di per sé, quindi non può essere combinato con un Attacco normale.

Modalità in Solitario: La prima capacità unica di Atreus può essere un Attacco a Distanza che Stordisce il bersaglio, oppure può aumentare un Attacco di 3. La sua seconda capacità può essere un Attacco a Distanza che colpisce 2 Nemici in qualsiasi carta Scenario (infliggendo gli stessi Danni a entrambi) oppure può essere una carta Difesa +1.

MIMIR



Il fatto che sia una creatura senza corpo lo rende senz'altro un Eroe bizzarro con cui giocare. All'inizio di ogni round abbinare Mimir a un Alleato, che diventa il Trasportatore: mettete la pedina di Mimir accanto al Trasportatore. Mimir non occupa uno spazio nella colonna. Ogni volta che si muove il Trasportatore, Mimir si muove insieme a esso. Lo stesso Eroe può fungere da Trasportatore per diversi round consecutivi. Mimir può assorbire Danni che verrebbero altrimenti inflitti al Trasportatore. In caso di attacchi multipli, è necessario fare questa scelta per ogni Attacco.

Mimir non svolge un turno vero e proprio, ma durante la fase di Attivazione viene comunque pescata e giocata una carta Miglioria per lui (cioè, salta l'Attivazione dell'Eroe ma svolge l'Attivazione dello Scenario). Mimir non può mai Attaccare i Nemici, ma può interagire con i Punti di Interazione degli Scenari. Infine, se il Trasportatore diventa Sfinito, la pedina di Mimir rimane al suo posto fino all'inizio del round successivo.

Modalità in Solitario: La prima capacità di Mimir può essere quella di Curare Kratos di 2 o consentire al giocatore di usare il risultato del dado Nemico per aumentare il proprio Attacco invece di fungere da Difesa per il Nemico. La sua seconda capacità può consentire al giocatore di Muoversi o di guardare le prime 2 carte Miglioria e metterne un qualsiasi numero in fondo al mazzo e/o un qualsiasi numero in cima al mazzo.

FREYA



L'Antica Magia di Freya consente di prevenire i Danni inflitti a un Eroe qualsiasi. È una capacità molto importante che può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta se usata al momento giusto. Ha un limite di 2 segnalini, ma questi possono essere messi su un Eroe qualsiasi, inclusa se stessa.

BROK E SINDRI



Brok e Sindri, i fratelli Huldra, sono controllati da un unico giocatore. Durante ogni round potete muovere una volta Brok e una volta Sindri. Ognuna delle loro pedine occupa un normale spazio di una colonna. Brok e Sindri condividono le stesse carte Azione in mano e durante la fase di Preparazione il giocatore pesca le carte fino a tornare al proprio limite di mano, come tutti gli altri giocatori. Quando si gioca una carta o un set Azione, il giocatore deve dichiarare se vengono usate da Brok o da Sindri e solo l'Eroe scelto può incrementare la propria Capacità Rabbia (se si giocano carte con ) . Brok può usare Equipaggiare su se stesso o su Sindri per usare un  +3. Sindri può usare Armare su se stesso o su Brok per usare un  +3.

Se uno dei due Eroi diventa Sfinito, continuate a giocare con l'altro.

RICONOSCIMENTI

RESPONSABILE DEL
DESIGN DEL GIOCO
Alex Olteanu

DESIGN DEL GIOCO
Fel Barros

REGOLAMENTO MODALITÀ
IN SOLITARIO
Jordy Adan

RESPONSABILE DELLO SVILUPPO
Fabio Hirsch

SVILUPPO
Marco Portugal

RESPONSABILI DELLA PRODUZIONE
Guilherme Goulart e
Isadora Leite

PRODUZIONE
Thiago Aranha, Marcela Fabreti,
Rebecca Ho, Aaron Lurie
e Safuan Tay

ILLUSTRAZIONI
Santa Monica Studios

RESPONSABILE DEL GRAPHIC DESIGN
Gabriel Burghi

PROGETTO GRAFICO
Max Duarte e Júlia Ferrari

TESTI
Eric Kelley

LICENSING
Geoff Skinner

DIRETTORE ARTISTICO
Mathieu Harlaut

DIRETTORE DEL DESIGN
DEL GIOCO
Eric M. Lang

EDITORE
David Preti

PLAYTESTER
Guilherme Andreo, Fábio Atássio,
Beatriz Atienza, Gabriel Barbério,
Beatriz Breim, Fernando Costa, Felipe
Galeno, Guilherme Gil, Henrique Gil,
Ricardo Limonete, Marcelo Mattina,
Gabriel Nepomuceno, Flavio Oota,
Caio Quinta, Euclides Ribeiro,
Daniel Rosini, Rodrigo Sonnesso
e Roberto Toledo

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE: Silvia Salis

REVISIONE: Diana Buraschi, Aurora Casaro

SUPERVISIONE: Massimo Bianchini

ADATTAMENTO GRAFICO: Serena Caggiati



© 2019 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. God of War™
© 2019 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War è un trademark di Sony Interactive
Entertainment America LLC e di Sony Interactive Entertainment Europe. Fabbricato sotto
licenza di Sony Interactive Entertainment America LLC e Sony Interactive Entertainment
Europe. Il logo CMON è un trademark di CMON Global Limited. Nessuna parte di questo
prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. I componenti possono
variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina. God of War è un gioco pubblicato in Italia
da Asmodee Italia Srl, Via della Resistenza, 58 - 42018 San Martino in Rio (RE).
Per qualsiasi informazione scrivete a italia@asmodee.com.

RIEPILOGO

FASE DI PREPARAZIONE

- ◆ Pescate un ammontare di carte pari al vostro limite di mano

FASE DI ATTIVAZIONE

ATTIVAZIONE DELL'EROE

L'Eroe, in qualsiasi ordine, può:

MUOVERSI

- ◆ Muoversi su una qualsiasi colonna che abbia almeno uno spazio vuoto
- ◆ Può muoversi solo una volta per turno

GIOCARE CARTE AZIONE

- ◆ Un Eroe può giocare quante carte e set Azione desidera e/o può
- ◆ Attacco: Un Eroe deve occupare uno spazio nella stessa colonna del proprio bersaglio. Gli attacchi  bersagliano solo i Nemici sulla fila in basso. Gli attacchi  bersagliano i Nemici sulla fila in alto o in basso

USARE LA CAPACITÀ RABBIA

- ◆ Quando si raggiunge l'ultimo slot, la Rabbia è pronta per essere sfruttata. Dopo averla usata, riportare l'indicatore Rabbia sullo slot "0"

INTERAGIRE

- ◆ Scartare i requisiti richiesti per innescare effetti

ATTIVAZIONE DELLO SCENARIO

- ◆ Rivelate una carta Miglioria
- ◆ Attivate le carte Scenario con la Runa corrispondente

FASE DI ATTIVAZIONE EXTRA DELLO SCENARIO

- ◆ Rivelate una carta Miglioria aggiuntiva e attivate le carte Scenario con la Runa corrispondente

FASE MIGLIORIA

- ◆ Scartate le carte rimaste in mano
- ◆ Ogni giocatore prende 1 carta Miglioria o scarta 1 carta dalla propria pila degli scarti
- ◆ Mettete la nuova carta in cima al mazzo

CONDIZIONI DI VITTORIA E SCONFITTA

- ◆ I giocatori vincono se riescono a completare 2 Missioni e a sconfiggere il Boss Finale
- ◆ I giocatori perdono se in qualsiasi momento della partita tutti gli Eroi diventano Sfiniti o se si innesca una Condizione di Sconfitta della Missione

LEGENDA DELLE ICONE



Attacco in Mischia



Cristallo Esplosivo



Attacco a Distanza
(i Nemici bersagliano la
colonna più lontana)



Rabbia



Difesa



Indica carte specifiche



Indica le colonne
bersagliate dall'Attacco
In Mischia del Nemico



Indica quali carte
Scenario vengono girate



Vita del Nemico



Condizione per Girare
una Carta:
Armatura distrutta



Armatura del Nemico



Condizione per Girare
una Carta:
attacco Nemico



Avvelenamento



Condizione per Girare
una Carta:
Nemico sconfitto



Stordimento



Condizione per Girare
una Carta:
Runa attivata



Numero



Segnalino Comune



Attivazione Rune

Carta Traccia del Nemico



Posizione delle carte Scenario