

**ATTENZIONE: LA SEGUENTE TRADUZIONE NON È MATERIALE UFFICIALE.**  
**LE TRADUZIONI/REVISIONI SONO STATE CURATE DA:**  
**ALESSANDRO MENCARINI E LORENZO GIGLI**

# **WORLD OF WARCRAFT™ GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI**

## **HEROES OF AZEROTH**

### **LIBRO DELLE REGOLE**

## **1. Introduzione**

Benvenuto nel gioco di carte collezionabili World of Warcraft™!

In questo gioco, tu controlli un eroe appartenente al mondo di Azeroth. Mentre giochi, il tuo eroe può invitare alleati a far parte del tuo gruppo, completare le quest, trovare armi ed armatura, e giocare abilità e talenti direttamente dal gioco online World of Warcraft.

World of Warcraft TCG attinge dalla ricca tradizione dell'universo Warcraft. Due fazioni, l'Orda e l'Alleanza, sono in Guerra per la supremazia su Azeroth e ogni volta che giochi, tu scegli un eroe appartenente a una di queste fazioni per rappresentarti.

Questo TCG è stato creato da veri fan di World of Warcraft e dai migliori inventori di giochi di carte collezionabili al mondo. Noi ci auguriamo che ti piaccia!

## **2. Giochi di Carte Collezionabili**

I giochi di carte collezionabili (TCG) sono differenti dagli altri giochi per due motivi. Primo, in un TCG le carte possono cambiare od oltrepassare le regole base del gioco. **La carta ha sempre ragione.** Ciò significa che devi sempre fare quello che la carta dice, perfino se le regole ti dicono qualcosa di diverso.

Secondo, puoi scegliere le carte che vuoi giocare nel tuo mazzo. Puoi decidere quale eroe giocare, quali oggetti e abilità utilizzerai, quali alleati inviterai a far parte del tuo gruppo, e quali quest compiere. In questo gioco, tu hai il totale controllo sul potere del tuo mazzo.

## **3. Obiettivo del Gioco**

In World of Warcraft TCG, tu controlli un eroe. Il tuo eroe è il leader del tuo gruppo che combatte a fianco dei tuoi alleati. Le carte che giochi ti permetteranno di equipaggiare il tuo eroe con armi ed armatura, utilizzare magie e talenti, invitare alleati a far parte del tuo gruppo, e completare le quest.

L'obiettivo del gioco è distruggere i tuoi avversari prima che loro distruggano te. Nel corso del gioco, il tuo eroe e i suoi alleati danneggeranno gli eroi e gli alleati dei tuoi avversari, e quel danno sarà permanente a meno che non venga curato. Se il tuo eroe subisce un danno pari o maggiore dei suoi punti salute, perdi la partita.

Perdi la partita se termini le carte del tuo mazzo e non puoi più pescare altre carte, quindi devi distruggere i tuoi avversari prima che ciò accada.

## **4. Cosa contiene il Box Introduttivo?**

Ogni box introduttivo contiene:

- Un mazzo di 30 carte, confezionato assieme alla carta eroe e due carte UDE Points. Il mazzo è stato pre-costruito in funzione della sua carta eroe. Giocherai le primissime partite con questo mazzo e il suo eroe. Ci sono 9 diversi mazzi introduttivi, uno per ogni classe.
- Due buste con carte addizionali. Aprile pure, ma non mischiarle ancora con il mazzo pre-costruito.
- Tre carte eroe oversize a caso. Puoi fare utilizzo di queste carte per giocare, o semplicemente collezionarle.

## 5. Il Libro delle Regole

Il resto di questo libro delle regole è diviso in tre parti: le regole di gioco, le meccaniche avanzate e il glossario. Le regole di gioco ti diranno tutto ciò di cui hai bisogno di sapere per iniziare a giocare a World of Warcraft TCG. Puoi fare riferimento alla sezione del glossario o delle meccaniche avanzate ogni volta lo desideri.

## REGOLE DI GIOCO

### 6. Caratteristiche

Ciò che un eroe può fare nel TCG World of Warcraft viene determinato dalle sue caratteristiche. Il tuo eroe ha cinque caratteristiche: fazione, specializzazione, professioni, razza, e classe.

- ❖ **FAZIONE:** La guerra tra l'Orda e l'Alleanza è risultata in una pace tenue. Nonostante il tempo della guerra aperta appartenga al passato, c'è ancora ostilità, e saltano spesso fuori scaramucce tra le due parti.





**L'Alleanza:** L'Alleanza è costituita da quattro razze: I nobili umani di Stormwind, i misteriosi elfi della notte di Darnassus, i possenti nani di Ironforge, e gli gnomi, profughi della città contaminata di Gnomeregan. Loro sono legati da patti di fedeltà antecedenti alla Seconda Guerra, quando combatterono fianco a fianco per distruggere l'Orda. In aggiunta, i draenei saranno presenti nella seconda espansione del gioco.





**L'Orda:** Le razze della nuova Orda si unirono sotto il Comandante Thrall al nascere della Seconda Guerra e la fuga a Kalimdor. L'Orda è costituita dagli orchi assetati di sangue, i troll di Darkspear, i nobili tauren, e i Reietti, non morti che si sono liberati dalla schiavitù al Re Lich. Inoltre, ci sarà modo di dare un'occhiata agli elfi di sangue nel primo set.


- ❖ **SPECIALIZZAZIONE (SPEC):** Ogni eroe si specializza in un ramo dei talenti. La specializzazione del tuo eroe è riportata nella linea di tipo della carta eroe.
- ❖ **PROFESSIONI:** Ogni eroe ha due professioni, che saranno importanti nelle prossime espansioni di World of Warcraft TCG. I set futuri includeranno carte come Glimmering Mithril Insignia per gli Armaioli e Smoking Heart of the Mountain per gli Alchimisti.
- ❖ **RAZZA:** Nelle espansioni future di World of Warcraft TCG, ci saranno carte che potranno essere usate solo da membri di una certa razza. Per esempio, i Non-Morti avranno una carta Cannibalize.
- ❖ **CLASSE:** Tutte le nove classi sono rappresentate nel TCG.


 **Druido:** Custodi dell'ordine naturale del mondo, i druidi possono trasformarsi in differenti forme animali. Costoro affinano il potere della natura per curare i loro alleati e nuocere ai loro nemici. I druidi padroneggiano potenti magie per aiutare sé stessi e i loro amici, tipo Mark of the Wild e Innervate. In questo primo TCG set, i Druidi potranno cambiare forma. Nuove forme saranno aggiunte in ogni set.


 **Cacciatore:** I cacciatori sono fatali tiratori scelti che hanno un legame speciale con le bestie di Azeroth. I cacciatori hanno accesso a carte dal potere offensivo quali Aimed Shot, Aspect of the Hawk, Multi-Shot, e Rapid Fire. Ci sono quattro Pet per cacciatori nel primo TCG set e molti altri sono previsti nei prossimi set.


 **Mago:** Maestri delle arti arcane, i maghi hanno accesso a magie di potente danno diretto e di effetti ad area ad effetto che possono mettere fuori combattimento molti nemici alla volta. La loro forza di offesa in questo primo set del gioco include carte come Fire Blast, Frostbolt, Flamestrike, e Pyroblast. I maghi possono far ricorso a trucchi come Blink, Counterspell, Frost Nova, e Polymorph per sopravvivere ai loro avversari nonostante la loro inferiore salute iniziale.


 **Paladino:** Questi sostenitori della Luce sono potenti combattenti e solidi curatori. La loro profonda ricerca di giustizia li rende fedeli all'Alleanza. I paladini sono molto potenti nel tuo gruppo, sia come eroi che come alleati. I paladini hanno capacità offensive grazie a carte come Blessing of Might, Hammer of Justice, e Retribution Aura, e capacità difensive grazie a carte come Blessing of Protection, Cleanse, Devotion Aura, e Divine Shield.

 **Prete:** I preti di Azeroth sono sparsi tra molte razze e fedi, ma tutti hanno in comune potenti abilità curative. Coloro che tendono verso l'ombra hanno il grande potere di cambiare volto, mentre coloro che si specializzano nelle sacre ricerche sono guaritori fenomenali. In questo primo set del TCG, i Preti hanno accesso ad un'ampia gamma di carte offensive, difensive, e multiuso, come Dispel Magic, Flash Heal, Mind Blast, Mind Control, Prayer of Healing, Psychic Scream, e Shadowform.

 **Assassino:** Maestri della furtività e dell'astuzia, i furfanti sono killer spietati. Essi integrano le loro abilità in combattimento con un quasi infinito arsenale di trucchi. I fuorilegge nel TCG hanno accesso a Veleni, furtività, carte Combo, e Colpi Finali. Tra le carte del primo set ci sono Backstab, Cold Blood, Crippling Poison, Expose Armor, Premeditation, e Sinister Strike.

 **Sciamano:** Gli sciamani hanno un arsenale di armi a loro disposizione assieme a magie curative e totem che potenziano l'intero gruppo. Nel primo set del TCG, gli Sciamani hanno carte come Chain Lightning, Earthbind Totem, Ghost Wolf, Purge, Windfury Totem, e il possente Frost Shock.

 **Stregone:** Gli stregoni sfruttano le energie dei demoni per distruggere i loro nemici attraverso maledizioni, DOT (Danno Prolungato nel Tempo) e i più potenti indebolimenti del gioco. Gli stregoni hanno accesso a quattro utili Pet nel primo set del TCG, con ulteriori aggiunte nei futuri set. Alcune magie chiave per lo Stregone appartenenti al primo set includono Life Tap, Rain of Fire, Shadow Bolt, Fear, e Curse of Agony.

 **Guerriero:** Il maestro del combattimento in mischia. Sia quando è votato a colpire con forza il nemico, che quando fa da "tank" (diventa cioè una fortezza semovente che viene difficilmente scalfita dai danni), i guerrieri si sentono più a proprio agio nel mezzo della battaglia. I guerrieri hanno accesso alla maggior parte delle armi, armature, e scudi. Sono la classe difensiva per eccellenza, che è rappresentata dall'abilità Guardia nel TCG. Alcune carte per Guerriero nel primo set includono Battle Shout, Charge, Demoralizing Shout, Execute, Last Stand, Mortal Strike, Shield Bash, e Sunder Armor.

## 7. Le Parti di una Carta

Le carte di World of Warcraft TCG hanno:

- ❖ Un **nome della carta**.
- ❖ Un **costo di gioco** nell'angolo in alto a sinistra, che indica quante risorse devi spossare (girare lateralmente) per giocare la carta dalla tua mano.
- ❖ **Simboli delle caratteristiche**, che vengono utilizzate quando costruisci il tuo mazzo. (vedi le sezioni "Caratteristiche" e "Costruire il Mazzo" per maggiori informazioni.)
- ❖ Una **linea di tipo** tra il disegno e il riquadro di testo, che indica quale tipo di carta è. Una linea di tipo di una carta può avere uno o più **descrittori** (come "Pet" o "Axe") a cui altre carte possono fare riferimento.
- ❖ Un **riquadro di testo** sotto la linea di tipo, che indica i poteri della carta.
- ❖ Un **numero collezionista** che indica il numero della carta all'interno del set e il set a cui appartiene. Il colore del numero collezionista indica anche la rarità della carta: bianco per comune, verde per non-comune, blu per rara, viola per epica, e arancione per leggendaria.

## 8. Terminologia Base di Gioco

### A. Far tornare Pronto e Spossare

Quando una carta entra in gioco, essa è in posizione pronta (verticale).

All'inizio di ogni tuo turno, fai tornare pronte tutte le tue carte in gioco.

Quando vuoi usare una carta in gioco, solitamente la spossa. Per spossare una carta, girala lateralmente. Puoi spossare una carta solamente se è pronta.

### B. Risorse

Le risorse in questo gioco sono come il denaro. Per pagare i costi delle varie azioni, come invitare gli alleati a far parte del tuo gruppo o usare le abilità del tuo eroe, spossa le risorse.

In ogni tuo turno, puoi scegliere una qualunque carta dalla tua mano da piazzare (mettere in gioco) come risorsa. Per piazzare una risorsa, mettila in gioco nella tua linea delle risorse. (Vedi la sezione "Zone di Gioco" per maggiori informazioni.)

Le quest possono essere piazzate a faccia in su; le altre carte possono solo essere piazzate a faccia in giù.

### C. Costi

Un costo è qualcosa che devi pagare per giocare una carta, usare un potere, o compiere una qualunque altra azione di gioco.

I costi in risorse su una carta o su un potere sono rappresentati da un numero all'interno del simbolo del costo in risorse. Puoi pagare un costo in risorse spossando quel numero di risorse. Per esempio, una carta per cui devi spossare due risorse per giocarla avrà un 2 nel suo angolo in alto a sinistra, e un potere per cui devi spossare due risorse per usarlo avrà un 2 come parte del suo costo.

### D. Poteri

Il testo in un riquadro di testo di una carta indica i poteri di quella carta. Leggi il testo e segui le istruzioni per usare il potere della carta. Molti poteri hanno costi per essere usati.

## E. Bersaglio

Se una carta indica di bersagliare qualcosa, devi scegliere un bersaglio. Se una carta indica di bersagliare più di una cosa, devi scegliere quel numero di bersagli.

**Esempio:** Giochi un'abilità che dice, “Spossa l’alleato bersaglio”. Giochi la carta e scegli un alleato che il tuo avversario controlla. Il tuo avversario sposa quell’alleato.

Devi scegliere il bersaglio nel momento in cui giochi quella carta. Se non esiste alcun bersaglio legale (un bersaglio in gioco che soddisfi i requisiti riportati sulla carta), non puoi giocare quella carta.

Una volta scelto un bersaglio, non puoi cambiare idea, perfino se accade qualcosa al bersaglio che hai scelto.

## F. Unicità

Alcune carte hanno la parola chiave “unico” nella loro linea di tipo. Ogniqualvolta controlli più di una carta unica in gioco con lo stesso nome, devi metterle tutte, esclusa una di esse, nei cimiteri dei loro proprietari. **Tu scegli** quale mantenere. Questo avviene nel momento in cui più di una copia della stessa carta unica sono in gioco sotto il tuo controllo.

Alcune carte hanno una sigla sulla loro linea di tipo seguita da un numero tra parentesi. Quel numero indica quante carte con quel descrittore puoi controllare contemporaneamente. Ogniqualvolta controlli più carte di quel numero con quel descrittore, devi immediatamente metterle tutte, escluso quel numero di esse, nei cimiteri dei loro rispettivi proprietari. Tu scegli quali mantenere.

**Esempio:** Searing Totem ha il descrittore Fire Totem (1). Questo significa che puoi avere solo un Fire Totem in gioco. Ogniqualvolta hai più di un Fire Totem in gioco, devi metterli immediatamente tutti tranne uno nei cimiteri dei loro rispettivi proprietari. Tu scegli quale mantenere.

Solo gli eroi, le carte uniche, e le carte con descrittori di restrizione hanno una limitazione su quante ne puoi avere in gioco sotto il tuo controllo. Per esempio, puoi avere contemporaneamente in gioco più di una copia dell’alleato Grint Sunderhot, visto che Grint Sunderhot non ha la parola chiave “unico”.

Alcune carte hanno il descrittore “A Due Mani” seguita da un tipo di arma (come Ascia) sulla sua linea di tipo. Non puoi avere un arma A Due Mani e una carta con il descrittore “Mano Secondaria” (solitamente un oggetto, arma, o armatura) in gioco contemporaneamente. Ogniqualvolta controlli un arma A Due Mani e una carta Mano Secondaria, devi immediatamente mettere una di esse nel cimitero del suo proprietario. Tu scegli quale mantenere.

Nota che tutte le armi A Due Mani hanno la sigla “Mischia (1)”, in questo modo non si possono controllare contemporaneamente un arma A Due Mani e un’altra arma da Mischia. Puoi comunque controllare contemporaneamente un arma da Mischia e un arma da Attacco a Distanza. Il combattimento a due armi sarà introdotto nei prossimi set.

## 9. Zone di Gioco

Le tue carte possono trovarsi in una delle sei zone di gioco. Ogni giocatore ha una zona mazzo, una zona mano, una zona cimitero, e una zona rimosso dal gioco. Tutti i giocatori condividono la zona catena e la zona di gioco.

- ❖ Mischia il tuo **mazzo** e consenti al tuo avversario di tagliarlo prima dell'inizio di ogni partita. Durante una partita, le carte nel tuo mazzo sono a faccia in giù, e non puoi guardare dentro il mazzo di nessun giocatore.
- ❖ La tua **mano** è dove tieni le carte che peschi. Solo tu puoi guardare solamente le carte nella tua mano.
- ❖ Il tuo **cimitero** è dove finiscono le tue carte "morte". Le carte che sono state distrutte o scartate finiscono nel tuo cimitero. Le carte in un cimitero sono a faccia in su, e puoi guardare il cimitero di qualunque giocatore.
- ❖ La **catena** è dove le carte e gli effetti vanno dopo che li hai giocati prima che essi abbiano un impatto sulla partita. Non hai bisogno di sapere di più sulla catena fino a che non leggerai la sezione sulle meccaniche avanzate.
- ❖ La **zona di gioco** è dove avviene la maggior parte dell'azione. Alleati, armi, armatura, oggetti, risorse, e abilità effetto continuo entrano in gioco qui. Ogni giocatore ha un linea degli alleati per gli alleati; linea dell'eroe per armi, armatura, oggetti, abilità effetto continuo, e il proprio eroe; e una linea delle risorse per le risorse.
- ❖ La **zona rimosso dal gioco** è dove i giocatori mettono le carte che sono state rimosse dal gioco. La zona rimosso dal gioco non è il cimitero, quindi le carte nella zona rimosso dal gioco non sono accessibili da carte come Resurrection, per esempio.

## 10. Tipi di Carta

### A. Eroe

La tua carta eroe rappresenta te, il leader del tuo gruppo.

Ogni eroe ha un valore di punti salute stampato nell'angolo in basso a destra, che indica quanto danno l'eroe può subire. Se il tuo eroe subisce danno pari o maggiore ai suoi punti salute (danno fatale), perdi la partita.


Il tuo eroe può attaccare e difendere dagli eroi e alleati avversari, ma per fare danno in combattimento, solitamente devi colpire con un'arma. Il tuo eroe può anche usare armature e oggetti per ottenere aiuto in combattimento.

Ogni carta eroe ha una linea di tipo con varie caratteristiche su di essa. Vi è scritta la razza del tuo eroe, la specializzazione, e classe sul lato sinistro della linea di tipo. Le professioni del tuo eroe sono sul lato destro della linea di tipo. Ogni eroe ha anche icona della fazione nell'angolo in alto a sinistra e una icona della classe nell'angolo in alto a destra.

Ogni carta eroe ha due lati. Si inizia la partita con il lato che contiene le icone a faccia in su. Durante la partita, puoi usare il potere del tuo eroe, il che farà girare il tuo eroe sul lato interamente coperto dal disegno.

### B. Alleato

All'inizio della partita, il tuo gruppo è composto solo dal tuo eroe, ma con il procedere della partita puoi invitare alleati a far parte del tuo gruppo. Gli alleati possono attaccare e difendere dagli eroi e dagli alleati avversari, e molti di loro hanno poteri che puoi usare durante la partita.

- Puoi attaccare con un alleato o usare i suoi poteri  solo se è nel tuo gruppo dall'inizio del tuo turno

Quando giochi un alleato, entra in gioco nella tua linea degli alleati .

Ogni carta alleato ha:

- ❖ Un costo di gioco nell'angolo in alto a sinistra che indica quante risorse devi spossare per giocare la carta dalla tua mano.
- ❖ Un valore di attacco (o ATK) nell'angolo in basso a sinistra, che indica quanto danno l'alleato infligge in combattimento. C'è anche un simbolo attorno all' ATK che indica quale tipo di danno da combattimento l'alleato infligge. Nonostante il tipo di danno da combattimento inflitto non ha alcun impatto sulla partita, altre carte possono farvi riferimento.

Questi sono gli otto simboli del danno:



**Arcano**



**Fuoco**



**Gelo**



**Sacro**



**Mischia**



**Natura**



**A Distanza**



**Ombra**

- ❖ Un valore di punti salute nell'angolo in basso a destra, che indica quanto danno l'alleato può subire. Un alleato che subisce danno fatale (danno pari o superiore ai suoi punti salute) è distrutto e finisce nel cimitero del suo proprietario.

## C. Arma


Le carte arma possono solo essere usate dal tuo eroe e solo se la classe del tuo eroe appartiene a una delle icone classe sulla carta arma. Le armi e altri equipaggiamenti nel TCG usano il metodo del "buonsenso" per quanto concerne le restrizioni alle classi. Per cui, i Guerrieri non saranno in grado di usare equipaggiamenti progettati per coloro che lanciano incantesimi, e viceversa. Per esempio, nel TCG i Guerrieri non possono vestire un Mooncloth Robe o un Inventor's Focal Sword. Allo stesso modo, un Mago non può usare una Krol Blade o un Heartseeker.

Il tuo eroe inizia la partita con ATK pari a zero, ma mentre il tuo eroe è in combattimento, puoi colpire con un'arma per aumentare l'ATK del tuo eroe per la durata del combattimento. Puoi colpire solo con arma durante un combattimento, ma puoi colpire più volte con quell'arma se trovi il modo di farla tornare pronta. Se colpisci con un arma più volte durante lo stesso combattimento, aggiungi il suo ATK al tuo eroe ogni volta che colpisci.

Il tuo eroe non deve necessariamente attaccare per colpire con un arma. Puoi anche colpire con un arma se il tuo eroe sta difendendo. Se hai due armi (una Mischia e una a Distanza, per esempio), puoi colpire con una mentre il tuo eroe sta attaccando. Poi, quando il tuo eroe viene attaccato, puoi colpire con l'altra arma.

Anche se il tuo eroe è spossato, puoi comunque colpire con un'arma..

Se la tua arma abbandona il gioco dopo che hai colpito con essa, il tuo eroe mantiene il bonus in ATK per la durata del combattimento.

Quando giochi una carta arma, questa entra in gioco nella tua linea dell'eroe. Per colpire con un arma in gioco, paga il suo costo di utilizzo e spossala. Puoi colpire con un arma durante lo stesso turno in cui l'hai giocata. Puoi usare un potere  di un arma durante lo stesso turno in cui è entrata in gioco.

Ogni carta arma ha:

- ❖ Un costo di gioco nell'angolo in alto a sinistra che indica quante risorse devi spossare per giocare la carta dalla tua mano.
- ❖ Un costo per colpire nell'angolo in basso a destra, che indica quante risorse devi spossare per colpire con l'arma.
- ❖ Un ATK nell'angolo in basso a sinistra, che indica quanto ATK l'arma conferisce al tuo eroe per il combattimento quando colpisci con essa. C'è anche un simbolo attorno all'ATK che indica quale tipo di danno un eroe infligge quando colpisce con l'arma.

## D. Armatura

Le carte armature possono solo essere usate dal tuo eroe e solo se la classe del tuo eroe appartiene a una delle icone classe sulla carta armatura.

L'armatura può essere usata per prevenire danno che verrebbe inflitto al tuo eroe. Quando giochi una carta armatura, questa entra in gioco nella linea dell'eroe. Per usare un armatura in gioco, spossala.

Puoi usare un potere  di un armatura nello stesso turno in cui è entrata in gioco.

Ogni carta armatura ha:

- ❖ Un costo di gioco nell'angolo in alto a sinistra che indica quante risorse devi spossare per giocare la carta dalla tua mano.
- ❖ Un valore di difesa (o DEF) nell'angolo in basso a destra. Ogniqualvolta del danno verrebbe inflitto al tuo eroe, puoi spossare un armatura per prevenire un ammontare di danno pari al suo DEF.

Per saperne di più sull'utilizzo dell'armatura, vedi "Armatura" nella sezione "Danno".

## E. Oggetto

Le carte oggetto possono solo essere usate dal tuo eroe e solo se il tuo eroe solo se la classe del tuo eroe appartiene a una delle icone classe sulla carta oggetto.

Gli oggetti sono le attrezzature che il tuo eroe può avere in aggiunta alle armi e alle armature. Anelli, Ciondoli e Pozioni sono esempi di oggetti.

Quando giochi una carta oggetto, essa entra in gioco nella tua linea dell'eroe.

Puoi usare i poteri  di un oggetto nello stesso turno in cui è entrato in gioco.

Ogni carta oggetto ha:

- ❖ Un costo di gioco nell'angolo in alto a sinistra, che indica quante risorse devi spossare per giocare la carta dalla tua mano.
- ❖ Un potere nel suo riquadro di testo.

## F. Abilità

Le abilità sono carte che rappresentano le abilità speciali e le magie del tuo eroe



Ogni carta abilità ha un costo di gioco nell'angolo in alto a sinistra, che indica quante risorse devi spossare per giocare la carta dalla tua mano.

La maggior parte delle abilità vanno al tuo cimitero quando le giochi, ma le abilità con la parola chiave "effetto continuo" nel loro riquadro di testo entrano in gioco. Il testo dopo la parola "effetto continuo" indica quali sono i poteri dell'abilità mentre è in gioco.

Le carte abilità possono solo essere giocate durante la fase di azione nel **tuo turno** a meno abbiano il descrittore "instant" nella loro linea di tipo. Le abilità instant possono essere giocate **in ogni momento**, incluso durante il turno del tuo avversario.

Se un'abilità ad effetto continuo indica di assegnarla a una carta in gioco, metti l'abilità sotto quella carta mentre l'abilità entra in gioco. Quando una carta lascia il gioco, ogni abilità assegnata a quella carta finisce nel cimitero del relativo proprietario.

- Più abilità con effetto continuo possono essere assegnate alla stessa carta, anche abilità con lo stesso nome.

## G. Quest

Le quest entrano in gioco solo come risorse. Quando scegli una carta quest da piazzare come risorsa, puoi metterla in gioco a faccia in su. Mentre una quest è a faccia in su nella tua linea delle risorse, puoi pagare qualsiasi costo con essa, come fosse per una risorsa a faccia in giù (cioè spossandola), e in aggiunta puoi anche usarne i poteri.

**Esempio:** Hai una quest a faccia in su nella tua linea delle risorse che dice, "Paga 3 per completare questa quest. **Ricompensa:** Pesca una carta." Se sposti tre risorse e giri questa quest a faccia in giù, peschi una carta. (Nota che puoi spossare la quest stessa per pagare parte del costo in risorse.) Una volta girata, una quest rimane a faccia in giù nella tua linea delle risorse. Puoi ancora usarla come una risorsa per pagare i costi, ma non puoi più usarne il potere perché non è più a faccia in su.

Una volta completata una quest, devi girare la carta a faccia in giù per mostrare che è stata completata.

Le quest hanno un punto esclamativo invece di un costo di gioco nell'angolo in alto a sinistra.

## 11. Setup

È meglio giocare le prime partite con l'eroe e il mazzo pre-costruito che trovi nel box introduttivo. Ricorda, non mischiare ancora le carte delle tue bustine con il mazzo pre-costruito.

Le uniche altre cose di cui hai bisogno per giocare sono segnalini per rappresentare il danno e altri effetti di carte. Puoi raffigurare i segnalini su una carta con dei dadi, perline, altri piccoli oggetti. Usa i segnalini per tenere il conto di quanto danno il tuo eroe e ognuno dei tuoi alleati hanno subito. Ricorda che il danno su un eroe è un alleato è permanente a meno che il danno venga curato o l'alleato lasci il gioco.

Ogni giocatore comincia mettendo il suo eroe in gioco. Poi, lancia una moneta per decidere chi parte per primo.

Dopo aver mescolato, ogni giocatore pesca una mano iniziale di sette carte.

A cominciare dal primo giocatore, ogni giocatore a cui non piace la sua mano iniziale può fare un mulligan. Per fare un mulligan, mescola la tua mano iniziale di carte nel tuo mazzo e poi pesca una nuova mano iniziale di sette carte. Ogni giocatore può fare solo un mulligan per partita, e solo all'inizio di essa.

**Esempio:** La tua mano contiene sette carte abilità, ognuna di costo 5 o maggiore. Sai che se tieni quella mano iniziale, probabilmente non sarai in grado di fare nulla durante i primi turni di gioco, così decidi di fare un mulligan.

Dopo che ogni giocatore è a posto con la sua mano iniziale, inizia il turno del primo giocatore.

## 12. Svolgimento del Turno



I giocatori svolgono i turni andando in senso orario dal primo giocatore. Il turno di ogni giocatore è diviso in tre fasi, e alcune fasi sono divise in interfasi.

### A. Fase Iniziale

La tua fase iniziale avviene quando sei pronto per un nuovo turno. Essa si divide in due interfasi: l'interfase di preparazione e l'interfase di estrazione.

#### **Interfase di Preparazione**

All'inizio della tua interfase di preparazione, fai tornare pronte (gira in verticale) tutte le tue carte in gioco.

#### **Interfase di Estrazione**

All'inizio della tua interfase di estrazione, pesca una carta.

**Durante il primo turno del giocatore che comincia per primo, quel giocatore non pesca una carta.**

### B. Fase di Azione

Durante la tua fase di azione, puoi compiere qualunque delle seguenti quattro azioni in qualunque ordine: giocare una carta, usare un potere a pagamento, piazzare una risorsa, e proporre un combattimento.

Puoi piazzare solo una risorsa per turno, ma puoi compiere ognuna delle altre azioni quante volte desideri.

### 1. Giocare una Carta

Per giocare una carta, prendila dalla tua mano, paga il suo costo di gioco (il numero nell'angolo in alto a sinistra) spossando un numero equivalente di tue risorse, e segui le istruzioni riportate nel suo riquadro di testo.

Una volta fatto ciò:

- ❖ Se la carta è un arma, armatura, o oggetto, entra in gioco a fianco del tuo eroe.
- ❖ Se è un alleato, entra in gioco nella tua linea degli alleati.
- ❖ Se è un'abilità che si assegna ad una carta, entra in gioco sotto quella carta.
- ❖ Se è un'abilità effetto continuo che non si assegna ad una carta, entra in gioco nella tua linea dell'eroe.
- ❖ Se è un'abilità non a effetto continuo (un'abilità che non ha la parola chiave "effetto continuo"), finisce nel tuo cimitero.

### 2. Usare un Potere a Pagamento

Un potere a pagamento è un qualsiasi potere su una carta che ha un simbolo freccia (→) nel suo testo. Il testo prima della → è il costo per usare il potere a pagamento, e il testo dopo della → è cosa accade quando lo fai. Per usare un potere a pagamento, paga il suo costo poi fai ciò che il testo dopo la → dice di fare.

A meno che la carta non dica diversamente, puoi usare un potere a pagamento quante volte vuoi, fintanto che sei in grado di pagarne il costo ogni volta.

Alcuni poteri a pagamento hanno un simbolo attiva (⚡) come parte del loro costo. Per pagare quel costo, spossa la carta su cui è quel potere. Questi poteri sono chiamati poteri attivati. Ricorda, puoi usare un potere attivato di un alleato solo se quell'alleato è nel tuo gruppo dall'inizio del tuo turno. Puoi usare un potere attivato di un'armatura, di un oggetto, o di un'arma durante lo stesso turno un cui è entrato in gioco.

### 3. Piazzare una Risorsa

Puoi piazzare una risorsa durante ogni tuo turno. Per piazzare una risorsa, prendi una carta dalla tua mano e mettila a faccia in giù nella tua linea delle risorse. Se la carta è una quest, puoi scegliere di metterla nella tua linea delle risorse a faccia in su. Se lo fai, puoi usare i suoi poteri dopo che è entrata in gioco.

### 4. Proporre un Combattimento

Il tuo eroe e gli alleati possono attaccare gli eroi e gli alleati del tuo avversario. Avrai modo di imparare come funziona il combattimento nella sezione "Regole Base di Combattimento"

## C. Fase Finale

Dopo che hai finito di giocare carte, usare poteri a pagamento, piazzare una risorsa, e proporre combattimenti, puoi passare alla tua fase finale.

Durante la tua fase finale:

- ❖ Non puoi più piazzare una risorsa, proporre combattimenti, o giocare carte che non siano istantanei.
- ❖ Ogni giocatore può giocare istantanei o usare poteri.

Una volta che tutti i giocatori hanno compiuto tutte le azioni che desiderano, puoi passare all'interfase di riepilogo. Durante la tua interfase di riepilogo, se hai più carte in mano del massimo consentito (sette carte), devi scartare fino ad avere il massimo consentito.

Una volta terminata l'interfase di riepilogo di un giocatore, il giocatore successivo comincia la sua fase iniziale.

## 13. Regole Base di Combattimento

### A. Interfase di Combattimento

In un combattimento base ci sono cinque cose che avvengono nel seguente ordine:

1. **Proposta:** Scegli un eroe o un alleato pronto nel tuo gruppo proponendolo come attaccante e un eroe o un alleato avversario proponendolo come difensore.
2. **Attacco:** Il tuo attaccante proposto si sposta (si gira lateralmente) e attacca.
3. **Difesa:** Il difensore proposto inizia a difendere.
4. **Danno:** L'attaccante e il difensore si infliggono danno da combattimento l'un l'altro pari ai loro rispettivi ATK. Questo è l'unico danno che conta come danno da combattimento.
5. **Conclusione:** L'interfase di combattimento termina.

Ci sono altre cose che possono accadere in un combattimento se l'attaccante o il difensore è un eroe o se il giocatore che difende controlla un eroe o un alleato che può proteggere, ma per ora, prendiamo ad esempio un combattimento tra due alleati.

**Esempio:** Proponi un alleato del tuo gruppo per attaccare un alleato avversario. L'attaccante proposto ha 2 in ATK e 3 punti salute, il difensore proposto ha 1 in ATK e 2 punti salute. Sposti il tuo attaccante. Quando il combattimento si conclude, il tuo attaccante infligge 2 danni da combattimento al difensore, e il difensore infligge 1 danno da combattimento al tuo attaccante. Il difensore viene distrutto poiché ha subito un danno fatale. Il tuo attaccante prende un segnalino danno per mostrare che ha subito 1 danno, ma non viene distrutto, poiché ha 3 punti salute.

### B. Combattere con un Eroe

Se il tuo eroe è l'attaccante o il difensore, ci sono due cose che puoi fare in aggiunta ai passaggi elencati sopra:

- ❖ **Colpire con un'arma:** Dopo che il difensore inizia a difendere, puoi colpire con un'arma per aggiungere il suo ATK all'ATK del tuo eroe per il resto del combattimento. Per colpire con un'arma, paga il suo costo per colpire e spossala. Puoi colpire solamente con un'arma prima che il danno da combattimento venga inflitto. Puoi colpire solo con **un'arma** per combattimento, ma puoi colpire con essa più volte se trovi un modo per farla tornare pronta.

**Esempio:** Proponi il tuo eroe per attaccare uno degli alleati avversari. Il tuo eroe si sposta. Il difensore ha ATK 1 e 2 punti salute. Il tuo eroe ha 25 punti salute e 6 segnalini danno su di esso. Il tuo eroe ha un'arma pronta con ATK 2, quindi paghi il costo per colpire di quell'arma e la sposti per dare al tuo eroe +2 in ATK per il combattimento. Quando il combattimento si

conclude, il tuo eroe infligge 2 danni al difensore, e il difensore infligge 1 danno al tuo eroe. Il difensore viene distrutto poiché ha subito un danno fatale. Aggiungi 1 segnalino danno al tuo eroe, per un totale di 7.

- ❖ **Usare l'armatura:** Quando il tuo eroe sta per subire danno da combattimento, puoi spostare la tua armatura per prevenire danno pari al DEF dell'armatura al tuo eroe.

## C. Proteggere in Combattimento

Se il tuo avversario attacca il tuo eroe o uno dei tuoi alleati, se hai un eroe pronto o un alleato pronto che può fare guardia (solitamente deve avere la parola chiave “guardia” nel suo riquadro di testo), puoi scegliere che quell'eroe o alleato intervenga come difensore proposto. Questo rappresenta il potere di alcune classi di fare da “tank”. Molti guerrieri hanno questo potere, così come alcuni Sciamani, Paladini, e Druidi (in forma orso).

Quando il difensore proposto inizierebbe a difendere, puoi spostare l'eroe o l'alleato con guardia, e questi diventerà il difensore per il combattimento al posto del difensore proposto.

**Esempio:** Il tuo avversario propone Kor Cindervein come attaccante, un semplice alleato Paladino senza nessun potere speciale. Il tuo avversario propone il tuo fragile alleato Druido, Voss Treebender, come difensore. Siccome vuoi tenere Voss Treebender in vita, sposti Guardian Steelhorn, un Guerriero con l'abilità guardia. Guardian Steelhorn diventa il nuovo difensore, mantenendo vivo il tuo Druido per continuare a combattere.

## 14. Parole Chiave

Alcune parole hanno uno speciale significato nel World of Warcraft TCG. Queste parole chiave spesso appaiono sulle carte in grassetto. Alcune carte con parole chiave hanno un testo di riferimento in corsivo, principalmente a beneficio dei giocatori novizi.

- ❖ **Forma d'Orso:** Alcune abilità da Druido permettono al tuo eroe di trasformarsi in orso. Mentre è in forma di orso, il tuo eroe ha guardia. Quando giochi un'abilità non Feral o colpisci con una arma, devi distruggere ogni carta abilità in gioco che dà al tuo eroe la forma di orso.

**Esempio:** Puoi giocare Bash, un'abilità che muta il tuo eroe in forma di orso. Mantieni la carta Bash in gioco per ricordarti che sei in forma di orso. Dopo, colpisci con il tuo Twig of the World Tree, un'arma. Non appena colpisci con l'arma, devi mettere la carta Bash nel tuo cimitero, dal momento che hai abbandonato la forma di orso.

- ❖ **Sfuggente:** Un eroe o un alleato sfuggente non può essere attaccato. Comunque, può ancora attaccare normalmente. Può anche essere bersaglio di abilità normalmente.
- ❖ **Ferozia:** Un alleato con ferocia può attaccare nello stesso turno in cui è entrato a fare parte di un gruppo. In ogni caso, un alleato non può usare poteri attivati a meno che non sia stato nel tuo gruppo dall'inizio del tuo turno, anche se ha ferocia. Un alleato con ferocia può comunque usare normali poteri a pagamento che non richiedono una attivazione.
- ❖ **Instant:** Puoi giocare una carta con la parola chiave “instant” in qualunque momento, perfino durante il turno del tuo avversario. Molte abilità e alcuni alleati hanno questa parola chiave.
- ❖ **Lunga-Gittata:** Alcune armi danno al tuo eroe lunga-gittata. Mentre un eroe con lunga-gittata sta attaccando, i difensori non infliggono ad esso alcun danno da combattimento.
- ❖ **Effetto Continuo:** Un'abilità con effetto continuo entra in gioco invece di andare al cimitero. Il testo dopo la parola “effetto continuo” indica quali sono i poteri dell'abilità mentre è in gioco.

- ❖ **Guardia:** Un eroe o un alleato con guardia può difendere al posto del difensore proposto in combattimento (Vedi “Combattimento Base.”)
- ❖ **Furtività:** Alcune abilità da Assassino danno al tuo eroe furtività. Mentre un eroe con furtività sta attaccando, gli eroi e gli alleati avversari non possono proteggere. Non appena il tuo eroe infligge danno, perdi stealth e devi distruggere ogni carta che ti dà furtività.
- ❖ **Totem:** Un Totem è uno speciale tipo di abilità con effetto continuo usabile dagli Sciamani. Un Totem ha un valore di punti salute nel suo angolo in basso a destra. I totem possono essere attaccati in combattimento o bersaglio di ogni cosa che normalmente può bersagliare un alleato. Per esempio, una carta può bersagliare un Totem per spossarlo o farlo tornare in mano al suo proprietario.  
  
Comunque, i Totem **non sono mai** considerati come gli alleati o gli eroi. Se qualcosa dovesse essere assegnato ad un totem, ciò che gli è assegnato viene immediatamente distrutto. I Totem non possono ottenere ATK o salute.
- ❖ **Unico:** Ogniqualvolta hai più di una carta unica in gioco con lo stesso nome, devi immediatamente metterle tutte, esclusa una di esse, nei cimiteri dei loro proprietari. Tu scegli quale mantenere. Ti è consentito avere quattro copie di ogni carta unica nel tuo mazzo.
- ❖ **Illimitato:** Quando una carta ha la parola chiave “illimitato”, puoi mettere un qualunque numero di esse nel tuo mazzo. Per esempio, puoi avere 60 carte Orgrimmar Grunts nel tuo mazzo invece del consueto massimo di 4.

## 15. Costruzione del Mazzo

In un TCG, sei tu che decidi quali carte vuoi tenere nel tuo mazzo. Una volta giocata qualche partita con il mazzo pre-costruito, puoi ottenere altre carte con cui costruire un tuo mazzo.

Sono poche le regole che devi seguire nel costruire il tuo mazzo:

- ❖ Il tuo mazzo deve includere almeno 60 carte, non contando il tuo eroe iniziale. Il tuo eroe inizia la partita in gioco, e non è considerato far parte del tuo mazzo.
- ❖ Non puoi includere più di quattro copie di una singola carta nel tuo mazzo a meno che in quella carta vi sia scritto “illimitato” nella sua linea di tipo. Puoi includere una qualunque numero di carte unlimited nel tuo mazzo.
- ❖ Alcune carte abilità possono solo essere usate da un eroe che possiede una precisa specializzazione. Queste carte avranno scritto “Eroe [Specializzazione] Richiesto” in grassetto nel loro riquadro di testo.
- ❖ **Puoi includere nel tuo mazzo solo carte che condividono una o più icone caratteristica con il tuo eroe.** Alcune carte neutrali non hanno alcuna icona caratteristica. Puoi mettere quelle carte in qualunque mazzo.
- ❖ Alcuni formati da torneo consentono ai giocatori di portare un side deck di 10 carte. Se viene usato il side deck, esso può contenere una qualunque carta che è normalmente consentita nel tuo mazzo. Puoi sostituire le carte del mazzo con quelle del tuo side deck dopo aver giocato il primo game di un match, ma il numero di carte del mazzo e del side deck devono rimanere invariati. Nei set futuri e con i mazzi raid, saranno introdotte interessanti meccaniche per interagire con il tuo side deck.
- ❖ Nelle future espansioni di World of Warcraft TCG, la razza e le professioni del tuo eroe determineranno l’utilizzo di carte aggiuntive che potrai aggiungere al tuo deck.

# MECCANICHE AVANZATE

## Meccaniche Avanzate: Introduzione

Ora che hai giocato a World of Warcraft TCG, sei pronto per imparare di più circa le meccaniche avanzate di gioco. Queste sono spiegazioni approfondite di certe regole che giocatori esperti possono trovare utili ed interessanti.

### 16. Catena e Risposta

Ci sono molte volte in cui vorresti fare qualcosa dopo che il tuo avversario gioca una carta ma prima che quella carta abbia un impatto sulla partita. La catena ti permette di fare ciò.

La catena è la zona dove le carte e gli effetti vanno dopo che vengono giocati ma prima che essi abbiano un impatto sulla partita. Mentre una carta o un effetto è in attesa in catena, puoi fare cose che avranno impatto sulla partita prima che quella carta od effetto lo faccia.

#### A. La Catena

La maggior parte delle azioni che si possono compiere in questo gioco non accadono all'istante. Prima, si mette una carta o un effetto in catena, dove esso attende fino a che non risolve. Solo quando quella carta od effetto risolve fa accadere qualcosa. La catena mantiene l'ordine in cui le cose accadono nel corso della partita.

- Le carte e gli effetti, una volta in catena, risolvono in ordine inverso. Questo significa che se metti qualcosa in catena dopo del tuo avversario, *la tua* carta od effetto avrà impatto prima sulla partita.

Se la catena è vuota e due giocatori vogliono fare qualcosa contemporaneamente, il giocatore di turno (la persona il cui turno è in corso) può agire per primo. In una partita a multiplayer, la persona a sinistra del giocatore di turno può agire subito dopo, e così via.

Se in catena c'è una carta o un effetto e due giocatori vogliono fare qualcosa contemporaneamente, il giocatore che ha aggiunto l'ultima cosa in catena può agire per primo, poi la persona che è a sinistra di quel giocatore, e così via.

#### B. Rispondere

Ogniquale volta una carta o un effetto va in catena, i giocatori hanno possibilità di rispondere ad esso con propri poteri a pagamento o istantanei. Se nessuno vuole rispondere, la carta o l'effetto risolve e ha il suo impatto sulla partita immediatamente. Se qualcuno risponde, la catena determina l'ordine in cui le cose accadono.

Il giocatore che ha messo l'ultima carta od effetto in catena può rispondere con quante azioni desidera. Una volta che quel giocatore ha fatto, l'altro giocatore (o, in una partita multiplayer, la persona alla sua sinistra) ha possibilità di rispondere.

Quando non ci sono più risposte all'ultima carta od effetto in catena, questo risolve e ha il suo impatto sulla partita. Poi la penultima carta od effetto in catena sale in cima ed è pronto a risolvere. I giocatori possono rispondere ad esso seguendo la stessa procedura, così per l'intera catena. Una volta che la catena è vuota, se nessuno ne fa utilizzo, la partita procede oltre.

**Esempio:** E' la fase di azione del tuo turno.

Giochi Shield Bash, un'abilità che dice, "Il tuo eroe infligge 1 danno ad un alleato bersaglio." L'alleato che bersagli ha 3 punti salute e già 2 segnalini danno su di esso, così l'unico danno che il tuo eroe

infliggerà non appena l'abilità risolve sarà sufficiente per distruggere l'alleato. La tua carta abilità va in catena, e dici al tuo avversario che hai finito di usare la catena per ora.

Il tuo avversario risponde bersagliando lo stesso alleato con Primal Mending, un'abilità istantanea che dice, "Il tuo eroe cura 2 danni ad un alleato bersaglio." Quell'abilità va in catena in cima alle tue, poi il tuo avversario ti offre la possibilità di rispondere.

Scegli di non rispondere, così l'ultima cosa aggiunta in catena (l'abilità di cura del tuo avversario) risolve prima, rimuovendo i 2 segnalini danno.

Avete entrambi un'altra possibilità per rispondere alla tua prima abilità, ma nessuno di voi sceglie di rispondere. La tua abilità risolve, e il tuo eroe infligge 1 danno all'alleato. Quando tutto ha finito di risolvere, l'alleato ha 1 segnalino danno su di esso.

### C. Risolvere ed Interrompere

Quando una carta o un effetto risolve, si fa ciò che il suo testo dice di fare (o tutto ciò che è possibile fare) e poi abbandona la catena. L'unica eccezione è quando quella carta od effetto ha uno o più bersagli e nessuno di quei bersagli è legale quando prova a risolvere. Quando ciò accade, la carta o l'effetto viene interrotto.

Una carta o un effetto che viene interrotto è semplicemente fermato, con nessun altro impatto sulla partita. Una carta interrotta viene messa nel cimitero del suo proprietario.

**Esempio:** Giochi un'abilità che dice, "Il tuo eroe infligge 2 danni ad un alleato bersaglio. Pesca una carta." bersagliando uno degli alleati del tuo avversario. In risposta il tuo avversario usa un'abilità che distrugge l'alleato che ha bersagliato. Quando l'abilità prova a risolvere, nessuno dei suoi bersagli è legale, così l'abilità viene interrotta, che significa che non peschi una carta e l'abilità va nel tuo cimitero.

## 17. Danno

### A. Fonti e Tipi di Danno

La fonte di un danno è ciò che lo ha inflitto. Gli eroi e gli alleati sono la fonte del danno da combattimento che essi infliggono, e altre carte o effetti che infliggono danno indicano quale è la fonte di quel danno.

Il danno può avere anche uno o più descrittori che indicano quale tipo di danno è. La maggior parte delle carte e degli effetti che infliggono danno indicano quale tipo di danno essi infliggono. Il simbolo attorno all'ATK di un alleato indica quale tipo di danno da combattimento quell'alleato infligge, e il simbolo attorno all'ATK di un'arma indica quale tipo di danno da combattimento un eroe infligge con quell'arma. Nonostante il tipo di danno da combattimento non ha impatto sulla partita, altre carte possono farvi riferimento.

Alcune carte o poteri fanno sì che il tuo eroe infligga danno direttamente. Questo è diverso dal danno da combattimento.

Alcune carte o effetti dicono, "Metti 1 danno su un eroe o un alleato." Mettere un danno su una carta in questo modo non equivale a "infliggere" danno ad essa, ma conta normalmente nel conto dei danni al fine di arrivare al danno fatale.

### B. Curare il Danno

Il danno su un eroe o un alleato è permanente a meno che non venga curato o l'alleato abbandoni il gioco. Se del danno viene curato da un eroe o da un alleato, rimuovi semplicemente un numero equivalente di segnalini danno da esso.



Non puoi curare del danno che non è stato inflitto, inoltre se l'eroe o l'alleato ha subito un danno fatale è troppo tardi per curarlo.

**Esempio:** Un alleato del tuo gruppo ha 2 in salute e nessun danno su di esso. Il tuo avversario gioca una carta che dice, "Il tuo eroe infligge 2 danni ad un alleato bersaglio." e tu hai una carta nella tua mano che dice, "Il tuo eroe cura 1 danno da un alleato bersaglio." Giocando quest'ultima carta in risposta non si otterrà nulla, poiché il tuo alleato non ha alcun danno su di esso. Non appena la carta del tuo avversario risolve, 2 segnalini danno vengono assegnati al tuo alleato, distruggendolo immediatamente. Non hai alcuna possibilità di curare il danno letale una volta che è stato inflitto.

## C. Prevenire il Danno

Alcune carte o effetti prevengono il danno dall'essere inflitto ad un eroe o ad un alleato. Quando uno di questi risolve, il danno che sta per essere inflitto viene prevenuto fino a che la carta o l'effetto ha prevenuto l'ammontare di danno descritto o la durata dell'effetto termina (a seconda di ciò che accade prima).

Le carte o gli effetti che prevengono il danno vengono sempre applicati dopo qualunque cosa che sostituisca il danno con un nuovo valore.

**Esempio:** Il tuo avversario controlla un abilità che dice, "Se il tuo eroe sta per infliggere danno, infligge invece quel valore di danno più 1." Quell'avversario attacca il tuo eroe con il suo eroe, colpendo con un'arma con 2 in ATK. Usi un potere che dice, "Previene i prossimi 2 danni che stanno per essere inflitti al tuo eroe in questo turno." Durante l'interfase del danno, il danno viene prima aumentato a 3, poi 2 di quei danni vengono prevenuti. L'eroe del tuo avversario infligge 1 danno da combattimento al tuo eroe.

Se il danno che sta per essere inflitto è maggiore del valore che la carta o l'effetto previene, l'eroe o l'alleato subisce danno pari alla differenza.

**Esempio:** Il tuo avversario gioca una carta che dice, "Il tuo eroe infligge 1 danno a un eroe o ad alleato bersaglio" e bersaglia il tuo eroe. In risposta, usi un potere che dice, "Previene i prossimi 2 danni che stanno per essere inflitti al tuo eroe in questo turno." Il tuo effetto risolve prima e previene il punto di danno. Successivamente in quel turno, il tuo eroe viene attaccato da un alleato con 2 in ATK. Quando quel combattimento si conclude, 1 danno viene prevenuto dal tuo effetto, e l'alleato infligge 1 danno da combattimento al tuo eroe.

Se una carta o un effetto dice, "Metti X Danni su un eroe o un alleato," non puoi usare la prevenzione del danno per impedire che ciò accada, poiché "mettere" danno su una carta in quel modo è diverso da "infliggere" danno ad essa.

## D. Armatura

Usare l'armatura è un modo speciale per prevenire danno al tuo eroe. Ogniqualvolta del danno sta per essere inflitto al tuo eroe, sia durante un combattimento che non, puoi spossare una carta armatura per prevenire danno pari al suo DEF. L'armatura può prevenire tutti i tipi di danno, incluso il danno derivato da abilità.

Diversamente da altre carte o effetti che prevengono danno:

- ❖ Usare l'armatura è opzionale. Sposi un armatura solo se vuoi usarla.
- ❖ Se un armatura previene del danno che è inferiore al suo DEF, il rimanente DEF viene perduto.

**Esempio:** Al tuo eroe stanno per essere inflitti 2 danni, e tu controlli un'armatura pronta con 3 in DEF. Se sposi l'armatura, essa previene i 2 danni, e il rimanente punto di DEF viene perduto. Quell'armatura non preverrà successivamente alcun danno addizionale nel corso del turno a meno che non torni pronta e la utilizzi ancora.

Ricorda che puoi solo spostare un armatura per il DEF *mentre* stai subendo danno. Non puoi spostare un armatura in risposta a un avversario che gioca un'abilità che la distrugga, per esempio.

## 18. Regole per il Multiplayer

Puoi giocare a WoW TCG in più di due giocatori. Una volta che conosci le regole per il gioco a due giocatori, puoi iniziare a giocare in multiplayer. Tieni a mente solo le seguenti cose:

- Quando un giocatore viene eliminato, tutte le sue carte sono rimosse dal gioco. Questo include le abilità che sono assegnate alle carte di altri giocatori.
- I giocatori svolgono i turni andando in senso orario dal primo giocatore. Solo il primo giocatore salta il pescare una carta nel suo primo turno.
- I personaggi del tuo gruppo possono attaccare **un qualunque** eroe o alleato nemico. I personaggi nemici sono controllati dai giocatori che non fanno parte della tua squadra.
- Per le partite a squadre, tutti gli eroi della stessa squadra devono essere della stessa fazione (Orda o Alleanza).
- Per le partite a squadre, i giocatori devono alternare le postazioni. Per esempio, una partita tre-contro-tre tra la Squadra A e la Squadra B devono avere la sequenza di postazioni A, B, A, B, A, B. In altre parole, avrai seduti a fianco giocatori della squadra avversaria in entrambi i lati.
- Quando una carta si riferisce “al tuo gruppo”, essa si riferisce ai personaggi che solo tu controlli. Il termine “amico” si riferisce agli eroi e gli alleati della tua squadra.
- Un eroe o un alleato con guardia può proteggere **un qualunque** eroe o alleato amico.

## 19. Formati Sealed Pack

Se stai guardando alcune carte per la prima volta o cercando l'ultima rara in modo da completare il tuo mazzo, una delle cose più divertenti di ogni TCG è tentare la fortuna aprendo nuove buste. In WoW TCG, esistono due formati Sealed Pack: Sealed Deck e Booster Draft. Questi formati combinano il divertimento di aprire nuove buste con la sfida di costruire un mazzo e giocare con le tue nuove carte. Quando giochi un Sealed Deck o un Draft, puoi giocare con *tutte* le tue nuove carte, non solo quelle che avrai intenzione di aggiungere nei tuoi mazzi per il formato Costruito.

Puoi giocare i Sealed Deck con un qualunque numero di amici. Per giocare, ogni persona necessita di sei buste. Apri le tue sei buste, guarda le carte che hai trovato, e decidi che eroe vuoi essere. Puoi essere un qualunque eroe esistente nel gioco. Una volta scelto il tuo eroe e costruito un mazzo di almeno 30 carte da utilizzare, sei pronto per giocare. Le carte che non fanno parte del tuo mazzo diventeranno il tuo side deck se scegli di averne uno o se i side deck sono ammessi nel tuo torneo.

Quando costruisci il tuo mazzo, fai sì di avere una combinazione di quest e altre carte. Tieni anche a mente che meno carte hai nel tuo mazzo, e più probabilità avrai di pescare le migliori, quindi dovresti tenerti il più possibile vicino al minimo di 30 carte.

Per fare un Booster Draft, hai bisogno di un numero che varia tra quattro e otto persone, e ogni persona necessita di quattro buste. Ognuno si siede attorno ad un tavolo, poi ogni giocatore apre una busta, sceglie una carta da essa che potrà essere utilizzata per il suo mazzo, e passa il resto delle carte al giocatore alla propria sinistra. Ripeti questo procedimento per ogni busta che ti viene passata, scegliendo una carta da aggiungere al tuo mazzo e passando il resto. Una volta che tutte le carte dal primo giro di buste sono state selezionate, il processo viene ripetuto per il secondo giro, poi il terzo, e infine il quarto. Cambia la direzione in cui vengono passate le carte ad ogni nuovo giro di buste. Una volta che tutte le carte sono state


selezionate, scegli il tuo eroe—come per il Sealed Deck, può essere un qualunque eroe esistente nel gioco—e costruisci un mazzo di 30 carte (minimo) con le carte che hai selezionato. Le carte che non fanno parte del tuo mazzo diventeranno il tuo side deck.

Mentre stai selezionando le carte in un draft, in aggiunta alle linee guida per costruire un mazzo in un sealed deck, decidi in anticipo quale eroe hai intenzione di essere. Non devi voler solamente ottenere le migliori carte da ogni busta; pensa a prendere le carte probabilmente migliori per il tuo mazzo! Per questo è importante sapere quali caratteristiche sarai in grado di giocare. Un'altra cosa importante è ottenere una combinazione bilanciata per tipo e costo delle varie carte, poiché per quanto buone siano le tue carte singolarmente, sarà difficile vincere se il tuo mazzo è fatto di diciotto carte armatura e solo quattro alleati, o se ogni cosa del tuo mazzo costa 5 o più.

Giocare un Sealed Deck o un Booster Draft è un ottimo modo per familiarizzare con tutte le carte di un set. Poiché avrai ottenuto un numero limitato di carte con cui lavorare, ti troverai a giocare (e a giocare contro) un sacco di carte che potresti non aver considerato di includere in un mazzo per il formato costruito. Questo aumenta la tua possibilità di conoscere quali trucchi i tuoi avversari possono aver messo nei loro mazzi, oltre a farti scoprire nuove carte e combinazioni da sfruttare per i tuoi mazzi in formato costruito.

## GLOSSARIO

### 20. Glossario

**Activate - Attiva:** Questo è un costo di alcuni poteri a pagamento. Per attivare una carta, la devi spossare (girarla lateralmente). Gli alleati non possono usare poteri che hanno il simbolo attiva  nel costo durante lo stesso turno in cui entrano in gioco. Devi aver controllato l'alleato dall'inizio del turno per usare i suoi poteri attivati. Puoi usare i poteri attivati di armature, di un oggetto o di un'arma durante il turno in cui entra in gioco.

**Ally Token – Pedina Alleato:** Alcune abilità o quest indicano di mettere una pedina alleato in gioco. Puoi usare qualsiasi cosa per rappresentare una pedina, visto che non è considerata come una carta. Una pedina alleato è come un alleato normale mentre è in gioco. Una pedina ha un costo pari a 0 e può esistere solo in gioco. Se si muove in un'altra zona, cessa di esistere.

**ATK:** Questo è il valore d'attacco di una carta. L'ATK di una carta è il numero nel suo angolo in basso a sinistra. L'ATK di un alleato è quanto danno da combattimento infligge, e il simbolo attorno all'ATK rappresenta di che tipo è il danno. Se colpisci con un'arma, l'ATK è aggiunto all'ATK del tuo eroe. Il simbolo attorno all'ATK dell'arma rappresenta il tipo di danno di combattimento che infligge il tuo eroe quando colpisce con quell'arma. La maggior parte delle armi infligge danno da mischia o danno a distanza.

**Attach - Assegnare:** Se un'abilità ad effetto continuo indica di assegnarla ad una carta, devi mettere l'abilità sotto di essa quando l'abilità entra in gioco.

Se una carta lascia il gioco, tutte le abilità che le sono state assegnate finiscono nel cimitero del loro proprietario. Si possono assegnare più di una abilità alla stessa carta, anche abilità con lo stesso nome. Ad esempio si possono assegnare più copie di Mark of the Wild allo stesso alleato.

**Attacker – Attaccante:** Un attaccante è un eroe o alleato che sta attaccando. Un eroe o un alleato diventa un attaccante non appena viene spossato per attaccare, e smette di essere un attaccante se viene rimosso dal combattimento o se il combattimento termina.

**Bear Form – Forma d'Orso:** La forma d'orso è una parola chiave che può avere un Druido. Mentre un Druido è in Forma d'Orso, può fare guardia.

Le carte abilità ti diranno quando il tuo eroe è in forma d'orso. Queste carte abilità rimangono in gioco e garantiscono poteri finché non colpisci con un'arma o non giochi un'abilità che non sia Feral.

**Chain – Catena:** La catena è la zona dove le carte e gli effetti vanno prima di risolvere. La catena tiene traccia dell'ordine in cui le cose vi vengono aggiunte. L'ordine in cui gli oggetti si risolvono dalla catena è “ultimo ad entrare, primo ad uscire”.

**Character – Personaggio:** Un personaggio è un eroe o un alleato.

**Combat – Combattimento:** Durante la tua fase d'azione, puoi proporre un combattimento con un eroe o un alleato che siano pronti nel tuo gruppo.

Un eroe o un alleato possono attaccare un qualsiasi eroe o alleato nemico, a meno che l'eroe o l'alleato nemico non sia sfuggente.

**Combat Damage – Danno da Combattimento:**

Il danno da combattimento è danno che viene inflitto da un attaccante o un difensore durante la conclusione di un combattimento. Ogni altro danno non è danno da combattimento, anche se inflitto durante un'interfase di combattimento. Per esempio, colpire con la tua Arcanite Reaper causa danno da combattimento; attaccare con il tuo Pet da Cacciatore causa danno da combattimento; attaccare con un alleato causa danno da combattimento. Il danno inflitto dall'abilità Fire Blast non è mai danno da combattimento, anche se giochi la carta durante l'interfase di combattimento.

**Control – Controllare:** Tu controlli il tuo eroe e tutti gli alleati, oggetti, armi, armature, abilità e risorse in gioco sul tuo lato. Puoi anche controllare effetti e carte che hai messo in catena ed ogni abilità che assegni ad una carta in gioco, anche se la carta assegnata è controllata da un altro giocatore.

**Counter – Segnalino:** Una carta o un effetto possono indicare di mettere uno o più segnalini su una carta in gioco. Possono anche specificare cosa fa quel preciso segnalino. Dovresti anche usare segnalini per tener traccia del danno sui tuoi alleati. Puoi usare come segnalini dadi, perline o altri piccoli oggetti, ma dovresti stare attento a non confondere un tipo di segnalino con un altro.

**Damage – Danno:** Il danno è inflitto agli eroi e agli alleati tramite il combattimento, le abilità e i poteri. Il danno che è inflitto ad un eroe o un alleato resta su di esso fintanto che il danno non viene curato o l'eroe o alleato non lascia il gioco. Dovresti tener traccia dell'ammontare di danno su ognuno dei tuoi alleati con dei segnalini. Quando un alleato ha danno fatale su di esso, è messo nel cimitero del proprietario. Quando un eroe ha danno fatale su di esso, il controllore perde la partita.

**DEF:** Questo è il valore di difesa su di una carta armatura. La DEF di un'armatura è il numero nel suo angolo in basso a destra. La DEF indica quanto danno viene prevenuto dall'armatura quando la spossa.

**Defender – Difensore:** Un difensore è un eroe o alleato che sta difendendo. Un eroe o alleato difende quando entra in combattimento con un attaccante, e smette di essere un difensore quando viene rimosso dal combattimento o il combattimento finisce.

**Destroy – Distruggere:** Quando una carta è distrutta, viene messa nel cimitero del proprietario.

**Effect – Effetto:** Un effetto è solo qualcosa che prende posto in catena. Non è un oggetto fisico. Quando un effetto risolve, fa succedere qualcosa nella partita.

**Elusive – Sfuggente:** Sfuggente è una parola chiave che possono avere eroe e alleati. Se un eroe o un alleato è sfuggente, non può essere attaccato.

**Empty Chain – Catena Vuota:** La catena è vuota se non ci sono carte o effetti in attesa di essere risolti.

**Enter Play – Entrare in Gioco:** Quando un alleato, oggetto, arma, armatura o abilità con effetto continuo risolve dalla catena, “entra in gioco”.

**Equipment – Equipaggiamento:** Una carta equipaggiamento è un'armatura, un oggetto o un'arma.

**Exhaust – Spossare:** Per spossare una carta in gioco, girala lateralmente. Non appena l’hai fatto, ci si riferisce alla carta come “spossata”. Non puoi spossare una carta che è già spossata per pagare un costo. Il contrario di spossato è “pronto”.

**Fatal Damage – Danno Fatale:** Il danno fatale è quel danno su di un eroe o alleato che è uguale o maggiore ai suoi punti salute.

**Ferocity – Ferocia:** Ferocia è una parola chiave che possono avere gli alleati. Se un alleato ha ferocia, può attaccare nello stesso turno in cui entra in gioco.

**Friendly – Amico:** tutti gli eroi e gli alleati controllati da te e dai giocatori della tua “squadra” sono amici. Questo può essere molto importante per le partite in multiplayer quando più persone sono nella stessa squadra.

**Heal – Curare:** Quando qualcosa cura del danno da un eroe o un alleato, rimuove l’ammontare di danno descritto da quell’eroe o alleato. Puoi curare solo il danno che è già stato inflitto. Non puoi usare le cure per aumentare i punti salute di un eroe o alleato oltre il valore stampato sulla carta. Puoi bersagliare un alleato con un’abilità di cura anche se non ha danno su di esso. Il danno può essere curato solo se non è fatale. Per esempio, se un alleato con 4 punti salute ha 4 o più danni su di sé, non può essere curato.

**Health – Punti Salute:** Il numero nell’angolo in basso a destra di un eroe, di un alleato o di un Totem rappresenta la quantità di punti salute che ha. Ogni volta che un alleato ha danno fatale su di esso, viene distrutto e messo nel cimitero del proprietario. Quando un eroe subisce danno fatale, il suo controllore perde la partita.

**In Combat – In Combattimento:** Un eroe o alleato è “in combattimento” mentre attacca o difende.

**In Play – In Gioco:** Ogni carta nella zona di gioco è considerata “in gioco”. Questo include eroi, alleati, oggetti, armi, armature, risorse, quest e abilità con effetto continuo.

**In Response – In Risposta:** Vedi “Rispondere.”

**Instant - Instant:** Una carta ha la parola chiave “instant” nella sua linea di tipo. Un qualsiasi tipo di carta può avere la parola chiave instant. Puoi giocare le carte instant in risposta ad una carta o un effetto in catena, persino durante il turno del tuo avversario.

**Interrupt – Interrompere:** Una carta od un effetto in catena può essere interrotto. Una carta od effetto interrotto è rimosso dalla catena e non fa nulla. Se una carta è interrotta, è messa nel cimitero del proprietario. Counterspell è un esempio di una carta che interrompe.

**Leave Play – Abbandonare il Gioco:** Una carta abbandona il gioco quando si muove dalla zona di gioco a una qualsiasi altra zona. Una carta abbandona il gioco quando è distrutta, rimossa dal gioco, fatta riprendere in mano dal proprietario, o messa nel cimitero.

**Legal Target – Bersaglio Legale:** Un bersaglio legale è una qualsiasi carta che può essere bersagliata e soddisfa la descrizione di quello che una carta può bersagliare. Ad esempio, se una carta dice “l’eroe o l’alleato bersaglio”, ogni eroe o alleato è un bersaglio legale, ma se una carta dice “l’alleato bersaglio”, solo un alleato è un bersaglio legale.

**Long-Range – Lunga-Gittata:** Lunga-gittata è una parola chiave che gli eroi e gli alleati possono avere. Se un eroe o un alleato con lunga-gittata attacca, non prende danno da combattimento dal difensore.

**Maximum Hand Size – Massimo Numero di Carte in Mano:** Il massimo numero di carte in mano che puoi avere quando finisci il tuo turno. All’inizio della tua interfase di riepilogo, se hai più carte nella tua mano del tuo massimo numero di carte in mano, devi scartare fino ad avere solo quel numero di carte. Il massimo numero iniziale di carte in mano è sette, ma questo può essere modificato dalle carte che giochi.

**Mulligan:** All'inizio di ogni partita e una sola volta per partita, puoi decidere di cambiare la tua mano iniziale. Questa cosa si chiama mulligan e lo si fa rimescolando le carte nel mazzo e pescando una nuova mano di sette carte.

**Neutral – Neutrale:** Una carta neutrale non è né dell'Orda né dell'Alleanza, può quindi andare in entrambi i tipi di mazzi.

**Ongoing – Effetto Continuo:** Effetto continuo è una parola chiave che hanno alcune abilità. Mentre un'abilità con effetto continuo risolve, invece di metterla nel cimitero, puoi metterla in gioco nella tua linea dell'eroe o assegnata ad un'altra carta.

**Opposing – Nemico:** Ci si riferisce alle carte in gioco che sono controllate dal tuo avversario come "nemiche".

**Out of the Game – Perdere la Partita:** Perdi la partita se il tuo eroe subisce danno fatale o se devi pescare una carta e non hai carte rimaste nel mazzo.

**Owner - Proprietario:** Tu sei il proprietario del tuo eroe e di ogni carta che era nel tuo mazzo all'inizio della partita. Se una carta finisce in una mano o in un cimitero, viene messa nella mano o nel cimitero del proprietario.

**Party - Gruppo:** Il tuo gruppo è composto dal tuo eroe e dagli alleati presenti nella tua linea degli alleati. Il tuo gruppo **non** è limitato a cinque personaggi.

**Pay - Pagare:** Carte ed effetti hanno costi che devi pagare per giocarli. Non puoi pagare solo parte del costo, e non puoi pagare più di quello che hai.

**Payment Power – Potere a Pagamento:** Alcune carte hanno poteri a pagamento. Un potere a pagamento è identificabile dal simbolo freccia → presente nel suo testo. Il testo prima della → è il costo che devi pagare per usare il potere, e il testo dopo la → descrive quello che succede quando risolve.

**Place - Piazzare:** Una volta per turno, puoi piazzare una risorsa. Per piazzare una risorsa, scegli una carta dalla tua mano e mettila nella tua linea delle risorse. Le quest possono essere piazzate a faccia in su nella linea delle risorse, mentre le altre carte possono essere piazzate solo a faccia in giù.

**Play - Giocare:** Quando giochi una carta, la metti in catena, scegli i bersagli che vengono richiesti e ne paghi i costi.

**Play Cost – Costo di Gioco:** Il numero nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta è il suo costo di gioco, che indica il numero di risorse da spossare per giocare la carta.

**Power – Potere:** Quando una carta ha del testo nel suo riquadro di testo che ha impatto sul gioco, quel testo è un potere.

**Prevent – Prevenire:** Alcune carte ed effetti possono prevenire del danno che sarebbe inflitto ad un eroe od un alleato. Il danno che è prevenuto viene trattato come se non fosse mai stato inflitto.

**Propose – Proporre:** Per proporre un attacco, scegli un eroe o alleato pronto che controlli che attaccherà, ed un eroe o alleato nemico che difenderà.

**Protect – Fare Guardia:** Alcuni eroi ed alleati possono fare guardia agli altri membri del loro gruppo. Per fare guardia, l'eroe o l'alleato si sposta e diventa il difensore al posto del difensore proposto in un combattimento.

**Protector – Guardia:** Guardia è una parola chiave che hanno alcuni eroi ed alleati. Se un eroe o un alleato è una guardia, può essere spossato per intervenire in un attacco che è stato proposto contro un altro

personaggio nel suo gruppo. Se lo fa, la guardia diventa il difensore per quel combattimento. Un alleato può fare guardia anche nello stesso turno in cui si unisce al gruppo.

**Ready – Pronto:** Una carta in gioco è pronta quando non è spossata (cioè non è stata girata lateralmente). Tutte le carte entrano in gioco pronte. Solo le carte pronte possono essere usate per attaccare o pagare dei costi. Quando fai tornare pronta una carta, ne cambi la posizione da spossata a pronta (quindi verticale).

**Remove from Combat – Rimuovere dal Combattimento:** Se un attaccante o un difensore viene rimosso dal combattimento, non è più considerato attaccante o difensore. Il combattimento si concluderà normalmente, ma il danno da combattimento non verrà inflitto. Se il difensore è rimosso dal combattimento, l'attaccante rimane spossato. Se un eroe o alleato si sposta per fare guardia e l'attaccante è rimosso dal combattimento, l'eroe o alleato che fa guardia rimane spossato.

**Remove from the Game – Rimuovere dal Gioco:** Rimuovere qualcosa dal gioco significa prenderlo da qualsiasi zona in cui si trova (mano, mazzo, gioco, etc.) e muoverlo nella zona rimossa dal gioco. Questo è diverso dal metterlo nel cimitero. La zona rimossa dal gioco è normalmente una zona del tavolo chiaramente separata dalla zona di gioco. Le carte che sono state rimosse dal gioco rimangono a faccia in su se non specificato diversamente.

**Resolve – Risolvere:** Quando non ci sono risposte all'ultima carta od effetto in catena, risolve e ha impatto sul gioco come descritto nel suo testo. Un'abilità finisce nel cimitero del proprietario quando risolve, se non è un'abilità con effetto continuo. Un'abilità con effetto continuo, un alleato, un'arma, un'armatura o un oggetto che risolve entra in gioco nella zona di gioco.

**Resource – Risorsa:** Devi spossare risorse per pagare i costi di gioco di oggetti, armi, armature, alleati e delle abilità; per usare poteri a pagamento; e per colpire con le armi. Hai la possibilità di piazzare una risorsa in ogni tuo turno. Ogni tipo di carta può essere piazzata a faccia in giù come risorsa, solo le quest possono essere piazzate a faccia in su.

**Resource Cost – Costo in Risorse:** I costi in risorse su di una carta o potere sono rappresentati da un numero dentro il simbolo di costo in risorse. Per pagare un costo in risorse, devi spossare quel numero di risorse. Per esempio, una carta che ti fa spossare due risorse per essere giocata avrà un 2 nel suo angolo in alto a sinistra, e un potere che ti fa spossare due risorse per essere usato avrà un ② come parte del suo costo.

**Respond – Rispondere:** Quando una carta o un effetto è in catena, i giocatori possono rispondere con altre carte o effetti. Se un giocatore risponde, quella risposta avrà impatto sulla partita prima della carta od effetto a cui risponde. Se un giocatore dice che fa qualcosa "in risposta", quel giocatore agisce prima che la carta o l'effetto più recente possa risolvere.

**Reveal – Rivelare:** Se qualcosa indica di rivelare una carta, devi mostrarla a faccia in su in modo che tutti i giocatori possano vederla. Rivelare una carta non la fa uscire dalla zona in cui è. Una volta che una carta è stata rivelata, la rimetti nella sua posizione precedente (nascosta).

**Search – Cercare:** Se qualcosa indica di cercare nel tuo mazzo un certo tipo di carta, cerchi nel tuo mazzo una carta di quel tipo e poi lo rimescoli.

**Side Deck:** Il side deck consiste in carte aggiuntive che sono fuori dal mazzo di un giocatore. I giocatori possono scambiare carte tra il side deck e il mazzo principale tra i game di un match. Nel Constructed, il side deck è esattamente di dieci carte. Nei Sealed Pack o in Draft, il side deck sono tutte le carte ricevute dal giocatore che non fanno parte del suo mazzo principale.

**Stealth – Furtività:** Furtività è una parola chiave che un eroe Assassino può avere. Se un eroe è furtivo, gli altri eroi e gli alleati non possono fare guardia contro i suoi attacchi. Nei prossimi set, i Druidi potranno trasformarsi in forma felina ed usare furtività.

**Strike – Colpire:** Fintanto che un eroe è in combattimento, il suo controllore può colpire con un'arma pronta pagandone il costo per colpire e spossandola. Questo aggiunge l'ATK dell'arma all'ATK dell'eroe per il resto del combattimento.

**Strike Cost – Costo per Colpire:** Il costo per colpire di un'arma è il numero nel suo angolo in basso a destra.

**Tag – Descrittore:** Sulla linea di tipo di una carta, assieme al suo tipo, alcune carte possono avere uno o più descrittori, come “Pet” o “Ascia”, che può essere richiamato da altre carte. Alcune carte hanno un descrittore sulla loro linea di tipo seguito da un numero tra parentesi. Quel numero è quante carte con quel particolare descrittore puoi controllare in ogni dato momento.

**Talent – Talento:** Ogni eroe ha una specializzazione di talenti assieme alla sua fazione e la sua classe. “Talent” è anche un descrittore che possono avere alcune abilità. Se un'abilità con un descrittore di specializzazione di talento dice “Richiesto Eroe Fuoco” (per esempio) nel suo testo, questo significa che solo un eroe con la specializzazione nei talenti Fuoco può avere quella carta nel suo mazzo.

**Target – Bersaglio:** Se una carta o un effetto indica di bersagliare qualcosa, devi scegliere il bersaglio mentre giochi la carta o l'effetto. Se non c'è nessun bersaglio legale, non puoi giocare quella carta od effetto. Quando hai scelto un bersaglio, non puoi cambiare idea, anche se qualcosa succede al bersaglio che hai scelto. Se una carta o un effetto risolve e nessuno dei suoi bersagli è legale, viene interrotta. Se almeno uno dei bersagli è legale, non è interrotta.

**Totem:** I totem sono abilità con effetto continuo che hanno la parola “Totem” nella loro linea di tipo. I totem possono essere attaccati in combattimento o bersagliati da qualcosa che bersaglierebbe normalmente un alleato. In ogni caso, non sono alleati veri e propri, perciò non hanno ATK o punti salute.

**Trait Icon – Icona Caratteristica:** Il tuo eroe e molte altre carte hanno icone caratteristiche su di esse. Se una carta ha un'icona caratteristica, puoi includerla nel suo mazzo solo se condivide almeno un'icona caratteristica con il tuo eroe. Se una carta ha un'icona caratteristica vicino ad un potere nel suo riquadro di testo, quella carta ha quel potere solo se il tuo eroe ha quell'icona caratteristica.

**Turn Player – Giocatore di Turno:** Il giocatore di turno è il giocatore di cui è il turno.

**Unique – Unico:** Alcune carte hanno la parola “unico” nella loro linea di tipo. Ogni volta che controlli più di una carta unica con lo stesso nome, devi immediatamente metterle tutte tranne una nei cimiteri dei proprietari. Sta a te scegliere quale tenere.

**Unlimited – Illimitato:** Alcune carte (prevalentemente alleati) hanno la parola “illimitato” nella loro linea di tipo. Puoi mettere un qualsiasi numero di carte illimitate nel tuo mazzo. Per esempio, puoi avere 60 copie degli Orgrimmar Grunts nel tuo mazzo invece del normale limite massimo di 4.

**X:** A volte un costo include un ammontare “X”. Quando sposti risorse per pagare quel costo, puoi spossare un numero qualsiasi. “X” è quindi uguale al numero di risorse spossate in questo modo.

## 21. Ringraziamenti

### Upper Deck Entertainment TCG

**World of Warcraft TCG Engine Design:** Mike Hummel, Brian Kibler, Danny Mandel

**Additional Engine Design:** Eric Bess, Ben Brode, Shawn Carnes, Ben Cichoski, Jeff Donais, Dave Hewitt, Ken Ho, Cory Jones, Paul Ross, Kate Sullivan, Morgan Whitmont

**Heroes of Azeroth Design Lead:** Danny Mandel



**Heroes of Azeroth Development Lead:** Brian Kibler

**Heroes of Azeroth Design and Development Team:** Eric Bess, Ben Cichoski, Mike Hummel, Ken Ho, Morgan Whitmont

**Additional Design and Development (UDE):** David Baumgartner, Morgan Bonar, Javier Casillas, Antonino DeRosa, Sean Dillon, Jeff Donais, Scott Elliott, William Estela, Justin Gary, Dave Hewitt, Dave Humpherys, Matt Hyra, Cory Hudson Jones, Adam Key, Anand Khare, Brandon Male, Cate Muscat, Russ Pippin, Justin Reilly, Paul Ross, Ben Rubin, Ben Seck, David Smith, Dan Scheidegger, Eric Schumann, Kate Sullivan, Patrick Sullivan, Patrick Swift, Andrew Yip

**Brand Management:** Dave Hewitt (lead), Eric Schumann

**Graphic Design:** Brian Bateman (lead), Michele Mejia, Scott Reyes

**Flavor Text:** Brandon Male (lead), Michelle Aten, Jake Bales, Jeff Donais, Jeff Grubb, Mike Hummel, Brian Kibler, Regan Norris, Marc Schmalz, Geordie Tait, Eric Tice, Drew Walker

**Editing:** Cate Muscat (lead), Darla Kennerud

**Rulebook:** Paul Ross, Kate Sullivan, Cate Muscat

**Art Direction:** Mark Irwin, Jeremy Cranford

**Production:** Louise Bateman, Rudy Diaz, Mike Eggleston, Kim Forral, Angel Sanchez, Anita Spangler, Gordon Tucker, Wendy Wagner, Armando Villalobos

**Project Management:** Sean Dillon

**Chairman and CEO, Upper Deck Company:** Richard McWilliam

**President and COO, Upper Deck Company:** Bob Andrews

**Director, Game Development Group:** Jeff Donais

**Director, Brand Management Team:** Cory Jones

**UDE Special Thanks:** Farmer Brode, Captain Volume, Tony "Idea Man" Hsu, Dark Talisman, Lost Anarchy, Shock, The Girl Scouts, Ragnrok the Heavy, Euri's Gerbils, Stan!, Monkey

## **Blizzard Entertainment TCG Credits**

**Lead Developer:** Shawn Carnes

**Art Direction:** Glenn Rane, Samwise Didier

**Producer:** Ben Brode

**Additional Development:** Sean Wang, Tony Hsu, Shane Cargilo

**Additional Flavor Text:** Ben Brode, Brandan Vanderpool, Tony Hsu, Ryan Pearson, Tim Daniels, Shawn Carnes, Evelyn Fredericksen

**Playtesters:** John Schwartz; Michele Arko; Nathan Brown; Samuel Schrimsher; Tim Daniels; Arc Nevers; David Sanchez; Bob Richardson; Kevin Jordan; Edward Hanes; John Mikros; Shane Cargilo; Matt Gotcher;

Sam Lantinga; Eric Dodds; Tyler Hunter; Tony Hsu; Brian Smith; Brandan Vanderpool; Josh Hilborn; Justin Klinchuch; Shawn Carnes; Ben Brode; Thomas Blue; Victor Gonzalez, Jr.; Peiji Guo; Andrew Hsu; Andrew Matthews; Darian Vorlick; Jimmy Truong; Kris Zierhut; Lee Sparks; Richard Khoo; Serban Oprescu; Shane Dabiri; Ahmed Domyaty; Beni Elgueta; Don Grey; Joel Clift; Nathan Erickson; Paul Sardis; Sean Wang; Ryan Pearson; Joanna Cleland; Bob Fitch

**Blizzard Special Thanks:** Chris Metzen, Gloria Soto, Joanna Cleland, Lisa Pearce, Brian Hsieh, J. Allen Brack

**Check out the WoW TCG websites:** [UDE.com/wow](http://UDE.com/wow), [WoWRealms.com](http://WoWRealms.com), [WoWCards.org](http://WoWCards.org), [WoW.TCGPlayer.com](http://WoW.TCGPlayer.com), [WarcraftCCG.com](http://WarcraftCCG.com), [WoWTCGDB.com](http://WoWTCGDB.com)

## 22. Guida Rapida alle Regole (Per Esperti Giocatori di TCG)

- Inizia la partita mettendo la tua carta eroe in gioco. Il numero in fondo a destra è la tua salute totale.
- L'obiettivo del gioco è usare il tuo eroe, gli alleati, e le abilità per uccidere gli eroi nemici.
- La mano iniziale è di 7 carte. Pesca 1 carta per turno. Il primo giocatore non pesca.
- Puoi piazzare una qualunque carta a faccia in giù come risorsa. Piazza 1 risorsa per turno.
- Puoi piazzare una carta quest a faccia in su come risorsa. Quando completi una quest, girala a faccia in giù.
- Gioca carte alleato, armatura, arma, oggetto, e abilità durante il tuo turno.
- Gioca carte armatura, arma, e oggetto solo sul tuo eroe, non sulle carte alleato.
- Puoi attaccare con le carte alleato o con il tuo eroe. Puoi attaccare alleati nemici o direttamente eroi nemici.
- Spossa (gira lateralmente) il tuo eroe quando attacca.
- Mentre il tuo eroe sta attaccando o difendendo, spossa uno delle sue armi per colpire con essa.
- Spossa (gira lateralmente) un armatura per prevenire altrettanto danno.
- Risolvi ogni attacco separatamente come un combattimento separato. Tu scegli il difensore.
- I personaggi con guardia possono intervenire per far fronte agli attacchi.
- Il danno è permanente. Metti segnalini danno sulle carte alleato (dadi, monete, etc.).
- Il danno sugli eroi e gli alleati può essere rimosso da magie o effetti curatori.
- I mazzi sono di 60 carte. Massimo consentito 4 copie per carta, eccetto per quelle siglate come "unlimited."
- Gli eroi dell'Alleanza possono solo usare alleati dell'Alleanza. Gli eroi dell'Orda possono solo usare alleati dell'Orda. Ogni fazione può usare alleati neutrali. Alcune quest sono anche limitate alla fazione dell'Alleanza o dell'Orda.
- Gli eroi sono limitati ad usare armature, armi, oggetti, ed abilità con il simbolo della loro classe sulla carta.

- Il multiplayer funziona proprio come la modalità singolo giocatore. Gli eroi e gli alleati possono attaccare o proteggere chiunque.

## 23. Guida Rapida alla Costruzione del Mazzo

Sono poche le regole che devi seguire nel costruire il tuo mazzo:

- ❖ Il tuo mazzo deve includere almeno 60 carte, non contando il tuo eroe iniziale. Il tuo eroe inizia la partita in gioco, e non è considerato far parte del tuo mazzo.
- ❖ Non puoi includere più di quattro copie di una singola carta nel tuo mazzo a meno che in quella carta vi sia scritto “unlimited” nella sua linea di tipo. Puoi includere un qualunque numero di carte unlimited nel tuo mazzo.
- ❖ Alcune carte abilità possono solo essere usate da un eroe che possiede una precisa specializzazione. Queste carte avranno scritto “[Specializzazione] Eroe Richiesta” in grassetto nel loro riquadro di testo.
- ❖ **Puoi includere nel tuo mazzo solo carte che condividono uno o più icone caratteristica con il tuo eroe.** Alcune carte neutrali non hanno alcuna icona caratteristica. Puoi mettere quelle carte in qualunque mazzo.