

HERE TO SLAY RULES

INTRODUZIONE

Benvenuti in *Here to Slay!*

In questo gioco, assemblerai un intero Party di Eroi per uccidere mostri pericolosi mentre cerchi di evitare il sabotaggio da parte dei tuoi amici nemici.

Il gioco include anche oggetti che puoi equipaggiare con i tuoi eroi, carte Sfida 1V1 e modificatori del tiro per avere qualche probabilità in più in tuo favore.

Il primo giocatore che elimina tre Mostri o assembla un Party completo con sei diverse classi, vince la partita!

Per completare una classica partita ad *Here to Slay!* sono necessari circa 30-60 minuti.

COSA C'E' NELLA SCATOLA



COME INIZIARE

All'interno della scatola, troverai i seguenti componenti:

- 115 carte standard;
- 6 grandi carte Party Leader;
- 15 grandi carte Mostro;
- 6 carte di riferimento regole;
- 2 dadi a sei facce.

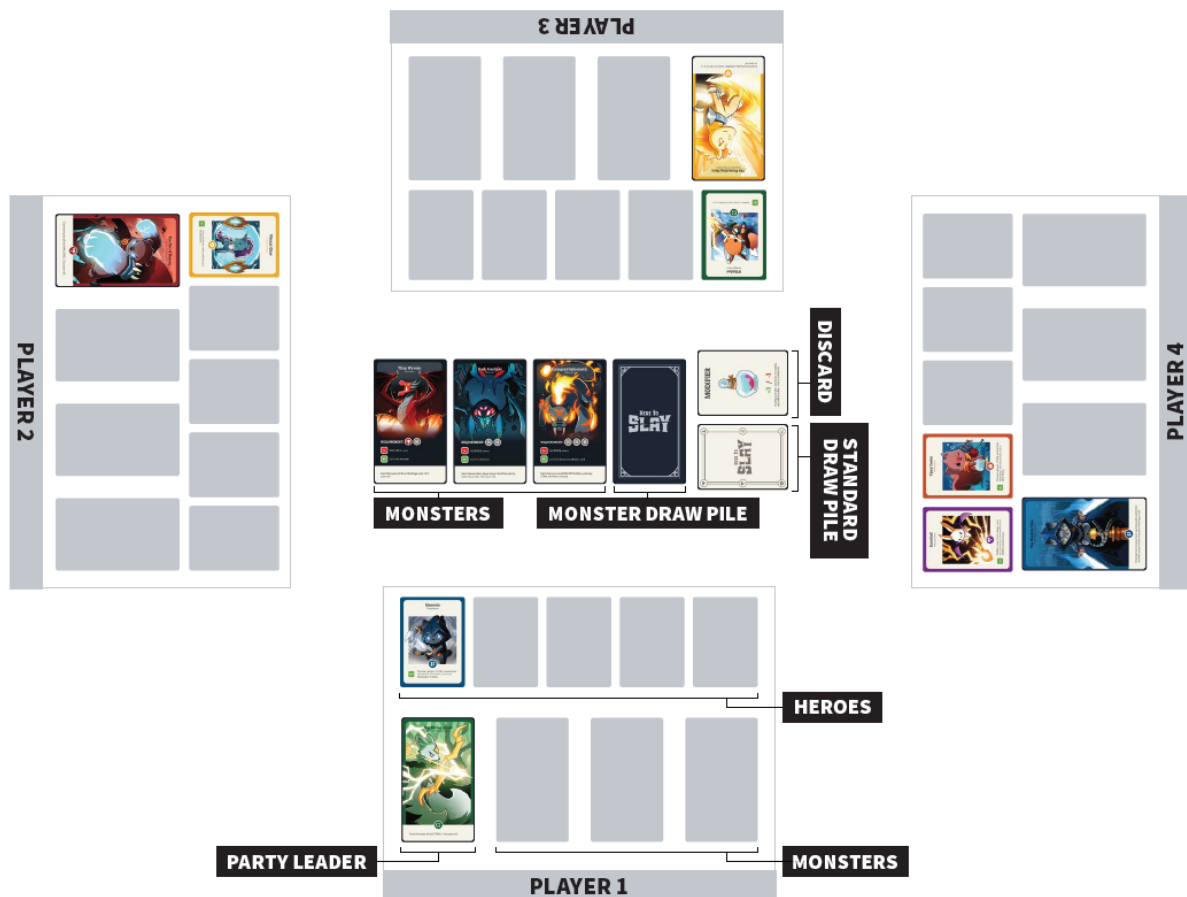
Si inizia facendo in modo che ogni giocatore scelga il personaggio Party Leader che lo rappresenterà durante il gioco. Posiziona la tua carta Party Leader nel tuo Party, ossia

l'aera proprio di fronte a te. Potete tirare i dati per decidere chi dovrà scegliere per primo la propria carta Party Leader oppure rendere la scelta libera che è pur sempre divertente.

Ogni giocatore può tenere con se una carta di riferimento alle regole per poterle rileggere velocemente quando vuole. Posizionate tutte le altre carte Party Leader rimanenti e le carte di riferimento alle regole nella scatola; non verranno utilizzate per tutto il resto della partita.

Fatto ciò, separa le diverse carte nella scatola. Mescolate le carte di dimensione Standard insieme, quindi date 5 carte ad ogni giocatore. Posizionate il mazzo di carte rimanenti a faccia in giù al centro del tavolo e queste andranno a formare il mazzo principale. Lasciate dello spazio vicino al mazzo principale per la pila degli scarti che è dove andranno messe le carte sacrificate, distrutte o scartate durante la partita.

Mescola le carte Mostro e mostra le prime 3 carte Mostro al centro del tavolo. Posiziona le rimanenti carte Mostro a faccia in giù per formare il mazzo dei Mostri.



Ora siete pronti per giocare ad Here to Slay! Chi ha scelto la propria carta Party Leader per ultimo inizia per primo e si procede in senso orario.

COME SI GIOCA

I giocatori si alternano in senso orario attorno al tavolo. Puoi usare **tre** punti azione da spendere durante il tuo turno e puoi usarli per eseguire le seguenti azioni in qualsiasi ordine. Puoi anche eseguire la stessa azione più volte nello stesso turno se hai abbastanza punti azione per permettertelo.

Le seguenti azioni costano **un** punto azione:

- PESCA una carta dal mazzo;
- Gioca una carta Eroe, Oggetto o Magia dalla tua mano;
- Tira i due dadi per usare l'effetto di una carta Eroe nel tuo Party. Non puoi tirare i dadi per usare lo stesso effetto della tua carta Eroe più di una volta in un singolo turno, anche se il tiro non ha successo la prima volta.

Le seguenti azioni costano **due** punti azione:

- ATTACCA una carta Mostro.

Le seguenti azioni costano **tre** punti azione:

- SCARTA tutte le carte che hai in mano (se ne hai) e PESCA 5 nuove carte.

Se l'effetto di una carta ti dice di eseguire immediatamente un'azione, ciò significa che non è necessario spendere un punto azione aggiuntivo per compiere quell'azione.

Ogni turno termina quando o non si hanno più punti azione o si sceglie di non intraprendere altre azioni.

I SIMBOLI DELLE CLASSI

Ogni carta Eroe e Party Leader ha una classe. In questo gioco, troverete sei classi e ognuna è rappresentata da un simbolo colorato. Il simbolo grigio viene utilizzato nel gioco per indicare una carta Eroe di qualsiasi classe:



Fighter



Guardian



Ranger



Thief



Wizard



Bard



Any Hero

Queste classi sono importanti perché potete vincere il gioco assemblando un Party completo che include sei diverse classi. Alcune carte Mostro necessitano che abbiate un Eroe o un Party Leader di una determinata classe nel vostro Party per poterle ATTACCARE.



I TIPI DI CARTE

Il mazzo principale, che è formato dalle carte di dimensione standard con il dietro color crema, contiene cinque diversi tipi di carte: Eroe, Oggetto, Magia, Modificatore e carte Sfida.

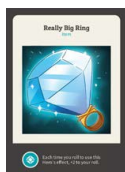


CARTE EROE: I tuoi Eroi sono coraggiosi avventurieri e ogni carta Eroe ha una classe e un effetto. Puoi giocare solo carte Eroe dalla vostra mano durante il tuo turno e giocare una carta Eroe costa un punto azione. Per poter utilizzare

l'effetto di una carta Eroe, devi tirare due dadi e ottenere un punteggio pari o superiore al requisito di lancio di quell'effetto.

Quando giochi una carta Eroe dalla tua mano al tuo Party, puoi immediatamente tirare due dadi per usare il suo effetto. Una volta che quella carta Eroe è nel tuo Party, puoi usare un punto azione per tentare di usare il suo effetto una volta per turno. Se si lancia senza successo, non si potrà riavere indietro il punto di azione utilizzato.

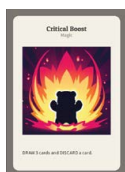
Non c'è limite al numero di carte Eroe che potete avere nel vostro Party.



CARTE OGGETTO: Le carte Oggetto sono armi incantate e oggetti che possono essere equipaggiati da una carta Eroe. Puoi giocare solo carte Oggetto dalla tua mano durante il tuo turno e giocare una carta Oggetto costa un punto azione. La maggior parte delle carte Oggetto conferisce benefici positivi, come bonus ai tiri o protezioni per la carta Eroe equipaggiata; tuttavia, alcune carte Oggetto, chiamate carte Oggetto Maledetto, forniscono effetti negativi e possono essere equipaggiate sulle carte Eroe nemiche per dare loro degli svantaggi. Le carte Oggetto Maledetto sono ancora considerate carte Oggetto ai fini degli effetti delle carte.

Quando giochi una carta Oggetto, devi immediatamente equipaggiarla su una carta Eroe. Per equipaggiare una carta Oggetto, scegli una carta Eroe e fai scorrere la carta Oggetto sotto quella Eroe, con il testo della carta Oggetto ancora visibile.

Le carte Oggetto possono essere equipaggiate solo su una carta Eroe (e non su carte Party Leader). Può essere equipaggiata solo una carta Oggetto alla volta su una carta Eroe e non potete sostituire una carta Oggetto con un'altra. Se una carta Eroe con una carta Oggetto equipaggiata viene distrutta, rubata o restituita alla tua mano, quella carta Oggetto si sposta anche con la carta Eroe.



CARTE MAGIA: Le carte Magia sono potenti incantesimi con un effetto di singolo utilizzo. Puoi giocare solo carte Magia dalla tua mano durante il tuo turno e giocare una carta Magia costa un punto azione. Se giochi una carta Magia, mettila nella pila degli scarti subito dopo aver usato il suo effetto.



CARTE MODIFICATORE: Le carte Modificatore possono essere usate per aumentare le probabilità in tuo favore. Puoi giocare una carta Modificatore immediatamente dalla tua mano quando qualsiasi giocatore tira i dati (incluso te stesso) per modificare il tiro con le statistiche riportate sulla carta Modificatore.

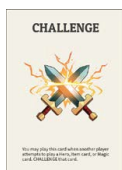
Quando giochi una carta Modificatore, posizionala nella pila degli scarti subito dopo aver usato il suo effetto. Giocare una carta Modificatore non costa alcun punto azione.

Alcune carte Modificatore ti danno due opzioni (es. +1 o -3). Quando giochi una carta Modificatore con due opzioni, semplicemente dichiara quale opzione intendi usare durante quel tiro.

Quando decidi se modificare o meno il tiro di un altro giocatore, puoi aspettare fino a quando quel giocatore sceglie i suoi bersagli (se applicabile) prima di decidere se usare o meno la tua carta Modificatore.

Quando modifichi un lancio di dadi durante una SFIDA, puoi aspettare che entrambi i giocatori abbiano tirato i dadi prima di decidere se usare o meno la carta Modificatore.

Potete giocare diverse carte Modificatore durante lo stesso tiro e più giocatori possono giocare carte Modificatore durante lo stesso tiro. Una volta che tutti i giocatori hanno completato l'utilizzo delle loro carte Modificatore, calcolate la modifica totale da tutte le carte Modificatore e regolate il totale del tiro di conseguenza.



CARTE SFIDA: Le carte Sfida possono essere usate per provare a fermare un altro giocatore. Puoi giocare una carta Sfida immediatamente nel turno di un altro giocatore quando quel giocatore tenta di giocare una carta Eroe, Oggetto o Magia dalla propria mano per iniziare una SFIDA. Giocare una carta Sfida non costa alcun punto azione.

Quando SFIDI un altro giocatore, ognuno di voi deve tirare i due dadi. Se il tiro di colui che SFIDA è uguale o maggiore di quello dell'altro giocatore, quest'ultimo sposta la carta che ha tentato di giocare nella pila degli scarti (senza ottenere indietro un punto azione). Se invece, il tiro di quel giocatore è più alto, può continuare a giocare la propria carta come previsto.

Ogni carta può essere sfidata una sola volta; ciò significa che se un altro giocatore ha già sfidato la carta giocata, non puoi giocare una seconda carta Sfida per iniziare una seconda sfida.



LE CARTE PARTY LEADER

Le carte Party Leader sono carte di grandi dimensioni con il retro color crema e ognuna di esse ha una classe e un'abilità che vi danno un vantaggio unico durante il gioco.

Le carte Party Leader non sono considerate carte Eroe. A differenza degli effetti delle carte Eroe, che possono essere utilizzati una sola volta per turno, l'abilità della vostra carta Party Leader può essere utilizzata ogni volta che le condizioni per quell'abilità sono soddisfatte.

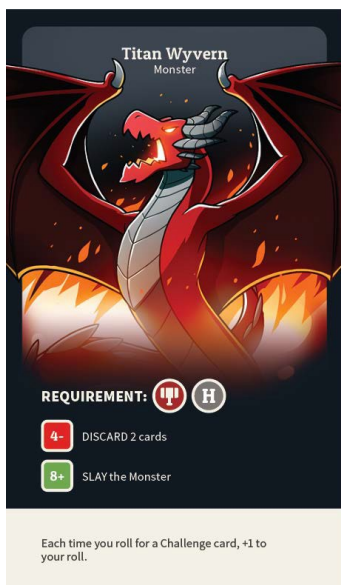
Per esempio, una carta Party Leader potrebbe riportare quanto segue:

*Ogni volta che giochi una carta Magia, PESCA una carta.
("Each time you play a Magic card, DRAW a card.")*

Questa abilità può essere usata ogni volta che si gioca una carta Magia, anche se si giocano più carte Magia durante lo stesso turno. Se non usate questa abilità quando la condizione è soddisfatta, tuttavia, non potrai usarla più tardi quindi non dimenticarla!

La vostra carta Party Leader si trova permanentemente nel vostro Party e non può essere sacrificata, distrutta, rubata o rimessa nella vostra mano.

NOTA: Non potete usare  come vostra carta Party Leader durante una partita a due giocatori.



LE CARTE MOSTRO

Chi riesce a ELIMINARE tre mostri vince il gioco, ma attaccare un Mostro può avere un prezzo.

Le carte Mostro sono carte di grandi dimensioni con il retro di colore blu navy e per ATTACCARE una carta Mostro dovreste prima soddisfare i requisiti richiesti dalla carta Mostro. Alcune carte Mostro richiedono che abbiate un certo numero di carte Eroe nel vostro Party, mentre altre richiedono che abbiate una determinata classe rappresentata nel vostro Party per poter ATTACCARE quella carta Mostro.

Per esempio, se un requisito del Party per ATTACCARE una carta Mostro è  , dovreste avere un Mago (Wizard) nel vostro Party (o una carta Eroe o la carta Party Leader) insieme ad una carta

Eroe di qualsiasi tipo. Una carta Eroe Mago (Wizard Hero) può soddisfare  o  requisiti, ma non può soddisfarli entrambi.

Alcune carte Mostro richiedono più carte Eroe nel vostro Party. Per esempio, se una carta Mostro richiede che abbiate almeno tre carte Eroe di qualsiasi classe nel vostro Party per poterla ATTACCARE, vedrete    su quella carta Mostro. Notate bene che la vostra carta Party Leader non è considerata una carta EROE e non è valida per questo requisito del Party.

Potete ATTACCARE solo carte Mostro che sono a faccia in su al centro del tavolo. Attaccare una carta Mostro costa due punti azione.

Ogni carta Mostro ha un requisito di lancio. Per poter ELIMINARE una carta Mostro, dovete tirare due dadi e ottenere un valore pari o superiore a quello del requisito della carta Mostro. Ma siete avvertiti: ogni carta Mostro ha un range di tiro nel quale può contrattaccare e se ottenete un risultato in quel range, dovreste pagarne il prezzo.

Per esempio, una carta Mostro può riportare quanto segue:

*“5 - : SACRIFICA una carta Eroe
8 + : ELIMINA questa carta Mostro”
 (“5 - : SACRIFICE a Hero card
8 + : SLAY this Monster card”)*

In questo esempio, se tirate un 8 o più (inclusa qualsiasi carta Modificatore) ELIMINATE la carta Mostro. Se tirate un 5 o meno (inclusa qualsiasi carta Modificatore), dovreste invece SACRIFICARE una carta Eroe e la carta Mostro rimane illesa. Se tirate un 6 o un 7 (inclusa qualsiasi carta Modificatore) non succede nulla ma non potrete riavere indietro i vostri punti azione.

Ogni volta che **ELIMINATE** una carta Mostro, il vostro Party ottiene una nuova abilità (riportata ai piedi della carta Mostro) per tutto il resto della partita. Aggiungete la carta Mostro eliminata al vostro Party vicino alla vostra carta Party Leader. Le abilità delle carte Mostro funzionano come l'abilità della vostra carta Party Leader. Le carte Mostro nel vostro Party non possono essere rubate, distrutte, attaccate o rimesse nella vostra mano.

Ogni volta che **ELIMINATE** una carta Mostro, girate a faccia in su un'altra carta Mostro, dal mazzo dei Mostri al centro del tavolo.

TERMINI IMPORTANTI

Qui c'è una lista dei vari termini che vedrete durante il gioco.

TERMINI DI SETUP

PARTY: L'area di fronte a voi nella quale giocate carte Eroe e Oggetto.

MAZZO (DECK): Il mazzo di carte di dimensioni standard con il retro color crema che i giocatori **PESCANO** durante la partita.

PILA DEGLI SCARTI (DISCARD PILE): Il mazzo di carte a facce in giù che sono state sacrificate, distrutte e scartate durante la partita.

MAZZO DEI MOSTRI (MONSTER DECK): Il mazzo di carte di grandi dimensioni con il retro color blu navy dalle quali viene pescata una nuova carta Mostro a faccia in su ogni volta che un giocatore **ELIMINA** una carta Mostro.

TERMINI DI GAMEPLAY

PESCARRE (DRAW): Prendete la carta in cima al mazzo e aggiungetela alla vostra mano.

SCARTARE (DISCARD): Spostate una carta dalla vostra mano alla pila degli scarti.

DISTRUGGERE (DESTROY): Spostate una carta dal Party di un altro giocatore alla pila degli scarti.

SACRIFICARE (SACRIFICE): Spostate una carta dal vostro Party alla pila degli scarti.

RUBARE (STEAL): Spostate una carta dal Party di un altro giocatore al vostro.

SFIDARE (CHALLENGE): Tentate di impedire a un altro giocatore di giocare una carta Eroe, Oggetto o Magia. Voi (Sfidante) e quel giocatore dovete tirare due i dadi. Se il vostro tiro (Sfidante) è uguale o superiore al tiro dell'altro giocatore, la carta che viene sfidata viene spostata nella pila degli scarti. Se il tiro di quel giocatore è più alto, può continuare a giocare la sua carta Eroe, Oggetto o Magia.

ATTACCARE (ATTACK): Tirate i dadi per **ELIMINARE** una carta **MOSTRO**.

ELIMINARE (SLAY): Aggiungete al vostro Party una carta Mostro che è stata attaccata con successo.

COME VINCERE

Ci sono due modi per poter vincere una partita:

- Opzione 1: **ELIMINARE** tre carte **Mostro**;
- Opzione 2: Finire il proprio turno con un **Party** completo, il che significa che il vostro **Party** (inclusa la vostra carta **Party Leader**) deve avere sei classi differenti.

Congratulazioni, potete vantarvi ufficialmente di essere i migliori avventurieri e assassini di mostri in tutto il mondo! Ma non siate troppo compiaciuti, perché il vostro stato di campioni si ripristina la prossima volta che mescolate il mazzo.

Gioco di **Unstable Games**

Traduzione da parte di **Dave Russo**