

BLESS[®] RULEBOOK



✧ Indice ✧

	Che cos'è Bless.....	p. 4
I	Per iniziare a giocare.....	p. 5
	Campo di Bless.....	p. 6-7
	Caratteristiche delle Carte.....	p. 8-9
II	Giocare le Carte.....	p. 10-11
	Maledizione.....	p. 12-13
	Preghieria.....	p. 14-15
	Partita - Per iniziare.....	p. 16-17
	Mulligan	p. 18-19
	Il Turno	p. 20-22
III	Calare	p. 23
	Stasi	p. 24
	Attaccare.....	p. 25
	Invocare	p. 26
	Maleizione Pura.....	p. 27
IV	Maledizione Corrotta.....	p. 28
	Scontro	p. 30-32

✧ Indice ✧

Scontro - Strategia	p. 33	
Scontro - Pareggi	p. 34	
Effetto "Vince"	p. 35	IV
Effetto "Vince sempre"	p. 36	
Blessare	p. 37	
Blessare - Offerta	p. 38-39	V
Blessare - Attacco Diretto.....	p. 40	
Fine della Partita	p. 41	
Fine Partita - Consigli.....	p. 42	VI
Vittoria	p. 43	
Regole Specifiche	p. 44-48	
Glossario.....	p. 49-51	
Glossario Alfabetico.....	p. 52-54	VII
Glossario LuceOmbra.....	p. 55-57	

✧ Che cos'è Bless? ✧

◇ Il Gioco:

Bless è un gioco di carte per due giocatori, con un unico mazzo condiviso da 62 carte uniche e che non richiede alcuna preparazione per giocare.

◇ Due modi di usare le carte:

Durante il proprio turno ogni giocatore potrà giocare ogni carte in due modi: come Maledizione, per attaccare e guadagnare ✧ Punti Vittoria ✧, o come Preghiera, per attivare effetti speciali.

◇ Vincere:

Sconfiggendo le carte avversarie, le Maledizioni Blessano, facendo guadagnare al proprietari ✧ Punti Vittoria ✧.

Alla fine della partita, chi ha più ✧ Punti Vittoria ✧ è il vincitore!



✧ Per iniziare a giocare ✧

Per giocare a Bless serve:

- Un Mazzo di Bless



- Un foglietto per segnare i Punti Vittoria

Giuseppe	Vs	Francesco
+2 +1 +1 +3		+3 +1 +2 +3
		+1 

- Un luogo che diventa il Campo da gioco di Bless



FINE. Non serve altro!



✧ Campo di Bless ✧

Il Campo da gioco di Bless è diviso in due lati identici, uno per giocatore.

◇ Lati del campo

Ogni giocatore possiede un proprio lato del Campo composto da:

Zona Preghiera (A) e Zona Maledizione (B)

Le carte, dipendentemente dalla Zona in cui vengono giocate, sono Maledizioni o Preghiere.

L'altare (C)

Il luogo in cui i giocatori conservano le carte che hanno Offerto (coperte).

◇ Zone condivise

Il Vuoto (D)

La pila degli scarti. Si posiziona a faccia in su, è comune ai due giocatori ed è sempre consultabile.

Il mazzo (E)

Il mazzo di gioco da cui entrambi pescano.



❧ Campo di Bless ❧

Giocatore 2

C_2



A_2



B_2



B_1



A_1



E



D



C_1

Giocatore 1



✧ Caratteristiche delle Carte ✧

Le carte di Bless hanno queste caratteristiche:

A - Occhio

E - Effetto Maledizione

B - Nome

F - Tipo Preghiera

C - Karma

G - Effetto Preghiera

D - Forma

◇ Occhio ○

Il valore di forza della carta, durante gli scontri si usa l'Occhio per determinare la carta più forte.

◇ Karma ●

Il numero di ✧Punti Vittoria✧ che la carta fa guadagnare al giocatore quando questa Blessa.

◇ Forma ☀️ 🌙 ☀️

L'archetipo della carta contraddistinto dal simbolo e dal colore della carta (nel Mazzo Luce-Ombra, le Forme sono Luce e Ombra). Le carte duali sono contemporaneamente di entrambe le forme.





H - Nome Illustratore

I - Numero della carta e simbolo del mazzo

✧ Giocare le Carte ✧

Ogni carta di Bless può essere giocata in una delle 2 zone del campo. (Zone p. 6-7)

◇ Maledizione

Se viene giocata nella Zona Maledizione (sopra), diventa una Maledizione.

La Maledizione possiede il suo effetto Maledizione (che è sempre attivo).

Non può usare il suo effetto Preghiera.

Può essere attaccata e può attaccare le altre Maledizioni.

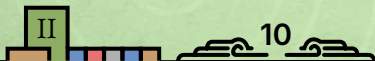
◇ Preghiera

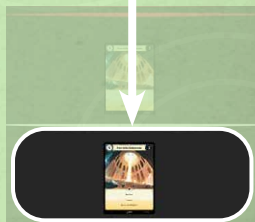
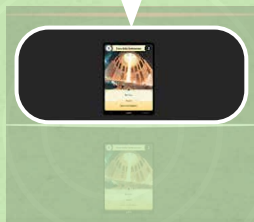
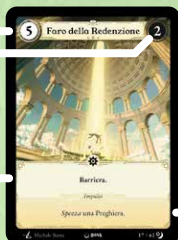
Se viene giocata nella Zona Preghiera (sotto), diventa una Preghiera.

La Preghiera ha indicato una “tipologia di preghiera”, che indica il modo in cui può usare il suo effetto e altre peculiarità.

Non può usare il suo effetto Maledizione.

Non può essere attaccata e non può attaccare.





Le **Maledizioni** combattono tra loro, usando l'Occhio (☉) per scontrarsi e il Karma (☿) per blessare e fare punti.

Ogni **Preghiera** ha un Tipologia di Preghiera (p. 56) che indica il modo in cui l'effetto Preghiera viene usato.

✂ Maledizione ✂

Una Maledizione è una carta di Bless giocata nella Zona Maledizione. (Zone p. 3)

La Maledizione può attaccare o essere attaccata, iniziando così uno scontro (p. 30).

Se dovesse lasciare quella zona del campo (ES: va nel Vuoto o nel Mazzo), non è più una Maledizione ma torna ad essere una semplice carta (potrà essere giocata nuovamente sia come Maledizione che come Preghiera).

L'effetto Maledizione è sempre attivo finché la carta è in campo come Maledizione.



Alcuni effetti possiedono delle Abilità, ovvero singole parole che rappresentano effetti più complessi. (p. 55)

✧ Maledizione ✧

◇ Occhio

Durante uno scontro (p. 30), per determinare la carta più forte, si utilizza l'Occhio.

Più l'Occhio è alto, più la carta è forte durante gli scontri.



◇ Karma

Il Karma serve per determinare quanti Punti Vittoria guadagna il giocatore che possiede la carta.

Quando una Maledizione Blessa (p. 37) il suo proprietario guadagna un numero di Punti Vittoria pari al Karma della Maledizione stessa.



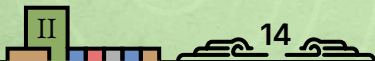
✧ Preghiera ✧

Una Preghiera è una carta di Bless giocata nella Zona Preghere.

Se dovesse lasciare quella zona del campo (ES: va nel Vuoto o nel Mazzo), non è più una Preghiera ma torna ad essere una semplice carta (potrà essere giocata nuovamente sia come Maledizione che come Preghiera).

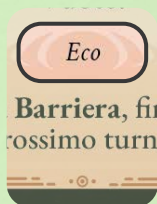
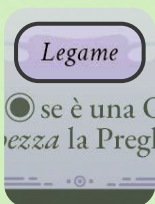
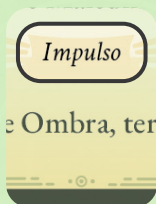


Se lasciando la zona del Campo si posiziona sotto un'altra carta (Legame), rimane una Preghiera.



✧ Preghiera ✧

Ogni Preghiera ha un Tipologia di Preghiera (p. 56) che indica il modo in cui l'effetto Preghiera viene usato e, a volte, anche come bisogna giocare la Preghiera stessa.



La Zona Preghiera non ha un Limite di Preghiere (Limiti p. 48), ma ogni tipologia di Preghiera ha un suo Limite che va rispettato (per una spiegazione più dettagliata degli effetti preghiera del mazzo LuceOmbra vai a p. 55 - Glossario LuceOmbra.)

ES: si possono possedere al massimo 2 Eco.

✧ Partita - Per Iniziare ✧

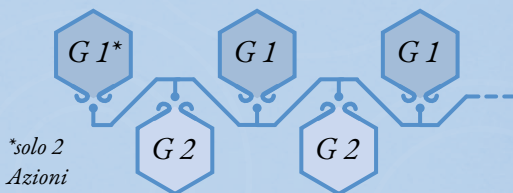
Per iniziare una partita a Bless, seguite i seguenti passaggi:

- ✧ Scegliere con l'avversario quale Mazzo di Bless volete giocare (LuceOmbra, Tuono-Sabbia, ecc..)
- ✧ Mischiare il Mazzo scelto e posizionarlo a lato del tavolo
- ✧ Dare ad entrambi giocatori 4 carte del Mazzo (questa sarà la loro mano iniziale)
- ✧ Scegliere il Primo Giocatore
- ✧ Effettuare un Mulligan
- ✧ Inizia la partita!



❧ Partita - Per Iniziare ❧

In Bless i giocatori si alternano il ruolo di Giocatore Attivo. Il giocatore attivo svolge il suo turno, dopo di che, quando termina il turno, passa il ruolo di Giocatore Attivo all'avversario.



◆ Il Primo Giocatore ◆

Il Primo Giocatore in Bless, è il giocatore che inizierà la partita, facendo il 1° turno di gioco.

Il Primo Giocatore, durante il suo primo turno di gioco, inizierà il turno con 2 Azioni disponibili. Dal turno successivo (quindi dal 1° turno del secondo giocatore), entrambi inizieranno il loro turno con 3 Azioni disponibili.



✧ Mulligan ✧

Il Mulligan in Bless può essere fatto all'inizio della partita (prima del 1° turno) e deve essere fatto durante la fase di Fine Turno di ogni proprio turno.

Come effettuare un Mulligan:

- 1. Il giocatore sceglie un qualunque numero di carte dalla propria mano (anche 0) e le mette temporaneamente da parte**
- 2. Pesca dal Mazzo finché non arriva ad avere 4 carte in mano**
- 3. Mescola nel mazzo le carte messe da parte.**

Si possono avere più di 4 carte in mano durante la partita.



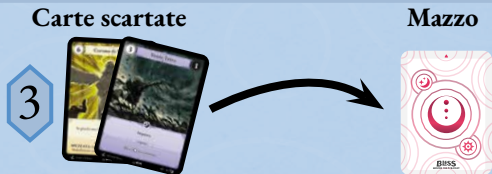
✧ Mulligan ✧



Metti da parte ciò che non vuoi tenere in mano (da 0 a tutte)



Pesca fino ad avere 4 carte in mano



Mescola nel Mazzo le carte messe da parte

Il Turno

Il turno di un giocatore ha le seguenti fasi:

- 1 **Inizio Turno**
Attivazione degli effetti di inizio turno
- 2 **Fase Principale**
3 Azioni disponibili da spendere
- 3 **Fine Turno**
Effetti di fine turno, rimozione automatica Stasi, Mulligan (pescare)

1 Inizio Turno

Durante la fase di Inizio Turno il giocatore attiva (nell'ordine che preferisce) tutti gli effetti che citano "all'inizio del turno".

Ricorda!

Il giocatore del primo turno della partita ha solo due azioni!



Il Turno

2 Fase Principale

Durante la Fase Principale il giocatore spende fino a 3 Azioni nei seguenti modi, con qualunque ordine e con qualunque ripetizione.

Calare.....pag 23

Giocare una carta dalla mano

Rimuovere la Stasi.....pag 24

Permettere ad una maledizione appena calata di attaccare

Attaccare.....pag 25

Effettuare uno scontro con una Maledizione

Invocare.....pag 26

Attivare l'effetto delle preghiere che possono essere invocate



✧ Il Turno ✧

3 Fine Turno

Durante la fase di Fine Turno vengono usati tutti gli effetti che dicono “alla fine del turno”. Viene rimossa la Stasi da tutte le Maledizioni. Il giocatore attivo effettua il Mulligan.

Il giocatore passa automaticamente dalla Fase Principale al Fine Turno quando non ha più Azioni disponibili e/o non può più interagire con il Campo.

Può anche decidere di non spendere le sue Azioni e passare al Fine Turno quando desidera.

Dopo di ciò, l'altro giocatore diventa il Giocatore Attivo ed inizia il suo turno.



✧ Calare ✧

L'Azione Calare, permette al giocatore di spendere 1 Azione per scegliere una tra le carte che ha in Mano e Calarla.

Calare vuol dire Giocare una carta dalla Mano.

Può decidere di calare una carta come Maledizione o come Preghiera (dopo che avrà deciso dove calarla, rimarrà in quella Zona).

Il giocatore quindi spende 1 Azione per Calare 1 carta.

◇ *Differenza tra Giocare e Calare:*

Giocare una carta vuol dire che la carta viene messa sul Campo in qualunque modo, come dal Vuoto, dal Mazzo, e altro.

Quando viene messa sul Campo dalla Mano, allora è Calata, in tutti gli altri casi è solo Giocata.



Stasi

La Stasi è una condizione della Maledizione che le impedisce di attaccare, si applica ad ogni Maledizione quando viene giocata.

La Stasi viene rimossa da tutte le Maledizioni in campo (anche dell'avversario), durante il Fine Turno di ogni giocatore.

La Stasi quindi impedisce alle Maledizioni di attaccare lo stesso turno in cui sono state giocate.

◆ Rimuovere la Stasi ◆

Con l'Azione Rimuovere la Stasi, il giocatore può spendere 1 Azione per rimuovere la Stasi da 1 carta.

Usando quindi 1 Azione per Calare, 1 Azione per rimuovere la Stasi e 1 Azione per attaccare, il giocatore può attaccare con una Maledizione lo stesso turno in cui è stata giocata.

Le Maledizioni in Stasi vengono segnate sul campo mettendole leggermente più indietro rispetto alle Maledizioni non in Stasi.



✧ Attaccare ✧

Con l'Azione Attaccare, il giocatore di turno può spendere 1 Azione per scegliere una propria Maledizione (che può attaccare) e una Maledizione avversaria (che può essere attaccata), dopo di che, inizia lo Scontro tra queste due. (p. 30)

Ogni Maledizione può attaccare al massimo 1 volta per Turno.

◆ Attacco Diretto

Se l'avversario non ha Maledizioni in campo, il giocatore può scegliere come bersaglio dell'attacco il giocatore avversario.

Questa tipologia di attacco, in cui il giocatore attivo sceglie una sua Maledizione che può attaccare come attaccante e il giocatore avversario come bersaglio, si chiama Attacco Diretto. (Blessare - Attacco Diretto p. 40)



✧ Invocare ✧

Con l'Azione Invocare, il giocatore può spendere 1 Azione per scegliere una propria Preghiera con il simbolo dell'Invocazione (◆) e Invocarla, ovvero usare l'effetto speciale di quel tipo di Preghiera.

Ogni Preghiera che può essere Invocata ha un effetto speciale unico, che caratterizza proprio quel tipo di Preghiera.

Ogni Preghiera può essere Invocata al massimo 1 volta per turno.

Nel Mazzo LuceOmbra, l'unica tipologia di Preghiera che può essere Invocata è la Preghiera Eco. L'effetto Invocazione della Preghiera Eco è "Usa il suo effetto". (p. 56)



❖ Maledizione Pura ❖

Le Maledizioni possono essere in due Stati:
Pura o Corrotta.

Quando il giocatore Gioca una carta come Maledizione, questa è Pura.

Una Maledizione Pura è orientata verticalmente.



Una Maledizione Pura diventa Corrotta quando viene attaccata da una Maledizione avversaria, oppure quando perde uno Scontro.

✂ Maledizione Corrotta ✂

Una Maledizione Corrotta è orientata orizzontalmente.

Una Maledizione Corrotta può attaccare, Blessare, e fare tutto quello che può fare una Maledizione Pura.



Rispetto a una Maledizione Pura ha solo 2 differenze principali:

Una Maledizione Corrotta non può attaccare carte contro cui perderà in uno scontro.

Una Maledizione Corrotta, quando perde uno scontro, si Spezza (lascia il campo).

✂ Maledizione Corrotta ✂

Quando un giocatore vuole attaccare con una Maledizione Corrotta, prima di farlo, deve simulare lo scontro. Se durante la simulazione dello scontro la Maledizione corrotta attaccante perde lo scontro, allora quello Scontro non si può effettuare.



Scontro

Lo scontro inizia quando una Maledizione attacca una Maledizione avversaria.

Lo Scontro si divide in 4 Fasi.

1

Attivazione degli eventuali effetti che modificano l'Occhio delle carte



Rivalità: La carta ha +3 Occhio (👁️👁️) durante lo scontro contro una carta che è di un'altra Forma (p. 55)

Scontro

2

Confronto dell'Occhio delle due carte



7 vs 5

3

Esito dello scontro

Vince la carta con Occhio maggiore, perde la carta con Occhio minore.



7 Vince

5 Perde



Scontro

4

Si cambia lo stato delle Maledizioni in seguito all'esito dello scontro



Rimane Pura



Si Corrompe

Le carte cambiano stato nel seguente modo

Pura $\xrightarrow{\text{Perde} / \text{Viene attaccata}}$ Si Corrompe

Corrotta $\xrightarrow{\text{Perde}}$ Si Spezza



✂ Scontro - Strategia ✂

Una Maledizione Pura si corrompe indipendentemente dall'Occhio della Maledizione avversaria.

Si può quindi attaccare con una Maledizione Pura con Occhio minore, una Maledizione Pura avversaria con Occhio maggiore.



Entrambe si corrompono

A si corrompe perché ha attaccato e ha perso lo scontro.

B si corrompe perché è stata attaccata, anche se ha vinto lo scontro, dato che una carta Pura si corrompe quando viene attaccata.

✂ Scontro - Pareggi ✂

Quando due Maledizioni che si scontrano hanno lo stesso occhio, **entrambe perdono lo scontro.**

Pura Vs Pura



Pura Vs Corrotta



✂ Effetto "Vince" ✂

Alcune carte hanno nel loro effetto la dicitura "Vince".



In questo caso al posto della fase 2 dello scontro (Confronto dell'Occhio, p. 31), c'è una fase in cui si verifica se la condizione per vincere lo scontro si è verificata.

Se la condizione è verificata l'esito dello scontro si risolve con la carta avente l'effetto "Vince" che vince lo scontro, mentre la carta avversaria perde lo scontro, indipendentemente dall'Occhio delle due.

Se entrambe le carte hanno un effetto "Vince" ed entrambe soddisfano le condizioni vi è un pareggio.

Si passa quindi all'aggiornamento dello stato in seguito all'esito dello scontro (p. 32).



✂ Effetto "Vince Sempre" ✂

Con gli effetti "Vince Sempre" la carta Vince anche contro gli effetti di altre carte che dicono Vince.



Contro altri effetti che dicono "Vince Sempre", si effettua un pareggio (p. 34), se le condizioni di entrambe sono soddisfatte.

✧ Blessare ✧

Blessare è la meccanica principale del gioco.

Una Maledizione fa guadagnare al proprietario un numero di Punti Vittoria pari al suo valore di Karma.

Se Zoreo Blessa, il giocatore che lo possiede guadagna 3 Punti Vittoria



Una Maledizione può Blessare principalmente in 2 modi:

- ✧ **Offerta** - Spezzare una carta avversaria durante uno scontro e Offrirla al proprio Altare.
- ✧ **Attacco diretto** - Attaccare direttamente l'avversario, ad esempio se non ha Maledizioni in campo.

✧ *Altri modi per Blessare:*

Esistono effetti delle carte che permettono di Blessare in altre situazioni, ad esempio Impatto (p. 55)

✧ Blessare - Offerta ✧

Se, in seguito ad uno scontro, la Maledizione attaccata si spezza, il giocatore che controlla la Maledizione che ha attaccato, può decidere di non far andare la carta nel Vuoto (la pila degli scarti in cui vanno tutte le carte spezzate), ma di Offrirla al proprio Altare.



✧ Blessare - Offerta ✧

Grazie a questa Offerta la Maledizione che ha vinto quello scontro Blessa. Il suo proprietario guadagna quindi un numero di Punti Vittoria pari al valore del Karma della sua Maledizione (che ha vinto lo scontro).



*+3 Punti
Vittoria*

È importante precisare che la condizione per offrire al proprio Altare è che la carta attaccata perda lo scontro e si spezzi.

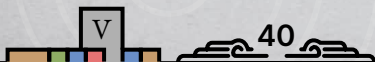
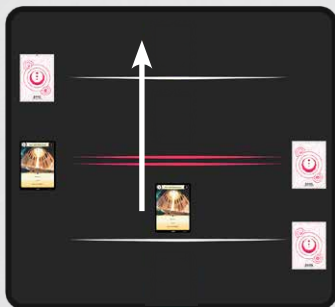
Se le due carte dovessero pareggiare, entrambe perderebbero lo scontro e B potrebbe comunque essere offerta, nonostante anche A abbia perso. (Come nell'esempio Pura Vs Corrotta a p. 34)

✧ Blessare - Attacco Diretto ✧

Quando il giocatore avversario non ha Maledizioni in campo, il giocatore di turno può decidere di scegliere come bersaglio di un attacco, direttamente l'avversario.

Le carte che fanno questo attacco, denominato Attacco Diretto, Blessano.

Blessando in questo modo il giocatore non aggiunge carte al proprio Altare ma guadagna comunque i Punti Vittoria.



✧ Fine della Partita ✧

Quando un giocatore posiziona la sua 5° carta nell'Altare, attiva i Turni Finali.

◇ Turni Finali ◇

I Turni Finali sono 5 turni, alla fine dei quali termina la partita.

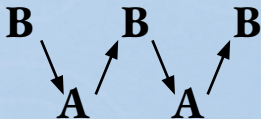
I Turni Finali vengono attivati anche se un giocatore dovrebbe pescare delle carte, ma il Mazzo è terminato. A quel punto si mescola il Vuoto, che diventa il nuovo Mazzo.

Iniziano con il turno del giocatore che NON ha attivato i turni finali.

I turni si alternano tra i due giocatori, con il primo, il terzo e l'ultimo che sono del giocatore che NON ha attivato i Turni Finali.

Il Giocatore A mette la 5° carta nell'Altare, attivando i Turni Finali.

Il giocatore B farà il primo, terzo e l'ultimo dei 5 Turni Finali.



✧ Fine Partita - Consigli ✧

Per contare i Turni Finali, consigliamo di far prendere al giocatore che ha attivato i turni finali di prendere le 5 carte del suo Altare e posizionarle in un luogo del campo visibile ad entrambi i giocatori.



Mancano 4 Turni Finali

Alla fine di ogni proprio turno, per segnare il numero di Turni Finali rimasti, il Giocatore Attivo toglierà da questa fila una carta (rimettendola nell'Altare del giocatore che ha attivato i Turni Finali).

Dato che le carte dell'Altare hanno solo la funzione di “segnalino”, questo modo permette di visualizzare in modo chiaro il numero di Turni Finali mancanti prima del termine della partita.



Vittoria

Quando termina l'ultimo dei Turni Finali, il giocatore che ha più Punti Vittoria è il vincitore.

Pareggio

In caso di pareggio, vince il giocatore che ha attivato i Turni Finali (5° carta nell'Altare / il Mazzo è finito).



❖ Regole Specifiche ❖

◆ Obblighi

Se una carta impone un obbligo quello va eseguito subito, se non può essere svolto allora l'effetto si risolve senza alcuna applicazione.

Es: "CALO: Invoca una tua Eco".

Il giocatore deve Invocare una sua Eco, se non ha Eco in campo da Invocare, la Maledizione viene calata e l'effetto si risolve senza alcuna applicazione.

◆ Carte Duali

Le carte Duali sono considerate contemporaneamente sia di una Forma che dell'Altra, quindi ogni effetto che bersaglia una forma (ES: "La Luce bersaglio"), bersaglia anche le carte Duali.

Es: "Se tutte le tue Maledizioni sono Luce, questa e le tue altre Maledizioni hanno +2 Occhio".

Le carte duali, in quanto Luce, soddisfano il requisito richiesto.



✧ Regole Specifiche ✧

◇ Parità in “maggiore” o “minore”

Se una carta prende come parametro un valore con il termine “maggiore”, “minore” o qualunque altro termine che normalmente avrebbe un solo bersaglio, e ci più bersagli che soddisfano il requisito, il giocatore che ha usato quell'effetto può scegliere quale tra le carte che soddisfano il requisito diventa il bersaglio.

Es: “Spezza la Maledizione con Occhio maggiore in campo”, e in campo ci sono 2 Maledizioni con 8 di Occhio (mentre tutte le altre hanno un valore minore) il giocatore può scegliere quali tra quelle due carte diventa il bersaglio dell'effetto (ovvero che, in questo caso, si Spezza).



❖ Regole Specifiche ❖

◇ Ordine delle carte

Se due carte usano il loro effetto nello stesso momento o si deve decidere chi ha precedenza in qualunque altra meccanica di gioco, per decidere chi ha la priorità (chi funziona per prima) si segue questa regola:

“L'ordine delle carte è deciso dal giocatore che ne ha il controllo. Nel caso siano coinvolte carte di due giocatori, hanno la priorità le carte del giocatore che è di turno in quel momento”.

◇ Durata degli effetti

Ogni effetto è perennemente attivo, a meno che non sia indicata una durata di tempo.

Gli effetti che prendono in considerazione un valore, sono in perenne aggiornamento.

Es: “Ha +1 Occhio per ogni Maledizione in campo, per questo turno”.

Nel momento in cui la carta si scontra, la carta ha +1 Occhio per ogni Maledizione in campo in quel momento (non nel momento in cui è stato attivato l'effetto).



✧ Regole Specifiche ✧

Es: “Ha +2 Occhio se hai esattamente una Maledizione Ombra”.

Come effetto di una Maledizione, dato che non è indicata una durata di tempo, è perennemente attivo

◇ Sovrapposizione di due effetti

Se ci sono due effetti simili che si attivano e hanno due risultati diversi (“Il suo Occhio è 5” vs “il suo Occhio è 6”). **L'effetto usato per ultimo è quello vigente, tutti gli altri effetti usati prima sono nulli.**

Se c'è un effetto che modifica l'Occhio impostando un valore e un effetto modifica l'Occhio con una somma (“Il suo Occhio è 5” e “ha +2 Occhio”), prima si imposta il valore dell'Occhio e poi si effettua la Somma.

Se invece l'effetto che imposta il valore è un effetto con “sempre”, l'Occhio è uguale al valore impostato.

❖ Regole Specifiche ❖

◆ Limite

Il limite per il massimo di Maledizioni in campo è 4. Ogni Tipologia di Preghiera ha proprio Limite di carte, ovvero un numero di carte di quel tipo che possono essere sul lato di un giocatore contemporaneamente (p. 56-57).

Ogni volta che una tipologia di carta supera il suo Limite, per qualunque motivo, il giocatore deve subito mandare nel Vuoto (non “spezzare”) delle sue carte (non dell'avversario) fino ad avere un numero di carte di quella tipologia pari al suo Limite. Non può mandare nel Vuoto la carta che ha fatto superare il Limite.

Se la tipologia che ha superato il Limite è una Maledizione, il giocatore può mandare nel Vuoto solo carte Pure per rientrare nel Limite.

Es: il giocatore ha 4 Maledizioni in campo e usa l'Azione Calo per calare una Maledizione. Dopo che l'ha calata deve scegliere mandare nel Vuoto una qualunque Maledizione pura (meno quella appena giocata).

✧ Glossario ✧

◇ Icone



Occhio

La forza di una carta nello scontrarsi (p. 13)



Karma

Il valore di PV ottenuti Blessando (p. 13)



Invocazione

Indica le preghiere Invocabili

◇ Simboli Forma (LuceOmbra)

Ogni carta ha una forma riconoscibile dal proprio colore e dal simbolo della forma.



Luce



Ombra



Duale

◇ Bersaglio

Quando vengono giocate le carte con il termine “bersaglio”, il giocatore deve scegliere una carta valida per l’effetto.

“La Luce bersaglio ha +2 Occhio, fino alla fine del prossimo turno”.

Il giocatore deve scegliere una carta Luce che diventerà il bersaglio di quell’effetto.

✧ Glossario ✧

◇ Può

Se un effetto ha “può” allora la carta bersaglio (che può essere la carta stessa o un'altra) ha la possibilità di svolgere ciò che è indicato, quando possibile.

Es: “Se hai più Luce dell'avversario, quando attacca, può attaccare direttamente”

Il giocatore avversario quando dovrà scegliere chi attaccare, potrà attaccare direttamente.

◇ Puoi

Se una carta offre al giocatore una scelta con “puoi”, vuol dire che il giocatore può scegliere di svolgere ciò che è consentito, quando possibile.

Se tale possibilità non può essere svolta, l'effetto si risolve senza alcuna applicazione.

“Se viene attaccata, puoi spezzare una Preghiera”.

Se la carta viene attaccata può spezzare una Preghiera, se vuole. Se non ci sono Preghiere in campo l'effetto non ha alcuna applicazione.

✧ Glossario ✧

◇ Se

Quando una carta ha nell'effetto "se", vuol dire che ogni volta che tale condizione si verifica, si risolve la parte seguente dell'effetto.

"Se blessa, guadagni un'Azione".

Ogni volta che la carta Blessa, il giocatore guadagna un'Azione.

◇ Sempre

Sempre: Se un effetto ha "sempre" allora quell'effetto non può essere sovrastato da nessun altro effetto, e rimarrà sempre valido, a meno che non ci sia un altro effetto "Sempre".

In quel caso i due effetti interagiscono come se non ci fosse scritto "sempre"

"La Luce bersaglio ha +2 Occhio, fino alla fine del prossimo turno".

"Ha sempre l'Occhio uguale a 3".

Nonostante tutti gli effetti che vengono applicati, l'Occhio di quella carta sarà sempre uguale a 3.

✧ Glossario Alfabetico ✧

Altare: luogo in cui il giocatore posiziona le carte che ha Offerto.

Blessare: la carta fa guadagnare a chi la controlla, Punti Vittoria pari al Karma della carta stessa.

Calare: la carta viene giocata dalla mano.

Controllo: il giocatore ha il controllo di una carta se è lui che l'ha giocata.

Convertire: una carta Maledizione cambia dal e diventa una Preghiera (o viceversa), quindi cambia Zona.

Corrotta: la Maledizione è orientata orizzontalmente (p. 28).

Forma: l'archetipo della carta (nel Mazzo Luce-Ombra sono Luce e Ombra).

Giocare: la carta viene posizionata in una Zona del Campo. (disambiguazione con Calare a p. 23)



✂ Glossario Alfabetico ✂

Gratuitamente: fare l'Azione indicata senza spendere Azioni.

Invocare: usare l'effetto speciale di una tua Preghiera in campo.

Legare: posizionare una carta sotto un'altra. Una carta può essere legata al massimo ad una carta per volta.

Offrire: mettere la carta avversaria sconfitta nel proprio Altare.

Originale (Occhio / Karma): il valore dell'Occhio / Karma riportato sulla carta (quindi senza alcuna modifica)

Prendere: aggiungere alla propria mano una carta da una zona specifica.

Propria: una carta è "propria" di un giocatore quando lui ne ha il controllo (l'ha giocata).

✧ Glossario Alfabetico ✧

Pura: la Maledizione è orientata verticalmente (p. 27).

Scartare: la carta va dalla mano al Vuoto.

Spezzare: la carta va dal campo al Vuoto.

Usare: la carta applica il suo effetto.

Vincere: la carta vince lo scontro, la carta avversaria lo perde.



✧ Glossario LuceOmbra ✧

◇ Abilità ◇

Rivalità

La carta ha +3 Occhio durante lo scontro contro una carta che è di un'altra Forma (le carte Duali sono immuni a questo effetto, non possono usarlo e non funziona se viene usato contro di loro).

Impatto

Quando la carta Corrompe una carta avversaria per via di uno scontro, Blesso.

Barriera

Quando la carta si Corrompe, non può essere attaccata fino alla fine del turno.

Fato

Gli scontri Fato ignorano la regola delle carte corrotte “può attaccare solo carte contro cui vincerà” (p. 28).

Quando la carta partecipa ad uno scontro, tira un dado e sceglie tra Pari o Dispari.

Se indovini il risultato, questa carta vince lo scontro e quella avversaria perde lo scontro, altrimenti avviene il contrario (è possibile quindi che la carta attaccante si spezzi).

✧ Glossario LuceOmbra ✧

◇ Tipi Preghiere ◇

Impulso

Usa il suo effetto quando viene giocata, dopo che il suo effetto si è risolto, si spezza.

Limite: Nessuno.

Eco (invocabile ♠)

Usa il suo effetto quando viene giocata (rimane in campo).

Ogni volta che l'effetto di una tua altra Eco viene usato, usa l'effetto delle tue altre Eco in campo.

Ogni Eco può usare il suo effetto al massimo una volta per turno.

Invocazione (♠): usa il suo effetto.

Limite: 2 Eco nel campo di un giocatore.



✧ Glossario LuceOmbra ✧

Legame

Quando viene giocata si Lega ad una Maledizione in campo (propria o avversaria.)

Quando si Lega in questo modo, trasferisce il suo effetto alla Maledizione legata, che quindi possiede sia il suo effetto originale che quello della Preghiera Legame.

Quando la Maledizione lascia la sua zona del campo, la Legame di Spezza.

Limite: Può esserci al massimo 1 Legame legata ad 1 Maledizione contemporaneamente.

◇ Condizioni ◇

CALO:

Usa l'effetto quando la carta viene calata in campo.

SPEZZATA:

Usa l'effetto quando la carta si spezza.

✧ Glossario Veloce ✧

 Occhio

 Luce

 Karma

 Ombra

 Invocazione

 Duale

Corrompere: far diventare una carta da Pura a Corrotta (p. 32).

Spezzare: la carta lascia il campo e va nel Vuoto. Se viene spezzata in merito ad uno Scontro (p. 32), il giocatore attaccante può decidere di Offrirla (p.38).

Offire: posizionare la Maledizione sconfitta in uno scontro nel proprio altare, facendo così Blessare la propria carta attaccante (p. 38).

Blessare: la Maledizione fa guadagnare al suo proprietario un numero di Punti Vittoria pari al proprio Karma (p. 37).