



Inizio Turno

Prima di svolgere le tue azioni, vengono usati tutti gli effetti che dicono "all'inizio del turno".

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

Calare

Ogni carta può essere **Calata** in 2 modi differenti:

SPEZZATA: cala una M

Impulso

Gioca la prima Luce dalla cima del Vuoto

Maledizione:
Attacca e Blessa

Pregghiera:
Usala e potenzia le tue giocate

Quando una **Maledizione** viene giocata, entra in campo in due stati:

Stasi

Pura

Stasi

Una Maledizione quando viene calata è in **Stasi**:

- Le carte in **Stasi** non possono attaccare.
- La **Stasi** viene rimossa automaticamente da tutte le carte alla fine di ogni turno.

Invocare

Le tipologie di Pregghiera che possono essere Invocate hanno, vicino al loro effetto, il simbolo .

Quando il giocatore *Invoca* una sua Pregghiera, lei **attiva un'abilità speciale**, che dipende dal tipo stesso di Pregghiera.

Nel Mazza LuceOmbra solo le Eco possono essere Invocate e la sua abilità speciale è:
"Usa il suo effetto Pregghiera"

Non trovi ciò che cerchi?

Ogni mazzo ha due carte riassuntive per quanto riguarda le parole chiave specifiche.

Se invece sei alla ricerca del manuale completo, scansiona questo QR code!



Svolgimento del turno

Durante il tuo turno hai **3 Azioni** disponibili.

Puoi spenderle nei seguenti modi:



Giocare una carta dalla mano (**Calare**)



Rimuovere la *Stasi* da una carta



Attaccare con una tua Maledizione



Invocare una tua Pregghiera 

Scontro

In uno scontro, **Vince** la carta con Occhio maggiore e la carta con occhio inferiore **Perde**.

Se le carte hanno Occhio uguale, entrambe *perdono*.



La carta che perde:

- Se è **Pura** diventa **Corrotta**.
- Se è **Corrotta** si **Spezza**.

Attenzione!

Una carta **Pura** può quindi attaccare un'altra carta **Pura** con Occhio maggiore, in questo caso *entrambe* le carte si *Corrompono*.

Attacco diretto

Si può attaccare direttamente l'avversario se questo non ha **Maledizioni in campo**, così facendo la carta attaccante "**Blessa**" senza mettere carte nell'Altare.

Pura / Corrotta

Maledizione **Pura**:

- Quando **viene attaccata** o perde uno scontro, si *Corrompe*, diventando quindi **Corrotta** (ruota la carta di 90°).

Maledizione **Corrotta** (carta ruotata di 90°):

- Può attaccare solo carte contro cui vincerà.
- Quando una Maledizione **Corrotta** perde uno scontro, si *Spezza* e, quindi, va nel Vuoto.



Pescata

Pescare sancisce la fine del turno.

La pescata consiste in un "Mulligan":

Metti da parte un numero di carte della tua mano (anche 0), pesca fino ad arrivare ad avere **4 carte** in mano, poi mescola le carte messe da parte nel Mazza.

Blessare

Dopo aver *Spezzato* una carta in seguito ad uno scontro, puoi decidere di **Blessare**.



- La carta sconfitta va **nel tuo Altare**, invece che nel *Vuoto*.
- Guadagni Punti Vittoria** pari al valore del Karma della tua Maledizione.

La partita entra nei Turni Finali, quando uno dei due giocatori mette la sua 5° carta nell'Altare.*

* 3 carte → Partita breve
5 carte → Partita standard
7 carte → Partita lunga

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 **Mazza è terminato**. A quel punto si mescola il Vuoto, che diventa il nuovo Mazza.

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



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.