

VLAADA CHVÁTIL

# TASH-KALAR

## ARENA OF LEGENDS

*Il Portale si apre e rivela una terra di ombre e fuoco. Forme demoniache detengono strani poteri all'interno dell'arena. Tash-Kalar si apre al regno extra-dimensionale di Nethervoid.*

Nethervoid è un'espansione formata da un nuovo mazzo di creature che può essere usato come un qualsiasi altro mazzo del gioco base. Contiene 18 carte, un set di pedine e la plancia punteggio per i duelli mortali.

Nethervoid include anche uno speciale token di vetro per marcare il Portale. Il Portale è una porta trans-dimensionale attraverso la quale i maghi Nethervoid attingono la loro energia. Molte delle carte sono direttamente relazionate con il Portale e potrai giocare al meglio le carte Nethervoid solo quando sarai in grado di padroneggiare con sicurezza il Portale extra-dimensionale.



# Il Portale



Il token di vetro serve a marcare il Portale.

All'inizio del gioco non c'è nessun Portale per cui il token di vetro viene tenuto vicino alle proprie pedine.

Durante il gioco una delle pedine Semplici o Eroiche può diventare il Portale. Posiziona il token di vetro sopra il Portale. Durante il gioco puoi avere un solo Portale.

Quando una carta si riferisce al "Getaway" (il Portale), fa riferimento alla pedina contrassegnata dal token di vetro che, comunque, si comporta come un qualsiasi altro pezzo del suo stesso rango. Tutte le normali regole si applicano come sempre e se la pedina Portale si muove, il token di vetro si muove insieme ad essa.

## QUANDO UNA PEDINA DIVENTA IL PORTALE?

Se non hai nessuna pedina in gioco contrassegnata come Portale, il prossimo demone ad essere evocato diventerà il Portale. Marcalo con il Token di vetro e dopo risolvi gli effetti della carta.

Se evochi un demone sopra una pedina che rappresenta il Portale il nuovo demone diventa immediatamente il nuovo Portale. Dopo risolvi i suoi effetti.

Se evochi un demone di rango superiore al Portale esistente, il nuovo demone diventa il Portale. Trasferisci il token di vetro sulla nuova pedina. Dopo risolvi gli effetti della carta.

Le creature leggendarie non fanno parte della scuola di Nethervoid pertanto non possono diventare il Portale quando li evochi.

Una pedina può anche diventare il nuovo Portale per l'effetto di una carta giocata.

## DISTRUZIONE DEL PORTALE

Se il Portale viene distrutto o convertito in un colore differente, rimuovi il token di vetro. Per il momento il Portale non sarà in gioco.

## PROMUOVERE IL PORTALE

Se un effetto promuove il Portale da pedina Semplice ad Eroica essa rimane il Portale. Se un effetto promuove il Portale in una pedina leggendaria, rimuovi il token di vetro. Una pedina leggendaria non può in nessun caso diventare il Portale.

## RIEPILOGO

- Se non hai il portale in gioco, il prossimo demone evocato diventa il Portale.
- Se il portale è una pedina Semplice, la prossima pedina eroica evocata diventa il Portale.
- Se il Portale è una pedina Eroica, essa rimane il Portale anche in caso di nuove evocazioni (a meno che non sia l'effetto di una carta a imporlo).
- Una pedina leggendaria non può in nessun caso diventare il Portale.

## Nuovi Termini

**Il Portale:** La pedina marcata dal token di vetro.

**Diventare il Portale:** Se una pedina diventa il Portale, posizione il token di vetro sopra di essa.

**Pedina Non-Portale:** Tutte le pedine che non sono il Portale.

**Verso il Portale:** Se una pedina deve muovere verso il Portale significa che la distanza tra la pedina e il Portale deve diminuire. E' possibile muovere sul Portale e distruggerlo a meno che la carta non dica il contrario.

## ESEMPI DI MOSSE VERSO IL PORTALE



*Ogni pedina è a distanza 3 dal Portale. Per muovere verso il Portale la distanza deve diminuire a 2. Tutte le possibili mosse verso il Portale sono illustrate. Nota che la pedina sulla diagonale del Portale può muovere solo sulla stessa diagonale.*

# Note Tattiche

Serviranno un paio di partite prima di prendere confidenza con il Portale. Con le altre scuole gli effetti di un'evocazione spesso dipendono dal quadrato dove avviene l'evocazione stessa. In Nethervoid il quadrato dove avviene l'evocazione ha aspetti variabili perchè dipendono dalla posizione del Portale.

Prestate molta attenzione se gli effetti della carta si riferiscono al Portale o al demone evocato. E' importante pianificare l'evocazione del demone che diventerà il Portale perchè la sua posizione è essenziale non solo per gli effetti immediati ma anche per gli effetti delle carte future.

## UN GIOCO DI VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATION: DAVID COCHARD  
ADDITIONAL ART: JAKUB POLITZER  
GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK  
TRANSLATION: JASON HOLT

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

**Testers:** Fod, Marcela, a\_mandible, HealingAura, Gregaria, Nightmare, StormKnight, VortexSurfer, Vitek, Kreten, Danielka, Juraj, Deacis, Kevin Outlaw, Alhagon, PetrGasparik, PitrPicko, Zdenek, RogueM, JBH1, Gallardus, Omniraptor, Galego, PaulGrogan, ErictheHalfaBee, Benjamin, Nimral, Alenka, Vodka, Dávid, Jaro, Petr, Staňa, Zuzka and others.

**Special thanks to:** My wife Marcela for her programming support and extensive online playtesting, Paul Grogan for organizing online test sessions and Jason Holt for opening the Gateways relentlessly at the Gathering.

For more details about the game check [www.tash-kalar.com](http://www.tash-kalar.com)

© Czech Games Edition, October 2015.  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

