

# Mistfall - Guida rapida al gioco 1.1

realizzata da Boiler

## A. Inizio della partita

Procedere al setup indicato dalla carta Avventura scelta. Effettuare il primo movimento.

**D:** Posso muovermi diagonalmente?

**R:** No

- 1 Girare la tessera, leggerne l'effetto (se presente) e se possibile applicarlo. Aggiungere poi su di essa un segnalino Ferita ad indicare la pericolosità del luogo.
- 2 Girare la carta Incontro, questa deve avere almeno una parola chiave in comune con la tessera luogo scoperta, in caso contrario scartarla e pescarne un'altra.
- 3 Procedere al setup dei nemici.

## Fase 1. Rinforzo (Il momento in cui compaiono i Nemici nell'area Comune)

Se c'è un Incontro Attivo si aggiungono i nemici indicati dal tracciato Rinforzi. Se condividono una o più parole chiave con la carta Incontro si aggiungono, altrimenti vengono scartati. Continuare finché non entrano in gioco il numero di Nemici richiesti.

Il tracciato Rinforzi torna a 0 quando:

- Sono stati aggiunti al gioco i Nemici indicati.
- Se la sezione Rinforzi indicata sull'Incontro Attivo è vuota.
- Se non c'è un Incontro Attivo durante questa fase.

Se il segnalino Rinforzi raggiunge l'ultima casella del Tracciato:

- Muovere immediatamente il segnalino Tempo di uno spazio in avanti per ogni avanzamento che non si può più fare. Il segnalino Rinforzi rimane in quella posizione.

**D:** Il mazzo nemici non contiene carta a sufficienza con le parole chiave giuste per i "Rinforzi", che succede?

**R:** Si rimescolano tutti i mazzi Nemici e si sposta il segnalino Tempo di 2 spazi avanti.

## Fase 2. Viaggio (Il momento in cui si decide se trasferirsi o meno in un altro Luogo).

### Riposizionamento:

- Se ci si sta spostando mentre è ancora attiva la carta Incontro, questa viene scartata e se ne applicano le penalità previste (in pratica si fugge). Solo i luoghi Sicuri possono essere scelti, ortogonalmente alla tessera su cui ci troviamo.
- Se ci si sta spostando e l'Incontro era stato risolto si può andare ovunque, ortogonalmente alla tessera su cui ci troviamo.
- Si possono rivelare delle tessere luogo scartando i segnalini Risoluzione.  $1 \times \text{luogo} ((\max 4))$ .
- Prima di riposizionarsi, si possono scartare dei segnalini Risoluzione pari al numero di giocatori per posizionarsi su un luogo Sconosciuto, Pericoloso o Infestato, lungo una linea continua di luoghi Sicuri adiacente al luogo Sicuro. Non è possibile scegliere come destinazione un luogo Sicuro.

### Entrare in nuovo luogo:

Se è un nuovo luogo leggere il punto **A** di questa guida.

Se il luogo era già rivelato in precedenza, mantiene il proprio status.

Immediatamente dopo il riposizionamento, tutti i nemici nell'area Comune e nell'area Eroe vengono scartati, eccetto i nemici Implacabili.

### Verifica dell'Incontro:

**1** Se c'è già un Incontro Attivo, non pescarne altri.

**2** Se non c'è nessun Incontro e non ci sono segnalini ferita presenti sulla tessera, esso è considerato Sicuro, in questo caso non si pesca un nuovo Incontro.

**3** Se ci sono uno o due segnalini sulla tessera, il luogo è considerato Pericoloso o Infestato. Pescare una carta Incontro.

**D:** Cosa significa che un luogo è Pericoloso o Infestato?

**R:** Che per renderlo sicuro si necessita della risoluzione di una (pericoloso) oppure due (infestato) carte Incontro. Non possono esserci due Incontri Attivi nello stesso momento. Semplicemente se il luogo è Infestato, si risolve una carta Incontro, si rimuove un segnalino ferita (portando lo status a Pericoloso) e se ne pesca una nuova nel prossimo turno di gioco.

**D:** Posso peggiorare un luogo Infestato?

**R:** Sì, ma non viene messo nessun segnalino Ferita in più. Peggiorando un luogo Infestato si ottiene l'avanzamento sul tracciato Tempo di 3 spazi.

### Pescare un Incontro:

Fare riferimento al punto **2** sezione **A**

### Setup Incontro:

Fare riferimento al punto **3** sezione **A**.

### Fase 3. Inseguimento (il momento in cui i nemici passano dall'area Comune alla nostra area Eroe)

Il nostro livello di Focus attirerà i nemici. Ogni nemico entrerà in gioco secondo queste regole:

- Il giocatore con il più alto valore di Focus attirerà a sé il nemico più a sinistra. Il Focus viene dimezzato (per difetto).
- I nemici che sono già presenti in un'area Eroe non si muovono, risultano già ingaggiati.

- Si procede così fino a che si verifica una delle seguenti condizioni:

- a) Finiscono i nemici nell'area comune
- b) Il livello di Focus di ogni Eroe ha valore 0

**D:** Abbiamo tutti Focus 0 ancora prima di incominciare, che succede?

**R:** I nemici non si muovono dall'area Comune.

**D:** Abbiamo tutti lo stesso livello di Focus. Come ingaggiamo i nemici?

**R:** I giocatori si mettono d'accordo su chi ingaggerà la carta nell'area Comune.

**D:** Abbiamo tutti Focus 0 ma nell'area comune restano dei nemici, che facciamo?

**R:** Niente. Quei nemici faranno parte dell'area comune. Potranno essere attaccati con armi a gittata 2 o superiore, in alternativa potranno essere ingaggiati nel prossimo turno di gioco o eventualmente scartati (es. durante la risoluzione della carta Incontro).

**\*Uno o più nemici, per effetto di una carta o di un'abilità, potrebbero far ritorno dall'area Eroe all'area Comune. In quel caso, si posizionano nel primo spazio a destra disponibile. Se più nemici devono farlo nello stesso momento, i giocatori decidono l'ordine.**

### Fase 4. Eroe (Il momento in cui si combattono i nemici e si risolvono le azioni)

Durante questa fase, ogni giocatore esegue tutte le sue azioni nell'ordine che preferisce prima di passare la mano. I giocatori scelgono la sequenza di gioco. Quando tutti hanno giocato un turno completo, la fase 4 finisce.

- 1 Effettuare un'azione Regolare
- 2 Effettuare un qualunque numero di azioni Rapide e Reazioni
- 3 Comprare un qualsiasi numero di carte Talento Avanzato dal rispettivo mazzo
- 4 Risolvere Effetti e Abilità speciali dell'Eroe
- 5 Pescare carte rispettando il limite indicato(5)

**D:** Quando non posso giocare una Reazione?

**R:** Le Reazioni possono essere giocate in qualsiasi momento, l'unica eccezione è durante la pesca di carte da parte di un qualsiasi giocatore.

#### Attaccare i nemici:

I nemici si attaccano tramite azioni Regolari, Rapide o Reazioni. Ogni nemico assorbe un determinato quantitativo di danni magici e/o fisici. Il valore è da applicare ad ogni singolo attacco. In aggiunta, alcuni nemici hanno delle debolezze. Quando esse sono presente, bisogna marcare la carta con un segnalino ferita.

**Attenzione:** Il segnalino Ferita, se usato come debolezza, non conta come danno inferto da un attacco fintanto che non non è stato inflitto un danno con la relativa debolezza. Se una creatura è debole al fuoco e si effettua un attacco con questa caratteristica, avremo un aggiunta di +1. Se invece il danno viene inflitto con una caratteristica diversa verrà applicato il danno ignorando la debolezza senza aggiungere la ferita in più.

A meno che non sia specificato sulla/e carta/e che andremo ad utilizzare per infliggere un attacco, la rimanenza dei danni non può essere ripartita su altre creature.

**D:** Cosa succede se sconfiggo più nemici contemporaneamente? Guadagno segnalini Risoluzioni per ognuno di essi?

**R:** No. In questo caso si otterranno solamente dalla carta con il valore più alto di Risoluzione.

**D:** Gittata 1,2,3,4. Differenze?

**R:** La Gittata indica quale aree si possono andare a colpire/influenzare con le nostre carte. Con valore 1 si può interagire solamente con la propria area Eroe (Plancia, Nemici, Scarti, Cimitero, Mazzo, Equipaggiamento). Con valore 2 si aggiungono l'area Comune e le aree Eroe degli altri giocatori. I valori 3 o 4 funzionano come il 2. Sono utili nel caso in cui determinati effetti e/o abilità abbassino il tuo valore di Gittata, rendendoti impossibile interagire con gli altri giocatori, l'area Comune o con la tua plancia.

**Attenzione:** Se l'Eroe non ha nessun nemico nella propria area, ottiene Gittata+1 per tutte le Azione che prevedono un Attacco.

### Fase 5. Difesa (il momento in cui le creature nella nostra area Eroe ci attaccano)

#### Attacco del nemico

Si attivano le creature rimaste vive nelle nostre Aree, non quelle presenti nell'area Comune.

Ogni creatura viene risolta singolarmente. Il loro valore di attacco è specificato sulla carta, così come eventuali potenziamenti. Possiamo parare o limitare i colpi giocando Reazione con le abilità speciali del nostro Eroe. L'ordine di attivazione dei Nemici è deciso dal giocatore.

- Per ogni colpo subito si mette un segnalino Ferita sulla nostra plancia.

- Alla fine di ogni singolo scontro, per ogni ferita che non curiamo si dovranno scartare delle carte nel Cimitero dalla nostra mano e/o dalla pila degli scarti

- Per ogni punto Ripristino derivato da Cure, possiamo rimettere una carta dal Cimitero al mazzo degli scarti, o da quest'ultimo in cima al mazzo di pesca.

#### Condizioni

Vengono risolte rimuovendo un segnalino per ogni tipo di Condizione presente su ogni carta Nemico e sul nostro Eroe. Ogni Condizione ha un suo modo di operare, alcune si attivano in questa fase (Bruciate, Veleno etc..), altre (Stordimento) sono attive già durante lo scontro.

Un giocatore può rimuovere tutti i segnali Condizione da un Nemico per ignorarne 1 qualsiasi abilità speciale fino alla fine del turno.

**D:** Ho un segnalino doppio di una Condizione, come lo risolvo?

**R:** Anziché un turno, quella Condizione sarà attiva per due. Durante la prima risoluzione viene capovolto, ad indicare che è già stato attivato 1 volta.

**D:** Che differenze di attivazione ci sono tra le le Condizioni?

**R:** Alcune Condizioni (Bruciate, Veleno) vengono attivate e risolte durante questa fase. Non Prima. Altre (Stordimento) sono attivate passivamente durante gli attacchi. Vengono scartate normalmente durante la fase Condizioni, come le altre.

## **Fase 6. Incontro** (Il momento in cui si verifica la riuscita o meno dell'Incontro Attivo)

Se è presente si verifica la riuscita dell'Incontro Attivo.  
L'Incontro può essere risolto in 2 modi:

- 1 Rispettando le condizioni descritte sulla carta ed ottenendo poi le Ricompense
- 2 Fuggendo e pagandone le penalità richieste (se previste dalla carta Incontro)

**Attenzione** Se l'Incontro non è stato risolto, la fase termina.

### **Incontro risolto**

I giocatori proseguono con le Conseguenze descritte sulla carta, dopodiché:

1 Si disperdono i Nemici rimasti (se Implacabili, rimangono nelle rispettive aree).

2 Il luogo viene migliorato rimuovendo un segnalino Ferita dalla tessera

3 Pescare 2 carte dal mazzo Ricompense (le carte vengono messe nella mano del giocatore, ma solo se esse hanno una parola chiave condivisa con l'equipaggiamento presente sulla nostra plancia). Se le carte vengono Aggiunte o rimesse in cima al mazzo Ricompense, pagarne il costo indicato. Se esaurite, aggiungere un segnalino Risoluzione alla riserva Comune per ogni carta.

4 Se il luogo è sicuro si **Riposa**

5 Scartare la carta Incontro

6 Fine della fase

### **Riposo**

Se all'inizio della fase 6 non c'è nessun Incontro ed il luogo è Sicuro, bisogna Riposare. Si ripristinano carte pari al valore indicato dalla tessera Luogo+il valore nella nostra plancia Eroe. Le carte possono essere prese sia dal Cimitero che dal mazzo di Scarti. Dopodiché si pesca fino al limite consentito.

**D:** Ho 6 carte e devo ancora pescare. Che faccio, scarto fino ad averne 5?

**R:** No, il limite è sulla pesca non sul quantitativo in mano.

## **Fase 7. Tempo** (Il momento in cui avanza il segnalino sul tracciato)

Viene pescata una nuova carta Tempo e se ne applicano gli effetti in questo esatto ordine:

1 Si sposta il segnalino Tempo sul tracciato di tante caselle quante sono quelle indicate dalla carta.

2 Se il cubetto raggiunge o supera l'ultima casella, il gioco termina.

3 Vengono risolti gli effetti descritti sulla carta Tempo.

4 Vengono risolti (in ordine) gli effetti delle caselle sul relativo tracciato. Sono da attivare tutte le caselle sulle quali il cubetto passa e/o si ferma. Ogni effetto va risolto prima di attivarne un altro.

## **Chiarimenti vari**

Ogni carta ha una specifica classificazione (A1,A2,A3,B1,B2,B3 e così via). Per essere giocate bisogna tenere a mente alcune regole.

-La lettera classifica l'equipaggiamento

-Il numero indica la quantità che può essere messa in gioco contemporaneamente

Se voglio giocare una carta A2 e nella mia area è presente solamente un'altra carta con la stessa classificazione, posso farlo.

Se invece voglio giocare una carta A1 e nella mia area è già presente una carta uguale (A1), sono obbligato a scartare oppure a non giocare.

Ogni carta dice il momento in cui deve essere scartata o sepolta. Se non specificato la carta resta sempre in gioco.

**Eccezione:** Le carte che devono essere giocate direttamente dalla mano senza passare dall'area Eroe, vengono scartate.

Alcune carte hanno più Azioni Regolari descritte sopra di esse. Durante la fase Eroe se ne può scegliere solamente una.

Le carte Ricompensa Transitoria una volta che sono state utilizzate, devono essere rimesse sotto al mazzo Ricompense.