

Traduzione non ufficiale delle carte del
Gioco “Dice Throne Season 1 Rerolled”,
a colori, sul formato della carta
originale, predisposto per la Stampa a
colori. Attenzione stampare a
dimensioni effettive, Formato A4.

Traduzione a cura di Daniele “yota77” Nigro.

Si ringrazia:

- La Roxley Game Laboratory, nella persona di Aaron Waltmann per la gentile concessione all'utilizzo delle immagini del gioco;
- Tommaso Doldi (aka “Sgrizzo” sulla Tana dei Goblin e su BoardGameGeek) per la collaborazione nella traduzione e revisione di tutto il materiale di gioco.
- Giuseppe Ricco (aka “Buppu” sulla Tana dei Goblin; aka “iobuppu” su BoardGameGeek) per la collaborazione nella traduzione e revisione di tutto il materiale di gioco.

TEMPISTICA CARTE

Le carte **Azione Fase Principale** e **Upgrade Abilità Eroe**, si possono giocare solo nella tua **Fase Principale**.



Le carte **Azione Fase Lancio**, si possono giocare nella **Fase Lancio Offensiva / Bersaglio / Difensiva** di qualsiasi giocatore.



Le **Carte Azione Istantanea**, si possono giocare in qualsiasi momento (senza restrizioni). Si risolvono immediatamente e non possono essere interrotte.



EFFETTI STATUS

Se non diversamente specificato, gli Effetti Status che possono essere "giocati" seguono le stesse regole delle **Carte Azione Istantanea**.



TEMPISTICA CARTE

Le carte **Azione Fase Principale** e **Upgrade Abilità Eroe**, si possono giocare solo nella tua **Fase Principale**.



Le carte **Azione Fase Lancio**, si possono giocare nella **Fase Lancio Offensiva / Bersaglio / Difensiva** di qualsiasi giocatore.



Le **Carte Azione Istantanea**, si possono giocare in qualsiasi momento (senza restrizioni). Si risolvono immediatamente e non possono essere interrotte.



EFFETTI STATUS

Se non diversamente specificato, gli Effetti Status che possono essere "giocati" seguono le stesse regole delle **Carte Azione Istantanea**.



TEMPISTICA CARTE

Le carte **Azione Fase Principale** e **Upgrade Abilità Eroe**, si possono giocare solo nella tua **Fase Principale**.



Le carte **Azione Fase Lancio**, si possono giocare nella **Fase Lancio Offensiva / Bersaglio / Difensiva** di qualsiasi giocatore.



Le **Carte Azione Istantanea**, si possono giocare in qualsiasi momento (senza restrizioni). Si risolvono immediatamente e non possono essere interrotte.



EFFETTI STATUS

Se non diversamente specificato, gli Effetti Status che possono essere "giocati" seguono le stesse regole delle **Carte Azione Istantanea**.



ORDINE DI TURNO

1. Fase Mantenimento
Risolvi gli effetti status applicabili

2. Fase Rendita
Ottieni 1 CP e pesca 1 carta

3. Fase Principale (1)
Gioca Upgrade Abilità

Gioca Carte Azione Fase Principale
Vendi carte (ottieni 1 CP per carta)



4. Fase Lancio Offensiva
Fino a 3 lanci per attivare un'abilità



5. Fase Lancio Bersaglio
In più di 2 giocatori, scegli il bersaglio



6. Fase Lancio Difensiva
L'avversario effettua 1 lancio difensivo



7. Fase Principale (2)
Identica alla Fase Principale (1)



8. Fase Scarto
Vendi tutte le carte oltre la sesta carta

ORDINE DI TURNO

1. Fase Mantenimento
Risolvi gli effetti status applicabili

2. Fase Rendita
Ottieni 1 CP e pesca 1 carta

3. Fase Principale (1)
Gioca Upgrade Abilità

Gioca Carte Azione Fase Principale
Vendi carte (ottieni 1 CP per carta)



4. Fase Lancio Offensiva
Fino a 3 lanci per attivare un'abilità



5. Fase Lancio Bersaglio
In più di 2 giocatori, scegli il bersaglio



6. Fase Lancio Difensiva
L'avversario effettua 1 lancio difensivo



7. Fase Principale (2)
Identica alla Fase Principale (1)



8. Fase Scarto
Vendi tutte le carte oltre la sesta carta

TEMPISTICA CARTE

Le carte **Azione Fase Principale** e **Upgrade Abilità Eroe**, si possono giocare solo nella tua **Fase Principale**.



Le carte **Azione Fase Lancio**, si possono giocare nella **Fase Lancio Offensiva / Bersaglio / Difensiva** di qualsiasi giocatore.



Le **Carte Azione Istantanea**, si possono giocare in qualsiasi momento (senza restrizioni). Si risolvono immediatamente e non possono essere interrotte.



EFFETTI STATUS

Se non diversamente specificato, gli Effetti Status che possono essere "giocati" seguono le stesse regole delle **Carte Azione Istantanea**.



ORDINE DI TURNO

1. Fase Mantenimento
Risolvi gli effetti status applicabili

2. Fase Rendita
Ottieni 1 CP e pesca 1 carta

3. Fase Principale (1)
Gioca Upgrade Abilità

Gioca Carte Azione Fase Principale
Vendi carte (ottieni 1 CP per carta)



4. Fase Lancio Offensiva
Fino a 3 lanci per attivare un'abilità



5. Fase Lancio Bersaglio
In più di 2 giocatori, scegli il bersaglio



6. Fase Lancio Difensiva
L'avversario effettua 1 lancio difensivo



7. Fase Principale (2)
Identica alla Fase Principale (1)



8. Fase Scarto
Vendi tutte le carte oltre la sesta carta

ORDINE DI TURNO

1. Fase Mantenimento
Risolvi gli effetti status applicabili

2. Fase Rendita
Ottieni 1 CP e pesca 1 carta

3. Fase Principale (1)
Gioca Upgrade Abilità

Gioca Carte Azione Fase Principale
Vendi carte (ottieni 1 CP per carta)



4. Fase Lancio Offensiva
Fino a 3 lanci per attivare un'abilità



5. Fase Lancio Bersaglio
In più di 2 giocatori, scegli il bersaglio



6. Fase Lancio Difensiva
L'avversario effettua 1 lancio difensivo



7. Fase Principale (2)
Identica alla Fase Principale (1)



8. Fase Scarto
Vendi tutte le carte oltre la sesta carta

SHAD 30 v1

MONETA OSCURA!



Ottieni 2[♦].
Se in *Ombre* 8,
allora ottieni 3[♦].

Instant Action

1cp

SHAD 06 v1

RADDOPPIARE!



Pesca 2[♦].

Instant Action

1cp

SHAD 31 v1

ABBRACCIA L'OSCURITA'!



Ottieni *Ombre* 8.

Instant Action

4cp

SHAD 05 v1

TRIPPLICARE!



Pesca 3[♦].

Instant Action

2cp

SHAD 28 v1

FERITA AVVELENATA!




Infliggi *Veleno* 6 ad un avversario a scelta.

Instant Action

2cp

SHAD 09 v1

ESSERE PAGATO!



Ottieni 2[♦].

Instant Action

0cp

SHAD 08 v1

RIBAITALO!




Aumenta o riduci un dado a scelta di 1.
(Il 1 non può essere ridotto ed il 6 non può essere aumentato).

Instant Action

1cp

SHAD 07 v1

BUH, ADDIO!



Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

Instant Action

2cp

SHAD 10 v1

NON QUESTA VOLTA!



Un giocatore a scelta previene 6 danni in arrivo.

Roll Phase Action

1cp

SHAD 15 v1

ANCORA UNA VOLTA!




Roll Phase Action

1cp

Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio* aggiuntivo (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio* *Offensiva*.

SHAD 18 v1

E' SEI!




Roll Phase Action

1cp

Cambia il valore di un tuo dado in 6.

SHAD 11 v1

DOPPIO SELVAGGIO!



Roll Phase Action

3cp

Cambia il valore di due dadi.

SHAD 16 v1

MANO AMICAL!



Roll Phase Action

1cp

Seleziona uno dei dadi dell'avversario e forzalo a rilanciarlo.

SHAD 29 v1

OMBRA SUBDOLA!



Roll Phase Action

4cp

Cambia il valore di un dado.
Se in *Ombre* (8), allora cambia il valore di 2 dadi.

SHAD 17 v1

MIGLIOR DIFESA!



Roll Phase Action

0cp

Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio* aggiuntivo (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio* *Difensiva*.

SHAD 14 v1

SIAMESI!



Roll Phase Action

1cp

Cambia il valore di uno dei tuoi dadi, in modo che sia uguale al valore di un altro tuo dado. (*lanciato nella stessa fase e per lo stesso motivo*).

SHAD 13 v1

COSI' SELVAGGIO!



Roll Phase Action

2cp

Cambia il valore di un tuo dado.

SHAD 12 v1

PROVA, PROVA ANCORA!



Roll Phase Action

1cp

Tu o un giocatore del tuo Team può rilanciare fino a due dadi. (*due volte lo stesso dado o due dadi differenti*).

SHAD 22 v1

DANZA OSCURA II

Lancia 1   

Lancia 1 :


Infligi 1/2 del valore come danno *puro*.
Quindi ottieni *Ombre Attacco Furtivo*.
Pesci .


Hero Upgrade  






SHAD 26 v1

CONTRATTACCO II

LANCIO DIFENSIVO 5 

Infligi 2   danni.


Con  , infligi Veleno .



Hero Upgrade  








SHAD 25 v1



DIFESA OSCURA II

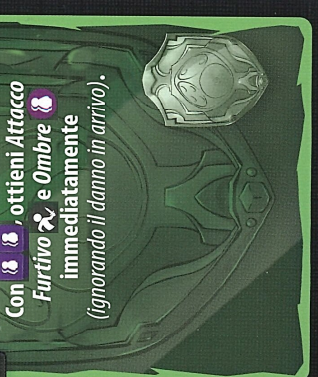
LANCIO DIFENSIVO 5 

Con  , infligi Veleno .

Con  , ottieni Attacco Furtivo .

Con  , ottieni Attacco Furtivo  e Ombre  immediatamente ignorando il danno in arrivo).

Hero Upgrade  



SHAD 19 v1

PUGNALATA II

Infligi 4 danni 

Infligi 6 danni 

Infligi 8 danni 

Otteni 1  .




Con  , infligi Veleno .
Con  , pesci .


Hero Upgrade  







SHAD 20 v1




BORSEGGIATORE II


  



Otteni 3 


  



Otteni 4 



  

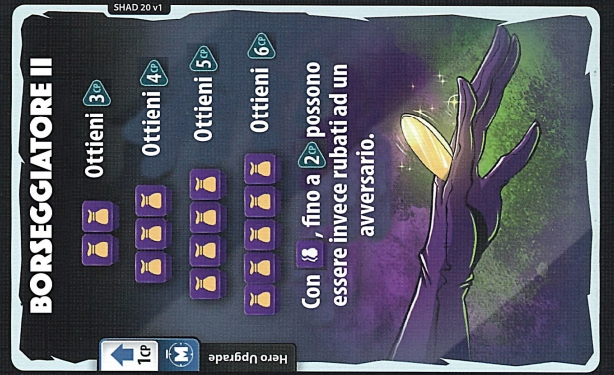
Otteni 5 

Otteni 6 


Con  , fino a 2  possono essere invece rubati ad un avversario.

Hero Upgrade  




SHAD 24 v1

CARTOCOPIA II

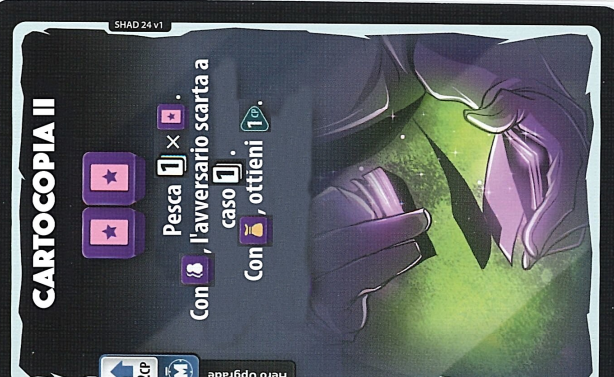
 

Pesci  \times .

Con  , l'avversario scarta a caso .

Con  , ottieni 1 .

Hero Upgrade  



SHAD 01 v1

TRASFERIMENTO!

Main Phase Action  

Trasferisci un gettone effetto status da un giocatore a scelta ad un altro giocatore a scelta.



SHAD 21 v1

COLPO EVASIVO II

SCALA PICCOLA

Otteni 4  .

Quindi infligi 1/2  come danno (arrotondato per eccesso).

Hero Upgrade  

COLPO OSCURO



Infligi 1/2   come danno (arrotondato per eccesso). Infligi Veleno .






SHAD 22 v1

COLPO INSIDIOSO II




SCALA GRANDE





Otteni 4  .



Quindi infligi  come danno.

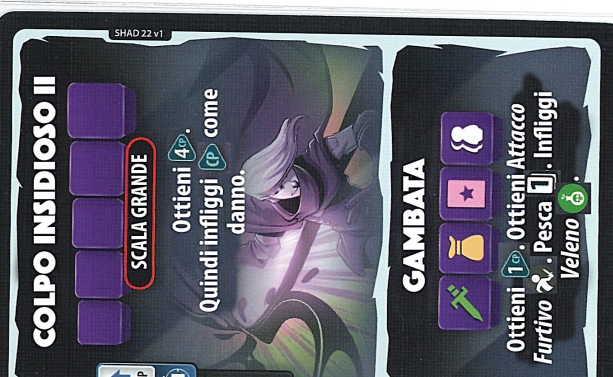
Hero Upgrade  

GAMBATA

Otteni 1    .

Pesci  . Infligi Veleno .



SHAD 03 v1

IMMERSO NELL'OSCURITA'!



Lancia 1 :
Con , ottieni
Attacco Furtivo  & .
Con un altro risultato, pesca .


Main Phase Action


1cp

PROMO CARD

SHAD 27 v1

SUBDOLO!



Ottieni *Attacco Furtivo* .


Main Phase Action

1cp

SHAD 32 v1

GIOCO DI PRESTIGIO!



Un avversario a scelta scarta  a caso.
Inoltre pesca .
Se in *Ombre* , allora pesca .

Main Phase Action

2cp

SHAD 04 v1

PORTALO VIA DA QUI!



Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

Main Phase Action

1cp

SHAD 03 v1

VEGAS BABY!



Lancia 1 :
Ottieni 1/2 del valore in
(arrotondato per eccesso).

Main Phase Action

0cp

SHAD 02 v1

QUALI EFFETTI DI STATO?



Rimuovi tutti i gettoni effetto status da un giocatore a scelta.

Main Phase Action

2cp

BARB 24 v1

COLPO CRITICO II


 Infilgi **Stordito**.
 Quindi infliggi **7** danni
indifendibili.







COLPO CRITICO


 Infilgi **Concussione**.
 Quindi infliggi **2** danni *indifendibili*.


Hero Upgrade  



BARB 25 v1

FORZA D'ANIMO II

 Cura  Cura  Cura  Cura

Con 3 di un tipo (Numeri),
 puoi anche rimuovere da te
 stesso un effetto status.



Hero Upgrade  

BARB 26 v1

SOPRAFFARE II


 Lancia 3 .
 Quindi infliggi danni pari al
 valore totale ottenuto.
 Se il valore è almeno **10**,
 infliggi **Concussione**.



GRIDO DI GUERRA

Cura .
 Infilgi **2** danni *indifendibili*.

Hero Upgrade  

BARB 27 v1

SPERICOLATO II


SCALA GRANDE

Infilgi **20** danni. Quindi (solo se
 hai inflitto almeno **1** danno)
 ricevi **5** danni.



Hero Upgrade  

BARB 23 v1

COLPO POTENTE II


SCALA PICCOLA

Infilgi **8** danni *indifendibili*.



Hero Upgrade  

BARB 19 v1

PUGNO II

 Infilgi **5** danni
 Infilgi **7** danni
 Infilgi **9** danni

Con 4 di un tipo (Numeri),
 questo Attacco diventa
indifendibile.



Hero Upgrade  


BARB 20 v1

SCHIAFFO III

 Infilgi **6** danni
 Infilgi **8** danni
 Infilgi **10** danni

Con 4 di un tipo (Numeri),
 questo Attacco diventa
indifendibile.



Hero Upgrade  

BARB 21 v1

COLPO SALDO II

Infilgi **5** danni *indifendibili*.



Hero Upgrade  

BARB 22 v1

COLPO SALDO III

Infilgi **6** danni *indifendibili*.



Hero Upgrade  

BARB 07 v1

BUH, ADDIO!



Instant Action

2cp

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

BARB 06 v1

RIBALTALO!



Instant Action

1cp

Aumenta o riduci un dado a scelta di 1.
(1 non può essere ridotto ed il 6 non può essere aumentato).

BARB 05 v1

TRIPPLICARE!



Instant Action

2cp

Pesca .

BARB 33 v1

SCOSSA DI ADRENALINA!



Main Phase Action

0cp

Lancia 1 :
Con , cura  e infliggi **Concussione**  ad un avversario a scelta.
Con qualsiasi altro risultato, pesca .

PRODIGIO CARD

BARB 29 v1

CONCUTERE!



Main Phase Action

1cp

Infliggi **Concussione**  ad un avversario a scelta.

BARB 01 v1

TRASFERIMENTO!



Main Phase Action

2cp

Trasferisci un gettone effetto status da un giocatore a scelta ad un altro giocatore a scelta.

BARB 02 v1

QUALI EFFETTI DI STATO?



Main Phase Action

2cp

Rimuovi tutti i gettoni effetto status da un giocatore a scelta.

BARB 03 v1

VEGAS BABY!



Main Phase Action

0cp

Lancia 1 :
Ottieni 1/2 del valore in .
(arrotondato per eccesso).

BARB 04 v1

PORTALO VIA DA QUI!



Main Phase Action

1cp

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

BARB 32 v1

RIFOCILLARSI!



Lancia 3 .
Cura  +  × .

Instant Action  0cp 

BARB 09 v1

ESSERE PAGATO!



Ottieni .

Instant Action  0cp 

BARB 06 v1

RADDOPPIARE



Pesca .

Instant Action  1cp 

BARB 12 v1

PROVA, PROVA ANCORA!



Tu o un giocatore del tuo Team può rilanciare fino a due dadi.
(due volte lo stesso dado o due dadi differenti).

Roll Phase Action  1cp 

BARB 11 v1

DOPPIO SELVAGGIO!





Cambia il valore di due dadi.



Roll Phase Action  3cp 



BARB 28 v1



PELLE SPESA II



LANCIO DIFENSIVO 4 

Cura  × .

Con   puoi anche prevenire un effetto status in arrivo.

Hero Upgrade  3cp 

BARB 18 v1

E' SEI!



Cambia il valore di un tuo dado in 6.

Roll Phase Action  1cp 

BARB 13 v1

COSI' SELVAGGIO!



Cambia il valore di un tuo dado.

Roll Phase Action  2cp 

BARB 10 v1

NON QUESTA VOLTA!



Un giocatore a scelta previene  danni in arrivo.

Roll Phase Action  1cp 

BARB 08 v1

COLPO IN TESTA!



Roll Phase Action

0cp

Se infliggi almeno 8 danni ad un avversario dopo che ha concluso la sua fase difensiva, gioca questa carta per infliggere **Concussione**.

BARB 31 v1

SERVITI PURE!



Roll Phase Action

2cp

MODIFICATORE ATTACCO

Lancia 5 dadi:
Infliggi 1 x \checkmark danni.
Infliggi **Concussione**.

BARB 14 v1

SIAMESI!



Roll Phase Action

1cp

Cambia il valore di uno dei tuoi dadi, in modo che sia uguale al valore di un altro tuo dado. (lanciato nella stessa fase e per lo stesso motivo).

BARB 15 v1

ANCORA UNA VOLTA!



Roll Phase Action

1cp

Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio aggiuntivo* (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio Offensiva*.

BARB 16 v1

MANO AMICALI



Roll Phase Action

1cp

Seleziona uno dei dadi dell'avversario e forzalo a rilanciarlo.

BARB 17 v1

MIGLIOR DIFESA!



Roll Phase Action

0cp

Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio aggiuntivo* (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio Difensiva*.

VENA CALDA II

SCALA PICCOLA

Ottieni 2 **Maestria del Fuoco**.
Quindi infliggi 6 danni + 1 per **Maestria del Fuoco**.

BRUCIATURA

Ottieni 2 **Maestria del Fuoco**.
Infliggi **Bruciato**.
Infliggi 6 danni.

Hero Upgrade
2cp

COMBUSTIONE II

Ottieni 1 **Maestria del Fuoco**.
Quindi rimuovi fino a 4 **Maestria del Fuoco** per assegnare 4 danni **indifendibili** per gettone rimosso.

Hero Upgrade
2cp

ARMATURA FUSA II

LANCIO DIFENSIVO 5

Ottieni 1 x **Maestria del Fuoco**.
Con **Bruciato**, infliggi **Bruciato**.
Infliggi 1 x danni.

Hero Upgrade
1cp

INFIAMMARE II

SCALA GRANDE

Ottieni 2 **Maestria del Fuoco**.
Infliggi **Bruciato**.
Quindi infliggi 5 danni + 2 per **Maestria del Fuoco**.

ANIMA ARDENTE

Aumenta il limite di **Maestria del Fuoco** di 1. Quindi ottieni 5 **Maestria del Fuoco**.
Infliggi **K.O.**.

Hero Upgrade
2cp

METEORITE II

Ottieni 2 **Maestria del Fuoco**.
Infliggi **Stordito**.
Quindi infliggi 1 danno **indifendibili** per **Maestria del Fuoco**.
In più infliggi 3 danni **collaterali** a tutti gli avversari.

METEOROIDE

Infliggi **K.O.**, **Bruciato** e **Stordito**.

Hero Upgrade
2cp

PALLA DI FUOCO II

Infliggi 4 danni.
Infliggi 6 danni.
Infliggi 8 danni.
Ottieni 2 **Maestria del Fuoco**.

Hero Upgrade
1cp

PIROESPLOSIONE II

Infliggi 6 danni e lancia 2.

Aggiungi 3 x danni.
Con **Bruciato**.
Ottieni 2 x **Maestria del Fuoco**.
Con **K.O.**.

Hero Upgrade
2cp

PIROESPLOSIONE III

Infliggi 6 danni e lancia 2.
Se vuoi, puoi rilanciare 1.

Aggiungi 3 x danni.
Con **Bruciato**.
Ottieni 2 x **Maestria del Fuoco**.
Con **K.O.**.

Hero Upgrade
3cp

ANIMA ARDENTE II

Con **Bruciato**, infliggi **Bruciato**.
Con **Bruciato**, aumenta il limite di **Maestria del Fuoco** di 1.
Ottieni 2 x **Maestria del Fuoco**.
Infliggi 1 x danni **collaterali** a tutti gli avversari.

Hero Upgrade
1cp

PYRO 15 v1

ANCORA UNA VOLTA!



Roll Phase Action

1CP

Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio aggiuntivo* (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio Offensiva*.

PYRO 16 v1

MANO AMICALI



Roll Phase Action

1CP

Seleziona uno dei dadi dell'avversario e forzalo a rilanciarlo.

PYRO 13 v1

COSI' SELVAGGIO!



Roll Phase Action

2CP

Cambia il valore di un tuo dado.

PYRO 14 v1

SIAMESI!



Roll Phase Action

1CP

Cambia il valore di uno dei tuoi dadi, in modo che sia uguale al valore di un altro tuo dado. (lanciato nella stessa fase e per lo stesso motivo).

PYRO 17 v1

MIGLIOR DIFESA!



Roll Phase Action

0CP

Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio aggiuntivo* (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio Difensiva*.

PYRO 18 v1

E' SEI!



Roll Phase Action

1CP

Cambia il valore di un tuo dado in 6.

PYRO 10 v1

NON QUESTA VOLTA!



Roll Phase Action

1CP

Un giocatore a scelta previene 6 danni in arrivo.

PYRO 11 v1

DOPPIO SELVAGGIO!




Roll Phase Action

3CP

Cambia il valore di due dadi.

PYRO 12 v1

PROVA, PROVA ANCORA!



Roll Phase Action

1CP

Tu o un giocatore del tuo Team può rilanciare fino a due dadi. (due volte lo stesso dado o due dadi differenti).

PYRO 13 v1

ROSSO CALDO!

MODIFICATORE ATTACCO

Aggiungi 1 danno per **Maestria del Fuoco**.

1cp

Roll Phase Action

PYRO 32 v1

HIP HIP BRUCIAL!

MODIFICATORE ATTACCO

Lancia 1 d6:
 Con **🔥**, aggiungi 3 danni.
 Con **🔥**, infliggi **Bruciato**.
 Con **🔥**, ottieni 2 **Maestria del Fuoco**.
 Con **🔥**, infliggi **K.O.**.

1cp

Roll Phase Action

PYRO 28 v1

ARMATURA FUSA III

LANCIO DIFENSIVO 5

Ottieni 1 **🔥** + 1 **🔥**.
Maestria del Fuoco.
 Con **🔥**, infliggi **Bruciato**.
 Con **🔥**, infliggi 1 **🔥** + 1 danno.

3cp

Hero Upgrade

PYRO 09 v1

ESSERE PAGATO!

Ottieni 2 **🔥**.

0cp

Instant Action

PYRO 05 v1

TRIPLICARE!

Pesca 3.

2cp

Instant Action

PYRO 06 v1

RADDOPPIARE!

Pesca 2.

1cp

Instant Action

PYRO 08 v1

RIBALTALO!

Aumenta o riduci un dado a scelta di 1.
 (!1 non può essere ridotto ed il 6 non può essere aumentato).

1cp

Instant Action

PYRO 07 v1

BUH, ADDIO!

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

2cp

Instant Action

LA 1001A1

TRASFERIMENTO!

Main Phase Action

★ 2c

M

Trasferisci un gettone effetto status da un giocatore a scelta ad un altro giocatore a scelta.

PYRO 02 v1

QUALI EFFETTI DI STATO?

Main Phase Action

★ 2c

M

Rimuovi tutti i gettoni effetto status da un giocatore a scelta.

PYRO 03 v1

VEGAS BABY!

Main Phase Action

★ 0c

M

Lancia 1 :
Ottieni 1/2 del valore in (arrotondato per eccesso).

LA 05 03A1

ROGO DIROMPENTE!

Main Phase Action

★ 3c

M

Incrementa di 1 il limite della pila di **Maestria del Fuoco**.
Quindi ottieni 2 **Maestria del Fuoco**.

PYRO 04 v1

PORTALO VIA DA QUI!

Main Phase Action

★ 1c

M

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

PYRO 29 v1

RISCALDAMENTO!

Main Phase Action

★ 0c

M

Ottieni 1 **Maestria del Fuoco**.
Poi spendi quanti vuoi, per ottenere **Maestria del Fuoco** pari ai spesi.

PYRO 33 v1

FUSIONE INFERNALE!

Main Phase Action

★ 0c

M

Lancia 1 :
Con ottieni il max di **Maestria del Fuoco**.
Con qualsiasi altro risultato, pesca .

PROMO CARD

DOPPIO SELVAGGIO!

MOON 11 v1



3cp

Roll Phase Action

Cambia il valore di due dadi.

E' SEI!

MOON 81 NOON



1cp

Roll Phase Action

Cambia il valore di un tuo dado in 6.

PROVA, PROVA ANCORA!

MOON 12 v1



1cp

Roll Phase Action

Tu o un giocatore del tuo Team può rilanciare fino a due dadi. (due volte lo stesso dado o due dadi differenti).

COSI' SELVAGGIO!

MOON 13 v1



2cp

Roll Phase Action

Cambia il valore di un tuo dado.

SIAMESI!

MOON 14 v1



1cp

Roll Phase Action

Cambia il valore di uno dei tuoi dadi, in modo che sia uguale al valore di un altro tuo dado. (lanciato nella stessa fase e per lo stesso motivo).

MIGLIOR DIFESA!

MOON 17 v1



0cp

Roll Phase Action

Un giocatore scelto può effettuare un Tentativo di Lancio aggiuntivo (fino a cinque dadi) per la sua Fase di Lancio Difensiva.

ANCORA UNA VOLTA!

MOON 15 v1



1cp

Roll Phase Action

Un giocatore scelto può effettuare un Tentativo di Lancio aggiuntivo (fino a cinque dadi) per la sua Fase di Lancio Offensiva.

NON QUESTA VOLTA!

MOON 19 v1



1cp

Roll Phase Action

Un giocatore a scelta previene 6 danni in arrivo.

MOON 29 v1

MAGIA DELLA LUNA!



4cp

Main Phase Action

Otteni **Erasivo** .
 Infilgi **Cecità** ,
Impigliato , e **Bersagliato**
 ad un avversario a scelta.

MOON 01 v1

TRASFERIMENTO!



2cp

Main Phase Action

Trasferisci un gettone effetto status da un giocatore a scelta ad un altro giocatore a scelta.

MOON 11 v1

OMBRA LUNARE!



0cp

Main Phase Action

Lancia 1 :
 Con **C**, **infilgi Cecità** ,
Impigliato , e **Bersagliato**
 ad un avversario a scelta.
 Con qualsiasi altro risultato,
 pesca .

PROMO CARD

MOON 02 v1

QUALI EFFETTI DI STATO?



2cp

Main Phase Action

Rimuovi tutti i gettoni effetto status da un giocatore a scelta.

MOON 30 v1

VEGAS BABY!



0cp

Main Phase Action

Lancia 1 :
 Ottieni 1/2 del valore in **CP**
(arrotondato per eccesso).

MOON 04 v1

PORTALO VIA DA QUI!



1cp

Main Phase Action

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

MOON 10 v1

RAFFICA!



1cp

Roll Phase Action

MODIFICATORE ATTACCO

Lancia 5 :
 Aggiungi 1 x danni.
 Infilgi **Impigliato** .

MOON 30 v1

PRENDI QUESTO!



0cp

Roll Phase Action

MODIFICATORE ATTACCO

Lancia 1 :
 Con , aggiungi **danni**.
 Con , **infilgi Impigliato** .

Con **C**, **infilgi Cecità** .

MOON 28 v1

MI HAI MANCATO II



3cp

Hero Upgrade

LANCIO DIFENSIVO 5

Con , **previeni** $\frac{1}{2}$ danni *(arrotondati per eccesso)*.
 Infilgi 1 x danni.



PALA 14 v1

SIAMESI!



Roll Phase Action

1cp

Cambia il valore di uno dei tuoi dadi, in modo che sia uguale al valore di un altro tuo dado.
(lanciato nella stessa fase e per lo stesso motivo).

PALA 15 v1

ANCORA UNA VOLTA!




Roll Phase Action

1cp

Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio aggiuntivo* (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio Offensiva*.

PALA 16 v1

MANO AMICAL!



Roll Phase Action

1cp

Seleziona uno dei dadi dell'avversario e forzalo a rilanciarlo.

PALA 17 v1

MIGLIOR DIFESA!




Roll Phase Action

0cp

Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio aggiuntivo* (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio Difensiva*.

PALA 18 v1

E' SEI!



Roll Phase Action

1cp

Cambia il valore di un tuo dado in 6.

PALA 11 v1

DOPPIO SELVAGGIO!




Roll Phase Action

3cp

Cambia il valore di due dadi.

PALA 12 v1

PROVA, PROVA ANCORA!



Roll Phase Action

1cp

Tu o un giocatore del tuo Team può rilanciare fino a due dadi.
(due volte lo stesso dado o due dadi differenti).

PALA 13 v1

COSI' SELVAGGIO!



Roll Phase Action

2cp

Cambia il valore di un tuo dado.

PALA 10 v1

NON QUESTA VOLTA!



Roll Phase Action

1cp

Un giocatore a scelta previene 6 danni in arrivo.

TRASFERIMENTO!

10c

Main Phase Action

Trasferisci un gettone effetto status da un giocatore a scelta ad un altro giocatore a scelta.

PALA 01 v1

FAVORE DIVINO!

0c

Main Phase Action

Lancia 1 :
Con , ottieni .
Con qualsiasi altro risultato, pesca .

PROMOCARD

PALA E3 v1

ASSOLUZIONE!

1c

Roll Phase Action

Giocala solo dopo essere stato Attaccato.
Lancia 1 :
Con , infligi 3 danni.
Con , previeni 3 danni.
Con , previeni 5 danni.
Con , previeni 2 danni e ottieni .

PALA 32 v1

QUALI EFFETTI DI STATO?

2c

Main Phase Action

Rimuovi tutti i gettoni effetto status da un giocatore a scelta.

PALA 02 v1

VEGAS BABY!

0c

Main Phase Action

Lancia 1 :
Ottieni 1/2 del valore in .
(arrotondato per eccesso).

PALA 03 v1

PORTALO VIA DA QUI!

1c

Main Phase Action

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

PALA 04 v1

POSSENTE!

1c

Main Phase Action

Un giocatore a scelta ottiene Critico .

PALA 29 v1

BENEDETTO!

1c

Main Phase Action

Lancia 1 :
Con , pesca .
Con , cura .
Con , cura .
Con , ottieni .

PALA 31 v1

CONSACRAZIONE!

4c

Main Phase Action

Un giocatore a scelta ottiene Protezione , Retribuzione , Critico , e Accuratezza .

PALA 30 v1

PALA 05 v1

TRIPPLICARE!



Instant Action

2cp

Pesca **3**.

PALA 06 v1

RADDOPPIARE!



Instant Action

1cp

Pesca **2**.

PALA 09 v1

ESSERE PAGATO!



Instant Action

0cp

Ottieni **2**.

PALA 07 v1

BUH, ADDIO!



Instant Action

2cp

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

PALA 08 v1

RIBALTALO!



Instant Action

1cp

Aumenta o riduci un dado a scelta di 1.
(1 non può essere ridotto ed il 6 non può essere aumentato).

PALA 19 v1

DECIMA II

PASSIVO



Hero Upgrade

3cp

Puoi rilanciare uno dei tuoi dadi in qualsiasi momento spendendo **1** per rilancio. Puoi pescare **1** in qualsiasi momento spendendo **2** per carta.

Quando nella tua Fase Lancio *Offensiva* riesci ad attivare un'abilità che ha ottenuto **1**.

MONK 17 v1

MIGLIOR DIFESA!



Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio aggiuntivo* (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio Difensiva*.

Roll Phase Action 0cp

MONK 18 v1

E' SEI!



Cambia il valore di un tuo dado in 6.

Roll Phase Action 1cp

MONK 15 v1

ANCORA UNA VOLTA!



Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio aggiuntivo* (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio Offensiva*.

Roll Phase Action 1cp

MONK 16 v1

MANO AMICALI!



Seleziona uno dei dadi dell'avversario e forzalo a rilanciarlo.

Roll Phase Action 1cp

MONK 14 v1

SIAMESI!



Cambia il valore di uno dei tuoi dadi, in modo che sia uguale al valore di un altro tuo dado. (lanciato nella stessa fase e per lo stesso motivo).

Roll Phase Action 1cp

MONK 10 v1

NON QUESTA VOLTA!



Un giocatore a scelta previene 6 danni in arrivo.

Roll Phase Action 1cp

MONK 11 v1

DOPPIO SELVAGGIO!



Cambia il valore di due dadi.

Roll Phase Action 3cp

MONK 12 v1

PROVA, PROVA ANCORA!



Tu o un giocatore del tuo Team può rilanciare fino a due dadi. (due volte lo stesso dado o due dadi differenti).

Roll Phase Action 1cp

MONK 13 v1

COSI' SELVAGGIO!



Cambia il valore di un tuo dado.

Roll Phase Action 2cp

MONK 26 v1

PUGNO DELLA SERENITA' II

SCALA GRANDE

Infliggi 7 danni.
Quindi ottieni *Evasivo* e 3 *Chi*.
Infliggi **K.O.**

Otteni *Evasivo*.
Infliggi 3 danni *indifendibili*.

2cp M Hero Upgrade

MONK 23 v1

COLPO DEL LOTO II

Infliggi 6 danni *indifendibili*.
Quindi aumenta di 1 il limite della pila del *Chi* e ottieni 6 *Chi*.

VIA DEL LOTO

Infliggi 2 danni *indifendibili*.
Quindi ottieni *Evasivo* e 2 *Chi*.

2cp M Hero Upgrade

MONK 24 v1

COLPO COMBINATO II

Infliggi 5 danni e lancia 2.

Aggiungi 2 danni.
Aggiungi 3 danni.

Otteni 2 x *Chi*.

Per ogni, ottieni *Evasivo* oppure ottieni *Purificato*.

2cp M Hero Upgrade

MONK 25 v1

TEMPESTA II

Lancia 3.
Infliggi danno pari al totale del lancio ottenuto.
Puoi spendere 1 *Chi* per rilanciare uno di questi dadi.
Se il valore del lancio è almeno 12, infliggi **K.O.**

1cp M Hero Upgrade

MONK 21 v1

MEDITARE II

Otteni 6 *Chi*.
Ottieni *Evasivo* e *Purificato*.

COLPO ZEN

Infliggi 6 danni.
Quindi ottieni 2 *Chi*.

2cp M Hero Upgrade

MONK 22 v1

PUGNO DELL'ARMONIA II

SCALA PICCOLA

Infliggi 6 danni.
Quindi ottieni 3 *Chi*.

1cp M Hero Upgrade

MONK 05 v1

TRIPLICARE!

Instant Action

2cp I

Pesca []

MONK 19 v1

COLPO DI MANO II

Infliggi 7 danni.
Infliggi 8 danni.
Infliggi 9 danni.

1cp M Hero Upgrade

MONK 20 v1

COLPO DI MANO III

Infliggi 7 danni.
Infliggi 8 danni.
Infliggi 9 danni.

Con 4 di un tipo (Numeri), infliggi **K.O.**

2cp M Hero Upgrade

MONK 32 v1

MEDITARE!



Instant Action

3cp

Ottieni 2 chi 🌀.

MONK 31 v1

PONDERARE!



Instant Action

3cp

Ottieni 5 chi 🌀.

MONK 07 v1

BUH, ADDIO!



Instant Action

2cp

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

MONK 08 v1

RIBALTALO!



Instant Action

1cp

Aumenta o riduci un dado a scelta di 1.
(Il 1 non può essere ridotto ed il 6 non può essere aumentato).

MONK 09 v1

ESSERE PAGATO!




Instant Action

0cp

Ottieni 2p. 🎲.

MONK 06 v1

RADDOPPIARE!



Instant Action

1cp

Pesca 2. 🎲.

TREA 27 v1

RACCOLTO!



Main Phase Action

1cp

Rimuovi fino a 3 **Spiriti** e ottieni per **Spirito** rimosso.
Se ne vengono rimossi almeno 2, fino a due giocatori a scelta ottengono **Sorgente**.

TREA 28 v1

COLTIVARE!



Main Phase Action

3cp

Fai crescere 3 **Spiriti**.

TREA 33 v1

MADRE ALBERO!



Main Phase Action

0cp

Lancia 1 **♠**:
Con **♠**, fai crescere 4 **Spiriti**.
Con qualsiasi altro risultato, pesca 1.

PROMO CARD

TREA 29 v1

FASCIO DI VOLONTA'!



Main Phase Action

1cp

Lancia 3 **♠**:
Con **♠**, infliggi 1 danno collaterale a tutti gli avversari.
Con **♣**, ottieni **Sorgente**.
Con **♠**, fai crescere 1 **Spirito**.

TREA 30 v1

ACQUAZZONE!



Main Phase Action

2cp

Puoi far crescere tutti gli **Spiriti** esistenti una volta ciascuno (in qualsiasi ordine).

TREA 03 v1

VEGAS BABY!



Main Phase Action

0cp

Lancia 1 **♠**:
Ottieni 1/2 del valore in **♣** (arrotondato per eccesso).

TREA 04 v1

PORTALO VIA DA QUI!




Main Phase Action

1cp

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

TREA 01 v1

TRASFERIMENTO!



Main Phase Action

2cp

Trasferisci un gettone effetto status da un giocatore a scelta ad un altro giocatore a scelta.

TREA 02 v1

QUALI EFFETTI DI STATO?




Main Phase Action

2cp

Rimuovi tutti i gettoni effetto status da un giocatore a scelta.

TREA 18 v1

E' SEI!



Roll Phase Action

1cp

Cambia il valore di un tuo dado in 6.

TREA 14 v1

SIAMESII



Roll Phase Action

1cp

Cambia il valore di uno dei tuoi dadi, in modo che sia uguale al valore di un altro tuo dado.
(lanciato nella stessa fase e per lo stesso motivo).

TREA 16 v1

MANO AMICA!



Roll Phase Action

1cp

Seleziona uno dei dadi dell'avversario e forzalo a rilanciarlo.

TREA 17 v1

MIGLIOR DIFESA!



Roll Phase Action

0cp

Un giocatore scelto può effettuare un Tentativo di Lancio aggiuntivo (fino a cinque dadi) per la sua Fase di Lancio Difensiva.

TREA 10 v1

NON QUESTA VOLTA!



Roll Phase Action

1cp

Un giocatore a scelta previene un danno in arrivo di 6.

TREA 15 v1

ANCORA UNA VOLTA!



Roll Phase Action

1cp

Un giocatore scelto può effettuare un Tentativo di Lancio aggiuntivo (fino a cinque dadi) per la sua Fase di Lancio Offensiva.

TREA 11 v1

DOPPIO SELVAGGIO!



Roll Phase Action

3cp

Cambia il valore di due dadi.

TREA 12 v1

PROVA, PROVA ANCORA!



Roll Phase Action

1cp

Tu o un giocatore del tuo Team può rilanciare fino a due dadi.
(due volte lo stesso dado o due dadi differenti).

TREA 13 v1

COSI' SELVAGGIO!



Roll Phase Action

2cp

Cambia il valore di un tuo dado.

TREA 32 v1

BEVUTA INTENSA!



Instant Action

1cp

!

Un giocatore a scelta ottiene **Sorgente**.

TREA 07 v1

BUH, ADDIO!



Instant Action

2cp

!

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

TREA 08 v1

RIBALTALO!



Instant Action

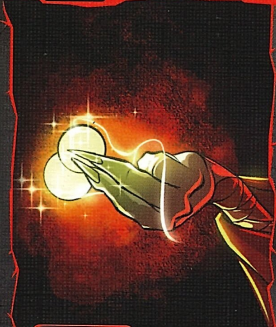
1cp

!

Aumenta o riduci un dado a scelta di 1.
(Il 1 non può essere ridotto ed il 6 non può essere aumentato).

TREA 09 v1

ESSERE PAGATO!



Instant Action

0cp

!

Ottieni **2p**.

TREA 05 v1

TRIPPLICARE!



Instant Action

2cp

!

Pesca **3**.

TREA 06 v1

RADDOPPIARE!



Instant Action

1cp

!

Pesca **2**.

L1 12 NIN

CORTINA FUMOGENA II

Un giocatore a scelta ottiene **Bomba Fumogena** e **3 Ninjutsu**.
Infliggi ad un avversario a scelta **Veleno Lento**.

KUJI-KIRI

Infliggi 4 danni **Puri** a due avversari a scelta (puoi assegnare i danni anche allo stesso avversario).

Hero Upgrade
1cp

NIN 22 v1

CAMMINARE SUL FILO DEL RASOIO II

Lancia 2 e infliggi danno pari al totale ottenuto. Puoi rilanciare uno di questi dadi. Se il risultato finale è al massimo 6, il danno diventa **indifendibile**.

PUNTA DELLA LAMA

Lancia 1: Infliggi danno **Puro** pari al risultato del dado.

Hero Upgrade
2cp

NIN 20 v1

FIORITURA DELLA MORTE II

Lancia 5:
Infliggi 1 × 7 + 2 × 4 danni.
Con questo **Attacco** diventa **indifendibile**.
Con , infliggi **Veleno Lento**.

Puoi rilanciare fino a due di questi dadi.

Hero Upgrade
2cp

L1 13 NIN

LAMA AVVELENATA II

SCALA PICCOLA
Lancia 1:
Con 7, infliggi **Veleno Lento**.
Con 4 o 0, infliggi 2 **Veleno Lento**.
Infliggi 5 danni.

Hero Upgrade
1cp

NIN 24 v1

ZANNA OSCURA II

SCALA GRANDE
Ottieni **Bomba Fumogena** e 2 **Ninjutsu**.
Infliggi 8 danni.

SVIARE

Ottieni **Bomba Fumogena**.
Infliggi 2 danni **indifendibili**.

Hero Upgrade
2cp

NIN 25 v1

PASSO NELL'OMBRA II

Ottieni **Bomba Fumogena**.
Infliggi 2 **Veleno Lento**.
Infliggi 5 danni.

GIUGULARE

Ottieni 3 **Ninjutsu**.
Infliggi **Veleno Lento** ad un avversario a scelta.

Hero Upgrade
2cp

L1 06 NIN

NUBE DI SALVEZZA!

Se scarti , un giocatore a scelta ottiene **Bomba Fumogena**.

Instant Action
0cp

NIN 19 v1

ALLENAMENTO!

Ottieni **Ninjutsu**.

Instant Action
0cp

NIN 19 v1

FENDENTE II

Infliggi 4 danni.
Infliggi 6 danni.
Infliggi 8 danni.
Con 3 di un tipo (Numeri), ottieni **Ninjutsu**.

Hero Upgrade
2cp

TRIPLICARE!

Instant Action

2cp

!

L1 50 NIN



Pesca 3.

RIBALTALO!

Instant Action

1cp

!

L1 89 NIN



Aumenta o riduci un dado a scelta di 1.
(Il 1 non può essere ridotto ed il 6 non può essere aumentato).

ESSERE PAGATO!

Instant Action

0cp

!

NINJ 09 v1



Otteni 2.

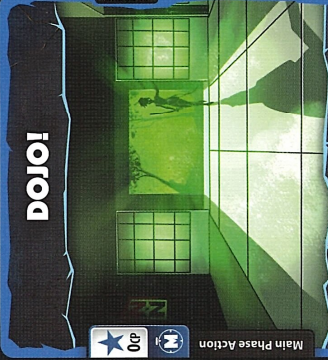
DOJO!

Main Phase Action

0cp

M

L1 33 NIN



Lancia 1 ☉:
Con ☉, ottieni **Bomba Fumogena** e 2 **Ninjutsu**.
Con qualsiasi altro risultato, pesca 1.

PROMO CARD

RADDOPPIARE!

Instant Action

1cp

!

L1 90 NIN



Pesca 2.

BUH, ADDIO!

Instant Action

2cp

!

NINJ 07 v1



Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.

TRASFERIMENTO!

Main Phase Action

0cp

M

L1 10 NIN



Trasferisci un gettone effetto status da un giocatore a scelta ad un altro giocatore a scelta.


DARDO AVVELENATO!

Main Phase Action

2cp

M

NINJ 27 v1



Infligi **Veleno Lento** ad un avversario a scelta.

VENTAGLIO DI PUGNALI!

Main Phase Action

2cp

M

NINJ 29 v1



Infligi 1 danno **indifendibili** a tre avversari a scelta (puoi scegliere anche lo stesso avversario più volte).

FUGA!



1cp



Roll Phase Action

Gioca solo dopo essere stato Attaccato.

Lancia 1:

Con , preveni 1 danno.

Con , preveni 2 danni.

Con , ottieni

Bomba fumogena

STELLE DA LANCIO!



1cp



Roll Phase Action

MODIFICATORE ATTACCO

Lancia 5:

Aggiungi 1 × danni.

Puoi rilanciare fino a cinque di questi dadi.

ANCORA UNA VOLTA!



1cp



Roll Phase Action

Un giocatore scelto può effettuare un *Tentativo di Lancio aggiuntivo* (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio Offensiva*.

MANO AMICA!



1cp



Roll Phase Action

Seleziona uno dei dadi dell'avversario e forzalo a rilanciarlo.

MIGLIOR DIFESA!



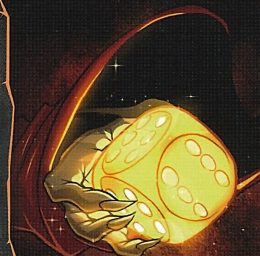
0cp



Roll Phase Action

Un giocatore scelto, può effettuare un *Tentativo di Lancio aggiuntivo* (fino a cinque dadi) per la sua *Fase di Lancio Difensiva*.

E' SEI!



1cp



Roll Phase Action

Cambia il valore di un tuo dado in 6.

PROVA, PROVA ANCORA!



1cp



Roll Phase Action

Tu o un giocatore del tuo Team può rilanciare fino a due dadi. (due volte lo stesso dado o due dadi differenti).

COSI' SELVAGGIO!



2cp



Roll Phase Action

Cambia il valore di un tuo dado.

SIAMESI!



1cp



Roll Phase Action

Cambia il valore di uno dei tuoi dadi, in modo che sia uguale al valore di un altro tuo dado. (lanciato nella stessa fase e per lo stesso motivo).

NIN 15 v1

NIN 18 v1

NIN 14 v1

LA 28 FIN

NIN 17 v1

LA 31 FIN

LA 28 FIN

NIN 19 v1

NIN 12 v1

VEGAS BABY!

LANCIO 1  **0cp**

Main Phase Action

Lancia 1 :
 Ottieni 1/2 del valore in .
 (arrotondato per eccesso).



PORTALO VIA DA QUI!

LANCIO 1  **1cp**

Main Phase Action

Rimuovi un gettone effetto status da un giocatore a scelta.



QUALI EFFETTI DI STATO?

LANCIO 2  **2cp**

Main Phase Action

Rimuovi tutti i gettoni effetto status da un giocatore a scelta.



NON QUESTA VOLTA!

LANCIO 1  **1cp**

Roll Phase Action

Un giocatore a scelta previene  danni in arrivo.



DOPPIO SELVAGGIO!

LANCIO 3  **3cp**

Roll Phase Action

Cambia il valore di due dadi.



SPOSTAMENTO DELL'OMBRA II

LANCIO DIFENSIVO 3  **2cp**

Hero Upgrade

Infliggi  \times  danni.
 Con , infliggi  danni.
 Con , ottieni *Bomba Fumogena* .

Puoi rilanciare fino a due di questi dadi.

